

Ролевая игра

ТРЯСИНА

21-23 августа 2009 года

Правила игры, описание оружия и некоторых препаратов

(версия 1.5)

Содержание

ОБЩИЕ ВОРОСЫ - 1

БОЕВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ
И ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ - 2

НЕ БОЕВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ - 9

МЕДИЦИНСКИЕ ПРЕПАРАТЫ,
СТИМУЛЯТОРЫ И НАРКОТИКИ - 12

ОБЩИЕ ВОПРОСЫ

Вступление

Пусть вас не смущает объем данного документа – по большей части он состоит из описаний и пояснений, и является в определенной степени третьей частью мироописания. Объем же информации, которую необходимо твердо усвоить, достаточно невелик, а сама информация проста в восприятии (интуитивно понятна). Во всяком случае, я стремился именно к такому результату.

Однако, если вы натурально арийский игрок, и объем этого документа вас не просто смущает, а настораживает или даже оскорбляет – специально для вас в комплекте прилагается арийская версия правил, без ненужных унизительных пояснений, которая занимает ровно одну страницу. (Эта сокращенная версия правил будет полезна и для *обычных людей*, ее можно использовать как шпаргалку).

Нарушение правил и тайм-стопы

Тайм-стопы возможны лишь в исключительных обстоятельствах, таких как появление на полигоне представителей власти или угроза жизни и здоровью игрока. В случаях, когда кто-то по вашему мнению сыграл нечестно, нарушил правила, следует руководствоваться принципом «что сыграно, то сыграно», и просто продолжать играть, даже если ваш персонаж из-за этого должен погибнуть. Помните - то, что вы могли расценить как несоблюдение правил, совсем не обязательно является таковым. Персонаж «нарушителя» может находиться под воздействием каких-либо препаратов (например), в том числе и неизвестных вам.

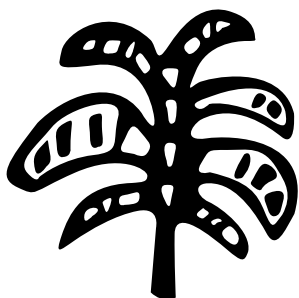
Экстрим

Игра позиционируется как экстремальная, что может означать для игроков: повышенный риск получить травму, вероятность остаться без ужина, провести ночь под открытым небом и возможно даже под дождем, и много других не слишком приятных перспектив. Причем на данной игре это может коснуться практически любого - хотя разные команды игроков начнут игру в разных условиях, одни в более, другие в менее благоприятных, но в ходе игры все может измениться. Для некоторых игроков даже старт игры может оказаться довольно жестким.

Если вы не уверены, что готовы к неблагоприятному для вас развитию событий, способному значительно усложнить вашу жизнь – лучше воздержаться от участия в игре, чем потом обижаться на то, что вам не дали поспать или поесть. Если же вы все же решили участвовать – предполагается, что вы прочитали это предупреждение и оно вас не смутило.

Если все же игровые условия оказались слишком тяжелыми для вас, и вы хотите покинуть игру не дожидаясь ее окончания – помните о других игроках, продолжающих играть. Оформите свой уход из игровой реальности так, чтобы ни у кого потом не было повода упрекнуть вас.

На момент игры вам должно быть не менее 18 лет, это обязательное условие.



Для того, чтобы попасть на игру, необходимо:

1. Быть совершеннолетним.
2. Прислать заявку.
3. Придумать персонажа и согласовать с мастером легенду.
4. Согласовать с мастером свое снаряжение.
5. Сдать зачет по правилам.
6. Сдать взнос.

БОЕВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ И ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ

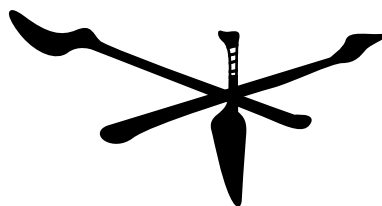
Общие положения

Все повреждения игровым оружием делятся на обычные, критические и фатальные:

- **Обычное повреждение** позволяет персонажу продолжить бой, однако накладывает определенные ограничения, в зависимости от раны.
- **Критическое повреждение** выводит персонажа из боя, он не в состоянии стоять на ногах, совершать какие-то активные действия, и нуждается в помощи медика.
- **Фатальное повреждение** неизбежно ведет к смерти персонажа.

Повреждения так же могут иметь дополнительный эффект, в зависимости от оружия, которым они нанесены:

- **Порезы и рассечения**, а также рваные и колотые раны, приводят к **кровотечению**. Если не остановить кровь в течение 30 минут, персонаж начинает слабеть и терять сознание. Если помощь ему так и не будет оказана, еще через час он умирает. Каждая дополнительная рана, сопровождаемая кровотечением, сокращает время до смерти на 10 минут.



- **Ушибы и переломы** можно нанести только дробящим оружием. Что именно с вами произошло, может установить медик, который будет оказывать вам помощь. В бою ушибы и переломы ничем не отличаются, вы теряете возможность свободно действовать поврежденной конечностью: ею нельзя держать оружие, блокировать удары, делать захваты и т.д. Разница в том, что ушиб проходит в течение следующего часа сам (во всяком случае до такой степени, что вы в состоянии действовать ушибленной конечностью), перелом требует помощи медика и наложения шины, а срастаются кости достаточно долго.

Кроме того, при боевых взаимодействиях допускается борьба. Разрешены захваты, броски, подножки, зацепы, подсечки, удержания. Игровых повреждений эти действия не наносят. Любые удары, болевые и удушающие приемы запрещены. Просьба соизмерять свои силы и силы противника.

Получив 5 повреждений (любых) персонаж не может действовать эффективно ни в атаке, ни в обороне.

Не хотелось бы, чтобы данную боевую систему рассматривали как хитовую. На практике, при боевых столкновениях **игрокам предлагается исходить из того, какое реально повреждение могло бы нанести такое оружие в такой ситуации, и, получив ранение, вести себя соответственно** (проще говоря отыгрывать его). Само расплывчатое понятие «повреждение» и цифра 5 введены с одной лишь целью – уравнивать шансы между теми, кто честно отыгрывает все ранения и теми, кто склонен их мужественно терпеть во имя победы. Кроме того, такой формальный подход может быть более удобен при поединках.



Конечно, персонаж на усмотрение игрока может выключиться из боя и гораздо раньше, не дожидаясь пяти повреждений, в результате какого-нибудь удачного удара противника. Но после пяти повреждений (после пяти засчитанных попаданий любым оружием, перечисленным ниже) он непременно обязан резко снизить свою активность. То есть он может например попытаться убежать (учитывая свои раны, конечно – дробь в ягодицах или обширная потеря крови непременно внесёт коррективы в его возможности). Он может просто свалиться. Если ему претит сдаваться и убежать, и он решил героически умереть, он может и продолжать бой, но его удары должны стать размашистыми и медленными, т.е. по сути **игрок может красиво отыграть своё поражение.**

Нож для обитателя Трясины является предметом первой необходимости и есть практически у каждого (вообще-то их должно быть два – один игровой, один настоящий, для хозяйственных нужд).

Длина – от локтя до центра ладони владельца (вместе с рукоятью). Допустимые материалы – резина, дерево, пластмасса. Ножи в обязательном порядке должны быть гуманизированы, степень его опасности определяет мастер – не удивляйтесь и не обижайтесь, если ваше оружие не будет допущено.

Правила ножевого боя:



- Запрещены любые удары выше груди (исключение составляет кулуарное убийство). Попадание в голову и шею не засчитывается, а в случае поединка два таких попадания автоматически приводят к поражению нарушителя.
- Все удары можно разделить на два типа: режущие и колющие (рубящие удары отдельно мы не рассматриваем, как не типичные для ножа, в игре они приравнены к режущим).
- Режущий удар, вне зависимости от того, на какую часть тела пришелся, приводит к обычному повреждению и кровотечению.
- Колющий удар по конечностям имеет тот же эффект, что и режущий удар.
- **Акцентированный колющий удар в корпус является критическим**, и выводит противника из боя, он не может стоять на ногах и активно действовать, ему должна быть оказана квалифицированная помощь в течение часа, иначе он умирает.

Под акцентированным ударом я понимаю: во-первых удар, обладающий достаточной силой, во-вторых у ножа должен быть запас хода – если рука противника уже полностью вытянута, а его нож едва уперся вам в грудь, удар не будет эффективным. Такие удары, достигшие цели, но не имеющие достаточного проникающего эффекта, так же приравниваются к порезам и причиняют обычные повреждения.

- Кисти рук не поражаются при ударах, однако захват лезвия ножа противника приводит к глубокому порезу. Нельзя удерживать лезвие более 2 секунд.
- Метать ножи нельзя.
- Также ножом можно нанести фатальное ранение, но исключительно в небоевой обстановке. При этом нападать можно только со спины. Сначала необходимо зафиксировать голову жертвы свободной рукой, прижав ее к груди или плечу, затем быстро, но аккуратно провести по горлу игровым ножом (если зафиксировать голову вам не удалось, значит и убийство вам не удалось). После этого жертва может прожить не более минуты, но разговаривать или предпринимать какие-то внятные действия не в состоянии. К аналогичному результату приводит добивание – демонстративное перерезание горла в условиях, когда противник явно не сопротивляется, или что-то препятствует сопротивлению (раны или веревки, например).



Дубины и палицы

Это примитивное оружие является одним из самых доступных и эффективных на Трясине.

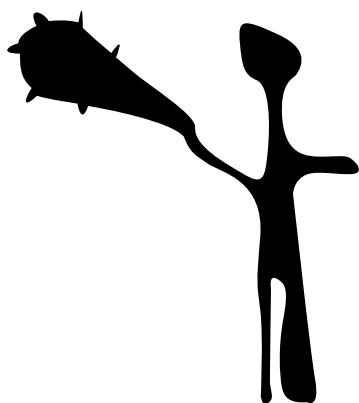
Игровое оружие «дубина» представляет собой палку, длиной не более чем по пояс владельца, один конец которой обмотан толстым слоем поролона, ваты, мягкой резины или любого другого мягкого материала, который возможно закрепить на палке. Слой материала должен быть достаточным, чтобы производить впечатление массивности, и в то же время надежно изолировать твердую поверхность палки. Ударную часть дубины можно утяжелить, но не переборщите. В общем и целом – руководствуйтесь мыслью о том, что будет, если кто-то приложится этой дубиной вам по голове со всего размаха. Вполне возможно, что в случаях сомнений относительно безопасности вашего изделия, тестироваться оно будет именно так.

Дубина – это самое контактное оружие в игре (то есть – это оружие, которому дана наибольшая свобода действий), требования к нему будут соответствующие.

Правила боя для счастливых обладателей дубин:

- Дубины и палицы являются дробящим оружием, поэтому любые другие варианты, кроме удара с замахом (тычковые удары, например), не представляют серьезной угрозы и могут быть проигнорированы.
- Наносить удары можно в любую часть тела. Удары не боевой частью оружия запрещены.
- Попадание в корпус и конечности причиняет обычное повреждение.
- **Полноценное попадание в голову является критическим повреждением**, оглушает и выводит противника из строя. Пришедшие по касательной и слегка скользнувшие по голове удары приравниваются к обычному повреждению.
- Попытка блокировать дробящее оружие рукой причиняет повреждение, и приводит к сильному ушибу или перелому.

• В целях сохранения целостности самого оружия, его захват разрешен только за рукоять. Вы не можете отбирать это оружие у противника или удерживать, если случайно ухватили его за боевую часть (повреждений это действие не наносит).

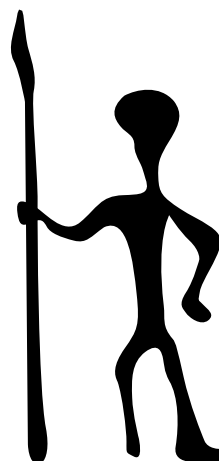


Охотничьи копыя

Лёгкие копыя часто используются для охоты на местных рыб и рептилий, а так же для протыкания ближних своих, имевших несчастье оказаться в числе врагов.

Игровое копьё может быть сделано только из дерева с наконечником из мягкой резины. Длина его начинается от 130 см до предела, который вы сами определите. Однако, вы должны быть в состоянии контролировать оружие выбранной вами длины; так же не забывайте, что кавалерии в игре нет, зато есть лес. Диаметр древка от 2,5 до 4 см.

Древко должно быть гладким, без сучков и заноз. Резиновый наконечник должен напоминать по форме наконечник копья, и не должен вызывать сомнений в безопасности (на усмотрение мастера).



Правила боя для копья:

- Повреждения наносят только колющие удары. Любые другие удары (режущие, рубящие) можно игнорировать.
- Рубящие/дробящие удары древком запрещены.
- Зона поражения та же, что и для ножа – удары выше груди запрещены. Попадание в голову и шею не засчитывается, а в случае поединка два таких попадания автоматически приводят к поражению нарушителя.
- Попадание в корпус или конечности причиняет повреждение и вызывает кровотечение.
- **Акцентированный удар в корпус** (см. «Правила ножевого боя») **причиняет критическое повреждение.**
- Метать остроги или копья нельзя.
- Острой или копьем можно блокировать другое холодное оружие.

Копье – эффективное оружие, но только в том случае, если вы умеете таким оружием пользоваться. Кроме того – его у вас могут легко отобрать в бою, если вы не знаете, как правильно удерживать копье (и отбирать у других, соответственно) – в игре допускается борьба, в том числе и борьба за оружие. Настоятельно не рекомендуется тем, кто не знает, как обращаться с таким оружием.

Свинчатка

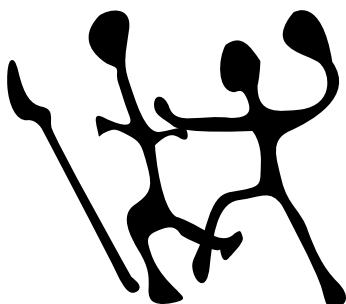
Простейший вид кастета, кусок металла цилиндрической формы, вложенный в кулак.

Оружие только для поединков.

Свинчатка моделируется спортивной снарядной перчаткой.

Правила пользования свинчаткой:

- Удары в голову разрешены только при взаимном согласии соперников. Удар открытой ладонью в голову – грубое нарушение правил игры, за которым следует немедленная дисквалификация (проигрыш в поединке) нарушителя.
- Удары в шею и пах запрещены. В остальные части тела можно бить без ограничений.
- Все удары причиняют обычное повреждение и никаких дополнительных эффектов не имеют (однако они суммируются с пожизненными трудностями, соответственно. Внимательно посмотрите на соперника, прежде чем соглашаться на полный контакт, голова у вас одна).



Самопалы (огнестрельное оружие местного производства)

На Трясине нашли способ изготавливать вещество наподобие пороха, хотя и не такое эффективное, но вполне пригодное для использования в огнестрельном оружии.

Само оружие представляет собой довольно примитивные изделия, малоэффективные и ненадежные, но тем не менее широко применяемые по всей планете как вспомогательное вооружение, с помощью которого можно получить небольшую фору в бою. Самопалы состоят из трех частей – деревянная основа, к которой крепится трубка из металла, выполняющая роль ствола, и спусковой механизм. Оружие заряжается через ствол – сначала порох, потом пыж, потом дробь (роль которой может выполнять абсолютно любой твердый, мелкий, негорючий и достаточно тяжелый мусор, чаще всего это остатки от посадочных капсул), и сверху еще один пыж, чтобы это богатство

не высыпалось из ствола раньше времени. Кроме того, после каждого выстрела требуется заменить запал спускового механизма (представляющий из себя пистон, который изготавливается из того же вещества что и порох, и воспламеняется от удара спускового механизма по нему). Вся эта процедура не может занимать менее минуты, что практически полностью исключает возможность перезарядки самопала в бою.

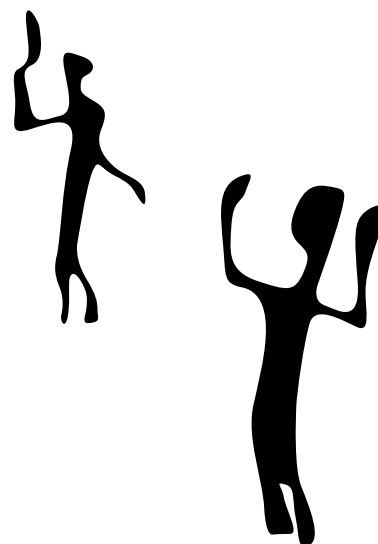
Берегите свой единственный выстрел, старайтесь бить наверняка.

Процедура перезарядки моделируется манипуляциями с необходимыми материалами и предметами, и, разумеется, возможна только при их наличии. Это может быть сам ствол, емкость с порохом, емкость с дробью-мусором (вперемешку с которым могут лежать собственно сами страйкбольные шарики), пыжи, пистоны, шомпол... все, что вы сочтете нужным. Сам ритуал остается на вашей фантазии и совести, самое простое что можно сделать – разложить все это хозяйство на тряпочке, и спустя некоторое время убрать туда, откуда достали. Важно, чтобы все это действие заняло не менее минуты. Передернуть затвор можно позже, непосредственно перед выстрелом – главное, чтоб к этому моменту ваше оружие было условно-заряженным.

Самопалы моделируются дешевыми китайскими страйкбольными игрушками, которые должны быть подвергнуты серьезной переработке в плане внешнего вида – они могут быть похожи на что угодно, но меньше всего – на дешевую китайскую игрушку с блестящими пластмассовыми штучками. Все игроки, желающие иметь на игре огнестрельное оружие, должны учитывать тот факт, что их оружие подвергнется осмотру и может быть отбраковано за неподобающий внешний вид.

Учитывая крайне низкую скорострельность данного оружия (один выстрел за бой) – заряды к нему не регламентируются. Предполагается, что у персонажа их достаточно, чтобы при удобном случае вновь привести свое оружие в боевую готовность до следующего боя. Заряды (шарики) для самопалов желтого или оранжевого цвета, их можно поднимать с земли и использовать повторно.

Допускаются самопалы, выстреливающие за один раз несколько шариков (по аналогии со страйкбольными двустволками). Но дополнительных повреждений они не наносят, а преимущества такого оружия заключаются в более высокой вероятности поразить цель и в возможности поразить две цели за один раз. Обращаю внимание: **из двустволки нельзя выстрелить два раза**. Либо одновременно из обоих стволов, либо заряжайте только один из них.

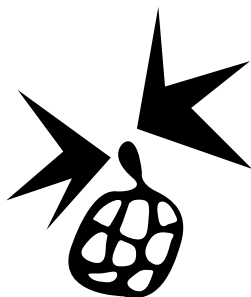


Правила применения самопалов:

- Не имеет значения, куда именно было попадание – проникающая способность самодельной дроби невелика, она производит один и тот же эффект вне зависимости от того, в какую часть тела попала – человек получает несколько рассечений, приравниваемых к обычному повреждению и сопровождающихся кровотечением.
- Просьба не целиться в голову специально – хотя попадание будет засчитано, но никаких игровых преимуществ это не даст. Будьте внимательны, обращайтесь внимание на то, есть ли у игрока защитные очки. Хотя их наличие у игроков - это неперемнное условие, но обязательно найдется какой-нибудь недотепа, который их толи забудет, толи потеряет.
- Убить из самопала нельзя.
- Использовать самопал как холодное оружие нельзя, но им можно блокировать удары другого оружия. Однако, учитывайте реальную хрупкость данного предмета.
- Самопал – единственное оружие местного производства, способное пробить примитивную защиту.

Самодельные гранаты

Местные самодельные гранаты отличаются малой эффективностью и ненадежностью, радиус поражения не превышает пяти метров. Задержка взрыва мало предсказуема и может достигать 15 секунд с момента поджога фитиля. Все это делает гранаты почти бесполезными в бою. Единственное разумное применение для них – выкуривание противника с укрепленных позиций, тут они могут оказаться незаменимыми.



Возможности гранат:

- Граната наносит повреждение и рассечение по факту попадания поражающими элементами.
- В радиусе 2 метров от взрыва все персонажи помимо ранений получают контузию (теряют ориентацию в пространстве и неспособны вести бой), состояние длится не менее минуты.

Высокотехнологичное огнестрельное оружие

Большая редкость на ПП. Тем не менее, время от времени попадает туда. Иногда с контрабандными посылками, иногда вследствие крушений и аварийных посадок, иногда благодаря ошибкам СИН.

Вероятность появления такого оружия в игре есть, хоть и в весьма ограниченных количествах.

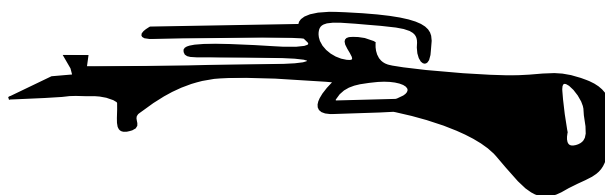
Оно тоже будет моделироваться страйкбольным оружием, но значительно более качественным. Каким конкретно не столь важно, вы узнаете его сразу – оно будет иметь гражданский вид и хороший бой, вероятнее всего будет автоматическим (но не обязательно). Заряды для него (шарики) будут белого цвета. В отличие от зарядов к самопалам, их поднимать с земли нельзя.

Основная проблема этого оружия на ПП – боеприпасы. Если вы вдруг неожиданно стали владельцем такого оружия, но не знаете, где раздобыть патроны – оно бесполезно в бою. Хотя, конечно, блеф никто не отменял. Хорошая новость в том, что патроны для ВТО унифицированы и подходят для любого высокотехнологичного ствола.

Правила пользования высокотехнологичным огнестрельным оружием:

- Попадание в конечность наносит повреждение + кровотечение + перелом.
- Попадание в корпус наносит критическое повреждение + кровотечение.
- Попадание в голову наносит фатальное повреждение.
- Запрещено стрелять из засады по людям, которые явно не ожидают нападения (как правило, на них нет защитных очков).
- Запрещено использовать как холодное оружие, запрещено блокировать холодное оружие (вещь дорогая, и возможно не ваша).

Убедительная просьба – следить за наличием очков у цели. Не пытайтесь сделать все свои дела махом, за один выстрел – если у вас такое оружие, у вас и так преимущество. Думайте не только о персонажах, но и об игроках. (Ну если игрок уж совсем безнадежен – можно о нём не думать, но вы должны быть уверены в его безнадежности.)



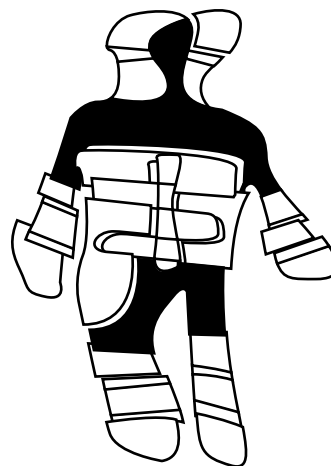
Примитивная защита

Наиболее доступный материал на планете, из которого можно изготовить защитную амуницию – это дерево. Допускаются любые элементы доспеха, как вместе так и по отдельности.

Какая-то имитация дерева возможна, но только если это будет выглядеть убедительно и достаточно примитивно (разгрузка, оклеенная «под дерево» техосмотр не пройдет).

Использование различных элементов из металла и кожи допускается, но с чисто декоративными целями.

- Защита не должна содержать опасно выступающих частей (не забываем, разрешена борьба).
- Доспех защищает то, что защищает. Если лезвие ножа или копья прошло сквозь щели нагрудника – значит доспех вас не защитил.
- Доспех защищает от любого оружия, кроме огнестрельного. Предполагается, что разброс дробы самопала довольно велик, какая-то часть заряда пройдет мимо доспеха, какая-то - насквозь.
- Высокотехнологичное оружие полностью игнорирует данный доспех.



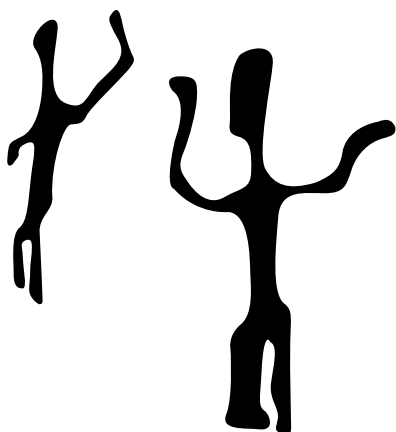
Высокотехнологичная защита

Невероятная роскошь на планете.

- Полностью защищает от любого примитивного оружия.
- Частично защищает от высокотехнологичного оружия - попадание в защищенный участок причиняет только обычное повреждение, без кровотечений и переломов, и не может быть критическим или фатальным.

Бой по договоренности

По умолчанию любой игровой бой подчиняется вышеописанным правилам. Однако в случае поединка игроки по взаимной договоренности могут их до определенной степени изменить – смягчить или наоборот, ужесточить.



Обсуждение не должно нарушать течения игры для других, и перерастать в какие-то публичные дебаты (сделайте это тихо), но по возможности окружающие должны быть в курсе результата (например, реплика «без борьбы!» будет понятна всем и не повлияет негативно на игровую атмосферу).

Ужесточать правила можно лишь до определенного предела. Минимальные требования безопасности, которые должны быть выполнены:

- запрещены удары локтями, коленями и головой;
- запрещены удары в пах и в горло;
- запрещены удары в голову ногой и открытой рукой.

НЕ БОЕВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Жизнь и смерть

Каждый персонаж имеет только одну жизнь.

После перехода в лучший мир, тело вашего персонажа продолжает участвовать в игровом процессе так долго, как того требуют игровые обстоятельства (в пределах разумного). В конечном итоге тело либо будет сдано местному могильщику (если смерть настигла персонажа в поселке или окрестностях), либо будет брошено в лесу, и при отсутствии рядом других игроков, вынуждено будет добираться до мастерского лагеря своим ходом, предварительно надев белый хайратник.



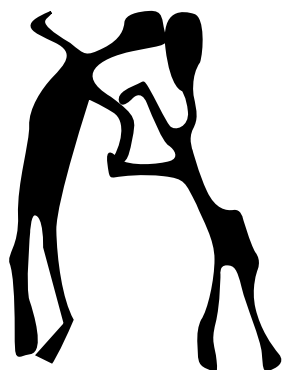
Пытки и дознание

Имитация пыток остается на усмотрение игроков. Условие только одно, совершенно очевидное – игровые пытки не должны причинять реального ущерба здоровью игрока. Если вы как игрок чувствуете, что вам тяжело переносить то, что с вами делают – вспомните о вашем персонаже, ему наверное еще тяжелее. Возможно, настал момент начать говорить. Хотя конечно никто не обязывает вас ждать этого момента (впрочем, как и говорить только правду).

В любом случае, если пытка длится около часа, персонаж начинает терять над собой контроль (если только он не находится под воздействием каких-то препаратов или наркотиков).

Однако пытки в мире игры совсем не обязательны, это скорее развлечение для садистов. Есть более эффективные методы дознания.

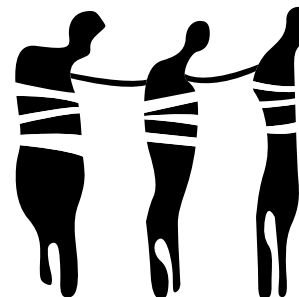
Существует два препарата, способных развязать язык: один местного производства, с довольно жесткими побочными эффектами, другой из внешнего мира, практически безопасный (на игре его конечно ни у кого нет)). Подробнее о них в главе «Медицинские препараты, стимуляторы и наркотики».



Лишение свободы

Связывать пленника нужно так, чтобы не нарушать циркуляцию крови в конечностях. Освободится при этом можно, либо добравшись до игрового ножа и дотянувшись им до веревки (после этого должно пройти две минуты – время, необходимое чтобы перерезать веревку), либо развязав узел (чем угодно). Можно освободиться также и с помощью настоящего ножа, но в таком случае веревки должны быть перерезаны по-настоящему (также не забудьте его «случайно» выронить, если ваши попытки замечены и кто-то пытается их пресечь, борьба за настоящий нож строго воспрещена). Освободиться, просто скинув веревки или вытащив руки из петли (что будет довольно просто, учитывая что петля не затянута как надо) нельзя. Если игрок жалуется, что связан слишком туго, веревку следует ослабить.

Допустимо так же применение колодок и других приспособлений. Однако следует соблюдать те же требования – не нарушать циркуляцию крови в конечностях. Опять же – при уничтожении запирающего элемента пленник считается свободным.



Оглушение

Чтобы оглушить персонажа, достаточно коснуться затылка тупым тяжелым предметом и сказать «оглушен». Персонаж теряет сознание на 5 минут, после этого еще некоторое время отыгрывает последствия.

Секс

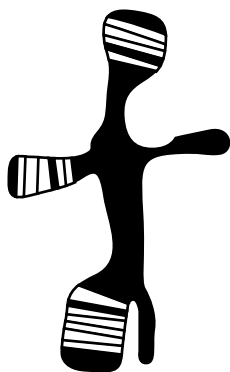
Если вам посчастливилось стать объектом сексуального домогательства, вам угрожает от 5 до 15 минут массажа - расслабляющего, возбуждающего, тонизирующего, а может щекотного и назойливого, как повезет. Если речь о проститутках – их задача доставить удовольствие клиенту, соответственно массаж делают они. В случае изнасилования – массаж с насильника. В других случаях вопрос решается в индивидуальном порядке между заинтересованными лицами. Конечно, при этом очень желательно создать некую соответствующую атмосферу.

В некоторых случаях допустима импровизация, отступление от правил (визуально более достоверная имитация процесса, например). Естественно, следует оставаться в границах разумного, и в любом случае – отклоняться от правил и импровизировать не стоит, если вы не уверены, что партнер готов вам подыграть.



Первая медицинская помощь

Первая помощь, которую может оказать любой человек (в том числе можно оказать ее самому себе) – остановить кровотечение (если только это не критическое ранение в корпус) и зафиксировать поврежденную конечность (при переломе).



В качестве перевязочного материала можно использовать любую ткань. Через некоторое время после перевязки рана перестает кровоточить. Однако вам все еще необходимо обратиться к медику – возможна инфекция. Вы уже не умрете на игре от кровопотери, но вполне можете умереть после от гангрены. Кроме того – медик может значительно ускорить процесс выздоровления, без него рана будет сильно вас беспокоить еще не менее суток. Если таких ран у вас три и более – вы вообще с трудом можете передвигаться.

Поврежденную конечность нужно зафиксировать, смастерив себе шину из подручного материала. В ином случае каждое неосторожное движение будет вызывать острую боль. Обратитесь к врачу, он поставит вам диагноз. До этого момента считайте, что у вас перелом.

Квалифицированная медицинская помощь

Для большинства персонажей познания в медицине ограничиваются тем, что описано выше, главой «Медицинские препараты, стимуляторы и наркотики», а так же здравым смыслом. Помимо ранений с вами могут произойти и другие неприятности, о чем вам непременно сообщат в случае необходимости мастера или игротехи. Если проблема вам не по силам, и у вас нет нужных препаратов – обращайтесь к медикам.

Медики получают инструкции отдельно. Вам ничего не остается, как довериться им – их уровень знаний в этой области намного превосходит ваш. Это касается и диагностики, и методов лечения, и знания препаратов. В большинстве случаев они расскажут вам, что именно с вами произошло, и как теперь быть. И лучше с ними не спорить.

Игровое и неигровое имущество

Необходимые игроку неигровые вещи (такие как лекарства при наличии каких-либо заболеваний и средства личной гигиены) должны быть упакованы в небольшой мешок, на котором будет соответствующая наклейка. **Такой мешок и все, что в нем лежит, защитные очки, а так же нижнее белье, надетое на игроке,** являются неотчуждаемым имуществом.

Все остальное имущество в игре является отчуждаемым. При этом намеренно портить чужое имущество (рвать одежду или ткань, ломать или разбирать оружие и так далее) нельзя.

Не забывайте после игры возвращать то, что было экспроприировано.

Имущество игротехнических персонажей

Имущество игротехнических персонажей отчуждаемо частично. Конкретно – отчуждаемо только оружие и содержимое карманов (содержимое сумки если она есть). При этом оружие считается сломанным, и в **обязательном порядке должно быть сдано скупщику** (это будет один из мастеров или игротехов) по цене лома (запчастей). Стоимость этого товара будет фиксированной. С содержимым карманов можно делать все, что угодно. Все остальное (одежда, обувь, защитные очки) неотчуждаемо.

То есть, если вы имеете в своем распоряжении труп игротеха – его оружие сломано, а одежда слишком ветхая, грязная или дурно пахнет (или еще что-то с ней не так), и вам не нужна. Во избежание недоразумений - игротехи обязательно будут иметь черную ленточку на левой руке, которая не будет бросаться в глаза, но которая легко может быть обнаружена при осмотре тела. Такой же ленточкой будет отмечено и их оружие.

Если же игротех достался вам живым – вы вольны делать с ним все, что угодно (в пределах правил, разумеется), в том числе и раздевать, если это зачем-то вам понадобилось. Но по окончании эпизода с его участием (неважно, убили вы его, или отпустили) неотчуждаемое имущество должно остаться при нем.

Воровство

Воровство разрешено в любом объеме.

Однако следует помнить, что воровать что-либо кроме еды (либо чего-то другого, что можно сразу употребить или нельзя идентифицировать) у своих соседей по поселку бессмысленно – все у всех на виду, свою вещь узнает каждый, вас сразу вычислят.

Правило «СТОП»

(цитата из правил РИ «Кровь на песке»)

Отыгрыш насильственных действий остается на усмотрение игроков и мастерских персонажей. Никто не будет намеренно причинять боль или наносить какие-либо травмы, но даже с таким ограничением игровое взаимодействие может оказаться вдруг достаточно жестким и неприятным.

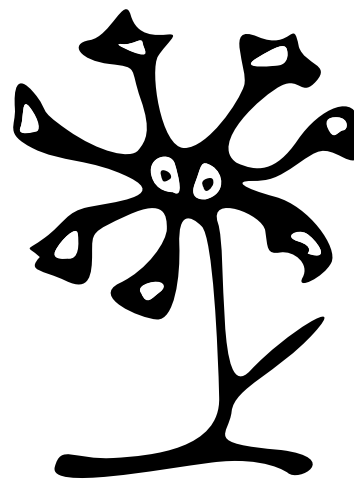
Если какие-либо действия по отношению к вашему персонажу приближаются к грани допустимого для вас лично, то вы можете просто сказать слово «СТОП». По этому сигналу игроки или мастерские персонажи обязаны смягчить отыгрыш игровой ситуации, либо каким-то образом ее обойти. К сожалению, если логичным продолжением ситуации будет гибель персонажа, то после произнесения «СТОП»-а персонаж погибнет неизбежно.

Сигналом служит данное конкретное слово «СТОП», иные протестующие крики будут восприниматься в рамках отыгрыша. Не забывайте, что вы так же обязаны подчиняться этому правилу!

Титаник

Титаник – непонятно в честь чего или кого названное так растение, которое является основой выживания на планете, а так же универсальным платежным средством.

Из него изготавливают вещество, называемое заключенными «крышка». Ежедневный прием этого препарата нейтрализует вредное воздействие биологически агрессивной окружающей среды, а так же поддерживает иммунную систему и повышает общий тонус. Побочный эффект – препарат вызывает умеренное привыкание, что впрочем не существенно – без него на планете все равно не обойтись. Через несколько дней после прекращения приема препарата вероятность заболевания местной разновидностью болотной лихорадки и отравления местной пищей увеличивается в десятки раз. Ввиду того, что препарат жизненно важен и имеет длительный срок хранения, часто он используется как платежное средство.



Красный мох

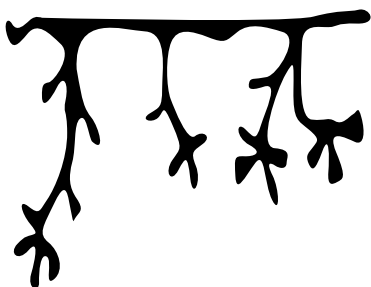
Красный мох (махра) – мох рыжего или бурого цвета с высоким содержанием никотина, широко распространен на планете. Является слабым и относительно безопасным наркотиком, вызывающим тем не менее довольно сильное привыкание. Процесс обработки заключается в высушивании, после чего его курят. Обладает слабым болеутоляющим и успокаивающим действием. В медицине используется как болеутоляющее, при этом с помощью добавок и в сочетании с другими препаратами его действие можно значительно усилить.

Синяя плесень

Синяя плесень (синька) – голубоватого цвета налет на камнях (которые на Трясине встречаются довольно редко). Ее соскребают с камней, высушивают, растирают в порошок и вдыхают через нос. После обработки плесень теряет синий оттенок и становится коричневатой.

Обладает тонизирующим действием, является слабым наркотиком и вызывает умеренное привыкание. В медицине используется в составе некоторых препаратов.

Гриб-спиртовик



Вопреки названию, спирта он не содержит, но зато содержит дрожжи и сахар, и является основным ингредиентом при изготовлении широко распространенного местного слабоалкогольного напитка. Употреблять в пищу самостоятельно не рекомендуется - он довольно токсичен (токсины в процессе брожения нейтрализуются алкоголем, готовый напиток их почти не содержит) и неприятен на вкус. Для медицины ценность представляет прежде всего продукт переработки - самогон, жидкость с высоким содержанием спирта, которую можно использовать для дезинфекции и изготовления всевозможных настоев.

Гриб-дробовик

В сыром виде – сильнейший нейростимулятор, практически сразу вызывающий стойкое привыкание. Употребляется внутрь. Примерно через минуту после приема наблюдается резкий выброс адреналина, приходит состояние эйфории, также возможны зрительные и слуховые галлюцинации. Под воздействием этого наркотика человек почти не чувствует боли и начисто теряет чувство самосохранения. В этом состоянии наркоман крайне опасен – в бою он игнорирует все раны, кроме смертельных, его не может смутить даже потеря конечности, он будет атаковать, не чувствуя ни боли, ни сомнений, пока не откажут жизненно важные органы или не окончится действие наркотика.

Примерно через полчаса действие препарата начинает ослабевать, через час наступает абстиненция, наркоман становится подавленным, вялым и сонным. Как правило жизнь человека, подсевшего на этот наркотик, не длится дольше года – через полгода наркоман деградирует до такой степени, что перестает узнавать знакомых даже в промежутках между дозами, а вспышки агрессии после приема очередной дозы становятся чрезвычайно разрушительны и опасны. Еще через полгода организм не выдерживает нагрузки, и человек умирает (хотя как правило они умирают гораздо чаще в результате несовместимых с жизнью травм). Таким наркоманам не позволяют жить в поселениях – это опасно, их либо убивают, либо изгоняют. Встречи с ними вне поселений тем более опасны, в таких случаях самым правильным будет всячески избегать контакта.

Персонаж, употребивший гриб-дробовик, автоматически становится опасным для общества наркоманом. Вряд ли стоит прибегать к этому средству от нечего делать.

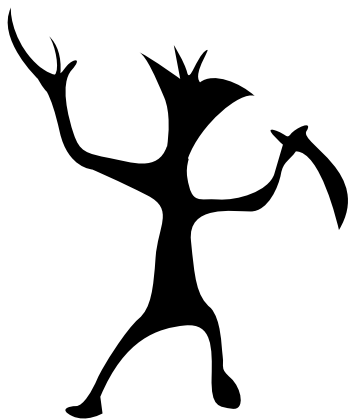
Если вы заметили в лесу незнакомых людей, даже если они ведут себя неагрессивно – предполагайте самое худшее. Лучше всего не попадаться им на глаза вовсе. Если это не удалось – постарайтесь как можно быстрее покинуть их поле зрения, не привлекая к себе лишнего внимания – в любой момент они могут превратиться в берсерков. Если они пытаются выйти на контакт – оцените степень их адекватности. Можно оценить их и визуально – на средних стадиях наркомании «дробовиков» можно узнать по красным кругам под глазами, на поздних губы у них становятся бледными, еще позже почти черными. Однако даже если визуальных признаков нет – напрасно рисковать не стоит.

Если же они на вас напали – самым правильным решением будет бежать, лучше в сторону поселка. Как правило, под воздействием наркотика они не в состоянии преследовать кого-то слишком долго – их внимание может резко переключиться на что-то еще (возможно, на собственную галлюцинацию), и они прекратят погоню. Однако, если этого не случилось, остановить их можно, только имея многократный численный перевес, поэтому и нужно бежать в сторону поселка.

Уничтожать такие банды лучше всего в промежутке от одного до двух часов после нападения – в это время они как правило спят, обессиленные. Но сначала их надо найти, конечно.

Шило

Специальная обработка и правильно дозированные добавки позволяют до определенной степени нейтрализовать разрушительный эффект гриба-дробовика. Такая смесь, изготавливаемая местными фармацевтами, называется «шило», и имеет широкое применение в боевых действиях. Получающийся в итоге стимулятор позволяет существенно снизить болевой порог и вызывает легкое чувство эйфории. То есть он обладает тем же эффектом, что и гриб, но в значительно меньшей степени, и человек способен себя контролировать. Однако препарат так же вызывает привыкание, хоть и не настолько быстро, разумный человек не станет применять его без крайней необходимости. Употреблять его чаще чем раз в день строго не рекомендуется.



Под воздействием данного препарата персонаж может в течение 15 минут игнорировать любые повреждения, кроме фатальных. Однако следует помнить, что он не становится от этого неуязвим. 5-6 кровоточащих ран – это уже очень серьезная заявка на преждевременную кончину от потери крови. А продолжать бой, получив критическое ранение, следует лишь в самом крайнем случае – если вы тотчас после боя не попадете на стол хирурга, вы не выживете. Да и хирург не всегда сможет вас спасти.

Штопор

Штопор – местная разновидность «сыворотки правды». Видимо, препарат назван в честь архаичного столового прибора, с помощью которого можно было открывать запечатанные стеклянные сосуды и получать доступ к содержимому. Процесс изготовления занимает около недели и довольно сложен, как и состав – препарат состоит из более чем 10 ингредиентов. Окончательный продукт может иметь два варианта исполнения – спиртовой настой или отвар. Настой гораздо дольше храниться (до трех лет) и обладает более жестким действием. Отвар сохраняет свои качества около двух месяцев, побочные эффекты более щадящие, но и действие его не такое эффективное (хотя в большинстве случаев достаточное).

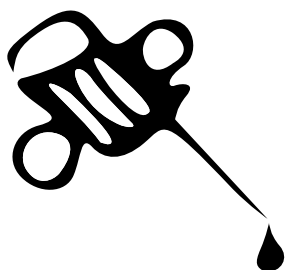
Эффективная доза – от 50 до 100 грамм препарата, в зависимости от веса клиента. Если доза будет недостаточной, человек сможет сопротивляться действию препарата, если слишком большой – может сразу вырубиться, не успев ничего сказать. При правильном использовании препарат начинает действовать примерно через 5 минут после приема. Человек становится заторможенным, реакции вялые, речь невнятная, внимание сильно рассеяно.

В таком состоянии он готов ответить на любой вопрос. Проблема только в том, что под действием штопора человек не может нормально формулировать свои мысли и строить слишком сложные речевые конструкции. Поэтому, чтобы допрос был эффективен, вопросы ему следует задавать не слишком длинные и предельно конкретные, по возможности требующие односложных ответов.

Примерно через 20 минут после приема наступает абстиненция. Реакция может быть разной – тошнота, рвота, обмороки, галлюцинации, иногда возможен анафилактический шок. В любом случае – человек не в состоянии дальше отвечать на вопросы. Состояние длится около часа, в конце концов человек как правило засыпает. Через два часа после приема препарата состояние организма обычно стабилизируется. Повторное применение препарата в течение суток может быть смертельно опасно.



RS-3000



Высокотехнологичная сыворотка правды. Откуда бы она могла взяться на ПП – совершенно непонятно.

Вводится внутримышечно. Через минуту после инъекции человек готов отвечать на любые вопросы, не пытаясь что-то скрыть. При этом он сохраняет ясное сознание, его интеллектуальные способности находятся на обычном уровне. Состояние продолжается около часа.

Побочные эффекты отсутствуют.

Серая полынь – растение, которое нередко можно встретить на открытых и относительно сухих участках. Является основным ингредиентом при изготовлении «хавы» – довольно популярного на планете наркотика.

Хава является сильным опиатом, за короткое время вызывающим как психическую, так и физическую зависимость. Представляет из себя субстанцию зеленого цвета, которую рассасывают, положив под язык. Все что осталось обычно выплевывают – если эту массу случайно проглотить, возможно отравление (сильная резь в животе в течение 3-4 часов). Однако такое случается нередко – в процессе человек постепенно теряет над собой контроль.

В отличие от дробовика, хава все же не так разрушительна – наркоман деградирует гораздо медленнее, в течение 4-8 лет (что по меркам Трясины довольно большой срок), и в промежутках между дозами обычно вполне адекватен (насколько адекватным может быть человек, у которого медленно, но верно разрушается мозг).

В целом можно сказать, что употребление хавы не считается на Трясине чем-то из ряда вон выходящим, такие люди свободно живут рядом с другими во многих поселениях. В некоторых «блатных» поселениях увлечение хавой является повальным – в отсутствие необходимости работать или выполнять хоть какую-то социально-полезную функцию, маргиналы развлекаются как умеют.

