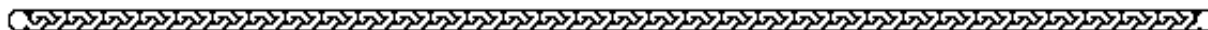


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Шанс - 2

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Наркотики](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Правила ролевой игры «Шанс-2»

Немного информации о проведении игры.

Игра состоится со 2 по 3 мая 2003 года на Водинском полигоне. Взнос – 60 рублей. Водинский полигон и дорога к нему описаны на сайте у Джаргала: <http://www.jargal.org/techno/index.htm>, в разделе Материалы / Полигоны. К тому, что там есть, стоит добавить, что добираться до полигона просто - от развилки, где от М-5, идущей в сторону Уфы мимо Самары, отделяются дороги на Самару и на Оренбург, надо проехать к Оренбургу по спидометру примерно 5 км – полигон будет виден с дороги, метрах в 500 по правую руку.

У самарцев взносы буду приниматься в городе до игры, у остальных – непосредственно на полигоне.

Мои координаты: рабочий телефон – 35-71-18, с 10 до 22.

Почта все та же – edelweiss@mail.ru

Заявки лучше всего посылать по почте и как можно скорее – осталось всего две недели. Но можно и передать их мне лично. В заявке должна быть хорошо проработанная легенда и пожелания по типуажу будущей роли. Чем раньше я все это получу, тем больше шансов будет эти пожелания учесть в процессе подготовки.

Пока все – с уважением, Денис Ковалкин.

Небольшое введение.

Основная отличительная черта этой игры – реалистичность. Нет, не в отыгрыше, не в боевых правилах – всего этого на играх было предостаточно; и сексом уж пожизненным трахались, и на настоящих мечах дрались, не удивлюсь, если завтра появится некто, кто скажет: «В принципе, пуля калибра 5.6 мм задерживается броней первого класса на раз, да и отслеживать попадание проще простого...». Подобная «реалистичность» оттого, по-

моему, появляется, что разучились мы, для самих себя незаметно, в игру вживаться, отгородились мы от нее стенками своих персонажей, а на то, что сколочены они наспех, и снаружи не человека, а «палку-палку-огуречик» напоминают, внимания не обращаем. А меж тем, чтобы пробить такого горбыля, чтоб до игрока, до души его добраться, чтоб задвигалась, затрепетала она, болезная – тут уже деревянного меча никак недостаточно, тут же секира нужна натуральная, а еще лучше таран, стенобитный. Свистнет такая дура над головой, и уже не до мыслей: по игре там, не по игре – душа сама в пятки мчится. И доволен игрок – вот они, эмоции, вот он, блин, рост духовный!

Ну, так вот, дорогие мои, верите ль – мне, как мастеру, глядеть на пляшущих в паутине грузов уродцев палочных – никакого удовольствия; с детства труд бессмысленный ненавижу. Посему будем мы с вами из этих спичек людей, делать, человек, настоящих или нет – как получится, но попытаться, я думаю, стоит. Иначе стоило ли огород городить?

А поэтому главное требование к игроку у меня – легенда, да такая, чтоб не стыдно с ней да хоть в гестаповский подвал, чтоб потом самый высший подвальный чин вас до выхода провожал и извинялся непрерывно, за то, что сперва честному человеку не поверили. Для этого вам не просто написать слова на бумажке надо, вы их прочувствовать должны, чтобы самому себе, без обмана, признаться: «Да, это могло бы быть правдой!» Тем более что и мир, тот который в игре, на реальности, что нам в ощущениях дана, основан. А если что отличается, так это я постараюсь в этих правилах отразить подробно. Впрочем, если вы в этот мир захотите чего нового добавить – пишите мне! Два кеттарийца всегда договорятся друг с другом :-).

P.S. Командные заявки в связи со всем вышесказанным я не принимаю – только индивидуальные. Можно – парные. Но не более того.

Об игровых принципах.

Любая игра – игра, прежде всего на честность, и эта – не исключение. Поймите, одно, народ – игра не по правилам обесценивает победу. Да, я буду жестко наказывать нарушителей правил, скорее всего – удалением с игры. Но разве кому от этого будет легче? И вообще, что толку в победе, если для этого придется нарушить правила? Вы можете притвориться Кощеем Бессмертным, но, во-первых – их не любит никто, а во-вторых – разве в обычной жизни у вас есть читкоды?

Второе – правила, даже самые хорошие, полными быть не могут, поэтому последнее слово в любом споре остается за мастером, даже если в правилах все было описано не так.

В принципе, этот раздел можно было бы продолжить и дальше – но даже самые полные правила еще не гарантируют спокойной игры. Хочу посоветовать одно – народ, уважайте друг друга. В любой игре есть безумно много способов, как испортить друг другу нервы, так и получить удовольствие и замечательные воспоминания – и в первую очередь это зависит не от талмуда с правилами, а от вашего друг к другу отношения.

Кое-что о том, как писать легенду.

Многочисленные вопросы о том, какие легенды проходят, подвигли меня на написание пункта, разъясняющего этот важный вопрос подробнее.

Итак, прежде всего пару слов о людях, населяющих Шанс. Эти люди – по сути наши с вами современники; за те пять лет, которые отделяют время игры от нашего времени, Земля изменилась достаточно мало, каких-то новых технологий, круто поменявших жизнь, (не считая космических полётов) не появилось. Так что, думаю, в выборе

персонажа проблем возникнуть не должно – просто из тех сотен людей, с которыми вы сталкивались на работе, на учебе, в очереди за пивом или на экране телевизора, выберите одного, и переделайте ему характер и автобиографию на свой вкус. Особенное внимание уделите его образованию: специфика Шанса такова, что требуются в основном специалисты по различным вооружениям и медики, но мало ли что еще может случиться – по настоящему важным вещам невозможно научиться между делом в подворотне, и этап обучения должен быть достойно отражен в автобиографии вашего персонажа. Наконец, не забудьте указать, что его толкнуло на покорение космоса. Все остальные требования к легенде есть во введении :-).

В конце легенды коротко укажите, во что именно вы хотели бы играть непосредственно на игре; в зависимости от этого я попытаюсь подобрать для вас подходящие игровые цели и задачи.

Об игровом и неигровом.

К неигровым относятся ситуации пожизненных проблем со здоровьем, местным населением, милицией, ФСБ, прокуратурой, главой города, губернатором, Президентом, генсеком ООН, наконец. Обо всех контактах с прочими генсеками, равно как и с инопланетянами, чертями и пр. просьба немедленно докладывать врачу мастерской группы. Он знает, что делать. Все остальные ситуации - полностью в игре. Все вещи, которые персонажи взяли с собой на игру, также находятся в игре, кроме опять же, медикаментов и прочих, жизненно необходимых вещей. Остальное: оружие, снаряжение, одежда и проч. отчуждаемы без вопросов (за исключением необходимого минимума одежды и снайперских винтовок, как дорогого и очень легко ломающегося агрегата). Все, кроме еды и напитков, патронов, баллончиков и прокладок (для оружия, господ офицеры, для оружия), после игры должно быть возвращено назад владельцу в обязательном порядке или сдано в мастерятник. В связи, с чем было бы неплохо пометить свои вещи перед началом игры.

Мир игры.

Немного сухих фактов.

Весьма недалекое будущее, едва ли пять лет после открытия межзвездного привода...

Самое плохое в некоторых мечтах - то, что они имеют подлую привычку сбываться не вовремя. Думали ли об это деятели, сочинявшие к очередному Дню Авиации и Космонавтики очередную поздравительную статью? Думали ли об этом те бумагомараки, что хоть раз в своей жизни написали дрожащей графоманской лапкой: "... с древних времен человек стремился к звездам..." Вряд ли. Иначе все бы они и на пушечный выстрел не подошли бы к перу. Потому что теперь до этих звезд - рукой подать. Потому что теперь слово "астронавт" произносится не иначе как сквозь зубы. Потому что...

Потому что за мечты надо платить. Пять лет назад, когда международная группа исследователей создала первый образец гиперпривода, Земля форменным образом сошла с ума. Впрочем, нет, по сравнению с тем, что началось позднее, она просто затаила дыхание, ожидая, пока вернется Первая Звездная. И вот когда она, наконец, вернулась ... Те трофеи обошли все экраны мира - какие-то ржавые таракашки, кактус-мутант и друзья великолепных, небесной синевы сапфиров, сказочно сверкающих в лучах софитов, сапфиров в руках членов Первой Звездной. Вот тут то и разразилось настоящее сумасшествие.

Сколько миллиардов одним махом было вбухано в космос, сколько миллиардов было истратчено на его нужды в последующие годы - оценке не поддается, да так ли уж это

важно теперь? Важно то, что фактически, вся наша планета оказалась в плену у звезд, то, что Земля заложила последнюю рубашку, истратив все до копейки на освоение космоса - и теперь, дрожа от холода, переминалась с ноги на ногу, ожидая, когда же на нее прольется обещанный золотой дождь. Однако начаться ему было, увы, не суждено. Звезды неохотно делились своими богатствами - требовались миллионы и уйма труда, чтобы заставить их все-таки раскошелиться. Но всем казалось, что еще немного, еще одно последнее усилие, и ...

И, в конце концов, все рухнуло. Гигантский финансовый кризис накрыл всех: банки лопаются, как петарды под Новый Год, компании, хоть как - то связанные с космосом, закрываются одна за другой - догадаетесь, много ли было компаний, никак не связанных с космосом? А на свежестроенных космодромах рядами застывают звездолеты. Впрочем, есть и те, кто предпочел остаться в космосе навсегда...

Но хуже всего пришлось колониям - в большинстве своём зависимые от Земли на все 100 %, пережить такое предательство они не шансов не имеют..... Впрочем, может быть еще можно отыграть все назад?

Мир игры – космос.

Суть привода, обеспечивающего межзвездные путешествия, достаточно проста - телепортация. Космический корабль мгновенно исчезает из пространства "здесь", чтобы появиться "там". Единственная сложность подобной схемы - все в радиусе приблизительно 2 километров от точки старта немедленно отправляется в путь вслед за кораблём. Правда в точку назначения оно не пребывает, более-менее равномерно распределяясь по траектории, соединяющей пункт назначения и пункт прибытия. К слову, эта участь и постигла первую, экспериментальную установку в Ошедагской обсерватории. Как только рабочая группа, наконец, сумела накопить достаточно энергии, исследовательский модуль, а вместе с ним обсерватория вместе с учеными и с солидной частью горного массива отправилась в путешествие к одной из планет Альфы Центавра. Модуль долетел без проблем, позже его обломки обнаружила Первая Звёздная, учёные и горная порода образовали неземной красоты пылевой столб, устремленный в небо, а кратер стал одной из главных достопримечательностей Ошедагского района, большая часть доходов, от посещения которой уходит на восстановление разрушенного ударной волной города Ошедаг.

Так что с тех пор гиперприводы базируются исключительно на авиационном шасси - в отсутствие необходимости тащить за собой миллиарды тонн подстилающей поверхности они и источники их питания стали достаточно компактны. Ещё одно преимущество использования авиационной техники - даже сейчас, спустя пять лет после открытия принципа межзвездного привода, не удастся создать более менее точную навигационную систему, и если ошибки по высоте удастся удерживать в пределах четырёх-пяти километров, то по двум остальным координатам никакого наведения не существует в принципе. Фактически, межпланетный корабль может вынырнуть над любой точкой планеты, и в некоторых случаях выгоднее совершить повторный прыжок, чем ползти к точке назначения через пол-планеты. Если, конечно, есть соответствующий запас энергии.

Расстояния и немаленький вес Т-установки обусловили и особенности подбора авиационного шасси для межпланетных полётов - тяжёлые и супертяжелые транспортники. Предпочтение, разумеется, отдавалось военным; эксплуатация в полевых условиях, и способность взлетать с грунтовых аэродромов, были весьма и весьма нелишними в условиях внеземелья. Антрацитово-чёрные из-за экранирующего покрытия, с торчащими по бортам пакетами стартовых ускорителей, "Русланы", "Мрии", "Гэлэкси" надолго определили внешний облик нового космофлота.

Существует также целый класс межпланетных судов, которые никогда не садятся на другие планеты. Это, в первую очередь, корабли-разведчики, в основном, модернизированные стратегические бомбардировщики, оснащенные бортовыми лабораториями и картографическим оборудованием. Помимо разведки они используются для доставки срочных грузов, обмена новостями и почтой. Кроме разведчиков никогда не садятся на планеты десантные борта - в основном, модернизированные гражданские суда, весьма чувствительные к качеству взлётных полос.

Организации:

Колониальная полиция Земли.

Ценой долгих споров и дискуссий, множества интриг и даже откровенного шантажа Космос таки был объявлен демилитаризованной зоной. В отсутствие вояк хлопоты по поддержанию порядка целиком и полностью легли на эту новообразованную международную организацию. Формально подчиняясь ООН, на самом деле Колониальная Полиция целиком и полностью зависит от Америки, России, Британии, Франции и Германии, взявших на себя ее финансирование, снабжение техникой и специалистами. Впрочем, до настоящего времени космическая политика ООН и Большой Пятёрки существенно не различалась.

В подчинении КП, помимо полицейских участков на практически всех освоенных планетах, находятся так же подразделения быстрого реагирования (сиречь полицейского спецназа), базирующиеся на ключевых планетах, поисково - спасательные отряды и группы обеспечения безопасности среды (в основном, жизнь земная и инопланетная друг к другу относятся глубоко пофигистично, но бывают и исключения, и тогда одну от другой спасают именно эти ребята; плюс еще в их ведении радиационный и химический контроль колоний и прилегающих окрестностей).

Понятно, что КП не в силах полностью обеспечить закон и порядок на вверенной ему Землей территории. Одним из следствий этого стало расширение полномочий колониальных шерифов: они получили право в экстренных случаях самостоятельно выносить и приводить в исполнение приговоры, в том числе и смертные, модифицировать и вводить новые законы на вверенных им территориях, сообразуясь с местными условиями, меняющейся обстановкой, и мнением жителей, мобилизовывать местное население для отражения внешней или внутренней угрозы. Шерифами, слишком злоупотребляющими этими правами, обычно занимается институт колониальных маршалов. Это элита полицейских сил, помимо обеспечения внутренней безопасности, также занимающаяся противодействием организованной преступности и разного рода тоталитарным сектам, немало которых переселилось в космос за время колонизации. Подчиняется исключительно высшему командованию КП. КП очень жестко реагирует на убийство маршала, или попытку притвориться им. Случаи, когда совершившие это оставались в живых, можно пересчитать по пальцам.

Подобная политика приносит определенные плоды - крупных межпланетных банд не существует как класса, торговля людьми пресечена на корню, а на экспорт оружия и наркотиков в космос наложены очень жесткие ограничения. Кстати, именно поэтому на Шансе нет ничего мощнее горной взрывчатки и крупнокалиберных снайперок. (Последние вообще-то завозились на планету контрабандой, через Пиранию-3, на которой они официально разрешены в качестве оружия самообороны. Руководство КП закрывало на это глаза - продано было всего несколько стволов, к тому же - Периферия...)

Синдикаты.

Фирм, так или иначе связанных с Космосом - великое множество. От самых маленьких, штампующих дыхательные фильтры где-нибудь под Урюпинском, и до гигантских авиазаводов во Франции, собирающих межпланетные корабли. Большинство из них объединены в большие транснациональные корпорации – все-таки Космос недешев, и в одиночку такое не потянуть никому. Особо следует отметить две крупнейших: "Иджис" и "Поларис". Очень условно первую из них можно назвать англо-американско-скандинавской, а вторую - франко-германо-русской. Условность здесь в том, что интересы этих межнациональных синдикатов не вполне совпадают с интересами национальных правительств, и уж тем паче - с интересами ООН и КП. Полиция ненавидит их тихой ненавистью, но пока ей не удавалось ни разу поймать представителей этих корпораций на горячем, несмотря на все свои усилия, и это при том, что согласно закрытым отчетам КП, изредка просачивающимся в печать, до половины всех тяжких и особо тяжких преступлений, очевидно, связаны с деятельностью этих флагманов капиталистического труда. Нет доказательств.

Между тем в последнее время активность этих двух монстров космоса значительно увеличилась, и это несмотря на глобальный кризис отрасли. Что это - желание любой ценой дожать конкурента?

Тамплиеры.

Ох, и кто только не отправлялся в космос за истекшие пять лет! Из этой пестрой толпы ярким пятном выделяются многочисленные секты, церкви, движения и учения - в поисках ли земли обетованной, а может просто, к Богу поближе, от властей подальше. Баптисты, неомормоны, иеговисты, сайентологи, кришнаиты, церкви судных дней и сатанисты, коммунисты и исламские фундаменталисты - всех и не упомнишь, и не перечислишь. Наиболее одиозных без особого шума передавили колониальные маршалы, а остальные, в меру своей испорченности, как-то существуют, в основном на периферийных мирах. Рассказывать о них нет ни времени, ни, признаться, особого желания. Но из любого правила, как водится, бывают исключения - и наше исключение носит гордое название Ордена Храма.

Эти храмовники не имеют никакого отношения к тем самостийным неотамплиерам, которые образовались на месте вырезанного в 14 веке Ордена. Более того, они совсем не горят желанием биться за титул "Единственно настоящего Ордена Храма" - их интересы лежат в сугубо практической области. В основном орден занимается охраной и поддержанием порядка в меру своих сил на колонизированных мирах, безопасностью межпланетных транспортировок, благотворительностью. Больницы Ордена - одни из самых оснащенных во Внеземелье, а лечение в них стоит весьма недорого.

Официально Орден существует на средства от оказания охранных и банковских услуг, а так же медицинской помощи. Впрочем, принимаются и добровольные пожертвования. Аналитики КП склонны считать, что последних в бюджете храмовников никак не менее половины; разумеется, источники в общей массе своей сугубо анонимны. Это, плюс немалый военный потенциал Ордена заставляет КП относиться к нему с плохо скрываемым подозрением. Впрочем, от его помощи колониальная полиция не отказывается.

Планета «Шанс».

"Шанс" - взгляд со стороны.

...Маленькая колония на самой границе сферы колонизированных миров, единственная планета земного типа в своем секторе. Остряк-капитан Сикорский подарил ей помимо обычного цифробуквенного шифра еще и имя собственное - "Шанс", чем и прославил

свою фамилию в хрониках двадцать первого века. Чувствовал ли старый хрыч что-нибудь определенное, или просто угодил в точку своей плоской остротой, доподлинно неизвестно, через год его хватил ничуть не изменивший своим привычкам и в звездную эру обыкновеннейший кондратий, а еще через год на планету высадилась геологическая экспедиция Министерства ресурсов.

Никто не мог предположить, что банальнейший во всех остальных отношениях, пыльный шарик с аскетически бедной растительностью окажется богатейшей кладовой 79-го элемента периодической таблицы Менделеева, латинское название Aurum, проще говоря - золота. Из десяти человек той, первой, экспедиции пятеро стали миллионерами, трое спились, один сошел с ума, а еще один решил остаться на всю жизнь на этой планете, что, в принципе, немногим отличается от сумасшествия. И это было только начало.

Не поддается никакому статистическому подсчету, сколько людей отправилось в следующие 10 лет в этот медвежий угол в надежде разбогатеть, зато более-менее точно известно, кому это удалось. Откройте журнал "Форбс" за предпоследний декабрь, найдите список трехсот самых богатых ублюдков Конфедерации и отчеркните ногтем первых трех - ручаюсь, что все остальные, за редким исключением, составили себе состояние, потроша недра "Единственного Шанса", или как-либо убедив поделить последних.

История планеты с момента ее заселения достаточно типична для подобного рода золотых приисков: две золотых лихорадки и 15 шерифов, погибших в результате неосторожного обращения с оружием. Впрочем, ситуация с шерифами стабилизировалась в последнее время сама собой: в связи с падением объема межзвездных перевозок и снижения цены на золото его экспорт серьезно снизился, что существенно сократило приток на этот пыльный шарик уродов всех мастей.

Так что в настоящее время Шанс-сити, единственный город планеты, представляет собой сравнительно спокойное местечко, населенное в основном старожилами, по инерции еще занимающимися добычей золота, лишь десятая часть которого теперь покидает пределы планеты.

Как и любой периферийный мир, Шанс является излюбленной географической точкой во множестве мифов. Наиболее известный из них повествует, что именно здесь попытались высадиться корабли беженцев с Марии Магдалины, пытавшихся спастись от взрыва сверхновой, уничтожившего все живое в их секторе.

Так же именно окрестности Шанса обычно называются в качестве базы Чужих, на корабли которых привычно списывают все непонятное и необъяснимое Открытого Космоса. Впрочем, это естественно.

Правила поведения в приличном обществе.

Два фактора определяют свод правил поведения на этой грешной планетке. Первое - это самая дальняя от Земли освоенная колония. Не меньше трех гиперпереходов отделяют ее от метрополии. Второе - большая часть населения Шанса это авантюристы всех мастей, золотоискатели, мошенники и прочая веселая шушера.

В общем - то, исходя из вышеизложенного, можно заключить, что законов на Шансе нет вообще. Местное население прекрасно обходится десятью библейскими заповедями в шерифовской интерпретации и некоторым количеством неписанных правил, нарушение которых обычно ведет к быстрой и верной смерти.

Итак...

Правило первое: шериф всегда прав. Даже если он не прав ... в соответствии с правилами об упрощенном судопроизводстве лучше считать, что он все таки прав. Впрочем, это в некоторой степени спорное правило, и оспорено оно может быть простым большинством стволов - шерифу стоит об этом помнить. Количество, впрочем, не всегда означает

качество...

Правило второе: в помещениях не стрелять! Атмосфера на Шансе совсем не способствует прогулкам на свежем воздухе, и единственное место, где человек может снять маску - это полностью герметизированная комната. Даже одна пуля способна эту герметичность нарушить, вследствие чего у окружающих очень быстро начинаются серьезные проблемы, как с дыханием, так и со зрением. Да и герметизировать комнату заново обходится, с учетом завоза материалов, весьма и весьма недешево. Поэтому к человеку, который решил рискнуть, таким образом, чужим здоровьем, у окружающих ни понимания, ни сочувствия нет, а скорее даже совсем наоборот. Обычно подобный эгоизм кончается передозировкой свинца в организме рискнувшего, и даже шерифа это нисколько не возмущает (см. Технику Безопасности)...

Кстати, отчасти, поэтому расхаживать в общественном месте с пистолетом в расстегнутой кобуре, или торчащим у всех на виду за поясом, а тем паче в руке, с винтовкой, иначе как за спиной на ремне - это, значит, проявлять неуважение к окружающим, и даже шериф вынужден это учитывать. Подобное поведение запросто может привести к вызову на дуэль, и честное слово, никто не сочтет такой вызов необоснованным. Выживание в этом городе слишком долго зависело от того, насколько быстро человек может привести в действие свой последний аргумент - так что уважайте чужую паранойю.

Вообще, стрельба в городе шерифом категорически не одобряется, за исключением специально отведенных для этого мест, вроде тира, и особых случаев - например, как было сказано выше, дуэлей. Дуэль в Шанс-сити - вполне законный способ высказать человеку свои претензии, или решить, кто из двоих прав. Обычно на подобные мероприятия приглашается шериф, но, в крайнем случае, можно обойтись и без бюрократической волокиты, главное, чтобы у каждой стреляющейся стороны было по два секунданта. Отказ от дуэли - это настолько неприлично, что не удивляйтесь, если с вами после этого перестанут разговаривать. Единственное исключение из этого правила - шериф и мэр; им должность позволяет отказаться. Вообще, дуэль в этом городе обросла таким количеством тонкостей, что, пожалуй, она стоит отдельного описания....

Как было сказано выше - стрельба в городе шерифом не одобряется. За его пределами хоть третью мировую устраивайте, но в городе - лучше ведите себя тихо. Если же хотите попрактиковаться в стрельбе или проверить ствол - добро пожаловать в тир. Это то самое место, где можно неторопливо высадить по мишени пару обойм, привести в порядок оружие или просто поговорить за жизнь - для обитателей Шанс-сити тир давно стал своеобразным клубом по интересам, где, в отсутствие спешных дел, они коротают время, проделывая дырки в мишенях и хвастаясь по мере сил своими успехами в этом невинном занятии. Хозяин тира, помимо всего прочего, большой дока по части приведения в порядок различного вооружения - если вашу проблему можно устранить, будьте, уверены - он это сделает.

Блок: Боевка



Дуэльный кодекс.

Вызван на дуэль, может быть любой - быть может, и вас не минет сия участь. Так что на всякий случай прочитайте этот пункт особенно внимательно. Для начала, если вы случайно оказались мэром города, шерифом или лицом женского пола, спешу вас обрадовать - вы можете выставить взамен себя любого другого бойца. Текущее количество кадров на планете и так чересчур высока; не появись в дуэльном

кодексе такой оговорки, мэров и шерифов приходилось бы назначать силой. Впрочем, что касается женщин, в эпоху эмансипации они отказываются от дуэлей далеко не всегда – и это вовсе не означает для их противников легкой победы; реакция и скорость у них зачастую выше, со всеми вытекающими...

Вызванный имеет право на выбор оружия. В основном, разумеется, это пистолеты, винтовки или ножи, но бывают и вовсе экзотические варианты. В историю вошла дуэль на бомбах, когда ее участники вынуждены, были обезвреживать на скорость, подвешенную к ним на пояс взрывчатку. Погибло двое: один из участников и не в меру любопытный пастор, еще пятеро зрителей отделались контузией.

Назначая оружие, вы должны учитывать две важные особенности – это оружие должно быть в наличии в двух экземплярах, и ваш противник должен мало-мальски уметь им пользоваться. Иначе в первом случае окружающим может показаться, что вы специально оттягиваете начало дуэли, а во втором – что вы просто-напросто хотите лишить противника всех шансов. Такое поведение никого не украшает.

Ваш противник, вызвавший вас на дуэль, в свою очередь имеет право назвать время и место вашего будущего поединка. И вряд ли он будет оттягивать его начало из боязни прослыть трусом.

Каждый участник приходит на дуэль в сопровождении одного/двух (по предварительной договоренности) секундантов. Задача последних – следить, чтобы все было по чести и без обмана. Они же, на крайний случай, послужат свидетелями для шерифа, чем, весьма вероятно спасут жизнь оставшегося в живых. Но вообще, стоит пригласить самого шерифа или его помощника – помимо прочего, оба они большие доки во всем, что касается дуэлей: в случае чего помогут разрешить спор или уточнить правила.

Форма поединка обговаривается заранее. Существует достаточно много вариантов, но, к примеру, для пистолетной дуэли своеобразным стандартом служит поединок на двадцати шагах, когда команду к началу огня подает один из секундантов. Для дуэли на винтовках расстояние обычно увеличивают до 35 шагов. Также часто используют вариант, когда по команде секундантов поединщики вбегают через два противоположных входа в помещение, после чего и начинают стрельбу.

Дуэль может вестись как до первого ранения, так и до смерти одного из участников. Секунданты, если позволяет форма поединка, внимательно следят за участниками, и в случае выбывания кого-нибудь из них из боя свидетельствуют об этом поднятой рукой, прекращая, таким образом, дуэль.

Победитель имеет право на оружие и снаряжение погибшего, бывшее на нем в момент дуэли.

Минимум необходимых условностей.

Боевые правила.

Игра проводится на пневматике, стреляющей пулями типа "Диаболо" и "ДЦ". Это не так страшно, как кажется! По сути, вся проблема безопасности сводится к надежной защите глаз. Четырехмиллиметровое оргстекло убережет их даже от попадания тяжелой пули из пневматической винтовки на близкой дистанции. Все остальные защитные мероприятия с успехом заменяет простая афганка. Однозначно допускаются пистолеты типа "Корнет", ИЖ-46, револьверы "РПШ", винтовки ИЖ-60, 61, МР-512. Относительно всего другого оружия – только после предоставления его на экспертизу мастерской группе. Пули – Диаболо, ДЦ разрешены для всего оружия, для «крупнокалиберок» есть возможность использования и других боеприпасов (см. ниже). "Блики", "Торнадо", "Магnumy" с острым наконечником, стрелки – запрещены строжайше. Также разрешены омедненные шарики ВВ – но только для «Корнета» и аналогичных по силе ему стволов (МР-654,

например).

Что касается остального оружия: допускаются на общих основаниях пэйнтбольные маркеры, страйкбольные автоматы (без элеваторных магазинов и только на одиночный огонь – в противном случае это уже отыгрыш армейского оружия, а оно могло попасть на планету только по недогляду КП).

Помимо стрелкового оружия допускаются также игровые ножи и кулуарки. Требования к ним стандартные – режущие и колющие кромки должны быть скруглены и иметь в сечении не менее 5 мм.

Винтовка МР-512 и аналогичные ей по мощности будут отыгрывать тяжелые снайперские крупнокалиберки. При соответствующих бонусах на поражающую способность на эти винтовки будут наложены и определенные ограничения. Во-первых: винтовки применяются только в комплекте со снайперским прицелом. Во-вторых: для них устанавливается минимальная дистанция открытия огня - 10 метров. При сокращении противником дистанции до меньшей величины винтовка откладывается ее хозяином в сторону и в руки берется пистолет, а при отсутствии оно - ножи. В-третьих: стрельба из подобной винтовки возможна только с подготовленной позиции (читай, с мешка с песком или с треноги). Стрельба с рук не то чтобы совсем запрещена, просто пули при таком раскладе объявляются попавшими в молоко, а замеченный в таком стрелок рискует вывихом или даже переломом руки, в зависимости от мастерского расположения духа. Чтобы отличать попадания из крупнокалиберной снайперки от прочих, боеприпасы для нее непосредственно перед стрельбой метятся любым бытовым, долго не застывающим белым красителем, типа зубной пасты, дабы на мишени осталась отчетливо видная белая метка. В связи с этим, в качестве боеприпасов для слоновоев разрешаются ДЦ-образные импортные, с выемкой в передней части, ДИ, и вообще, вся номенклатура тупых боеприпасов стандартной длины. Пропуск боеприпасов для тяжелых снайперок только после их осмотра мастером.

Завершая обзор средств изничтожения ближнего, следует упомянуть о динамите (аммонале, семтексе и проч). Некоторое его количество, разумеется, встречается в золотодобывающей колонии, и теоретически, может оказаться у кого-нибудь в заначке. Заряд представляет собой пакет с мелом, в который утоплена петарда - корсар-4 и выше. Это не шашка - это довольно таки тяжелый подрывной заряд, предназначенный для горных разработок, подрыва разного рода преград и быстрого демонтажа различных зданий/сооружений (см. например, материалы CNN по теме "Две Башни" ;), или вы до сих пор думаете, что они могли ТАК рухнуть сами?!), соответственно, ни в коем случае не кидается, а аккуратно устанавливается по месту. Возможности и поражающая сила боеприпаса описаны отдельно в прилагающейся к каждому заряду памятке, что же касается его взаимодействия с окружающими персонажами, для простоты будем полагать, что все живое в радиусе десяти метровдохнет. Это, конечно, не относится к зарядам малой мощности, предназначенным для подрыва дверей с целью походов в гости без приглашения. В случае если боеприпас вызывает обрушение здания, гибнут все в нем находящиеся, а оружие, документы и снаряжение считаются уничтоженными. Вообще, для ведения взрывных работ на полигоне неплохо бы сначала по легенде обзавестись специализацией подрывника, или специалистом соответствующего профиля. В противном случае подобного рода самодеятельность может привести к самым неожиданным последствиям ;-).

На игре существует два типа бронежилетов: легкие и тяжелые. Легкие отыгрываются различными имитациями натуральных вида, формы и цвета из пенки, линолеума и

прочего. Главное здесь - чтобы СМОТРЕЛОСЬ. Легкие бронежилеты защищают от стандартного огнестрельного и холодного оружия там, где они есть. Впрочем, попадание пули все равно вызывает кратковременный шок, пятнадцать секунд (вслух, пожалуйста), в течение которого человек остается на месте, падая, если стоял, и не стреляет. От тяжелого оружия легкий бронежилет не защищает. Тяжелый бронежилет отыгрывается настоящим второго класса защиты и выше. Защищает от огнестрельного оружия там, где он есть, спасает от шока при попадании пули. Если есть каска, она защищает от попадания пуль легкого стрелкового оружия в голову. Человек в тяжелом бронежилете и каске выживает (получая тяжелое ранение) в радиусе взрыва подрывного заряда, если только он в момент взрыва не сидел на нем верхом и не держал его в руках. От тяжелого стрелкового оружия не защищает. Щитки на конечности могут изготавливаться из любого материала. Главное требование к ним - антуражность. Щитки приобретают защитные свойства того же класса, что и надетый бронежилет. В отсутствие бронежилета считаются защищающими по легкому классу.

Как я уже сказал, атмосфера на Шансе нехорошая.... Прямо скажем, гнилая там атмосфера, и поэтому гулять без защитного снаряжения в виде очков на глазах и маски на лице не рекомендуется, и даже более того, строго запрещено. Само собой разумеется, что очки/маска должны выдерживать попадание пуль типа "ДЦ". Без очков или с поврежденными очками смотреть на окружающий мир крайне рискованно - через пять секунд вашим глазам поможет только квалифицированный медик! Дышать атмосферой без респиратора можно чуть подольше, минут двадцать, с летальным исходом для решившего уточнить это время. Человек, потерявший/повредивший на улице очки/маску, немедленно опускается на корточки, закрывает лицо руками, и тихонько движется на полусогнутых в направлении ближайшего герметичного убежища. Стрельба по нему запрещена (ибо совсем не по-пацански), под угрозой мгновенной гибели от угрызений совести, но никто не запрещает прирезать скотинку, чтобы не мучалась. По той же причине строжайше запрещена стрельба в помещениях и стрельба по окнам герметизированных жилищ, ибо это чревато потерей зрения всем, оставшимся без очков, при разгерметизации. Моральный кодекс в подобных случаях строго рекомендует перебраться куда-нибудь на улицу, и уже там решать все накопившиеся вопросы. К тому же и стеклопакеты не так страдают ...

Запретных зон для огнестрельного оружия, как вы понимаете, нет. Маленькое исключение для холодного оружия - нанесение ударов в горло, голову, пах строго запрещено. Карается мгновенной смертью, с очень небольшой вероятностью последующего оживления. Кулуарка - как обычно.

Техника безопасности.

После тестовых отстрелов (скорее их следовало назвать краш-тестами, ибо тестовый образец маски не пережил испытаний) устанавливаются следующие требования к технике безопасности на игре.

Защитные маски: рекомендуемая толщина защиты глаз – не менее 3,5 мм оргстекла. Впрочем, основным критерием все же является не толщина, а реальная защита – все образцы масок и очков будут проходить проверку - по ним с дистанции 1 метр будет производиться отстрел шариками и пулями ДЦ из стандартного «Корнета». Если не хотите в спешном порядке искать на полигоне маску – проверьте свое снаряжение перед выездом сами. Будет еще лучше, если вы захватите с собой еще и запасные маски/очки. От случайностей не застрахован никто - наверняка одна две маски за игру пострадают и потребуют замены.

Маленькая рекомендация – оргстекло можно усилить парой слоев скотча снаружи и

изнутри маски, тем более что продается замечательный немецкий скотч повышенной прозрачности – если вы аккуратно оклеите им стекла в маске, то видимость почти не пострадает.

Идем дальше. У игрока на полигоне не должно быть открытых участков кожи – все они должны быть прикрыты как минимум одним слоем плотной ткани (не забывайте, атмосфера на Шансе ядовита!). Это маски на нижнюю часть лица, накидки и платки на голову, шарфы, перчатки (можно без пальцев), не говоря уже о брюках и куртках или кителях.

Все описанное относится к вещам первой необходимости – без защитного снаряжения игрок участия в игре принять не сможет.

И еще: когда в предыдущих главах я писал о существующем моральном запрете на стрельбу по людям без или с поврежденной маской, по окнам жилых помещений или в самих помещениях, я имел в виду запрет не вида «...но если очень хочется, то можно», а запрет абсолютный, под угрозой быстрого удаления из игры. Не обижайтесь, народ, но за такие выходы мастер будет карать очень строго – глаза у нас пока еще новые не вставляют, к сожалению. Возьмите за правило – все разборки проводить вне жилых помещений. Если же ваш противник настолько труслив, что предпочитает отсидеться за дверью, не желая выходить на честный бой, общественное мнение с пониманием отнесется к тому, если вы поднимите его вместе в его каморкой на воздух зарядом динамита. Пользуйтесь услугами только сертифицированных специалистов!

Блок: Фортификация



О жилых помещениях.

Когда-то все помещения в городе были жилые, кое-где народ ютился, чуть ли не вдесятером в одной комнатенке, но теперь, когда большинство разъехалось, к жизни пригодны (читай, герметизированы) лишь единицы. Обозначается герметизированное помещение лентами крест-накрест в оконных проемах, и каким-никаким пологом на двери. Для простоты будем считать, что последнее есть дверь на кодовом замке: хозяин может проходить спокойно и проводить своих посетителей, все прочие же для входа могут попробовать воспользоваться навыками подрывника. Это тоже, в общем – то, не одобряется неписаными законами города, по-хорошему полагается дать своему противнику шанс выйти и умереть в честном бою. Палатка в комнате является ничем иным как навороченной кроватью с балдахином. Единственное преимущество, которое она дает – вас не замучат советами окружающие, если вы приведете в даму к себе в гости.

В герметизированной комнате разрешается ходить без масок, в любой форме одежды – пока цела входная дверь и окна, т.е. пока к вам не постучали динамитной шашкой.

Блок: Медицина, лекари



Правила бытовые.

А в первую очередь, медицина. Большая часть ее описана в разделе боевых правил, так что здесь будут только некоторые уточнения. Легкие ранения могут перевязываться любым персонажем, в том числе и самим раненым, тяжелые – только специалистом-

медиком. Медик же работает с болеутоляющими средствами: только он может их назначать и вводить. Попытка самолечения, если у вас нет медицинского образования, может обойтись вам дорого.

Отыгрывается болеутоляющее разноцветными жидкостями в шприцах без иголок. Медик опустошает шприц, после чего делает в своем гробсбухе пометку о времени введения вместе с именем персонажа, а затем кратко разъясняет пациенту время действия и возможные последствия лекарства. Действует оно обычно час, но все зависит от типа болеутоляющего и ситуации.

Блок: Ранения



Теперь о системе ранений.

Попадание из любого оружия (кроме крупнокалиберных снайперок) в корпус - тяжелое ранение, персонаж ползает в натуральную величину, иногда орет. К стрельбе испытывает сильное отвращение. Попадание в любую конечность - конечность не двигается, персонаж, соответственно обижается. Третье попадание в любую конечность - тяжелое ранение, смотри выше. Попадание в голову - ясность мыслей необычайная! Персонаж возносится в мастерятник, где пишет кратенький отчет о жизни своей несчастной, после чего может начинать самостоятельно лечиться настойкой воды на спирте или кто чем любит... То же самое получится, если смешать тяжелую рану с легкой. Попадание в любую часть тела пули из крупнокалиберной винтовки - мгновенная смерть. Тяжелораненный персонаж ползает минут десять, потом еще минут десять просто жалуется на судьбу, после чего идет в мастерятник жаловаться уже в письменном виде. Перевязка спасает тяжелораненых от необходимости грызть в мастерской палатке ручку, мучительно вспоминая родную грамматику. Не перевязанное в течение пятнадцати минут легкое ранение превращается в тяжелое. Стоит упомянуть, что отыгрываемый мир очень недалеко ушел от нашей современности: стимпаков нет, и полученное ранение, как и его модификаторы на активность персонажа, будет сохраняться до конца игры. Единственное исключение - использование болеутоляющих средств. Легкораненый может после однократного приема в течение часа пользоваться раненой конечностью, как ни в чем не бывало. Тяжелораненый получает возможность стрелять и передвигаться, но через десять минут боя помирает окончательно, невзирая на перевязки.

Блок: Наркотики



Кроме того, из радостей жизни на полигоне будут доступны **наркотики (игровые)**. Имеют эффект болеутоляющего, впрочем не такой длительный и массу самых разнообразных побочных эффектов, о которых вам с радостью расскажет продавец после продажи. Принимаются без рецепта. Шерифом не одобряются.

Наркотоделец тоже ведет свою подпольную канцелярию, аккуратно записывая имена, количество и тип проданного товара. Это помогает ему определять бонусы для постоянных клиентов в виде разнообразных глюков, фобий, навязчивых идей и прочего...

Блок: Экономика

**Об игровой валюте.**

В Космосе в качестве общей платежной единицы используются купоны, выпущенные ООН, называемые в народе «хорьками» за непритязательный черно-белый окрас. И до последнего времени купон был одной из самых быстрорастущих валют мира – обеспеченный золотом, драгоценностями, редкими металлами и прочими богатствами Внеземелья. Сейчас, сами понимаете, его положение серьезно пошатнулось. Помимо купонов на Шансе частенько используют в качестве платежной единицы боеприпасы и запчасти к оружию, продовольствие (особенно теперь, когда с ним начались перебои), медикаменты. Раньше еще использовали золото, но теперь, когда его хоть попой ешь, и никуда его не вывозят, оно потеряло свою ценность.

2.0.0.3