



Кровь на песке

ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ ПОСТЪЯДЕРНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

Предисловие.....	2
Формальности	3
Правила игры.....	6
Экономика.....	14
Снаряжение	15
Место действия	17
Приложение	24

Предисловие

Наша мастерская группа уже неоднократно озвучивала наши принципы и пожелания, с учетом которых мы готовим и проводим игры. В этом смысле ничего не изменилось.

Как и раньше, мы уверены в том, что успех хорошей игры зависит от трех факторов: доигровой работы мастеров, желания игроков играть и их же готовности серьезно отнестись к проработке своих персонажей. Первый фактор – на наш откуп, последние два – зависят только от вас самих.

Мы по-прежнему не будем гнаться за количеством участников и возьмем только тех, кто видит мир игры таким же, каким его видят мастера, и кто готов своевременно выполнить все требования по подготовке, предъявляемые нашей мастерской группой.

Как обычно, сюжет игры не будет связан с глобальными проектами, великими интригами и очередным спасением мира. Все происходящее на игре в первую очередь будет иметь значение для персонажей-очевидцев и участников событий.

Мастера постараются свести необходимость мастерского вмешательства к минимуму, и будут играть наравне с игроками.

Данная игра не будет продолжением прошлогодней, но, тем не менее, она также позиционируется как экстремальная. Окружающий мир жесток, не забывайте об этом. Если вы не готовы к игре, где каждый сам за себя, к игре, где всё и все имеют свою цену, если вы не готовы реально пережить определенные неудобства жизненного и морального характера – то вам лучше поехать на другой проект. Если же вы решитесь поехать к нам, то будьте готовы к любому повороту сюжета. Мы не говорим, что с каждым из вас непременно случится что-то ужасное и психологически трудное, просто для нашей игры вероятность того, что это произойдет, гораздо выше, чем на других.

По этим причинам игроки до 16 лет допускаться не будут, это решение окончательное и обжалованию не подлежит. Те, кому не исполнилось полных 18 лет, могут поехать только по предъявлению письменного разрешения от родителей и с условием, что они едут в сопровождении совершеннолетнего игрока, который несет ответственность за данную персону.

Мы оставляем за собой право отклонить любую заявку без объяснения причин. Это не означает, что вы вообще не сможете узнать о причинах, вынудивших нас так поступить. Это означает, что эти причины мы огласим вам или капитану вашей команды только в приватном разговоре.

В список обязательных требований также будет добавлено собеседование с одним из мастеров (возможно, с заполнением анкеты) на предмет уточнения, что именно вы в состоянии вынести как личность без ущерба для психического и физического здоровья.

Ну а теперь, если вас не запугали все вышеприведенные высказывания и если вы продолжаете читать дальше, мы имеем честь официально заявить следующее. Мы будем рады видеть вас на нашей игре и готовы начать работу с каждым из вас для того, чтобы мы все смогли не просто поиграть, а прожить в июле-месяце три дня в мире, пережившем ядерную катастрофу. Добро пожаловать в наш с вами мир!

Конан, Арс, Изабелла

Формальности

Внимательно прочитайте данный раздел. В нем содержится вся необходимая информация о том, как наша игра будет проводиться, и о том, как принять в ней участие.

Организационная информация

Время и место

Игра будет проводиться в первые выходные июля, в течение неполных трех дней. А именно: игра **начнется 4 июля в середине дня и закончится 6 июля**. Все это время игра будет идти непрерывно на территории игрового полигона.

Место проведения игры мы сознательно пока не разглашаем. Можем сказать только, что она будет проводиться в Минской области. В то же время, мы организуем доставку игроков и их вещей из Минска до игрового полигона и обратно.

Подготовка полигона

За неделю до начала игры будет организован выезд для подготовки полигона. В этом мероприятии могут принять участие все желающие. Особенно, это относится к тем, кто хотел бы построить и обустроить свое жилище.

Начиная с этого времени, на полигоне постоянно будет находиться кто-либо из мастеров, поскольку работы по подготовке полигона не ограничены выходными, а продлятся всю неделю. Длительность вашего пребывания на полигоне зависит, конечно, от ваших возможностей, но стоит знать, что участие в «общественном» строительстве будет поощряться финансово. Питание во время подготовки полигона обеспечивают мастера игры.

Контактная информация

Адрес нашей электронной почты – fallout-2008@tut.by. Используйте его для согласования легенд и переписки с мастерами. В тех случаях, когда вам нужно решить какие-либо отдельные вопросы с одним из мастеров, лучше всего использовать форумную почту RPG.by. Для экстренной связи по важным вопросам звоните по телефонам: 394-00-67 (**Конан**), 698-18-96 (**Арс**), 638-18-96 (**Изабелла**).

Финансовый вопрос

Взносы

Сумма игрового взноса составляет **25 000 рублей**. Собранные деньги пойдут на закупку продовольствия, подготовку реквизита, покрытие строительных расходов и т.п. Смета игры будет опубликована через некоторое время после ее завершения, поскольку как на самой игре, так и после нее могут возникнуть непредвиденные расходы.

Доставка игроков с вещами на полигон и обратно в сумму взносов не входит и будет оплачиваться дополнительно. Стоимость транспортных расходов в расчете на каждого участника мы сообщим отдельно.

Также в сумму взноса не входят расходы на обеспечение персонажей игровыми деньгами. Их придется покупать дополнительно, однако после игры игровую валюту снова можно будет обменять на реальные деньги. Для некоторых игроков это будет возможностью снизить взнос, а кто-то, потратив дополнительную сумму, сможет на игре развлечься «по-полной».

Скидки

Для того, чтобы принять участие в игре, придется вложиться деньгами. Но существует возможность уменьшить свои расходы. Во-первых, взнос будет снижен для игроков, заявившихся на роль рабов, и готовых к тому, что перед игрой их «перетасуют» между хозяевами. Во-вторых, после игры мы вернем часть взноса тем, кто примет участие в общественном строительстве. В-третьих, взнос будет уменьшен для игроков, предоставивших нам на время игры необходимый реквизит, либо оказавших помощь в его изготовлении. В-четвертых, взнос будет снижен для игроков, на которых во время игры будут возложены некоторые игротехнические задачи.



Вообще, отдельно взятому игроку не очень-то сложно снизить сумму взноса до нуля.

Работа с игроками

Прием заявок

Как вам наверняка известно, для того, чтобы принять участие в нашей игре, необходимо отправить заявку. Вы можете сделать это на сайте проекта <http://fallout.rpg.by>, либо выслать мастерам в любом удобном для вас виде на [контактный email](#), либо в [форпочту](#).

Вот пример заявки от некоторого абстрактного ролевика, вы можете ввести свои данные и отправить заявку нам (если вы этого до сих пор еще не сделали):

Никнейм:	Pupkindiel_the_High_Elf
Фамилия:	Пупкин
Имя:	Василий
Телефон:	+375 29 123-45-67
Дата рождения:	1 января 1985
Город:	Минск
Роль:	помощник Хозяина Арены
Чего хотите от игры:	погрузиться в мир, переживший ядерную войну
Медицинские противопоказания:	аллергия на пыльцу растений
Примечания:	не забудьте ввести свои данные

До тех пор, пока вы не прислали заявку, мы не знаем о том, что вы хотите принять участие в нашей игре. Соответственно, чем позже вы это сделаете, тем сложнее нам будет сделать игру интересной для вас.

Легенда персонажа

После того, как вы убедитесь, что ваша заявка принята и одобрена мастерами, можно приступать к созданию своего персонажа. Создавая его, не стоит забывать, что персонаж – часть этого мира. Он когда-то родился, где-то живет, работает, болеет, отдыхает, напивается, радуется и когда-нибудь умрёт. Ну, на игре всего этого можно не успеть, но представлять себе, как это происходит, надо до ее начала.

У вашего героя есть свой внутренний мир, который может отличаться от того, что он выставляет напоказ; привычки, вредные и полезные (аккуратность, занудство, обыкновение ковырять в зубах после еды и т.д.). Может существовать любимый предмет, с которым он не расстанется (носовой платок, портсигар, зажигалка, шляпа,



спицы с клубком, какой-то значок на видном месте), позволяющий другим запомнить вашего персонажа после даже мимолетной встречи... Распорядок дня, память и планы на будущее продуманные до игры делают из вашего персонажа не "человека одного дня", а живого человека, прожившего уже какой-то кусок жизни. И не забудьте про возраст. Ведь привычки, здоровье, взгляды в десять лет и в сорок отличаются разительно.

В легенде должны быть обозначены следующие моменты: биографические данные, психологический портрет (связанный с биографией), социальный статус (зависящий и от биографии, и от характера), планы на будущее, к достижению которых будет стремиться ваш персонаж.

Более подробно обозначить в легенде все эти пункты может помочь нижеприведённая анкета:

1)	Имя (фамилия, кличка)
2)	Где и когда родился, либо причины, почему это неизвестно
3)	Родители (имена, род занятий, особенности семьи)
4)	Где вырос (особенные воспоминания)
5)	Если есть кличка – как ее получил?
6)	События или личности (родственники, друзья, враги), повлиявшие на характер персонажа, а также на выбор данного образа жизни. Как они повлияли?
7)	Особенности поведения
8)	Особенности внешнего вида, одежда, снаряжение и прочий инвентарь
9)	Причины, по которым персонаж оказался в Песках или направляется сюда
10)	Планы на будущее

Не нужно торопиться, лучше написать легенду вдумчиво. Но стоит помнить о том, что после того, как вы **отправите** легенду своего персонажа, в нее, скорее всего, нужно будет вносить некоторые изменения – ведь легенду еще предстоит согласовать с мастерами и легендами других персонажей. На все это потребуется время, потому что затягивать с написанием легенды тоже не следует.

Вместе с легендой вышлите свою фотографию. Если внешность персонажа предполагает какие-либо заметные отличия от вашей внешности, то лучше присылать фото «в образе».

Встреча с мастером

Для получения допуска к игре вам придется встретиться с одним из мастеров. До этой встречи нужно согласовать все вопросы, касающиеся вашей роли, легенды, особенностей персонажа, допущенного снаряжения и необходимого реквизита. Также вы должны быть готовы ответить на вопросы, касающиеся правил и игровых условностей.

В идеале, к моменту окончания встречи у вас принята легенда, сдан взнос, сдан допуск по правилам, вы знаете, что вам разрешено брать на игру, и получили (если нужно) необходимый игровой реквизит. Т.е. все насущные вопросы должны быть решены.

Крайние сроки

За две недели до игры работа с игроками прекращается. Это означает, что высылать заявки, легенды или сдавать допуск по правилам позже этого срока будет уже поздно. Самый последний день, когда еще можно будет всем этим заниматься – **20 июня**.

Исключение из этого правила мы можем сделать только при наличии серьезной и уважительной причины. Например, все иногородние игроки, у которых не будет возможности пройти допуск заранее, будут проходить его перед игрой уже на полигоне.

Правила игры

Мы рассчитываем на то, что правила будут внимательно прочитаны игроками заранее, допуск по ним будет сдан с первого раза, а на игре правила будут соблюдаться всеми участниками. В ролевой игре нет необходимости считать какие-нибудь баллы, и целью данной игры является погружение в постапокалиптический мир, а не абстрактный выигрыш.

Война никогда не меняется

Безопасность

Почти у каждого человека есть два глаза, один потерять не жалко. А если серьезно, то защитные очки должны быть у всех, кто собирается активно участвовать в боевых действиях. Их придется быстро надевать при первых признаках того, что вот-вот начнется перестрелка. Без очков во время стрельбы разрешается только закрыть глаза и в страхе уткнуться в землю.



Во время боя сильно не увлекайтесь, поскольку за выбитые глаза, разбитые головы и прочие нанесенные травмы придется отвечать в первую очередь вам, а не вашему персонажу (точно не стоит наносить удары в пах, лицо или шею). Мы рассчитываем на благоразумие и взаимное уважение всех участников игры друг к другу.

Не стоит пренебрегать и собственной безопасностью. Не надо прыгать с высоты, хватать руками активированные гранаты, бегать сломя голову ночью по пересеченной местности, ломать ноги, обливаться кипятком и падать в костер. Вашей жизнью и вашим здоровьем, несомненно, распоряжаетесь лично вы, но нам будет очень неприятно, если с вами что-нибудь случится.

Отыгрыш ранений

Каждое полученное ранение должно быть отыграно. Перечитайте предыдущее предложение еще раз и запомните его. Это и есть самое главное правило боевого взаимодействия.

Там порез, тут простреленная нога, здесь разрубленная тесаком рука, и так далее – последствия всем понятны. Правда, не стоит руководствоваться тем, что показывают в голливудских фильмах. Киногерои нереально живучи и выносливы, в отличие от обычных людей.



Не забывайте о том, что ранения могут сопровождаться кровотечением, которое, если его не остановить, приведет к тому, что вы быстро ослабеете и умрете.

Критические ранения

Обычные ранения накладывают на игрока обязанность их отыгрывать, но не обязательно лишают его способности двигаться и сражаться. Однако, существуют ранения, которые могут мгновенно вывести вас из строя. О них следует рассказать немного подробнее.

Во-первых, такими ранениями являются огнестрельные раны головы, шеи и корпуса. Не имеет значения из чего именно в вас стреляли – в нашей игре все огнестрельные ранения достаточно серьезны, причем, наиболее опасны ранения головы и шеи (в реальной жизни 98% таких случаев заканчивается летально).

FALLOUT в Беларуси

Во-вторых, критическими ранениями являются глубокие проникающие ранения и обширные рассечения. Т.е. персонаж, которого проткнули копьем, которому, например, разорвали когтями живот или разрубили топором ребра, сопротивляться и самостоятельно двигаться уже не сможет.

В-третьих, ранения могут считаться критическими и по другим, менее очевидным причинам. Вы можете потерять боеспособность из-за сильной боли (например, простреленное колено – это очень, **ОЧЕНЬ** больно), из-за обильного кровотечения (которое неизбежно, если вас, допустим, несколько раз хорошо порезали), из-за того, что вас оглушило взрывом и так далее, и тому подобное. Руководствуйтесь здравым смыслом.



Смерть персонажа

Персонаж погибает в том случае, если над ним демонстративно производят несовместимые с жизнью действия, либо он получает несовместимые с жизнью ранения: перерезание горла, целенаправленное добивание поверженного противника (например, «контрольный» выстрел в сердце или голову), множественные огнестрельные ранения (очередь в корпус), различные разновидности казней и т.д.

Кроме этого, раненый (заболевший, отравленный, облученный) персонаж погибает, если ему в течение длительного времени никто не оказал медицинской помощи. А при ранении жизненно-важного органа практически никто не протянет больше одного часа. Если хотите, вы можете оценивать состояние своего персонажа как более тяжелое, посчитав, что какое-либо критическое ранение оказалось смертельным, или что болезни ваш персонаж не перенес.



Если ваш персонаж погиб, то изображать бесчувственное мертвое тело вам придется до тех пор, пока не завершится игровой эпизод с вашим участием. В поселении труп, скорее всего, быстро подберут и отнесут в амбулаторию, где мертвяки быстро вырежут всё представляющее ценность. Или, может быть, родственники решат устроить пышные похороны. Или труп вашего персонажа еще некоторое время будут демонстрировать в назидание всем остальным. Тут уж всё зависит от обстоятельств.

После всего этого, вы надеваете на голову белую повязку и, не привлекая внимания и не вступая ни с кем в разговоры, идете к Хозяину Арены.

Мир полный жестокости

Мы рассчитываем, что жестокость и насилие, с которыми может столкнуться ваш персонаж, не станут целью данной игры, а будут являться средством, способным подчеркнуть смелые, добрые, благородные поступки, которые будут происходить на фоне погрязшего в жестокости и искалеченного ядерной войной мира. Всегда остается место надежде...

Ограничение свободы

Разрешается связывать пленных по-настоящему. В этом случае персонаж освобождается от пут, если это удастся игроку. Связывающие и удерживающие его игроки несут полную ответственность за жизнь и здоровье связанного. Помните, что в связанных конечностях плохо циркулирует кровь, а связывание на длительный срок может нанести необратимый вред здоровью. Лучше всего заранее подготовить оковы или кандалы, с помощью которых можно удерживать пленного, не рискуя нанести вреда его здоровью.

Ограничивая свободу какого-либо участника игры, вы берете на себя ответственность за него. В этом случае вы будете обязаны предоставить ему место для ночлега (не обязательно комфортное), обеспечить минимальные потребности в воде и пище, дать возможность справлять естественные надобности.

Оглушение



Чтобы оглушить какого-либо персонажа, нужно прикоснуться тупым тяжелым предметом (прикладом ружья, дубиной, обухом топора и т.д.) к его затылку и сообщить об оглушении (например, сказать «оглушен» или «оглушаю»). Голой рукой оглушать нельзя.

Персонаж, которого оглушили, будет еще около пяти минут без сознания (игрок обязан упасть и закрыть глаза). После этого персонаж еще некоторое время страдает от последствий (например, головокружения и головной боли). Последствия оглушения можно снять лекарством от боли, либо отдыхом в течение одного-двух часов.

Пытки

Каждый персонаж дорожит своей жизнью и своим здоровьем так же, как дорожит своей жизнью и своим здоровьем игрок. Имитация пыток не опасна и не болезненна для игроков, но, конечно же, для персонажей это настоящие пытки, которые сможет выдержать далеко не всякий.

Никаких специальных указаний на этот счет не будет. То, как имитировать пытки, зависит от фантазии игроков и остается на их усмотрение. В результате этих воздействий персонажи наверняка будут ранены или травмированы.



Если у вашего персонажа нет определенных особенностей, то под пытками вы не сможете проявить чудеса упорства и стойкости. Для простоты будем считать, что пытки, длящиеся больше одного часа, никто не выдерживает, и ваш персонаж обязан будет начать говорить правду.

Правило «СТОП»

Отыгрыш прочих 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. К насилию в игре не стоит относиться как к чему-то забавному и, тем более, желательному.

Прежде всего, не стоит забывать, что это игра. 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.

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

Всех излечит, исцелит...

Первая помощь

Помощь раненому может оказать любой желающий, но эта помощь, в основном, сводится к перевязке ран и остановке кровотечения (используйте бинты или хотя бы чистые тряпки). Еще можно использовать медикаменты, если они есть в наличии, и известно, когда и как их нужно применять.

Не претендуйте на большее, если вы не обладаете специальными навыками. Впрочем, уход за больными вам тоже по силам.

Работа хирурга

При большинстве ранений простой перевязки недостаточно, поскольку сами по себе заживают только небольшие порезы. Для лечения обширных рассечений, колотых ран и, тем более, пулевых ранений, требуется помощь опытного хирурга, способного успешно прооперировать пациента.

Процесс выздоровления занимает довольно продолжительное время, особенно в случае критических ранений. Пациент может быть прикован к постели в течение долгих недель.



Био-регенератор

В амбулатории, среди прочего сложного медицинского оборудования, находится универсальный био-регенератор. Это чудо довоенной техники ускоряет сращивание мягких тканей и переломов в десятки раз, позволяя в течение нескольких часов заживить даже критические ранения, если перед этим, конечно, пациент попал в руки хирурга и пережил операцию.

Опасности нового мира

Радиация

По прошествии десятков лет после Войны многие территории остаются зараженными. До сих пор есть места, побывав в которых, можно получить такую дозу, что начнешь по ночам светиться.



Большинство таких мест отмечено предупреждающими знаками, но как наверняка узнать, что вы подверглись облучению и в самом ближайшем будущем вам грозит лучевая болезнь? Для того, чтобы вы наверняка могли это понять, мы будем использовать специальные таблички.

Если вы где-нибудь такую обнаружите, то **вы уже облучены**. Начальные симптомы лучевой болезни: легкое недомогание, головокружение и головная боль, тошнота. Впоследствии состояние облученного персонажа неизбежно ухудшается. Помочь страдающему от лучевой болезни могут только специальные довоенные препараты. Чем раньше персонажу будет оказана медицинская помощь, тем больше у него шансов на выживание.

Отравления

Со времен Войны остались различные ядовитые вещества, которые еще кое-где находят. Можно, конечно, наткнуться на неразорвавшуюся бомбу с отравляющим газом, но, как правило, наибольшая

опасность исходит от воды и пищи, впитавшей в себя со временем эти токсины. А бывает и так, что отраву подмешивают в пищу или питье специально.

Отравленные продукты отличаются от обычных резким и кислым вкусом. Яды настолько сильны, что достаточно только попробовать отравленную пищу или питье – это уже приведет к серьезным последствиям.

Попадание отравляющих веществ в организм очень опасно. При сильном отравлении вы испытываете острую боль, сопровождающуюся рвотой и головокружением. Со временем состояние отравленного персонажа неизбежно ухудшается. Помочь страдающему от отравления может только противоядие, причем, чем раньше оказана помощь, тем больше шансов на выживание.



Инфекции

Повышенный радиационный фон приводит к появлению новых разновидностей вирусов и бактерий. Симптомы болезней различны, в каких-то случаях это кашель и температура, в других, например, слабость и желудочные расстройства, и т.д.

В довоенных книгах упоминается, что инфекции чаще появляются в тех местах, где пренебрегают элементарными санитарными нормами. Если вы заразились, то кто-либо из мастеров или игротехников вам об этом сообщит персонально.

Игрок может (по своему желанию) посчитать, что его персонаж хуже переносит инфекцию и умирает от осложнений, либо что именно это заболевание для него смертельно и т.д.

Ты – особенный!

Отдельные персонажи могут обладать некоторыми особенностями, благодаря которым на них будут распространяться специальные поправки к правилам игры. Все эти особенности являются неотъемлемой частью стиля Fallout и представляют собой навыки персонажей, либо врожденные свойства, либо какие-то приобретенные персонажем отличительные черты и качества. Какие-то особенности могут быть у персонажей изначально, а какие-то могут быть получены уже по ходу игры. Но нормальная ситуация – если у вашего персонажа нет вообще никаких игровых особенностей. Каждый персонаж является особенным сам по себе, отличаясь от других не столько техническими преимуществами, сколько биографией, характером и манерой речи.

Водитель

Исправных транспортных средств после Войны осталось не так и много, как и тех, кто способен ими управлять. Обладатель данной особенности отличается от остальных именно тем, что может водить и даже ремонтировать автомобили.



Вышибала



Обладающий данной особенностью персонаж посвятил немало времени тренировкам по рукопашному бою, и теперь может наносить довольно сильные удары голыми руками (приравниваются к ударам, нанесенным таким холодным оружием, как кастет или дубинка). Кроме того, персонаж способен без всякого оружия, одним ударом по голове оглушить кого-либо (удар должен лишь слегка обозначать попадание!!!).

Дитя радиации

Персонаж, обладающий этой особенностью, способен без вреда переносить любое (даже очень сильное) воздействие радиации. Правда, если он решит обзавестись семьей, то детей может и не получиться. Зато на него реагируют детекторы излучения.



Живучий



Этот персонаж отличается повышенной живучестью и способен перенести одно критическое ранение (упасть и снова встать), сохраняя способность сражаться и передвигаться самостоятельно.

Каменная голова

Обладатель данной особенности настолько твердоголов, что его вообще невозможно оглушить.



Крепкий орешек



Персонаж, являющийся «крепким орешком» не «раскалывается» ни при каких пытках. В некоторых ситуациях это может быть весьма полезно, но, к сожалению, данная особенность никак не способствует освобождению или бегству из плена.

Наркоман

Эта особенность заключается в том, что персонаж не представляет своей жизни без наркотиков. Если он не получает очередную дозу вовремя, то его состояние резко ухудшается – начинаются немотивированные истерики, повышается агрессивность, ухудшается самочувствие. Через несколько часов появляются сильные болевые ощущения, наркоман теряет способность делать что-либо самостоятельно и даже передвигаться.



Отморозок



Обладатель данной особенности в бою входит в раж, не обращает внимания на боль и игнорирует обычные ранения. Только критическое ранение может вывести его из строя.

Если у персонажа есть особенность «Наркоман», то «Отморозком» персонаж может быть только под действием наркотиков.

Прикосновение смерти

Обладателю данной особенности удалось каким-то образом избежать жуткой и мучительной смерти, но ее прикосновение не прошло бесследно – персонаж теперь не может передвигаться бегом, а любая броня слишком тяжела для его искалеченного тела.



Проклятие духов



Обладатель данной особенности пал жертвой странной и непонятной болезни. Чувствует он себя крайне плохо, страдает от боли, у него отнимаются руки и ноги, а с каждым днем ему становится все хуже.

Пьяница

Персонаж, обладающий такой особенностью, сильно пристрастился к алкоголю. Он не может отказаться от выпивки, и при этом спиртное очень быстро на него действует. Его моментально «развозит» буквально от одной-двух порций выпивки.



Стойкий солдат



Этот персонаж обладает повышенной стойкостью в сражении. Получив критическое ранение, он еще способен отстреливаться или из последних сил воткнуть нож в бок тому, кто пытается обшарить его карманы. Передвигаться, правда, уже не может.

Если у персонажа есть особенность «Живучий», то свойства «Стойкого солдата» проявляются после второго критического ранения.

Умник

Обладатель данной особенности не терял даром времени, а занимался чтением довоенной технической литературы. Теперь он знает, как работают многие довоенные устройства, такие, как био-регенератор, дозиметр, ЭВМ, ЭПА, автодок или протонный фазогенератор.



Хирург



Разрезать человека и потом зашить швы способен всякий, но не каждый может сделать так, чтобы после этого пациент остался жив, да еще и пошел на поправку. Находчивость, знание анатомии, здоровый цинизм и большой практический опыт хирургических операций помогают обладателю данной особенности оставаться неплохим врачом. Такая профессия, несомненно, является одной из самых востребованных в мире, пережившем ядерную войну.

Чудо веры

Персонаж-христианин, обладающий такой особенностью, может единожды совершить чудо веры: реанимировать персонажа, исцелить рану или болезнь, изгнать демонов.



Ядоустойчивый



Обладатель данной особенности крайне устойчив к воздействию различных токсинов. В случае отравления он страдает также, как и все остальные, но буквально через час организм выводит большую часть яда, что приводит к улучшению состояния без использования противоядия.

Наша дружная семья

Люди

Люди по прежнему остаются самой многочисленной популяцией, несмотря на то, что их численность катастрофически сократилась во время Войны. Никакими особыми преимуществами и недостатками в сравнении с остальными существами они не обладают.

Мертвяки

Жертвы радиации, когда-то бывшие людьми. По неизвестной причине, получив огромные дозы радиоактивного излучения, они не умерли, хотя их тела значительно изменились. Отличительные признаки мертвяков – худощавое телосложение, грязно-зеленая или коричневая кожа, резкий запах. При этом, свою сожженную кожу мертвяки часто заматывают тряпками, бинтами, полосками ткани.

Каждый мертвяк получает две особенности: «Прикосновение смерти» и «Дитя радиации». Кроме этого, многие мертвяки, как правило, хорошо разбираются в медицине или довоенной технике.

Мутанты

Мутанты встречаются не часто. Во многом потому, что большая их часть нежизнеспособна. От нормальных людей мутанты обычно отличаются уродливым внешним видом, неестественными пропорциями, заметными красными пятнами на лице и теле и меньшей сообразительностью по сравнению с людьми. Они не глупые, просто на принятие решений и обдумывание у них уходит больше времени.

У персонажей-мутантов практически нет шансов освоить сложные профессии, зато с рождения они обладают некоторыми из следующих особенностей: «Вышибала», «Живучий», «Каменная голова», «Крепкий орешек», «Отморозок», «Стойкий солдат».

Money, money, money...

Перед игрой

Как уже было написано, в сумму игрового взноса обеспечение персонажей игровыми деньгами не входит. Мы считаем неправильным, что игрок, который едет на игру бедным батраком, и игрок, который едет богатым персонажем и может позволить себе два дня жить во Дворце Удовольствий, платят одинаковый взнос. Поэтому, чтобы получить до игры некоторую сумму игровых денег, вам придется обменивать их на реальные по установленному мастерами курсу.

После игры

После того, как игра завершится, можно будет всю оказавшуюся у вас на руках сумму в игровой валюте обменять обратно на настоящие деньги по тому же самому курсу. По нашему мнению такой подход должен стимулировать реалистичное отношение к игровым деньгам и торговлю.

Всегда есть чем поживиться

Имущество в игре

Почти все предметы находятся «в игре», поэтому список допустимых вещей будет ограничен. Например, хороший спальный мешок – это достаточно дорогая экипировка в постыадаптивном мире, большинству игроков мы настоятельно советуем запастись одеялами. Одежда – или сильно поношенная «современная», или относительно новая, простого покроя, из натуральных материалов. Участники игры также будут ограничены в продуктах питания. Окончательно вопрос «что можно с собой брать» будет согласовываться в индивидуальном порядке.

Игрокам будет разрешено брать предметы личной и интимной гигиены, а также необходимые медикаменты (для участников игры с хроническими заболеваниями) в качестве неигрового имущества. Все такие вещи должны быть аккуратно упакованы, а саму упаковку мы перед игрой отметим специальной наклейкой.

Все транспортные средства, находящиеся «вне игры», должны быть замаскированы (хотя бы частично), чтобы не мешать остальным участникам игры. К автомобилям «в игре» это не относится.

Грабежи и кражи

Имущество, отмеченное специальным знаком как неигровое, отчуждать запрещается. Все остальное приглянувшееся кому-то добро может быть украдено или даже отнято, поэтому брать на игру слишком ценные вещи не рекомендуется.



На самой игре чужими вещами вполне можно пользоваться (чей-то спальный мешок может оказаться весьма кстати холодной ночью, еду можно будет просто съесть, а нож соседа может оказаться лучше и удобнее собственного). Также чужую вещь можно продать, либо обменять на что-то более необходимое.

Тем не менее, относиться к чужим вещам надо бережно, не ломать их и не портить, поскольку после игры их необходимо будет вернуть владельцам.



Скупщик

Наибольшей ценностью в мире обладает оружие, боеприпасы, химические препараты, электроника и качественная экипировка, поэтому нет смысла раздевать человека до нижнего белья – сбить кучу ненужного барахла будет достаточно сложно.



На игре будет присутствовать мастерский персонаж, который будет скупать украденные и отнятые ценные вещи. Однако, при этом он вводит в игру некоторое количество игровых денег, которые мы будем обязаны после игры обменять на реальные. Поэтому если ваша вещь оказалась после игры у мастерского торговца, то вам придется возместить уплаченную им сумму. Мы даем гарантию, что данная сумма не будет превышать стандартную цену этой вещи в мире игры.

Снаряжение

Оружие

Холодное оружие

Дубины, ножи, тесаки, топоры, даже копья (в том числе и легкие метательные), а также луки и арбалеты. В качестве игрового холодного оружия используются полноразмерные муляжи, изготовленные из дерева, пластика, резины или дюралюминия. Муляжи должны быть безопасны в использовании: не должно быть выщерблин и заусенцев, все углы обязательно должны скругляться, сами муляжи не должны быть ломкими, не должны на сломе давать острых сколов. Стрелы, дротики и арбалетные болты обязательно должны быть гуманизированы.



Огнестрельное оружие

Пистолеты, автоматы, винтовки, пулеметы. Для простоты будем считать, что все пули наносят одинаковый урон, а различия между образцами огнестрельного оружия заключаются в точности, скорострельности и эффективной дистанции стрельбы. В качестве игрового огнестрельного оружия следует использовать различные образцы airsoft-оружия, максимальная мощность которых ограничена «120-ым тюнингом».



Боеприпасы могут храниться только в специальных емкостях (обозначенные коробки с патронами, магазины пистолетов, автоматов или винтовок и т.п.), причем патроны могут различаться и подходить далеко не для всякого оружия (обращайте внимание на маркировку). Страйкбольные шары, находящиеся вне специальных емкостей, использовать запрещается.

Гранаты и взрывчатка

Осколочные гранаты (довоенные или кустарно изготовленные) не очень эффективны на открытой местности, зато практически незаменимы в закрытых помещениях. Требования к игровым гранатам такие же, как в страйкболе (петарда не мощнее 6-го «корсара», пластиковые шарики или горох в качестве наполнителя, безопасность осколков). В закрытых помещениях площадью до 25 м² (представьте квадрат 5 на 5 метров, чтобы сориентироваться) граната гарантированно оглушает и наносит осколочные ранения всем, кто находился там в момент взрыва. На



открытой местности – ранение по факту попадания «осколком» (или сразу несколько ранений, если «осколков» больше одного). Для защиты от осколков не пытайтесь накрыть чем-нибудь гранату, а используйте такие укрытия, которые спасли бы вас в случае настоящего взрыва.

Броня

Примитивные доспехи



После ядерной войны значение холодного оружия возросло, поэтому неудивительно, что некоторые умельцы стали изготавливать из подручных материалов примитивные металлические доспехи. Основными требованиями к таким доспехам являются: безопасность (из доспеха не должно торчать никаких острых частей), наличие цельнометаллических защитных элементов и адекватный внешний вид. Так, например, на каком-либо персонаже уместен будет стальной наплечник или, например, кожаная куртка с приклепанными к ней стальными пластинами. Такая броня полностью защищает ее владельца от холодного оружия, но только те части тела, которые прикрыты металлическими пластинами. Не защищает от пуль и осколков.

Довоенная броня

Довоенные средства защиты намного эффективнее, чем примитивные доспехи, поскольку они рассчитаны на защиту от более совершенного оружия, и изготавливались по сложным технологиям. В качестве игровых бронежилетов могут использоваться как настоящие бронежилеты, так и антуражно выполненные имитации (они обязательно должны быть утяжелены). Каски необходимо использовать реальные (т.е. стальные или кевларовые), пластиковые имитации подойдут только в случае «безупречного» (по антуражности) внешнего вида. Броня прикрывает только то, что прикрывает. При этом, от холодного оружия и осколков такая броня защищает полностью, а от попаданий огнестрельного оружия – только частично. А именно: попадание в бронежилет или каску приводит к кратковременной (на одну минуту) потере боеспособности (состояние равнозначное оглушению).

Кроме того, в довоенных сражениях иногда использовались массивные стальные щиты, полностью защищавшие от пуль. Такие щиты не были широко распространены, но по слухам какая-то часть их сохранилась до сих пор.

Химические препараты

Боевые стимуляторы

КПБХ – инъектор, содержащий препарат (жидкость голубого цвета) для улучшения боевых качеств солдат; лучше применять его перед началом боя. Начинает действовать сразу после применения, в результате чего персонаж временно приобретает особенности: «костяная голова», «стойкий солдат» и «отморозок». Время действия КПБХ не более тридцати минут. По истечении этого времени у персонажа появляется сильная сонливость, головокружение, легкая дезориентация в пространстве; лучше всего в это время спокойно посидеть на месте или поспать. Прием КПБХ чаще, чем один раз в день, может привести к остановке сердца.



Стимпак – инъектор, содержащий препарат (жидкость красного цвета) для поддержания боеспособности раненых солдат. Если вколоть стимулятор прямо в рану, то о ранении можно на некоторое время забыть – останавливается кровотечение, блокируются болевые ощущения. Ни от

чего другого, кроме как от ран, стимпак не помогает. Инъекция действует локально; для того, чтобы на время избавиться от последствий любой другой раны, потребуется еще один стимпак. Примерно через полчаса действие препарата заканчивается, и полученное ранение снова дает о себе знать. По этой причине стимпаки не следует считать панацеей: в пылу боя можно получить слишком много ранений, и это может оказаться несовместимо с жизнью персонажа.

Наркотики

В постядерной Беларуси распространены синтетические наркотики, вызывающие быстрое и стойкое привыкание. Обычно их заправляют в ранее использованные инъекторы. Двух-трех употреблений достаточно для появления стойкой зависимости. Употребление наркотиков приводит к кратковременной недееспособности по причине «ловли кайфа», однако, в отдельных случаях эффект от наркотиков может быть другим.

Медикаменты

Антирад – применяется для лечения лучевой болезни (ставится капельница). Одной упаковки достаточно для снятия последствий любого облучения, главное, применить лекарство вовремя.



Противоядие – инъектор, содержащий универсальное противоядие (жидкость белого цвета). Достаточно быстро нейтрализует подавляющее большинство токсичных веществ.

Антибиотики – применяются для лечения инфекционных заболеваний. Многие антибиотики уже просрочены, потому нужно внимательно смотреть на сроки их годности.

Возбудитель – мощный стимулятор половой активности, выпускавшийся до Войны в промышленных масштабах. Самая популярная разновидность – таблетки с мятным вкусом. Действует не меньше тридцати минут на представителей любого пола и биологического вида.

Место действия

Действие игры будет разворачиваться в 2148 году, в поселении с названием Пески, расположенном на юго-западе страны, на пересечении дорог, ведущих в Брест из Барановичей и Пинска.

Общее описание

Разные чувства охватывают заходящих сюда. Те, кто здесь впервые, испытывают легкое чувство тревоги. Слушать рассказы об этом месте – одно, а побывать самому – совсем другое. И дело не в том, что в Песках опасно, а в том, что человеческая жизнь здесь действительно имеет цену. Вполне конкретную цену, выражаемую в определённой сумме. Как и во всех южных городах, основная масса людей делится здесь на три категории: товар, те, кто владеет «товаром» и те, кто работает за деньги на «владельцев товара». Потому и взгляд, которым местные жители встречают гостей – это опытный взгляд оценщиков и торговцев: «Кто ты, гость?», – и: «Сколько ты можешь стоить?»

Тех же, кто тут не в первый раз, охватывает чувство предстоящего разгула, поскольку самый ходовой товар в Песках – разнообразные развлечения. За деньги здесь можно найти все – спиртные напитки, профессиональных девочек, несколько видов наркотиков и разнообразные азартные игры.

Когда в поселении нет караванов, жизнь здесь по большому счету замирает – скучающие патрули, обходящие периметр, редкие прохожие, стук молотка – кто-то пытается продлить жизнь своему ветхому жилищу. Иногда можно увидеть группу рабов, переносящих ящики – хозяин какого-нибудь

заведения готовится к следующей встрече клиентов, или услышать перебранку соседей, не поделивших какую-то мелочь. И только тренировочная площадка полна жизни, здесь всегда слышен лязг оружия, звуки ударов, приказы и ругань.

С приходом караванов жизнь в Песках кардинально меняется – слышны зазывания, предложения – поселение оживает на глазах, чтобы угодить долгожданным гостям всеми возможными способами. Для местных жителей караваны – это тот сладкий кусочек, от которого напрямую зависит, как они будут жить завтра, а иногда – и в каком социальном статусе. Специальных магазинов здесь нет, поскольку все, что нужно, продается с приходом того или иного каравана. Хозяева заведений могут немного приторговывать, но это скорее подспорье, а не основной бизнес.

Дважды в год в Песках проходит День Арены. Это событие, на которое в поселении собираются наёмники без контрактов, караваны, обычные налётчики-работоторговцы, представители богатых южных семей и различных группировок, местные фермеры. Именно тогда все заведения выжимают из себя максимум. Бойкая торговля идёт с утра и плавно переходит в деловые переговоры, которые прекращаются с началом представлений на Арене.

Достопримечательности

Казармы

Самое большое здание в посёлке. Именно там живут Хозяин, его Помощники и Охрана. Окна с бойницами сразу дают понять, что это здание является крепостью, а часовой на крыше сразу же поднимет тревогу в случае опасности.

Арена

Площадь в центре посёлка. Большую часть времени она заставлена лотками, на которых торговцы разложили свои товары, и столами, за которыми едят, выпивают или играют в карты. Но когда приходит время главного зрелища, всё это убирается в сторону и место торговли и отдыха превращается в место развлечения, узаконенного убийства, возможность попонтоваться и просто выяснить отношения. Один на один, групповые бои, огненные игрища, выступления – хватает, на что посмотреть и послушать. Бои не всегда идут насмерть, обычно, если кто-то завалил противника, то спрашивает у Хозяина что с ним делать, а дальше уже он или сам решает, или кому-то из своих корешей предлагает решить: оставить жизнь или отправить бедолагу на органы, добить то бишь. Может предложить кому-то купить жизнь и отдаст этого неудачника тому, кто даст нормальную цену. Бои там, обычно, бывают следующие:

«Мясо». Это когда кучке провинившихся дают ножи и выпускают на Арену. Один, кто останется – получает свободу и с этим ножичком может катиться на все четыре стороны. Остальных – кого мертвякам отдадут, кого заштопают (рабский труд им обеспечен).

«Убийца». Только для хорошего бойца. Он должен выдержать несколько боёв, где-то три, может пять против не самых дохлых соперников. Причём, если бои получаются действительно красивыми, то Хозяин может и приз хороший дать, а не просто денег отвалить.

«Олимпиада». Заранее заявленные бойцы бьются один на один. Проигравший выбывает (иногда насовсем), а победители сражаются друг с другом в следующем круге, пока не останется один победитель, который и получает приз.

«Судилище». Если два достаточно авторитетных товарища поспорили, то они могут выяснить отношение на Арене. По договорённости бой идёт либо до полной смерти, либо проигравший становится рабом победителя, либо что-то платит, отдаёт.

«Вызов». Чем-то похоже на «судилище», но только тут кто-то кому-то бросает вызов, предлагая бой. Отличие же от «судилища» ещё в том, что второй может отказаться или быстренько выставить вместо себя другого бойца.

Дворец Удовольствий

Ну, тут уж сразу понятно, о чем речь идет. Ежели у кого баблишко лишнее заводится, то лучшего места, чтоб его спустить и придумать нельзя. Как говорится, тут удовольствий на любой вкус хватает: и бухнуть можно, и пожрать чего особенного, кости покидать или в картишки там перекинуться. Ну девочку или мальчика снять, куда ж без этого, или там танец заказать в отдельной комнатке. А еще можно кальянкику пыхнуть, одному или в компании друганов, перетереть заодно за жизнь. В общем, удовольствий хватает. Над Дворцом Хозяйка главной стоит. Раньше-то все заведения разным хозяевам принадлежали, но лет этак восемь тому назад Хозяйка их как-то незаметно к рукам прибрала: кого подкупила, кто на Арену вдруг попал, а кто почему-то из Песков быстро смылся. Когда над Песками новый Хозяин Арены встал, все ждали, что и Хозяйка ко дну пойдет, да только все по-другому вышло. Никто не знает, что там за дела у нее с Хозяином новым были, но все по-прежнему осталось.

Амбулатория

Открыта здесь достаточно давно мертвяками из Бреста, или, как они его называют, «Возрождения». Суть контракта, заключённого с Хозяином сводится к следующему: они бесплатно лечат его самого и его людей, а взамен получают тела всех мертвецов в посёлке, которых разбирают на органы. Специально рабов для этих целей они не покупают, если только за бесценок – сырьё достаточно, потому стоит оно недорого.

Амбулатория занимает часть одного из каменных строений и сильно от отличается от всего, что есть в Песках. Во-первых, это единственное электрифицированное в поселке место, да еще и оснащенное действительно сложным медицинским оборудованием. Во-вторых, здесь живут и работают самые настоящие мертвяки из Бреста. В-третьих, если вне стен Амбулатории кого-либо могут лишить жизни, то здесь эту самую жизнь могут спасти даже в том случае, если пациент тяжело ранен и находится при смерти. Услугами Амбулатории часто пользуются работорговцы, готовые притащить сюда даже тяжело раненных пленников, зная, что это всё равно окупится.

Помимо медицинских услуг, здесь также готовят бойцов к сражениям на Арене, накачивая их специальными препаратами, чтобы сделать людей менее чувствительными к боли, а поединки более долгими и зрелищными.

Водяной насос

Поскольку ближайшие водоносные слои отравлены довоенными химикатами, воду приходится выкачивать из глубокой скважины. Насос – единственный источник воды в поселении, находится в казармах и поэтому постоянно охраняется. Жителям поселения вода достаётся бесплатно, а гостям, хотя цена и не очень высока, приходится раскошелиться.

Церковь

Создана более 10 лет назад уже никому не известным священником. С того времени, каждые пару-тройку лет они сменялись. То застрелят или зарежут, одного распяли... С самой церковью тоже неладно – несколько раз ее жгли, после чего приходилось ее отстраивать заново. Последний пожар был недавно, поэтому сейчас это временное сооружение: несколько колов, с натянутыми веревками, на которые натянут брезент, плащ-палатки и все, что попало под руку. Алтарное имущество показательно скромное и примитивное – никаких там тебе украшений, чистая утилитарность.

Нынешний батюшка здесь уже два года. Кроме проведения служб и ритуалов занимается врачеванием ран, травм и болезней рабов, как физических, так и психических, за это видно его тут и терпят. Не каждый хозяин раскошелится на перевязку для раба, а батюшка за гроши, а то и бесплатно поможет, да ещё и поговорит с ними душевно.

Стоянка караванов

Место возле поселения, куда торговцы ставят свои телеги, палатки и прочее барахло, если им не хватило места в посёлке. Охрана стоянку не охраняет, но и «закон об оружии» на неё не распространяется, поэтому вопросы безопасности, остановившиеся там, решают самостоятельно.

Прочее

Кроме всего вышеперечисленного, в поселении есть также другие заведения и постройки. К примеру, есть здесь место поклонения какого-то языческого культа, периодически появляются и, разорившись, исчезают заведения, составляющие конкуренцию Дворцу Удовольствий (обычно там предлагают более дешёвые развлекательные услуги, хоть и худшего качества), и даже мелкие ремесленные лавки, в которых могут подлатать одежду или обувь, смастерить нож или починить какой-нибудь несложный инструмент

Население

Хозяева

Наиболее влиятельным человеком в поселке является Хозяин Арены. Ему подчиняется вся охрана поселения, за исключением чьих-то личных телохранителей. Именно он занимается разрешением конфликтов, устанавливает правила ведения дел в посёлке, а иногда и регулирует цены. У Хозяина Арены есть помощники, которым он поручает часть своих дел, а сам занимается тем, что для него важнее или интереснее.

Другой персоной, обладающей заметным влиянием, является Хозяйка Дворца Удовольствий, сумевшая подчинить и объединить несколько развлекательных заведений. Она не устанавливает правил в поселении, и ее власть распространяется только на ее заведение, но с ее мнением приходится считаться. Сама Хозяйка – хваткая бабенка, дела с ней вести приятно, хотя и не следует «щелкать клювом». Есть у Хозяйки помощник, впрочем, и сама она работы не боится. Клиентов своих Хозяйка очень уважает, по крайней мере до тех пор, пока у них есть чем расплачиваться. Поговаривают, что некоторых особенно дорогих клиентов и в долг напоить-накормить может, да только не каждому такое счастье выпадает.

Хозяевами в Песках считаются также мелкие торговцы и ремесленники, которые могут содержать собственную лавочку или небольшую мастерскую. Эти люди работают на себя, иногда нанимая кого-то в помощники или покупая рабов, если работа простая, но тяжелая и однообразная.

Охрана

Охрана Песков состоит из вооружённых наёмников, которые по тем или иным причинам предпочитают невысокий, но зато постоянный заработок опасным приключениям. Они являются самой крупной наёмной группой в поселении, обеспечивая защиту от набегов и определенный порядок в самом посёлке. Все они подчиняются Хозяину Арены и его помощнику, командиру охраны. Только эти двое могут принять желающего в охранники, оценив его навыки и снаряжение. Над небольшими группами иногда ставится старший, который несёт ответственность за выполнение определённого задания.

С одной стороны, благодаря имеющимся правилам поведения, власть охраны практически безгранична, а с другой, жёстко ограничена Хозяином, который, в отличие от большинства своих солдат, понимает их реальную зависимость от заведений и гостей посёлка.

В качестве оплаты наемники получают следующее: питание в любом (за редким исключением) заведении посёлка, еженедельный «билет на удовольствие» – хозяин заведения должен удовлетворить соответствующую заведению прихоть охранника, «призовые» – оплата некоторого специфического или особо ответственного задания, «водяные» – плата приезжих за воду, «штрафные» – поборы с населения и приезжих за различные провинности.

Само собой, уровень коррупции и самоуправства весьма высок, однако, если кто-то из охраны слишком зарвётся – он может очень быстро оказаться на Арене.

Каждый наемник экипирован личным оружием и снаряжением. Обычно это какой-то огнестрел и клинковое оружие для ближнего боя. Если охраннику приходится иметь дело с рабами, то он вооружается дубинкой или хлыстом. При внешней угрозе Хозяин выдаёт охранникам дополнительные боеприпасы из личных запасов.

Даже в свободное время охранники всегда ищут, к чему придраться, особенно к тем, кто не знает местных законов. Могут впустить новичка в посёлок, и потом, если приезжий про оружие не прочтает и не уберет, «наехать», обобрать, отнять патроны или оружие.

Набирают охрану не из кого попало. Кандидат должен проявить себя перед Хозяином или его помощником, могут дать задание или посоветуют быть поближе, в расчете на то, что кандидат себя проявит. Можно попробовать вызвать кого-то из охранников на Арену и, в случае победы, занять его место, но всегда остается риск получить потом нож в спину от его друзей. Будут разбираться, но найдут виноватого или нет – мертвому уже все равно.

Наемные работники

Эти люди выполняют различную работу за деньги – иногда достаточно ответственную и хорошо оплачиваемую, как телохранители и помощники хозяев, иногда такую же тяжелую, как и рабы. Самое главное, что у них есть – личная свобода и личное имущество.

Рабы

Неудачники. Дорогой товар, только деликатный, смотреть за ними надо – кормить, поить, на парашу выводить, смотреть, чтобы цепи не натирали, спали в более-менее нормальных условиях, а то заболеют и сдохнут. За бабами отдельно смотреть надо, чтобы по женским делам у них проблем не было, и хорошо бы чтобы на это баба-надсмотрщица была. А то ведь больных рабов даже мертвяки на органы могут не взять или вообще копейки дадут, на которые и во Дворце толком не разгуляешься. Присмотренный раб будет пахать и пахать долгие годы, даже тяжело раненого имеет смысл в посёлок притащить – в Амбулатории его быстро на ноги поставят, а на рынке за него хорошие деньги могут заплатить.

Тем, кому вообще не повезло к нормальному хозяину попасть, попадают к Хозяину Арены и участвуют в боях. Выжить шансов мало, но хорошего бойца могут выкупить и определить в телохранители.

А ещё бывают рабы, которые к хозяевам своим так привязались, что даже на свободу не пойдут. Или просто их все устраивает в такой жизни. Хозяева таких, обычно, жалуют, кормят-поят нормально, не бьют почти, а эти и рады стараться, вкалывают по полной. Бывало даже, что такие рабы подымали тревогу, когда ВХОшные диверсанты пытались тихо, под покровом ночи, освободить рабов.

Мертвяки

Группа, прибывшая из Бреста и занимающаяся оказанием всевозможных медицинских услуг в Амбулатории. Являются высококлассными специалистами в области медицины и фармакологии, и способны, благодаря своим умениям и оборудованию, за небольшое время поставить на ноги практически любого, в ком еще теплится жизнь.

Поэтому и отношение к ним в поселке нормальное, так как предрассудки всегда уходят на второй план, когда речь идет о спасении собственной жизни.

Караванщики

Несмотря на то, что караванщики не являются постоянными обитателями поселения, встретить их здесь можно довольно часто. Обычно караван возглавляет богатый и опытный торговец, который на собственные средства снаряжает караван и нанимает помощников. Но бывает и так, что несколько торговцев помельче объединяются вместе. Разумеется, каждый караван сопровождают наемные охранники и рабы-носильщики.

Законы и обычаи

Основной Закон – почитай Хозяина Арены. Именно он устанавливает нормы взаимоотношений между жителями и приезжими. Он же может выступить судьёй в особо важных случаях, однако итоговое решение сильно зависит от статуса участников судебного разбирательства.

Экономика

Местное население не платит налогов, однако хозяева заведений обязаны поить, кормить, а иногда и развлекать охрану. При этом считается в порядке вещей оказывать услуги и делать подарки Хозяину Арены, качество и периодичность которых создает в его глазах определенный рейтинг. «Забывший» об этом может внезапно подвергнуться нашествию охранников, которым «вдруг» очень понравилось это заведение. То же относится и к мастерским – оплата принимается услугами или подарками.

Этим и ограничивается руководство сверху – если Хозяин доволен кем-то, то никто не будет вмешиваться в его дела.

Преступления и наказания

Несмотря на низкий уровень жизни, разгула преступности здесь нет – слишком много охранников, а закон суров – виновного в серьезном преступлении ждёт рабство или Арена. Иногда провинившегося раба могут приковать к позорному столбу на день-другой, или публично высечь. Отдельное наказание – распятие – предусмотрено для тех, кого уличили в связях с Военно-Христианским Орденом.

Основные проблемы – мелкие кражи, которые происходят практически постоянно, да пьяные драки. В этом сильны все жители посёлка, хотя есть личности, «специализирующиеся» на обработке гостей. Охрана не занимается расследованиями, однако, если был «обижен» кто-то из важных гостей, и проблемой занялся Хозяин, то это становится проблемой всего поселения и наказание бывает очень суровым.

Основными видами наказаний являются штрафы и отъем имущества. Если кто-то убил или покалечил чужого раба, сломал или украл чужую вещь, то виновный, или хозяин виновного раба должен выплатить потерпевшему полную стоимость ущерба, а также заплатить штраф, обычно равный половине ущерба. Если свободный человек или его раб нанес увечье или ранение свободному, то он

должен выплатить сумму, установленную Хозяином, а также оплатить лечение ранения в Амбулатории. Если раб убил свободного человека, то он переходит к родственникам убитого, а если таковых нет, то к Хозяину Арены.

Всем, кроме охранников поселения, запрещается открытое ношение оружия. Оружие должно быть в чехле/кобуре/ножнах и стоять на предохранителе, а обойма должна быть извлечена. Наказанием за нарушение может быть: штраф, конфискация патронов, конфискация оружия и патронов, рабство.

Все остальные проблемы решаются подобным образом. Если решение не удовлетворяет потерпевшую сторону, или одна из сторон обладает достаточным авторитетом, то спор может разрешить Хозяин или его помощник.

Религия

Вопросы религии в Песках мало кого волнуют, поэтому к различным вероисповеданиям здесь относятся вполне терпимо, если, конечно, последователи культа не нарушают принятых здесь норм поведения, а лидер культа не забывает о подарках Хозяину Арены. В разное время в посёлке получали поддержку, а то и зарождались самые различные культы – от поедателей галлюциногенных грибов, до обожествления Хозяина Арены. Однако наиболее устоявшимися являются два – христианство и язычество.

Соседи

Мертвяки

Единственные мертвяки, которых здесь знают, живут в Бресте. Они покупают в Песках рабов для своих экспериментов, взамен предлагая лекарства и медицинское снаряжение. Наличию электрифицированной Амбулатории и обслуживающего персонала поселение обязано именно им.

Работоторговцы

Ближайшим центром работоторговли является Пинск. Оттуда в День Арены всегда приходят представители богатых семей, которые нередко выставляют своих бойцов на поединки. В остальное время в Пески нередко заглядывают налетчики-работоторговцы, просяживая здесь заработанные нелегким трудом деньги.

Клановики

Являются самым ближайшим к Пескам сообществом наемников, и потому стремятся контролировать целиком данную сферу услуг. По этой причине в поселении почти всегда можно найти несколько их представителей.

Военно-Христианский Орден

С тех пор, как Военно-Христианский Орден провозгласил одной из своих доктрин борьбу с рабовладением и работоторговлей во всех проявлениях, представители ВХО являются непримиримыми врагами для подавляющего большинства свободных жителей юга. Пески не являются исключением, поэтому любого представителя ВХО или человека, уличенного в связях с Орденом, ждет мучительная смерть.

Племя Зубра

Одно из племен Зеленых, считающее своим прародителем мифического зверя Зубра. Кочует на территории к северу и северо-западу от Песков. Основная масса рабов-дикарей происходит из этого

племени. За последние годы налетчики и клановики их хорошенько повыбили, поэтому в окрестностях поселка они практически не появляются.

Приложение

Местные цены

Огнестрельное оружие

Самопал или оружие послевоенного производства (низкое качество и т.п.).....	25р
Довоенные винтовки и пистолеты.....	50р
Довоенное автоматическое оружие.....	75р

Боеприпасы

Патроны пистолетные, широко распространен-ные (9X19, 9X18).....	1р за 3-4шт
Патроны пистолетные, редкие (10мм, .45).....	1р за 1-2шт
Промежуточный и винтовочный патрон, обычный (7.62, 5.45).....	1р за 2шт
Промежуточный и винтовочный патрон, редкий (5.56, 7.62 НАТО).....	1-2р за 1шт
Граната.....	10р

Холодное оружие

Нож, кинжалы, тесаки.....	до 5р
Мечи, сабли, топоры.....	10р
Двуручное оружие.....	15-20р

Броня

Каска.....	20р
Бронежилет довоенный.....	50р
Шлем.....	7-10р
Металлическая броня.....	до 30р

Продукты питания

Картошка, крупа, мука, овощи (1 кг).....	10-15р
Макароны (1 кг).....	20р
Порция каши, похлебки и т.п.....	2-3р
Ломоть хлеба.....	1р
Синтетические макароны.....	3-4р
Сало (1кг).....	25-50р
Мясо вяленое (1 кг).....	75р
Сушёная рыба (1 кг).....	50р
Банка тушёнки (около 400 гр.).....	20р
Банка мясорастительных консервов.....	15р
Банка рыбных консервов.....	10-15р
Банка сгущёнки.....	15р
Соль (100 гр.).....	1р

Алкоголь и напитки

Стакан травяного чая.....	1р
Кофейный напиток (стакан).....	1р
Ньюка-Кола (банка).....	10р
Местные самодельные слабоалкогольные напитки (кружка).....	1-3р
Самодельное вино (стакан).....	2-5р
Пиво (бутылка).....	15р
Водка (100 гр.).....	5-8р

Довоенный чай.....	2-3р
Довоенный кофе.....	5р
Довоенное вино (100 гр.).....	15-20р
Довоенный коньяк (50 гр.).....	25р
Сахар (100 гр.).....	2-3р

Медикаменты и химия

Упаковка бинтов.....	2-3р
Упаковка ваты.....	2-3р
Антисептик (пузырек: йод, перекись водорода, зелёнка, спирт).....	2-3р
Таблетка.....	1-2р
Стимпак.....	10-15р
КПБХ.....	20-25р
АНТИРАД.....	15-20р
Наркотик.....	7-10р
Антитоксин.....	10-15р

Электроника

Фонарик.....	15-25р
Рация индивидуальная.....	35-50р
Работающий магнитофон.....	от 50р
Батарейка AAA.....	5р
Батарейка AA.....	5-7р
Батарея большая круглая.....	7-10р

Услуги

Девочка/мальчик на час.....	10-20р
Перевязка (с учётом материалов).....	7-8р
Операция (с учётом материалов).....	15р
Обработка ранений биорегенератором (без учёта операции).....	10-15р
День работы охранника (со своим снаряжением, считая питание 2 раза в сутки).....	5-10р
Ночёвка на постоялом дворе.....	5-10р

Рабы

Сильный раб.....	40-50р
Раб для деликатных или особенных дел.....	50-80р
Обычный раб.....	30-40р
Слабый раб, раб-уборщик.....	до 30р

Разное

Спальник.....	25-50р
Палатка.....	100р
Сигареты с фильтром (1 шт).....	1-2р
Сигареты без фильтра (1 шт).....	1р за 2-3шт
Табак (100 гр.).....	5р
Спички (коробок).....	2-3р
Зажигалка бензиновая.....	10р