



Правила игры

1. Организационные вопросы

Игра будет проходить на базе отдыха «Рассвет на Оке».

Начало игры – поздний вечер/ночь с 20 на 21 августа (с четверга на пятницу). Окончание игры – ночь с 22 на 23 августа.

Размер организационного взноса при оплате на полигоне составляет **4000 рублей**. Предварительный прием взносов завершен.

1.1. Общие положения

Факт приезда на игру означает, что игрок полностью согласен с правилами и обязуется их выполнять.

Слово и решение мастера на игре является непререкаемым. Во время игры все игроки подчиняются мастерским решениям, не вступая в дискуссии.

К игре допускаются только игроки, приславшие заявки, сдавшие взнос, прочитавшие правила и расписавшиеся в том, что они ознакомлены с настоящими правилами, требованиями местной администрации и мастеров – и готовы следовать им.

Мастерская группа оставляет за собой право удалить игрока с полигона при несоблюдении им правил. Решение об удалении игрока с полигона не оспаривается.

Участники игры обязуются избегать неигровых конфликтов между собой и корректно вести себя с персоналом базы.

Мастера не несут ответственности за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, а также за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил.

Дети до 16 лет допускаются на игру только в сопровождении родственников или иных ответственных за них лиц.

Дети до 10 лет могут присутствовать на полигоне только при отсутствии возражений со стороны мастерской группы, а также членов команды, куда заезжают родители. Родители несут всю полноту ответственности за своего ребенка.

Дети до 3 лет и беременные женщины на игру не допускаются.

1.2. Алкоголь

Участникам игры в состоянии алкогольного опьянения запрещается находиться на полигоне вне пределов своего пожизненного размещения. Нарушение этого правила может повлечь за собой мастерские санкции вплоть до удаления с полигона. Наличие/отсутствие алкогольного опьянения и его степень определяется мастером. Решение мастера обсуждению не подлежит.

1.3. Электричество

Мастерская группа предоставляет электричество на условиях, озвученных базой, выбранной для проведения игры.

Скорее всего, это отразится на мощности разрешенных к применению устройств.

2. Игровые реалии

2.1. Место действия

Действие игры разворачивается на планете Филомена в научном поселении. Поселение отгорожено от планетарной флоры и фауны защитным периметром (будет обозначаться забором базы и/или специально промаркированной киперкой границей). Обращаем внимание, что часть моделей может по-разному работать в поселении и за его пределами.

Перемещение за границы поселения возможно только через специально обозначенные выходы с соблюдением правил по перемещению.

Несколько раз в сутки (в рамках игры – не чаще, чем раз в 3-6 часов) на планету прилетает звездолет, способный совершать сверхбыстрые перемещения между Филоменой и Солнечной Системой и другими колонизированными человечеством планетами (см. правила по космическим полетам). Новые персонажи прилетают на Филомену на звездолете.

2.2. Время на игре

Игровое время – круглые сутки.

В рамках игры действие происходит в августе 2262 года.

Время на игре – условно-реальное. Это значит, что день равен дню, и ночь – ночи, однако одни события могут происходить с той же скоростью, с какой они происходили бы и в жизни, а другие – совершаться существенно быстрее, чем происходили бы в «реальном времени».

2.3. Место жительства и место работы персонажа

Любой персонаж должен иметь место жительства. В случае большинства персонажей это место в общежитии, реже – отдельная комната или квартира. В реалиях полигона – это комната или ее часть в домике базы, на которой будет проходить игра, указанная мастерской группой при размещении.

Место работы определяется вводной персонажа.

2.4. Красный хайратник

К персонажу может подойти мастер или человек в белом хайратнике и надеть на него явный красный хайратник (в темное время суток – хайратник с красным ХИСом или просто дать в руки красный ХИС). Человека в белом хайратнике вы, разумеется, не видите. Персонаж в красном хайратнике или с красным ХИСом – это человек, который, с точки зрения других персонажей игры, на время куда-то исчез. Не растворился на месте, нет... Просто вы его не замечаете. Возможно, он отошел по делам, или вы просто в данный момент сосредоточены на чем-то другом и не обращаете на него внимания, или просто отвлеклись, смотрите в другую сторону. Так или иначе, персонаж в красном хайратнике не исчезает из мира игры, но не существует для вас.

Если за персонажем, на которого надели красный хайратник, вы по игре в этот момент целенаправленно и пристально следили – хорошо, он не делает ничего особенного. Просто стоит и рассматривает веточки-цветочки. Ничего более.

3. Периметр и выход за территорию поселения

Выход за границы защитного периметра – в Лес – возможен с соблюдением следующих игротехнических условий.

Выход в Лес может быть осуществлен только в нескольких специально обозначенных точках. Перед выходом в Лес персонажи должны надеть защитное снаряжение (инфракрасные датчики).

В случае, если все датчики разобраны, персонаж выйти в Лес, к сожалению, не может (рекомендуем не жаловаться, а придумать обоснование в мире игры). Датчики по возвращению из Леса полагается сдавать – после обязательного посещения медиков (в состоянии здоровья "здоров" – сразу по возвращении, в ином случае – после оказания квалифицированной медицинской помощи).

В Лесу датчики нельзя снимать и закрывать ни при каких условиях (модельное правило!), и, соответственно, защитное снаряжение не может быть снято внешними воздействиями или по собственному желанию.

Обращаем внимание, что в сумерках и ночью в Лесу будет недостаток освещения, поэтому настоятельно просим иметь при себе фонарик, чтобы не покалечиться и не испытывать затруднений с чтением сертификатов на локациях.

Движение в Лесу осуществляется от одной локации до другой. На каждой локации находится сертификат, указывающий, какие действия происходят в ваших персонажах (возможны варианты, зависящие от состава группы), а также минимальное время, которое группа должна провести у локации. Пункты сертификата действуют на всю группу сразу, а условия, помеченные лупой - только на ту часть группы, к которой они применимы.

Например, в сертификате написано "Если в группе есть хотя бы одна женщина". Если в группе нет женщин, этот пункт не работает. Если в группе хотя бы одна женщина, то пункт работает на всех женщин, но только на них.

В сертификате также написано в какие локации (номера, которые будет видно издалека) можно из нее пойти.

Например, прочитав в сертификате локации "1", что можно переместиться в локации "2" и "3", игроки перемещаются по Лесу произвольным образом, но подойти и начать взаимодействовать с локацией по сертификату могут только с локациями "2" и "3", а локации "4" и "5" должны пройти мимо (однако имеют право сделать на своих картах пометки, где их видели).

Лес изменчив, поэтому время от времени дорога может измениться и начать приводить в другую локацию, или на месте одной локации появится другая. При помощи киберов можно особым образом "укреплять дорогу" (помечается синими лентами). Тогда с гарантией на определенное время "укрепленная" локация не поменяет никаких своих свойств. Дороги, ведущие от периметра научного поселения, считаются укрепленными постоянно.

По умолчанию из локации можно напрямую вернуться на территорию поселения, если в сертификате локации прямо не сказано обратного!

Перемещаться в Лесу можно только группой, которой вошли в Лес. Группа может состоять из 1 человека. Временной интервал между входами групп в Лес не менее 5 минут. Разделяться группе нельзя.

В некоторых случаях в одной локации может встретиться несколько групп. В этом случае, в данной локации они считаются одной группой с момента встречи. Уйти с этой локации возможно разделившись (не обязательно так, как пришли в локацию) или общей группой.

Время от времени при передвижении по Лесу между локациями внимание персонажей могут привлечь разные объекты. Обозначаются они развешенными в произвольном месте (вне локаций) конвертами. Проявлять интерес к белым конвертам можно по желанию. Однако, увидев белый конверт с красной полосой, вы обязаны подойти и ознакомиться с его содержимым: любопытство пересиливает.

Также в Лесу может быть встреча с игротехническими сущностями в режиме реального времени. После завершения такого взаимодействия игроки должны вернуться в локацию, где произошла встреча (если отдельным игрокам не сказано иного).

Представители местной фауны гораздо быстрее человека. Для этого вводится модельное правило: **за пределами территории научного поселения передвижение персонажей игроков возможно только медленным шагом!** Даже в ситуации боевого взаимодействия с местными обитателями! Быстрый шаг и бег не допускаются.

В случае обнаружения систематического нарушения этого правила, игрок, совершающий нарушения, получит довольно неприятные сюжетные последствия.

4. Боевые взаимодействия

4.1 Общие положения

Игра ориентирована в основном на отыгрыш и предполагает небольшое количество боевых взаимодействий, во всяком случае – на территории поселения.

Боевое время на игре не лимитировано.

В поселении и за его пределами действуют **разные** правила по боевым взаимодействиям.

4.2. Оружие

На игре моделируется два вида оружия: индивидуальный пистолет и многофункциональная винтовка. Пистолеты моделируются пистонными револьверами. Винтовки моделируются инфракрасным оружием (т.н. «лазертаг» или «ксотаропушки»).

Инфракрасное оружие предоставляется мастерами. Пистонные пистолеты игроки привозят самостоятельно. Но привозить оружие следует только тем игрокам, которым на это прямо указали мастера. Если вы считаете, что у вашего персонажа должно/может быть индивидуальное оружие – проконсультируйтесь с мастером.

Наличие у персонажа любого индивидуального оружия обязательно должно быть обусловлено его вводной.

Никакое иное оружие, кроме упомянутого в правилах, не моделируется. Никакие средства защиты (кроме предназначенных для выхода за территорию поселения, см. раздел "Периметр и выход за территорию поселения") на игре не моделируются.

4.3. Использование оружия и хиты персонажей

4.3.1. Вне защитного периметра

Индивидуальное оружие вне защитного периметра недостаточно сильно, чтобы причинить какой-либо вред человеку через защитное снаряжение или крупному хищнику.

Основным оружием является многофункциональная винтовка. Она имеет бесконечное число зарядов, но в определенные промежутки времени требует перезарядки. Винтовка не привязана к определенному персонажу, и является предметом в игре. Просим вас обращаться с ними аккуратно, а при возникновении ситуаций, в которых один персонаж хочет отнять винтовку у другого, взаимодействовать в первую очередь не с самой винтовкой (не выхватывать, не ломать, не тянуть), а с другим игроком по правилам по боевым взаимодействиям.

За пределами защитного периметра хиты считает специальный датчик, который при попадании в состояние ранения (менее 50% хитов) и тяжелого ранения (0 хитов), будет сигнализировать отлично от состояния "здоров" (более 50% хитов). "Попаданием" считается считывание соответствующего сигнала **инфракрасными датчиками, которые игроки не могут специально закрывать никаким образом**. Аналогичные датчики есть и у обитателей Леса.

Существует несколько типов повреждения. Наиболее полная информация о типах повреждений и их лечении будет предоставлена медикам.

4.3.2. На территории научного поселения

На территории научного поселения боевые взаимодействия **бесхитовые**. Даже если на игроке надеты датчики для выхода за территорию поселения, боевые взаимодействия будут проходить по правилам данного раздела (защитный костюм не был застегнут, шлем был в руках и т.п.).

Стреляющему надо четко указать в кого он стреляет: при выстреле назвать имя цели, или сделать так, чтобы цель понимала, что стреляют именно в нее.

Если вы услышали выстрел оружия, и понимаете, что стреляли в вас, – в вас **попали** и вы **должны упасть**. В спорных ситуациях трактуйте правила против себя. Аналогично в случае условно одновременного выстрела друг в друга, попадание будет в обоих.

Выстрелы одиночные. Между выстрелами должно пройти не менее 5 секунд!

Многофункциональная винтовка на территории поселения автоматически переключается в режим станнера, и попадание из нее переводит персонажа в состояние "без сознания" на 15 минут.

Попадание из индивидуального оружия переводит персонажа в состояние тяжелого ранения.

4.4. Драка

На игре может сложиться ситуация, когда персонажи вынуждены драться. Драки происходят один на один. Иницируются словесным маркером, который недвусмысленно обозначает намерение персонажа (например: «Щас я тебе морду набью»). Вмешаться в драку третьим, четвертым и т.п. нельзя, однако можно попытаться прекратить ее, применив удержание или – в крайнем случае – оружие.

Драка моделируется игрой «выведи из равновесия».

Исходное положение: два участника драки становятся друг перед другом. Ноги в на ширине плеч, расстояние до оппонента – ширина ступни. Ладони на уровне груди, слегка разведены в стороны и слегка касаются ладоней противника. Цель: вывести оппонента из равновесия. Выведенным из равновесия считается тот, кто упал или сдвинулся с места. Разрешены любые манёвры руками, толчки в ладони противника. Запрещено: толкать противника – как руками, так и корпусом, любые виды захватов.

Тот, кто проиграл в этой игре (первым потерял равновесие) – побит: он ранен и без сознания (см. правила по медицине).

Драку можно прекратить в любой момент по обоюдному согласию, или продолжить, по обоюдному же согласию, до тех пор пока один из дерущихся не потерпит поражение.

Если желание драться не обоюдно, то возможны варианты:

а) Один из персонажей убегает (по жизни). Убегать можно как вместо драки, так и поняв, что проигрыш неизбежен. Убегать приходится до тех пор, пока догоняющий не оставит своих попыток догнать. Если догоняющий догнал и легко хлопнул по плечу, – убежать не удалось и драку придётся довести до конца (на том месте, где догнал). Убежать повторно не получится.

б) В процессе драки переубедить оппонента и закончить бой по обоюдному согласию.

в) Один из *недерущихся* персонажей применяет оружие.

После любого варианта завершения драки оба участника не могут иницировать другую драку в течение 30 минут. Защищаться, если на них напали – могут.

Подножки, захваты и любые элементы боевых единоборств на игре запрещены.

4.5. Предумышленное убийство

Предумышленное убийство могут осуществить только те персонажи, которые обладают соответствующим сертификатом. Убить можно только персонажа без сознания (это состояние может быть достигнуто не только в тяжелом ранении!).

Для совершения предумышленного убийства надо антуражно его отыграть любым уместным способом. Отыгрывать надо не менее одной минуты, после чего передать жертве сертификат. Если в процессе отыгрыша убийце помешали, то убийство не произошло. Спасенной жертве уместно обозначить у себя уместные происходившему телесные повреждения и состояние здоровья.

Обращаем внимание, что сертификаты одноразовые. В процессе игры мастера могут выдать новый сертификат на предумышленное убийство или забрать имеющийся в зависимости от развития сюжета.

4.6. Оглушение

Оглушение как таковое на игре не моделируется. Однако есть состояние «без сознания». Это состояние:

- а) может возникнуть вследствие тяжелого ранения (см. правила по медицине),
- б) может быть достигнуто медикаментозным путём (см. правила по медицине),
- в) возникает в результате поражения в драке (см. п. 4.4 «Драка»).

В каждом следующем случае время пребывания персонажа без сознания – разное и указано в соответствующих разделах.

4.7. Удержание

Персонажа в игре можно удерживать силами минимум двух человек. Персонажа придерживают за предплечья с обеих сторон двумя руками со словесным маркером «Удерживаю». Удерживаемый не может отбиваться. Те, кто держат, не могут делать кроме этого никаких активных действий, кроме ходьбы. Т.е. им бегать, стрелять, обыскивать удерживаемого нельзя, а передвигаться шагом вместе с задержанным (как вариант, тащить) можно.

4.8. Ограничение свободы

Обращаем внимание, что связывание не моделируется! Для получения эффекта ограничения свободы движения можно применять медикаментозные средства (см. правила по медицине).

Ограничивать свободу движения персонажа можно не более, чем тремя инъекциями на протяжении 3 часов пожизненного времени. После чего у персонажа вырабатывается временный иммунитет к соответствующим медикаментозным средствам.

4.9. Обыск

Обыск производится по жизни либо по игре – согласно обоюдной договоренности. Обыск по жизни моделируется обыском по жизни.

Игровой обыск моделируется путем задаваемых вопросов: (Что у тебя в левом кармане? – Пусто. – А что у тебя в кармане сумки? и т.п.). Разумеется, в этом случае отвечать следует честно.

Обыскать персонажа можно в следующих случаях:

- а) персонаж добровольно согласился на обыск;
- б) персонажа удерживают (в этом случае для обыска нужен третий человек, помимо двух удерживающих);
- в) персонаж без сознания или мертв.

4.10. Дознание

Проводить дознание могут только персонажи с соответствующим навыком. Они сами знают о такой возможности и при необходимости могут предъявить соответствующий сертификат. Наличие навыка у персонажа согласуется с сюжетным координатором **до игры**. Навыком дознания, к примеру, обладает часть психологов.

У каждого персонажа есть числовое значение его воли и одна или несколько тем, являющихся «болезненными воспоминаниями». Эти значения указываются в аусвайсе, а также могут быть на время изменены полученными сертификатами.

В ходе одной беседы дознаватель имеет право задать определенное количество вопросов, о чем одновременно с началом дознания сообщает игротехнической фразой. *Пример:* «Итак, сейчас я задам вам 3 вопроса, и хочу услышать правдивые ответы на них». На каждый заданный в ходе дознания вопрос дознаваемый может «уклониться от ответа» или должен правдиво и развернуто на него ответить.

Под «уклонением от ответа» подразумевается: отказ от ответа на вопрос; ответ менее, чем двумя развернутыми предложениями по существу; использование в ответе хотя бы одной осознанной лжи. За время дознания можно «уклониться от ответа» столько раз, сколько составляет число воли.

Если заданный вопрос касается темы «болезненного воспоминания», то на него следует «уклониться от ответа» (и это будет считаться в общем числе допустимых уклонений), а на следующий вопрос «уклониться от ответа» нельзя.

Если возникла ситуация, что на вопрос по теме «болезненного воспоминания» не получается «уклониться от ответа» (не осталось «уклонений от ответа» или предыдущий вопрос тоже касался «болезненного воспоминания»), то персонаж оказывается сломлен: он должен отыгрывать состояние согласно описанному в аусвайсе, и до конца дознания не может «уклоняться от ответа».

Дознание заканчивается игротехнической фразой «Спасибо за вашу откровенность», после чего можно продолжить беседу, но без ограничений правил по дознанию.

Дознание нельзя повторить ранее, чем через 2 часа после предыдущего.

4.11. Переноска тел

Переноска персонажей производится исключительно "по игре": другой игрок кладет руку переносимого себе на плечи, и они идут медленным шагом, независимо от того, находятся они вне территории поселения или нет.

Уместно при перемещении крупных тел (например, большого научного прибора или аккумулятора, или туши крупного животного) делать это как минимум вдвоем (хотя это и никак не повлияет на модель переноски тел).

5. Медицина

5.1. Состояние здоровья персонажа

В мире Полудня хорошо развиты способности человеческого тела противостоять болезням, ранениям, радиации и прочим невзгодам. Человек может довольно долгое время поддерживать жизнь в своем теле даже в критических состояниях.

Тем не менее, на игре возможны ситуации, когда состояние здоровья персонажа ухудшается. Это может произойти вследствие взаимодействия с агрессивной внешней средой, ранения, и т.п. Любое ухудшение самочувствия следует адекватно отыгрывать.

Различают следующие состояния персонажа:

- **Здоров.** Персонаж считается здоровым, если он не находится ни в одном из нижеперечисленных состояний.

- **Ранен.** Персонаж считается раненым, если он потерял более половины хитов за пределами базы, или проиграл в драке, или об этом ему было сообщено в соответствующем сертификате.

Персонаж должен передвигаться исключительно неспешным шагом. Ограничений на использование оружия нет. Раненый персонаж должен держаться ладонью за «раненое» место, отыгрывая зажимание раны.

В состоянии ранения и в течение 30 минут после выздоровления персонажу не получится сконцентрироваться на какой-либо деятельности, т.е. игроку нельзя будет играть в модели, моделирующие сложную деятельность, в т.ч. в модели научной деятельности. Исключение: раненый медик может настроить киберхирурга.

- **Тяжело ранен.** Персонаж переходит в состояние тяжелого ранения в одном из следующих случаев: или закончились хиты за пределами базы, или в персонажа выстрелили из индивидуального оружия в пределах базы, или если об этом сказано в полученном игроком сертификате.

Персонаж, попавший в состояние тяжелого ранения, автоматически попадает также в состояние «без сознания».

В течение 30 минут после выздоровления персонажу не получится сконцентрироваться на какой-либо деятельности, т.е. игроку нельзя будет играть в модели, моделирующие сложную деятельность, в т.ч. в модели научной деятельности.

- **Без сознания.** В ряде случаев (например, при тяжелом ранении, после драки, применения ряда медикаментов и т.д.) персонаж может оказаться в состоянии «без сознания».

Будучи без сознания, персонаж не может совершать никаких действий, не может говорить, а все происходящее вокруг него не должно восприниматься игровой информацией. Персонаж находится без сознания в течение 15 минут (если явно не сказано иного), при этом потеря сознания никак не влияет на прочие медицинские процессы.

Обращаем внимание, что персонаж в тяжелом ранении находится без сознания все время, пока он тяжело ранен, но не менее 15 минут. В случае применения медикаментов, приводящих в сознание, на тяжелораненого, он приходит в сознание только на 5 минут.

5.2. Фукамизация и болезни

В некоторых ситуациях персонажи могут получить сертификат болезни. Сертификат будет представлять из себя карточку со строками, заклеенными изолентой, которые надо будет вскрывать не сразу, но по наступлении некоторых событий, описанных в этом же или ином сертификате.

Большая часть персонажей при рождении получила прививку биоблокады. На этих персонажах не действуют болезни. Случаи прорыва биоблокады описаны, но носят единичный характер. В каждом сертификате болезни будет указано на ее проявления при наличии биоблокады.

Обращаем внимание, что фукамизация не защищает, скажем, от действия радиации или токсичных веществ.

5.3. Медикаменты и лечение

Медикаменты на игре моделируются пластырями с написанными на них цифрами и приложенным к ним сертификатом с описанием действия.

Чтобы провести прием медикамента нужно наклеить пластырь на руку, вскрыть сертификат и отыгрывать согласно полученным инструкциям. После выполнения всех инструкций на сертификате его следует уничтожить, а соответствующий пластырь - снять.

В редких случаях приложенный сертификат будет представлять из себя карточку со строками, заклеенными изолентой, которые надо будет вскрывать не сразу, но по наступлении некоторых событий, описанных в этом же или ином сертификате.

Применять медикаменты к другому персонажу можно, если он не против, или без сознания, или удерживается. Вариант "я тут тебе незаметно наклеил" - не работает.

6. Смерть персонажа

Персонаж умирает, если на то прямо указывает полученный или прочтенный им сертификат.

Также, если персонаж находится в состоянии тяжелого ранения более 30 минут, игрок имеет право принять решение о том, что его персонаж умер.

Иных способов умереть на игре нет.

Если персонаж умер, игрок изображает труп до тех пор, пока с его телом происходят те или иные игровые транзакции (обыск, похороны и т.д.) После окончания всех транзакций игрок надевает белый хайратник, сообщает ближайшему мастеру о том, что с ним случилось, и идет в мертвятник.

В том случае, если персонаж умер, а его тело не было обнаружено или никого не заинтересовало, игрок остается на месте и отыгрывает труп не менее 15 минут (если сертификатом не сказано иного). По окончании 15 минут игрок может покинуть место гибели персонажа (нужно оставить вместо трупа персонажа выданный в начале игры игротехнический маркер трупа, а также все игровые вещи) и сообщить о случившемся ближайшему мастеру, после чего игрок идет в мертвятник.

Мертвятник игровой. Время пребывания в мертвятнике может различаться. После смерти своего персонажа игрок может выйти во второй роли. Выход в третьей и последующих ролях в общем случае не разрешен и возможен только по договоренности с мастерами.

7. Экономика

На игре будет акцентироваться исключительно вопрос экономики ресурсов. Часть ресурсов, например, электроэнергия, ульмотроны, запасные части для сложных установок и т.п., будут представлены на игре в ограниченном количестве, и мы оставляем вопрос из распределения решать игровыми методами в реальном времени.

Часть ресурсов заказывается из других обитаемых миров и доставляется на Филомену звездолетом. В силу ряда причин количество доставляемых грузов в течение одного рейса ограничено. (Подробнее см. Правила по космическим полетам и связи).

7.1. Правила по энергетике

Базу на Филомене делят между собой разные ученые. Для большинства исследований нужна энергия. Много энергии. И мощности базы пока недостаточны, чтобы удовлетворить всем потребностям. Это создает конкуренцию.

Основой энергетики является энергоблок - мощнейший аккумулятор, способный удерживать в себе колоссальное количество энергии. Он моделируется картонным ящиком стандартного образца

(мы покажем их на параде). Энергоблоки выдаются техническим отделом по заявкам. А тратятся на модели исследований в количествах, которые будут указаны в вашей модели.

Есть ряд модельных правил, связанных с энергоблоками:

- Энергоблок - физический предмет, он отчуждаем. Его можно передать, отнять или украсть.
- Энергоблоки нельзя прятать в жилых комнатах - то есть там, где вы спите.
- Энергоблоки нельзя выносить за территорию Базы.
- "Тратится" энергоблок ровно в момент запуска исследования или запитки какого-то прибора.

Если для функционирования прибора нужен энергоблок - в этом приборе будет энергоприемник: специальное место, обозначенное цветной изоляцией. Игроки не могут извлекать энергоблок из энергоприемника - это могут делать только игротехники.

Владельцы прибора сами знают, когда они могут, а когда не могут вставлять энергоблок в свой прибор.

Существуют два набора игровых правил, связанных с энергетикой:

- Инструкция по заполнению заявки на энергообеспечение - мы выдадим её начальникам лабораторий.
- Неформальный свод правил для молодых и энергичных специалистов, который тщательно скрывается от администрации - если вы считаете своего персонажа таким специалистом, напишите нам об этом, и мы сообщим вам эти правила.

8. Космические полеты и связь

8.1. Космические полеты

Несколько раз в сутки (в рамках игры - не чаще, чем раз в 3-6 часов) на планету прилетает звездолет, способный совершать сверхбыстрые перемещения между Филоменой и Солнечной Системой и другими колонизированными человечеством планетами. На звездолете могут прилетать новые персонажи, а также заказанные грузы. Аналогично грузы и людей можно увозить с планеты.

Каждый груз имеет характеристику объема, который он занимает в космическом корабле с учетом всех сопутствующих устройств. Капсула для перевозки до двух людей также занимает существующий объем. Точные объемы грузов, пассажирской капсулы и вместительность космического корабля будут сообщены перед игрой.

Персонаж, желающий отправиться в полет, на длительное время (до нескольких часов) выходит из игры. Происходящее с ним отыгрывается с мастером в виде словесного описания. Прилет и отлет корабля сопровождается появлением игротехнического персонажа - пилотом этого корабля.

Также на планете имеются два вместительных эвакуационных корабля на 40 мест, способных вывезти людей на орбиту, и еще один - на 10 мест. Все особенности использования эвакуационных кораблей известны некоторым ответственным персонажам.

8.2. Дальняя космическая связь

На Филомене доступно два вида дальней связи: д-связь и нуль-связь.

Д-связь моделируется текстовыми сообщениями, передаваемыми мастерам со специального терминала. Минимальный срок ответа по д-связи (при условии, что абонент ждет сообщение и сразу же отвечает на него) - 20 минут. Д-связь требует незначительных энергетических затрат.

Нуль-связь отыгрывается разговором голосом с мастерским персонажем со специального терминала. Происходит в режиме реального времени, но потребляет значительное количество энергии.

9. Костюм и антураж

9.1. Костюм

На нашей игре нет жестких требований к костюму. Ваши персонажи вполне могут использовать любую удобную для них одежду.

Нежелательно: джинсы - особенно с лейблами, стразами или дырами на коленках. Также нежелательна одежда, откровенно выдающая приметы времени (например, футболки с логотипами, изображениями музыкальных групп или надписями вида: «Путин - наш чемпион»).

На территории базы можно носить обычную повседневную – для персонажей – одежду.

Для того, чтобы было проще сориентироваться, мы приводим здесь цитату из самих Стругацких:

«...Одевались праправнуки просто, и все по-разному. Мужчины постарше были в длинных брюках и мягких куртках с открытым воротом, женщины — тоже в брюках или в длинных платьях изящного покроя. Молодые люди и девушки почти все были в коротких широких штанах и белых или цветных блузах. Встречались, впрочем, и модницы, щеголявшие в пурпурных или золотых плащах, наброшенных на короткие светлые рубахи...»

Сотрудники научных отделов, при желании, могут договориться о единообразной рабочей одежде (например, комбинезоны или лабораторные халаты). Врачи на работе используют медицинские халаты.

Для выходов за территорию базы, в лес (особенно егерям), уместно использовать удобную, немаркую и не стесняющую движений одежду. Подойдут плотные куртка и штаны. Для егерей также возможен однотонный камуфляж. Пятнистый камуфляж нежелателен.

Также на территории базы персонажи носят бейджи с именем и указанием рода занятий. Бейджи выдаются мастерами.

9.2. Игровые здания

Поскольку игра происходит на базе отдыха, то все игровые здания моделируются домиками базы. Часть из них - жилые, часть - рабочие помещения научных отделов.

Мастера не требуют, но приветствуют, если игроки привезут с собой антураж для внутреннего оформления как жилых, так и рабочих помещений.

9.3. Двери

Возможности запираания дверей, шкафов, кейсов с документами и т.п. не существует. Технические специалисты имеют возможность настройки некоторого ограничения пользования дверью (например, она открывается с задержкой в полминуты), о чем на соответственно запрограммированной двери будет висеть соответствующий сертификат. Равно технические специалисты могут эти настройки поменять. Соответствующая этому умению модель будет сообщена игрокам, чьи персонажи могут осуществлять такие действия.

Другими словами, можно настроить дверь, чтобы она не пропускала негуманоидных существ (например, животных или киберов), открывалась с задержкой и т.п., но никак нельзя настроить ее так, чтобы ею вообще не смог воспользоваться человек.

9.4. Возраст персонажей

При создании образа персонажа старайтесь продумать детали, которые будут служить указанием на возраст персонажа – если он значительно отличается от вашего реального возраста. Скажем, если вы молоды, но играете пожилого человека, можно подкрасить волосы сединой или сделать морщины при помощи грима.

9.5. Кросспол

На нашей игре допускается кросспол.

Мы не выдвигаем конкретных требований к внешнему виду персонажей, но надеемся, что игроки на кросспольных ролях предпримут усилия, чтобы внешний вид и образ поведения персонажей соответствовал заявленному полу.

10. Секс

Вступать в половые отношения на нашей игре возможно только по взаимному добровольному согласию.

Когда пара решает заняться сексом, она должна уединиться. Затем игрокам нужно обменяться между собой предметами одежды или обуви. Делается это по следующим правилам:

Один из партнеров снимает с другого какую-либо большую или значимую деталь туалета (пример: свитер или рубашка подойдут, ботинок – тоже; а наручные часы не считаются). Если вы опасаетесь, что с вас станут стягивать то, что вы ни в коем случае не хотите снимать, предупредите об этом заранее в игровой форме («Не надо снимать сапоги, он нам не помешают... куртку, вот, помоги стянуть...»).

Сняв таким образом со второго игрока предмет одежды, первый возвращает эту одежду партнеру – а тот надевает ее на первого игрока. Пусть вас не смущает возможное несоответствие размера: маленькую туфлю можно надеть партнеру не на ногу, а на руку, из кофточки можно сделать тюрбан и пристроить его человеку на голову... не стесняйтесь экспериментировать и помните, что в сексе очень важно разнообразие и неожиданность решений. Впрочем, если вам кажется, что партнер с вами не деликатен, можно указать ему на это – разумеется, в игровой форме («Не надо натягивать мне футболку на глаза – я хочу все время тебя видеть, любоваться тобой»).

Затем партнеры как бы меняются местами: теперь второй игрок снимает деталь одежды с первого, передает ему, а первый надевает её на второго. После этого, если хочется, можно какое-то время посидеть рядом в перепутанной одежде, а можно сразу начинать приводить себя в порядок.

Отыгрыш можно сопровождать нежными шутками, можно – искренними признаниями, можно провести его спокойно и молча. Мастера оставляют это на фантазию игроков, однако настоятельно рекомендуют не делать и не говорить того, что может быть неприятно другому игроку по жизни.

Еще раз обращаем ваше внимание, что половой акт считается таковым только тогда, когда два игрока уединились и **обоюдн**о обменялись одеждой. Во всех остальных случаях надевание чужой одежды не имеет никакого отношения к сексу.

11. Полигонные правила

11.1. Фотографы и видеооператоры

Фотографы и видеооператоры, не участвующие в игровом процессе, должны в обязательном порядке постоянно носить белый хайратник.

Фотографы и видеооператоры не имеют права вмешиваться в игровой процесс и не должны мешать игрокам.

Фото- и видеосъемку следует прекратить по первому требованию игроков.

Фотографы и видеооператоры сами следят за сохранностью своей техники. Мастерская группа не несет ответственности за порчу техники.

11.2. Медицина

Мастерская группа настоятельно рекомендует иметь с собой на полигоне полис ОМС, особенно иногородним игрокам. Наличие полисов на детей и несовершеннолетних обязательно.

Каждый игрок обязан сообщить мастерам обо всех имеющихся у него хронических заболеваниях и противопоказаниях (аллергия на лекарства, пищевые продукты и так далее).

Мастерская группа настоятельно не рекомендует лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, приезжать на игру. В случае приезда на игру такие игроки обязаны пройти отдельную регистрацию в медицинском лагере.

Игрок должен иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний. Минимальный

состав аптечки для отдельного игрока следующий: а) бинт; б) бактерицидный пластырь; в) перекись водорода; г) упаковка активированного угля; д) необходимые личные лекарства.

При получении травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться к полигонному врачу. Если травма лёгкая (царапина, небольшой порез, синяк), можно использовать личную аптечку.

Медицинская помощь полигонными врачами на игре, за исключением критических случаев, будет оказываться в медицинском лагере.

При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья решение остаётся за полигонным медиком.

11.3. Прочие важные правила

С правилами поведения на базе можно ознакомиться в соответствующем разделе "База".

При строительстве запрещается прибивать стены и другие постройки к живым деревьям и сооружениям базы. Для крепежа используйте прочные веревки или скотч. Использование строительного степлера запрещено.

Запрещается уничтожать и повреждать муравейники, гнезда, норы и другие места обитания животных. Запрещается срывать и повреждать ловушки для насекомых, а также уничтожать нанесенную лесниками маркировку на деревьях.

Все отходы и мусор собираются в мусорные мешки и вывозятся с полигона. К мусору относятся любые предметы неприродного происхождения, в том числе бутылки, консервные банки, бумага и так далее.

12. Модели исследований

12.1. Ксеноархеология

На момент начала игры у группы ксеноархеологов есть примерная карта местности, на которой обозначены некоторые потенциально интересные для исследования локации.

Группа ксеноархеологов, придя на указанную локацию (располагающуюся, разумеется, за пределами научного поселения), проводит там раскопки. Раскопки моделируются сбором частей различных предметов (это могут быть черепки посуды, модельки машинок и т.п.). Все предметы должны быть описаны в месте проведения раскопок. Эта деятельность моделирует сбор образцов и фотографирование на местности. За один выход за пределы научного поселения можно провести работу только на одном участке.

Принеся фрагменты предметов в лабораторию, игроки должны склеить из них первоначальный предмет. Эта деятельность моделирует анализ фотографий и образцов в лаборатории. После завершения этой работы, результат представляется мастерам, и мастера взамен выдают тексты, которые удалось попутно обнаружить на раскопках.

Тексты выдаются написанные "на местном языке": в рамках модели - написанные по-русски, но в зашифрованном виде. Деятельность игроков по раскрытию шифра моделирует собой программирование мощных компьютеров, которые анализируют и расшифровывают неизвестный язык.

12.2. Системная биология

В экосистеме планеты все связано - животные и деревья, цветы и насекомые, микробы и грибы. В живом организме все связано - сердце и легкие, кровь и кости, лимфа и эпидермис. В клетке все связано - ядро и ДНК, митохондрии и комплекс Гольджи, одни белковые конструкции и другие.

Системная биология XXIII века изучает взаимосвязи между частями целого, то как они взаимодействуют и почему.

Биологи Филомены решают множество комплексных задач, которые для простоты можно поделить на два направления: Познание и Сотворение.

Исследование

Животный и растительный мир Филомены таит в себе не мало загадок. Над решением некоторых из них биологи бьются уже давно, а некоторые загадки им еще только предстоит открыть для себя.

У биологов есть ряд исследований, которые они могут развивать. Также любой биолог может выдвинуть какую-нибудь гипотезу и провести исследование для её подтверждения или опровержения. Для своих сложных исследований биологи используют суперкомпьютер кибернетиков, который выделяет ключевые места изучаемой системы и обозначает для биологов то, какие биологические образцы им нужно добыть.

Сотворение

Филомена богата разнообразной жизнью. Многие обитатели базы уходя в Лес возвращаются больными - их нужно лечить. Это совсем не сложно, когда для болезни уже известно лекарство, однако биологи открывают все новые и новые виды болезней. Фукимизация защищает от них, но не все люди фукимизированы. Поэтому биологи на Базе работают над созданием "филомено-вакцины", чтобы одной прививки хватало для защиты ото всех местных болезней.

Лаборатория биосинтеза - здесь биологи проводят исследования белковых фрагментов обитателей Филомены и на их основе создают лекарства. Для этого ученые исследуют белковую структуру, которая вызывает заболевание и на основании других местных существ, определяют структуру вещества, которое будет успешно бороться с болезнью. Здесь же они занимаются разработкой "филомено-вакцины".

Полное описание модели будет роздано соответствующим игрокам.

12.3. Кибернетика (Структурная кибер-лингвистика)

В XXIII веке программирование - это прикладная наука, находящаяся на стыке лингвистики, психологии и инженерного дела, причем гораздо ближе к первым двум. Технологии шагнули далеко вперед, поэтому пусть вас не удивляет, что программирование XXIII века сильно отличается от программирования XX века.

Главное отличие заключается в том, что программирование оперирует не специальными машинными языками, а языком, чрезвычайно похожим на человеческий.

Основным элементом программирования XXIII века являются "комплексные лингво-единицы" или "метаслова".

У киберлингвиста есть набор метаслов, которыми он может легко оперировать для составления программ. Этот набор называется обычно "метасловарем". Чем больше словарь - тем проще программировать.

Создание метаслова с нуля - долгий и очень трудоемкий процесс, требующий месяцы работы компьютеров. Однако киберлингвисты давно нашли способ его ускорить. Для этого они записывают метаобраз из человеческой памяти, а потом уже из него формируют метаслово по специальной формуле Светлова-Кусто. Этот способ быстрее в десятки раз, но требует дополнительного оборудования для записи метаобразов. К счастью, подобное оборудование есть на базе.

Метаслова, созданные с нуля, называются "синтезированными", а сформированные из метаобразов (то есть записанные из человеческой памяти) называются "естественными". Обычно киберлингвисты не придают особой разницы происхождению метаслова, однако стоит отметить, что у естественных метаслов в среднем заметнее мю-фактор, который большинство ученых склонных относить к помехам в программировании.

Программа - это предложение, составленное из метаслов. Это предложение составляется по правилам человеческого языка. Фактически метаязык позволяет человеку донести до кибера свои мысли с минимальным количеством ошибок - без дополнительного перевода на машинный язык, как это происходило в XX веке.

Полное описание модели будет розслано соответствующим игрокам.

12.4. Физика

Для модели исследований в области нуль-Т-физике предлагаем ознакомиться с двумя текстами. Первый представляет из себя игровой текст - научно-популярную статью об актуальных проблемах нуль-Т. Второй - это пошаговая инструкция для игроков о ходе эксперимента.

Игроки в рамках модели могут не углубляться в понимание физических процессов, положенных в основу модели (но при желании, разумеется, могут). Для полноценной игры достаточно умения провести несколько простых вычислений на калькуляторе и сделать выводы из полученной информации.

Первым шагом группа физиков, решившая провести очередной эксперимент по перемещению в серии, заполняет лист эксперимента и отыгрывает необходимые приготовления. Одновременно делается игровой запрос о выделении определенного количества энергии. После получения подтверждения о выделении энергии, лист эксперимента отдается мастеру.

Мастером выдается ответ с результатами эксперимента, из которых можно понять, в том числе, был ли эксперимент удачным (хватило ли запрошенной энергии на его проведение, перенесся ли объект в первоначальном виде, удалось ли поглотить выделившуюся в ходе перемещения энергию).

Также группа физиков способна инициировать запросы о доставках новых ультратронов (генераторов энергии) на Филомену, а также о создании производства дополнительных поглотителей на планете.

Полное описание модели находится на сайте.

Примечание к разделу: В рамках игры персонажи - это специалисты с опытом работы, зачастую немалым. Однако скорее всего игроки столкнутся с тем, что потратят некоторое время, чтобы начать играть в модели исследований качественно. Просим в мире игры интерпретировать это с точки зрения "это требует больше времени, чем мы предполагали", "мы внедряем новый метод" и тому подобных, а не как внезапный непрофессионализм.

13. База

Игра проводится на турбазе «Рассвет на Оке».

13.1. Как добраться

На сайте базы (с картинками и ориентирами), а также вот тут (подробно, с картами и координатами) есть информация как добраться до базы на автомобиле.

Если вкратце: ехать по трассе М2 до поворота на Серпухов. Проехать через Серпухов в направлении Протвино. Возле постамент "Танк" повернуть налево. Около большого бетонного указателя "ОКА" (на левой стороне дороги) повернуть налево, после чего буквально в 300 метрах будет искомая база.

Если вы планируете ехать своим ходом, то вам нужна электричка до Серпухова.

От Серпухова есть автобусы почти до базы: Автобусы 245 на Тарусу (расписание).

Остановки "Базы отдыха" на маршруте 245 нет, на просьбу остановить возле баз отдыха водитель обычно кричит, что там пол-Оки в базах отдыха. Слова "Рассвет над Окой" тоже никто никогда не слышал. Остановка называется Салтыково, для контроля проверьте, что где-то через 150 метров после неё уходит влево дорога в лес, на которой стоит здоровенный указатель "ОКА". Ехать от Серпухова, если без пробок, чуть больше получаса. От указателя "ОКА" до базы метров 300.

Такси от вокзала Серпухова стоит примерно 800 р. Ехать примерно 30 минут. Рекомендуем при заезде своим ходом пользоваться этим способом.

13.2. Заезд на базу

Начало официального поселения - 14.00 в четверг 20 августа. Имеет смысл приезжать к этому времени. Если вы хотите заехать раньше - заезжайте, будет место, где вы сможете оставить вещи. Но заселение в домики происходит только с 14 часов четверга.

13.3. Коттеджи

Все коттеджи четырехместные. Состоят из прихожей-кухни и двух комнат по две кровати. Предоставляется постельное белье (входит в оплату проживания).

13.4. Что есть в коттеджах

- Электрическое освещение – снаружи домика, в кухне-прихожей и в каждой из комнат
- Розетки – в кухне-прихожей, кое-где в комнатах. Нагрузка на розетки не должна быть большой. Электрочайники нельзя. Ноутбуки – можно.
- Газовая плитка на 2 конфорки.
- Холодильник.
- Некоторое количество посуды (тарелки, чашки и т.п.). Еду игроки завозят на себя сами и сами готовят. Также имеет смысл взять некоторое количество дополнительной посуды, на случай, если на всех не хватит.

13.5. Территория базы

- На территории базы (на улице) есть столы и лавочки под тентами.
- Водопровод – на улице. Водопроводные краны (часть с раковинами, часть – без) разбросаны по территории базы. Вода питьевая (артезианская скважина), но те, кто опасается, может кипятить. Бутилированную воду мастера не предоставляют. При желании вы можете завести бутылки сами.
- Туалеты на улице, но вполне чистые.
- База может предоставить душ. Холодный – в любое время суток бесплатно. Горячий – цена 300 рублей в час, заказывать нужно заранее (хотя бы за час до использования).
- Непосредственно рядом с базой протекает река Ока. Там, если будет теплая погода, можно купаться. КАТЕГОРИЧЕСКИ запрещается купаться в нетрезвом состоянии.

13.6. На территории базы запрещается:

- Открытый огонь внутри домиков (кроме плиты). Свечи, горелки и т.п. – только на улице. То же с курением.
- Разбрасывать мусор. Просим привезти с собой мусорные пакеты и складывать мусор туда. Самовывоз мусора не требуется – потом все пакеты относятся в определенное место на территории базы.
- Мять, ломать и рвать цветы. На территории базы много клумб с цветами. Их рекомендуется тщательно обходить. И не падать на клумбы ни в коем случае. Даже если вы ранены или умерли рядом с клумбой – отползите, пожалуйста. Администрация базы очень строга на этот счет.
- Рубить, ломать и портить зеленку. Все деревья и кусты на территории базы должны остаться в неприкосновенности.
- Купаться в реке в нетрезвом состоянии. Игроки, замеченные в этом, будут немедленно выведены из игры и удалены с полигона.

13.7. Поселение

Если вы хотите жить в домике вместе с конкретными людьми – необходимо сообщить об этом заранее и предоставить список людей. Напоминаем, что домики четырехместные. Если вас менее четырех, к вам в домик может быть подселен кто-то еще.

Все, кто не озвучит свои пожелания до 18.08, будут расселены произвольным образом.

Мастерская группа "Hold & Gold", 2015 г.