

Анонс	2
Красные флаги	3
Организационная информация	3
Как добраться	3
Тайминг	4
База	4
Проживание	4
Сменная обувь	4
Питание	5
Мобильная связь	5
Курение	5
Медицина	5
Оформление помещений	5
Не забудь взять с собой	6
Взносы и питание	7
Как одеться, чтобы выжить зимой на улице	8
Схема полигона и расселение	100
Посёлок	11
Дело и профессии	12
О моделировании профессий	133
Другое Дело и увлечения	15
Кружки	166
Власть и ответственность	18
О религии	20
Опись склада	21
Коррективы к правилам	22
Цель, Героизм и Слабина	29
Территория и как по ней ходить	30
Общие слова	311
Проводники и топографы	31
Карты и вешки	31
Составление карт	32
Движение по карте	33
Коммуникация на местности	33
Территория и как на ней выжить	34
Физические хиты	35
Хиты морали	35
Смерть	36
Лечение	37
Усталость	37
Холод	37
Пурга	38
Медведь	38
Драки	3939
Оружие	39
Смены и расписание работы	40
Поисковая партия	41
Трудовая книжка	45
Геология	45
Шлихное опробование	46
Шурфовка	47
Археологические находки	47
Археология	48
Геофизика	48
Игровые предметы	48
Хранение игровых предметов	49
Обыск	50
Золото	50
Замки	50
Расследования	51
Факты	51
Улики	51
Преступления	522
Дознание	53
Обыск	53
Необъяснимое	54
Антураж	55
Магазин и экономика	57
Сетка ролей	58

Привет! В самом начале 2025 года мы снова решили сделать игру.

Что: ролевая игра — притча

Когда: 30 января – 2 февраля 2025 года

Где: Калужская область, база отдыха «Изумруд»

Сколько: 60–70 игроков

Мастера: Надя Вечорек, Йолаф, Нэл, Дима Ролдугин, Вар, Александр Брюзгин, Луч, Дмитрий Куценко

Источники: Олег Куваев «Территория», советская фантастика

Друзья, в самом начале 2025 года мы снова делаем ролевую игру. Это игра про Крайний Север и Советский Союз. Это игра про поиски золота. Это игра про героическое прошлое. Это игра про смелое будущее. Это игра про мечту о новом мире, где найдется место для каждого из лучших нас.

Наш сеттинг — СССР 60-х годов, время оттепели и больших устремлений. Мы не планируем до буквы следовать реальной истории и событиям, но планируем воссоздать ее свет, ее тьму и ее титанический дух.

Это история о тех, кто не томится по большим свершениям, а приближает их маленькими, кто дружит верно, говорит прямо, трудится самозабвенно и не боится смотреть в глаза самому себе. И мы приглашаем вас сделать ее реальной вместе с нами.

Анонс

День сегодняшний есть следствие дня вчерашнего, и причина грядущего дня создается сегодня. Так почему же вас не было на тех тракторных санях и не ваше лицо обжигал морозный февральский ветер, читатель? Где были, чем занимались вы все эти годы? Довольны ли вы собой?..

Олег Куваев «Территория»

Возможно, однажды безо всякой причины вы почувствуете, что живете не так, как надо. Всё, чего вы достигли до сего дня, покажется вам мимолетным, словно облачко выдоха на морозе. Вы поймете, что ни удобная двушка, ни цветной телевизор, ни теплое место на службе не оставят и следа в истории. Всё это ничего не скажет о вас.

Кто-то — большинство — проснется и забудет это ощущение, мимолетное, словно облачко выдоха на морозе. Но не вы. Вы протрясаетесь сутки в дороге, пересаживаясь из самолета в самолет, покачиваясь на ветру на богом забытых аэродромах, кляня себя за чертову сентиментальность, романтизм этот байроновский, блажь! В последнем рейсе, упав в жесткое кресло, вы забудетесь наконец намертво — и откроете глаза на другой планете. Вас встречает полярная земля. Вас встречает Территория.

Бескрайнее белое поле и тени сопков на горизонте. Узкая лимонно-яркая полоска у основания неба. Новый, обнаженный мир, который заставит и вас обнажать и обнажать нутро, слой за слоем снимая с вас временное и спрессовывая суть. У вас есть все шансы из любопытного командировочного превратиться в человека Территории. Но кого вы встретите в зеркале в итоге — зависит только от вас.

Впрочем, что это мы. Если вы на Территории, процесс уже запущен. Все события, описанные выше, вы уже пережили. Трансформацию не остановить. Вы в краю отважных мужчин и сильных женщин, но этот край им не принадлежит. Вы среди тех, кто, не видя этого сам, совершает ежедневный подвиг выживания и труда. Здесь, в краю, где ищут золото для страны, каждый день ищут золото в самом себе. Каждый день здесь раскаленный человеческий мозг вырабатывает идеи и тут же согласовывает их с принудительной силой реальности. В просторечии это называется мудростью.

И если вам повезет, однажды, однажды, мой друг, сидя на тракторных санях вы почувствуете, как морозный февральский ветер обжигает именно ваше лицо.

Красные флаги

Наша игра, несмотря на наличие четкой временной привязки, не историческая. Исторические события могут трактоваться нами вольно, даты — смещаться, а исторические реалии соблюдаться условно.

Персонажи нашей игры — советские люди, у них может быть разная история. Однако мы не планируем на самой игре играть в демонизацию СССР. Доносы, репрессии, бесконечные партсобрания, встречи с политруками и товарищеские суды мы не планируем, хотя все это может быть частью истории вашего персонажа.

Игра может ставить перед персонажем сложные моральные выборы, имеющие определенные последствия. Важно воспринимать это как часть игры, а не как мастерское ограничение вашей свободы воли.

В качестве источников мы используем советскую фантастику, так что — очевидно — на игре могут случиться фантастические события. Не ожидайте игры в стиле реализм.

Наша игра строится на личных вводных, которые мы планируем создавать совместно с вами. Вам нужно будет самостоятельно придумывать и прописывать значимые части вашей вводной. Это может быть достаточно большая работа.

Моделируемая часть игровой работы персонажей может подразумевать заметное количество однообразных и монотонных действий.

Часть игровой работы персонажей может быть связана с математическими расчетами.

Мы будем играть зимой, в теплых корпусах и окрестном лесу. Большинство персонажей по роду занятий до половины игрового времени будут проводить на улице. Прогноз погоды заранее неизвестен, может быть мороз, снегопад, ветер, или наоборот оттепель и мокрый снег. При этом не все роли предполагают обязательное и длительное пребывание на улице.

Игра на воздухе предполагает перемещение по полигону без тропы по снегу, который может оказаться глубоким. В некоторых ситуациях вам понадобится падать в снег, игротехники могут закидывать вас снегом. Очень важно ответственно подойти к выбору одежды и обуви, возможно, вам понадобится что-то купить. Рекомендации мы дадим.

Приключаться на улице 24/7 не получится. Значимая часть игровой работы будет происходить в помещениях, кроме того, планируются модельные ограничения на пребывание на улице.

Взнос будет высоким, так как игра проходит на базе.

Наша игра не является политическим высказыванием и мы не проводим никаких параллелей с актуальными событиями в стране и мире. Пожалуйста, не используйте пространство игры как поле для пожизненных политических дискуссий.

Организационная информация

Игра пройдет на базе [«Изумруд»](#) в Калужской области.

Как добраться

Полтора-два часа на электричке от Киевского вокзала до Обнинска + полчаса на такси.

110-120 километров от МКАД на автомобиле.

На Яндекс.Картах и при заказе Яндекс.Такси ищи по ключевому слову «Изумруд» – [«Детский лагерь отдыха \(сельское поселение Высокиничи\)»](#).

Организованный трансфер не планируется.

Координаты базы: 54.930487, 36.872903

Тайминг

Мы рады игрокам на полигоне **начиная с 19 часов** в четверг, 30-го января.

Завтрака и обеда в четверг нет, но есть **ужин** в столовой (в 19 часов) и **второй ужин** в ланчбоксах.

Приехать **раньше 19 часов теоретически можно**, но только **по личному согласованию** с нами. На базе есть интернет, так что можно, например, приехать с утра и сесть работать. Но **обязательно договорись об этом с нами** заранее!

Парад состоится в 21:30, мы рассчитываем провести его **вовремя**, обычно у нас это получается.

Пожалуйста, приезжай **не позже парада**. А лучше раньше – чтобы успеть поселиться, осмотреться, переодеться, получить игровые документы и прочее.

Закончится игра в ночь на воскресенье, 2-го февраля.

На базе можно будет оставаться **до 12 часов воскресенья**.

Завтрака и обеда в воскресенье нет, но есть второй ужин в субботу.

База

Мы будем жить и играть в **двух одинаковых двухэтажных корпусах**, №3 и №4, вместимостью 48 человек каждый.

Также мы задействуем корпус **клуба/столовой** (мы будем называть его **Административным**) — в него мы будем ходить для приемов пищи, также там будут расположены различные нежилые игровые помещения.

Эти **три здания будут составлять Посёлок**.

Тайга будет располагаться к югу от корпусов (на [игровой карте](#) — наоборот, севернее), за забором базы, тундра — еще южнее, за бетонным забором.

Все персонажи нашей игры живут в Посёлке. Кто-то приехал давно, кто-то недавно, мотивы и цели тоже могут быть различны, но никаких других поселений мы не моделируем.

Проживание

Четырехместные блоки, состоящие каждый из 2 комнат по **2 кровати** и санузла с душем.

База предоставляет **постельное белье и полотенца**.

Корпуса основательные, в отличном состоянии, отопление работает хорошо, во всех помещениях тепло, горячая вода в душе не заканчивается.

В игровой реальности жилые корпуса представляют собой **общежитие** — кому где дали койку, тот там и живет. Веская игровая мотивация жить с кем-то в одной комнате или блоке не требуется, хотя ее можно придумать, если хочется.

Что касается организации совместного проживания по жизни, через некоторое время мы дадим ссылку на табличку расселения, в которую можно будет **самостоятельно записаться**. Это случится чуть позже, чтобы желающие успели договориться с комфортными им соседями.

Некоторых персонажей и группы мы планируем заселить вместе или определенным образом, так как, по нашему мнению, это уместно с точки зрения их игры. Это относится к семье староверов, семье чукчей и милиционеру.

Сменная обувь

Чтобы нам не пришлось играть в лужах и грязи из талого снега, мы очень просим привезти **сменную обувь для помещений**. Кроме прочего, играть в помещении в уличной зимней обуви будет очень жарко.

Обрати внимание, что **игровых корпусов три**, и для перехода между ними нужно будет **ходить по улице**. Соответственно, сменную обувь нужно будет **носить с собой**, поэтому пригодится достаточно вместительная игровая сумка. И хорошо бы, чтобы эта обувь надевалась и снималась быстро — чтобы ее смена минимально вредила твоей игре.

Питание

Питание трехразовое — **обед** в столовой, **ужин** в столовой и **второй ужин в ланчбоксах**, выдаваемый одновременно с ужином — его можно оставить на завтрак, или съесть после ночных рабочих смен, или поступить с ним как угодно еще. **Завтрака в столовой нет.**

Если ты опасаясь, что этой еды не хватит, привози что-то еще с собой. Можно положить продукты в холодильник, но **не забудь их подписать!**

В игровом Магазине будет **чайный уголок** и какие-то **символические продукты**. Алкоголь в магазине будет, но тоже **в символическом количестве** — мы не планируем обеспечить всю игру алкоголем, так что если нужно, **привози свой**. Мы настоятельно просим **пить в меру!**

В каждом жилом корпусе есть небольшой **холодильник** и **микроволновка**.

В каждом корпусе, включая административный, на каждом этаже есть **кулер с питьевой водой**, в том числе горячей.

Возьми с собой кружку! Одноразовой посуды в СССР в 60-х годах не было.

Мобильная связь

В корпусах работает вай-фай с хорошей скоростью Интернета.

Мобильная связь работает крайне плохо. Кое-где на базе ловит Теле2 и Мегафон, но только в режиме голосовой связи и не на нашей игровой территории.

Курение

Курить, а том числе стики и вейпы, можно **только на улице**.

Ни в коем случае не бросай бычки где попало, донеси до урны! Если не уверен в себе в этом аспекте — **кури рядом с урной**.

Медицина

У мастеров будет **только базовая аптечка**. На полигоне будет игрок с медицинским образованием, который согласился нам помочь, если что. Представим его на параде.

Все необходимые индивидуальные лекарства, пожалуйста, **возьми с собой**.

Пожалуйста, проверь, верно и полно ли в твоей заявке указана информация о здоровье и пищевых ограничениях.

Оформление помещений

Для монтажа чего-либо на стены корпусов используй **только малярный скотч**.

Не забудь взять с собой

Обязательно!

[Сменная обувь](#) для помещений и **сумка**, чтобы носить ее между игровыми зданиями. Ходить по помещениям в уличной обуви нельзя.

Личные лекарства. На базе будет **[медик](#)**, но только с базовым набором.

Фонарик. Можно антуражный, можно налобный — главное, чтобы светил. Темнеет в шесть, а полевая работа продолжается до полуночи. Не забудь запасной комплект батареек или зарядное устройство. Если берешь антуражный советский фонарь, возьми запасной современный.

Кружка для чая и иных напитков.

[Одежда и обувь](#) для полевой работы, если ты полевой работник.

[Запасные носки, перчатки](#), обувь и прочее, что может потребоваться переодеть.

Для игры

[Игровой костюм](#) для помещений.

То, что тебе нужно для твоего **Другого дела**.

Термос/термокружка, газовая горелка, баллон и посуда для **[кипячения чая](#)**, если тебе предстоит полевая работа.

[Оружие](#), если оно тебе нужно, и проверенные пистоны к нему.

Винтажные и прочие **антуражные мелочи**, чтобы дополнить образ.

Может пригодиться

[Завтраки](#) — если тебе нужен 4-й прием пищи.

Наручные часы — наши **[полевые модели](#)** строятся на интервалах времени.

Фен, если он тебе нужен.

Сидушка — может пригодиться, чтобы в поле сидеть на земле или стоять на коленях.

[Теплоиды](#) или другие средства обогрева на улице.

Электрические **сушилки для обуви**.

Удлинитель-«пилот», для увеличения количества доступных розеток и расположения их там, где удобно.

Алкоголь в умеренных объемах. В игровом магазине алкоголь присутствует в символических количествах.

Не бери!

Компас — игровая карта ориентирована не так, как полигон, и показания компаса будут только сбивать с толку тебя и других игроков.

Рации — не по эпохе.

Взносы и питание

*Жизнь не может быть хорошей или плохой. Просто она бывает разной.
Она всегда просто жизнь. Смешно думать, что деньги могут улучшить ее.*

Олег Куваев «Территория»

Дорогие друзья, мы определили взносы на игру и нашу ценовую политику. Основная часть взносов пойдет на оплату базы за трое суток игры и ранний заезд мастерской группы, также во взнос включена мастерская логистика, расходники для моделей, необходимый антураж и элементы строяка. Трансфер до базы во взнос не входит.

Цифры и сроки

По 4 сентября: 13 000 рублей, **с 5 сентября по 31 октября:** 15 000 рублей,
с 1 ноября по 30 ноября: 17 000 рублей

Можно сдавать взнос частями, но сумма при этом не фиксируется — то есть, окончательная сумма взноса зависит от даты, когда сдана последняя часть.

До 1 декабря взнос нужно сдать полностью, в ином случае мы будем считать роль освободившейся и оставляем за собой право искать на нее другого игрока. Исключение — если заявка была принята позже 1 декабря.

Питание

Во взнос входит трёхразовое питание: обеды и ужины в столовой, а также второй ужин в ланч-боксах, который можно съесть в удобное время. Свою еду привозить тоже можно, на базе есть холодильники и микроволновки.

Как сдавать взнос

Взнос имеет смысл сдавать после того, как [заявка](#) принята.

Взносы принимаются путём перевода через СБП по номеру телефона +79653473921 на счёт в **Альфа-Банке. Пожалуйста, не переводите деньги в другие банки, кроме Альфы!** Получатель — Дмитрий Владимирович К.

При оформлении перевода в поле «Сообщение» укажите свой ник так, как он указан в заявке.
Ни в коем случае не используйте слово «Взнос» или аналоги.

После перевода любой суммы отметьте ее в своей [заявке](#) — строчка «Взнос» в верхней части страницы, кнопка «Отметить оплату». Так мы сможем проверить и подтвердить, что взнос дошел.

Сюжетная работа с вашей заявкой начнется после оплаты **2000 рублей** в счет взноса — это своеобразная гарантия серьезности ваших намерений. Эта сумма включается во взнос, но не возвращается ни при каких условиях.

Как быть игрокам из листа ожидания?

Если у нас будет лист ожидания, то, приглашая игрока из него, мы будем просить его сдать взнос, соответствующий дате, когда была подана заявка.

Возврат взносов

До 1 сентября мы готовы вернуть сданный взнос за исключением невозвратной части — 2000 рублей.

После этой даты взнос можно только перевести на другого игрока (за вычетом невозвратных 2000 рублей), с которым вам придется об этом договориться самостоятельно. 2000 рублей такому игроку придется доплатить.

Есть ли льготы или скидки для иногородних, студентов...?

У нас нет льгот и скидок, потому что жизненные обстоятельства у всех очень разнообразны. Если вы очень хотите на игру, но есть проблемы со сдачей взноса в срок, принципиальные финансовые сложности или что-то еще, напишите нам в [Телеграм](#). Мы обсудим вашу ситуацию в индивидуальном порядке и подумаем, что можно сделать.

Как одеться, чтобы выжить зимой на улице

Наша игра, хотя и проходит зимой, проводится на базе. Выходы на улицу предполагаются сравнительно недолгими, на 1–2 часа. Между выходами точно будет возможность согреться и переодеться, но не факт, что ты успеешь высушить одежду.

Все наши рекомендации ниже оптимизированы именно под этот сценарий. Для других игр зимой они могут оказаться не вполне подходящими.

Общий подход

В первую очередь нас волнуют твоё пожизненное здоровье и комфорт. Нам хочется, чтобы ты с удовольствием играл в ролевую игру, а не мучался по жизни от неудобной одежды, пронизывающего холода или влажности. Поэтому мы не запрещаем использовать современную экипировку, но призываем избегать ярких цветов и броских лейблов.

Вода тебе не друг

Главный враг человека на улице зимой — вовсе не холод, а **влага**. Мокрая голова, влажная одежда, промокаемая одежда и обувь, снег в ботинках — от этого нужно защищаться.

Потеря тепла через конечности

Быстрее всего теряют тепло и мерзнут конечности — кисти рук, ступни ног, голова и шея. Они должны быть укрыты и в тепле. В этом есть и определенный плюс — если стало жарко, достаточно ненадолго снять варежки.

К шее рекомендуем отнестись с особым вниманием. Пусть в снаряге будет шарф или хорошо прилегающий снуд.

Шапка должна закрывать уши и плотно прилегать к голове и к ушам. Идеально, если у нее есть завязки и нет помпона (чтобы удобнее было надевать капюшон). Ушанка — хороший вариант.

Если мерзнут руки, рекомендуем носить перчатки и непромокаемые варежки поверх.

Носки — шерстяные или горнолыжные. Стоит взять запасной комплект.

Правильная одежда

Три основных слоя:

1. Термобелье или то, что хорошо его заменяет. Его функция — **отводить влагу** от тела. Бери специализированное термобелье или шерстяное белье. Хлопок — плохой выбор, если ты быстро потеешь — футболка будет влажной и не просохнет быстро.

2. Второй слой — согревающий. Это шерстяной свитер или флисовая кофта.

3. Третий слой — плотная куртка. Может быть высокотехнологичная, с мембраной, может быть просто ветровка, а может быть и брезентовая штормовка. Главная ее функция — защита от ветра и влаги. Слишком тепло на марше одеваться не стоит — вспотеешь.

В технологичной одежде бывает возможность регулируемой **вентиляции**, например, под мышками — это классно.

В мороз достаточно плотных непродуваемых штанов, в плюс очень хорошо бы им быть еще и непромокаемыми. Можно попробовать горнолыжный костюм. Бюджетная и достойная горнолыжная снаряга есть в Спортмастере, фирма Glissade, сейчас наверняка скидки.

В крайнем случае можно надеть обычную зимнюю куртку или пуховик, но в ней может быть слишком жарко при физической нагрузке.

Работникам поисковых партий стоит подумать о том, чтобы одеваться полегче на переход, но брать с собой дополнительный теплый слой для привалов и временных лагерей, на случай, когда нужно ждать, пока другие делают свою работу. Это может быть теплая куртка, дополнительный свитер или жилет. Теплую одежду можно погрузить в экспедиционные сани.

Обувь

Хороший вариант — **сапоги из эвы**. Они легкие, недорогие, не промокают и не пропускают холод, но их относительно легко повредить. К сапогам хорошо иметь внутренние валенки, которые еще и можно сушить отдельно.

Можно выбрать и высокие ботинки на шнуровке с дополнительными меховыми, войлочными или шерстяными стельками. Главное, чтобы они не были слишком тесными, а то замерзнут пальцы ног.

Крайне рекомендуются гамаши — они надеваются поверх голенища обуви, фиксируются и не позволяют снегу забиваться в обувь сверху. Это позволяет уверенно ходить по снегу любой глубины, не опасаясь промочить ноги. А еще гамаши отлично скрывают неантуражность обуви.

Снизу на ботинки можно надевать плотные бахилы — не полиэтиленовые, а из прочной ткани. Они защитят обувь и ноги от мокрого снега.

Мы не советуем брать валенки — это отличная обувь для сухого мороза, но при контакте с влагой она быстро придет в негодность.

Носки

Обувь должна сидеть на ноге плотно, но не давить. Главное, чтобы ноге было удобно и тепло.

Носки стоит брать либо синтетические влагоотводящие, либо шерстяные. Хорошо себя зарекомендовали термоноски Alaska — искать по словам [«Термоноски Alaska»](#) на любом маркетплейсе.

Перчатки

Тут много нюансов. Для работы в поле нужны тонкие, в идеале непромокаемые перчатки. Пригодятся и большие теплые варежки, которые можно надеть, если замерзли пальцы. Мы рекомендуем иметь 2–3 пары тонких перчаток, например из флиса, которые легко заменить, если они промокли, и можно поддеть под рабочие. Кстати, флисовые перчатки отлично сохнут, если убрать их за пазуху.

Археологам можно порекомендовать взять запас одноразовых медицинских нитриловых перчаток, которые можно надевать под рабочие, чтобы копать в снегу руками. Они не согреют, но позволят сохранить руки сухими.

А **промывальщикам** будут очень уместны длинные хозяйственные перчатки «для мытья посуды» — в них гораздо комфортнее копать в мокром снегу в лотке.

Если на полигоне не окажется снега или его будет мало, **может понадобиться взаимодействовать с землей и холодной водой** больше, чем предполагалось. Рекомендуем на такой случай всем захватить несколько пар обычных рабочих перчаток и длинные хозяйственные перчатки «для мытья посуды» большого размера, чтобы надевать их поверх теплых. Надеемся, что это не понадобится, но на всякий случай предупреждаем.

Сменная одежда

Какие-то части экипировки наверняка промокнут, если не от снега и воды, то от пота. Просушить их до следующего выхода может и не получиться, а влезать в мокрое неприятно. Поэтому крайне рекомендуем иметь **запасное снаряжение**:

- вторые «походные» штаны, если первые промокают;
- второй греющий слой, особенно если термобелья нет или оно не очень надежное;
- теплых носков чем больше, тем лучше, хотя бы три пары;
- вторая пара «походной» обуви. Особенно актуально, если нет гамаш/бахил.

Обогрев

Стельки с подогревом, разогревающие вкладыши для рук, одноразовые грелки – друзья. Хорошим решением для обогрева будет использование одноразовых химических грелок (они же — [«Теплоиды»](#)). У [грелок марки Grelka](#) есть еще и клеевой слой — с ним может быть удобнее.

Активировать грелки стоит где-то за час до того, как они понадобятся — им нужно время на «разгон». Есть и минус — с грелками может оказаться жарко. Лучше проверить заранее, будет ли тебе с ними комфортно.

Алкоголь

Согреваться на морозе алкоголем очень опасно. Сосуды расширяются и ты чувствуешь тепло, но потом они сужаются и ты замерзаешь еще сильнее. Имеет смысл так согреваться уже в тепле или когда ты точно скоро окажешься в тепле. Но лучше использовать горячий сладкий чай.

Мы благодарны [Ярославне](#) и МГ «Лестница в Небо»; и [#Скракану](#) и [МТГ #Бастилия](#) за материалы и консультации, легшие в основу этого текста.

Схема полигона и расселение

Номера жилых комнат состоят из трех цифр – номер корпуса (3 или 4), номер этажа (1 или 2) и номера комнаты на этаже (от 1 до 6).

Прилагаем схему игровых помещений, чтобы можно было ориентироваться, что с чем рядом.



Корпус №3				Корпус №4			
1-й этаж		2-й этаж		1-й этаж		2-й этаж	
Комната	Живут	Комната	Живут	Комната	Живут	Комната	Живут
311	Кирка Рута Мора Ксюррр	321	Рипана Кьюс Судьбина Морфа	411	Таис <i>игротехи</i> Оля Гала <i>фотограф</i> Вита	421	Фэнг Фил Танда Сантан
312	Тоньч Алена Сан Ерл	322	Лёля <i>топографы</i> Ниггл Тахир Городничев	412	Грэй Наги <i>игротехи</i> Дима Ролдугин Артем Грачев	422	Ваня Куркин Петя Куркин Дженна Овче
313	Айвен Рин Алина Мари	323	Марго Тер Шани Даша Тайрен	413	Андрюшков Флоран Тим Хэлка	423	Тор Гаэр Фолка Элли
314	Рьжий Лаэрлин Лара Алэти Крыса	324	Искра Кумихо Белгарат Халиль	414	МАСТЕРКА	424	Магда Аня Федорова Адели Лена Шпрингер
315	Шелест <i>чукчи</i> Заря Ульянифер Нинквенаро	325	Сойер Машка Л Vola kateRi	415	Дима <i>мастера</i> Надя Луч Нэл	425	Паша Странник <i>староверы</i> – Иврин Занор
316	Сан Саньч Ксотар Орм Квинт	326	Нэн Либер Арн Барс	416	Саня <i>мастера</i> Вар Йолаф Ксана	426	Этайн Василина Дятла Винс

Посёлок

Где мое место?

«Прекрасно, когда ты торчишь в своей точке планеты, свой среди своих».

Сейчас для персонажей нашей игры — временно или надолго, по добровольному выбору или в силу обстоятельств — стало домом место под названием Поселок. О нем подробнее рассказывается в этом тексте.

Есть такое поверье: для каждого человека на земном шаре имеется место, которое этому человеку неизвестно, но его можно видеть во сне. Если человек тем или иным путем все-таки разыщет его и поселится, он будет счастлив до конца своих дней.

Олег Куваев «Дом для бродяг»

Посёлку, где обосновалось геологическое управление Территории, едва перевалило за 30 лет, и полностью соответствуя своей молодости, грубовато и открыто он принял своих обитателей. Здесь, в медвежьем углу, вдали от большой земли, он давал им то, что они ценили, возможно, больше всего на этом свете — свободу.

После обнаружения оловоносных жил сюда потянулись люди, а на месте примитивных яранг и скромных срубов первопроходцев вырос порт — и так в здешний словарь прочно вошло слово «навигация» как символ летнего изобилия. Поднялись на мерзлой земле первые бараки — общежития для тех, кому предстояло осваивать эти места и искать скрытые в них богатства.

Главным работодателем для жителей Посёлка стал Северстрой — комбинат особого типа, работающий в специфических условиях, и эта специфика требовала особых условий работы, особой дисциплины, особого режима, как говорили про него в Москве. Де-факто это была территория с особым статусом, где власть советских и партийных органов была в значительной степени ограничена. Империя Северстроя заняла гигантское пространство от Якутии до Чукотки, от Охотского и Берингова морей до Северного Ледовитого океана — что-то около одной седьмой площади СССР.

Первостепенная задача Северстроя заключалась в освоении золоторудных запасов Северо-Востока, но не брезговали здесь и оловом, вольфрамом, кобальтом. Привлекая специалистов зарплатами, льготами и перспективами, Северстрой ударными темпами строил прииски, поселения, прокладывал тысячи километров дорог в условиях вечной мерзлоты. На земле Северстроя слабый не жил. Слабый исчезал в лучший мир или лучшую местность быстро и незаметно. Кто оставался, тот был заведомо сильным.

* * *

Во время войны золото Северстроя оказалось главной валютой, которой страна расплачивалась с союзниками за помощь. Пока на западе шел бесконечный бой, восток так же бесконечно вгрызался в землю, добывая ценный металл. После войны потребность в золоте нисколько не уменьшилась, и взгляд Северстроя обратился на Территорию и Посёлок, где, до сей поры, никаких золотых приисков не появилось, да и золота того обнаружено в удовлетворительном количестве не было, а нужда в олове, которое и стало первым толчком к созданию этого места, существенно сократилась.

Встал вопрос о закрытии управления в Посёлке и о переброске кадров в другие районы — «перспективные». Однако принять мысль о собственной бесперспективности согласились не все, и от Северстроя выбили добро на еще один сезон, который и должен стать решающим в судьбе Посёлка.

* * *

Сейчас в Посёлок можно попасть морем или воздухом, но по суше до сих пор дороги сюда нет. Здесь постоянно живут геологи, занятые поиском золота, и рабочие — пестрый народ, стянувшийся кто откуда: бичи, потерявшие свое место в мире, комсомольцы, место еще не нашедшие, охотники до больших северных денег — и другие люди, затянутые Севером кто раньше, кто позже. На лицо и происхождение обычно не смотрят, если только владелец лица не настаивает, — это не считается важным.

Что до денег, то платят в Северстрое и правда щедро, а так как спустить все в Посёлке попросту некуда, получить здесь можно весьма прилично даже за один сезон. Трудиться, правда, приходится тяжело и на износ, но это не останавливает, ведь Территория щедра не только на зарплаты и тяготы. Между поисковыми партиями, в непогоду, в моменты передышки в Посёлке рождается северное братство — здесь находят друзей на лето или на всю жизнь, возлюбленных — на одну ночь или навсегда. Кто-то залетает ненадолго, привлеченный ореолом фронта, который до сих пор охватывает эти места; кто-то находит здесь место для воплощения собственных идей и мечтаний.

Разумеется, не всех манит обогащение. Романтики едут за туманом и запахом тайги, писатели — за героическими историями, а геологи — геологов влечет сюда в первую очередь неодолимая сила, и сила эта называется работой.

Сейчас работа бросила новый вызов. Один год — и все впустую, пакуйте, товарищи, чемоданы и перебирайтесь в более цивилизованные края, благо суммы на ваших сберкнижках хватит на неплохонькую двушку со скромной обстановкой, а кому-то — и на «Жигули». Или так: один год — и вот оно, потаенное золото Территории, у ваших ног, и впереди еще долгие годы в профессии, солидные награды, уважение всей страны. А Посёлок мы превратим в город-сад. Ну, насколько это возможно по лаконичным северным меркам.

Как оно будет — покажет время...

Дело и профессии

В чем мое Дело?

«Но что такое работа? Кто может дать этому краткое и всеобъемлющее определение? Страсть? Способ самоутверждения? Необходимость? Способность выжить? Игра? Твоя функция в обществе? И так далее, до бесконечности».

Этот текст о профессиях и работе персонажей, живущих в Поселке.

*Нам ли стоять на месте?
В своих дерзаниях всегда мы правы.
Труд наш есть дело чести,
Есть дело доблести и подвиг славы.*

А. Д'Актиль «Марш энтузиастов»

Советский союз превратил труд из повседневной работы ради добывания средств к существованию в Дело — осознанную человеческую деятельность. Свободный и сознательный труд на благо своего народа, своей страны и себя самого стал высшей ценностью, способом победить в мирное время.

Человек дела — это не только смелый геолог или умелый рабочий, это и ученый, и писатель, и врач, и библиотекарь, и администратор. Именно в деле должна проявиться самая суть человека, его умения, опыт, воля, сноровка и талант. Представить себе советского человека вне труда невозможно, да и общество само по себе его отторгнет.

Поселок не исключение — праздным людям тут места нет. В суровом краю Территории, куда даже еда попадает в результате повседневного подвига, жить ради жизни — роскошь непозволительная. Да и кто бы смог вынести эти условия, не находясь под непостижимым заклинанием Дела? Главное — делать свое дело на пределе сил, а все остальное — лишь досадные помехи в работе. Тех, кто так думает, в Поселке много, возможно — большинство. Конечно, есть и те, кто приехал на один сезон заработать денег или репутацию, а кто-то и из любопытства, испытать себя Севером. Старожилы знают — Север таких либо изменит, либо сломает; и последних часто видно сразу. Тут стоит добавить, что двери ни для кого не закрывают и никого из Поселка не выгоняют — люди сами тихо принимают решение и тихо же исчезают с Территории.

Профессия, работа, труд, Дело — краеугольный камень в жизни Поселка. Формируют ее геологи, археологи, геофизики, которые, словно магнит, притягивают к себе рабочих, завхозов, журналистов, секретарей и даже руководителей. Но Дело работает и в другую сторону: ни один выпускник геологоразведочного, исторического или физфака не чурается взяться за лопату, если это требуется. Праздность, переборчивость — для плебеев, а для остальных черного труда не бывает.

На нашей игре первый кирпичик в основе персонажа — его работа. Работой мы называем как сложные профессии, требующие обучения и реализуемые в моделях, так и другую трудовую деятельность, связанную, в первую очередь, с деятельностью представителей сложных профессий. Модели для такой деятельности могут быть совсем простыми или и вовсе отсутствовать: копать — это копать; вскипятить чай — это вскипятить чай.

Моделируемые «сложные» профессии, напрямую связанные с выходами в поисковых партиях:

геолог;
археолог;
геофизик;
топограф.

Задачи разнорабочих, как это следует из самого слова, разные, но в первую очередь они связаны с физическим трудом в поисковых партиях. У разнорабочих может быть за спиной Учебный комбинат Северстроя — тогда они знают какие-то основы и могут, например, более успешно заниматься промывкой образцов (но анализировать их не может). Кто-то с годами поднаторел в определенных работах и справляется с ними лучше, у всех разные отношения с начальниками партий — нельзя сказать, что разнорабочие полностью взаимозаменяемы. Однако работа их проще и справиться с нею до какой-то степени может кто угодно.

Всем хозяйственным обеспечением поисковых партий занимаются административные работники управления. Их задача — чтобы все были оснащены, экипированы, выходили и, что важнее, возвращались невредимыми и по установленному расписанию смен. В принципе, занять место в машине снабжения могут и те выходцы из разнорабочих, особенно зарекомендовавшие себя как серьезные и ответственные.

Среди приехавших в Поселок могут быть и другие люди «с образованием», приехавшие работать именно по своей специальности. Не каждая такая профессия будет моделироваться: допустим, работа доктора будет очевидно связана с моделью медицины, а работа журналиста предполагает в первую очередь нарративную игру.

Отдельно хотим отметить, что жители Поселка не заняты работой круглосуточно. У персонажей игры, кроме Дела, есть и [Другое дело](#) — о нем мы написали отдельный текст.

Есть ли в Поселке тунеядцы? Тех, кто откровенно от работы бежит, никак это не объясняя, нет. Но те, у кого сердце к имеющейся работе не лежит, кто Севером так и не заболел, или кто еще не нашел свое Дело, вполне могут здесь оказаться. В какую сторону свернет их история, станет ясно (или нет) в процессе игры.

Никаких модельных ограничений на выход в тайгу и тундру, в том числе в составе поисковой партии, нет ни для кого. Точно так же и полевые специалисты могут по каким-то причинам «застрять» в Поселке и не проводить весь день на улице. Выбирая роль, об этом можно не беспокоиться. Важно задуматься о том, что работа (профессия, труд, дело) и отношение к ней — это инструмент, который поможет вам начать игру в Поселке, а вашему персонажу — занять свое место в его жизни.

О моделировании профессий

Как мы уже писали, на нашей игре есть четыре «сложные» профессии: топографы, геологи, археологи и геофизики. Мы называем их «сложными», так как предполагается, что для их освоения персонаж прошел серьезное обучение до своего прибытия в Посёлок. Владеть несколькими сложными профессиями нельзя, также нельзя и освоить их прямо на игре.

В этом тексте мы опишем «сложные» профессии коротко и общо — тому есть две причины: во-первых, хотя модели для этих профессий в целом придуманы, мы еще будем их серьезно дорабатывать; во-вторых, примерно на уровне этого описания находятся общие игровые знания о том, как выглядит работа этих специалистов. Полные модели не будут закрытыми так будут закрытыми. Ничто не мешает, например, геологу подробно рассказать разнорабочим о том, что и как он делает, чтобы те лучше понимали происходящее, но даже внимательно выслушав его рассказ, они не превратятся в геологов сами, потому что одно дело — понимать в общих чертах, другое дело — специальное образование и опыт, необходимые для проведения некоторых действий.

Важный дисклеймер: мы стремимся сделать модели профессий похожими на их реальные прототипы, но не ставим цели их реконструировать. Поэтому если у тебя есть реальные знания или опыт в какой-то из этих дисциплин и отход модели от реальности может сделать тебе больно, лучше выбери для своего персонажа другую профессию.

Все четыре «сложные» профессии имеют две составляющие — полевую и камеральную работу. Начнем с выхода в поле — более сложной и обремененной моделями части. Местность вне Посёлка есть двух типов — «тайга» (лес) и «тундра» (занесенное снегом поле). И там, и там будут подготовлены отмеченные вешками точки, по которым нужно пройти, чтобы собрать данные. Таких точек будет около сотни сто, и полностью изучить их все за время игры будет сложно, так как время выхода в поле будет модельно ограничено (не говоря уже о том, что ходить по колено в снегу больше часа и правда трудновато, особенно на второй день).

Выходов в поле существует два типа. Первый — разведка, второй — поисковая партия.

Разведкой занимаются топографы, и она является необходимой для последующих выходов поисковых партий. Топографы выходят в поле небольшими группами, их задача — создать карту местности. Они должны дойти до точки и пометить ее как известную, проложить маршрут до нее, а потом, уже в камеральной работе, свести данные разных разведок в единую карту, по которой в дальнейшем будут ходить поисковые партии.

Полевую работу топографов — дойти до неизвестной ранее точки и физически протоптать тропинку к ней — могут также выполнять следопыты из местных, но они не могут делать камеральную топографическую работу — создание карты местности.

После того как точка была разведана топографами, по протоптанной к ней тропе могут ходить поисковые партии. Это — одна из центральных механик игры, и она практически идентична для геологов, археологов и геофизиков. Поисковая партия представляет из себя довольно крупный отряд (около десяти 5–10 человек), оснащенный для длительного пребывания в поле всяким положенным снаряжением, типа саней, палатки, колбасы и термосов с чаем. Придя на точку, поисковая партия проводит сбор образцов. Здесь есть два варианта. Первый — шлихование опробование — сбор образцов снега из верхних слоев и их промывка на предмет золотого песка. Это быстро, и можно успеть пройти несколько точек за один выход. А можно провести шурфовку. В этом случае нужно копать снег глубже, до грунта, проведя предварительную подготовку — фактически, нужно разбить лагерь (поставить палатку, развести костер огонь). Шурфовку можно провести лишь одну за выход, но она позволяет получить данные о залегании различных горных пород, а также обнаружить археологические находки. Мы очень надеемся, что снега будет достаточно и все модельные элементы можно будет заложить именно в снег, чтобы не пришлось копать мерзлую землю.

Задача геологического управления Посёлка и непосредственно геологов — обнаружить золотую жилу и определить траекторию ее залегания. Под это Северстроем выделены ресурсы, деньги, люди. В поисковых партиях геологи должны пройти определенные точки, потенциально интересные для исследования. Часть данных будет добываться при шлиховом опробовании, часть — при шурфовке, поэтому на каких-то точках нужно будет лишь быстро промыть верхний слой, а на каких-то остановиться и копать глубоко. Чтобы определить наиболее вероятную траекторию золотой жилы и предсказать, какую точку нужно изучить следующей, надо будет на основе полученных в поле данных произвести математические вычисления — ~~на уровне решения систем линейных уравнений и простейшей геометрии на плоскости карты простейшей арифметики. Не скроем, что это будет наиболее сложная в плане камеральной работы модель игры.~~ В итоге ничего там нет сложного.

От изысканий археологов зависит, как и в какую сторону будет в дальнейшем развиваться Посёлок. Помимо этого, им интересны все артефакты древности: от того, сколько они их найдут и как обработают, будет зависеть научная ценность их работы. Не стоит относиться к археологии пренебрежительно: обнаружение стоянки древних людей, захоронения великого хана или кладбища динозавров могут быть столь же весомым аргументом в пользу продолжения жизни Посёлка, как и обнаружение золота. При обнаружении интересных фрагментов в раскопе задача археологов — остановить остальные работы и аккуратно извлечь найденное или же настоять на глубокой шурфовке там, где геологам, быть может, достаточно промыть верхний слой. Таким образом, в поле интересы геологов и археологов периодически будут вступать в конфликт друг с другом. Во время камеральной работы археологи должны сложить собранные артефакты в единую историческую модель местности — в модельном плане, им предстоит собирать некоторое подобие пазла из фрагментов, найденных в поле.

Задача геофизиков — уточнение модели магнитного поля Земли для ее использования в навигации искусственных спутников. Эта задача слабо связана с самим Посёлком, и от их исследования его судьба не зависит, но зато зависит освоение человеком, в первую очередь, советским, космического пространства. В отличие от геологов и археологов, геофизикам не интересны пробы грунта, у них свои методы сбора данных. Фактически, их задача — обойти как можно большее количество вещей и собрать данные с них. От этого будет зависеть точность создания карты магнитных аномалий на данной территории.

* * *

Для дочитавших до конца сделаем суперкраткое резюме.

Топографы много ходят малыми группами по целине; заносят точки тропы на бумагу; не копают; на базе на основе походных карт рисуют одну большую. Дополнение: это самая опасная работа, зато можно почти не думать.

Геологи ходят поисковыми партиями; копают командуют разнорабочими, которые копают и промывают снег на предмет золотого песка; обсчитывают потом результаты на базе.

Археологи ходят поисковыми партиями; копают мало, но очень аккуратно, причем часто не там, где нужно геологам; пытаются не дать геологам все испортить; на базе складывают из находок единую картину по принципу пазла.

Геофизики ходят поисковыми партиями, но могут удаляться от них — в итоге ходят почти столько же, сколько топографы; не копают, то таскают тяжелое оборудование и много считают прямо в поле; собранные данные обсчитывают потом на базе и строят графики.

Другое Дело и увлечения

Что ещё я по-настоящему люблю делать?

«Как ни называть, важно, чтобы искусство несло утешение, а не развлечение, увлекало на подвиг, а не давало снотворное».

Этот текст — о том другом деле, которое по сердцу вашему персонажу, и которым он занимается, когда не занимается работой.

В соответствии с коммунистическим идеалом «Свободное развитие каждого есть условие свободного развития всех» государство ставит своей целью расширение реальных возможностей для применения гражданами своих творческих сил, способностей и дарований, для всестороннего развития личности.

Конституция СССР 1977 года

Издалека может [показаться](#), что в Поселке все одержимы работой. Но приглядевшись, вы поймете, что дело обстоит не совсем так. Работать без остановки, особенно в тяжелых условиях Территории, невозможно — да и бесполезно это ни делу, ни телу. Более того, бесполезно это и для личности — не может, да и не должен человек замыкаться в какой-то одной профессии, одной области знаний, гнать через жизнь на одном любимом коньке.

Вернувшись из экспедиции, конечно, первым делом хочется в баню, а потом завалиться спать. Но не будешь же дрыхнуть неделю! Когда гигиена и физические силы восстановлены, любимые книги замусолены до дыр, а навязчивые мысли пережеваны до состояния ветоши, волей-неволей начинаешь искать другое занятие. Другое дело.

Объяснить, что такое Другое дело, не так-то просто. Увлечение, хобби — отчасти, но превращение проявлений обычной любознательности в Другое дело требует некоторого внутреннего усилия, вложения, не всегда доступного обычному обывателю. Территория притягивала людей непростых, способных к таким усилиям. Другое дело для них было не отдыхом, а допингом, который помогает встать, и идти, и дальше работать. Работа же — не способ устать, а место, где пружина духа сжимается в точку, чтобы толкнуть вперед Другое дело. Такова жизнь людей Поселка: вечный двигатель, маятник, разгоняющий круговорот человеческих сил.

Другим делом в Поселке занимаются не только для себя, но и для окружающих. Одиночества оно не терпит, в одиночестве оно превращается в отдых обычного человека. Отдыхающие не задерживаются на Территории. С каждым днем они отдыхают все больше, выходят на работу все реже, а потом и вовсе пропадают, но забывают о них еще раньше. Настоящие люди Территории — как магнит, притягивающий таких же незаурядных людей, хотя зачастую полюса их противоположны. Если ты горишь натуралистическим советским театром, то этот огонь захватит даже угрюмого бича. Если ты всегда готов под бутылку водки обсудить современную философию, то не постесняешься позвать соседей и приезжего академика. Если ты решил спеть, то твою песню услышит весь Поселок.

* * *

Придумать Другое дело персонажа и то, как оно вовлекает в себя окружающих, — задачка со звездочкой, и мы советуем ее не откладывать. Нужно подумать и о том, как именно оно будет реализовано на игре. Если Другое дело потребует отдельного помещения или мероприятия, можно будет задействовать Дом культуры и попросить о поддержке его руководителя. В конце концов, художественная самодеятельность — популярный вариант Другого дела: театр, пение, чтение прозы и стихов. Вполне можно, выбирая Другое дело, посмотреть и в сторону науки: популярные лекции, дискуссионные клубы, семинары могут привлечь как экспертов в теме, так и неискушенных слушателей. Другое дело может быть связано или не связано с профессией персонажа, но оно точно должно отличаться от его основной трудовой деятельности. Скажем, геолог-поисковик вполне может между рабочими сменами погрузиться в изучение эзотерических практик, а врач — проводить просветительский ликбез по первой медицинской помощи для местных жителей. Мастерение и рукоделие, фотография, коллекционирование, спорт — перечислять возможные варианты можно долго.

Продумывая Другое дело, нужно оценить его охват и периодичность. Если Другое дело задействует только близкий круг персонажа, то связанные с ними дружеские встречи могут быть довольно частыми, только нужно будет договориться о подходящем графике смен, чтобы собраться вместе. Если же оно подразумевает масштабное событие, то, скорее всего, организовать нечто подобное удастся лишь один раз.

Кружки

Что ещё я могу?

Рабочие смены в Поселке проходят одна за другой. Кто-то проводит их в тундре, а кто-то — глядя на бесконечные белые пространства за окнами кабинетов. Но даже здесь, в этом суровом краю, где люди постоянно живут в условиях холода и одиночества, находится место для отдыха и радостей. Досуг в северном Посёлке — это не только способ отвлечься, но и возможность проявить все грани разнообразия личности советского человека.

В этом тексте мы расскажем о том, чем заняты жители Посёлка помимо работы. Тем, кто еще не выбрал своему персонажу Другое дело, мы рекомендуем присоединяться к уже существующим Другим делам, хотя если тебя озарит уникальная идея именно под твоего персонажа — тоже будем рады обсудить.

*Наиболее часто свободное время связывается со всесторонним развитием личности...
В свободное время осуществляется умственная, физическая, социальная,
эстетическая деятельность, отдых и развлечения.*

Артёмов, Кутырев, Патрушев

«Свободное время: проблемы и перспективы»

Одно из предназначений Другого дела — **сформировать социальные связи вне рамок профессии и основной работы**, поэтому мы предлагаем объединить персонажей в **кружки по интересам**. Это не означает, что Другим делом теперь можно заниматься только в коллективе — если твой персонаж ярый индивидуалист, пусть проводит свой досуг в приятном ему формате, но кружки дают дополнительные возможности.

Несомненно, в рамках игры ты можешь посещать несколько кружков или вообще поменять Другое дело, увлекшись чем-то новым. Играй в это нарративно, но помни, что одна из ключевых задач Другого дела — не просто развлечься и сменить занятость, отдохнув от работы, но и вовлечь других игроков в ролевую игру.

Итак, какие же кружки и клубы есть в Посёлке?

Самый популярный — **литературный клуб**: в нем пишут, читают и обсуждают стихи, книги, спорят о литературе.

Следующий по популярности кружок — **КСП**: здесь поют песни и играют на гитарах. В него вполне могут входить многие участники литературного клуба.

Есть **клуб любителей фольклора**, где собрались те, кто любит легенды Севера, сказки и предания местных народов. Некоторые члены кружка увлеклись этой темой настолько, что сами стали изготавливать чукотские обереги.

Немало среди жителей Посёлка и любителей запечатлевать события, которые происходят вокруг. Популярностью пользуется **кружок фотографии**, хотя подходы к этому увлечению у его постоянных участников самые разные.

Освещает события и происшествия в Посёлке **стенгазета** — и тоже, конечно, есть группа активистов, которые реализуют ее выпуск.

Существует и **научный клуб** — куда без этого, когда в одном месте собралось столько ученых. Здесь читают лекции по математике, геологии, астрофизике, устраивают дискуссии и так далее.

Для развлечений есть **клуб любителей игр**: там играют в шахматы, карты (конечно, не на деньги) и другие игры, а один из участников этого клуба иногда проводит городки!

Не обошлось и без любителей театра — в Посёлке есть **драмкружок**, который возможно когда-то перерастет в студию.

Есть пара человек, увлеченных **моделированием** — собирают кораблики и самолетики. До полноценного кружка пока не доросли, но может и дорастут.

Несколько отдельных товарищей занимаются **вязанием и кондитерским делом**. Вдруг это перерастет в целый клуб прикладных домашних дел?

Не особо активно пока развивается **живопись** — то ли есть кружок живописи, то ли его нет. Может это потому, что рисовать — пальцы мерзнут?

Хочется открыть и **танцевальную студию**, да только пока там один энтузиаст, нужно больше. Для физического развития есть и идея проводить физкультминутки по утрам.

Музея в Посёлке пока нет, только начальница Управления коллекционирует минералы. Но может быть когда-то это дело и до музея дорастет.

* * *

Что еще любопытного произойдет в скором времени?

Недавно в Посёлок прибыл отряд студентов. Юные труженики готовы присоединиться к тяжелым работам по поискам золота. Чтобы помочь комсомольцам сориентироваться, над каждым возьмет шефство один из опытных разнорабочих (процедура распределения будет уже на игре).

А чтобы добавить задора — среди студентов пройдет курируемый парторгом конкурс на самого старательного энтузиаста.

* * *

Через некоторое время мы создадим **чаты кружков**. Где кружки большие — попросим выбрать руководителей кружков и свяжем их с директором ДК для общей координации досуговых активностей.

Обрати внимание, что все **необходимые для Других дел расходники и реквизит привозят сами игроки**. Мы со своей стороны готовы централизованно повесить какие-то объявления с просьбами что-то привезти, но отслеживать результаты, закупать или разыскивать что-то не будем.

Власть и ответственность

Кто властен надо мной?

Одной из немаловажных особенностей Северстроя — государства в государстве, — которая распространялась и на Посёлок, была отдаленность от, собственно говоря, государства. Во многом благодаря огромному расстоянию до цивилизации здесь, в таком огромном и таком замкнутом месте, сложились свои обычаи и отношения, можно даже сказать — свои законы. На какие-то вещи здесь принято было закрывать глаза, а другие, которых на большой земле, может, и не заметили бы, обретали большое значение. Выросшая в Посёлке система, по духу оставаясь советской, кое-каким буквам могла и противоречить. Главной же ее особенностью стала самостоятельность — здесь до последнего стремятся решать возникающие проблемы своими силами, руководствуясь в том числе собственными представлениями о разумности и справедливости.

Здесь власть не советская — здесь власть соловецкая.

Лихачев Д. С. «Воспоминания»

В этом тексте мы хотим поговорить о том, как поделены в Посёлке зоны ответственности и связанные с ними, непосредственно или опосредованно, вопросы.

Кто за что отвечает

Проблема иерархии и подчинения в Посёлке редко встает остро, но в определенном виде она существует. Здесь мы зафиксируем главные точки в структуре начальствования и ответственности сверху вниз — от менее приоритетных к более приоритетным:

— Заместители, помощники, секретари и ассистенты подчиняются своим **непосредственным руководителям**.

— **Врач** отвечает за пациентов, находящихся у него на лечении; также ему подчиняются медсестры.

— **Начальникам поисковых партий** подчиняются остальные члены этих партий, причем не только ученые, но и разнорабочие, включенные в состав партии, и сторонние люди, почему-либо решившие присоединиться к партии и отправиться вместе с ней в холодную даль.

— **Главам научных экспедиций** (геологической, топографической, археологической, геофизической) подчиняются рядовые члены этих экспедиций.

— **Начальник геологического управления** отвечает за организационные, бытовые вопросы и снабжение. Ему подчиняются все работники Управления и начальники поисковых партий. Также в рамках его зоны ответственности ему подчиняются главы научных экспедиций и прочие жители поселка, включая приезжих. В современном мире близким аналогом этой должности мог бы быть мэр города.

— **Главный геолог** стоит в Посёлке особняком. Формально подчиняясь начальнику управления, фактически он принимает все решения, связанные с геологическими изысканиями: какую стратегию геологоразведки выбрать, сколько партий отправить, в каких направлениях им идти и т. д., а начальник управления обеспечивает эти работы, не имея решающего слова. Это нестандартная ситуация, которая сложилась именно сейчас, во многом благодаря характеру и авторитету конкретных людей на конкретных должностях.

— **Парторг** отвечает за коммунистическую идеологию и вопросы, связанные с политикой Партии. Кроме того, у него весомый голос в организации мероприятий и принятии кадровых решений (поощрения, награды, серьезные повышения и т. п.). Однако нарушения закона находятся вне его компетенции.

— **Милиционер** отвечает за расследования и вопросы, связанные с совершением преступлений и нарушениями закона, но не за идеологические вопросы, которыми ведает парторг. Парторг может обратиться к милиционеру, если считает, что обнаруженный им ненадежный элемент является еще и преступником.

— **Сотрудник КГБ** обладает неограниченными полномочиями, если речь заходит о вопросах государственной безопасности. В остальном он такой же приезжий, как и все остальные.

Важно, что эта **иерархия не является модельной**, то есть в процессе игры персонажи могут ее нарушать, не подчиняться указаниям и приказам и противодействовать тем, кто формально обладает над ними властью. Однако такие действия могут повлечь за собой понятные игровые последствия.

Что происходит с преступниками

Ты мог заметить, что в списке выше нет никаких представителей судебной власти — все верно, в Посёлке нет собственного суда, слишком он маленький. Как же поступают с преступниками?

Этот вопрос важен не только для игрового мира, но и на метаигровом уровне, потому что очень не хочется изолировать игрока, чей персонаж совершил преступление, и тем самым исключить его из игры, но не освободить для новой роли.

Мы предлагаем две крайние точки того, как принято поступать с преступниками в Посёлке:

— **Если преступление не является серьезным**, преступнику предлагают исправиться и искупить свою вину трудом и человеческим поведением. Чтобы помочь ему встать на путь истинный, над ним может быть назначено шефство.

— **Если преступление является тяжким, или перед нами злостный рецидивист**, преступника арестовывают и отправляют на суд в Город. Фактически на этом персонаж выходит из игры без возможности вернуться. Модельно это происходит следующим образом: персонажу объявляют о решении выслать его в Город на суд и провожают до его комнаты, чтобы он собрался. По дороге до комнаты с ним еще можно продолжать играть; после того как игрок пересек порог своей комнаты, дверь за ним закрывается, и персонаж покидает пространство игры (игрок «под оленем» идет на мастерку).

Решение о судьбе преступника в норме принимают милиционер, парторг и начальник управления. Они могут придумать собственный промежуточный вариант в обозначенном нами диапазоне от отработки до высылки.

Смертная казнь без суда и следствия в Советском Союзе не практикуется, даже на Крайнем Севере.

Общение с внешним миром

Телефонной связи с другими населенными пунктами в Посёлке нет, как нет и телеграфа. Однако из Посёлка можно написать письмо на большую землю — например, запросить указания, спросить совета или просто обратиться к другу. Но расстояние до цивилизации велико, а погода сложна — ответ вряд ли придет скоро, если вообще придет. Так что **местное сообщество привыкло все вопросы решать самостоятельно**.

Иными словами: писать можно, но на ответ рассчитывать не приходится — скорее всего, он просто не успеет дойти до конца игры.

Чтобы отправить письмо, достаточно положить его в ящик рядом с мастеркой. С момента попадания в ящик письмо считается покинувшим Посёлок — то есть достать его оттуда уже нельзя.

Диссидентство

Преследование диссидентов в Посёлке мало кого интересует, но до определенного предела. До товарищей, которые тихо хранят под матрасом томик Замятина или Набокова дела никому нет. Однако как только кто-то переходит от тихой тоски по иному миру к **антисоветской агитации**, ситуация меняется — это уже Преступление, которым заинтересуются и парторг, и милиционер, а если совсем не повезет, то и сотрудник КГБ.

Таким образом, вряд ли кто-то будет обращать внимание на книги, которые ты читаешь, песни, которые ты поешь, и философов, которых ты цитируешь, но если ты решишь открыть подпольный **антисоветский кружок**, то играй в это по [правилам по Преступлениям](#).

О религии

Почему я хочу верить во что-то большее?

Несмотря на провозглашенный в советском обществе массовый атеизм, далеко не все советские граждане отказались от веры в божественное начало. В Посёлке, на далеком Севере, рядом уживаются самые разные люди, и вот текст о том, как здесь обходят острые углы в вопросах веры и религии.

Советский человек — человек знаний, устремленный вперед, к светлому будущему, где наука открывает горизонты, ранее сокрытые от Человечества. Страна уверенно шагает по пути прогресса, оставляя позади старые представления и предрассудки. Все, что окружает людей: мироздание, природа, даже сам человек — подчиняется строгим научным законам. Однако и по сей день не все люди встали на путь просвещенного атеизма; кто-то сохраняет свою веру и религию.

После войны, приведшей к определенным послаблениям в борьбе государства с религией, гайки начали постепенно закручиваться обратно. Целью, впрочем, является не искоренение религий, культов и верований, а постановка их на строгий государственный учет и контроль. Верить — не преступление само по себе, и никаких наказаний только за это не предполагается. С другой стороны, последствия бывают: увольнение или отчисление, разрушенные карьеры, выговоры — именно поэтому далеко не все готовы рассказывать о своей вере вслух и громко. Занять какую-то ответственную должность человеку, который не скрывает, что религиозен, весьма непросто.

Наш Посёлок находится практически на краю света, но даже здесь большинство (хотя большинство ли?) придерживается научного атеизма. С атеистами уживаются староверы, сохранившие религию и обрядовость, а также чукчи с их архаичными верованиями, но религиозных войн никто не ведет. Не происходит, впрочем, и никаких громких провокаций: никто не ходит крестным ходом, не устраивает массовых крещений и не приносит оленей в жертву на площади. Также никому не придет в голову начать огнем и мечом искоренять антинаучное мировоззрение людей, которые трудятся наравне со всеми.

В Посёлке действуют свои правила, продиктованные не столько политикой, сколько здравым смыслом: каждый работает на общее дело, и личные убеждения не мешают совместному труду. Кто-то верит в науку и силу человеческого разума, кто-то — в высшие силы, а кто-то — в мудрость природы. Есть те, кто раскаивается в гонениях на Церковь в начале установления советской власти и начинает замаливать свои грехи. Есть и те, кто всегда хранил веру и обращается к Богу как к высшей инстанции с целью наведения порядка. Но никто не позволит личным взглядам нарушать порядок или ставить под угрозу выполнение задач. На Севере жизнь учит сплоченности.

Опись склада

Сани — 4 штуки + 1 резервные
Упряжь для саней запасная
Веревка для упряжи саней запасная — 1 бухта
Веревка для крепления груза в санях запасная — 1 бухта
Веревки универсальные короткие
Палатки — 4 штуки + 1 резервная
Лопаты — 6 штук
Совки — 6 штук
Ящики археологические — 5 штук
Магнитометры — 4 штуки
Запчасти к магнитометрам — антенны и шнуры заземления, по 2 штуки
Журнал полевой — 10 штук
Знаки топографические — 126 штук
Мешочек для золотого песка — 47 штук
Лента пломбировочная (*малярный скотч*) — 10 мотков
Фломастер черный — 24 штуки
Мешок средний универсальный — 2 штуки
Мешок холщовый для грунта — 10 штук
Карта местности полевая — 1 пачка
Флажки красные сигнальные — 2 штуки
Ружья — 3 штуки
Патроны — 3 упаковки по 9 обойм по 8 патронов
Бумага писчая — 1 пачка
Бумага типографская (*для принтера*) — 1 пачка
Бумага плакатная (*флипчарт*) — 1 пачка
Бумага копирка — 1 пачка, 100 листов
Бумага калька — 1 пачка
Бумага вощеная (заворачивать что-то, чтобы не промокло) — 1 рулон
Шпагат упаковочный — 4 мотка по 150 метров
Ручки синие — в количестве
Карандаши «Конструктор» в ассортименте — 2 упаковки по 10 штук
Карандаши ТМ, М — в количестве
Точилки для карандашей — 4 штуки
Папка картонная скоросшиватель «Дело №» — 5 штук
Дырокол канцелярский — 2 штуки
Лента оформительская (цветной малярный скотч) — 4 мотка
Лента упаковочная (*прозрачный скотч*) — 2 мотка
Лента ремонтная (*армированный скотч*) — 2 мотка
Баклаги для воды — 12 штук

Коррективы к правилам

По мере доработки и публикации правил мы понемногу находили недостатки и нестыковки в правилах, выложенных ранее, и вносили правки в уже опубликованные тексты.

Мы понимаем, что вы наверняка пропустили эти изменения, поэтому дополнительно приводим их здесь — все сразу в одном месте.

Добавлены изменения от 25-го января.

Ключевые изменения и уточнения

Топографические знаки — это не отдельно стоящие штуки, а ярко-желтые ленты, которые привязываются прямо на вешки. Топографические знаки существуют в игре.

Продолжать полноценно действовать, потеряв 1 физический хит, могут **только персонажи с героизмом 5**.

Усталость и Холод начинают воздействовать на персонажа, только когда он заходить **в зону вешек** (нумерованных квадратов местности).

Местность между Посёлком и вешками считается ближайшими окрестностями Посёлка и опасности не представляет.

Про термосы и чай. Чай, принесенный в термосе из Посёлка («старый»), может защитить любого человека от холода, но только один раз, при этом несколько человек могут пить из одного термоса. Сколько в партии термосов — не имеет значения. Тех, кто один раз за выход уже выпил «старый» чай, дальше защищает от холода только свежий чай, приготовленный в лагере. Пить сперва свежий чай, а потом припасенный «старый» не возбраняется.

Если пурга тебя касается, ты немедленно садишься на корточки или на землю (лучше на сидушку) и закрываешь лицо руками. Еще лучше — лечь на землю лицом вниз, но это по желанию. Ты **теряешь 1 хит** и сидишь с закрытыми глазами, пока пурга не пройдет (не перестанет быть слышен ее вой). Если пурга длится **долго (больше 5 минут по ощущению)**, сидящие теряют **еще 1 хит**.

Любой заход в зону вешек (нумерованных квадратов местности, А0 и далее) считается полевой работой, даже если целью персонажа не была собственно работа.

Никто никогда не может работать **третью смену подряд**.

Опоздал (хоть на минуту) **к концу смены** — считай, что и следующую смену работал, так что после нее еще одну придется отдыхать.

Геологи копают лопатами, а археологи — совками. На практике можно копать чем угодно, но именно эти инструменты должны присутствовать в разбитом лагере поисковой партии, чтобы соответствующие ученые смогли сделать свою работу.

Берите в поисковые партии воду в баклагах — кипятить чай и мыть руки и то, что достали из земли.

Описан подробно механизм организации [вылазок](#) из поставленного лагеря поисковой партии.

Дополнен регламент [ведения полевого журнала](#) в поисковой партии.

Упразднен отчет научного руководителя поисковой партии — решили, что по научным вопросам ученые между собой как-нибудь сами разберутся, без бюрократии.

Спасательная партия может двигаться без тропы, если в ней **не больше 3 человек**, среди которых **есть Проводник**. Эвакуируемый в санях пострадавший в этом аспекте человеком не считается.

Адаптировали [Геологию](#) под поиск в земле вместо снега, перечитайте.

Торчащие на поверхность, археологические находки отмечаются не черной бумагой, а цветной, цвет скажем на Параде.

[Голубые конверты](#) улик работают по правилам по [Необъяснимому](#).

Территория и как по ней ходить

Карты и вешки

Вешки не существуют в игровом мире, но **кто угодно** имеет возможность, подойдя к вешке, посмотреть ее номер и таким образом **понять, где он находится**. В игровой реальности персонаж смотрит на окружающие ориентиры и «привязывается к карте».

Топографы, когда разведывают тот или иной квадрат местности, привязывают на вешку **яркую желтую ленту — Топографический знак**. Такой знак **существует в игре**, его видно издалека, по нему удобно ориентироваться.

Где-то к северу от 9-й линии вешек условно находится море, но ходить туда не надо.

Движение по карте

Находясь в стартовом квадрате (у вешки А0), надлежит выбрать из квадратов, к которым из стартового квадрата на карте **ручкой** нарисованы тропы, тот квадрат, в который хочется двигаться. **Если в квадрат есть тропа** — на соответствующей вешке должен быть Топографический знак, его скорее всего будет видно. Сориентировавшись, можно двигаться в его сторону. На этом этапе уместно учитывать уже имеющиеся реальные тропинки и следовать им. Также уместно говорить, например, *«пойдемте в квадрат такой-то, туда тропа более торная»*.

Территория и как на ней выжить

Физические хиты

Продолжать полноценно действовать, потеряв 1 физический хит, могут **только персонажи с героизмом 5**.

Внешняя среда

Усталость и Холод начинают воздействовать на персонажа, только когда он заходит в зону вешек (нумерованных квадратов местности).

Местность между Посёлком и вешками считается ближайшими окрестностями Посёлка и опасности не представляет.

Холод

Количество чая в термосе и количество термосов в группе или партии **не имеет значения**, каждого персонажа глоток из (любого) термоса может спасти от холода **только 1 раз** — брать с собой несколько термосов нет никакого смысла.

Для того, чтобы термос смог защитить от холода **еще 1 раз**, его нужно «пополнить», то есть, долить в него **чай, заваренный прямо в поле**. То есть, нужно разжечь горелку, вскипятить на ней воды, кинуть туда пакетик чая, дать настояться и разлить чай по термосам. Иными словами, есть только один способ сделать так, чтобы (любой) термос защитил персонажа от холода снова — нужно долить в термос свежезаваренный чай.

Топографы и другие персонажи, оказавшиеся в поле помимо поисковых партий, могут заходить в партии с целью пополнить свои термоса свежезаваренным чаем.

Пурга

Если пурга тебя касается, ты немедленно садишься на корточки или на землю (лучше на сидушку) и закрываешь лицо руками. Еще лучше — лечь на землю лицом вниз, но это по желанию. Сверху тебя может изрядно запорошить снегом. Ты **теряешь 1 хит** и сидишь с закрытыми глазами, пока пурга не пройдет (не перестанет быть слышен ее вой). Если пурга длится **долго (больше 5 минут по ощущению)**, сидящие теряют **еще 1 хит**.

Смены и расписание работы

Рабочая смена

Рабочая смена длится 2 часа. За одну смену обычно совершается один выход на полевую работу — в рамках поисковой партии или топографической разведки. **Любой заход** в зону вешек (нумерованных квадратов местности, А0 и далее) **считается полевой работой**, даже если целью персонажа не была собственно работа. Персонаж снова становится свежим и бодрым (сбрасываются «таймер усталости» и «таймер холода») после того, как провел **целую смену, от начала до конца**, занимаясь камеральной работой, Другим делом, или развлекаясь. Иными словами, **отдыхая от полевой работы, можно делать что угодно, кроме как ходить в зону вешек**.

Ни при каких условиях, ни с какими дополнительными обстоятельствами, никакой персонаж, никакой герой физически не в состоянии отработать в поле **три смены подряд — просто не хватит сил**. Поэтому если ты по любым причинам и обстоятельствам оказался в зоне вешек две смены подряд — третью смену придется отдыхать и в зону вешек не ходить.

Если персонаж опоздал (хоть на минуту) вернуться с полевой работы (из зоны вешек) до конца смены, считается, что **следующую смену он тоже работал**, и ему точно придется отдыхать следующую смену после этого. Лучший способ успеть вернуться до конца смены — выходить в поле **в начале смены**. Например, если персонаж вышел в поле (в зону вешек) в смену 10:00-12:00, и вернулся в 12:01, считается, что в смену 12:00-14:00 он тоже работал, и ему точно придется отдыхать смену 15:00-17:00.

Поисковая партия

Обеспечение партии

Уточняем список «тяжелых» вещей, которое можно перевозить **из Посёлка до вешек и между квадратами местности** только на санях:

- **Палатка**
- **Лопата** (для геологических работ)
- **Совок** (для археологических работ)
- **Ящик для скрепленных археологических находок** (отдельные листы можно нести в руках)
- **Магнитометр** (для геофизических измерений)
- **Мешок с «грунтом»** шлиховой пробы для промывки в Посёлке (пустой можно нести в руках)
- **Средства разведения огня** и котелок.

Также на санях можно **транспортировать беспомощного персонажа**, но для этого ВСЕ вышеперечисленные «тяжелые» вещи из саней **нужно выгрузить**.

Также в большинстве случаев партии пригодится:

- **Вода в баклагах** — для приготовления чая, мытья рук и отмыывания от грязи предметов, извлеченных из земли. Одной-двух баклаг вероятно будет достаточно. Баклаги будут на складе, наполнить их можно из кулеров в корпусах (можно пить) или из-под крана (только для мытья).

Ведение полевого журнала

В полевой журнал необходимо заносить:

- *время выхода партии из Посёлка и возвращения в Посёлок;*
- *время прохода каждого посещаемого партией топографического знака; также у каждого знака надлежит фиксировать примерный азимут (игровой, не по компасу) планируемого дальнейшего движения и состояние, физическое и психологическое, людей. Конечно, супер-кратко, например «Прошли точку Ж2, выдвигаемся по азимуту 320, один легко раненый (фамилия), двое нестабильны (фамилии)».*
- *в случае остановки, время ее начала и конца;*
- *в случае проведения исследовательских работ, их факт, время начала и конца и результаты;*
- *в случае ценных научных находок, их суть кратко;*
- *в случае наблюдения значимых погодных явлений (пурги), нападения диких животных (медведя), встреч с другими партиями и другими людьми и других происшествий, сведения об этом.*

Ведением полевого журнала может заниматься лично начальник партии, но лучше, чтобы это делал кто-то другой по его указанию. Ключевая фраза: «Запишите в журнал: квадрат такой-то, произошло то-то».

Вылазка

Если в партии много людей, она может оставить **минимум 5 человек** с частью оборудования и, обязательно, **поставленным лагерем**, и те могут заниматься изысканиями.

Остальные (но **не менее 3 человек**) с санями и другим инструментом могут совершать вылазки в другие квадраты местности, к которым **непосредственно есть тропы** из данного квадрата. Например, если лагерь партии находится в квадрате Б2, и оттуда есть тропа в квадрат Ж3, а оттуда есть тропа в квадрат Ж4, то квадрат Ж3 можно посетить в рамках вылазки, а Ж4 — уже нет.

Таким образом **можно делать вылазки из поставленного лагеря для проведения работ**, постановки лагеря не требующих — **шлиховых и геофизических**. Но помните, что чтобы вывезти любое оборудование с того места, где оно было оставлено, опять понадобятся сани и поисковая партия.

Палатку можно оставить где угодно, в том числе в поставленном виде. Но чтобы забрать ее оттуда, ее понадобится свернуть и упаковать, и опять же понадобятся сани.

Завершение работы партии

По возвращении партии в Посёлок необходимо сделать следующее:

— Завхоз сдает взятое на складе снаряжение обратно на склад, зафиксировав, что и в каком количестве сдается, в полевом журнале.

— Начальник партии сдает намытое в процессе работы партии золото начальнику управления.

— Начальник партии отчитывается о завершении работы лично главному геологу Посёлка. Главный геолог может запросить отчет в письменном виде, но даже письменный отчет обычно предполагается кратким — «посещены такие-то квадраты местности, проведены такие-то работы, случились такие-то происшествия, утеряно такое-то оборудование», буквально несколько предложений.

— Заполненные страницы полевого журнала аккуратно вырываются из тетради и вместе с отчетами подшиваются в архив и в дальнейшем доступны для изучения при планировании будущих партий. Чистая тетрадь полевого журнала сдается на склад.

(отчет научного руководителя партии упразднили — решили, что по научным вопросам ученые между собой как-нибудь сами разберутся, без бюрократии)

Спасательная партия

В спасательной партии должно быть **от 3 человек и сани**. Все остальное снаряжение является опциональным. Спасательная партия **не может перевозить в санях «тяжелое» снаряжение** и производить научные работы.

Спасательная партия **может двигаться без тропы**, если в ней **не больше 3 человек**, среди которых **есть Проводник**. Эвакуируемый в санях пострадавший в этом аспекте человеком не считается.

Кроме этого, **спасти пострадавшего теоретически может кто-то из чукчей**, используя нарты. Но нарты очень маленькие и легкие, на них можно перевезти пострадавшего человека, но нельзя перевезти никакие «тяжелые» вещи. **Нартами могут пользоваться только чукчи.**

Геология

Структура геологической информации и ее сбора

Геологическая информация разделяется по двум видам проводимых геологических работ. Она может быть заложена в грунт где угодно в круге радиусом около (обычно — не более) 1 метра от вешки.

Шлиховое опробование

Для проведения в районе потенциального месторождения шлихового опробования, то есть, поиска золотого песка в руслах рек, никакие подготовительные меры не требуются.

Золотой песок моделируется 4.5-миллиметровыми омедненными стальными шариками.

Первым делом нужно осмотреть местность в окрестности 1 метра вокруг вешки, пошевелить снег и мусор, лежащие поверх плотного грунта и поискать «знаки» золота — отдельно лежащие шарики золотого песка. Если таковые обнаруживаются — значит, **данный квадрат золотоносен** и есть смысл продолжать поиски.

Задача — найти место, где много шариков лежат в небольшом радиусе, 10-30 сантиметров. **Одиночные встреченные шарики можно подбирать просто руками**, но если обнаружено много шариков, эта возможность исчезает — требуется **промывка**. Нужно собрать лопатой шлих (снег и мусор, лежащие поверх плотного грунта) из той области, где обнаружено много шариков. Шлих не может быть большим, он должен поместиться по объему в промывочный лоток. Поэтому следует старательно **определить границы зоны**, где много золотого песка, и собирать шлих только из этой области.

Именно **лопата является основным инструментом геологов**. Доставить ее на место работ можно только на санях, переносить ее из Посёлка до вешек и из одного квадрата местности в другой в руках нельзя.

Дальше есть два варианта. Первый — **промыть шлих прямо на месте**. Это умеют делать **Промывальщики**. Нужно поместить шлих в промывочный лоток (он есть у каждого Промывальщика). Далее Промывальщик использует свои навыки, чтобы «промыть шлих» и выделить золотой песок.

Если Промывальщика в поисковой партии нет, то есть **второй вариант** — собрать шлих, **упаковать его в большой мешок**, подписать номером месторождения (квадрата местности), где была произведена добыча, погрузить на сани (мешок со шлихом является «тяжелым»), а промывку произвести уже в Посёлке после возвращения партии. В Посёлке промывку можно осуществлять **любым удобным способом**, включая выбирание шариков золотого песка из шлиха руками. Главное — **не забить слив!** Ни в коем случае **не сливай воду**, оставшуюся от промывки, **в слив раковины или унитаза**, во избежание их засорения грязью и шариками! Вместо этого **вынеси воду на улицу и вылей подальше**, где замерзшая вода никому не мешает. Не лей на дорожку, а то будет скользко.

В любом случае, результатом шлиховых работ оказывается **количество зерен золотого песка**, намываемое на данном месторождении — в той области, где **было найдено много шариков**. Именно это количество определяет золотоносность квадрата. Одиночные шарики, разбросанные вокруг, являются лишь маркером наличия золота в данном квадрате, и при оценке золотоносности их учитывать не следует.

Шурфовка

Для успешной шурфовки придется копать в том месте, где было найдено много золотого песка, на глубину до 20 сантиметров. В земле можно будет найти **кусочки** разрезанной на части **черной прозрачной карточки** формата примерно А4, на которой напечатаны **числа и буквы**. Кусочков может быть разное количество. В игре с этими кусочками карточки уместно обращаться как с **кусками породы** и называть их «**образцами**» — то есть, признаками присутствия той или иной породы. Собрав все элементы, можно «провести диагностику минералов» — сложить кусочки вместе как пазл (на просвет или на белом фоне) и восстановить надписи, определив таким образом «структуру и состав геологических пластов» на месторождении. Если же часть элементов найти не удалось — возможно, собранного будет достаточно, чтобы убедительно предположить, что должно быть на недостающих элементах. Заниматься диагностикой минералов можно **как в поле, так и в рамках камеральной работы** после возвращения поисковой партии.

Археологические находки

В некоторых случаях археологические находки могут частично выходить на поверхность, в этом случае вместе с ними над землей торчит кусок **черной бумаги (или не черной, точно скажем на Параде)** — так их может заметить кто угодно, порой даже издалека.

Для правильного извлечения археологических находок необходимы: археолог, поисковая партия, поставленный лагерь, археологический ящик и совок. На практике, конечно, можно копать и лопатой, и руками, чем удобнее окажется.

Расследования

Улики

Улика выглядит как **голубой конверт А4** или **зеленый квадратный конверт** меньше А5, лежащий где угодно на полигоне. Сыщики знают, что с ними делать.

Для не-Сыщиков **Голубые конверты** работают по правилам [Необъяснимого](#). В большинстве случаев на голубом конверте будет написано примерно следующее:

ПРАВИЛА. Если ты Сыщик, ты можешь открыть конверт, и знаешь, что делать дальше. Если ты НЕ Сыщик, то НЕ открывай конверт и положи его туда, где он лежал, после того, как дочитаешь этот текст.

Твой персонаж обращает внимание, что в этом месте что-то не так, оно чем-то привлекает твое внимание. Речь не идет о чем-то сверхъестественном, просто о нарушении привычного порядка вещей — необычная глубокая вмятина на мебели, спил дерева там, где вроде бы раньше не ступала нога человека, что-то такое. Не так важно, что именно не так, но что-то тебя заинтересовало (можешь придумать, что именно), и у тебя может возникнуть желание поискать Сыщика (самое очевидное — милиционера, но есть и другие Сыщики), и рассказать ему о том, где ты видел что-то необычное. Может быть ты даже будешь готов проводить его сюда, чтобы он все осмотрел и может быть что-то понял о том, что в этом месте произошло.

Если конверт **квадратный зеленый**, то твой персонаж, если он не Сыщик, ничего необычного не замечает, просто игнорирует существование конверта. Не трогай его, не открывай и не перекладывай с места на место. Если случайно сдвинул, уронил — не поправляй, оставь, как есть.

Ниже — предыдущие обновления от 3-го января.

Территория и как по ней ходить

Для обозначения непроходимых мест на местности используется не красно-белая лента, а **блестящий металлизированный скотч**. Осторожно, он клейкий с одной стороны, не вляпайся!

Карты и вешки

Игровая карта местности выглядит как бумажная карта полигона, разделенная на квадраты, с расставленными в центрах квадратов пронумерованными точками. Каждый квадрат (и точка в нем) обозначается, примерно как на шахматной доске, русской буквой от А до К и цифрой от 0 до 9.

Движение «по буквам» А-К означает движение по местности влево-вправо, цифры же увеличиваются по мере удаления от Посёлка. То есть, «нулевая линия» — это ближайшие окрестности Посёлка, а девятая — самая дальняя доступная тундра.

В рамках игры мы также считаем, что направление увеличения цифр (оно же — направление «вверх» на игровой карте) — это направление на север. То есть, из Посёлка в тайгу ты выходишь на север, и чем севернее ты ушёл (чем больше цифра квадрата, где ты находишься), тем глубже в тундру ты забрался.

В окрестности 1 метра вокруг вешки в снегу могут быть закопаны всякие штуки, важные для моделей. Поэтому, пожалуйста, избегай подходить к вешке ближе чем на 1 метр без необходимости, а если реально нужно, старайся ступать по уже существующим следам.

Составление карт

Топограф, работающий в одиночку или с неквалифицированным помощником, может проложить **не более 3 троп** за смену. Топограф, работающий с **квалифицированным** напарником, может проложить **4 тропы** за смену.

То есть, два топографа, работающие каждый сам по себе, могут проложить 6 троп за смену, а если они будут работать **вместе парой** — 8 троп за смену.

Коммуникация на местности

Персонажи или группы персонажей, **не находящиеся в одном квадрате местности, не могут перекрикиваться** для обмена информацией.

Можно только подавать **визуальные сигналы** любой сложности — жестами, флагами и т. п.

Подойти к людям в другом квадрате, чтобы пообщаться голосом, можно, только если это позволяет имеющаяся в руках карта или в сопровождении проводника.

Территория и как на ней выжить

Усталость

Чтобы отдохнуть, нужно [целую смену](#) не покидать Посёлок.

Также есть неочевидные способы восстановить силы. Если с тобой это произойдет, ты поймешь это по маркерной фразе «*кажется, ты вполне отдохнул*».

Палатка не спасает от Усталости, но все еще спасает от Холода.

Чукчи чувствуют Усталость, как все остальные люди, но все еще не чувствуют Холода.

Оружие

Оружие моделируется пистонными **ружьями, револьверами и пистолетами**.

Мы рекомендуем брать **металлические** модели, и предпочтительно **8-зарядные** — пистоны других типоразмеров трудно найти в продаже. Пистонное оружие часто дает осечки — такова, к сожалению, наша объективная китайская реальность. Поэтому в любой группе, выходящей в тайгу, было бы разумно иметь хотя бы две единицы оружия.

Один человек может носить при себе **максимум одну единицу** оружия.

Патроны не ограничены, но в каждый 5-часовой интервал «от еды до еды» один персонаж может сделать в любых других **людей** не более **3 успешных выстрелов** в совокупности — то есть, от рук одного персонажа может случиться не более 3 ранений или убийств. Промахиваться, а также стрелять в медведя и в воздух можно сколько угодно.

Поисковая партия

Обеспечение партии

Если на Складе есть завхоз или помощник завхоза Управления, при получении и возврате снаряжения на Склад **требуется его подпись**. Если на Складе в данный момент нет дежурного, все операции со снаряжением остаются на совести завхозов поисковых партий. Отчетность о получении и возврате снаряжения ведется в полевых журналах партий.

В сани можно погрузить **только одну палатку**.

Разбивка лагеря

Геологические и археологические работы могут выполняться **только при условии разбивки партией лагеря**. Геофизикам для работы разбивка лагеря не требуется.

Палатка моделирует собой **комплекс материалов и инструментов** по оборудованию лагеря. Этот ресурс конечен. Конкретная палатка может быть поставлена **не более 3 раз** за одну [рабочую смену](#). Если палатку вынули из чехла, **по любой причине**, «раз» считается свершившимся.

Спасательная партия

Спасти пострадавшего **теоретически могут чукчи**, перемещающиеся по тундре на нартах. Но нарты очень маленькие и легкие, на них можно перевезти пострадавшего человека, но **нельзя перевезти никакое оборудование**. Нартами могут пользоваться **только чукчи**.

Геология

Археологические находки

Извлекать из снега археологические находки, даже без помощи археологов, можно **только в рамках работы поисковой партии!**

Игровые предметы

Игровыми являются только фотографии, сделанные игровыми фотоаппаратами во время игровых событий на игровые фотоаппараты (включая заантураженные телефоны), и **распечатанные на бумаге**. Фотографий на экране устройства в игре не существует.

Трудовая книжка

Трудовые книжки сотрудников МВД и КГБ имеют **красные обложки**.

Антураж

Мы просим воздержаться от ярких кислотных цветов, **любых камуфляжных паттернов** и бросающихся в глаза современных деталей одежды.

Цель, Героизм и Слабина

В чем моя сила? В чем моя слабость? К чему я стремлюсь?

Представляем текст про цели персонажей, их героизм и слабину.

Обобщенное представление о Советском союзе таково, что в нем все, ну или почти все — хорошие люди, отважные герои, готовые на подвиги ради своей страны. Мы понимаем, что этот нарратив не вполне реалистичен, но он нам близок и интересен, и мы хотели бы сохранить его в игре. С другой стороны, нам важно, чтобы наши персонажи были объёмными, настоящими живыми людьми, а не картонными героями советских плакатов. Поэтому мы придумали эту модель. У каждого персонажа есть некая далекая, но реалистичная Цель, к которой он осознанно стремится в данный момент своей жизни. Она недостижима непосредственно на игре, но персонаж действует, держа ее в уме и стремясь к ней.

Переехать в Ленинград, получить Ленинскую премию или должность в столичном институте, найти новое месторождение для страны или скопить денег на автомобиль, жениться на любимой женщине и завести детей — всё это подходящие примеры Цели.

Чтобы когда-нибудь в будущем достичь своей Цели, персонаж должен в ближайшее время, то есть на игре, совершить какой-то важный Шаг, достигнуть какого-то конкретного результата, который его к этой Цели приблизит. Стать ударником труда, найти золотой самородок, стать главным в профессии, отстоять свою научную гипотезу, добиться поощрения для себя или выговора для конкурента, сделать предложение любимой женщине — всё это подходящие примеры Шага.

Героизм — это степень выраженности напряженного, самоотверженного преодоления трудностей ради Цели. Высокий Героизм может потребовать от человека чрезмерно много, и это перенапряжение непременно где-то прорывается, выражаясь в Слабине. Например, ударник производства может вкалывать без передышки по две смены пять дней в неделю, но каждые выходные он дома напивается в хлам и избивает жену, а потом на трезвую голову плачет об этом.

На нашей игре есть два способа быть хорошим человеком. Первый — быть героем, но не без последствий — то есть иметь высокий Героизм и высокую Слабину. Второй — быть адекватным, комфортным для окружающих человеком, не имеющим резко выраженных неприятных черт, но и не быть героем — то есть, иметь низкий Героизм и низкую же Слабину. И такие, и такие люди могут быть хорошими, просто по-разному. Промежуточные комбинации тоже вполне могут определять хороших людей.

Мы измеряем Героизм и Слабину уровнями от 1 до 5. Эти уровни для своего персонажа ты выбираешь самостоятельно. Есть только одно ограничивающее правило — Слабина персонажа никогда не может быть ниже его Героизма. В большинстве случаев они равны.

Мы добавили в заявку четыре новых поля — Цель, Шаг к Цели, Героизм и Слабина. Пожалуйста, продумай и заполни их. Эта модель в основном является нарративной и даёт некоторый ориентир для отыгрыша, помогает прикинуть, что для персонажа будет уместно, а что не очень. Выбирай для своего персонажа уровни Героизма и Слабины, которые покажутся тебе отражающими его суть, и прописывай в заявке конкретные особенности поведения персонажа, в которых будут выражаться его Героизм и его Слабина.

Примеры для ориентира

Персонаж: «Будда» Чинков

Цель персонажа: Дать Стране золото Территории.

Шаг к цели: Открыть золотonosную жилу в окрестностях Поселка, составить карту ее залегания.

Героизм 5: Ни перед чем не останавливается, не знает усталости, отдыха, сочувствия, милосердия. Всегда там, где он нужен, всегда предельно требователен к себе и другим, постоянно побуждает людей трудиться на пределе их возможностей.

Слабина 5: В его жизни нет ничего, кроме работы. У нет любимой женщины, нет друзей, товарищей, собутыльников, конфиденентов, хобби, увлечений, никакого Другого дела. Люди для него пешки, винтики, инструменты. Он предельно, бесконечно одинок.

Персонаж: Разнорабочий-промывальщик

Цель персонажа: Стать ударником труда

Шаг к цели: Добиться от руководства грамоты за отличную работу

Героизм 3: Работает больше других, всегда рвётся вперёд, туда, где работа самая тяжёлая.

Слабина 3: Преувеличивает свои заслуги, присваивает чужие, преуменьшает заслуги других.

Персонаж: Ученый

Цель персонажа: Двухкомнатная квартира в Ленинграде

Шаг к цели: Получить Государственную премию

Героизм 1: Не пропускает рабочие смены, не нарушает распорядок, дисциплинирован.

Слабина 1: Многовато курит и сквернословит.

Изменения в процессе игры

В некоторых случаях в процессе игры персонаж может измениться. Может измениться его Цель, или он может решить идти к своей Цели другим путём — и изменится его Шаг к цели, могут измениться уровни его Героизма и Слабины или их проявления. Конечно, это не те вещи, которые могут меняться часто, но какое-то значимое для персонажа событие, какой-то личностный кризис вполне способен их изменить.

Все эти четыре вещи связаны, и если меняется одна из них, наверняка изменится еще минимум одна, а то и все три. Поэтому если тебе кажется, что какая-то из этих вещей для твоего персонажа изменилась — это повод остановиться и задуматься. Что, собственно, произошло? Какое воздействие произошедшее на него оказало? Что в нём изменилось? Каким образом? Какие ещё вещи изменились вследствие этого?

Думать о таких вещах в одиночку сложно, поэтому мы вводим важное модельное дополнение. Если тебе кажется, что одна из этих четырёх характеристик персонажа могла измениться, нужно найти какого-то персонажа, которому твой персонаж доверяет — это может быть лучший друг, любимый человек, учитель и наставник или кто-то ещё. Если совсем никто не приходит в голову, вспомни, что среди персонажей игры есть Священник, Шаман и Старый выпивоха, кто-то из них точно подойдет.

Дальше нужно с этим персонажем уединиться и поговорить. Это должен быть откровенный разговор по душам. Расскажи собеседнику, что случилось, как ты смотрел на вещи раньше, и как смотришь теперь, что изменилось в твоих взглядах, ценностях, желаниях. Пусть собеседник скажет тебе, что он думает, возможно, его мнение как-то уточнит твою точку зрения. По итогам разговора сформулируй заново свою Цель, ближайший Шаг к ней, твои новые уровни Героизма и Слабины и их проявления. Помни, что Слабина никогда не может быть ниже Героизма.

Территория и как по ней ходить

Как мне найти свой путь?

На Территории почти нет дорог. Протоптанные улицы Посёлка, впечатавшиеся в северную землю, накатанный путь в сторону аэродрома — первые робкие ростки советской транспортной мощи — не пустили пока корни в ее глубину. Однако идти куда глаза глядят — плохой выбор для тех, перед кем стоит четкая и понятная цель, и не потому, что не хочется застрять в снегу и льдах, а потому, что это мешает работе. По этой причине, перед поисковыми партиями впереди идут самые смелые и рискованные — разведчики-топографы. Рискуюя собой, проложить путь для других — так можно было бы описать их работу, хотя, конечно, подобные высокопарные слова изрядно бы их насмешили.

Друзья, сегодня мы говорим о том, как перемещаться по Территории.

Топографы, обратите особое внимание на этот текст, так как именно здесь содержится модельное описание полевой и кабинетной части вашей работы.

*В дальний путь собрались мы,
А в этот край таежный
Только самолетом можно долететь.*

*А ты улетающий вдаль самолет
В сердце своем сбереги...
Под крылом самолета о чем-то поет
Зеленое море тайги.*

*Сергей Гребенников
Николай Добронравов*

Местность вокруг Посёлка (базы отдыха) делится на **тайгу** (лес) и **тундру** (чистое поле).

На местности встречаются заборы, бетонные и из металлической сетки. В реалиях игры их не существует, но лазить через них не надо — считай просто, что в этих местах имеют место некоторые непреодолимые препятствия. Говори про них в игре: «*тут скалы*», «*здесь обрыв*», «*тут не пройти*», «*здесь придется в обход*».

То же самое касается и **блестящей металлизированной ленты** — она обозначает непроходимые в данный момент препятствия, можно называть их «*снежными заносами*». Осторожно, лента клейкая с одной стороны, не вляпайся!

Местами на бетонных заборах встречаются надписи и рисунки. Игнорируй их.

Кое-где в «тайге» встречаются небольшие стационарные строения. Игнорируй их тоже. Это дикая тайга, здесь едва ступала нога человека, никаких строений тут быть не может.

Ты можешь встретить в тайге что-то необычное, но при этом явно не относящееся к инфраструктуре базы и случайным предметам из леса, а явно сделанное мастерами — на такие вещи стоит реагировать исходя из того, что ты видишь.

На полигоне к началу игры будет множество следов мастеров и игротехников, оставшихся от процесса разметки полигона. При этом в игровых реалиях мы имеем дело с дикой тайгой и тундрой, где следов деятельности человека нет или почти нет. Поэтому мы просим в игре эти следы игнорировать, делая вид, что вокруг нетронутая природа, ну или называть их звериными тропами.

Общие слова

Правила безопасности Геологического управления гласят, что **выходить за пределы Посёлка в одиночку нельзя**, нужно идти минимум вдвоем. Это внутриигровой регламент, за его нарушение можно огрести игровое наказание от игрового начальства.

Правилами игры мы одиночные выходы не запрещаем.

Однако просим никого, ни в одиночку, ни группой, **не выходить за пределы Посёлка** (то есть, за забор) **с 2 ночи до 10 утра**. Модели в это время все равно не работают, делать в тайге и тундре нечего, и лишние пожизненные риски ни к чему.

Вне Посёлка категорически нельзя бегать! Ни при каких игровых обстоятельствах. Ни от медведя, ни от пурги, ни от пули все равно не убежать. А еще в припорошенном снегом лесу это небезопасно. Если ты вдруг забыл об этом и побежал, остановись, как только вспомнил.

Проводники и топографы

Просто так обычному человеку за пределами Посёлка делать нечего — он там заблудится и сгинет. Поэтому люди ходят по тайге и тундре **либо в сопровождении опытного проводника, либо по тропам**, обозначенным на карте.

Проводник — это не профессия, это навык. Проводник может взять с собой одного или двух (не больше) обычных людей и без всякой карты дойти с ними туда, куда нужно.

Проводников в Посёлке не очень много, но достаточно. В частности, проводниками являются все топографы и некоторые местные жители. **Если твой персонаж — проводник, ты будешь об этом знать.** Обучиться навыку проводника в ходе игры нельзя.

Составлять карты известных троп и прокладывать новые тропы могут **только топографы**. Собственно, в этом и состоит их профессия — ходить по тайге и тундре и составлять карты, по которым потом могут ходить все остальные.

Карты и вешки

Игровая карта местности выглядит как бумажная карта полигона, разделенная на квадраты, с расставленными в центрах квадратов пронумерованными точками. Каждый квадрат (и точка в нем) обозначается, примерно как на шахматной доске, русской буквой от А до К и цифрой от 0 до 9.

Движение «по буквам» А-К означает движение по местности влево-вправо, цифры же увеличиваются по мере удаления от Посёлка. То есть, «нулевая линия» — это ближайшие окрестности Посёлка, а девятая — самая дальняя доступная тундра.

В рамках игры мы также считаем, что направление увеличения цифр (оно же — направление «вверх» на игровой карте) — это направление на север. То есть, из Посёлка в тайгу ты выходишь на север, и чем севернее ты ушёл (чем больше цифра квадрата, где ты находишься), тем глубже в тундру ты забрался. Соответственно, направление «вправо» — это направление на восток.

Где-то к северу от 9-й линии вешек условно находится море, но ходить туда не надо.

На местности в местах, примерно соответствующих нумерованным точкам на карте, будут стоять вешки с красными верхушками и табличками, на табличке указан номер вешки — такой же, как на карте. **В игровом мире вешек не существует**, вешки обозначают какие-то заметные ориентиры на местности, в частности места, представляющие интерес с точки зрения геологоразведки. В игровых разговорах уместно говорить «*квадрат АЗ*» (район местности), «*знак Г8*» (топографический знак в центре квадрата), «*шурф И1*» (если в этом квадрате уже идут геологоразведочные работы).

Кто угодно имеет возможность, подойдя к вешке, посмотреть ее номер и таким образом **понять, где он находится**. В игровой реальности персонаж смотрит на окружающие ориентиры и «привязывается к карте».

Кроме номера, на табличке вешки могут быть еще какие-то надписи. Если твой персонаж знает, что они обозначают, тебе объяснят, как их читать. В противном случае, не надо эти надписи ни читать, ни запоминать, ни записывать, ни диктовать кому-то — просто не обращай на них внимания.

В окрестности 1 метра вокруг вешки в снегу могут быть закопаны всякие штуки, важные для моделей. Поэтому, пожалуйста, избегай подходить к вешке ближе чем на 1 метр без необходимости, а если реально нужно, старайся ступать по уже существующим следам.

Топографы, когда разведывают тот или иной квадрат местности, привязывают на вешку **яркую желтую ленту — Топографический знак**. Такой знак **существует в игре**, его видно издалека, по нему удобно ориентироваться.

Нумерованные точки на карте могут быть соединены линиями — тропами. Важно, что для обычного человека существуют только те тропы, которые нарисованы на карте **ручкой** (не карандашом!). По таким тропам кто угодно может ходить без проводника.

Тропа, нарисованная **карандашом** — это топографический набросок, который обычный человек прочесть не может, для него это просто мешанина неразборчивых пометок, пользоваться такой тропой нельзя.

Составление карт

Составлением карт занимаются топографы. Каждый топограф является проводником, так что он и сопровождающие его персонажи (не более двух) могут свободно перемещаться по тайге и тундре, не пользуясь картой и не ограничивая себя уже проложенными тропами.

Если топограф посетил **последовательно** вешку с номером, например, Е4, и **сразу после нее**, вешку с номером, например, Ж6, он может нанести на свою карту **карандашом** тропу — более-менее прямую линию, соединяющую точку Е4 и точку Ж6 и не затрагивающую никакие другие точки на карте. **Никто, кроме топографов, карандашом на картах не рисует.**

Проложив первую тропу к определенной вешке, топограф должен отметить данный квадрат как разведанный — то есть, привязать на вешку **желтую ленту — Топографический знак**.

Если топограф в своём походе посетил последовательно вешки, например, А1, Б4, В2, Г2 и Б3, он может нанести на свою карту тропы А1-Б4, Б4-В2, В2-Г2 и Г2-Б3, но **не может** нанести тропу, например, Б4-Б3, хотя эти точки на местности совсем рядом. Ещё раз: чтобы проторить тропу от одной точки к другой, нужно пройти **непосредственно** от одной вешки до другой, как угодно петляя в процессе, но не подходя ни к каким другим вешкам.

Проложив таким образом некоторое количество троп, топограф возвращается со своим карандашным наброском в Посёлок. Там, в Управлении, в Отделе топографии, висит на стене Главная карта, большая и удобная. Далее, в рамках уже своей кабинетной работы, топограф переносит проторенные им тропы с полевого карандашного наброска на Главную карту, и делает он это **ручкой**. С момента переноса на Главную карту прокладка тропы считается завершённой и этим маршрутом могут пользоваться другие люди. Кроме нанесения тропы на карту может быть полезно вести журнал проложенных троп — на случай, если троп на карте станет слишком много и в них станет трудно разбираться.

Переносить тропы на Главную карту могут только топографы, другие персонажи могут только срисовывать тропы с нее.

Топограф, работающий в одиночку или с неквалифицированным помощником, может проложить **не более 3 троп** за смену. Топограф, работающий с **квалифицированным** напарником, может проложить **4 тропы** за смену. То есть, два топографа, работающие каждый сам по себе, могут проложить 6 троп за смену, а если они будут работать **вместе парой** — 8 троп за смену.

Кто угодно, находясь в Посёлке, может переносить тропы, нарисованные **ручкой**, с Главной карты на полевые карты, и с одной полевой карты на другую. Важно делать это **ручкой**, карандашом пользуются только топографы.

Если у тебя в руках две карты, и на одной из них есть нарисованная **ручкой** тропа между, например, точками В1 и Г2, а на другой карте такой тропы нет, ты смело можешь нарисовать **ручкой** линию между точками В1 и Г2 и на второй карте. Этот процесс называется «сводить карты».

Будь, пожалуйста, очень внимателен при сведении карт, не нарисуй случайно тропу, которой на исходной карте не было. Сведением карт можно заниматься, только находясь в Посёлке — в тайге и тундре перерисовывать тропы с одной карты на другую нельзя.

Повторим еще раз: **карандашом тропы рисуют только топографы в поле**. Читать карандашные наброски тоже умеют только топографы. И только топограф может перенести нарисованную карандашом тропу с наброска на Главную карту (ручкой!), и только на нее. Нарисованные **ручкой** тропы уже можно переносить **ручкой** же с Главной карты на полевые карты и с одной полевой карты на другую — но только находясь на территории Посёлка.

Движение по карте

Персонаж или группа персонажей (любого размера), не имеющая в своем составе проводника, но имеющая на руках карту, может выйти из Посёлка и перемещаться следующим образом.

Находясь в стартовом квадрате (у вешки А0), надлежит выбрать из квадратов, к которым из стартового квадрата на карте **ручкой** нарисованы тропы, тот квадрат, в который хочется двигаться. **Если в квадрат есть тропа** — на соответствующей вешке должен быть Топографический знак, его скорее всего будет видно. Сориентировавшись, можно двигаться в его сторону. На этом этапе уместно учитывать уже имеющиеся реальные тропинки и следовать им. Также уместно говорить, например, *«пойдемте в квадрат такой-то, туда тропа более торная»*.

Если, дойдя до Топографического знака, ты обнаруживаешь, что **номер на вешке соответствует квадрату**, в который ты направлялся — то все в порядке, ты пришел, куда хотел. Можешь снова сориентироваться, выбрать следующий квадрат, в который есть тропа на карте из того квадрата, где ты теперь находишься, высмотреть на местности соответствующий Топографический знак и двигаться к нему.

Если же ты ошибся, и номер на вешке другой, не тот, который ты ожидал увидеть, то нужно посмотреть на карте, есть ли в этот квадрат тропа **ручкой** из квадрата, в котором ты начинал путь. Если есть, значит, ты «ошибся тропой» и пришел не в то место, куда собирался, но это не страшно, ты сориентировался и понял, где ты. Ты можешь вернуться назад той же тропой, или выбрать другой квадрат, куда есть тропа из квадрата, где ты оказался, и двигаться туда.

Если же оказалось, что **в квадрат, в который ты пришел, на твоей карте нет тропы** из квадрата, откуда ты выдвинулся, то ты заблудился и у тебя есть только один выход — вернуться обратно тем же путем, заново сориентироваться на местности и попытаться все же дойти до квадрата, в который на твоей карте есть тропа.

Если тропа привела тебя к вешке, на которой нет Топографического знака — что-то пошло не так, ты запутался. То ли топографы недоразвели данный квадрат, то ли в твоей карте ошибка — непонятно, но нужно возвращаться в предыдущий квадрат. Запомни, в каком квадрате возникла проблема и по возвращении в Посёлок расскажи об этом инциденте топографам.

Если Топографический знак на вешке есть, но, например, упал – привяжи его на место. Намеренно снимать и уносить топографические знаки нельзя — единожды разведанный квадрат остается таковым навсегда.

Без карты и тропы персонаж (или группа) без проводника никуда существенно продвинуться не может.

Группа больше 3 человек может передвигаться только по карте и тропе, проводник им не поможет.

Коммуникация на местности

Персонажи или группы персонажей, **не находящиеся в одном квадрате местности, не могут перекрикиваться** для обмена информацией.

Можно только подавать **визуальные сигналы** любой сложности — жестами, флагами и т. п.

Подойти к людям в другом квадрате, чтобы пообщаться голосом, можно, только если это позволяет имеющаяся в руках карта или в сопровождении проводника.

Территория и как на ней выжить

Где предел моей прочности?

Красоту Территории учатся видеть не сразу. Опасность же ее, напротив, очевидна всем с первого шага за границу Посёлка. Главная угроза здесь — не переменчивая погода, не пурга и не белые медведи, а холод. От холода здесь никуда не деться, он терзает и тело, и разум. Жизнь человека на Территории часто превращается в буквальную гонку со смертью, где для победы нужны не только теплая одежда и крепкая обувь, но и определенного рода стойкость духа, рано или поздно приобретаемая всеми, кто планирует остаться здесь надолго.

Сегодня мы говорим о том, как выживать на Территории. В этом тексте мы описываем, как устроено здоровье персонажа, что может нанести ему вред и как компенсировать последствия этого вреда — когда это возможно.

*И пусть говорят — да, пусть говорят!
Но нет — никто не гибнет зря,
Так — лучше, чем от водки и от простуд.
Другие придут, сменив уют
На риск и непомерный труд, —
Пройдут тобой не пройденный маршрут.*

Владимир Высоцкий

Жители Территории привыкли к тяжелым испытаниям — как физическим, так и моральным. Однако длительный выход далеко за пределы Посёлка опасен даже для самых смелых, выносливых и подготовленных. Провести час в поисковой партии или вылазке — посильное мероприятие, но уже чреватое опасностями. Задерживаться вдалеке от Посёлка дольше не стоит.

Кроме прочего, в Посёлке у человека есть шанс на медицинскую помощь, но **в тайге даже врач толком не поможет**. Поэтому из тайги редко возвращаются здоровыми. Иногда кто-то гибнет. Нечасто, но **бывает, что пропадают целые поисковые партии**. Тайга и тундра суровы и не прощают ошибок.

Природа Территории опасна и коварна. Ее воздействие на человека описывается этими правилами.

Здоровье персонажа

У персонажа есть два вида хитов — физические хиты и хиты морали. И тех, и других у любого здорового персонажа по **2**.

Персонаж может потерять хиты **обоих видов** в следующих случаях:

- От долгого нахождения вдали от Посёлка, от холода и усталости;
- От попадания в пургу;
- От удара лапой медведя;
- От общения с персонажем в состоянии нервного срыва;
- От участия в драке;
- От выстрела из оружия.

Любое воздействие, кроме выстрела, снимает 1 хит. При этом игрок **сам выбирает, какой хит теряет** его персонаж, физический хит или хит морали. Даже если тебя ударил когтями медведь, ты можешь решить, что хоть тебе и повезло и он только куртку пробил, испугался ты до чертиков и теперь шарахаешься от каждого куста. **Выбирай, какой хит терять**, не из геймистских соображений, а исходя из состояния персонажа и того, во что ты сам сейчас предпочтешь поиграть.

Единственное исключение — выстрел из оружия, он всегда снимает физические хиты, причем все сразу. Персонаж, в которого выстрелили, всегда сразу становится беспомощным.

Если с твоим персонажем произошло что-то ещё, от чего, как **тебе самому кажется, он потерял физический хит или хит морали** — вероятно, так и есть, это нормальный ход.

Упомянуть хиты вслух в игре не надо, мы здесь используем этот термин, потому что он привычный, для лучшего понимания. Как говорить о здоровье персонажа в игре, мы расскажем ниже.

Физические хиты

Физические хиты отражают физическое здоровье персонажа.

Потеря одного хита означает слабость. В таком состоянии трудно выполнять любую работу, а **тяжелую физическую работу выполнять нельзя** вообще. Нельзя тащить гружёные сани, нельзя копать, нельзя инициировать драку. Но можно, например, заваривать чай. Трудно идти: нужно волочить ноги, часто останавливаться передохнуть. **Уместно жаловаться на боль, просить помощи.**

Исключение составляют люди с героизмом 5. Потеряв 1 физический хит, они, если очень хотят, могут продолжать полноценно действовать. Но на потерю второго физического хита они реагируют так же, как все остальные.

Потеря обоих физических хитов — беспомощность. В таком состоянии персонаж практически не может двигаться, может только ползать или ходить очень медленно и шатаясь. Он точно **не может дойти до соседнего квадрата** местности, даже с помощью. Он **не может выполнять никакие конструктивные действия**, не может принести никому никакой пользы. **Лежать на земле не надо** (пожизнёвое здоровье дороже), но стоит всячески демонстрировать свое **крайне тяжелое состояние.**

Беспомощного можно перемещать на значительные расстояния (в другой квадрат местности и от вешек до Посёлка) **только на санях**, никак иначе. При этом, чтобы перевозить на санях человека, из них **нужно выгрузить ВСЁ «тяжелое» снаряжение.** Если тащить сани с пострадавшим оказывается слишком тяжело **по жизни**, допускается, чтобы пострадавший медленно шёл рядом с санями, держась за них.

И в состоянии слабости, и в состоянии беспомощности персонаж **теоретически может находиться сколь угодно долго**, но **беспомощный рискует умереть** в любой момент. Стоит отыграть оказание первой помощи, чтобы персонаж дожил до возвращения в Посёлок, но вылечить его, конечно, не получится. Никак существенно **помочь пострадавшему вне Посёлка невозможно.**

Физическое состояние персонажа обычно более-менее очевидно окружающим. В зависимости от характера повреждения **можно говорить**, что персонаж *ранен, болен, переохладился*, или просто говорить — *ослабел, ослаб, устал*. Если персонаж беспомощен — можно говорить прямо так, или говорить, что персонаж *тяжело ранен, тяжело болен, совсем замерз, умирает*. Так же можно и отвечать, когда тебя спрашивают, что с тобой.

Хиты морали

Хиты морали отражают моральное состояние персонажа.

Если все хиты на месте — персонаж собран, целеустремлен, готов к тяжелой работе и испытаниям. Впрочем, это не всегда означает, что с ним комфортно общаться — проявления Слабины некоторых людей в любом случае могут создавать проблему для окружающих.

При потере 1 хита морали персонаж теряет волю к победе, веру в себя и в успех общего дела. Как именно это проявляется в его поведении — остается **на усмотрение игрока**, но тут важно, что **просто переживать внутри своей головы недостаточно.**

В поведении персонажа обязательно появляются какие-то особенности, которые **существенно мешают ему самому и окружающим**, но при этом являются **преодолимыми** — то есть, не лишают персонажа способности к конструктивной деятельности. Просто теперь он выполняет эту деятельность не с энтузиазмом, а без всякого удовольствия, скорее даже наоборот.

Приведем несколько примеров — не для того, чтобы ты из них выбирал, а чтобы была примерно понятна уместная степень неадекватности поведения персонажа в такой ситуации.

Персонаж может стать агрессивным, все время ругаться, обвинять окружающих в том, что они плохо работают, что из этой работы ничего путного не выйдет, грубить в ответ на каждое обращение к нему, подвергать жесткой критике любую идею.

Или **может, наоборот, замкнуться в себе**, отмалчиваться, отказываться с кем-либо разговаривать и выполнять чьи-либо указания и просьбы.

Может появиться сильный страх чего-то, например, персонаж может решить, что группа на грани гибели и вот-вот замерзнет, и начать убеждать всех немедленно возвращаться в Посёлок.

Или, например, у персонажа **может случиться острая неприязнь к людям**, он может бросить группу и в одиночку уйти в сторону Посёлка — и кстати не факт, что он правильно определит направление.

Потеря обоих хитов морали приводит к нервному срыву. Персонаж становится категорически не адекватен, он не может нормально общаться, не может нормально работать. В таком состоянии никакая его конструктивная деятельность не приносит никакого полезного результата.

Например, аккуратно вынимая археологическую находку, он вдруг ее уничтожает — по неосторожности или со злобы. Копая шурф, он вдруг бросается на напарника с кулаками. От человека в таком состоянии можно ждать чего угодно. Прояви фантазию, подумай, как может повести себя твой персонаж, если ему отключило все тормоза.

В каких-то **редких случаях у персонажа может случиться психоз** с бредовыми идеями или даже галлюцинациями: скажем, на марше тебе чудится, что с тобой рядом шел твой друг, но сейчас ты оборачиваешься, и его нет. Ты требуешь, чтобы группа остановилась и начала его искать. Однако такие истории, особенно среди подготовленных и привычных к местному климату людей, — это исключительная ситуация, вызванная исключительными же обстоятельствами. **Пожалуйста, не злоупотребляй таким отыгрышем.**

Ситуация усугубляется тем, что в суровых реалиях Территории **всем тяжело, все уставшие и замученные**, и такого рода ситуация с одним из людей в группе легко может стать последней каплей для кого-то другого. Человеку настолько плохо, он ведет себя настолько безобразно, что **окружающим сложно это вынести.**

Иными словами, в состоянии срыва персонаж **получает возможность снять с другого персонажа 1 хит просто словами** — для этого нужно сказать какую-то речь, обозначающую, в чем именно персонаж видит проблему, указать на кого-то и произнести маркерную фразу: *«это ты во всем виноват!»*. Не стоит этим злоупотреблять, но если тебе очень плохо уже минут десять, а остальным членам партии на это плевать, пора выплеснуть на них свои проблемы.

В своем отыгрыше нервного срыва стоит ориентироваться на то, чтобы **в результате потери адекватности твоего персонажа кто-то из окружающих потерял 1 хит**. Если никто не потерял хита — вероятно, ты не дожал, **нужно больше драмы**. Больше 1 хита снимать с окружающих не стоит, кроме как в исключительных ситуациях, когда это выглядит супер-уместным.

Реакция на потерю хита морали не обязана быть мгновенной. В конце концов, персонаж пережил некоторый шок, какое-то мощное обесценивание, лишился какой-то важной для его самосознания опоры. Конечно, это нужно осмыслить, переварить. Так что и **у игрока вполне есть время подумать**, как его персонаж может среагировать на данную конкретную ситуацию. Но постарайся, пожалуйста, чтобы видимая окружающим реакция на потерю хита морали случилась **не позднее, чем через 10 минут** после вызвавшего потерю хита события.

В отличие от физического состояния персонажа, его **моральное состояние окружающим часто не очевидно**, и оценить его тяжесть может быть сложно. Понять что-то здесь можно только по отыгрышу, который может быть очень разным. Поэтому мы не вводим никаких стандартных терминов для обозначения моральных состояний, и персонажи вольны говорить о состоянии окружающих так, как им покажется уместным.

Мы рекомендуем заранее продумать, как именно твой персонаж вероятно будет реагировать на потерю хитов морали – и одного, и обоих. Лучше **проработать несколько вариантов**, чтобы, когда понадобится, выбрать более подходящий к ситуации.

Смерть

Обычно вопрос о смерти персонажа будет возникать в ситуации, когда его **беспомощного оставили где-то одного**. Независимо от того, произошло это в Посёлке, в тайге или в тундре, ситуация одна и та же — игрок ждет, пока его беспомощного персонажа найдут и помогут. Ждать можно сколь угодно долго, но если **ждать надоело — значит, персонажу пора умереть**. Пожалуйста, **не ставь под угрозу свое пожизнёвое здоровье**, умирай, как только чувствуешь, что начинаешь замерзать.

Также судьба персонажа плачевна, если он оказался вдали от Посёлка **без карты и проводника**. Он заблудился в том квадрате местности, где с ним это случилось, и не может выбраться, если ему не помогут. Если ты оказался в такой ситуации и тебе **надоело ждать помощи — умирай**.

Персонаж, оставшийся один вдали от Посёлка, **может умереть по решению игрока** вообще в любой момент. Тут стоит обращать внимание на хиты морали — если они еще есть, скорее всего, персонаж еще может терпеть, ждать, принимать какие-то решения. Если же хиты морали на нуле, то вероятно, что у персонажа совсем не осталось сил жить.

Беспомощный персонаж теоретически может оставаться таковым **сколь угодно долго**, но к нему в любой момент может **подойти игротехник и сказать** ему на ухо *«ты умираешь, у тебя осталась 1 минута на последние слова»*, или сразу *«ты умер»*.

Также **беспомощный персонаж может умереть, если в него стреляют из оружия**. Чтобы выстрел оказался смертельным, убийца должен **внятно вслух** сказать, почему именно он именно сейчас убивает именно этого человека.

Ну и наконец, персонаж может умереть, если игроку **стало невыносимо его играть**. Но в такой ситуации лучше, конечно, вначале **зайти на мастерку** и поговорить с мастерами — может, найдется какое-то решение получше.

Если твой персонаж умер — подними скрещенные руки над головой «олемом» и иди на мастерку. **Оставлять ничего на месте смерти не нужно**; если при тебе есть значимые игровые вещи, мы сделаем так, что они будут обнаружены позднее.

Лечение

Формализованных моделей лечения как физических повреждений, так и просадок морали, нет.

С легкими физическими повреждениями стоит, вернувшись в Посёлок, дойти до врача или медсестры. Рассказать, как так вышло, описать симптомы. Тебе окажут помощь: перебинтуют голову, повесят руку на перевязь и так далее; кроме того, обсудите с врачом, какие последствия следует отыграть — например, хромать какое-то время. Находиться в таком состоянии уместно **примерно полчаса**, никакой деятельности оно технически **не мешает**.

Если тебя притащили в Посёлок на санях беспомощным, тебя, конечно, доставят к врачу. Врач с тобой поговорит, возможно, прооперирует — в любом случае провозится существенное время, минут 10-15. И по итогам обозначит **ограничения** — какие-то вещи, которые тебя нельзя делать, например, в ближайший час или два, и нарушение которых приведет тебя опять к потере хита. Это **не ограничит тебя в ролевой игре**, но может ограничить в каких-то эффективных действиях.

Персонажа, который явно не в себе, по возвращении в Посёлок тоже стоит отвести к врачу (считайте его и психологом/психиатром тоже). Но если это не было сделано, то **пострадавший может решить свою проблему и самостоятельно**. Тут есть разные способы — можно самому пойти поговорить о своих проблемах с врачом или с близким другом, можно выпить по маленькой с пьяницей, пожаловаться на судьбу продавщице, посоветоваться с парторгом или даже со священником, кому-то помогает устроить драку или уединиться с товарищем противоположного пола... В любом случае, это должно быть **какое-то эмоциональное взаимодействие с другим персонажем**. Если оно состоялось, персонаж приходит в адекватное моральное состояние **сразу по его завершении**.

Внешняя среда

Основной источник угрозы здоровью человека — это выходы далеко за пределы Посёлка, в зону вешек (нумерованных квадратов местности). Мы ожидаем, что в Поселке будет идти спокойная безопасная жизнь, а вот из поисковых партий люди будут почти всегда возвращаться с проблемами. **Даже полностью и тщательно организованная и укомплектованная поисковая партия крайне редко возвращается полностью живой и здоровой**. А уж если организаторы партии решили, что «авось пронесет» и чем-то пренебрегли — то жди беды.

Усталость

Само по себе пребывание в тайге и тундре (в зоне вешек) дается человеку тяжело, и **каждые 20 минут он теряет 1 хит от усталости**. Чтобы это не происходило, перед выходом нужно хорошенько отдохнуть — провести целую [смену](#), не уходя далеко от Посёлка (в зону вешек). Также есть неочевидные способы восстановить силы — если с тобой это произойдет, ты поймешь это по маркерной фразе «*кажется, ты вполне отдохнул*».

Если человек вошел в зону вешек отдохнувший, он полон сил и может спокойно работать в течение часа, и первый хит теряет только через 60 минут, и только потом каждые 20 минут. Некоторые персонажи могут работать, не ощущая усталости, дольше — например, это [Ударники труда](#).

Таким образом, усталость начинает причинять персонажу существенный вред, если он находится вне Посёлка слишком долго.

Напоминаем, что **ни при каких условиях**, ни с какими дополнительными обстоятельствами, никакой персонаж, никакой герой физически не в состоянии отработать в поле **три смены подряд — просто не хватит сил**. Поэтому если ты по любым причинам и обстоятельствам оказался в зоне вешек две смены подряд — третью смену придется отдыхать и в зону вешек не ходить.

Холод

Каждые 20 минут нахождения в зоне вешек человек **теряет 1 хит от холода**. Спасти от этого может термос с чаем. Каждой группе, выходящей из Посёлка рекомендуется иметь такой термос, одного на группу достаточно. Чтобы избежать потери хита, нужно сделать **хотя бы глоток из термоса**.

Любой персонаж в поле может **один раз за выход** выпить чай, принесенный из Посёлка, и получить защиту от холода на 20 минут. **Количество чая в термосе и количество термосов** в группе или партии **не имеет значения**. Это ограничение действует **именно на персонажа**.

Персонажи, один раз выпившие в поле чай, принесенный в термосе из Посёлка, после этого могут защититься от холода **только с помощью чая, заваренного прямо в поле**. Каждое распитие свежего чая дает защиту от холода **еще на 20 минут**.

Чай нужно физически приготовить: разжечь горелку, вскипятить воды, кинуть туда пакетик чая, дать настояться и разлить чай по термосам.

Таким образом, если поисковая партия грамотно укомплектована — имеет термос, горелку и котелок, — и разбила лагерь для работы, то холод ей практически не страшен — **можно готовить, разливать и пить чай бесконечно**.

Пить в поле сперва свежесваренный чай, а потом — принесенный из Посёлка не запрещается. Но после того как персонаж выпил припасенный чай, дальше он может пить только свежий, а принесенный будет для него бесполезен.

Топографы и другие персонажи, оказавшиеся в поле помимо поисковых партий, могут заходить в партии с целью пополнить свои термоса свежесваренным чаем.

Если персонаж укрывается **в застегнутой палатке**, то время, проведенное в ней при расчете повреждений от холода **в зачет не идет**, то есть, таймер, отсчитывающий время до следующей потери хита, останавливается.

Хорошо бы, чтобы в поисковой партии **кто-то следил за временем** и раз в 20 минут говорил что-нибудь типа «ох, как же холодно» или «ох, что ж я так устал-то?», чтобы остальные слышали и не забывали списывать хиты (или пить чай).

Чукчи привыкли к холоду, и не страдают от него совсем. Соответственно, в термосах и чае с точки зрения модели они не нуждаются. Пить чай по жизни, разумеется, можно.

Пурга

Пурга выглядит как **игротехник или группа игротехников в белой одежде**, от которых исходит характерный **вой пурги**. Для гарантированного узнавания они будут размахивать **белыми лентами**.

Если пурга тебя касается, ты немедленно садишься на корточки или на землю (лучше на сидушку) и закрываешь лицо руками. Еще лучше — лечь на землю лицом вниз, но это по желанию. Сверху тебя может изрядно запорошить снегом. Ты **теряешь 1 хит** и сидишь с закрытыми глазами, пока пурга не пройдет (не перестанет быть слышен ее вой). Если пурга длится **долго (больше 5 минут по ощущению)**, сидящие теряют **еще 1 хит**.

Чтобы спастись от пурги, достаточно **укрыться в палатке** и застегнуть вход.

Таким образом, если поисковая партия грамотно укомплектована и разбила лагерь, то пурга ей не страшна. Хотя набиться всей партией в одну небольшую платку может быть непросто.

Однако **пурга может застичнуть и на марше**, когда лагерь еще не разбит. В такой ситуации стоит постараться как можно быстрее поставить палатку.

На всякий случай напоминаем, что **бегать вне Посёлка нельзя**.

Медведь

Медведь — дело обычное и в тайге, и в тундре. В большинстве случаев он держится далеко от людей и не представляет опасности. Но если медведь направляется к тебе — стоит волноваться.

Возможно, от него удастся «откупиться» припасами, а самим **спрятаться в палатке**, пока незваный гость лакомится колбасой.

Если медведь очевидно агрессивен, от него можно попробовать **отбиться из оружия**. Сколько у медведя хитов — неизвестно, и не надо спорить с игротехником, если в него «попало» два десятка пуль.

Возможно, медведя удастся **отвлечь, громко крича и уходя в сторону**. Так, вероятно, ты уведешь его от остальных людей, но сам почти наверняка погибнешь.

Поставленная палатка, являясь моделью обустроенного лагеря, вполне **надежно защищает от нападения медведя** тех, кто в ней находится.

Если все это не помогло, медведь добрался до тебя и коснулся «лапой» — ты теряешь 1 хит.

На всякий случай напоминаем, что **бегать вне Посёлка нельзя**.

Драки

В целом, физические разборки между людьми на Территории не в ходу. Работа организована, иерархия выстроена, поводы для конфликтов, для которых недостаточно слов, встречаются редко. Но иногда все же встречаются, так что мы их здесь тоже рассмотрим.

Драка предполагает **отсутствие у участников какого-либо оружия** в руках.

Инициировать драку можно, только если ты **полностью здоров физически**.

Чтобы инициировать драку, нужно привлечь внимание другого игрока, убедиться, что его внимание сосредоточено на тебе, после чего обозначить акцентированный удар с замахом кулаком. **Касаться атакуемого игрока не надо!** А вот выкрикнуть что-нибудь агрессивное, типа «*на!*», «*получи!*», «*да как ты мне надоел!*» нужно.

Если тебя атакуют, у тебя есть два варианта. Первый — ты понимаешь, что драться **не хочешь**, или признаешь, что тебя **застали врасплох** и к драке ты не был готов. В этом случае ты (аккуратно) падаешь от «удара» и **теряешь 1 хит**. Драка на этом заканчивается. Это называется **короткая драка**.

Если тебя атакуют, когда ты **ослаблен**, у тебя **нет** другого варианта.

Если же ты полностью здоров физически, у тебя есть второй вариант — **дать сдачи**. В этом случае ты остаешься на ногах и наносишь ответный удар. И дальше противник решает, падать ему или оставаться на ногах. И так далее, по очереди, пока один из вас не решит упасть от удара — в этот момент драка заканчивается. **Удары наносятся строго поочередно**, никакой спешки и вопроса, кто быстрее, не возникает. Удар — реакция, ответный удар — реакция, и так далее. Это называется **долгая драка**. Независимо от того, сколько ударов было нанесено, и кто в итоге упал, **оба участника по итогам теряют по 1 хиту**.

Драку можно разнять, встав между дерущимися в паузе между ударами. Драка в этот момент **заканчивается**, но на ее результат это никак не влияет — если было нанесено **более 1 удара, оба участника теряют по 1 хиту**.

Обычно драка происходит **один на один**. В виде исключения можно напасть вдвоем или втроем на одного. Нападение происходит точно так же, просто иницирующий драку удар вы наносите **все вместе одновременно**. В такой ситуации драка всегда получается **короткой** — тот, на кого напали, сразу **падает и теряет 1 хит**.

Если вдруг дело дошло до нападения **группы на группу**, нападающим следует определиться, на кого конкретно нападает каждый из них.

Оружие

Оружие бывает только огнестрельное. Холодное оружие не моделируется.

Оружие на Территории — норма. В Посёлке его обычно с собой не носят — потому что незачем. Исключение составляет, наверное, только милиционер. Но за пределы Посёлка с оружием ходят почти все, поскольку шанс встречи с медведем совершенно не иллюзорный.

Оружие моделируется пистонными ружьями, револьверами и пистолетами. Выстрел считается произведенным, если слышен характерный громкий хлопок пистона. Если пистон **не хлопнул — выстрела не было**, осечка.

Оружие и пистоны привозятся на игру игроками. Мы рекомендуем брать **металлические модели**, и предпочтительно **8-зарядные** — пистоны других типоразмеров трудно найти в продаже. Пистонное оружие часто дает осечки — такова, к сожалению, наша объективная китайская реальность. Поэтому в любой группе, выходящей в тайгу, было бы разумно иметь хотя бы две единицы оружия.

Если ты хочешь привезти на игру оружие, свяжись с мастерами и уточни, уместно ли оно будет у твоего персонажа.

Один человек может носить при себе **максимум одну единицу** оружия.

Патроны не ограничены, но в каждый 5-часовой интервал «от еды до еды» один персонаж может сделать в любых других **людей** не более **3 успешных выстрелов** в совокупности — то есть, от рук одного персонажа может случиться не более 3 ранений или убийств. Промахиваться, а также стрелять в медведя и в воздух можно сколько угодно.

Чтобы выстрелить в человека, нужно вначале **привлечь его внимание**, чтобы он посмотрел на тебя, увидел оружие в твоей руке и осознал, что ты целишься именно в него (не целься в лицо и близко к глазам!). После чего нужно **произвести выстрел**. Факт попадания определяет **тот, в кого стреляли**. Если игрок не понял, что в него стреляли — значит, пуля прошла мимо.

Если ты **видишь направленное на тебя оружие** — замри, не отворачивайся, не пытайся убежать. Будь в этой ситуации, **играй с человеком**, в руках которого оружие. Если производится выстрел — значит, в тебя **выстрелили и попали**. Падай беспомощным.

Стрельба в медведя, который в этот момент интересуется кем-то другим, малоэффективна.

Смены и расписание работы

Труд для человека или человек для труда?

На Севере труд — это не просто обязанность, а основа жизни. Здесь каждый день требует максимальной отдачи: работа геолога, геофизика и директора Дома Культуры превращается в борьбу не только с задачами, но и с природой. Советский человек в Посёлке должен быть не только стойким, но и целеустремленным, ведь каждый шаг по снегу — это вклад в общее дело, в будущее Страны.

Ударный труд здесь воспринимается как часть великой миссии. Люди выкладываются на работе, осознавая, что их усилия важны для развития региона и всей страны. Советский человек знает: настоящий подвиг совершается не только на работе. В этом суровом краю недостаточно быть просто сильным — нужно быть мудрым. Ведь только тот, кто сможет восстановить силы, снова без опаски выходит на холод, готовый к новой борьбе и новым достижениям.

Не знаю даже, как это объяснить, — заметно волнуясь, говорит Нина, — то ли потому, что мы сблизились, то ли потому, что взяли на себя такое... Ведь подумать только, по-коммунистически трудиться и вообще жить! Ведь это же не игрушки. Я не знаю еще пока, как это выразить. Но только состояние у нас у всех необыкновенное. Как-то празднично на душе и тревожно. Большая, огромная цель жизни...

Газета «Правда» 1959 г.

Работать в тайге и тундре постоянно невозможно. Обычно поисковая партия проводит вне Посёлка около часа, редко немного больше. Существует несколько механизмов, регламентирующих как общую рабочую жизнь Посёлка, так и личные возможности каждого персонажа.

Рабочая смена

Для формализации необходимости отдыха после полевой работы служит понятие рабочей смены. Советский человек с радостью идет на работу и старается не пропускать свои смены, но и работать без сна и выходных не может.

Рабочая смена длится 2 часа. За одну смену обычно совершается один выход на полевую работу — в рамках поисковой партии или топографической разведки. **Любой заход** в зону вешек (нумерованных квадратов местности, А0 и далее) **считается полевой работой**, даже если целью персонажа не была собственно работа. Персонаж снова становится свежим и бодрым (сбрасываются «таймер усталости» и «таймер холода») после того, как провел **целую смену, от начала до конца**, занимаясь камеральной работой, Другим делом, или развлекаясь. Иными словами, **отдыхая от полевой работы, можно делать что угодно, кроме как ходить в зону вешек.**

Если, отработав смену в поле, персонаж снова идет работать в поле **в эту же или следующую смену**, он возобновляет свои «таймеры» усталости и холода примерно с того значения, с которыми вернулся в Посёлок, а значит, начинает терять хиты от усталости менее чем через 20 минут.

Ни при каких условиях, ни с какими дополнительными обстоятельствами, никакой персонаж, никакой герой физически не в состоянии отработать в поле **три смены подряд — просто не хватит сил.** Поэтому если ты по любым причинам и обстоятельствам оказался в зоне вешек две смены подряд — третью смену придется отдыхать и в зону вешек не ходить.

На практике за день персонаж скорее всего может сходить в три выхода — по одному между каждыми двумя приемами пищи.

Если персонаж опоздал (хоть на минуту) вернуться с полевой работы (из зоны вешек) до конца смены, считается, что **следующую смену он тоже работал**, и ему точно придется отдыхать следующую смену после этого. Лучший способ успеть вернуться до конца смены — выходить в поле **в начале смены.** Например, если персонаж вышел в поле (в зону вешек) в смену 10:00-12:00, и вернулся в 12:01, считается, что в смену 12:00-14:00 он тоже работал, и ему точно придется отдыхать смену 15:00-17:00.

Расписание смен

10:00–12:00 1-я рабочая смена, начинают работать модели, связанные с выходом из Посёлка

12:00–14:00 2-я рабочая смена

14:00–15:00 Обед

15:00–17:00 3-я рабочая смена

17:00–19:00 4-я рабочая смена

19:00–20:00 Ужин

20:00–22:00 5-я рабочая смена

22:00–24:00 6-я рабочая смена (с этой смены начинается игра в четверг)

В полночь перестают работать модели вне Посёлка — разведки, научных изысканий, внешней среды, исследований и прочее. Выходить из Посёлка можно, но **нельзя ходить в зону вешек** (нумерованных квадратов местности).

После 2 часов ночи мы просим вообще не выходить из Посёлка, то есть, не выходить за забор, играть только на базе.

Ударники

В Посёлке собрались незаурядные люди, и некоторые из них способны выдержать **две полевые рабочие смены подряд**. Такие люди с гордостью носят значок «Ударник труда».

На начало игры такой значок будет у нескольких человек. Всего таких значков будет четыре, хранятся они у Парторга. Ударников в своей среде выбирают все жители Посёлка на общем голосовании. Где и как именно оно будет организовано — предстоит решить по игре.

Значок «Ударника труда» присваивается на 4 смены. Значки, которые есть у персонажей на начало игры, действуют до ужина пятницы. В течение этих четырех смен Ударник может **один раз** вместо отдыха выйти на полевую работу — а потом все-таки отправиться отдыхать. Перед выходом на такую дополнительную смену у Ударника сбрасываются таймеры усталости и холода, он чувствует себя полным сил.

Персонаж, **два раза подряд** выбранный Ударником, после второго раза, сдавая значок, получает медаль «За труд». Она позволяет каждый раз отдыхать не через смену, а через две. В отличие от значка, который нужно сдавать, медаль является пожизненной государственной наградой и действует **до конца игры**.

Ни Ударник, ни медалист все равно не могут работать три смены подряд, **ни при каких условиях**.

Поисковая партия

Что связывает нас друг с другом?

Мало что сравнится с утренним часом в лагере геологов. Вылезешь из палатки — тихо булькает чайник на примусе, разгоняя холод. Здесь, на Севере, походная палатка иногда кажется более надежным убежищем, чем городской дом, потому что в палатке ты прежде всего рассчитываешь на живую силу: свою и товарищей — а дом крепок лишь каменными стенами. Товарищи потихоньку стягиваются, заваривают крепчайший чай, вскрывают консервы. На долгие беседы времени нет, да и не нужны они, ведь близость, которая зародилась между вами, крепнет не от слов, а от общего дела. Тихо падает сухой снег, до того ослепительно сияя на солнце, что иногда кажется чуть ли не черным. За дымкой лени и умиротворением раннего утра медленно просыпается упругая энергия, которая тянет вдаль, к горизонту. Пора.

Начальник партии обязан верить только себе и природе.

Олег Куваев «Территория»

Этот текст содержит **два вида информации**.

Написанное **обычным шрифтом** — это правила ролевой игры для игроков, которые предполагают неукоснительное соблюдение.

Написанное **курсивом**, — это **норма деятельности** в Посёлке, которая предполагается к соблюдению и реализации всеми персонажами игры и воспринимается ими как нормальная. Это не модель, курсивные правила персонаж может нарушать на свой страх и риск, если почему-то захочет. Но мы были бы признательны, если бы игроки старались в большинстве своем поддерживать описанные процессы, или же разумно оптимизировать их, но не скипать без игровой причины.

Все полевые разведывательные работы, кроме топографических, могут выполняться только поисковой партией.

Поисковая партия — это организованная группа исследователей, состоящая не менее чем из **5 человек**. Лучше больше, лишних рук не бывает, а хотя бы пара запасных рабочих понадобится почти наверняка.

Создание партии

Поисковая партия создается решением главного геолога Посёлка, с одобрения начальника управления.

Главным геологом подписывается в двух экземплярах (используйте копирку!) документ — приказ о создании поисковой партии, в котором указываются:

- Цели и задачи партии, предполагаемый маршрут.
- Предполагаемое время выхода и возвращения.
- Поименный состав партии, в том числе:
- Начальник партии, отвечающий за партию в целом.
- Завхоз партии, отвечающий за ее материальное обеспечение.
- Научный руководитель партии, отвечающий за проведение научных работ.

Один экземпляр приказа выдается начальнику партии, второй подшивается в архив.

Обеспечение партии

Начальник партии должен нанять в партию необходимое количество разнорабочих для непосредственного проведения геологоразведочных работ. Общая численность партии должна быть не менее 5 человек.

Завхоз партии должен обеспечить **получение со склада** и наличие в партии **как минимум** следующего необходимого оборудования и припасов, без которых **выход партии невозможен**:

— **Сани для транспортировки снаряжения.** Это самое главное, без саней партия — не партия, а просто группа людей. Кроме того, сани необходимы для перевозки оборудования для научных изысканий. Также на санях **можно транспортировать пострадавшего** человека, но только одного, и для этого из саней нужно **выгрузить ВСЕ «тяжелое» снаряжение** (все, что можно перевозить только на санях). К саням прилагается бухта веревки для крепления снаряжения при транспортировке. Сани **могут использоваться только поисковой партией**, не одиночками. Сани предоставляются на склад мастерской группой.

— **Тетрадь для ведения полевого журнала.** Предоставляется на склад мастерской группой. Тетрадь толстая, в конце работы партии сдается на склад, и используется повторно, новые записи добавляются на новых страницах, без уничтожения старых записей.

— **Карта местности**, содержащая тропы до всех запланированных для посещения квадратов местности. Без карты партия не сможет покинуть Посёлок, не заблудившись немедленно.

— **Оборудование для научных изысканий:** лопата (для геологических работ), ящик для находок и совок (для археологических работ), магнитометр (для геофизических измерений). Без этого инструмента соответствующие научные изыскания невозможны. Все научное оборудование является «тяжелым» и может перевозиться только на санях, нести его из Посёлка до вешек и далее из одного квадрата местности в другой в руках запрещается. Оборудование предоставляется на склад мастерской группой.

Также в большинстве случаев партии пригодятся:

— **Палатка** для организации лагеря и укрытия на время пурги. Палатка тоже относится к «тяжелому» снаряжению, и может транспортироваться **только в упакованном виде** и только на санях. В сани можно погрузить **только одну** палатку. Палатки предоставляются на склад мастерской группой.

— **Мешок для транспортировки шлиховых проб.** Предоставляется на склад мастерской группой. Полный мешок является «тяжелым», перевозится только на санях. Пустой можно и в руках принести.

— **Средства разведения огня** (газовая горелка, сухой спирт, спички, зажигалка...) и котелок — необходимы для приготовления чая. Все это тоже «тяжелое» снаряжение, оно может транспортироваться только на санях. Мастерами не предоставляются.

— **Вода в баклагах** — для приготовления чая, мытья рук и отмывания от грязи предметов, извлеченных из земли. Одной-двух баклаг вероятно будет достаточно. Баклаги будут на складе, наполнить их можно из кулеров в корпусах (можно пить) или из-под крана (только для мытья).

— **Термос с горячим чаем/кофе.** Мастерами не предоставляется. Подробнее смотрите в документе [Территория и как на ней выжить](#).

— **Какой-то перекус**, как то: копченая колбаса, вяленое мясо, шоколад. Мастерами не предоставляются. На модели практически не влияет, но приятно и полезно, а ещё колбасой можно попробовать откупиться от медведя.

Если на Складе есть завхоз или помощник завхоза Управления, при получении и возврате снаряжения на Склад **требуется его подпись**. Если на Складе в данный момент нет дежурного, все операции со снаряжением остаются на совести завхозов поисковых партий. Отчетность о получении и возврате снаряжения ведется в полевых журналах партий.

Саней и палаток на складе Посёлка предполагается 4 комплекта, так что возможна будет организация **4 поисковых партий одновременно**.

Выданное снаряжение и припасы фиксируются в полевом журнале.

Отправка партии

Начальник партии должен проверить, что необходимый минимум людей и снаряжения имеется в наличии. Если людей слишком мало, или нет какого-то необходимого снаряжения — партия не может выйти в тайгу до исправления ситуации. Если все в порядке, партия может выдвигаться.

Ведение полевого журнала

В полевой журнал необходимо заносить:

- время выхода партии из Посёлка и возвращения в Посёлок;
- время прохода каждого посещаемого партией топографического знака; также у каждого знака надлежит фиксировать примерный азимут (игровой, не по компасу) планируемого дальнейшего движения и состояние, физическое и психологическое, людей. Конечно, супер-кратко, например «Прошли точку Ж2, выдвигаемся по азимуту 320, один легко раненый (фамилия), двое нестабильны (фамилии)».
- в случае остановки, время ее начала и конца;
- в случае проведения исследовательских работ, их факт, время начала и конца и результаты;
- в случае ценных научных находок, их суть кратко;
- в случае наблюдения значимых погодных явлений (пурги), нападения диких животных (медведя), встреч с другими партиями и другими людьми и других происшествий, сведения об этом.

Ведением полевого журнала может заниматься лично начальник партии, но лучше, чтобы это делал кто-то другой по его указанию. Ключевая фраза: «Запишите в журнал: квадрат такой-то, произошло то-то».

Перемещение партии

Партия должна двигаться цельной группой, **не сильно растягиваясь** на марше.

Партия движется по карте, от одного квадрата местности к другому.

Партии, не находящиеся в одном квадрате местности, **не могут перекрикиваться** для обмена информацией. Можно только подавать визуальные сигналы любой сложности — жестами, флагами и т. п. Подойти к другой партии, чтобы пообщаться голосом, партия может, только если это позволяет имеющаяся у нее карта.

Разбивка лагеря

Геологические и археологические работы могут выполняться **только при условии разбивки партий лагеря**. Геофизикам для работы разбивка лагеря не требуется.

Чтобы разбить лагерь, партия должна остановиться, **поставить палатку и развести огонь**.

Палатка моделирует собой **комплекс материалов и инструментов** по оборудованию лагеря. Этот ресурс конечен. Конкретная палатка может быть поставлена **не более 3 раз** за одну [рабочую смену](#). Если палатку вынули из чехла, по любой причине, «раз» считается свершившимся.

Открытый огонь и открытые сосуды с горячей водой допустимы **только в разбитом лагере**. Если партия собирается двигаться дальше, огонь необходимо потушить, чай разлить по термосам или вылить, палатку свернуть и упаковать, все снаряжение погрузить на сани.

Изменение состава партии

Время работы партии ограничено рабочей сменой и соответствующими правилами.

Однако состав партии может меняться в процессе работы — к месту работы партии могут приходить новые люди, и заменять тех, чья смена заканчивается. В том числе, могут сменяться и руководители.

Вся информация о смене состава партии должна фиксироваться в полевом журнале.

Важно следить за тем, чтобы в партии оставалось **не менее 5 дееспособных (живых и не беспомощных) человек**. Если в какой-то момент людей стало меньше, то до пополнения партия перестает быть партией и становится просто группой персонажей — то есть, может перемещаться, но **не может выполнять никакие научные работы** и перевозить оборудование на санях.

Вылазка

Если в партии много людей, она может оставить **минимум 5 человек** с частью оборудования и, обязательно, **поставленным лагерем**, и те могут заниматься изысканиями.

Остальные (но **не менее 3 человек**) с санями и другим инструментом могут совершать вылазки в другие квадраты местности, к которым **непосредственно есть тропы** из данного квадрата. Например, если лагерь партии находится в квадрате Б2, и оттуда есть тропа в квадрат Ж3, а оттуда есть тропа в квадрат Ж4, то квадрат Ж3 можно посетить в рамках вылазки, а Ж4 — уже нет.

Таким образом **можно делать вылазки из поставленного лагеря для проведения работ**, постановки лагеря не требующих — **шлиховых и геофизических**. Но помните, что чтобы вывезти любое оборудование с того места, где оно было оставлено, опять понадобятся сани и поисковая партия.

Палатку можно оставить где угодно, в том числе в поставленном виде. Но чтобы забрать ее оттуда, ее понадобится свернуть и упаковать, и опять же понадобятся сани.

Завершение работы партии

Старики-классики писали геологические романы. Они давали завязку — фактический материал, они давали интригу — ход собственных мыслей, они давали развязку — выводы о геологическом строении. Она писали комментарии к точке зрения противников, они писали эссе о частных вариантах своих гипотез. И, кстати, они великолепно знали русский язык. Они не ленились описать пейзаж, так чтобы ты проникся их настроением, их образом мыслей. Так делали старики.

Олег Куваев «Территория»

По возвращении партии в Посёлок необходимо сделать следующее:

— Завхоз сдает взятое на складе снаряжение обратно на склад, зафиксировав, что и в каком количестве сдается, в полевом журнале.

— Начальник партии сдает намытое в процессе работы партии золото начальнику управления.

— Начальник партии отчитывается о завершении работы лично главному геологу Посёлка. Главный геолог может запросить отчет в письменном виде, но даже письменный отчет обычно предполагается кратким — «посещены такие-то квадраты местности, проведены такие-то работы, случились такие-то происшествия, утеряно такое-то оборудование», буквально несколько предложений.

— Заполненные страницы полевого журнала аккуратно вырываются из тетради и вместе с отчетами подшиваются в архив и в дальнейшем доступны для изучения при планировании будущих партий. Чистая тетрадь полевого журнала сдается на склад.

Спасательная партия

В исключительных случаях, когда необходимо эвакуировать пострадавшего человека, может быть оперативно и в упрощенном порядке собрана спасательная партия.

В спасательной партии должно быть **от 3 человек и сани**. Все остальное снаряжение является опциональным. Спасательная партия **не может перевозить в санях «тяжелое» снаряжение** и производить научные работы.

Спасательная партия **может двигаться без тропы**, если в ней **не больше 3 человек**, среди которых **есть Проводник**. Эвакуируемый в санях пострадавший в этом аспекте человеком не считается.

Кроме этого, **спасти пострадавшего теоретически может кто-то из чукчей**, используя нарты. Но нарты очень маленькие и легкие, на них можно перевезти пострадавшего человека, но нельзя перевезти никакие «тяжелые» вещи. **Нартами могут пользоваться только чукчи.**

Трудовая книжка

Как сохранить мои успехи?

Трудовая книжка в Посёлке — это больше, чем просто документ. Она словно дневник, который фиксирует каждую вахту, каждую смену и каждую каплю пота, пролитую на благо страны. Этот небольшой прямоугольник с гербом СССР на обложке является гордостью и символом преданности труду.

Каждая запись в ней — это свидетельство упорства и выдержки. Рабочие смены на стройке, участие в геологических партиях или обеспечение быта — здесь нет случайных строк. На Севере человек трудится не только ради зарплаты, но и ради признания. Звания «Ударник труда», «Передовик производства» или запись о награждении грамотой становятся предметом особой гордости.

У каждого персонажа на нашей игре есть игровой документ — трудовая книжка.

В реалиях игры он **заменяет собой также** паспорт, военный билет, удостоверение офицера и любые другие удостоверения личности.

В трудовой книжке **нет фотографии**, но предъявлять чужую трудовую книжку под видом своей нельзя, и на вопрос «Ваш ли это документ?» необходимо всегда отвечать честно.

Если персонаж **выдает себя за кого-то другого**, то у него может быть **две трудовых книжки**. Одна из них может быть где-то [спрятана](#).

Уничтожать трудовые книжки нельзя — это модельная условность, обеспечивающая возможность что-то накопать про человека, если всерьёз этим заняться.

Трудовые книжки сотрудников милиции и КГБ имеют **красные обложки**.

В трудовой книжке 5 разворотов:

1. **Фамилия, Имя, Отчество**, год рождения, профессия (если есть), звание (если есть), должность (если есть).
2. **Сведения о работе**. Что именно сюда вписывается, кем и по какому регламенту, решает администрация Посёлка. Места там достаточно, чтобы кратко резюмировать деятельность персонажа в каждую рабочую смену.
3. **Награждения и взыскания**. Заполняется руководителями персонажа по их усмотрению.
4. **Работа над собой**: любые пометки, которые игрок может захотеть сделать о каких-то изменениях в персонаже.
5. **Неигровая информация**: имя игрока, навыки персонажа, Героизм и Слабина персонажа.

Первые **три разворота доступны кому угодно**, кому документ попал в руки, последние **два предназначены только для игрока-владельца** и мастеров. Они будут скреплены скрепкой, чтобы не открыться случайно.

Если тебе попала в руки чужая трудовая книжка, **не заглядывай в последние развороты!**

Геология

...их профессия прославлена именно за эту нерациональность: костры, переходы, палатки, бороды, песенки разные. А суть-то профессии вовсе в другом. Не в последней спичке или патроне, а в том, чтобы взглядом проникнуть в глубины земли.

Олег Куваев «Территория»

Ключевая задача геологов — определить общую золотоносность Территории. Чтобы собрать необходимую для этого геологическую информацию, нужно:

1. Обнаружить какую-то точку, в которой есть золото. При отсутствии иной информации, эту точку можно искать случайным перебором, или просто проверять ближайшие.
2. Предположить направление, в котором вероятно залегает золотоносная жила, и подтвердить эту гипотезу, обследовав соседние квадраты местности.
3. Повторять эти действия, пока жила не будет обнаружена полностью.
4. Аналогичным образом обнаружить и вскрыть как можно больше золотоносных жил в окрестностях Посёлка.

Все геологические работы могут выполняться только [поисковой партией](#).

Расположение месторождений

В рамках игровой реальности [вешки](#) обозначают наиболее многообещающие с точки зрения золотодобычи места. Так что в рамках игры для геолога **вешка — это потенциальное** (ну или уже открытое) **месторождение**.

Само слово «вешка» в игре использовать не нужно, заменяй его словом «месторождение», если там найдено золото, или словами «квадрат местности», если золото не найдено или эта область еще не исследована.

Золотоносная жила

Месторождения золота не бывают одиночными: каждое из них обязательно является частью какой-то золотоносной жилы. Задача геологов — выявить в районе как можно больше золотоносных жил и определить общую золотоносность района.

Полезная информация о золотоносности есть только на тех вешках, где реально есть золото, вешки без золота совершенно бесполезны.

Структура геологической информации и ее сбора

Геологическая информация разделяется по двум видам проводимых геологических работ. Она может быть заложена в грунт где угодно в круге радиусом около (обычно — не более) 1 метра от вешки.

Шлиховое опробование

Для проведения в районе потенциального месторождения шлихового опробования, то есть, поиска золотого песка в руслах рек, никакие подготовительные меры не требуются.

Золотой песок моделируется 4.5-миллиметровыми омедненными стальными шариками.

Первым делом нужно осмотреть местность в окрестности 1 метра вокруг вешки, пошевелить снег и мусор, лежащие поверх плотного грунта и поискать «знаки» золота — отдельно лежащие шарики золотого песка. Если таковые обнаруживаются — значит, **данный квадрат золотоносен** и есть смысл продолжать поиски.

Задача — найти место, где много шариков лежат в небольшом радиусе, 10-30 сантиметров.

Одиночные встреченные шарики можно подбирать просто руками, но если обнаружено много шариков, эта возможность исчезает — требуется **промывка**. Нужно собрать лопатой шлик (снег и мусор, лежащие поверх плотного грунта) из той области, где обнаружено много шариков. Шлик не может быть большим, он должен поместиться по объему в промывочный лоток. Поэтому следует старательно **определить границы зоны**, где много золотого песка, и собирать шлик только из этой области.

Именно **лопата является основным инструментом геологов**. Доставить ее на место работ можно только на санях, переносить ее из Посёлка до вешек и из одного квадрата местности в другой в руках нельзя.

Дальше есть два варианта. Первый — **промыть шлик прямо на месте**. Это умеют делать **Промывальщики**. Нужно поместить шлик в промывочный лоток (он есть у каждого Промывальщика). Далее Промывальщик использует свои навыки, чтобы «промыть шлик» и выделить золотой песок.

Если Промывальщика в поисковой партии нет, то есть **второй вариант** — собрать шлик, **упаковать его в большой мешок**, подписать номером месторождения (квадрата местности), где была произведена добыча, погрузить на сани (мешок со шликом является «тяжелым»), а промывку произвести уже в Посёлке после возвращения партии. В Посёлке промывку можно осуществлять **любым удобным способом**, включая выбирание шариков золотого песка из шлика руками. Главное — **не забить слив!** Ни в коем случае **не сливай воду**, оставшуюся от промывки, **в слив раковины или унитаза**, во избежание их засорения грязью и шариками! Вместо этого **вынеси воду на улицу и вылей подальше**, где замерзшая вода никому не мешает. Не лей на дорожку, а то будет скользко.

В любом случае, результатом шлиховых работ оказывается **количество зерен золотого песка**, намывое на данном месторождении — в той области, где **было найдено много шариков**. Именно это количество определяет золотоносность квадрата. Одиночные шарики, разбросанные вокруг, являются лишь маркером наличия золота в данном квадрате, и при оценке золотоносности их учитывать не следует.

Золотоносность квадрата — это ценная информация, она пригодится при дальнейшем планировании поисковых работ и при общей оценке золотоносности района. Она должна быть внесена в полевой журнал для каждого квадрата местности, где проводились шлиховые работы.

Условность моделирования такова, что успешно **взять пробу на одной вешке можно только один раз**, повторные пробы никакого результата не дадут. Поэтому отнесись к результату ответственно.

Шурфовка

Шурфовка подразумевает копание глубокого шурфа с целью выяснения, какие породы и в каких слоях залегают в данном месте. В рамках модели это информация, необходимая для определения, в какие соседние квадраты местности распространяется золотая жила и уточнения ее золотоносности.

Для проведения шурфовки требуется разбивка лагеря — [установка палатки и разведение огня](#).

Для успешной шурфовки придется копать в том месте, где было найдено много золотого песка, на глубину до 20 сантиметров. В земле можно будет найти **кусочки** разрезанной на части **черной прозрачной карточки** формата примерно А4, на которой напечатаны **числа и буквы**. Кусочков может быть разное количество. В игре с этими кусочками карточки уместно обращаться как с **кусками породы** и называть их «**образцами**» — то есть, признаками присутствия той или иной породы. Собрав все элементы, можно «провести диагностику минералов» — сложить кусочки вместе как пазл (на просвет или на белом фоне) и восстановить надписи, определив таким образом «структуру и состав геологических пластов» на месторождении. Если же часть элементов найти не удалось — возможно, собранного будет достаточно, чтобы убедительно предположить, что должно быть на недостающих элементах. Заниматься диагностикой минералов можно **как в поле, так и в рамках камеральной работы** после возвращения поисковой партии.

Копать может кто угодно, но **вынимать** из шурфа обнаруженные образцы, проводить диагностику минералов (**собирать карточку из кусочков**) и делать выводы из структуры пластов (**интерпретировать надписи** на собранной карточке) **могут только геологи**, это их профессиональный навык. Итогом их работы является **страница полевого журнала**, куда вносится результат анализа образцов в виде информации о вероятной траектории залегания жилы.

После занесения информации в журнал сами кусочки карточки ценности не имеют — считай, что это просто камни, куски не золотоносной породы. Но пластик не разлагается, поэтому, пожалуйста, **не выбрасывай его в тайге или тундре**, а положи в карман и донеси до урны в Посёлке.

Как и со шлихом, **успешно взять пробу с одной вешки можно только один раз**, не продолбай результат.

Археологические находки

Помимо образцов пород, в шурфе могут обнаружиться археологические находки. Они выглядят как **несколько листов прозрачного пластика** неправильной формы **с черными линиями**. В некоторых случаях археологические находки могут частично выходить на поверхность, в этом случае вместе с ними над землей торчит кусок **черной бумаги (или не черной, точно скажем на Параде)** — так их может заметить кто угодно, порой даже издалека.

Извлекать из земли археологические находки, даже без помощи археологов, можно **только в рамках работы поисковой партии!**

Если ты заметил археологические находки, самое очевидное решение — **сообщить об этом археологам**, они точно этим заинтересуются.

Обрати внимание, что для археологов важны **не только сами листы** находок, но и то, **как именно они залегают** в грунте. Извлекать их так, чтобы ничего не повредить, **умеют только археологи**.

Для правильного извлечения археологических находок необходимы: археолог, поисковая партия, поставленный лагерь, археологический ящик и совок. На практике, конечно, можно копать и лопатой, и руками, чем удобнее окажется.

Если в твоей поисковой партии археолога нет, то есть три варианта действий.

Первый — перестать копать в этом месте и сообщить в Посёлок, что в таком-то квадрате местности обнаружены археологические находки. Тогда следующая партия сможет прийти на это же место снова, но уже взяв с собой археолога.

Второй — продолжить копать, проигнорировав археологические находки. В этом случае они окажутся практически уничтожены, как и польза от них для археологов.

И **третий вариант** — попытаться извлечь археологические находки самостоятельно, отнести в Посёлок и отдать археологам. В этом случае правило такое — ты можешь держать в руках **только один лист** одновременно, и **только двумя руками**. Договариваться с товарищем: «давай ты достанешь этот лист, а я вон тот» — нельзя. Достал один лист двумя руками, отложил в сторонку, можешь доставать следующий. **Находки будут повреждены**, и не факт, что археологи сумеют восстановить их смысл, но возможно, это лучше, чем ничего.

Закрытые правила

Закрытые правила для геологов выкладываем гугл-документом, ссылку на него закинули в чат геологов. Если твоя заявка на роль геолога утверждена, а в чат геологов тебя почему-то не добавили — напиши нам.

Мы благодарим нашего профессионального консультанта по геологии [Рику Крайн](#) — благодаря ей в этих правилах и правда есть что-то от геологии золотодобычи.

Археология

Археологи приехали в Посёлок, чтобы заниматься важными исследованиями, которые, как они надеются, прольют свет на возможности развития городов в этих пустынных местах. Люди древности, жившие в условиях вечной мерзлоты, обладали удивительными навыками и знаниями, позволяющими им выживать и процветать в этом суровом климате. Сегодня, когда мы сталкиваемся с необходимостью адаптации к экстремальным условиям, эти знания приобретают особую ценность.

Археологические исследования в северных регионах позволят нам лучше понять, как древние кочевые племена справлялись с постоянным холодом и вечной мерзлотой. Изучение остатков их кочевий и поселений поможет современным ученым разработать новые методы строительства, которые могут быть использованы в условиях вечной мерзлоты и других экстремальных сред.

Кроме того, есть сведения, что на месте одной из стоянок Севера были найдены уникальные орудия труда, залежи валунов и гальки с явными следами механического воздействия, что открывает широкие возможности для дальнейших исследований.

Подробнее открытые сведения об археологии приведены, так уж сложилось, в [правилах по геологии](#).

Закрытые правила для археологов выкладываем гугл-документом, ссылку на него закинули в чат археологов. Если твоя заявка на роль археолога утверждена, а в чат археологов тебя почему-то не добавили — напиши нам.

Геофизика

Геофизики проводят на Территории исследования магнитного поля Земли. Его использование для задач навигации на «Спутнике-3» показало серьезный потенциал этого простого и удобного метода для будущего советской космической программы. Однако выяснилось, что имеющихся знаний о структуре поля недостаточно, и необходимы дополнительные точные измерения во всех регионах страны, включая такие труднодоступные, как Территория.

Для полевой работы геофизикам нужно громоздкое и тяжелое оборудование — магнитометр. Доставить его в точку, где нужно провести измерения, можно только на санях, в рамках [поисковой партии](#).

В задачи геофизиков входит сделать как можно больше измерений в разных местах, далеко не только там, где будет найдено золото. По счастью, геофизические измерения — работа хоть и тонкая и требующая высокой профессиональной квалификации, но зато простая организационно.

Не нужно разбивать лагерь, ставить палатку, разводить огонь, достаточно разгрузить магнитометр с саней в нужной точке, и можно немедленно приступать к измерениям, которые занимают обычно порядка 5-15 минут. Так что у геофизиков потенциально есть возможность снять измерения в нескольких местах, пока геологи копают один шурф.

Закрытые правила для геофизиков выкладываем гугл-документом, ссылку на него закинули в чат геофизиков. Если твоя заявка на роль геофизика утверждена, а в чат геофизиков тебя почему-то не добавили — напиши нам.

Игровые предметы

Довольно ли мне того, что я имею?

На Севере вещи редко бывают просто вещами. Каждая из них — это инструмент выживания, труда или защиты, имеющий свою историю и смысл. В условиях вечной мерзлоты и сурового климата важно все, от рабочей кирки до нарт, запряженных собаками. Эти предметы — неотъемлемая часть жизни Посёлка, их ценность чувствуется особенно остро, когда речь идет о выживании или выполнении планов. Это молчаливые спутники северной жизни, без которых не построить дом, не добыть пищу, не защититься от стихии. Они являются отражением трудолюбия, силы и стойкости людей, которые выбрали этот край своим домом.

Нам хотелось бы избежать строгой кодификации того, какие предметы являются игровыми и отчуждаемыми, а какие нет. Мы не хотим вводить явные маркеры игровых предметов, предпочитая полагаться на здравый смысл игроков.

Тем не менее, обозначим ряд тезисов, с которыми все однозначно.

Игровыми отчуждаемыми предметами являются:

- желтоватая, сероватая, клетчатая или линованная бумага, блокноты из такой бумаги, записи на такой бумаге. **Пожалуйста, не используй для игровых целей белую нелинованную бумагу!**
- золотой песок и самородки;
- одиночные (**не скрепленные вместе**) листы археологических находок;
- огнестрельное оружие;
- снаряжение поисковых партий — сани, веревки, термосы;
- покупки из игрового магазина;
- фотографии, сделанные игровыми фотоаппаратами во время игровых событий на игровые фотоаппараты (включая заантураженные телефоны) и распечатанные на бумаге.

Некоторые игровые предметы «тяжелые» — они отчуждаемы, но их нельзя переносить в руках из одного квадрата местности в другой, это можно делать только на санях. Это:

- палатки;
- лопаты;
- совки;
- ящики для археологических находок;
- цельные археологические находки (несколько фрагментов, скрепленных степлером, можно транспортировать только в ящике);
- магнитометры;
- мешки с «грунтом» для промывки в Посёлке.

Игровыми, но неотчуждаемыми предметами являются:

- фонарики;
- сумки, портфели и т. д. — но в них можно искать игровые отчуждаемые предметы и уносить их;
- патроны (пистоны) к огнестрельному оружию;
- инструменты профессиональных промывальщиков (моделируют их особые навыки);
- «фотоаппараты» игровых фотографов.

Неигровыми, то есть, не существующими в мире игры, предметами являются:

- **Белая бумага без клеток/линеек**, и надписи на ней (правила игры и прочие неигровые документы, а также листы в конвертах Улик Преступлений);
- [Голубые бумажки](#) (локальные дополнения к правилам);
- Голубые и зеленые конверты Улик;
- Прозрачные листы А4 с текстом и рамкой по периметру (документы для Сыщиков);
- Канцелярские степлеры археологов (моделируют их особые навыки);
- Мобильные телефоны, не заантураженные под фотоаппараты; любые снимки с них; любые фотографии в электронном виде, пока они не распечатаны.

В остальном мы верим, что ты разберешься, что игровое, а что нет.

Хранение игровых предметов

Игровые предметы можно хранить открыто, в любых очевидных, приспособленных для этого местах, где их может запросто найти кто угодно — на столах, стульях, в шкафах, тумбочках, более-менее антуражно выглядящих сумках.

Если ты хочешь **спрятать** игровой предмет, то тут есть ряд ограничений.

Для того, чтобы найти спрятанный предмет, должно быть достаточно **максимум одного пусть неочевидного, но простого, физически нетребовательного действия** — заглянуть за занавеску или под кровать, приподнять скатерть, открыть книгу. Открытие дверей помещений, шкафов и тумбочек за действие не считается — то есть, можно, например, спрятать секретный документ между страницами книги, лежащей в шкафу.

Нельзя прятать игровые предметы среди очевидно неигровых вещей; в кроватях и постельном белье; выше 2 метров от пола; вне помещений — можно оставить на видном месте, но нельзя ни закапывать, ни прятать как угодно еще.

Приведем примеры **неправильных** мест для прятания игровых вещей:

- в пожизневом чемодане, неантуражном городском или походном рюкзаке;
- под матрасом (это кровать, а еще матрас поднимать тяжело);
- на шкаф под потолок (выше 2 метров);
- в горе сваленной одежды (неигровые вещи);
- в стопке книг, кроме верхней книги (нужно больше одного действия, чтобы найти);
- под ковриком под кроватью (нужно больше одного действия, чтобы найти);
- в сугробе (нельзя закапывать).

Обыск

Обыск помещений никак не регламентируется правилами, и выполняется чисто по игре с учетом сказанного выше.

Обыскать человека может только персонаж, обладающий соответствующим навыком, подробности описаны в [правилах по Расследованиям](#).

Золото

Золото — предмет на Территории особый. Каждый его видел, каждый держал его в руках. Каждый испытывал соблазн сунуть его в карман. Каждый знает, что делать этого категорически нельзя — все золото, извлекаемое из земли на территории СССР, является собственностью Государства, и любая попытка его утаить или присвоить — тяжкое преступление.

Золотой песок моделируется 4.5-миллиметровыми омедненными стальными шариками. **Золотые самородки** — окрашенными золотой краской свинцовыми отливками неправильной формы, увидишь — не ошибешься.

По регламенту, все золото, добытое в определенном квадрате местности, должно быть сложено в мешочек, который завязывается, опломбировывается (завязки заклеиваются куском малярного скотча), и подписывается: на том же куске малярного скотча нужно указать номер квадрата местности, где этот золотой песок был намыт, его фактическое количество (число шариков) и фамилию начальника поисковой партии, которая занималась промывкой. Именно начальник партии головой отвечает за добытое партией золото. Опломбированные мешочки при первой возможности сдаются начальнику Управления, который убирает их в сейф, стоящий в его кабинете.

На данном этапе на Территории ведется лишь разведка золота, не добыча. Поэтому извлекаемые из земли количества золота совершенно не промышленные — это лишь знаки, маркеры присутствия истинных золотых запасов в том или ином месторождении. Песчинка золотого песка — это всего лишь песчинка, ценность ее невелика. Но вот песок, намытый целой поисковой партией, окажись он в руках одного человека, уже представляет собой небольшое состояние. То же можно сказать о золотых самородках — они встречаются редко, но даже небольшой самородок — уже существенный соблазн для слабого духом человека, а крупный и подавно.

Замки

Замки на дверях мы не моделируем — считаем, что дверей в Посёлке не запирают.

Единственный замок, существующий на игре — это замок на сейфе в кабинете начальника Управления.

Замок этот кодовый, код от него знают всего несколько персонажей. Он моделируется реальным кодовым замком, прикрепленным к дверце сейфа, но не запирающим ее физически. Если дужка замка открыта — «сейф открыт», можно открывать дверцу. Если дужка закрыта — «сейф заперт», открыть дверцу нельзя.

Набирая код замка, его нужно **проговаривать вслух** — можно не громко, но и не шепотом.

Сменить код на замке сейфа нельзя.

Код от замка теоретически можно подобрать, но это дело явно не быстрое и непростое. Оно требует специфических умений, но на Территории собрались специфические люди.

Взломать замок на сейфе силой можно единственным способом — произведя в него 5 успешных (осечки не в счет) выстрелов подряд из огнестрельного оружия (можно из одного и того же одним человеком). После этого дверцу **нужно** открыть и **оставить открытой настежь**.

Открытие сейфа любым способом, кроме набора правильного кода, разумеется, является Преступлением и требует оставления Улики. Забирание из сейфа чего-то, что тебе не принадлежит — это, очевидно, воровство, то есть Преступление, то есть тоже требует оставления Улики — даже если ты открыл сейф, честно зная код.

Сейф очень тяжелый, его не то что вынести из комнаты, сдвинуть нельзя, даже если вас несколько человек.

Расследования

Что скрыто от моего взгляда?

В Посёлке жизнь течет размеренно и, казалось бы, предсказуемо. Но даже здесь случаются преступления, подобные тем, что можно было бы ожидать в любом другом месте. Такие случаи редки — как правило, каждый готов помочь ближнему в трудную минуту. Однако, как бы все ни старались держать курс на честность и трудолюбие, преступления иногда происходят. Но в таких ситуациях в Посёлке всегда есть те, кто не может позволить злу остаться безнаказанным.

Но есть и другое, более загадочное. В тумане северных ночей порой случаются таинственные происшествия, которые никак не объяснишь. Странные исчезновения, неопознанные звуки в ночи, необъяснимые следы на замерзших озерах — иногда кажется, что сам Север хранит свои секреты, которые он не спешит раскрывать.

Наша игра — не детектив. Тем не менее, на ней могут происходить всякие не вполне обычные события, и есть персонажи, которые обладают навыками, приобретенными ими в силу специального обучения, долгих тренировок или большого жизненного опыта, позволяющими в таких неординарных ситуациях разбираться.

Сыщик очень внимателен, умеет вглядываться и видеть детали и делать из них выводы. Этим навыком обладают профессиональные следователи, но могут обладать и другие персонажи, чья жизнь длительное время была связана с расследованиями (не обязательно преступлений, возможно, каких-то тайн или запутанных событий).

Дознаватель умеет задавать людям вопросы так, что они отвечают правду. Это тоже умение, которому обучают профессиональных детективов, но им могут обладать и другие персонажи, привыкшие много общаться с людьми и умеющие вызывать доверие.

Обыск. Этот навык позволяет быстро и эффективно обшаривать одежду и вещи на человеке и находить там то, что его интересует — если, конечно, оно там есть.

Персонаж может обладать одним или несколькими из этих навыков, но большинство персонажей ими не обладают.

Если твой персонаж что-то из этого умеет — ты будешь об этом знать. Научиться этим навыкам на игре нельзя.

Факты

Все эти навыки обладают одним общим свойством — они позволяют персонажу получать **достоверную информацию**, то есть, факты.

Такие персонажи могут быть несколько лучше информированы о происходящем, и, если хотят, могут делиться этими знаниями с окружающими. Если ты слышишь от другого персонажа маркерную фразу «Я изучил этот вопрос и мне достоверно известно, что» — есть резон верить тому, что он скажет дальше, он правда знает, что говорит. Конечно, он не безгрешен и мог что-то напутать, но он точно не пытается ввести тебя в заблуждение.

Улики

Улика выглядит как **голубой конверт А4** или **зеленый квадратный конверт** меньше А5, лежащий где угодно на полигоне. Сыщики знают, что с ними делать.

Для не-Сыщиков **Голубые конверты** работают по правилам [Необъяснимого](#). В большинстве случаев на голубом конверте будет написано примерно следующее:

ПРАВИЛА. Если ты Сыщик, ты можешь открыть конверт, и знаешь, что делать дальше. Если ты НЕ Сыщик, то НЕ открывай конверт и положи его туда, где он лежал, после того, как дочитаешь этот текст.

Твой персонаж обращает внимание, что в этом месте что-то не так, оно чем-то привлекает твое внимание. Речь не идет о чем-то сверхъестественном, просто о нарушении привычного порядка вещей — необычная глубокая вмятина на мебели, спил дерева там, где вроде бы раньше не ступала нога человека, что-то такое. Не так важно, что именно не так, но что-то тебя заинтересовало (можешь придумать, что именно), и у тебя может возникнуть желание поискать Сыщика (самое очевидное — милиционера, но есть и другие Сыщики), и рассказать ему о том, где ты видел что-то необычное. Может быть ты даже будешь готов проводить его сюда, чтобы он все осмотрел и может быть что-то понял о том, что в этом месте произошло.

Если конверт **квадратный зеленый**, то твой персонаж, если он не Сыщик, ничего необычного не замечает, просто игнорируй существование конверта. Не трогай его, не открывай и не перекладывай с места на место. Если случайно сдвинул, уронил — не поправляй, оставь, как есть.

В некоторых случаях в пространстве игры тебе могут встретиться листы прозрачного пластика с текстом и черной рамкой по периметру. Если ты не Сыщик — пожалуйста, игнорируй их существование.

Преступления

Мы не кодифицируем детально, что такое преступление, и не призываем изучать уголовный кодекс СССР. Вместо этого предлагаем подходить к вопросу интуитивно — если ты как игрок считаешь, что твой персонаж совершил преступление, то так оно и есть.

На всякий случай перечислим, какие действия **точно** являются преступлениями — убийство, ранение человека из огнестрельного оружия, воровство, взлом, любое присвоение золота.

Если ты понимаешь, что твой персонаж совершил преступление, ты **должен** оставить на месте преступления Улику. Для этого при первой возможности сходи на мастерку и скажи, что совершил Преступление — тебе выдадут зеленый квадратный конверт с белым листком бумаги внутри.

Придумай для своего Преступления кодовое слово (ровно одно слово!), которое имеет к нему какое-то отношение, но совершенно не обязательно прямое. Не будь банальным и не используй в качестве кодового слова буквальное «убийство», «воровство», «взлом» — прояви фантазию и оригинальность.

Напиши кодовое слово вверху белого листка в кавычках.

Пиши разборчиво!

Под кодовым словом изложи какие-то обстоятельства происшедшего, которые, на твой взгляд, может определить, осматривая место преступления, толковый сыщик. Опиши какие-то свои приметы, или что конкретно ты делал, или еще какие-то обстоятельства, которые дадут сыщику реальный шанс разобратся, что случилось и выйти на твой след. **Пиши правду** — не всю, но правду. Не играй на корову, играй в ролевую игру — **дай себе и сыщику шанс** поиграть в одну и ту же ролевую игру вместе. Пусть это будет вызовом, состязанием интеллектов — постарайся дать в Улике как можно больше информации, но так, чтобы тебя все-таки не поймали.

Заполненный белый листок положи в зеленый конверт. Конверт закрой, но не заклеивай, и оставь на месте преступления. Можешь оставить на видном месте, можешь [спрятать так же, как игровой предмет](#) — как хочешь.

Постарайся оставить Улику на месте преступления **как можно скорее**. Не тяни, но и не ломай себе и другим игрокам игру ради этого. Если тебе сложно положить улику самому, **попроси помощи на мастерке**.

Если тебе кажется, что какие-то следы твоего Преступления могут быть найдены в нескольких местах — оставь несколько Улик, так еще замеснее! Это особенно актуально, если преступление имело несколько деятельных этапов. Например, где-то ты заряжал оружие, где-то лежал в кустах в засаде и стрелял, а потом, выйдя из кустов, добивал раненого.

Для Улик, относящихся к одному Преступлению, используй одно и то же кодовое слово.

Если ты только планируешь совершить Преступление, или предполагаешь такую вероятность, сходи на мастерку и возьми зеленый конверт Улики заранее. Можешь взять несколько, если нужно.

Пример хорошей Улики

Мужчина среднего роста напал на геолога. Судя по точности попадания выстрела, у него есть боевой опыт — вероятно, он был на фронте. На правой руке преступника — татуировка.

Из этой улики мы узнаем, что надо искать мужчину среднего роста, среднего возраста (так как прошел войну), с фронтовым опытом, у которого есть татуировка. Примет достаточно, чтобы поиграть в ролевую игру, сузить круг подозреваемых и начать расследование. При этом тут нет однозначных указаний или примет, которые раскрывают персонажа с первого взгляда.

Пример плохой Улики

Группа из нескольких человек взломала сейф в администрации Посёлка. Они носили зимние сапоги. Главарь банды любит классическую музыку и шоколад.

Из этой улики мы не понимаем, кого искать: сколько человек, мужчин или женщин, какого возраста и с какими признаками. Зимнюю обувь на Севере носят все. Классическая музыка и шоколад — очень общие признаки, более того, проверить их очень трудно.

Дознание

Персонаж-дознатель может сказать тебе маркерную фразу: *«Мне хотелось бы задать Вам один чрезвычайно важный вопрос»* и, если ты не возражаешь, собственно задать вопрос.

В ответ на этот вопрос **нельзя врать**, но можно отвечать уклончиво или односложно — осознавая, что это будет замечено.

Вопрос должен быть короткий (про что-то одно) и предметный. Основанием для вопроса должно быть некоторое уже существующее у Дознателя знание о предмете обсуждения. То есть, Дознатель не может применить этот навык, чтобы выяснить у кого угодно что угодно.

Скажем, если Дознатель как-то узнал, что твой персонаж находился в неудачном месте в неудачное время, то он может задать тебе вопрос, что именно ты там делал. Но просто подходить ко всем подряд, задавать вопросы и просить рассказать о самой страшной в жизни тайне — некорректно.

К тебе могут подходить с такими вопросами разные Дознатели, но ты обязан ответить только на **первые 3 вопроса от любого Дознателя за 5 часов** — интервал времени «от еды до еды» (первый интервал — от начала игры до завтрака пятницы).

Если кто-то говорит тебе маркерную фразу в четвертый и далее раз за 5 часов, у тебя есть **два варианта** — либо согласиться, и тогда отвечать честно, даже если сам вопрос тебе не понравится, либо, не дожидаясь задавания вопроса, произнести маркерную фразу: *«Извините, сейчас я не расположен беседовать о важных вопросах»*. Тогда ты не узнаешь, о чем тебя хотел спросить Дознатель, но и отвечать не придется.

Резюме: первые 3 раза за 5 часов, когда ты слышишь маркерную фразу, ты обязан согласиться и ответить честно на заданный вопрос. Можно отвечать нарочито кратко или уклончиво, но сделай так, чтобы это было заметно. В дальнейшем, до окончания 5 часов, ты при каждом использовании к тебе маркерной фразы, можешь выбирать, соглашаться отвечать (и тогда отвечать честно), или же отказаться с использованием соответствующей маркерной фразы.

Пример Дознания

— *Мне хотелось бы задать Вам один чрезвычайно важный вопрос. Есть информация, что в полночь третьего дня Вы вышли из комнаты номер 108, в которой проживает товарищ Х. Что именно Вы там делали?*

— *Мы с товарищем Х. пили водку и обсуждали его жизненные трудности.*

— *В чем именно заключаются жизненные трудности товарища Х.?*

— *Он задолжал крупную сумму и его шантажируют.*

— *Кто именно его шантажирует?*

— *Этого он не сказал.*

Пример, как не надо делать

— *Мне хотелось бы задать Вам один чрезвычайно важный вопрос.*

Что вы делали прошлой ночью, где были, в чем участвовали?

Обыск

Если к тебе подошли и сказали маркерное слово «Обыскиваю!» (это может делать только персонаж с соответствующим навыком), у тебя есть три варианта:

— Немедленно начать драку с тем, кто это сказал;

— Немедленно достать оружие и направить его на того, кто это сказал;

— Спокойно и не торопясь достать и показать все имеющиеся у тебя игровые предметы, и отдать те из них, которые требует обыскивающий.

Закрытые правила

Закрытые правила для персонажей с этими навыками выкладываем гугл-документами, ссылки на которые рассылает лично игрокам, чьи персонажи ими обладают.

Если тебе кажется, что твой персонаж должен бы обладать одним из этих навыков, а ссылку тебе не прислали — напиши нам.

Необъяснимое

Где предел моего понимания?

На нашей игре могут происходить вещи, которые персонажи вряд ли смогут объяснить. Не вписываются эти вещи и в общие модели.

Поэтому мы сделали отдельный механизм, позволяющий нам вводить локальные правила для необъяснимого.

Мы знаем лишь ничтожную часть из того, что нам следует знать...

Иван Ефремов «Час Быка»

Для некоторых игротехнических взаимодействий мы будем использовать **голубые бумажки А4 с крупным текстом**, обычно ламинированные.

Относись к голубым бумажкам с уважением и вниманием, голубые бумажки — **это важная часть игры**, они содержат ценную мастерскую информацию.

Не привози на игру и не используй сам ни в каком качестве голубую бумагу.

В игровом мире никаких голубых бумажек не существует, твой персонаж их не видит. Они содержат информацию **для игрока**, помогающую тебе играть в ролевую игру.

Но если ты, будучи в игре, увидел **голубую бумажку с текстом**, и еще не знаешь, что на ней написано — **обязательно подойди и прочитай**, это важно. [Голубые конверты улик](#) не содержат текста, так что не перепутаешь.

Голубая бумажка предназначена **для тебя лично**, больше никого твое взаимодействие с голубыми бумажками не касается, даже если другой игрок находится прямо рядом с тобой.

Не обсуждай с другими игроками голубые бумажки, их местонахождение, не пересказывай никому их содержание, не читай их вслух и так далее. Если тебе приходится говорить о содержании голубых бумажек, говори об этом в игровых терминах.

Например, если голубая бумажка не позволила тебе войти в комнату, а твоего персонажа спрашивают, почему он не вошел, отвечай, что почему-то испугался, или не решился, или не нашел вход, или дверь была заперта... в общем, найди игровое объяснение.

Если голубая бумажка **к чему-то прикреплена** — она туда прикреплена неспроста. Ни в коем случае **не открепляй** голубую бумажку и уж тем более не уноси ее с собой.

Голубые бумажки бывают **трех видов**:

Правила

Голубая бумажка с таким заголовком обычно располагается на входе в некоторую локацию и содержит **специальные правила игры в этой локации**.

Прежде чем входить в эту локацию, **внимательно прочитай** означенные правила, продумай, **пойми** и приготовься их выполнять. **Не торопись**, прочитай несколько раз, убедись, что правила тебе ясны в полной мере и ты готов их выполнять, как и любые другие правила игры.

На такой бумажке **может быть указано условие**, при котором можно войти в локацию. Если это условие не выполнено, **входить нельзя**.

Императив

Увидев голубую бумажку с таким заголовком, прочти внимательно ее текст, можно несколько раз, убедись, что ты хорошо его понял и выполняй то, что написано.

Напоминаем, что это информация **для игрока**, речь не идет о подавлении воли твоего персонажа. Это просто что-то, что с ним происходит.

Информация

Увидев голубую бумажку с таким заголовком, внимательно прочти ее текст и усвой его.

Это **игровая информация**, которую неожиданно осознал твой персонаж — просто вдруг в голову пришло, как внезапное озарение. Да, эту информацию ты можешь обсуждать с другими персонажами.

Эти правила в [практически неизменном виде](#) позаимствованы с нашей игры [«Билет в Атлантиду»](#) (2014).

Антураж

Каким меня видят люди?

Суровые условия Территории диктуют строгие правила: одежда должна быть многослойной, обувь — плотной, но не стесняющей движения, а материалы — только проверенными. Жизнь здесь строится вокруг тепла. Все старожилы Поселка знают: любой промах в выборе одежды может стать фатальным. Именно в этом стремлении к защите от холода раскрывается сила человеческого характера, позволяющая находить гармонию с этой насквозь промерзшей землей. И все же, несмотря на уже привычный мороз, люди не теряют стремления к красоте, как внутренней, так и внешней.

*В начале взлетной полосы,
под телогрейкою в заплатках,
я спал на свернутых палатках
и не спеша текли часы.*

Олег Ольнев

В этом тексте мы хотели бы раскрыть наш подход к антуражу игры.

С одной стороны, мы делаем игру по сравнительно недавней эпохе, от которой осталось и вполне доступно множество реальных артефактов. С другой стороны, мы отдаем себе отчет, что у нас нет никаких шансов приблизиться к игре «на 360°» — и база наша не антуражна снаружи, и уж тем более внутри, и природа вокруг далека от чукотской, и антураж полевых партий тех времен нам воспроизвести слабó.

Артефакты эпохи, в которую мы играем, в подавляющем большинстве сейчас выглядят изрядно потертыми, потрепанными и пожелтевшими. В 1960-е они, очевидно, были новенькими и выглядели слегка иначе. Но возможно, это не проблема, а фишка? В конце концов, сами 60-е в глазах нас, людей XXI века — это эпоха сама по себе уже изрядно потерявшая и пожелтевшая.

В этой неоднозначной ситуации кажется уместным опереться на хонтологию в [трактовке Регала](#). Вместо того, чтобы прибегать в антураже к привычной исторической реконструкции, мы хотим, насколько это возможно, опереться на артефакты эпохи в том виде, в каком они дошли до нас, и призываем игроков делать то же самое — благо бабушкины антресоли велики, а ресурсы «Авито» порой кажутся просто безграничными, достаточно лишь добавить в поисковый запрос слово «СССР». Поищи винтажную одежду, особенно дешевую рабочую; заведи себе блокнот и ручку советских времен; если твой персонаж — комсомолец или коммунист, носи соответствующий значок. Понятно, что готовность упарываться в такие вещи у всех разная, и нам не хочется никого принуждать, но кажется, что может получиться классно.

В тех же аспектах, в которых использовать исторические артефакты не удастся, мы хотим не лезть из кожи вон, пытаясь сделать что-то визуально похожее, а предпочитаем использовать самое лучшее и современное из доступного — так же, как делали прообразы наших персонажей. Поэтому мы арендуем благоустроенную по современным стандартам базу, используем в моделях современные материалы, покупаем для поисковых партий удобное современное снаряжение и призываем игроков носить на полевых работах удобную, теплую, технологичную одежду.

Надеемся, что этот эклектичный дуализм не усложнит, а упростит подготовку к игре, и сделает ее визуальный ряд более цельным и понятным.

Костюмы

Продумывая костюм персонажа, ты можешь ориентироваться на советскую моду от 40-х до 80-х годов. В целом, мы предполагаем, что костюм возможно собрать «из шкафа» — мы не запрещаем и современную одежду, которая выглядит нейтрально и может сойти за советскую.

Северные работники в большинстве своем — люди не бедные, но при этом, опять же в большинстве случаев, мало озабочены модой и стилем, особенно работая в поле. Это не значит, что персонажей, внимательно относящихся к своему внешнему виду, не бывает, но не заморачиваться совершенно нормально. И наоборот, это может стать примечательной «фишкой» твоего персонажа — например, даже в поле он носит чистую белую сорочку, или всегда чисто выбрит, или не расстается с дорогими часами.

Персонажи-приезжие могут выглядеть несколько более щеголевато, чем те, кто здесь живет и работает. Женщина-геолог в брюках и свитере — существенно более привычное зрелище, чем командированная столичная дама в платье и пальто.

На культурные вечера или вечеринки многие любят принарядиться: надеть пиджак вместо любимой фуфайки или юбку вместо брезентовых штанов.

Что касается чукчей и староверов, то они могут выглядеть как совсем «по-советски» (все-таки 1961 год на дворе), так и более традиционно — например, здорово использовать мех, кожу, анораки вместо курток и т. п. А можно и все это сочетать.

Принципиальные ограничения

Брюки всегда лучше, чем джинсы. Если ты в джинсах, то по всей вероятности слишком увлечен американской культурой, что само по себе может вызвать вопросы.

Наши персонажи не носят футболки, свитшоты, толстовки — только рубашки/блузки и свитера/пиджаки.

Те, кто работает в поле — геологи, археологи, геофизики, топографы, разнорабочие — в большинстве своем носят бороды (мужчины) и свитера. Это не требование модели, а вопрос стиля.

В любом случае, мы просим воздержаться от ярких кислотных цветов, **любых камуфляжных паттернов** и бросающихся в глаза современных деталей одежды.

Если у тебя цветные волосы неестественного цвета (голубые, розовые и т. п.) — мы будем благодарны, если ты будешь носить парик или платок/шапку, в том числе в помещении.

Тебе понадобятся минимум две пары обуви: сменная для помещения и уличная. Обувь для помещения может быть современной, но не должна бросаться в глаза. Нейтральные черные туфли ок, серебряные кроссовки не ок.

Про выход на улицу

Так как наша игра проходит зимой, в приоритете одежды для выходов в партии или разведку — функциональность, а не соответствие эпохе. Поэтому мы спокойно относимся к пуховикам, дубленкам и горнолыжной или походной одежде, хотя если ты решишь заморочиться и приехать в ватнике, валенках и ушанке, мы только за.

Единственное ограничение по уличной одежде — отсутствие ярких кислотных цветов. То есть черный/серый/синий/коричневый пуховик — ок, розовый пуховик в бирюзовых снежинках мы бы попросили по возможности не носить. Аналогично, лыжные или походные куртки и штаны должны быть умеренных цветов. Если такой возможности нет — может быть, одежду удастся заантуражить, например накинув поверх черный тонкий плащ и обвязав его бабушкиным оренбургским пуховым платком.

Современные теплые ботинки, термобелье, флиски и т. д. при выходе на улицу разрешены и даже желательны, особенно важна подходящая обувь. Мы отдельно напишем рекомендации, как одеваться на улицу и как подольше не мерзнуть, что брать с собой для этого.

Магазин и экономика

Что я могу себе позволить?

В северном поселке магазин — это центр жизни, место, где встречаются рабочие после смены и куда заглядывают жители, чтобы не только купить необходимое, но и услышать последние новости. Скромный ассортимент на прилавках — отражение суровой жизни вдалеке от больших городов. Здесь можно найти все самое нужное: хлеб, крупы, консервы, сахар и чай. Для тех, кто трудится в полярных условиях, это основа выживания, а иногда — маленькая радость в привычной рутине.

Но есть в магазине и особый уголок, где товары выставлены в закрытых шкафах или хранятся на складе. Там можно найти дефицитные вещи, которые простым рабочим остаются недоступны: настоящий шоколад, хороший кофе или импортное мыло с приятным ароматом. Эти товары словно напоминают, что даже здесь, на краю земли, остается невидимая граница, разделяющая людей по статусу.

Магазин в поселке — это не просто место для покупок. Это зеркало времени, где переплетаются будни трудящихся и привилегии тех, кто стоит у руля. А между ними, как всегда на Севере, остается молчаливая пустота, которую заполняют снег, холод и упорство тех, кто выбрал эту жизнь.

Модели экономики на игре нет. Снаряжение, еда, одежда и прочие необходимые товары народного потребления предоставляются «Северстроём».

Единственное место, где можно приобрести товары, — **магазин**. Он будет находиться под лестницей в административном здании и играть роль точки притяжения. Здесь можно будет выпить горячего чая, посидеть, поговорить о жизни.

В магазине будут товары двух видов:

Общедоступные товары: сладости, сушки, прочие мелкие радости.

Престижные товары: пластинки, духи, хороший коньяк. Они доступны только ученым и руководству Посёлка, а именно: геологам, археологам, геофизикам, топографам, начальнику управления, заместителю, парторгу, сотруднику КГБ, туристам Шлоссеру и Зигелю, приезжему этнографу, приезжему летчику, врачу и журналистам.

Жесткой регламентации, сколько кто из них может получить таких товаров, мы не задаем, но предлагаем не жадничать и не стараться выгребать все себе, а лучше играть в историю и ситуацию с каждым конкретным предметом, в то, почему тебе важно им обладать.

Купить что-то нужное для достижения игровых целей (оборудование для экспедиций) нельзя в принципе. Все такие ресурсы предоставляются централизованно по линии «Северстроя» и доступны на Складе.

Мы не моделируем зарплаты, но при этом в бюджете Управления заложены премии для особо старательных работников. Премии выдаются на усмотрение начальника Управления с учетом трудовых и иных заслуг работников. Но стремление премию получить вполне может быть личной целью некоторых персонажей.

Сетка ролей

Основные «сложные» профессии

В этом блоке собраны роли, связанные с четырьмя основными направлениями профессиональной деятельности, представленными отдельными моделями. Вокруг них формируется игра, в которую включаются остальные жители Посёлка.

Выбирая роли из этого блока, желательно быть готовым как играть в свою модель, так и взаимодействовать с другими группами, набирая участников экспедиций. Однако направление деятельности персонажа здесь находится всецело в руках игрока, так как роли подразумевают лишь общую канву профессии. Можно сосредоточиться на полевой работе, выбрать тишину рабочего кабинета, заняться организацией науки и, конечно, совмещать все направления деятельности.

Геологи

Геология — центральная ось игры. От результатов разведки золотоносности района зависят личные судьбы геологов — кто-то получит орден за хорошо проделанную работу, кто-то — неполное служебное соответствие за целый сезон, проведенный на бесперспективном участке.

Но от результатов зависят также и судьба Посёлка, а до некоторой степени — и всей страны. Количество геологов рассчитано так, чтобы можно было составить три-четыре геологоразведочные партии.

Главный геолог Кузнецова Рения Афанасьевна (Зубило) Хэлка Ровенион

Человек-легенда с блестящей карьерой и суровым характером, удачливая и беспощадная к себе и другим. Уже через пару лет после появления на Севере ее назначили начальником крупной разведочной партии, где она круто пошла в гору. Под ее руководством была открыта одна из самых богатых золотых россыпей Северстроя. Она получила орден, государственную премию и окончательное признание, а затем — неожиданно для всех — подала рапорт с просьбой перевести её в заштатное геологическое управление Посёлка. «Теперь я спокойна за управление. Вы бросите на пол свой собственный труп и сами через него перешагнете, но управление достигнет цели. Я искренне рада».

Филиппов Василий Анатольевич (Кремень) Santan

Нравственно безупречный и по-хорошему педантичный, немолодой уже человек. Вся его жизнь прошла под словами «приказ» и «необходимо». Он служил кадровым офицером, потому что его направили в армию, потом стал горняком, ибо так требовалось, стал оловянщиком, потому что стране позарез было нужно олово, пошел на фронт, когда началась война, и оставил войну по приказу, ибо в олове война нуждалась больше, чем в командире батареи. Пользуется не только авторитетом у подчиненных, но даже их неподдельной любовью.

Комаров Денис Васильевич (Лёд) Айвен

Первопроходец самых дальних троп, смурной и молчаливый. На вечеринках почти не пьет: «Предпочитаю гробить здоровье в маршрутах». Общается в основном по делу, откровенничать не любит. Человек не без чудинки, как-то нашел на рекогносцировке целый бок мамонта и заболел идеей связать единственный в мире свитер из мамонтовой шерсти. Два дня ножом и ногтями он драл ее, но чем кончилось дело — неясно.

Макурова Меланья Леонидовна (Стрекоза) Лаэрлин

Недавняя студентка родом из глубинки, едва ли год провела в Посёлке. Простая и упрямая, романтик и фанат своего дела, однако не чужда и честолюбия, и искренне надеется прославиться. Влюбчивая, но ветреная. «Мое время впереди, — шептала он, поднимаясь по серому склону. — Ты нас, вятских, не знаешь. Где надо, мы буравом ввинтимся, где плечом шибанем, где на цыпочках прокрадемся, где дураками прикинемся. Мы, вятские, все такие».

Гурин Андрей Александрович (Доктор) Белгарат

«Единичный философ, блестящий неудачник, предпоследний авантюрист» — его собственные слова. Позер, отчасти философ-неопессимист. Стремится во всем быть первым, любит демонстрировать успехи и уникальность своих достижений. На словах презирает общество потребления, но не отказывает себе ни в каких удовольствиях — новомодное снаряжение, пластинки с редкими песнями, книжки на иностранных языках.

Завьялова Евгения Александровна (Жека) Мора

Молодой потомок именитых геологов, однако звезд с неба, кажется, не хватает. Оказался на Севере хлопотами знаменитого деда, желавшего «сделать из него человека». На людях по-ребячески старается держать созданный воображением идеальный образ — немногословный, всегда с оружием, готовый к выпивке, действию, полярный волк.

Аббакумова Рената Леоновна (Бабака) Даша Тайрен

Доцент кафедры гидрологии — посвятила себя науке без остатка. Трудится не покладая рук — учит студентов, делает работы с аспирантами, ведет практики. Презирает всех, кто плохо работает.

Николаева Олеся Андреевна (Светик) Адели

Молодая девица из столицы, недавняя выпускница крупного университета. Кажется, что ей куда больше подошла бы кабинетная работа, чем суровый труд в этом глухом и суровом краю. Что она делает здесь, почему не уезжает?

Стрешнева Светлана Павловна (Пуночка) Этайн

Студентка из Ленинграда, отважная и веселая девушка. В поселке ее любят и прозвали Пуночкой, в честь маленькой птички-путешественницы. Пуночка мечтательница и очень любит север, а еще поет красивые песни и пишет повесть, которую, правда, пока никому не показывает. Она много работает и ненавидит отступать. Но порой с ней случаются забавные вещи. Например, прошлым летом Пуночка принесла с выхода в тундру кружку с головастиком. Она поселила его в таз, назвала трилобитом и кормила крошками от котлет.

Камин Павел Петрович (Мамай) Орм

Закончил войну авиамехаником в Маньчжурии. Выучился в Уфимском геологоразведочном техникуме. Жаден до работы. Всегда в добровольцах, всегда в первых рядах. Работает в поле за двоих, но от бумажной работы киснет. Упрямый характер и привычка рубить правду-матку гнали его с места на место и несколько лет назад привели в Поселок. Вспыльчив, тяжел на руку, но отходчив. Без дела тоскует и чудит. Недавно завел себе тетрадку и записывает туда местный фольклор.

Вилор Сталина Федоровна (Сталь) Татьяна Пирог

Женщина, которая всю свою жизнь посвятила геологии, здоровье тоже оставила в экспедициях, но продолжает работать, т.к. боец и очень много знает понимает, но здоровье у нее совсем никудышное, поэтому ее больше держат как консультанта, жалеют. Одинокa, активна, аскет. Была замужем, есть дочь, которая выросла у бабушки, т.к. родители все время были в экспедициях. Муж погиб в экспедиции. Дочь стала археологом, работает в этой же экспедиции, но к материи относится с презрением - она не может ей простить, что выросла без отца и матери.

Кузнецов Игорь Михайлович ksotar

Археологи

Археология многим здесь кажется баловством, а сами археологи частенько встречаются как минимум непонимание, когда они пытаются остановить геологоразведку из-за обнаруженных памятников. Но научно-техническое развитие немыслимо без развития общества. Археология, находящаяся на стыке технических и общественных наук, дает опору в прошлом стремящемуся вперед советскому обществу.

Главный археолог Фессельбанд Ариадна Павловна (Перемать) Морфа

Относительно молодой для руководителя экспедиции и очень воодушевленный человек. Стремительно делает научную карьеру, амбициозен, решителен. Может показаться тщеславным, но очень предан делу и поставленным задачам. Злые языки говорят, что он получил должность главы экспедиции посредством родственных связей, но он не унывает: «Если человек ничего хорошего не может сказать о себе, а сказать хочется, он начинает говорить плохое о других».

Рерих Марк Николаевич Петя Куркин

Спокойный, вдумчивый человек. Видит землю словно насквозь — рассказывал однажды, что умение это открылось в войну, помогало ему находить мины. Но никаких подробностей — начнешь его расспрашивать, сменит тему или отмолчится.

Архипов Александр Александрович (Ворон) СанСаныч

Уже не очень молодой археолог с хорошим образованием, преподаватель вуза. Уверен в себе, за словом в карман не полезет, грубит, давит авторитетом и статусом, что не всем нравится. Бывает излишне эмоционален. При этом есть какая-то темная история, в которую он впутался раньше и не готов об этом говорить.

Тимофеева Александра Сергеевна (Шурочка) Дятла

Самый юный участник экспедиции, практикант. Мечтает о невероятной научной находке, которая позволит сделать воистину большой вклад в развитие науки. Восторженный, увлекающийся человек; сразу видно — доводить дело до конца — пока не по его части.

Сушинская Раиса Мартеновна (Рысь) Кьюс

Карская Алоиза Викторовна (Дама) Фэнг

Женщина средних лет. Общительная, веселая, гостеприимная, насколько это возможно в Поселке. И, в это же время, прямолинейная до грубости и категоричная в суждениях.

Карась Кима Валерьевна Мари

Женщина средних лет, из простого народа, не слишком быстро мыслящая, но упорная. Получила высшее образование уже после войны, будучи совсем не студенческого возраста. Стремится участвовать во всем, в чем можно участвовать на благо Советской родины. Так и оказалась здесь - вызвалась поехать на край света, раз того требует наука.

Геофизики

Задача, поставленная перед командой геофизиков, быть может более важна, чем задача геологической группы. В конце концов, золото нужно здесь и сейчас, а геофизическая экспедиция готовит почву для освоения космического пространства человеком. Размер экспедиции, однако, меньше, регалии руководителя скромнее, а задачи менее понятны стороннему человеку.

Главный геофизик Быков Григорий Борисович (Странник) Тим

Живет непререкаемой верой в величие и могущество советского человечества и научной мысли. Глубоко убежден, что трудом и тяжелой работой можно добиться любых целей, Земля уже подвластна человеку, и космос тоже вот-вот будет покорен.

Воробьева Валентина Матвеевна (Валька Спутник) Машка Л.

Практик, человек гибкого ума, в любом деле предпочитает действовать быстро, не любит тратить много времени на аналитические изыскания. Если в работе он человек смелый и напористый, то с противоположным полом — робок и неуклюж.

Куликов Дмитрий Ильич (Кулик) Тор

Невероятно умный, но очень специфический в общении человек. Найти с ним общий язык сложно, иногда даже кажется, что он не понимает самых простых правил, известных даже детям. На первый взгляд кажется, что он не видит вокруг ничего кроме науки, но это не так: близко знакомые с ним люди говорят, что он довольно мягкий и ранимый человек. Имеет привычку чуть что — сразу записывать свои невероятные идеи на подручных поверхностях подручными средствами.

Сухарский Борис Александрович (Писатель) Флоран

Человек вдумчивый, порой мечтательный, но человек дела. Верит в советскую идею покорения космоса, а может и целого мира. Иногда засматривается на небо, а потом снова обращает внимание на землю и измерения магнитного поля, и работает не покладая рук. Говорят, раньше состоял в кружке любителей фантастики.

Тихомирова Сталина Николаевна (Сушка) Нэн

Амбициозная, очень увлечена работой. При этом может выдвигать теории самые невероятные и готова их проверять. Не откидывает невероятные предположения коллег, но ищет доказательства. Вторая страсть — книги и новинки литературы. В первую очередь научные журналы, но готова читать почти все подряд.

Громова Аэлита Глебовна (Марсианка) Винсдейл Адамс

"Вчерашняя" студентка из Москвы. Закончила геолого-почвенный факультет МГУ (кафедра геофизических методов исследования земной коры) с красным дипломом. Очень любит работу "в поле", старается быть полезной. Видно, что когда-то была домашней девочкой, но это скорее мило, чем раздражает. Мечтает о космосе. Готова говорить об этом бесконечно.

Топографы

Топографическая работа является необходимым шагом перед организацией любой экспедиции. Поэтому топографам нужно быть готовыми к неустанному ударному труду. В этом им помогают местные следопыты, но сведение результатов разведки полностью ложится на плечи немногочисленных специалистов.

Николаев Алексей (Лёха) Тимофеевич Takhir

Бесстрашный искатель приключений, с трудом воспринимает технику безопасности и существующие требования к проведению рекогносцировки. Время от времени пытается уйти составлять карты один, потому что так быстрее, и не надо тратить время на лишние разговоры и договоренности. Про него рассказывают множество баек: про схватки с медведями, тайные романы с чукотскими девушками, форсирование огромных рек в одиночку и так далее.

Баклакова Людмила Сергеевна (Кноп) LëLя

Бесстрашная и с трудом воспринимает технику безопасности и существующие требования к проведению рекогносцировки — в этом они очень похожи с Лехой Николаевым, только Людмила все же девушка и иногда ей хватает благоразумия, но иногда и не хватает и тогда начинаются веселые истории..

Чернин Клим Михайлович (Мурзилка) Тер

Не расстается с фотоаппаратом. В процессе рабочих вылазок часто (и иногда слишком много) отвлекается на фотосъемку, что является предметом нареканий начальства и коллег. Но к этому уже привыкли, а многие из фотоматериалов оказались вполне полезны и для составления топосъемок местности.

Ларин Олег Игоревич Городничев

Москвич. В 1941 учился в Миассе (курсы военного топографа). Воевал корректировщиком огня в составе 3-й гвардейской стрелковой дивизии. После ранения в ПВО Москвы. После войны окончил Уральский университет (истфак). В Посёлке 3 сезона Живой, спокойный, но увлекающийся если есть вызов, принципиальный, с юмором. Переживает за общее дело. Сюда приехал три года назад, но пока найти себя не получается

Рубцова Владлена Сергеевна (Аврора) Женя Ниггл

Приехав в поселок не так давно, была вынуждена прокладывать себе дорогу в новой профессии, приновилась и привыкла к грубоватой простоте местных нравов, в высказываниях и суждениях не церемонится, за что получала взыскания и выговоры. Несмотря на грубость, любит опекать и заботиться обо всех в экспедиции - то чаек заварит, то портвейна предложит, ходить одна не любит. Раньше работала завлабом в каком-то вузе, вроде бы даже защитила кандидатскую по плавунам, не понятно, что привело ее из далекой науки в поселок.

Боровский Омрын Михайлович ninquenaro

Сын женщины из чукчей и русского геолога, вырос в окрестностях Посёлка. Подростком приписал себе год, ушел на войну добровольцем, воевал в разведке. После войны вернулся домой и из армейских разведчиков переквалифицировался в топографы. Деятелен, энергичен, упрям, готов помогать и учить, искренне верит в идеи коммунизма, на досуге пытается заниматься просвещением местного населения. Единственный общеизвестный недостаток - чудовищно суеверен, в одном кармане с партбилетом носит какие-то обереги, и говорят, как-то даже отказался выходить в поиск, потому что приметы плохие и удачи не будет.

Административные и другие работники Управления

Административные работники заняты поддержкой и обслуживанием геологических экспедиций и другой научной деятельности. Они обеспечивают надежный тыл, делают так, чтобы экспедиции были оснащены всем необходимым и здоровы. С формальной точки зрения среди них есть большие начальники, но в реальности они подчинены запросам ученых, которыми конечно могут быть довольны не все. У профессий этой группы нет моделей, они в основном осуществляются как реальная функциональная деятельность.

Начальник геологического управления Бажова Кира Александровна (Хозяйка медной горы) Магда

Перешла на руководящую позицию несколько лет назад, а до этого в составе небольшой спецэкспедиции искала «чрезвычайно важный оборонный металл», сама была известным геологом, но травма заставила прекратить полевые выходы. Сейчас в ее ответственности — вся хозяйственная часть управления: жилье, снабжение, закупки. В общем, ее дело — обеспечить бесперебойную отправку экспедиций. Если возникнет какой-то спор — это тоже ее забота.

Заместитель начальника геологического управления Шмидт Заря Эдмундовна AF

Заместитель начальника управления, второй человек в администрации после Бажовой. Назначена в Поселок недавно и достаточно внезапно. Об ее прошлом известно немного. Работала в системе исполнения наказаний (лагеря), имеет латышские корни. Холодная, с людьми не сближается, в непонятных ситуациях подозревает самое плохое, требовательная, но без грубости.

Секретарь начальника Управления Белозерская Светлана Ивановна Shayrinn

Девушка, увязавшаяся за возлюбленным на Север. Тихая, приветливая, ярко видно, что привыкшая к совсем другой среде. Интересуется всякими байками да рассказами, а обычные скучные вещи у неё словно неловкость и какую-то беспомощность вызывают.

Завхоз Спиридонова Степанида Архиповна (Яга) Лара Алэти

Угрюмая и недоверчивая. Следит, чтобы необходимое в экспедициях оборудование не изнашивалось, но и не простаивало. Десять раз уточнит, действительно ли нужно это снаряжение, и пять раз заставит рассказать, как им правильно пользоваться. Любой инвентарь заносит в учетную книгу, которую каждый в поселке считает вторым, после пурги, природным бедствием, мешающим работе экспедиций. Иногда может показаться, что эта должность ей порядочно поднадоела, и она все чаще поглядывает вдаль с мыслями послать все это к чертям.

Помощник завхоза Голубченко Лидия Николаевна (Лидочка) Овче

Приткий, верткий, скорый на решения человек. Иногда складывается ощущение, что слишком уж ушлый, но на воровстве ни разу не попадался, хотя и кристально честным не выглядит. Помогает завхозу разбираться с оборудованием и снабжением, еще занят бухгалтерией, поскольку учился на большой земле на бухгалтера. Выписывает премии в конце сезона, поэтому с ним стараются не ссориться, тем более что начальник Управления неохотно вникает в финансовые дела. Любит послушать истории о работе в поле и всегда выясняет все подробности, хотя говорят, что потом они удивительным образом сказываются на сумме премий.

Парторг Соболева Наталья Андреевна (Правда) Танда

«Подходящий» человек. Не лезет в глубокие политические дискуссии, закрывает глаза на порой вольные взгляды собравшихся здесь людей. Требуя от них в служении Советскому Союзу одного — работать в полную силу. На его плечах организация летучек, на которых в поселке выбирают ударников труда. Но и пройти с разгромным выступлением по отлынивающим он тоже мастак. Словом, где кипит работа — там он, улыбающийся и всегда готовый припомнить подходящее положение из решений XXII съезда Партии. А если надо помочь — засучив рукава, берется за любое дело.

Врач Лири́н Александр Николаевич (Студент) Рыжий

Недавний выпускник университета, мечтающий о великих открытиях. Нацелен на самое сложное, что есть в человеке, — мозг, изучает влияние разных факторов на эмоции и память. Хочет написать книгу, часто сетует, что мало фактического материала. На Территории ему чаще всего приходится иметь дело с обморожениями, рассказами о трудностях экспедиций и жизни вообще. Флегматичный, он готов слушать любой рассказ, изредка прерывая его замечаниями вроде «вам водички тепленькой в тазик подлить?». Командировка в это гиблое место кажется ему зря потраченным годом, который нужно как-то перетерпеть.

Медсестра Дмитрова Наталья Сергеевна (Сопка) Анна

Угрюмый человек. Не любит ни лишних слов, ни лишнего дела. Свою работу выполнит всегда — перевяжет, наложит шину, а вот потащит на спине вряд ли. Любимая фраза — «должен будешь».

Медсестра Фельдман Аврора Яковна (Заря) Фалька

Внучка профессора Фельдмана, осужденного по делу врачей и одного из немногих, кто не был реабилитирован — судя по всему, вполне справедливо. Убежденная комсомолка Аврора тяжело перенесла эту новость, бросила учебу в самом конце и поехал на Север — скорее помогать людям.

Глава ДК Городецкая Ольга Александровна (Чайка) Лена Шпрингер

Человек, мечтавший о спокойной деятельности вдали от глаз публики, но увлеченный театром, она попала сюда и теперь организывает столь разных и порой трудноуправляемых людей. После экспедиций нужно восстанавливать силы — искусство в этом поможет. И ведь поистине достойный советский человек не удовлетворяется представлениями, сделанными для него, — он сам в них участвует. У большинства приехавших есть увлечения помимо работы, что, конечно, упрощает дело человека, организующего самодеятельность.

Капитан милиции Валкойнен Ильга Ульясовна Рута

Милиционер, судья и адвокат в одном лице — так обстоят дела здесь, вдали от большой земли — он всегда готов поддержать разговор, выслушать, узнать подробности. Не любит лишних шуточек и приукрашиваний. Со всеми хорошо знаком, но едва ли с кем-то дружен. Занимается мелкими кражами и драками, ведь обычно здесь других происшествий не происходит.

Продавщица Васильева Вера Андреевна (Шанель) Шани

Добрая и усталая женщина, всегда выслушает и найдет на складе то, что прямо сейчас нужно для души. Вокруг нее вертится одно из центральных мест поселка, где можно собраться, отдохнуть, обсудить результаты и планы. В магазин приходят и по одному, главное только не промахнуться и не зайти, когда продавщицу подменяет завхоз. Впрочем, обычно ее заменяет кто-то из своих, рабочих. «В магазине была очередь, как всегда бывает перед закрытием. В дверь пулей влетали запыхавшиеся мужчины, спешили к Вере Андреевне. — Опять за коньяком, Сережа? — сказала она, — Сегодня последний день. Завтра лучше не приходи, не дам».

Разнорабочие

Люди, живущие в поселке для выполнения работ, связанных в основном с обеспечением экспедиций. Кто-то приехал на заработки, кто-то в поисках приключений, кто-то от неимения других возможностей. У большинства есть — или была на большой земле — определенная профессия, но все рабочие могут, в принципе, взяться за что угодно, если оплата достойная или их удалось уговорить. И тем не менее, профессия у человека должна быть, хоть это — лишь точка, от которой можно оттолкнуться и развить персонажа.

Окулов Гervasий Елпидифорович (Моряк) Сан

Всю жизнь этот человек провел в плавании, повидал многие края Союза, но никогда ему не хотелось осесть. Он всегда чувствовал, что его место ждет его где-то там, но как оно выглядит — никогда не мог себе дать отчет. Когда его судно пришло в Посёлок под самый конец навигации, он впервые задумался, что здесь можно и задержаться. Через неделю корабль ушел обратно без него. «А знаешь, Михалыч, задержусь-ка я здесь до следующей навигации. Не могу тебе объяснить, но чувствую, что мне это нужно». Это было несколько лет назад, но он все еще живет и работает в Посёлке — Север завлек.

Макшеев Яков Григорьевич (Похрен) Арн

Яков Григорьевич, проехал весь Советский Союз дважды. Сначала с востока на запад, в военном эшелоне. Затем, уже не так быстро, с запада на восток, постепенно возвращаясь на Малую Родину. Поработав, как и до войны, в лесозаготовительных артелях от Урала до Магадана, Яков не нашел себе места в небольшом городке под Хабаровском, поэтому решил что-то в жизни поменять и махнул на Север.

"Философия" Якова весьма своеобразной. Может показаться, что всё, что он делал в жизни, было наперекор и вопреки. На любое предложение он почти всегда отвечает: "Похрен, давай!" (и лишь изредка: "Нахрен, не надо!"). Любую задачу от руководства неизменно принимает со словами: "Похрен, сделаем", — за что и был прозван соответствующим образом.

Говорят, что один молодчик как-то хотел назвать Якова просто "Хрен", но был сурово побит и больше не возникал.

В партии Яков всегда готов взяться за любое дело. Копать шурфы или мыть породу, идти с кем-то из геологов по маршруту или обустраивать лагерь. С интересом овладевая премудростями разведки и добычи, он всё глубже погружается в жизнь Заполярья.

Пудов Ерламий Авдотьевич (Пуд) Ёрл

Старый работяга, начавший свой путь в тринадцать лет на царской железной дороге, побывавший и на заводах, и в красных партизанах на Волге, и у артиллерийского орудия. Нужно было патроны штамповать — его молчаливая фигура последней выходила с завода. Нужно было стрелять — рука не выпускала винтовки и во сне. Ерламий смотрит на своих нынешних товарищей то ли враждебно, то ли грустно — не поймешь. «Пошли поработаем, Сёмка. Вечером посидишь подумаешь, успеется!»

Юрковский Владимир Сергеевич (Декабрист) Фил ОГ

Старый меньшевик. Чудом избежал расстрела и освободился после сорока лет в лагере. В прошлом — талантливый инженер, он остался верен своим политическим идеалам и ищет места в так сильно изменившемся Советском государстве.

Груша Демьян Афанасьевич (Степка) kateRi

Единственный человек, о котором никто не знает, зачем и как он сюда попал. Известно только, что Степка во время войны потерял жену и сына, которых все еще ищет и не может смириться с потерей. С ним можно обсудить любую проблему и подбить на любую работу, особенно если прихватить с собой бутылку водки. Но лучше не перебарщивать: чем больше Степка выпьет, тем тяжелее он становится.

Новик Данила Гаврилович Вильерс

Молодой парень, кажется что из интеллигентной семьи и образованный, но идейный пролетарий. Не гнушается и тяжелой работы, и простого народа, и за жизнь поговорить на досуге. Про себя рассказывает мало.

Готалов Самуил/Муля Яковлевич (Хорёк) БарС

По паспорту 35, на вид 30, ведёт себя на 25: травит байки и анекдоты, бегают мужикам за водкой (продащица его любит за обаяние, поэтому за добавкой стараются посылать Мулю), звезда любого перекура. От работы не отлынивает, но и в рвачестве не замечен. Как оказался в Посёлке, до конца неясно, рассказывает что кочует со стройки на стройку.

Волков Максим Алексеевич (Француз) Соьер

Закрытое предприятие, хорошая зарплата, уважаемая должность, любимая девушка. Так можно было описать жизнь Максима до Войны.

На фронт его не пустили (впрочем он и сам не особо рвался), специалисты его уровня нужны в тылу, завод должен снабжать армию.

Смены по 14-16 часов, женский коллектив там, где еще вчера работали здоровые мужики, колоссальная ответственность и острое чувство "Вот еще чуть и станет все хорошо". Так можно было описать его жизнь во время Войны.

А потом все кончилось, но проще не стало. И в какой-то момент Максим сломался. Начал пить, перестал выходить на смены, почти попал под статью и был с позором уволен. Несколько лет путешествия по Союзу, случайные подработки и нигде не задерживаться больше чем на пару-тройку недель.

Случайные собутыльники в глухой сибирской деревушке прозвали его Француз, подразумевая - не такой как все, не от мира сего человек. Прозвище прицепилось, а Максим продолжил свое путешествие.

Случайная встреча с фотографом Климом, на одной творческой квартире определила ближайшие планы Максима и вот он уже в Посёлке, вновь согласен на любую работу, и уже обдумывает куда двинуться дальше.

Бусалов Илья Андреевич (Хирург) Assenslaver

Некогда блестящий хирург, одним из первых попал под дело врачей и оказался в Сибири раньше, чем дело было закрыто. Лишь спустя восемь лет сведения о реабилитации дошли до лагеря. Но некогда жизнерадостный и компанейский парень не реабилитировал для себя ни советскую власть, ни людей. Он решил остаться здесь.

Беляева Татьяна Сергеевна (Булка) Элли

Суровая баба, на первый взгляд скорее на мужика похожа. В ней не осталось ничего нежного и природно-женского, все стерли тяготы жизни и водка.

Луцкая Нинель Вадимовна (Тихоходка) Алина

Нинель после выпуска из МАРХИ отправилась по распределению в Мурманск работать в местной газете. Но затем судьба забросила ее дальше, в Поселок, вдохновляться и запечатлеть непростой труд рабочих Севера. Любит рисовать. Не гнушается любой работой. Не брезглива.

Закарян Ленар Айкович (Овод) Тоныч

Что делает этот бойкий мужичок-армянин, так далеко от теплых родных краев? Говорят, что ему просто не сидится на месте. Он был и на фронте, и работал в тылу. Говорили, что он был одним из тех самых пресловутых «стахановцев». Постоянно ему не сидится на месте - то он на работе, то субботник силами местных жителей устроит, то собрал людей труды Товарища Ленина почитать. Неуемный какой-то. Со своими активностями прилипчивый такой, будто Овод, за что его многие так и зовут. А может книжка у него такая была... кто ж вспомнит. Ко всему прочему вспыльчивый, то ты с ним обсуждаешь вопросы классовой борьбы, а вот он уже вскочил и залепил тебе нос. Местная милиционер хорошо его знает и часто с ним беседует - потому, что не только много пользы, но и много проблем от Ленара в Поселке.

Студенческий отряд

«Назначайте, куда хотите, Лидия Михайловна, и чем дальше, тем лучше!» — так и попали студенты Краснодарского университета в весьма непривычную компанию и погоду.

Карельская София Андреевна Искра

Глаза горят, руки берутся за любую работу. Вот только получается обычно так себе. Не хватает усидчивости, спокойного опыта профессионалов своего дела. Да и получать его не спешит — вместо того, чтобы слушать старшего товарища и мотать на ус, сразу начинает спорить, горячиться и доказывать, что «я же в книжках читал».

Пожарская Майя Алексеевна Фолка

Шестой курс уже, пора бы и замуж! Где, как не на Территории, можно найти лучшего спутника жизни? Чтобы и жизнь, и работа — все было сразу в одном лице и в одном месте.

Гостев Олег Михайлович Лиза Самыгина

Живой, подвижный парень, мастак травить байки. пока что достаточно наивен, но при этом чертовски упрям в преодолении трудностей. За друзей готов в огонь и воду. Работой своей горит и гордится.

Соболева Александра Васильевна Хаски

Саше, кажется, интересно все на свете. Жить интересно. Верит в светлое будущее и считает, что даже здорово не родиться в нем, а построить самим. Хороший товарищ, рада и в экспедицию сходить, и спеть под гитару в кругу друзей. В силу возраста или характера поселок для нее окутывает флер романтического героизма.

Родилась и выросла на севере, переехала в Краснодар и со студотрядом вновь оказалась в привычном климате. Любит местную суровую природу, интересуется историями обитателей поселка и байками местных жителей.

Семёнова Инга Владимировна Дженна

Если ты хочешь играть молодого человека, у которого впереди вся жизнь — выбирай эту роль и решай, какой будет эта жизнь в Поселке, да и потом. От горящих глаз до безразличия и ожидания грузовика домой на заброске в поселок до, возможно, противоположного взгляда в конце сезона.

Жители Территории

Небольшое число местных жителей относится к Поселку спокойно. Люди приехали по большей части достойные, за работу платят хорошо, жить не мешают.

Семья староверов

Появление небольшого поселения едва ли сказалось на жизни старообрядцев. Администрация не требует вступить в партию, не мешает проводить обряды, если только это особо не афишируется.

Глава семьи староверов Махоря (Махорин Степан Меркурьевич) Паша Странник

Старый, но подтянутый и бодрый мужик, помогает приезжим с разведкой местности. Если в походе или после поставят стакан, дадут щепотку махорки — пройти можно! Опять же, потолковать о вере бывает приятно. Кто-то ругается, а кто-то, бывает, и слушает с интересом.

Домна Степановна Махорина Хейтэлл

Молодая женщина, средняя дочь старовера Степана Махорина. Имеет маленького ребенка от какого-то нелюдимого типа, которого в Поселке в глаза не видали. Утверждает, что он ей муж, но, кажется, хочет вырваться из староверского уклада жизни. По крайней мере, довольно охотно нанимается разнорабочей и ходит на посиделки КСП.

Василиса Махорина Эанор

Старшая дочь в семье местных старообрядцев, наследник рода. Осознаёт лежащую на ней ответственность за поддержание традиций предков, но сомневается, что должна идти по пути предков, интересуется образом жизни, который привезли с собой советские люди, тянется к этому, из-за чего у неё конфликт с отцом.

Гликерия Степановна Махорина Иврин

Младшая дочь в семье староверов, кажется самой религиозной из них, всегда соблюдает все правила - от 10 заповедей до инструкции по технике безопасности - и сообщает тем, кто их нарушает, в чем именно заключается их грех. Эта особенность делает ее полезным, но раздражающим работником.

Семья чукчей

«Окрестная тундра считалась древнейшим центром оленеводства на Территории, заповедником древних обычаев, сейфом каменного века».

Глава семьи чукчей Умкана Пычик Танановна (Танюрер) Шелест

Человек вдумчивый, обстоятельный. Зачем нужны все эти поисковые партии — ему толком непонятно, но за людьми следить надо. Досадно будет, если молодые геологи сгинут в тайге, хорошие ведь люди. Приходится даже иногда ходить с поисковыми партиями самому.

Тынагыргын Валентина Семеновна (Тынагыргын) Заря

Любит рассказывать истории о мифических опасностях Территории. Кто-то посмеивается над этими рассказами, а кто-то слушает с вниманием и запоминает. Называет себя шаманкой — Поселку не жалко, пусть говорит, что хочет. А кто-то нет-нет да и заглянет потихоньку за разговором или оберегом.

Мутлювьюи Ульянифер

Юркий юнец, мало интересующийся обычаями семьи и народа. Отучился в школе и теперь нацелился уехать на большую землю, поступить в университет и прокладывать себе путь в энергично развивающемся Советском союзе. Прибытие партий с большими начальниками как нельзя кстати: их рекомендация должна помочь, а может и вовсе возьмут с собой в Москву. Словом, осталось заслужить их расположение. Ради этого стоит попотеть.

Приезжие

В Поселке есть несколько человек, приехавшие с большой земли по своим делам.

Журналистка Сергушова Ирина Сергеевна (Блондинка) Ksurr

Молодой журналист, которого привело сюда желание написать что-то необычное. Пусть другие готовят репортажи об очередном заседании комитета или достижении завода, даже не посещая их. Далекое золото, легендарные пионеры Сибири, затерянные народы — вот достойный материал. Однако материал этот дается только тем, кто готов разделить труд с его героями.

Капитан КГБ Громов Глеб Егорович Кирка

На вид человек общительный, приветливый, готовый помочь в любом деле, порасспросить о жизни, работе, планах на будущее на большой земле. Хотя говорят, что иногда в глаза проскальзывает тень, которая выдает тайные помыслы. А может — врут. Согласно командировочному удостоверению, прибыл для расследования дела не политического характера.

Этнограф Струков Побиск Натанович Марк

Приезжий этнограф, приехал разобраться с тем, как устроена жизнь местных коренных народов, а так же других необычных социальных групп, например, староверов и геологов.

Турист-лыжник Зигель Феликс Юрьевич Ваня Куркин

Один из лыжников, сошедших с маршрута и вернувшихся в Поселок. Ученый, поэтому с дотошностью ученого подходит к вопросам изучения космоса и внеземных цивилизаций. На его счету не одна научная статья, десятки собранных фотоматериалов, консультации в самых высоких кабинетах страны советов. Приходится противостоять невежеству многих. Что ж, он привык.

Вот только транспорт на большую землю будет не скоро, возможно, только в конце сезона. Поэтому возможно придется опять идти в тайгу — теперь уже в качестве рабочего.

Турист-лыжник Шлоссер Юрий Николаевич Квинт

Один из лыжников, сошедших с маршрута и вернувшихся в Поселок. Путешественник, исследователь нашей необъятной родины. Смелый человек и бывал в разных местах, в том числе достаточно опасных и непредсказуемых. Любит расспрашивать людей об особенностях их жизни, вникать в детали.

Ассистентка этнографа Павлова Матрена Андреевна Гаэр

Несколько не от мира сего дамочка. С точки зрения многих - прелесть какая дурочка. Ассистентка этнографа.

Анна Семёновна Попова Крыса

Летчица, пилот самолета, совершавшего перелет на Северный полюс и аварийно севшего неподалеку от Посёлка 2 недели назад.

Недавно прибывший геофизик Лотман Валерия Сергеевна Саша Судьбина

Физик, летевший на самолете на Северный Полюс с целью измерения магнитного поля и изучения его связи с авроральными явлениями.

Недавно прибывшая журналистка Аташева Лилия Георгиевна Либера

Репортер из Ленинграда. Комсомолка. Летела в экспедицию на Северный полюс, но самолет сломался над Поселком и совершил экстренную посадку 2.5 недели назад. Посадка была очень жесткой и Лилия с травмами и обморожением лежала в медблоке все это время до дня накануне игры. Но теперь в полном порядке. Пишет для "Нового Мира" и других естественно- научных журналов.