

Правила

Версия от 4 октября 2022



6-9 октября 2022
vk.com/derby_2022
МГ 'coreteam'

ОГЛАВЛЕНИЕ

ОГЛАВЛЕНИЕ	Ошибка! Закладка не определена.
ОБ ИГРЕ	6
Правила техники безопасности	6
Время игры	6
6 октября	6
8 октября	6
9 октября	6
Пространство "в игре"	6
Питание	7
Трактир "Последний приют"	7
Ресторан "Чиж"	7
Магазин "Пятерочка" или ресторан "Дружба народов"	7
Работа мастерки	7
Антураж полигона	8
Полезно взять с собой на полигон	8
Парковка	8
ОТЫГРЫШ (рекомендации)	10
О жанре игры	10
Отыгрыш и безопасность	10
Фразы-маркеры: "Полегче!" - "И это все?!"	11
Рисковые или интимные взаимодействия	11
Связывание, завязывание глаз, перемещение, интим	11
Наркотическое или алкогольное опьянение	12
Пленение, заключение и пытки	12
Секс: разговор до и после	12
КОНКУРЕНЦИЯ БАНД	14
О конкуренции	14
Банды	14
Смена банды	15
Смена главаря банды	15
Создание новой банды	16
Влияние банды (игровые ресурсы)	16
Расписание игры (циклы)	16
Дела и мистеры	17
ЗАВЕДЕНИЯ И ПРОИЗВОДСТВО	19
Фейсконтроль	19
Сейф	19
Поставки и споры	19

Заведения	20
Футбольный клуб	20
Бойцовская арена	21
Тир	21
Опиумный притон	22
Игорный дом	22
Паб у конюшен	23
ДЕНЬГИ И СТАВКИ	25
Деньги	25
Игровая валюта	25
Ломбард	25
Ставки на спорт (с)	26
ДЕРБИ И ЗРЕЛИЩНЫЕ ВИДЫ СПОРТА	28
Конное дерби	28
Расписание	29
Участники (игротехнические персонажи)	29
Участники (игроки)	29
Боксерское дерби	29
Расписание	29
Участники (игротехнические персонажи)	30
Участники (игроки)	30
Футбольное дерби	30
Расписание	30
Участники (игротехнические персонажи)	31
Участники (игроки)	31
Как и зачем назначать людей на дерби	31
Персонал	31
Спортсмены	32
Доход с дерби	32
ФУТБОЛ	34
Правила серии пенальти	34
Безопасность	34
БОКС (КУЛАЧНЫЕ ПОЕДИНКИ)	35
Кулачный поединок	35
Боксеры	36
Тренеры по боксу	37
Судьи	38
БОЕВКА	39
Оружие в игре	39
Холодное оружие	39

Огнестрельное оружие	40
Контроль сцены	40
Хиты и поражаемая зона	41
Пощада	41
Ноль хитов	42
Садисты, убийцы и маньяки	42
Увечья и садисты	42
Убийства и убийцы	43
Зверские убийства и маньяки	43
Захват заведений и разборки банд	43
Время драк	43
Разборки за заведение	43
Прочие (около) боевые взаимодействия	44
Обыск	44
Кража	44
Оглушение	44
Пытки и допрос	45
Добивание	45
Замки и взлом	45
МЕДИЦИНА И ФИЗИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ	
ТОЯНИЕ	46
Здоровье и хиты	46
Тяжелое ранение (0 хитов)	46
Увечья	46
Медики и лечение на удачу	47
Удача банды	47
Навык "Врач"	47
Статус "Медик банды"	47
Стиль лечения	47
Лечение ранений	47
Лечение увечий	48
Производство медикаментов и пополнение удачи	48
Окончание игры персонажа (вторые роли)	48
Убийство	48
Неудачное лечение или неоказание помощи	48
РЕФЛЕКСИЯ И МЕНТАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ	49
Рефлексия	49
Желания	49
Искупление	49
Медикамент особый (от рефлексии)	50
Наркотики в игре	50

Атмосфера эпохи	50
Наркотики	50
Зависимость	51
Сновидения	51
ИТ В ИГРЕ	52
Wi-Fi и мобильный интернет	52
Приложение и гаджеты	52
Смартфон, зарядное устройство, power bank	52
Web-приложение игры	52
Технические требования к смартфону	52
Зрелищные события	53
Если ИТ перестанет работать?	53

ОБ ИГРЕ

Правила техники безопасности

[ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПО ПОВЕДЕНИЮ НА МЕРОПРИЯТИИ И ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ ANGRY DERBY 2022.docx](#)

Время игры

6 октября

14:00-20:00 - заезд игроков, заселение по **ПАСПОРТУ** (ресепшен Иволги)

15:00-16:00* - тренировка футболистов для желающих (футбольное поле)

15:00-16:00* - тест модели ставок для желающих (ресторан «Чиж»)

17:00-18:00* - тренировка боксеров для желающих (Ринг «Five Punches», №23)

17:00-18:00* - тренировка жокеев для желающих (Паб «Stables», №36)

17:00-18:00* - чиповка ларпа (большой купол)

17:00-18:00* - тест модели медицины для желающих (большой купол)

20:00-21:00 - РЕГИСТРАЦИЯ игроков и фотозона (большой купол)

20:00-21:00 - дочиповка ларпа (большой купол)

20:00-21:00 - ужин, включенный во взнос (большой купол)

21:00 - ОТКРЫТИЕ и воркшоп от мастеров (большой купол)

...ИГРА...

8 октября

22:00* - ЗАКРЫТИЕ и фотозона (большой купол)

22:00* - ужин (шашлык и б\а напитки), включенный во взнос (большой купол)

9 октября

12:00 - выезд игроков (ресепшен Иволги)

* время и место могут быть изменены, следите за обновлениями.

От начала и до окончания игра идет нон-стоп на территориях "в игре". 6 октября 2022 года у нас моделирует 6 октября 1919 года. Один игровой день равен одному календарному дню.

Пространство "в игре"

С 10:00 до 02:00 в игре находится вся территория полигона (за исключением ванных комнат). Мастерская группа делает упор на игровые взаимодействия в это время.

С 02:00 до 10:00 в игре находится вся территория полигона, за исключением жилых домиков (домики без вывесок и расписания часов работы). Т.е. в жилых домиках нельзя

играть ночью. Если вы хотите что-то отыграть в ночное время, пожалуйста, используйте улицу или общие домики.

Место действия игры - город Бирмингем, Англия. Полигон моделирует город не целиком, а ту его часть, в которой живут не самые богатые и законопослушные граждане.

Питание

Трактир "Последний приют"

Трехразовое питание, включенное во взнос. Организатор питания: [Трактир "Последний приют"](#). Это игровая зона. Однако, стоимость битой посуды не входит во взнос.

С 09:00 до 10:30 - завтрак, в большом куполе. В это же время по Бирмингему будет ходить наряд полиции (неубиваемые игротехники), которые пресекают любые правонарушения. Это сделано, чтобы все игроки могли поесть, не боясь засады в кустах.

В меню (на выбор): английский завтрак, панкейки, овсяная каша, гранола + напиток (чай, кофе).

С 15:30 до 17:00 - обед, в большом куполе. В это же время по Бирмингему будет ходить наряд полиции (неубиваемые игротехники), которые пресекают любые правонарушения. Это сделано, чтобы все игроки могли поесть, не боясь засады в кустах. Это сделано, чтобы все игроки могли поесть, не боясь засады в кустах.

В меню (на выбор): горячий суп (чаудер без морепродуктов), гороховый, drunken sailor), сендвичи с курицей\тунцом + напиток (чай, кофе).

С 20:00 до 21:30 - ужин, в игровых заведениях. Этот прием пищи будет доступен во всех работающих игровых заведениях. Игротехники разнесут порции в равном количестве по заведениям. Если в одном из заведений закончилась еда, загляните в следующее.

В меню (на выбор): фиш&чипс, свинина с яблочным соусом и пюре, тикка-масала с рисом (курица) + напиток (чай, кофе).

Ресторан "Чиж"

С 9:00 до 23:00 на территории полигона работает ресторан. Часть его залов будет отгорожена под игру (отдельный вход, отдельный санузел). Здесь можно приобрести любые позиции по меню (в том числе алкоголь), питание тут не включено во взнос, оплата за рубли. Это игровая зона, но здесь запрещены любые боевые взаимодействия, а стоимость битой посуды не входит во взнос.

Магазин "Пятерочка" или ресторан "Дружба народов"

Также в 5 минутах на машине или в 20 минутах пешком в одну сторону доступны магазин или еще один ресторан. Их посещение означает выход из игры на время.

Работа мастерки

С 10:00 до 02:00 будут штатно работать мастера, игротехники и модели на ИТ.

С 02:00 до 10:00 мастерка работать не будет. Никакие игротехнические воздействия не будут происходить в этом промежутке времени. Модели ИТ (медицина, рефлексия, бокс) работают.

Антураж полигона

Необходимый минимум антуража предоставляется мастерами игры (вывески заведений, квестовые предметы и многое другое).

Мастерская группа будет рада, если игроки привезут дополнительный антураж при соблюдении следующих условий:

- крепить что-либо на территории базы разрешается только на малярный скотч;
- прежде чем закупить что-то самостоятельно, уточните у сюжетника, не купила ли это уже мастерская группа;
- вы осознаете, что большинство предметов в игре подбираемые и что мастерская группа не несет ответственности за сохранность ваших вещей.

Полезно взять с собой на полигон

Вы можете оказаться счастливее на игре, если привезете с собой:

- большую личную кружку,
- чай или кофе по своему вкусу,
- сменную обувь для себя или гостей,
- моющее средство для посуды и губку,
- бумажные полотенца или салфетки,
- разделочную доску и нож,
- средства личной гигиены и персональную аптечку.

Если ваш персонаж - хранительница уюта и очага, список выше - must have. Мастерская группа ничего из списка выше не предоставляет игрокам.

Чего точно не нужно брать:

- посуда: в каждом номере будет неглубокая тарелка, вилка, нож, ложка, чайная ложка, кружка (объем 100 мл) с блюдцем - по числу гостей номера;
- полотенца: минимум 1 полотенце на гостя будет в каждом номере;
- постельное белье;
- бытовую технику: чайник, микроволновка, мини-холодильник есть в каждом номере.

Парковка

В игре нет транспортных средств. Все автомобили должны быть припаркованы в неигровой зоне с 21:00 6 октября (четверг) до 22:00 8 октября (суббота). Зона парковки будет огорожена и находится вне игры.

ОТЫГРЫШ (рекомендации)

О жанре игры

Игра затрагивает тему ультранасилия. Ультранасилие применительно к ролевой игре мы трактуем как гротескное изображение чрезмерного применения физической силы к кому-либо. Гротескное изображение - это театральный отыгрыш с вовлечением в него других игроков.

Как обычно ведут себя **герои криминального боевика с элементами драмы**? Большой куш будет все время где-то рядом. В погоне за ним люди теряют старых друзей и находят новых, семьи переживают кровавые трагедии, одни ломаются, а другие находят в себе ранее неведомую силу. Можно испытывать удачу, а можно брать все в свои руки, или хотя бы выбрать покровителя, который знает себе цену. Всегда будет та, другая сторона, которая не оставляет в покое. Никто не вступает в эту гонку налегке - у каждого за плечами солидный багаж из боли и демонов, терзающих душу.

Буйствовать и рваться к победе или драматично бежать от себя - что на игре выберете вы?

Игра и здравый смысл

Уважаемые игроки, мы не включаем в правила множественные запреты для вырожденных случаев, потому что невозможно учесть все возможные дыры и каждый взрослый человек достаточно умен, чтобы обойти любые правила. Мы искренне рассчитываем на вашу осознанность. **ЕСЛИ ВЫ МОЖЕТЕ ОБМАНУТЬ ПРАВИЛА** способом, который противоречит повседневному здравому смыслу (например: бежать спиной на пистолет или защищаться от оружия неподражаемыми зонами), **ПОЖАЛУЙСТА, ВОЗДЕРЖИТЕСЬ ОТ ЭТОГО**. Мы очень не хотим ограничивать вашу свободу в отыгрыше.

Отыгрыш и безопасность

Disclaimer: Если вам все, что написано в этом разделе, покажется монологом Капитана Очевидности, то вы с нами на одной волне, и это просто супер!

Каждый игрок до игры должен продумать, какой уровень словесной интенсивности и телесного контакта приемлем именно для него (на ролевой игре вас могут обнимать, хватать, оскорблять, целовать, угрожать, связывать, избивать протектированным оружием или расстреливать из игрушечных пистолетов). Для безопасного физического взаимодействия всем игрокам обязательно:

- действовать согласно здравому смыслу и воздерживаться от действий, явно опасных, чрезмерно раздражающих или унижающих достоинство их самих и/или других игроков;
- действовать при отыгрыше физического контакта осторожно и «кинематографично». Т.е. не нужно давать внезапную пощечину, лучше сначала

схватите собеседника за воротник, чтобы дать понять, какую степень близости вы планируете, а если хватают вас - вырывайтесь с запозданием и на отыгрыш, а не по жизни;

- проявлять особую осторожность при обращении с протектированным и игрушечным оружием, а также электронным оборудованием в игре;
- помнить, что физический контакт должен использоваться для создания интересных игровых моментов персонажей, а не для проявления физического превосходства игроков. **Насилие всегда симулируется, насилие никогда не бывает реальным.**

Учитывая разъяснения выше, если вам категорически неприемлемы такие виды взаимодействий как объятия, пощечины, имитация ударов и им подобные, которые могут произойти в жизни каждого персонажа, рекомендуем обговорить рамки личного взаимодействия со своими со-игроками.

Фразы-маркеры: "Полегче!" - "И это все?!"

На нашей игре будет две фразы-маркера. Они будут использоваться, чтобы без выхода из роли эскалировать или деэскалировать любое взаимодействие:

ПОЛЕГЧЕ! - сигнал, что взаимодействие вам как игроку не нравится и вы просите соигроков сбавить обороты. Не означает, что нужно прекратить действие (например, не убивать персонажа или прекратить романтические ухаживания), но необходимо снизить накал страстей (можно продолжать убивать персонажа, делая это менее агрессивно, а в ухаживаниях уменьшить степень физического контакта). **Эта фраза-маркер является обязательной** для тех, кто с вами взаимодействует.

И ЭТО ВСЕ?! - сигнал, что вам как игроку нравится взаимодействие и вы хотите увеличить его интенсивность (с вами можно громче ругаться или вас можно грубее допрашивать). **Эта фраза-маркер является НЕобязательной** для тех, кто с вами взаимодействует.

Пример *Полли поручил главарь ее банды связать Билли. Она завязала ему запястья тем, что было под рукой - шейным платком. Для Билли путы слишком тугие, и он говорит: «Полегче!». Полли сразу ослабляет путы.*

Полли связала запястья Билла очень свободно. Билли говорит: «И это все?» Допустим, Полли не против добавить реализма: она делает узел более тугим.

Рисковые или интимные взаимодействия

Связывание, завязывание глаз, перемещение, интим

Отыгрыш любых потенциально рискованных взаимодействий между игроками регулируется указанными выше фразами-маркерами («Полегче!» и «И это все?!»). Все

игроки должны избегать очевидно опасных и напрямую оскорбительных действий из списка:

- Никогда не накладывайте тугие повязки на шею и не затрудняйте иным образом дыхание других игроков.
- Связывая другого, завязывая ему глаза или перемещая обездвиженного, вы как игрок несете ответственность за его физическую безопасность, пока отыгрывается взаимодействие. Перемещать обездвиженного игрока можно только вдвоем, чтобы гарантированно удержать его (перемещаемый идет сам, а его поддерживают два игрока). Связывать руки можно только спереди (чтобы связанный мог выставить их вперед, если случится упасть).
- Отыгрывая интимную сцену (объятия, ласки, поцелуи и т.п.) будьте особенно внимательны к фразам-маркерам и не делайте что-либо, неприемлемое для другого игрока.

Наркотическое или алкогольное опьянение

Все эффекты от алкоголя и наркотиков - только на отыгрыш. Если вы чувствуете, что игрок, с которым вы взаимодействуете, в большом подпитии по жизни, избегайте с ним любых игровых взаимодействий и уведомите о его состоянии мастеров. Мы выведем его из игры на время, которое сочтем нужным.

Пленение, заключение и пытки

Если вы схватили другого персонажа, вы должны с ним играть, пожалуйста, следуйте этим инструкциям:

- Никогда не оставляйте схваченного одного более 15 минут, если только вы не пытаетесь позволить ему сбежать: играть в одиночку — это очень скучно. Не забудьте предоставить ему еду, воду, а также доступ к туалету или к медицинской помощи по жизни, если это требуется.
- Если сцена с пленением затягивается и становится невыносимо скучной, пришло время ее закончить. Если ваш персонаж контролирует ситуацию (вы захватили другого персонажа) - найдите причину освободить пленного или дайте ему шанс сбежать; если ваш персонаж не контролирует ситуацию (вас захватил другой персонаж) - поддайтесь требованиям другой стороны или попытайтесь договориться об условиях вашего освобождения.

Секс: разговор до и после

Чтобы избежать неловкости в игре действуют следующие фразы-маркеры:

- **“Может быть, посмотрим вместе на Луну?”** - ваш персонаж предлагает кому-то заняться сексом по игре.
- **“В это время Луну лучше всего видно ...”** (другой игрок готов проявить инициативу и предложит что-то конкретное сам) или **“Может быть. А где Луну лучше всего видно в этом время?”** (другой игрок предлагает вам проявить инициативу).
- Любой другой ответ означает, что ваше предложение к игровому сексу получило отказ. “Нет” значит “нет”. Играйте с этим дальше.

Если получено согласие, персонажам нужно уединиться минимум на 15 минут. В уединении по жизни или по игре нужно договориться, как отыграть сцену (секс за деньги, секс по любви, будет страстно, будет мерзко, ничего не получится, но все будут

долго пытаться). По жизни можно провести это время вместе молча, глядя в пол в разные стороны. Или сделать что угодно еще, о чем смогли договориться.

Через 15 минут или по согласию игроков игровой секс окончен. Всех его участников переполняют чувства, **каждый хочет рассказать о случившемся минимум еще одному персонажу.**

Любовные связи в мире бандитов редко приносят счастье, почти всегда про них становится известно и их используют, чтобы оказывать давление на героев. Поэтому, **вступая в интимную связь с кем-то, ваш персонаж особо выделяет:**

- **либо самого человека** (угрожая этому персонажу, вами можно манипулировать),
- **либо сам факт связи** (вами можно манипулировать, шантажируя тем, что вы вступали в порочную связь - не с супругом\супругой, за деньги\бесплатно, в противоестественной позе или что угодно еще, способное пристыдить вашего персонажа).

КОНКУРЕНЦИЯ БАНД

О конкуренции

Вместо вступления. Блаженный Августин¹ высказался так: "Если убрать понятие справедливости, то, что такое королевства, как не грабежи большего масштаба?".

Мы соглашаемся с Августином и говорим, что банда - это "личинка" королевства, живущая грабежом мелкого масштаба и у нее есть зачатки понятий о справедливости. Нашим бандам не суждено подняться за игру до государств, ведь они живут под крылом британской монархии. Но по сути своей все банды находятся в состоянии политической борьбы. Конфликт между ними неизбежно обострится и не все его переживут.

На игре банды конкурируют за власть над дном Бирмингема, за то, чтобы именно их, пока "мелких сошек", заметили и пригласили к "крупной рыбе" (в самом финале игры).

Банды

Игровая банда - это группа персонажей с общими целями, ценностями и определенным составом.

Цели. Главная цель любой банды - захватить как можно больше власти в Бирмингеме. Убивать или поглощать другие банды - это решать игрокам. У банд есть побочные цели, про них члены банд узнают из доигровых загрузов или друг от друга на игре (банда может придумывать цели).

Ценности.

1. Банда разделяет некие идеалы, стремления, представления о правильном, справедливом или должном. Все это перекликается с побочными целями банд.
2. У банды есть название.
3. Члены банды всегда демонстрируют лояльность банде - носят игротехнический маркер на видном месте (маркеры выдаются мастерами). Подробнее [тут](#).
4. Бандиты "играют по правилам":
 - Нельзя быть членом более чем одной банды одновременно (носить более одного маркера). Персонаж является членом только той банды, маркер которой он сейчас открыто носит. Когда вы заметили, что член вашей банды носит более одного маркера: 1) если вы главарь - незамедлительно и при свидетелях заставьте его определиться, если он не может или напрямую отказывается - сорвите с него маркер **своей** банды (маркер **чужой** банды срывать нельзя), и выгоните из банды с позором, 2) если вы

¹ Аврелий Августин Иппонийский (354-430) – римский богослов и философ. Среди его значительных работ – «О граде Божьем». Мы здесь отсылаем к нему, как к одному из первейших политических философов. Его идеи повлияли на теорию оседлого (стационарного) бандита — одну из теорий происхождения государства. К этому же направлению относятся труды английского философа Томас Гоббс (1588-1679). Есть мнение Гоббс здорово объяснил и даже обосновал диктатуру Кромвеля (1653-1659). А знаете, кто был вдохновлен Кромвелем? Уинстон Черчилль (1874-1965), руководящий на момент событий игры военным флотом Великобритании (все еще сильнейший флот в мире), в том числе его разведкой. Политика реальной Великобритании, того мира, в котором жили бы герои игры, существуй они на самом деле, имеет очень богатую философскую традицию, осмысляющую и оправдывающую ее. Это дух и атмосфера мира, если угодно.

обычный член банды - незамедлительно донесите главарю на персонажа, а лучше со своими дружками схватите его в охапку и притащите к нему.

- Нельзя взять в банду игротехнического персонажа. Его можно только нанять.

5. У банды **обязательно** есть своя удача (см. медицина), и банда **стремится** владеть заведениями, пистолетами, медикаментами и деньгами.

Состав. Есть обязательные требования к минимальному составу банды:

1. **1 главарь.** Это лидер банды. Лидеры могут быть известны или находиться в тени для других банд. Если у вас нет лидера, вас никогда не заметят уважаемые люди, не придут с особым заказом или не предложат специальные поставки. Подробнее о главарях ниже.
2. **1 информатор.** Если у вас нет информатора, вы не узнаете, какое заведение вам лучше захватить, когда, кого и куда надо отправить на дело. В банде не может быть более 1 информатора, за этим следят мастера. Если в банде погиб или из банды ушел единственный информатор, или если появилась новая банда, главарь должен в течение 30 минут назначить в приложении нового информатора или мастера назначат его сами. Нельзя быть главарем и информатором одновременно, если информатор становится главарем, он лишается статуса информатора.

Смена банды

Покинуть банду по модели самому нельзя (в приложении игрока нет опции "выйти из банды").

Главарь может вас выгнать из банды (в его приложении игрока есть опция "выгнать из банды"). Игрок без банды не может участвовать во всех моделях, в которых требуется быть членом банды (захват точек - оформлять бумаги с юристом, но драться наемником на стороне одной банд можно; выигрыш доли от поставок в заведении; быть медиком или информатором).

Можно быть принятым в другую банду без согласия вашего текущего главаря. Для этого нужно договориться с новым главарем и дать ему просканировать экран с qr-кодом вашего персонажа.

Персонаж в статусе главаря не может выйти из банды.

Смена главаря банды

Главаря можно сменить насильно, пока он находится в государственном госпитале (мастерка). За это время нужно назначить нового главаря, для этого отправьте вашего информатора на мастерку.

Действующий главарь может добровольно передать статус главаря в приложении.

Создание новой банды

Можно сколотить новую банду или восстановить какую-то из существовавших ранее. Это сложно и опасно, однако разрешено правилами. Взвесьте, есть ли у вас достойные ценности, за которые можно умереть, и достаточно сил, чтобы умереть не слишком быстро, перед тем, как решитесь на такой шаг. Главарь и информатор новой банды должны посетить мастерку.

Влияние банды (игровые ресурсы)

Все, перечисленное ниже, повышает влияние банды в Бирмингеме.

1. **Заведения.** В той части Бирмингема, где разворачивается история нашей игры, есть 6 точек влияния. Каждая из точек влияния, работая, приносит владеющей ей банде один из перечисленных ниже ресурсов. Что за ресурсы, сколько, и каковы условия работы точки влияния - открытая игровая информация.
 - a. **Огнестрельное оружие,**
 - b. **Медикаменты,**
 - c. **Лекарство от рефлексии,**
 - d. **Деньги.**
2. **Люди.** Договаривайтесь, торгуйтесь, заключайте браки, подкупайте, угрожайте, но склоните как можно больше персонажей быть именно в вашей банде.

Способы получить пистолеты/ медикаменты/лекарства от рефлексии: поставки в заведения, выполнение заказов от особых поставщиков (игротехнические персонажи), сделки между персонажами игроков. Способы получить деньги: все то же самое, а также ставки и призовые места на дерби.

Заведения и численность - два критерия, которые будут определять успешность банд (в финале игры).

Расписание игры (циклы)

6 октября, 22:00 - 23:59 (2 часа) - первый цикл

7 октября, 00:00 - 15:59 (2 + 6 часов) - второй цикл (полный), заканчивает конным дерби

7 октября, 16:00 - 23:59 (8 часов) - третий цикл (полный), заканчивается боксерским дерби

8 октября, 00:00 - 15:59 (2 + 6 часов) - четвертый цикл (полный), заканчивается футбольным дерби

8 октября, 16:00 - 19:59 (4 часа) - пятый цикл

С 2:00 до 10:00 (8 часов) мастерка не работает. Игроки могут продолжать играть, но никакие игротехнические события не запланированы.

Каждый полный цикл (2, 3 и 4) состоит из:

- **Время тишины** (2 часа): самое время играть в личные завязки, получить особые заказы, провести разведку о статусе заведений, прощупать, как идут дела у конкурентов, выставить своих людей на ближайшее дерби.

- **Время драки** (2 часа): в это время возможно захватить или потерять точку влияния.
- **Время дел** (2 часа): отряды бандитов (до 4 человек) могут отправиться на криминальные дела. Остальные могут спорить с заведениями за часть их прибыли - в этот период они обязательно открыты.
- **Время дерби** (2 часа) - долгожданное событие для всех: появление особых заказчиков, банды выставили на дерби своих людей, можно сорвать большой куш на ставках.

Первый и последний цикл (1 и 5) пройдут по особому расписанию, его можно узнать на игре.

Дела и мистеры

Не бывает так, чтобы банды были абсолютно независимы в Бирмингеме. Каждая из них под пристальным наблюдением особых заказчиков - "мистеров". Через информатора, банда во *время тишины* получает предложение "пойти на дело". Цель таких заказов всегда нечто очень крупное (для примера! поставка опиума). Содержание заказов на дела - информация, доступная только по игре.

Если на чем-то указан маркер "только для мистера" это означает, что воспользоваться этим предметом персонажи не могут. Нужен обязательно посредник - игротехнический персонаж, который (для примера!) партию наркотика превратит в мелкие дозы, готовые к употреблению.

Дела связаны с заведениями. Каждое заведение открывает доступ к одному и тому же делу. Заказы от мистеров могут быть на разные дела.

После дела персонажи засвечены, на одно и то же дело нельзя пойти одним и тем же персонажам два раза подряд. Но на разные дела от одной банды могут ходить одни и те же персонажи. На дело всегда идут до 4 персонажей (оптимально 4, это максимальные шансы на успех, но может оказаться, что четверо просто не набирается - нет в живых, больны или ранены в нужный момент, все уже засветились). У дела очень строгие условия: нужно в определенное время (дело занимает до 30 минут) оказаться в определенном месте. Есть более благоприятный и менее благоприятный состав участников для каждого дела: где-то пригодится незаметно пролезть в узкий лаз, а где-то нужно вырубить громилу-игротехника.

На дела можно нанимать членов другой банды. Можно наниматься на дела в другие банды. Условия участия определяют сами игроки.

Общеизвестно, что мистеры, как сильные мира сего, либо азартны, либо предпочитают встречаться в людных местах: обычно они принимают выполненные заказы на скачках, боксе или футболе.

ЗАВЕДЕНИЯ И ПРОИЗВОДСТВО

Есть шесть заведений. Контроль над заведением моделирует контроль над частью города. Чем больше точек удерживает банда, тем она влиятельнее и заметнее в Бирмингеме. Контролировать заведение не означает быть его владельцем, но означает получать с него доход.

Контроль над заведением - не только метафора "части города", но и практическое следствие - заведение, работающее *во время дел*, приносит прибыль контролирующей его банде и может принести прибыль визитерам из других банд.

Фейсконтроль

Главарь банды, контролирующей заведение, может заявить одно условие для одной группы посетителей (если в заведении не рады ирландцам, то пускать их после произнесения фразы "все ирландцы - грязные свиньи", если не рады детям - заставляют их обязательно выпить и т.п.).

Чтобы условие работало, его надо записать на мелом на доске (выдаются мастерами) на входной двери заведения. С этого момента условие начинает действовать. Одновременно в заведении может действовать только одно условие. Отменить или заменить условие можно в любой момент.

Сейф

В каждом заведении находится сейф (модель сейфа: тумбочка с замком), в котором банда может хранить свои ценности. Ключ от сейфа на старте находится у главаря, контролирующей банды. Ключ не передается автоматически при захвате заведения, его нужно забрать у главаря (силой или словом). То есть возможна ситуация, когда сейф захвачен запертым. Сейф можно вскрыть (вариант вскрытия зависит от того, успеют ли доехать мг закупки из Китая).

Поставки и споры

В каждое заведение в конце времени дел "подозрительные типы" (игротехнические персонажи) поставляют несколько игровых ресурсов. Их число можно узнать по игре через информатора. Чтобы эта поставка состоялась, заведение должно работать в течение времени дел. Иначе подозрительные типы заподозрят подозрительное и залягут на дно. Работа заведения - предоставление уникального развлечения.

В каждом заведении контролирующая его банда назначает служащего, с которым может соревноваться на спор (полоса препятствий, бокс, скачки, тир, азартные игры). Служащий должен находиться в заведении все время дел, это может быть один и тот же персонаж, или несколько персонажей по очереди.

Любой персонаж один раз в цикл в каждом заведении может соревноваться с его служащим на спор за долю в поставках в заведение. Соревноваться не со служащим или не за долю в поставках можно бесконечное число раз. Нельзя соревноваться за долю в

собственном заведении (такие споры не будут учитываться при распределении поставок).

В каждом заведении будет книга учета заведения. В неё служащий (или бухгалтер банды, если есть такой отдельный желающий) записывает (1) персонажа, который участвовал в споре за поставки, (2) его банду и (3) итог спора - проигрыш или выигрыш заведения.

Книгу учета нельзя вынести из заведения. Ведение книги учета будет проверять (и калькулировать расчеты) игротехнический персонаж в конце каждого цикла. В конце цикла ресурсы, которые поставили в заведение, будут поделены пропорционально количеству побед представителей каждой банды, включая банду, контролирующую точку (выигрыш заведения).

Пример. Паб у конюшен ожидает поставку 10 пузырьков лауданума. Соревноваться на спор за долю в поставках пришло 20 человек, из них 12 проиграло, а 8 выиграло. Выигравшие были из 4 банд: 4 человека из банды А, 2 человека из банды Б, 1 человек из банды В и 1 человек из банды Г.

В конце цикла ресурсы будут распределены следующим образом:

- 6 единиц банде, контролирующей заведение (12/20*10),
- 2 единицы банде А (4/20*10)
- 1 единица банде Б (2/20*10)
- 1 единица сгорает, т.к. поделить поровну его нельзя. Банды В и Г ничего не получают.

Если никто не посетил заведение, но там был служащий (контролируют игротехнические персонажи), то все ресурсы получает банда, контролирующая заведение.

Заведения

Футбольный клуб "Астон Вилла" - Aston Villa Football Club



Домик: 25.

Развлечение: полоса препятствий с мячом на скорость.

Заведение работает, пока:

- (1) в нем есть минимум 1 игрок в футбол (необязательно футболист, но тот, кто готов посоревноваться с посетителем),
- (2) любой посетитель может принять участие в соревновании с мячом.

Мастера предоставят (нельзя выносить из домика): 2 мяча; 10 конусов; 10 фишек; 1 мини-ворота с сеткой; 2 пары перчатки вратаря; 15 плакатов А3; 1 флаг команды Астон Вилла; 1 флаг команды Бирмингем Сити; 1 меловая доска; 2 куска мела; 1 вывеска заведения; игротехнические инструкции; 1 книга учета и 1 ручка; 1 кодовый навесной замок; 2 пустые бутылки; 4 л холодного чая; комплект для переливания жидкостей (2 воронки).

Производит: медикаменты.

Бойцовская арена "Файф Панч" - the Five Punch Fighting Arena



Домик: 23.

Развлечение: ринг, здесь удобно проводить тренировки, спарринги или бокс вне турнира.

Заведение работает, пока:

- (1) в нем есть минимум 1 боец (необязательно боксер, но тот, кто выйдет на ринг с посетителем),
- (2) любой посетитель может провести спарринг или бой.

Мастера предоставят (нельзя выносить из домика): 1 ринг (свободная комната); 2 гантели; 1 штанга; 1 скакалка; 15 плакатов А3; 1 меловая доска; 1 тряпка; 2 куска мела; 1 вывеска заведения; игротехнические инструкции; 1 книга учета и 2 ручки; 1 кодовый навесной замок; 2 пустые бутылки; 4 л холодного чая; комплект для переливания жидкостей (2 воронки).

Производит: огнестрельное оружие.

Тир "Кросс Кейс" - the Cross Keys Shooting Range



Домик: 9-10.

Развлечение: тир, тут можно пострелять по мишеням.

Заведение работает, пока:

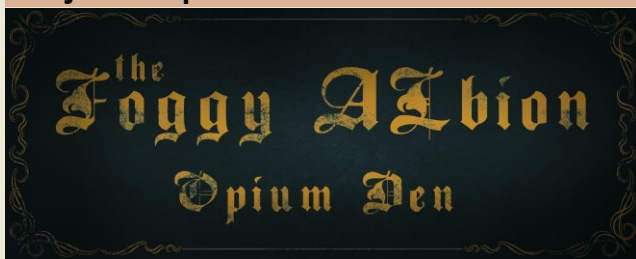
- (1) есть минимум один стрелок, готовый соревноваться в стрельбе с посетителями,
- (2) любой посетитель может посоревноваться в стрельбе.

Особое правило ТБ: всем в тире обязательно носить защитные очки, оружие в тире вне игры, им нельзя сражаться по боевым правилам и его нельзя направлять в людей.

Мастера предоставят (нельзя выносить из локации): 3 шт защитные очки, 3 вида оружия (маузер, люгер, кольт); 3 стрелковых места; 100 сменных мишеней; 15 плакатов А3; 1 шт. дартс; 1 меловая доска; 2 куска мела; 1 тряпка; 1 вывеска заведения; игротехнические инструкции; 1 книга учета и 2 ручка; 1 кодовый навесной замок; 2 пустые бутылки; 4 л холодного чая; комплект для переливания жидкостей (2 воронки).

Производит: огнестрельное оружие.

Опиумный притон "Фогги Альбион" - the Foggy Albion Opium Den



Домик: 37.

Развлечение: Курильня, тут можно вдохнуть опиумный дым и сыграть в кости.

Заведение работает, пока:

- (1) есть минимум 1 игрок, готовый играть в кости,
- (2) любой желающий может сыграть в кости.

Особое правило ТБ: установлены пожизненные кальяны, согласованные с полигоном. Запрещено оставлять угли в кальянах без присмотра. Внутри других помещений запрещены кальяны и любой открытый огонь, будет штраф от администрации - 5 000 рублей.

Мастера предоставят (нельзя выносить из локации): 2 кальяна; 5 упк. табак и 2 упк. уголь; 15 плакатов А3; 15 подушек; 1 набор костей; 4 пледа; 2 чехла на матрас; 1 меловая доска; 2 куска мела; 1 тряпка; 1 вывеска заведения; 4 соломенные подстилки; игротехнические инструкции; 1 книга учета и 2 ручка; 1 кодовый навесной замок; 2 пустые бутылки; 4 л холодного чая; комплект для переливания жидкостей (2 воронки).

Производит: лауданум (лекарство от рефлексии).

Игорный дом "Олл-Ин" - the All-In Gambling House



Домик: 15.

Развлечение: азартные игры.

Заведение работает, пока:

- (1) есть минимум 1 игрок или 1 крупье, готовый представлять интересы казино,
- (2) любой посетитель может сыграть в азартную игру по своему выбору.

Мастера предоставят (нельзя выносить из локации): 2 зеленые скатерти; 4 покерные колоды; 1 ящик с фишками; 1 рулетка; 1 набор костей; 1 шахматы; 15 плакатов А3; 1 меловая доска; 2 куска мела; 1 тряпка; 1 вывеска заведения; игротехнические инструкции; 1 книга учета и 2 ручка; 1 кодовый навесной замок; 2 пустые бутылки; 4 л холодного чая; комплект для переливания жидкостей (2 воронки).

Производит: медикаменты.

Паб "У конюшен" - the Stables' Pub



Домик: 36.

Развлечение: конюшня на 2 скакуна, здесь можно тренироваться жокеям или просто прокатиться на спор.

Заведение работает, пока:

- (1) в нем есть минимум 1 наездник (необязательно жокей, но тот, кто будет соревноваться с посетителем в верховой езде),
- (2) любой посетитель может испытать себя в скачках.

Особое правило: здесь всегда будет дежурить игротехник, который поддерживает модель скачек (с ним нельзя соревноваться в скачках).

Мастера предоставят (нельзя выносить из локации): 2 мобильных телефона, прошитых на скачки (только в присутствии игротехника); 1 проектор; 1 экран; 2 лошади; 15 плакатов А3; 1 меловая доска; 2 куска мел; 1 вывеска заведения; игротехнические инструкции; 1 книга учета и 2 ручка; 1 кодовый навесной замок; 2 пустые бутылки; 4 л холодного чая; комплект для переливания жидкостей (2 воронки).

Производит: лауданум (лекарство от рефлексии).

ДЕНЬГИ И СТАВКИ

Деньги

Игровая валюта

Валюта игры – фунты стерлингов или британский фунт. Монет не будет, только купюры. Достоинство купюр: 1, 2, 5, 10, 20 фунтов (**НЕ ДОЛЛАРОВ**).



На что персонажи могут потратить деньги на игре:

- спустить на крупные ставки во время дерби,
- перекупить что-то в ломбарде,
- оплатить уникальное развлечение в заведении,
- сделать ставку вне дерби,
- купить что-то у другого игрока,
- оплатить место работника дерби,
- оплатить участие боксера в турнире).

За что персонажи могут получить деньги на игре:

- выиграть на ставках во время дерби,
- продать что-то в ломбарде,
- выиграть ставку вне дерби,
- продать что-то другому игроку,
- получить оплату от игротехнического персонажа,
- получить плату работника дерби,
- выиграть скачки, бокс или футбол.

Ломбард

В Бирмингеме есть ломбард (игротехническая локация), скупающий все. Обнаружив на полигоне предмет или документ, которому не можете найти применения, продайте его сюда. Ваш персонаж за это получит деньги, а тот, кому это нужно, сможет свободно выкупить это у ломбардчика (игротехнический персонаж).

Ломбард работает только во время тишины и время дел. В остальное время закрыт.

Базовые цены

1. Улыбка дочери \ сына - бесценно.
2. Минимальная ставка на дерби - от 1 фунта.
3. Пистолет - от 100 фунтов.
4. Медикамент - от 30 фунтов.
5. Лекарство от рефлексии - от 80 фунтов.
6. Нож кухонный - от 1 фунт.

7. Услуга насильственного характера - от 10 фунтов.
8. Лошадь - от 40 фунтов.

Ставки на спорт (с)

На каждом дерби у игроков будет возможность сделать ставку на тот или иной итог соревнований. Все доступные варианты ставок, минимальный размер ставки и выигрыш устанавливаются мастерами.

Ставки принимают букмекеры. Букмекеры набираются из состава игроков и курируются главным букмекером (игротехнический персонаж). Как стать букмекером описано в правилах по дерби. Поменять одного букмекера на другого после начала дерби нельзя. Букмекер не делает ставки сам.

Игрок, желающий сделать ставку, открывает свое приложение и в соответствующем разделе выбирает события, на которые хочет поставить и размер ставки. В начале дерби могут быть доступны не все ставки, но по мере определения участников заездов, полуфинала и т.д. у игроков будут открываться все новые возможности поставить свои фунты. Игрок может сделать сколько угодно ставок. Если игрок выбирает несколько событий в рамках одной ставки, размер ставки будет равномерно распределен между этими событиями. За 5 минут до заезда/боя/матча все ставки на это событие перестают приниматься.

Примеры таких ставок:

- места на скачках,
- победитель в боксе,
- будет ли футбольный матч в сухую,
- будут ли пенальти.

После того как игрок определился с составом ставки и ее суммой он в приложении нажимает кнопку "Подтвердить", формирует QR-код и передает бумажные деньги букмекеру. Букмекер, пересчитав деньги, сканирует этот QR-код в своем приложении и если ставка принята, выдает игроку бумажную квитанцию с номером ставки. Квитанцию можно потерять, порвать, подарить, проиграть в карты и т.п. На нашей игре нет подделки квитанций - даже если вы помните свой номер, но потеряли квитанцию, или подсмотрели номер у успешного товарища, вы не сможете получить выигрыш.

Всю полученную выручку от ставок букмекеры сдают главному букмекеру (игротехнический персонаж). Если этого не произошло, все ставки "пропавшего" букмекера не будут подтверждены и выплаты по ним производиться не будут. Все выплаты происходят после окончания дерби. Промежуточных выплат нет. Возвратов нет. Если спортсмен, на которого вы поставили, не явился на дерби, ставка, связанная с ним, считается проигравшей (впрочем, если вы ставили на победу его противника - удача с вами).

Выигрыш по результатам дерби выдается только тем же букмекером, что принял ставку, и только предъявителю квитанции. После последнего заезда/боя/матча главный

букмекер выдает букмекерам деньги на оплату выигравших ставок + их оплату труда. У букмекеров в приложении будет доступна информация по номерам квитанций и выигрышам. Букмекеры смогут в приложении отмечать квитанции, по которым произвели выплаты. Все квитанции "действительны" (доступны в приложении букмекеров) в течение двух часов после дерби. Не успели - очень жаль. Впрочем, ничто не мешает вам договориться с букмекером лично. Главный букмекер никаких выигрышей не выдает даже при наличии квитанции. Главного букмекера нельзя ограбить.

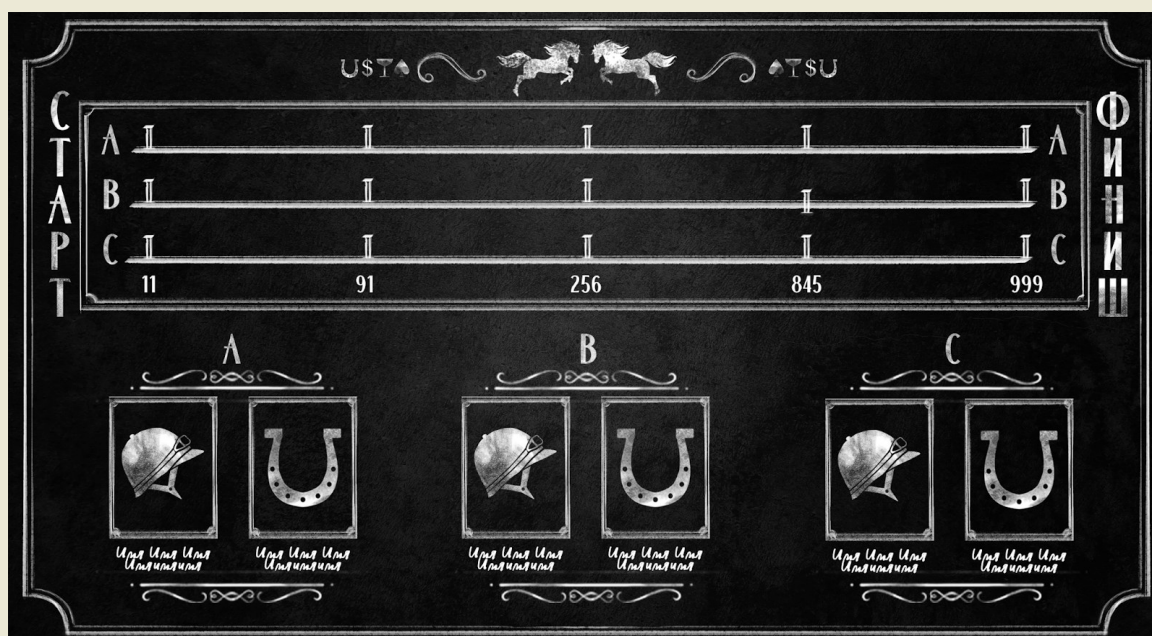
Ставки можно сделать и на любые другие события вне официальных дерби, но все подобные предприятия находятся вне юрисдикции главного букмекера и регулируются игроками самостоятельно и без использования приложения.

ДЕРБИ И ЗРЕЛИЩНЫЕ ВИДЫ СПОРТА

Конное дерби

Скачки моделируются через ИТ. Жокей управляет лошастью "хлыстом". Это устройство, реагирующее на частоту и амплитуду взмахов рукой, в которой оно зажато. Устройства предоставит мг. "Хлыст" выдается в месте проведения скачек (Паб у конюшен, Конное дерби или на деле), отобрать его у жокея нельзя.

Наездник на время заезда размещается в сиденье, закрепленном на макете лошади (можно подержаться за гриву, можно выпрямиться в стременах, можно натянуть поводья). Игрок-жокей садится на лошадь и берет в одну из рук телефон/устройство с акселератором. На мониторе запускается приложение-трекер. На нем отражаются все участники в виде иконок.



С момента старта все лошади (фигурки на экране) начинают двигаться со своей скоростью. Жокеи могут подгонять своих лошадей, двигая руку с телефоном в вертикальной плоскости (вверх-вниз). Лошади по-разному реагируют на действия жокея, у них свои показатели реакции на ускорение, выносливость и т.п. Недостаточно просто быстро махать рукой - так вы только загоните вашу лошадь и к финишу придете на дохлой кляче. Зато вовремя дав своему скакуну передохнуть или грамотно чередуя ускорения и отдых, вы можете добиться нужных результатов. Если имя вашей лошади стало красным, это знак того, что она сильно устала.

В каждой банде есть жокеи. Скакать на кляче в Пабе у конюшен может любой персонаж, но персонажам с навыком жокея доступны собственные лошади с своими характеристиками. Характеристики лошадей доступны в Лошади принадлежат банде, на старте у каждой есть свои животные (виртуальные) - их видят в приложении жокея. В игре может появиться способ, как достать новую лошадь и заменить одну из своих.

Открывает Конное дерби аукцион жеребцов и кобыл. Можно купить кого-то для участия в скачках, но бандиты могут выставить своих животных для продажи заезжим богатеям (игротехнические персонажи).

Расписание

Конное дерби состоится 7 октября (пятница). В расписание могут быть внесены корректировки, верьте распорядителю дерби (игротехнический персонаж).

14:00 - сбор участников, переключка персонала и спортсменов

14:05 - аукцион породистых лошадей

14:25 - торжественное открытие скачек

14:30 - ставки на заезд №1

14:45 - заезд №1

14:50 - ставки на заезд №2

15:05 - заезд №2

15:10 - ставки на заезд №3

15:25 - заезд №3

15:30 - ставки на заезд №4

15:45 - заезд №4

15:50 - награждение победителей

15:55 - торжественное закрытие скачек

Участники (игротехнические персонажи)

1. **Распорядитель скачек - 1 чел:** открывает и закрывает дерби, объявляет участников, следит за общим таймингом, комментирует дерби;
2. **Главный букмекер (он же главный конюх) - 1 чел:** отслеживает ИТ модели ставок и скачек,
3. **Распорядитель аукциона - 1 чел:** проводит аукцион, объявляет лоты, принимает ставки на аукционе, собирает деньги, определяет игроков, которые могут взаимодействовать с живой лошастью.
4. **Старшие конюхи - 4 чел (приглашенные конюхи):** следят за живыми лошадьми, обеспечивают взаимодействие игроков с ними.

Участники (игроки)

1. **Помощники букмекера - до 6 чел:** принимают ставки от игроков,
2. **Младшие конюхи - до 3 чел:** помогают жокеям взбираться на модели лошадей,
3. **Охрана - до 6 чел с огнестрелом:** следят за порядком на ивенте,
4. **Жокеи - 3 чел на каждый заезд:** участвуют в скачках.

Боксерское дерби

Расписание

Боксерское дерби состоится 7 октября (пятница). В расписание могут быть внесены корректировки, верьте распорядителю дерби (игротехнический персонаж).

22:00 - сбор участников, переключка персонала и спортсменов

22:05 - взвешивание боксеров

22:20 - торжественное открытие боев
22:25 - ставки на бой №1
22:30 - бой №1
22:35 - ставки на бой №2
22:40 - бой №2
22:45 - ставки на бой №3
22:50 - бой №3
22:55 - ставки на бой №4
23:00 - бой №4
23:05 - ставки на бой №5
23:10 - бой №5
23:15 - ставки на бой №6
23:20 - бой №6
23:25 - ставки на бой №7
23:30 - бой №7
23:40 - ставки на бой №8
23:45 - бой №8
23:50 - награждение победителей
23:55 - торжественное закрытие боев

Участники (игротехнические персонажи)

1. **Распорядитель бокса - 1 чел:** открывает и закрывает дерби, проводит взвешивание, объявляет участников, следит за общим таймингом, комментирует дерби;
2. **Главный букмекер - 1 чел:** отслеживает ИТ модели ставок,
3. **Судья - 1 чел:** следит за боксом, консультирует судьей-игроков.

Участники (игроки)

1. **Помощники букмекера - до 6 чел:** принимают ставки от игроков,
2. **Охрана - до 6 чел с огнестрелом:** следят за порядком на ивенте,
3. **Судьи - 2 чел:** каждый отслеживает одного бойца на ринге, сообща принимают решение об исходе боя,
4. **Медики - до 6 чел:** ставят боксеров на ноги,
5. **Боксеры - 2 чел на каждый бой:** участвуют в боксерских поединках,
6. **Тренеры - 2 чел на каждый бой:** наставляют боксеров во время боя, поддерживают между поединками.

Футбольное дерби

В городе две команды "**Астон Вилла**" (также Алые, или Львы) и "**Бирмингем Сити**" (также Синие, или Шарфы). Играть в футбол могут все игроки, выразившие желание и посетившие тренировку от мастеров. Мастера распределяют персонажей по командам при регистрации (по факту заехавших на полигон игроков).

Расписание

Футбольное дерби состоится 8 октября (суббота). В расписание могут быть внесены корректировки, верьте распорядителю дерби (игротехнический персонаж).

- 14:00 - сбор участников, переключка персонала и спортсменов
- 14:05 - торжественное открытие футбола, представление команд
- 14:10 - прием ставок
- 14:30 - тайм №1
- 14:45 - перерыв
- 14:55 - тайм №2
- 15:10 - перерыв
- 15:20 - доп. время
- 15:25 - награждение победителей и торжественное закрытие футбола

Участники (игротехнические персонажи)

1. **Распорядитель матча - 1 чел:** открывает и закрывает дерби, следит за общим таймингом, комментирует дерби;
2. **Главный букмекер - 1 чел:** отслеживает ИТ модели ставок,
3. **Судья - 1 чел:** следит за футболом, консультирует судьей-игроков.

Участники (игроки)

1. **Помощники букмекера - до 6 чел:** принимают ставки от игроков,
2. **Охрана - до 6 чел:** следят за порядком на ивенте,
3. **Судьи - 2 чел:** отслеживают нарушения на поле, сообща принимают решение об исходе,
4. **Футболисты - до 10 чел на команду:** играют в футбол,
5. **Тренеры\капитан - 1 чел на команду:** решает, кто выходит на поле на замены, может оспаривать решения судьей,
6. **Медики - до 6 чел:** ставят футболистов на ноги.

Как и зачем назначать людей на дерби

Персонал

Чтобы назначить своего человека на дерби, он лично должен прийти в ломбард (игротехническая локация) *во время дел*, сказать на какую позицию он хочет и внести плату. Если позиция свободна, размер платы - 1 фунт. Если позиция занята или желающий ее занять хочет подстраховаться, он может предложить свою цену за нее. Чтобы снять кого-то с позиции, следующий желающий должен будет перебить его цену наугад (игротехник не раскрывает точный размер плат).

Назначать людей можно только на дерби текущего цикла. Назначать можно только себя лично (игротехнический персонаж не проверяет личность записывающихся, он будет верить названному имени), занять одному человеку более одной позиции не получится.

Ломбард записывает на дерби только во время тишины и время дел. Отмена записи бесплатно. Если ваше место заняли, перебив плату, оплата вам не возвращается. Распорядитель дерби и ломбард хорошо вооружены и очень опасны, вряд ли у кого-то получится причинить им вред.

Персонаж, работающий на дерби, должен явиться на него за 5 минут до начала времени дерби. Если он опаздывает и распорядитель дерби не видит его при переключке, он возьмет любого желающего из присутствующих без дополнительной платы.

Спортсмены

На конном дерби 12 участников. Все персонажи с навыком "жокей" автоматически записаны на конное дерби. Мастера распределяют их по заездам случайным образом. Жокей может заменить свою лошадь не позднее чем за 20 минут до заезда.

На боксерском дерби 8 участников. От каждой банды на турнир может записаться 1 боксер. Еще 2 места можно купить у распорядителя дерби по правилам для персонала.

На футболе может быть до 20 игроков (максимальный состав команды - 10 игроков). Все персонажи, отметившие желание играть в футбол и посещавшие тренировки до игры, автоматически будут записаны на футбол.

Доход с дерби

Букмекеры - X + % от ставок.

Остальной персонал получает фиксированную оплату - X.

Жокей, занявший 1 место в забеге (лучшее время) - X15.

Жокей, занявший 1 место в забеге (второе время) - X10.

Жокей, занявший 1 место в забеге (третье время) - X5.

Жокей, занявший 1 место в забеге (худшее время) - X2.

Боксер, занявший 1 место - X10.

Боксер, занявший 2 место - X8.

Боксер, занявший 3 место - X6.

Боксер, занявший 4 место - X4.

Каждый футболист, победившей команды - X2.

Все цифры указаны предварительно. Размер доходов (X) будет известен на игре, актуальная информация будет доступна в ломбарде накануне каждого дерби.

ФУТБОЛ

Футбол моделируется футболом по правилам мини-футбола

<https://alvin-almazov.ru/theory/futzal-mini-futbol-osnovnye-pravila/>

Со следующими уточнениями:

- неограниченное количество замен
- ауты есть и мяч вводится в игру ногами с точки выхода
- игра с угловыми
- основное время игры - 40 минут, два тайма по 20 минут
- если в основное время победитель не выявлен, проводится серия пенальти.

Правила серии пенальти

Обе команды определяют для себя порядок в котором будут бить пенальти соперникам. Судья определяет команду которая бьет первой. Далее все игроки находящиеся в поле должны провести по пенальти в ворота соперников. Если серия закончилась в ничью, команды могут провести замены, далее они снова определяют порядок и снова проводят серию. И так до тех пор пока не будет выявлен победитель.

Безопасность

Особенно хотелось бы обратить внимание игроков на безопасность, так многие участники нашей игры не имеют большого опыта игры в футбол, поэтому мы настоятельно рекомендуем придерживаться следующего списка правил:

Внимание! Систематическое несоблюдение этих правил будет караться судьей-мастером с описанием "Опасная игра".

- крайне не рекомендуется в процессе отбора мяча у противника двигаться и выпрыгивать в сторону соперника выставляя ногу вперед (так называемые подкаты и подобные действия)
- принимать мяч высоко поднятой ногой (мысок задирается выше пояса)
- толкать плечом с предварительного разгона
- играть расставляя локти на высоте плеч

БОКС (КУЛАЧНЫЕ ПОЕДИНКИ)

На игре моделируется английский бокс начала XX века, в перчатках или обмотках (2 пары перчаток - черные и красные, - будут в заведении "Бойцовская арена" и на событии "Боксерское дерби", можно привозить свои), специальная форма не требуется. Это игровое зрелище, на которое должно быть интересно смотреть и делать ставки. Бокс - это особый вид боевого взаимодействия, который доступен любым игрокам при соблюдении условий:

1. **бокс всегда происходит с двумя тренировочными лапами (макиварами) и с защитой рук (перчатки или обмотки),**
2. дерутся только двое игроков (драться по модели могут все желающие; но навык "боксер" позволяет персонажу дольше продержаться в бою),
3. присутствует от 1 до 3 судей (обычный бокс - 1 судья-игрок или 1 судья-мастер, на время ивента "Боксерское дерби" будет 2 судьи-игрока и 1 судья-мастер), судья определяет победителя,
4. **поединок всегда проводится на ринге** (ринг будет стоять на ивенте "Боксерское дерби", в остальное время ринг в заведении "Бойцовская арена").

Никаких закрытых правил по боксу нет. Кто играет боксера, кто играет тренера, кто судит честно, а кто нечестно - это игровая информация. Все описанные здесь правила будут в виде подсказок доступны в профиле игрока (как судить, профиль боксера, профиль тренера).

Кулачный поединок

Ниже мы приводим термины, которыми предлагаем описывать взаимодействие боксеров (сначала термин в игре - его можно и нужно использовать в игровых взаимодействиях, в скобках мета-игровой термин - можно использовать в общении вне игры):

1. **Бокс!** - фраза-маркер, которую говорит судья в начале поединка или раунда.
2. **Брейк!** - фраза-маркер, которой судья разводит боксеров в разные углы ринга.
3. **Бьет первым (инициатива)** - игроки наносят атаки по очереди, тот кто атакует, у того инициатива. После каждой неуспешной атаки инициатива переходит к сопернику, после успешной атаки инициатива остается у того же игрока. Инициативу определяет судья, подкинув монетку или другим "рандомайзером" на свой выбор. Инициатива меняется после нанесения удара, если удар не вызвал нокаута/нокаута.
4. **Стратегия боя** - набор атак и уязвимостей, индивидуальный для каждого бойца. У простого бойца стратегия состоит из 3 уязвимостей и 3 атакующих комбинаций. У боксера стратегия состоит из 3 уязвимостей и 4 и более атакующих комбинаций. У боксера с тренером есть возможность выучить вторую стратегию. До начала боя такой боксер решает, по какой стратегии драться. Стратегия каждого бойца записана в его профиле игрока.
5. **Удар** - имитация удара, зафиксированный в тренировочную лапу (макивару). Лапа надевается на правую или левую руку боксера. Есть 4 удара: [джеб](#), [кросс](#), левый [хук](#) левый, правый [хук](#), любой [хук](#) (можно нанести хуковый или хук правый) и любой прямой (джеб или кросс). Удары запрещено наносить по игроку, бить можно только в лапу.
6. **Атака (или атакующая комбинация)** - последовательность от 3 до 5 ударов. У каждой атаки есть рабочее название, которое придумали тренер и боксер вместе

(например "молот", "пьяный ирландец" и т.п.). Чтобы атаковать, нужно громко назвать атаку и отыграть последовательность ударов. Если у боксера есть тренер, он должен выкриками подсказать, какую атакующую комбинацию сейчас лучше выполнить. Если тренер курирует обоих боксеров в поединке (не тренировке), он должен выбрать только одного. Атака может быть успешной (верная последовательность ударов) и неуспешной (неверная последовательность ударов, не выбивает уязвимости противника). В поединке нельзя использовать одну и ту же атакующую комбинацию два раза подряд. За этим следят судьи.

7. **Финт** - тип атаки (атакующей комбинации), контр-мера, если игрок использует финт, он игнорирует атакующую фразу соперника и получает после блока инициативу. Используется один раз за поединок. Игрок может иметь до трех финтов(использовать финт три раза).
Внимание! Финт занимает один слот для атакующих комбинаций в стратегии, то есть нельзя иметь финт и 6 комбинаций.
8. **Уязвимость (или пробивающая связка)** - связка из двух или трех ударов (например, в атаке "джеб-кросс-джеб-джеб" связка "джеб-джеб" может пробивать бойца). Если вас атаковали вашей пробивающей связкой, то атака считается успешной. Если вам пробивают уязвимость в первый раз за бой, вы отыгрываете нокаун, если это повторяется, то отыгрываете полученный удар (без падения - без нокауна, но засчитывает очко как при правильно выполненном ударе). Если игрок пропустил отыгрыш прошедшей по нему атаки, честный судья объявляет "Брейк!", объясняет пропустившему ситуацию и объявляет, что тот получил нокаун. До игры боксеры будут знать только свои уязвимости и удары. Открытого списка всех уязвимостей на игре не будет. У одного боксера 3 уязвимости.
9. **Нокаун** - ситуация, когда одному из бойцов первый раз за бой пробивают уязвимость и он отыграл, что удар соперника достиг цели. Если попадание не первое, оно засчитывает как удар, но к нокауну не приводит. Отыгрывается касанием настила/пола третьей точкой (рукой, спиной) на 3 секунды минимум (счет про себя раз-Бирмингем, два-Бирмингем, три-Бирмингем) и маркерами боли (стоны, всхлипы, ругань). Боец может оказаться в двух нокаунах, после - нокаут.
10. **Нокаут** - окончание боя, когда одному из бойцов пробивают 2 из 3 его уязвимостей (то есть были попадания в две разные уязвимости). Отыгрывается касанием настила/пола третьей точкой (рукой, спиной) до 10-ого счета и объявления судьей победителя, после боец может встать. Если боксер был нокаутирован, он теряет 1 хит - считается раненым и нуждается в медике.
11. **Победа** присваивается судьей боксеру, который не оказался в нокауте. Если никто из боксеров не оказался в нокауте, то побеждает тот, кто меньше раз был в нокауне. Если по этому показателю боксеры равны, то по количеству успешных атак (у кого их больше). Если и тут равны, то побеждает тот, кто произвёл больше атак (успешных или нет). Если и тут равны, то победа присуждается по жребью.

Боксеры

Боксер - это навык. На старте в каждой банде есть боксеры. Этот навык можно получить по игре у тренера по боксу. Персонажи с навыком "боксер" могут иметь большую выносливость, дополнительные атаки и менее предсказуемый стиль боя. Только персонажи с навыком "боксер" могут боксерами в "Боксерском дерби".

Боксировать по модели может любой персонаж в 2 хитах.

Тренеры по боксу

Тренер бокса - это навык. На старте в некоторых бандах есть тренеры. Новым тренером бокса на игре может стать только чемпион ивента "Боксерское дерби". Каждому тренеру мастера выдают одну тренировочную лапу (макивару) для бокса.

Тренерам рекомендуется (а иногда обязательно) проводить тренировки на ринге. До и после ивента "Боксерское дерби" ринг доступен в заведении "Бойцовская арена". В этой локации мастера предоставят бутафорские гантели, скакалку и прочие предметы для отыгрыша тренировок. В этой локации всегда будет 2 запасные макивары и 2 пары перчаток.

Время тренировки - от 15 минут (пробежка, отработка удара, спарринг или что угодно на выбор тренера). Тренер должен зафиксировать в своем профиле игрока старт тренировки и ее окончание. После окончания тренировки в профиле игрока-боксера автоматически отобразятся изменения. Если вместо игрового взаимодействия тренера и боксера, тренер выберет унылое тыканье по кнопкам в одиночестве - просто примите факт, что вместо ролевой игры вы играете в компьютерную.

Тренер может через свой профиль игрока по своему выбору сделать одно из действий:

1. **Обучить с нуля (лимит - 2)**. Навсегда дать любому персонажу, впервые прошедшему тренировку, навык "боксер"; тренировать можно только своих подопечных (нужно добавить игрока-боксера в профиль игрока-тренера), тренировку можно провести где угодно;
2. **Особый удар (лимит - 2)**. Навсегда выучить новую атаку. Чтоб обучить новому удару, тренер придумывает особое задание для боксера на свой выбор (желательно, чтобы оно было связано с боксом). После этого проводится тренировка на ринге (обязательно!), по итогу которой боксер получает новую атаку на выбор тренера. Действие доступно на одного боксера один раз, один раз в цикл.
3. **Укрепление (без лимита)**. Заменить одну уязвимость на другую. Замена проводится сокращенной тренировкой (5 минут), которая приводит к изнурению бойца (минус 1 хит). Чтобы боксировать дальше, бойца должен восстановить медик.
4. **Подготовка стратегии боя (без лимита)**. Можно провести серию тренировок - минимум 4, максимум 6; с 1 по 4 тренировки проводят на выбор тренера либо по правилам особого удара, либо по правилам укрепления; с 5 по 6 тренировки проводятся только по правилам особого удара. Тренировки, направленные на стратегию, не тратят лимиты тренера и не дают эффектов (новых ударов или укреплений) кроме формирования стратегии. Новая стратегия включает 3 уязвимости и от 4 до 6 комбинаций ударов (их число зависит от числа проведенных тренировок). Стратегия боя - это набор уязвимостей и атакующих комбинаций, между которыми можно переключаться непосредственно перед боем по желанию боксера. У боксера не может быть больше двух стратегий.

Один тренер может обучать одновременно не более 2 персонажей (в его профиле игрока зафиксировано 2 слота). Новых учеников тренер добавляет через свой профиль игрока. Тренер может отказаться брать нового боксера на обучение. Тренер может выгнать

своего боксера с обучения (удалив боксера из своего профиля игрока). Тренер может отказаться отпустить боксера с обучения (не удаляя боксера).

Тренер может судить ивент "Боксерское дерби", но его навык "тренер бокса" в профиле игрока будет заблокирована на это время (тренер нужен на турнире своему боксеру, а судейство захватит его полностью). К судейству бокса вне турнира это не относится.

Судьи

Задачи судьи:

1. до начала поединка оба бойца обязаны без слов сообщить судье (т.е. показать профиль игрока) свои уязвимости, атаки и количество хитов (нельзя боксировать менее чем в 2 хитах), а также как их представить. А судья обязан все запомнить или записать (отобрать его записи и призвать на их основании судью к ответу нельзя, это игротехника; честность судей строго на отыгрыш),
2. до начала поединка судья кидает монетку (или использует любой другой способ случайного выбора), чтобы определить, кто из бойцов бьет первым,
3. в начале поединка судья представляет обоих бойцов (надо огласить имя\кличку и банду\местность), старт поединка обозначается словом "Бокс!",
4. во время поединка судья следит, что бойцы отыгрывали нокауты, нокадауны и успешные атаки; если боксер в нокауте или нокадауне, судья разводит бойцов в стороны (фразой "Брейк!" или растаскивает с помощниками) и начинает счет от 1 до 10, пока боксер не поднимется; когда боксер поднялся надо спросить о его готовности и обозначить продолжением поединка словом "Бокс!",
5. от начала и до конца поединка судья прекращает душную рулежку,
6. под конец судья объявляет победителя.

Судить обычный бокс может любой игрок. Обычному боксерскому поединку обязательно и достаточно одного судьи-игрока (его можно подкупить). В профиле каждого игрока будет короткая подсказка, как судить бокс. Судью на обычный бокс выбирают боксеры. Не назначайте судьями тех, чьему мнению не доверяете. Если кого-то выбрали судить, его слово - закон, пока поединок не окончен. Если судья не честен, по вашему мнению, проведите матч-реванш с другим судьей.

Судить бокс на "Боксерском дерби" могут два любых игрока, первыми подавшими на игре заявку распорядителю дерби (игротехнический персонаж, его можно найти в ломбарде во время тишин или время дел). "Боксерское дерби" судит 2 судьи-игрока (их можно подкупить), каждый отслеживает действия только одного боксера, и 1 судья-мастер (его нельзя подкупить). Судья-мастер разрешает спорные ситуации между судьями-игроками и консультирует их по правилам бокса. Во время ивента судья-мастер не консультирует зрителей, боксеров и тренеров по правилам бокса (т.е. не мешает судьям-игрокам исполнять свои роли).

БОЕВКА

Оружие в игре

Все оружие на игре будет иметь маркер **“оружие в игре: мг coreteam”** или **“оружие в игре: игрок ID”**.

Кулаки не оружие. Драться на кулаках можно всем, но только по правилам бокса. Если ваша цель не спортивный поединок, а мордобой - вооружитесь.

Холодное оружие

Холодное оружие отыгрывается протектированным мягким оружием (ларп, 30А шор²):

- **Короткое оружие** – ножи, молотки, бритвы, тесаки и т.д. 40 см включительно, можно использовать два коротких оружия одновременно (в двух руках).
- **Длинное оружие** – биты, арматуры, дубинки, топоры и т.д. от 40 см до 110 см. Считается тяжелым, при использовании длинного оружия нельзя брать второе холодное оружие, даже если вторая рука свободна. Наносить атакующие удары длинным оружием можно только, пока его удерживают одной рукой (на нашей игре в виду антуражности, отсутствуют средства защиты в ближнем бою; мы делаем правила такими, чтобы вероятность нанести травмирующие удары была минимальна или отсутствовала).

Холодное оружие игрокам разрешено привозить свое в любом количестве (мастерский ларп будет в игре, но вооружить им всю банду не получится; вам может встретиться ларп во время “похода на дело”). **Все холодное оружие является непобираемым** (чтобы игроки могли не волноваться за свои личные вещи и чтобы не возникло странной ситуации для геймфокуса игры - у банды украли все ее “палки с гвоздями и дубины из ветки” и взяли новые им неоткуда).

Холодное оружие можно подобрать у другого персонажа пока идет общая сцена. Сделать это можно с целью драматичного отыгрыша или во избежании ситуации “во время разборки мой нож улетел в кусты, но рядом лежит нож убитого противника - какая досада, что я не могу им драться”. По завершению сцены найдите повод и способ вернуть оружие тому или туда, где вы его взяли. Или договоритесь с владельцем, что вы продолжите играть с его оружием.

Если вам в руки попало чужое холодное оружие или оружие без маркера, отнесите его на мастерку. Если знаете владельца, можете отдать сразу владельцу, минуя мастерку. **С любым оружием необходимо обращаться, если того позволяет игровое взаимодействие, бережно и аккуратно.**

Мы рекомендуем тем, кто планирует участвовать в боевке на холодном оружии, пользоваться перчатками и головным убором (или другими антуражными способами

² Допуск холодного оружия будет проводиться на полигоне 6 октября с 20:00 до 21:00 (время указано ориентировочно, и может быть изменено ближе к игре). Если ваше оружие тверже 30А шор, если вы не уверены в визуальном соответствии оружия эпохе, пожалуйста, свяжитесь с мастером по допуску оружия - <https://vk.com/id4053252>. Разрешение от любого другого мастера (хоть сюжетник, хоть главмастер) не будет являться аргументом при допуске оружия на полигоне.

закрывать кисти рук и голову от случайных попаданий). **Боевка в помещениях на холодном оружии возможна только один на один, только одна драка в помещении одновременно. В случае начала боя в помещении, атакующий и атакуемый ведут бой до тяжелого ранения одного из них. Вмешиваться или как-то препятствовать бою нельзя. После окончания боевки возможно инициировать новую.**

Огнестрельное оружие

Отыгрывается шумовой репликой огнестрельного оружия (пистолеты на пистонах, далее пистолеты). **Пистолеты полностью предоставляются мастерской группы. Это игровой ресурс, их запрещено привозить свои. Их можно добыть по игре.**

Огнестрельный бой отыгрывается серией выстрелов (любым количеством больше одного). После выстрелов, нужно вынуть пистоны из пистолета и не защелкивать пистонный барабан обратно, с этого момента он считается нерабочим, независимо от оставшихся в барабане патронов. Нерабочий пистолет можно сдать любому игротехнику или мастеру.

Пистолеты всегда поражают цель, если выполнено одно из условий:

1. цель и стрелка разделяет менее 5 метров и есть зрительный контакт с целью, то есть цель видит, что в нее стреляют из оружия;
2. в случае если нет зрительного контакта с целью, но стрелок коснулся пистолетом цели (лучше не выстреливать сразу, обозначьте, что оружие прижато, немного отведите оружие и произведите выстрел).

Боевка в помещении на огнестреле без ограничений.

Контроль сцены

Пистолет (только рабочий, странно угрожать кому-то пистолетом с открытым барабаном) дает право контролировать сцену:

- **работает только внутри помещений** (они все примерно одинаково маленькие; **важно!** нельзя взять под контроль большой купол, ресторан "Чиж" и место проведения дерби - это большие помещения в игре, где будут визуальные напоминания об этом);
- все, кто находится в помещении не могут использовать холодное оружие;
- все, кто находится в помещении не могут выйти из него, все, кто вошли в помещение сразу попадают под контроль сцены; если вы находитесь под контролем сцены более 15 минут и вы потеряли интерес к сцене как игрок, вы можете попытаться сбежать как персонаж;
- контролирующей сцену может выстрелить, это закончит контроль сцены;
- если вам угрожают огнестрелом, а у вас он тоже есть и вы не намерены подчиняться, можете его направить на того, кто контролирует сцену (обязателен зрительный контакт). С этого момента все кто в здании обязаны выйти из помещения. Тот, кто выходит последний громко и вслух считает до 10 (раз-Бирмингем, два-Бирмингем и т.д.), на это время все участники неуязвимы.

Все кто вышел после контроля сцены должны выбрать одну из двух сторона - сторона контролирующего или сторону того кто разрывает контроль. Участники сторон должны выйти на дорогу и встать плечом к плечу(касаясь плечам друг

друга). Расстояние между сторонами должно быть 3 метра и вступить в боевое взаимодействие по истечению счета.

Внимание! Выход из этой боевки или атака участника вашей стороны сразу приводят вас в рефлексию.

Внимание! Если в вас выстрелили до того как вы направили оружие для объявления или прерывания контроля сцены - выстрел будет засчитан, контроль и прерывание не случится.

Внимание! Прерывает сцену только один игрок.

Хиты и поражаемая зона

У каждого персонажа есть 2 хита. Попадание холодным оружием снимается с цели один хит. Выстрел из пистолета снимает с цели все хиты (см. Ноль хитов).

При первом попадании в поражаемую зону холодным оружием пораженный игрок должен поднять оружие над головой, сделать 3 шага назад и ждать до третьего счета (раз-Бирмингем, два-Бирмингем, три-Бирмингем). На это время он является неуязвимым, никакие удары или выстрелы ему не наносят урон (не снимают хит). Но и он не может участвовать в боевке. Далее он может продолжить бой, пока не потеряет второй (и последний) хит.

Поражаемая зона - части тела, поражение которых холодным оружием будет вести к снятию хита. Запрещено наносить удары в голову, шею, пах и по кистям рук. Попадание в них не снимает хит с персонажа.

Колющие удары запрещены для длинного оружия и оружия не предназначенного для уколов(кирпич, молоток, топор).

Колющие разрешены для ножей.

Если вас коснулись в поражаемую зону (или вы не уверены, но вроде бы коснулись) холодным оружием, или вам кажется, что на вашего персонажа был направлен выстрел из пистолета, значит, в вас попали - отыграйте ранение.

Никогда не стреляйте из пистолета в лицо (глаза, уши или рядом). Звук выстрела может быть громким, и пистолеты немного дымят.

Пощада

Если вашего персонажа убивают, можете попробовать разжалобить убийцу³. Если ваш персонаж тяжело ранен, без сознания или оглушен, то вы сразу приходите в себя "из последних сил" для того, чтобы смочь молить о пощаде.

Если убийцу убедили ваши слова и/или пощада покажется ему более драматичным финалом сцены, он может нанести увечье, выскажет унижительное мнение о том, кто был прощен, и отпустит свою жертву.

Если убийца вас уже однажды пощадил, а потом снова пытается убить, он может полностью игнорировать просьбы о пощаде.

Персонаж после пощады, если он в нуле хитов, то восстанавливает один хит, и должен выбрать для себя:

- **месть** - отомстить теперь самое важное для персонажа, все ваши действия должны быть направлены на то, чтобы нанести такое же увечье\унижение своему обидчику;
- **авторитет или страх** - тот, кто вас пощадил очевидно достойный\ужасающий человек, потому что сила на его стороне, нужно найти способ занять его сторону, или не вставать у него на пути (при попытке вступить в боевое взаимодействие с ним - впадаете в рефлексии).

Ноль хитов

См. правила по медицине - [Тяжелое ранение](#).

Садисты, убийцы и маньяки

Увечья и садисты

Ваш персонаж может увечить других, если в его профиле игрока указано "садист".

Садист может калечить (наносить увечья). Для нанесения увечий нужно:

1. инструмент, с помощью которого вы будете калечить (любое оружие),
2. помощник, который будет удерживать жертву (связать недостаточно),
3. выбрать часть тела, которую будете калечить (голову, руку, ногу), и нанести 10 размашистых ударов инструментом. Если процесс изувечивания прерван (9 и менее ударов), нужно начинать с начала.

За раз калечится одна часть тела. Прежде чем калечить повторно, подождите 15 минут.

После нанесения увечья персонаж честно отвечает на 3 любых вопроса. Отвечать можно только "да", "нет", "не знаю". Задать понятный вопрос - задача пытающего персонажа.

³ Если у вас есть понимание, как отыграть мольбы о пощаде, играйте на свое усмотрение. Если вы не знаете, как это отыграть, воспользуйтесь рекомендацией - сообщите убийце три вещи:

1. воля к жизни (почему вы хотите жить),
2. упущенная выгода убийцы (почему не стоит вас убивать - угроза, выкуп, ложь),
3. ваша роль в игре (кто будет без вас скучать или понесет убытки).

Не стоит слишком затягивать сцену с мольбами.

Персонаж, прошедший через Садиста может решить, что он достаточно искалечен, чтобы получить тяжелое ранение. По умолчанию увечья не снимают хиты.

Убийства и убийцы

Жертву надо связать или тяжело ранить (ноль хитов). Убийца рассказывает о причинах убийства. Обязательно предлагает жертве последнее слово, если она хочет что-то сказать - слушает.

После убийца может нанести финальный удар оружием или передумать и отпустить жертву (правила о пощаде). Жертва после убийства отправляется в государственный госпиталь (на мастерку), то есть ее нельзя вылечить или стабилизировать, но в госпитале у нее есть шанс выжить.

У убийства может быть соучастник. Соучастник может нанести последний удар (даже по уже тяжело раненой жертве), в таком случае он получит навык "убийца" и впадет в рефлексию. Чтобы получить навык, нужно связаться с сюжетным мастером (вживую или в привычном канале связи - тг\vk).

Зверские убийства и маньяки

Зверское убийство требует минимум одного подельника и исполнение мрачного жестокого ритуала, согласованного с сюжетником. Продолжительность ритуала - 30 минут. Такие убийства возможны один раз в цикл и приводят к окончательной смерти жертвы.

Захват заведений и разборки банд

Время драк

Сменить банду, контролирующую, заведение можно только во время драк:

- 7 октября, 10:00 - 11:59
- 7 октября, 18:00 - 19:59
- 8 октября, 10:00 - 11:59
- 8 октября, 18:00 - ...

Контроль над заведением моделирует контроль над частью города. Это игровая условность и так будут реагировать на игроков игротехнические персонажи и мастера.

Разборки за заведение

Каждое заведение имеет "зону оформления бумаг" (пространство 2 на 2 метра, с двумя стульями и столом, будет очевидная разметка точных границ зоны). В начале времени драк к информатору каждой банды приходит особый юрист (игротехнический персонаж). Его надо привести в "зону оформления бумаг" того заведения, которое ваша банда хочет захватить.

В течение 15 минут в зоне оформления бумаг не должно находиться никого кроме юриста и одного и того же представителя банды (за этим следит юрист). Если это получилось, значит ваша банда договорилась "обо всех формальностях". Если вы

общались 14 минут, а потом вас прервали - значит таймер обнулится и придется возиться с бумагами с начала.

Начать захват можно в течение 1 час 45 минут с начала времени драк. Начать захват, когда до конца времени драк, осталось меньше 15 минут не получится технически.

Юриста не должны убить или ранить (у него стандартные 2 хита). Раненного юриста придется вылечить, прежде чем он снова сможет оформлять бумаги. Если юриста убили, через 30 минут с мастерки к банде придет другой юрист.

Сразу после захвата, заведение на 30 минут становится незахватываемым. Т.е. любое заведение можно перехватить за время драк максимум 3 раза.

Прочие (около) боевые взаимодействия

Обыск

Обыскивающий должен назвать место, например "левый карман", обыскиваемый самостоятельно достает все игровые предмет, что там находятся. При обыске нельзя касаться области груди и паха.

Связывание

Связывающему достаточно накинуть веревку (или шарф, или что-то иное) на руки жертвы. Нельзя связывать руки за спиной из соображений безопасности. Если со связанным персонажем перестали играть и оставили его на 15 минут одного, он может распутаться сам или с помощью подручных средств. Связанный не может оглушать.

Кража

Для повышения реализма все предметы (кроме ларпа с меткой "оружие в игре", смартфонов, личных вещей игроков, упакованных в черные мешки, выданные мастерами, и очевидного имущества базы отдыха) будут в игре, вашему персонажу можно брать любые предметы у другого персонажа. Но помните, что вы как игрок обязаны максимально бережно относиться к чужому имуществу. Держите чужие вещи ровно столько, сколько необходимо в игровых целях, и обязательно верните после того, как использовали их в игре, владельцу напрямую или через мастеров.

Оглушение

Оглушить персонажа можно любым оружием, достаточно обозначить касание(мягкий удар) этим оружием по плечу сзади и сказать: «Оглушен!». Оглушение длится до 20-ого счета оглушенного про себя (раз-Бирмингем, две-Бирмингем... двадцать-Бирмингем).

Оглушенный персонаж не запоминает то, что с ним происходило за время оглушения. Нельзя сделать более трех оглушений подряд (перерыв между вторым и третьим оглушениям должен быть минимум 15 минут). Невозможно произвести оглушения находясь спереди, сбоку или резко «запрыгнув» за спину жертвы. Оглушенная жертва транспортируется по тем же правилам, что и тяжелораненый персонаж.

Внимание! После трех оглушений, оглушени этого персонажа снимает хит и приводит к боевой сцене. Если он связан, то он впадает в тяжелое ранение.

Пытки и допрос

В течение 5 минут после нанесения увечья, персонаж не может врать и честно отвечает на 3 любых вопроса. Отвечать можно только "да", "нет", "не знаю". Задать понятный вопрос - задача пытающего персонажа.

Добивание

На игре нет добиваний. Используйте правила по убийству.

Замки и взлом

По умолчанию помещения в игре не запираются. Любую дверь, которая кажется запертой, можно выбить вдвоем с громкими криками ("Ломай!", "Сильней бей!") и с четким обозначением 10 ударов по двери с задержкой между ударами, бить можно любым оружием (все, чем вашему персонажу не стыдно выбить дверь, не стыдно ножом - что ж, мы вас судить не будем). После этого в помещение можно войти.

Если на двери висит замок, ее невозможно выбить. Замок можно взломать или открыть ключом или кодом. Взлом происходит по жизни (прозрачный замок, где видно механизм замка, набор отмычек всегда прикреплен к замку, взламывать может любой желающий).

МЕДИЦИНА И ФИЗИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ

Здоровье и хиты

В игре есть следующие состояния персонажа:

- здоровье: здоров (2 хита), легкое ранение (1 хит), тяжелое ранение (0 хитов),
- увечья: отсутствуют (никогда не было или вылечены), присутствуют.

Тяжелое ранение (0 хитов)

Как только персонаж потерял свой последний хит, он считается тяжелораненым.

Тяжелораненый персонаж не может перемещаться самостоятельно, не может участвовать в каких-либо взаимодействиях, но может говорить и кричать.

Тяжелораненый персонаж должен присесть (на одно колено) или лечь на пол/землю, обозначив свое состояние для других персонажей.

Через 5 минут в тяжелом ранении игрок, персонаж которого ранен, отправляется в государственный госпиталь (мастерка) для игры со смертью.

Тяжелораненый персонаж может быть стабилизирован на 1 час любым другим персонажем. Для этого любой другой персонаж должен держать за руку и говорить с ним, имитируя поддержание сознания. Если раненного перестали поддерживать в сознании дольше 5 минут, персонаж на краю смерти и сразу отправляется в государственный госпиталь (мастерка).

Тяжелораненого можно транспортировать. Один персонаж это делает очень медленно - один шаг через два счета (раз-Бирмингем, два-Бирмингем). Два персонажа могут транспортировать тяжелораненого свободно. Пока тяжелораненый транспортируется, поддерживать его сознание не нужно.

Увечья

Увечья не снимают хиты. Увечья могут нанести персонажи с навыком садист. Увечья могут вылечить персонажи с навыком врач. Увечья не могут вылечить персонажи со статусом медик банды. Увечьями считаются повреждения, полученные на игре. Увечья, полученные до игры, обсуждаются дополнительно с сюжетным мастером.

Голова - нельзя использовать огнестрельное оружие, нельзя участвовать в развлечениях в заведениях. Отыгрывается повязкой на голову.

Рука (правая или левая) - нельзя использовать увечной рукой огнестрел или ларп короче 50 см в увечную руку, нельзя использовать ларп длиннее 50 см, нельзя участвовать в дерби как спортсмен (жокей, боксер, футболист). Отыгрывается повязкой на руку.

Нога (правая или левая) - нельзя участвовать в дерби как спортсмен (жокей, боксер, футболист). Отыгрывается повязкой на ногу.

Одновременно может быть только 2 невылеченных увечья (например, голова и левая рука, или левая и правая нога). Все последующие увечья отыгрываются (например, для пыток), но, вылечив два первых увечья, считается, что вылечены все.

Медики и лечение на удачу

Удача банды

У каждой банды есть удача. Удачу символизирует виртуальная колода карт. Состав колоды видит главарь банды и медики банды в своем приложении. Они же могут добавлять новые карты в колоду. Карты в колоде имеют значения от 2 до 14 (карты от 2 до 10 равны своим значениям, валет = 11, дама = 12, король = 13, туз = 14).

Навык "Врач"

Некоторые персонажи обладают навыком врач, он указан в их профиле игрока. На старте игры в каждой банде есть врачи. Навык можно получить по игре. Персонаж, назначенный медиком банды, после 5 успешно вылеченных ранения и/или увечий получает навык врач.

Только врач может вылечить увечье или заставить персонажа против воли принять лекарство от рефлексии.

Статус "Медик банды"

В каждой банде может быть 2 медика. Медиков назначает главарь через приложение. Пока персонаж медик, он видит в своем приложении виртуальную колоду удачи банды. Чтобы быть медиком банды, не обязательно иметь навык врач.

Стиль лечения

Стиль лечения - то, какие конкретно манипуляции делает медик, чтобы вылечить пациента. Стиль выбирает каждый игрок сам, это на отыгрыш. Стиль нельзя выдумать по игре, но можно перенять стиль любого врача (если игроки поделятся с вами своими заготовками для отыгрыша).

Чтобы ни делал с вашим персонажем медик (кормил сушеными крыльями летучих мышей или ставил капельницу), в конце своих манипуляций он проверит успех лечения через удачу банды.

Лечение ранений

Для лечения раненого медик отыгрывает лечение согласно своему стилю. После он заходит в раздел медицины в приложении и решает, сколько карт из колоды он хочет вытянуть. Под каждым набором карт у персонажей с перком "Врач" будет отображена вероятность успешного лечения при текущем составе колоды.

Персонаж, назначенный медиком банды, может вытянуть несколько карт взакрытую (количество - на его выбор). У персонажа без перка "Врач" этот выбор более ограничен.

После карты вскрываются. Если сумма значений карт больше или равна 21, то пациент восстанавливает все хиты. Если сумма значений карт меньше 21, то пациенту не удалось помочь и требуется срочно доставить его в государственный госпиталь (на мастерку).

Все карты достоинством 7 и более, вскрытые для лечения, будут автоматически удалены из колоды. Все карты достоинством 6 и менее остаются в колоде и не могут быть оттуда удалены. Это происходит вне зависимости от того было ли лечение успешным или нет. Таким образом после каждого лечения карты с номиналом больше 7 выходят из колоды, снижая вероятность последующих успешных лечений.

Лечение увечий

Лечение увечий происходит аналогично лечению ранений, может быть осуществлено только на персонажа с 2 хитами. В случае успеха увечье излечивается. В случае провала ничего не происходит, увечье остаётся.

Производство медикаментов и пополнение удачи

Игровые ресурсы, связанные с медициной, будут содержать в себе QR код, который при сканировании медиком добавит в колоду банды дополнительные карты от 7 и старше.

Окончание игры персонажа (вторые роли)

Убийство

Вашего персонажа могут убить (персонаж с навыком "Убийца" или "Маньяк").

Неудачное лечение или неоказание помощи

В случае неудачного лечения или по истечении 5 минут без стабилизации "душа персонажа покидает тело" - игрок становится "вне игры" и отправляется в государственный госпиталь (на мастерку), где он получит последний шанс спастись. Персонаж сыграет в покер на костях со Смертью (игротехнический персонаж).

Если персонаж выиграет, то он получит увечье на его выбор и вернется в игру в 2 хитах. Если же он проиграет, то медицина бессильна. Персонаж умер, а игроку будет предложено выйти второй ролью.

РЕФЛЕКСИЯ И МЕНТАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ

Рефлексия

В общем смысле рефлексия – форма умственной деятельности человека, направленная на осмысление своих действий. На игре рефлексия - это условный тумблер переключения между двумя режимами игры “игра в конкуренцию и личную драму” и “только личная драма”. Каждый персонаж на игре может впасть в состояние рефлексии, если не выполнит свои скрытые желания или же если игрок сам так решит.

В состоянии рефлексии нельзя:

1. “подписывать бумаги” с юристом (любое участие в разборках для захвата заведения для банды, см. [захват заведений](#)),
2. участвовать в боевых взаимодействиях (кроме получения урона),
3. работать в заведениях (правила по заведениям и их работе опубликуем позже),
4. работать на дерби (правила по дерби и их работе опубликуем позже),
5. ходить на дела (см. [дела](#)),
6. использовать навыки (боксер, тренер бокса, жокей, футболист, медик, убийца, садист и др.),
7. игнорировать личную драму.

Желания

То, что на время заполнит пустоту, что ощущает ваш персонаж внутри себя. Все желания прописаны индивидуально для персонажей сюжетными мастерами, мы предполагаем, что выполнить их может быть как очень просто, так и очень сложно, если игрок того захочет сам.

Пример **■** *Рассказать всем, как сильно любишь свою маму.*

В конце каждого цикла игроки проходят в приложении проверку “Выполнено ли твоё желание?” Пока игрок не ответит на этот вопрос “да” или “нет”, приложение будет показывать только этот вопрос. Выполнено желание или нет игрок оценивает самостоятельно с позиции своего персонажа.

Если желание выполнено, персонаж откроет следующее скрытое желание.

Если желание не выполнено, персонаж впадёт в состояние рефлексии.

Искушение

То, что ваш персонаж считает уместным сделать, чтобы прекратить свои душевные муки. Каждому персонажу будет приписано четыре действия на выбор, одно действие можно совершить один раз за игру.

Пример **■** *Сделай что-то на свой выбор:*
1. Пофлиртуй с кем-нибудь
2. Напейся и расскажи, как любишь маму, кому-нибудь

3. Соверши что-то безрассудное или опасное

4. Обмани чужое доверие.

Если действия закончились или нет желания делать что-то из списка, можно принять особое лекарство (лауданум) и нажать соответствующую кнопку в приложении. Любой персонаж может это сделать на сам на себя. Медик может принудительно дать лекарство тому, кто находится в состоянии рефлексии и не хочет ничего делать сам, чтобы вывести персонажа из рефлексии.

Если к началу нового цикла персонаж находится в состоянии рефлексии, при смене цикла ему будет предложена дополнительная проверка на выход из рефлексии в приложении.

Медикамент особый (от рефлексии)

Лауданум. Особая настойка, отпускается по рецепту в аптеках по всей Англии как успокоительное средство. **Игротехника:** выход из рефлексии, игровой ресурс производят Опиумным притоном и Пабом у конюшен; пластиковый пузырек с яблочным соком, чтобы использовать нужно вылить или выпить содержимое. Не вызывает зависимость по игре.

Наркотики в игре

Disclaimer: все ниже написанное - текст для ролевой игры и только для нее. Не является пропагандой наркотиков.

Атмосфера эпохи

Отношение к опиуму в Англии начала XX веков сильно отличались от современного. Наркотики стоили дешевле спиртного из-за акцизов и "сухих" законов.оборот наркотиков никак не регулировался государством.

Богатым женщинам врачи выписывали от всех болезней успокаивающий лауданум (спиртовая настойка с опиумом). Мужчины в зависимости от сословия посещали опиумные курильни: от дешевых притонов до роскошных заведений. Морфин (опиоид) как обезболивающее был в каждой аптечке военного врача на Первой мировой войне. Вернуться из военного госпиталя с зависимостью - рядовая история.

В 1912 году вышла Международная опиумная конвенция, к которой присоединилась в том числе Англия. Не смотря на то, что в название вынесен опиум, касалась она наркотических средств в целом. Конвенция много лет дорабатывалась и ее реализация на практике началась только в 1920-е годы.

На момент нашей игры государственная кампания против опиума и кокаина в зачатке. Наркотики все еще дешевы (джин стоит дороже), доступны и хорошо знакомы всем в Бирмингеме, а их употребление осуждается слабее или наравне с алкоголем.

Наркотики

Курительный опиум. Если ваш персонаж беден и не брезглив, курительный опиум - ваш добрый знакомый. **Игротехника:** можно найти и принять только в заведении Опиумный притон, выглядит как кальян и употребляется как кальян; вкус табака в кальяне - по договоренности с игроком-кальянщиком.

Морфин. Если ваш персонаж врач или военный, это либо ваше дежурное средство, либо вы с ним знакомы по военным госпиталям. **Игротехника:** вбрасывается на старте игры персонажам-медикам, практикующим традиционную медицину; Стекланный шприц без иглы с текстом эффекта, чтобы использовать - сорвать и прочитать текст. **Под морфином нельзя кричать, но можно говорить.**

Кокаин. Если ваш персонаж модный, творческий или богатый, кокаин - часть вашей жизни. **Игротехника:** вбрасывается на старте игры персонажам, у которых "есть поставщик"; сахарная пудра в бумажном конверте, чтобы использовать - съесть или высыпать содержимое.

Эффект от наркотика описан в тексте, сопровождающим его. Если ваш персонаж нашел в игре текст, но не совершил действий (есть бумажка, но нет вдоха дыма, опустошенного пузырька, шприца или бумажного конверта), или совершил действие без бумажки с текстом, вы не получаете эффекта от наркотика.

Все наркотики могут помочь персонажам увидеть сны, неотличимые от реальности. Заранее записавшись в приложении и в назначенное время употребив наркотик, игрок отправляется в сновидение. Либо вы можете просто отыграть приход. Все наркотики могут вызвать зависимость по решению игрока.

Зависимость

Если ваш персонаж считает, что он принял достаточно наркотиков, чтобы приобрести зависимость, отыграйте это любым способом на ваше усмотрение.

Рекомендация от мастеров: для игры в зависимость можно использовать состояние рефлексии. Когда зависимый персонаж хочет принять наркотик, но не может, игрок может нажать в приложении кнопку "впасть в рефлексию" по собственному выбору. Дальше играйте по правилам рефлексии.

Сновидения

На игре можно увидеть необычайно реалистичный сон. Чтобы попасть в такое сновидение, заранее запишитесь на вкладке "Сон" в приложении и в назначенное время употребив наркотик, следуйте указаниям игротеха.

ИТ В ИГРЕ

Wi-Fi и мобильный интернет

Все помещения на полигоне покрыты местным Wi-Fi. На территории полигона должны ловить [МТС](#), [Теле2](#), [Билайн](#) и [Мегафон](#) (согласно их сетям покрытия).

Приложение и гаджеты

Смартфон, зарядное устройство, power bank

Часть моделей игры завязаны на использование смартфона (достаточно подключения к Wi-Fi или мобильному интернету). Телефон нужен под рукой при смене игровых циклов и в ряде других случаев (тренировки боксеров, связь информатора с особыми заказчиками и т.п.). Брать или нет внешний аккумулятор решает каждый игрок сам.

Время в игре - 1919 год. Чтобы заантуражить ваш телефон, мы рекомендуем (т.е. это необязательно) приобрести чехол под книгу - например, [такой](#) или [такой](#). Мастера не закупают чехлы централизованно, потому что у игроков очень разный модельный ряд устройств. Вам проще решить это индивидуально.



За пример благодарим игроков за фото.

Web-приложение игры

Функции мобильного приложения на игре: статусы и навыки персонажа, статус его рефлексии, сканер qr-кодов медикаментов, особые письма.

Все экраны мобильного приложения содержат игротехническую информацию. Кроме случаев прямо указанных в правилах (правила по боксу), нельзя их показывать другим игрокам. Приложения и смартфонов в мире игры не существует.

При регистрации игрока на полигоне мастер-разработчик проверит, что приложение работает корректно. Мастер-разработчик будет осуществлять техподдержку работы приложения на игре.

Технические требования к смартфону

Для игры мы используем web-приложение, работающее в обычном браузере телефона. Для стабильной работы мы рекомендуем мобильный Google Chrome. Если у вас очень старый телефон или есть сомнения в том, будет ли он корректно работать с приложением - свяжитесь с [мастером по ИТ](#) ДО игры.

Зрелищные события

Модель скачек и модель ставок реализованы через ИТ. Их полностью готовят мастера, от игроков не требуется дополнительных действий.

Если ИТ перестанет работать?

Если ИТ "ляжет", мастерка оповестит игроков о дальнейших действиях (скорее всего мы поднимем его за 30-60 минут и игра продолжится дальше без изменений).