# Антарктида

#### РИ, 15-17 февраля 2019

**Правила по медицине**

1. Лечить больных и раненых могут медики, пингвиньи учёные, старший библиотекарь и некоторые другие персонажи.

 1.1. Лечение — на усмотрение врача. Врач, действуй в меру своей испорченности и используй любые приличные твоему персонажу средства:

 • игровой алкоголь (внутренне и/или наружно);

 • воображаемые лекарства и медицинские средства;

 • заранее изобретенные шизоприборы, рептилоидские технологии;

 • галдеж, причитания вроде «Мы его теряем!», «Сестра, скальпель!» и «Спирт, огурец, скальпель»;

 • рекомендации типа «Прочесть вслух с выражением инструкцию по технике безопасности» и т.п.

 1.2. Больной или раненый выздоравливает, когда он и его лечащий врач соглашаются с тем, что лечение прошло успешно.

 2. Оказать экстренную помощь тяжело раненому может любой неравнодушный разумный.

 2.1. Для экстренной помощи нужны:

 • по возможности — настоящие или воображаемые бинты, игровой алкоголь (внутренне и/или наружно);

 • обязательно — ободряющие крики вроде «Держись, браток!», «Не смей подыхать, пока не вернешь мне долг», «Некогда умирать, Родина в опасности!», «Иннокентий, я люблю вас», «Отставить! Ляйтер не разрешал вам покидать пост».

 2.2. Тяжело раненый перестает умирать и переходит в состояние «ранен», когда вполне насладится качеством и продолжительностью ободряющей речи.

**Правила по погоде**

В Антарктиде с погодой не очень. Люди предпочитают передвигаться вдоль заранее натянутых веревок-иначе запросто можно превратиться в симпатичный снежный холмик, особенно во время снежной бури.

1. Прогноз погоды любой метеоролог может запросто получить на мастерке.

2. В Антарктиде с погодой не очень. Иногда в Антарктиде с погодой совсем трындец.

2.1. Трындец с погодой объявляет пингвин-синоптик (Фрида): просто выходит и кричит: «В Антарктиде трындец». Так начинается снежная буря.

2.2. Любой пингвин, услышавший, что в Антарктиде трындец, достаёт специально обученный флажок и закрепляет его на одежде или держит так, чтобы всем было видно. Через 10-15 минут убирает.

2.3. Любой пингвин, увидевший пингвина с флажком достаёт свой флажок, закрепляет его на одежде или держит так, чтобы всем было видно. Через 10-15 минут убирает.

3. Любой человек, который видит пингвина с флажком или слышит пингвина-синоптика, понимает, что попал в снежную бурю.

3.1. Если человек, попавший в снежную бурю, держится за верёвку или может вернуться к ней за пару шагов, то ему плохо, но не трындец. Он может остаться на месте и переждать бурю или медленно и печально пойти вдоль верёвки, хоть вперёд, хоть назад. И даже понимает, где вперёд, а где назад.

3.2. Если человек, попавший в снежную бурю, не может за пару шагов вернуться к верёвке, ему трындец. Он мгновенно теряет чувство направления и вряд ли способен куда-то дойти. Он может шёпотом звать на помощь (то есть он орёт, конечно, но во время бури услышать его можно разве что чудом — отыгрываем шёпотом).

3.3. Ему может прийти на помощь товарищ с верёвочкой (как-нибудь подтащить бедолагу поближе к себе).

3.4. Ему может прийти на помощь добрый пингвинчик. (Пингвинчик, решай сам. Можно, например, взять человека за руку и отвести в безопасное место. Он не сумеет рассмотреть, кто ему помог. Ну или можно просто раскопать тушку после бури).

4. Если никто не пришёл вам на помощь, вас заносит снегом, вы постепенно замерзаете. Когда вам надоест бороться со стихией (мы полагаем, что этот увлекательный процесс осточертеет вам минут через пять) — вы замерзаете и теряете сознание. Осталось надеяться, что вас спасут.

4.1. Спасением может занять немало времени. Став сугробом, вы оставляете своё окоченевшее тело (бейджик или бумажку с именем и номером телефона; не возбраняется завернуть тело во что-нибудь яркое, чтобы его проще было найти), надеваете белый хайратник и уходите.

4.2. Идите куда хотите: на мастерку, в баню, домой спать.

5. После бури, надеемся, ваше закоченевшее тело кто-нибудь найдёт и, вероятно, захочет вас спасти.

5.1. Спасатели относят отморозка в тёплое помещение и пытаются разморозить его с использованием алкоголя (наружно), медикаментов и такой-то матери. Такая-то мать понадобится, поскольку отогреть тушку недостаточно, надо ещё вернуть в неё почти отлетевшую душу.

5.2. Для этого нужно дозвониться отмороженному и позвать его обратно. Важно: связь на базе Михайловское ни к чёрту, дозвониться будет нелегко.

5.3. Игрок, воссоединившийся со своим бездыханным телом, выживает.

5.4. Когда спасателям надоест вам дозваниваться, они поймут, что вас уже не спасти, сдадутся, объявят время смерти и вот это все. Вы мертвы, нам очень жаль.

5.5. Через полтора часа отсутствия в закоченевшем теле душа в любом случае отправляется в, мы надеемся, лучший мир. Вы мертвы, нам очень жаль.

5.6. Поэтому постарайтесь не отсутствовать слишком долго. Особенно если не уверены, что ваши товарищи любят вас настолько, чтобы полтора часа кряду кричать «Мы его теряем» и «Возьми трубку, нехороший человек».

5.7. Если вы очень любите своего отмороженного товарища, а он не берёт трубку, нехороший человек, поищите его вживую.

6. Можно вернуться к замёрзшему телу, особенно если товарищи ненадёжны, а умирать не хочется.

6.1. Не возбраняется — особенно если ваше тело долго не находят — отправиться к вашим невнимательным друзьям в качестве антропоморфной персонификации совести. Вы не сможете привести людей к вашему замёрзшему телу — только маячить и угрызать. Нойте, жалуйтесь, ругайтесь, материтесь, но подсказок не давайте.

6.2. Если время поджимает, вас никто не нашёл, а умирать не хочется, можете наведаться к пингвинам. Вот им дорогу показывать можно.

7. Увидев знакомого в белом хайратнике, вы можете сказать: «Что-то Васи/Джона давно нет, я начинаю за него беспокоиться» и пойти искать васеджонову замерзшую тушку. Ну или не пойти, решать вам.

**Правила по сексу**

1. Пингвины! Играйте в ладушки или отыгрывайте, как договоритесь.

1.2. У пингвинов один из партнеров традиционно вручает другому камушек как предложение заняться сексом. Принимает — согласен, нет — не согласен. Нет камушка — нет секса.

1.3. Ритуал ухаживания в значительной степени состоит в том, чтобы деликатным путем выяснить, кто из партнеров будет дарить камушек.

1.4. Пингвины галдят. Пингвины могут галдеть даже во время секса. Постарайтесь разболтать партнеру что-нибудь интересное.

2. Люди и другие разумные! Играйте в ладушки или отыгрывайте, как договоритесь.

2.1. И получите согласие. Иначе придется отвечать перед законом, а также перед огорченными друзьями пострадавшей / пострадавшего. А если она / он является зверушкой — еще и перед Гринписом.

2.2 Межвидовые связи не только разрешаются но и приветствуются. Правда тут зависит от локации. В мультивидовой очень приветствуется, в моновидовой, ну в общем…

**Правила по гипнозу**

1. Гипнотизер может оказать воздействие на любого, у кого нет иммунитета к гипнозу.

1.1. У некоторых персонажей есть иммунитет к гипнозу. Гипнотизер не может понять, что гипноз провалился, если гипнотизируемый не захочет это показать.

2. Гипнотизер не может нарушить базовые установки: гипнотизируемого нельзя заставить физически навредить себе, гипнотизируемого нельзя заставить физически навредить кому-то, кому он не желает нанести вред.

3. Воздействия:

3.1. Ментальное воздействие 1: получение информации. Гипнотизер задает вопросы, на которые гипнотизируемый обязан ответить честно.

3.2. Ментальное воздействие 2: стирание памяти. Гипнотизер может сформулировать, что именно из недавних событий (не более пятнадцати минут до момента воздействия и\или сам факт воздействия).

3.3. Воздействие контроля: гипнотизер может заставить гипнотизируемого осуществить действие несложную последовательность действий в соответствии с точно заданной формулировкой. Напоминаем, что гипнозом нельзя нарушить базовые установки (см. п.2).

4. Гипнотическое воздействие на людей длится не более получаса. У разумных длительность зависит от вида.

5. Начало гипноза обозначается жестом «майндтрик» (специфическое круговое движение рукой; как, например, в «Звездных Войнах»: «Это не те дроиды, которых вы ищете»).

6. Гипнотизер может выйти из боевки (если в ней участвует не более четырех человек, включая самого гипнотизера), объявив что он невидим. Это будет означать полный побег из боевки в один ход.

6.1. «Невидимый» гипнотизер не может участвовать в боевке: либо невидимость, либо вонзаться.

**Переноска пингвинов**

1. Пингвины (особенно гордые Адели) маленькие. Любой человек может взять пингвина под крыльями и перенести его, куда захочет. Это моделируется накладыванием рук на плечи.

2. Если игроку-пингвину положили руки на оба плеча, он должен идти туда, куда его поведут. Галдеть, орать «Отпусти меня, скотина» и «Помогите-спасите, хулиганы свободы лишают» и пытаться клюнуть несущего человека не возбраняется. Вырываться и пытаться скинуть с плеч руки нельзя; вырваться получится, только если несущий сам уберёт хотя бы одну руку.

3. Подобным образом можно носить любого пингвина, **кроме пингвинят, которых отыгрывают дети**. Их можно разве что отогнать, размахивая руками и крича «Кыш отсюда».

4. Другие создания, способные носить пингвинов против их воли, знают об этом от мастеров. Они сообщат о наличии подобной способности словами при начале транспортировки. Принцип тот же: пока не отпустят, вырваться не получится.

**Правила боевого взаимодействия**

**I. Начало боя**

1. Боевое взаимодействие начинается с крика с одной из сторон «Атака!».

2. Боёвка объявляется в пределах слышимости и видимости. То есть атакующий должен видеть свою цель (или хотя бы одного из группы целей, если боёвка коллективная).

3. Если вы оказались свидетелем боёвки, но не хотите вставать, куда-то идти и стрелять, можете ничего не делать. Но, это не спасёт вас, если кто-то всадит в вас пулю или врежет в ухо.

4. Все здоровые участники боевого взаимодействия должны по возможности стоять на двух ногах. Присаживаться, а тем более — ложиться, нельзя (это маркер ранения, см. ниже).

**II. Порядок взаимодействия**

4. После объявления атаки кто-то с атакующей стороны считает до трёх, громко и чётко, примерно по одной секунде на цифру.

4.1. На счёт «Раз, два…» все участники боя могут передвигаться в такт счёту, по шагу на каждый счет. Шаги должны быть обычными для вас, не пытайтесь сесть на шпагат! Можно и нужно маневрировать, перекрывать врагу отходы, прятаться.

4.2. На счёт «Три!» все останавливаются и совершают своё действие. Каждый участник боя должен сделать один из жестов: атака, перезарядка, смена оружия, блок, побег, майндтрик (для гипнотизеров). Можно и ничего не делать, но это точно не даст ничего полезного. Для гипнотизеров, если кто-то не заметил вашего жеста, или фразы “невидимый” значит гипноз на него не подействовал, со всеми вытекающими.

4.3. После того, как вы сделали жест (особенно если участников боя много), всем стоит посчитать до трёх про себя, чтобы оценить, кто в вас попал, например.

4.4. Затем процесс повторяется до тех пор, пока все дееспособные бойцы не сочтут продолжение излишним.

**III. Действия и соответствующие им жесты**

6. **Блок** (он же уворот). Позволяет укрыться от ВСЕХ выпущенных в вас пистолетных пуль, а также от холодного оружия или рукопашного удара в ближнем бою. Больше двух блоков подряд делать нельзя.

6.1. Блокировать можно только атаки из передней полусферы (в случае сомнений, раскиньте руки в стороны и проверьте, с какой стороны от вас находится атакующий; если он сзади – заблокировать атаку не удалось).

6.2. Блок выглядит как скрещенные на груди руки (как в Дедпуле 2 на выходе из самолета или как у Чудо-Женщины в одноименном фильме).

7. **Атака.** Стреляем в недруга, выпуская всю обойму в него. Патроны бесконечны, но если хотите продолжать атаковать — нужна перезарядка.

7.1. Атаковать можно только одну цель в ход. Атаковать можно только цели в передней полусфере и только по прямой. Кроме случаев если есть навык - македонская стрельба. Если между вами и целью находится кто-то ещё, даже дружественный, выстрелить получится только в этого кого-то.

7.2. Мы убиваем не оружием, мы убиваем сердцем. То есть для того, чтобы выстрелить, нужно высунуться из-за укрытия так, чтобы противнику была видна середина вашей груди. Это автоматически означает, что противник, если он оказывается к вам лицом, тоже может в вас выстрелить.

7.3. Выстрел обозначается нацеливанием оружия на того, в кого вы стреляете. Не забудьте донести до него факт выстрела, особенно если цель стоит к вам спиной. Крикните «Сдохни!» (или «Спи!», если стреляете транквилизаторами) и укажите, кому вы это кричите: «Сдохни, императорский пингвин», «Сдохни, мужик в берете», «Спи, кавайный тюлень», «Спи, второй пингвин в третьем ряду, робко прячущий тело жирное за ёлку».

7.4. Чтобы атаковать противника врукопашную или холодным оружием, нужно иметь соответствующий навык и возможность дотянуться до цели, не сходя с места. Атака ближнего боя обозначается вытягиванием руки или оружия (но не ударом!) в направлении цели.

8. **Перезарядка.** Требуется после каждого выстрела. Необязательно проводить её следующим действием после атаки, но обязательно между атаками. Две и более перезарядки подряд допустимы, но бессмысленны: это не добавит вам лишних атак. Обозначается соответствующим жестом со своим оружием.

9. **Побег.** Заявляется на счёт «Три!» громким произнесением слова «Побег».

9.1. Побег не считается блоком. Если в этот момент в вас стреляют — значит, вы тяжело ранены и убежать, соответственно, не можете. Майндртрик гипнотизера («невидимость») позволяет совершить побег в один ход см. **правила по гипнозу**.

9.2. Если в вас не попали, то в конце СЛЕДУЮЩЕГО раунда вы сбегаете. Если получилось — удаляетесь от места боя быстрым шагом.

9.3. Убегающий не может заявлять действия, если его не втянут в бой снова.

9.4. Того, кто убегает, всё ещё можно втянуть в бой, объявив ему атаку на расстоянии видимости и слышимости.

**IV. Ранения**

10. Есть два вида атак: наносящие урон и оглушающие (к последним относятся и заряды с транквилизатором).

10.1. У пингвинов и людей, как правило, 1 хит. Иные разумные животные сами знают, сколько у них хитов. Чтобы проще было считать дополнительные хиты они обозначаются наклейками или лентами. Потерял хит снял наклейку или ленту. Наклейки или ленты можно носить скрыто.

10.2. Если в ходе раунда вас успешно атаковали (выстрелили или ударили без блока или в спину), вы теряете один хит вне зависимости от того, сколько противников вас атаковало. Если вас в один ход успешно атаковали и оглушающими, и наносящими урон атаками, зачтите обычную атаку и не засчитывайте оглушающую.

10.3. Если хиты закончились, вы переходите в состояние «**выведен из строя**» (то есть вы либо **без сознания**, либо **тяжело ранены** — в зависимости от того, чем в вас стреляли).

10.4. Выведенный из строя перехватывает своё оружие за ствол (рукопашник — перехватывает оружие за клинок или поднимает руки) и ложится (если грязно или холодно — садится на корточки).

10.5. Выведенный из строя может отползти с места активных действий в места, где риск словить пинок от ещё целых коллег ниже.

10.6. В конце боя, если вас вывели из строя, вспомните, проводили ли против вас оглушающие атаки. Если да — вы **теряете сознание** на 15 минут, после чего приходите в чувство, потеряв столько хитов, сколько раз получили урон обычным оружием (если по вам стреляли только транквилизаторами, вы придёте в себя даже не раненым).

Со стороны тех, кто стрелял транквилизатором, будет весьма любезно по окончании боя напомнить усыплённым, что они не истекают кровью, а мирно спят (показать оружие и/или сказать что-то вроде «Спи, птичка» или «Смотри-ка, с третьего заряда уснул»).

10.7. Если все хиты с вас сняли обычным оружием, вы **тяжело ранены**.

10.8. Тяжело раненый беспомощен и нуждается в помощи. Он не может передвигаться без посторонней помощи, вступать в новую боёвку и сопротивляться, если его куда-то ведут или тащат.

10.9. Тяжело раненый может передвигаться с чьей-нибудь помощью, звать на помощь, страдать, ругаться, галдеть.

10.10. Тяжело раненому можно оказать экстренную помощь (см. **правила по медицине**). После этого он переходит в категорию **раненых**. Он не может участвовать в боевых действиях, пока не вылечится.

10.11. Если в ходе боёвки вы потеряли хотя бы один хит, но при этом у вас остался ещё хотя бы один (спас бронежилет, или у вас изначально было больше одного хита), вы **ранены**. Потерянные хиты без медицинской помощи не восстанавливаются.

10.12. Ранение не проходит само собой. Раненого должен осмотреть медик, пингвиний учёный или старший библиотекарь. Они назначат лечение, по окончании которого больной выздоровеет.

**V. Добивание и смерть**

11. Персонаж может умереть, только если его добили. В остальных случаях придется страдать и ждать помощи.

11.1. Добить персонажа можно только в небоевой обстановке. Добить можно только раненого персонажа. Добить можно, только имея оружие в руках или навык рукопашного боя.

11.2. Чтобы добить персонажа, нужно сказать «добиваю» и сделать соответствующий жест (выстрел, сворачивание шеи и т.п.).

11.3. После добивания у вас есть где-то минута, чтобы при желании высказать последнее слово. Затем дождитесь, пока убийцы сделают с вашим телом всё, что захотят, и подождите ещё 5 минут.

11.4. Если в течение пяти минут с вашим телом ничего не происходит, поднимите скрещённые руки над головой или наденьте белый хайратник и, ни с кем не общаясь, идите на мастерку.

**VI. Посмертие**

12. Если ваш персонаж погибнет, мастера вам всё подробно объяснят.

**VII. Оружие и спецсредства**

13. Оружие используется только для демонстрации атаки. Из ствола вашего оружия ничего не должно вылетать.

13.1. Если из него что-то вылетело, оружие взрывается у вас в руках. Вы теряете один хит.

14. Холодное оружие должно быть антуражным и гуманизированным.

15. Некоторые люди и животные могут атаковать в ближнем бою без оружия. У животных маркером этого являются когти, у людей — бинты на кулаках. Если вы человек и собираетесь драться голыми руками — намотайте на них спортивные или эластичные бинты.

16. Некоторые спецсредства дают особые возможности в бою, дополнительные хиты и т.п.

**IX Виды оружия.**

17. **Пистолет, или иной обычный огнестрел, ружье, автомат и так далее**. Более или менее реалистичное оружие темного цвета. Снимает один хит, не пробивает блок.

17.1. **Дробовик**. Пробивает блок при выстреле в упор. Чтобы проверить, где упор, нужно коснуться стволом дробовика вашей цели. В остальных случаях действует как обычный пистолет.

17.2. **Оглушатор: ружье или пистолет с транками, тазер и т.п.** Моделируется оружием яркого цвета или откровенно игрушечным (водяной пистолет веселенькой расцветки подойдет).

Напоминаем: попадания учитываются так же как с обычным оружием. Если в ходе боя в вас попадали только транквилизатором, то через 15 минут после окончания боя вы очнетесь без потери хитов. Если в ходе боя в вас попали как обычным оружием, так и транквилизатором, то вы потеряете столько хитов, сколько раз получили урон обычным оружием.

17.3. **Вундервафля**. Базуки, шизотехническое оружие, взрываки. Обозначаются хлопком из хлопушки. После хлопка боёвка приостанавливается, стрелявший объясняет, что именно случилось с остальными участниками. Вундервафля стреляет только один раз за боевку.

17.4. **Ножи, кинжалы, когти, мечи без лент** снимают один хит, но не пробивают блок.

17.5. Рукопашник при атаке может объявить, что бьет не на урон, а на оглушение, благо далеко кричать не надо, далее см. правила по транквилизаторам

17.6. В ходе боя можно менять оружие, смена оружия занимает один ход.

**X. Абилки**

18. Игроки сами знают, какие у них есть навыки.

18.1. **Стрельба по-македонски**. Можно выбирать две цели одновременно. В остальном — как с обычным пистолетом. Нужно носить два ствола.

18.2. **Гипноз.** Гипнотизер может сбежать из боевки за один ход.

18.3. Могут быть **иные навыки**, игроки сами знают о них. Если, к примеру, игрок поднялся после того как казалось бы должен был сдохнут, значит может.

19. Среди персонажей может быть снайпер, способный стрелять вне боевой ситуации.

**XI Настоятельная рекомендация**

20. Постарайтесь трактовать спорные ситуации в ущерб себе. Это повышает градус напряжённости и позволяет избежать длинных споров о трактовке правил.

PS. Мы рассчитываем, что применяя боевые и небоевые правила, вы постараетесь получить максимум фана, постараетесь не читить, будете честно применять свои способности и доверять другим игрокам относительно их способностей.