

Об очевидном	2
Про выразимое и невыразимое	2
Про красоту и честность	3
Про вещества и состояния	4
Про спорные ситуации	5
О пространстве и времени	5
О пространстве	5
О времени	7
О маркерах	7
Тканевые маркеры	7
Символы	9
Киперная (сигнальная красно-белая) лента	10
Звуки	11
О предметах	11
Сосуд памяти и бусины воспоминаний	11
Ключи и мешочки	12
Блокноты	12
Сердца	12
Фонарики	13
Наручи	13
Черный/серый балахон	13
Сумка, удобная обувь (основная) и часы	13
Особый предмет	13
Еще раз о боевке и безопасности	14
О способах передачи информации	15
Мультифора	15
Конверты	15
Записки	16
Места и Интерлюдии	16
О воспоминаниях	18
О состояниях (выразимых)	19
Об отслеживании	19
Полезные ссылки	20

Об очевидном

Главным мастером (ГМ) игры является Эрни.

Визард - мастер по АХЧ

Наяда - мастер-координатор

Стася - мастер на игротехнике в игротехнической зоне

Рус - мастер по игротехникам "в поле"

В любой спорной ситуации решающее слово за ГМ. Но и остальные мастера и игротехники знают, что делают. Если произошел неприятный инцидент и вы с невыразимцами не достигли понимания - вопрос решает ГМ, идите к Эрни. Все, что можно решить самим - решайте без привлечения ГМ или иных членов МГ.

Про выразимое и невыразимое

На игре мы используем вербальные маркеры **"выразимо"** = **"по игре"** и **"невыразимо"** = **"по жизни"**.

Члены мастерской группы в игре присутствуют как **невыразимцы** (мастера и игротехники) и как временные **персонажи** (мастерские и игротехнические NPC).

- Также есть вспомогательные персонажи. Это Эрни, Наяда, Визард. Для вас мы 100% времени в образе некоторых личностей (до момента пока нам не нужно убежать и переодеться в других персонажей), но к нам же можно подходить лично как к мастерам на обычной ролевой игре (невыразимцам). Мы точно также отслеживаем события, отвечаем на вопросы в индивидуальном порядке и помогаем вам решать проблемы.

Все **публичные** заявления на игре от мастерской группы (*интерлюдии например - см. ниже*) - это выразимые заявления, все **публичные** обращения к мастерской группе на игре - это выразимые обращения к вспомогательным или временным персонажам. Невыразимые - только личные разговоры. Кричать "эй, мастер" или "позовите игротехника" - эстетически "не очень" :)

На игре все происходит выразимо. Если вам нужно сказать человеку, что он забыл правила или вы можете делать то, что делаете (а он сопротивляется), если вы планируете покинуть пространство игры из-за его действий и своего самочувствия на время или еще какие **пожизневые надигровые вещи - начните со слова "невыразимо"**. Если к вам обращаются так, человек не хочет портить вам игру, но ему нужно передать вам надигровую информацию (правила, возможности, состояния и т.д.)

К члену МГ в любой момент можно обратиться как к невыразимцу. Это делается лично. **Невыразимцами считаются все члены мастерской группы** - игротехники и мастера игры в любой момент личного обращения. Игрок сам определяет к кому он обращается. Если нужно обратиться к невыразимцу, а не к вспомогательному персонажу - используйте маркер **"невыразимо"**.

Маркер “выразимо” можно не использовать при обращении - это по умолчанию.

Невыразимцы не вмешиваются в процесс игры, только наблюдают и отвечают на вопросы.

- Все вопросы “по жизни” - здоровье, необходимость выйти из игры, сработавшие психологические триггеры - обсуждаются лично с любым невыразимцем, не вовлекая в процесс других игроков.
- Все спорные моменты “вне игры” (в т.ч. применение механик и их эффекты) тоже - лично и без привлечения остальных игроков.
- Любые другие вопросы “внутри игры” - о чем угодно, - задаются выразимо вспомогательным персонажам мастеров.

Важно! Выразимые вспомогательные персонажи мастеров (Визард, Наяда, Эрни) - не преследуют личных целей, не являются активными участниками игрового процесса и следовательно не обманывают вас по умолчанию. Это персонажи-маски.

Однако с ними можно коммуницировать (как и с остальными персонажами МГ), производить манипуляции и вовлекать в процесс, если вам это зачем-то нужно.

Эти персонажи - такая же часть мира, как и локации, магия, NPC и т.д.

Про красоту и честность

Все, что вы видите - вы видите. Все что вы слышите - вы слышите. То же с ощущениями, памятью и т.д.

Если вам не озвучено или не написано иного.

По умолчанию - все как есть.

Исключая моменты, когда надо применять (или вы хотите применить) **воображение**.

- Все что вы видите, чувствуете, слышите в подавляющем большинстве ситуаций - видит, слышит и чувствует ваш персонаж. Только на месте того, что за Сигнальной лентой нужно представлять Черноту (Тьму), стараться игнорировать “цивильные звуки” и “цивилов”.



Магия на игре - это действия игрока+воображение игрока (окружающих игроков) +использование вспомогательных средств. Для некоторых действий вам понадобятся инструменты, но в целом магия зависит от вас самих.

Важно! Большая часть процесса игры в магию - зависит от **честности** игрока с другими и самим собой. Мы

доверяем своим игрокам, поэтому не отслеживаем все магические действия. Если кто-то в результате применения Искусства (магии) говорит, что вы что-то видите, слышите, чувствуете - так и происходит (если конечно у вас случайно не оказалось противодействия этому).

- Если игрок, заклинающий цветок Искусством Жизни говорит, что цветок начинает расти и все вокруг заполняют лианы - так и есть. На самом деле Истинных Имен Процессов у каждого искусства не так уж много и вы будете примерно понимать что к чему.

Если вы знаете, что что-то можете - вы можете. На это направлена система обучения и познания.

Самое главное в игре - это красота момента. Ради этого можно ошибиться в мелочах или пренебречь буквой закона. Мы просим вас бережно относиться друг к другу и к красоте момента. Мы не создаем рамки - очень многое в этой игре пластично и изменяется в формате *творчества*.

- Творите. Если вы не нашли способа, созданного нами для того, чтобы сделать игру для себя и других лучше, интереснее или красивее - творите. Постарайтесь при этом только не сломать сюжеты и игнорировать правила. Если вы сомневаетесь, можете ли сделать что-то - спросите невыразимца. Скорее всего он даст добро и что-то порекомендует.

С магией и ее применением то же самое. Пусть она будет не идеально точно по бумажке, но зато с пониманием принципа работы магии и по красоте.

Про вещества и состояния

Алкоголь. Допустим в малых дозах. Недопустимо напиваться и продолжать играть. Допустимо напиться и тут же уйти спать. Понятно, что такое “выпадение” персонажа из процесса может попортить игру вам и остальным, но если вы перебрали и продолжаете играть “на бровях” - это сильно испортит игру всем и отдельно - испортит настроение ГМ.

В некоторых эликсирах может быть алкоголь. Не всем игрокам его можно. Всегда предупреждайте об этом того, кому даете выпить: “там горячительное”, “с градусом” и т.д.

Наркотические вещества. Строго запрещены. Применение и даже наличие и демонстрация влекут за собой удаление игрока из пространства игры.

Курение. Можно курить на крыльце - там будет урна. Можно курить на территории - но бычки обязательно уносить туда где есть урна. Нельзя курить под стенами локаций (кошмары, туманы) Если для вас “курить” = “пожизнево поболтать” - идите к столовой.

Агрессия. В пределах разумного. Не причиняйте пожизненного физического вреда друг другу и игротехникам. Все выразимые физические взаимодействия - связывать, оглушать, давать подзатыльник и т.д. неплохо решаются с помощью магии, но если возникла необходимость отыграть это физически - следите за тем, чтобы отыгрыш не

превратился в травмы (связывайте не туго, при оглушении не доносите предмет до головы/спины, вместо этого хлопните по спине и скажите “оглушен” и т.д.)

Депрессия. На игре нет психолога или психоотстойника. Если у вас возникла психологически тяжелая ситуация - найдите Эрни и скажите об этом или передайте через любого невыразимца, что вы ждете в столовой. Если нужно, чтобы вас никто не трогал - просто посидите в столовой или можете прогуляться на бережок.

Болезнь. Специфические лекарства везите с собой. Если у вас болезнь, которая требует вмешательства когда вы в бессознательном состоянии или не можете дать инструкции голосом - заранее напишите Визарду и дайте ему инструкции к вашим специфическим лекарствам и состояниям. Аптечка будет находиться в игротехнической зоне (домик или комната - мы узнаем уже на месте). Туда можно будет прийти и попросить лекарство, если вы знаете, что вам нужно. Если не знаете - у нас есть Визард, он врач.

Позаботьтесь о себе сами, пожалуйста и постарайтесь внимательнее быть к другим.



Про спорные ситуации

Старайтесь решить между собой, не привлекая других игроков и не отвлекая их от игры.

Если не получается - обратитесь к невыразимцам.

Последнее слово в любой ситуации остается за мастерской группой.

О пространстве и времени

О пространстве

Пространство игры - ограничено “киперной” (сигнальной красно-белой) лентой.

Все помещения и пространства являются игровыми территориями, кроме двух:

1. Зал столовой, когда там нет завтрака, обеда и ужина.
2. Игротехнический домик или комнаты (или этаж) - только для невыразимцев. Игрок зайти туда может, если очень надо (аптечку например), но проводить там длительное время - не стоит.

Пожалуйста, не приходите на игротехническую территорию без особо важной на то причины. Для разговоров по душам - есть столовая. В игротехнической мы работаем.

Спальни являются игровыми территориями.

Мы настоятельно просим вас не прятаться там все время, не выносить в коридоры корпуса неигровую атмосферу, в том числе и предметы, свои личные вещи держать в порядке. Следите за чистотой в комнате, пожалуйста, равно как и за чистотой и порядком в гостиной, чайной и прочих игровых локациях.

Мы стараемся создать безопасную дружескую атмосферу доверия и просим вас ее поддерживать наравне с чистотой. Поэтому вводим правило: личные сумки под кроватями (или под столом, или в углу комнаты) - не игровое пространство. Туда нельзя складывать игровые предметы и туда никто не полезет с обыском.

С личными невыразимыми (пожизненными) вещами мы не взаимодействуем.

Место для курения будет у крыльца.

На территории курить можно, но бычки носите с собой до урн. Нельзя пастись "перекурить" у входа в иные локации, кроме корпуса.

Пространства работают в двух режимах: в реальности и в [Мире Снов](#)

В реальном мире все просто, что вижу то и вижу, что слышу то и слышу.

В мире снов действует другая логика - предметы там не то, чем кажутся, нельзя взять в руки и взаимодействовать с тем, что не отмечено маркером мира снов - восклицательным знаком+номер сектора.

- Если номер сектора другой (не совпадает с тем что выпал вам на кубике/сказал хранитель снов/написан у вас на бейдже из скотча) - вы тоже не можете видеть те грезы, которые внутри. Вы теоретически можете нарушить призрачную границу сектора, но не можете взаимодействовать с предметами или существами не из вашего сектора.



Газебо - подпространства. Внутри газебо без киперной ленты по трем сторонам - простое подпространство, кусочек земли, видно и слышно, что внутри. Внутри газебо с киперной лентой по трем сторонам - подпространство "не здесь", вы не видите и не слышите, что там внутри.

О времени

Игра начинается 29 августа ориентировочно в 15-00

- Автобус с игроками стартует от ЖД вокзала в 11-00
- Перед игрой будет чиповка. Сразу с автобуса мы заберем вас на чиповку в помещение столовой. Там вы сможете пообедать.

Игра окончится 1 сентября в 00-01

- После этого времени - только посиделки и обсуждения

Рабочее время невыразимцев с 9-00 до 02-00

- с 08-00 до 09-00 и с 02-00 до 03-00 возможно будет дежурить игротехник, но игровых событий не будет.
- С 03-00 - до 08-00 полностью неигровое время, МГ спит
- С 00-30 до 02-00 будет сокращенное количество невыразимцев (мастерский брифинг)



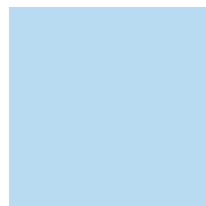
О маркерах

Маркеры - невыразимы, т.е. не существуют в мире игры. Только игротехнически.

Тканевые маркеры

Предметы или люди могут быть маркированы **белой лентой**, это значит, то вы видите перед собой зыбкую иллюзию. Если вы взглянули на такую иллюзию мельком или издали, то она воспринимается как реальный предмет или человек. Но если смотреть на неё вблизи и долго, то будет заметно, что она мерцает. Если попытаетесь прикоснуться, то рука пройдет сквозь неё. Территория обозначенная белой лентой - иллюзорная территория.

Голубая вуаль на человеке означает, что он находится в Мире Снов. Вы не видите и не слышите этого человека, если сами не находитесь в Мире Снов в соответствующем секторе (номер сектора указан на малярном скотче на человеке). В Мир Снов нельзя попасть просто так - необходим магический сон.



Белая вуаль на человеке означает, что его не существует ни в одном из миров. Вы не видите и не слышите этого человека. Просто так надеть белую вуаль - нельзя. Только при телепортации или если вам об этом сказал другой персонаж/невывразимец.



Рыжая вуаль на человеке означает, что он является нематериальным духом. Духов не видно из реального мира, но слышно. Духом нельзя стать по своему желанию (если ты не Хранитель Силы)

Беруши и тканевые **черные повязки на глаза** используются для отыгрывания эффектов глухоты и слепоты, которые может получить ваш персонаж в процессе игры. Поэтому если вы встретите игрока в берушах или черной повязке, не пытайтесь их просто так вытащить или снять, **вы не видите этих мат.компонентов**. Снять эффект можно игровыми способами. Пожалуйста, если вам зачем-то нужно завязать себе глаза - выберите материю другого цвета.

Красную ткань или ленту можно встретить в Мире Снов на конвертах, мультифорах и предметах этого сектора. Это означает, что вы находитесь в секторе Мира Снов, который затоплен Кошмарами. В реальности красный маркер невидим. Если вы ни с чем не взаимодействуете, то проведите в Мире Снов сколько вам необходимо и выходите из него. Как только (если) произойдет взаимодействие - необходимо отправляться в локацию Кошмаров. Если вы читаете сон в закошмаренном секторе — вы можете дочитать его ТОЛЬКО до середины, а потом положить на место (или, если это шарик — лопнуть его в центре Мира, посмотреть до середины и выкинуть) и отправляйтесь в кошмары. С предметом можно совершить одну манипуляцию, и сразу же — отправляться в кошмар. Коснулся - улетел :)

- Также красная лента используется Тварями (у игротехников на перчатках). Эффект от такого удара - паралич на минуту.

Символы

Символы искусства и/или уровня мастерства означают, что данный предмет/конверт/письмо/бумагу и т.д. может взять только тот, кто обладает этим искусством и этим уровнем (новичок, ученик, подмастерье, мастер)

Знаки уровня мастерства:

Новичок		Ученик (получается при личном ученичестве)		Подмастерье (чувствует, что он сильнее и новичка и ученика)		Мастер (могущественная сила)	
---------	---	---	---	--	--	---------------------------------	---

Знаки Искусств:



Свет



Жизнь



Путь



Сны

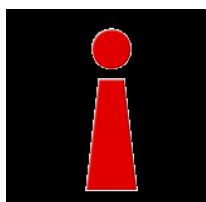


Сила



Восклицательным знаком в пространстве игры маркируется всё, что находится в мире снов (предметы, конверты и пр.) Также рядом с восклицательным знаком всегда стоит число, обозначающее номер сектора мира снов, в котором расположен предмет. Взаимодействовать с такими предметами можно только если вы находитесь в мире снов в соответствующем секторе.

Перевернутым красным восклицательным знаком мы обозначаем особые места и предметы (их очень мало), взаимодействие с которыми выполняется при помощи ключа (кожаный мешочек выданный на старте). Рядом где-то должен быть конверт. Не трогайте его до зеленого сигнала. Если вы знаете чего хотите от этого места/предмета - вешайте мешочек на ладонь, шнурок зажимайте пальцами (между указательным и средним и между средним и безымянным) и делайте знак своего Великого Искусства. В конце прислоните раскрытую ладонь к восклицательному знаку и если увидите зеленый свет - открывайте конверт рядом с восклицательным знаком. *Это правило будет дублировано рядом с такими конвертами и местами/предметами.* Можете пробовать наудачу.



Киперная (сигнальная красно-белая) лента

Правило всегда одно - к киперной ленте нельзя прикасаться (даже если под ней что-то важное). Нельзя нарушать целостность киперной ленты (если вы не создатель места, меняющий его стены).

Для вас киперной ленты - не существует физически.

На человеке может применяться в двух случаях.

1. Это невыразимец, которого нет в пространстве игры, он направляется по своим делам, не обращайте на него внимание. Такая киперная лента всегда сделана на манер перевязи - от плеча до противоположного бедра/талии)
2. В процессе интерлюдии разыгрывающие её невыразимцы могут зажать в кулаке сигнальную ленту и покинуть "сцену". Тогда интерлюдия автоматически тянется за ними дальше - вы видите все тех же существ, идущих куда-то (пока киперка в руке - существо видимо). Можно следовать за ними.

В пространстве игры. Пространство игры будет огорожено киперной лентой. За киперную ленту нельзя заходить, нужно представлять за ней Черноту (Тьму), стараться игнорировать "цивильные звуки" и "цивилов" (надеемся, что их там не будет).

- Также киперной лентой мы будем обозначать предметы, которые вы не можете трогать/перемещать. Например опасные выключатели и проходы в странные места.

В интерлюдии и в созданном Месте. Если киперная лента применяется в интерлюдии - снаружи ленты все присутствующие видят и слышат, что происходит в интерлюдии, но не могут заступить за киперную ленту и взаимодействовать внутри пространства интерлюдии.

Если киперная лента окружает Место - войти в него можно только там, где нет киперной ленты (прочитав правило входа, если таковое имеется)

Созданное Место. Газебо и сундук.

Если у создаваемого Хранителем места есть правила нахождения внутри, правила доступа к месту, правила входа и выхода - то такое место обозначается (невыразимцами) либо как газебо, либо как выбранная игроком емкость (хоть сундук, хоть бокал) Газебо с трех сторон закрывается (обычно - киперной лентой), четвертая сторона - вход. Нельзя снаружи узнать, что происходит внутри места, если оно обнесено киперкой. Ни увидеть, ни услышать. Перед взаимодействием с местом - обязательно надо прочитать правила на входе.

Если к какой-то емкости приделан кусок киперной ленты - это значит, что взаимодействовать с ним просто так нельзя. Рядом должны быть правила открывания/закрывания/помещения чего-то внутрь и т.д.



Звуки

Звуки будут транслироваться в колонки на всю или почти всю внешнюю территорию. В здании будет отдельный транслятор.

- Оба звуковых маркера **игнорируются**, если вы в Море Снов, Кошмарах или внутри иных подпространств, которые не находятся в реальном мире или в реальном времени.

Рог

Звук, который обозначает, что где-то начинается интерлюдия от невыразимцев.

Этих мест будет немного - не более 5.

Повторный сигнал рога означает, что интерлюдия закончилась.

Длительность звука - 30 секунд. Это значит, что полминуты вы слышите звук рога - возможно несколькими повторяющимися эпизодами. Потом наступает тишина. Через какое-то время (обычно минут 10) будет второй сигнал рога.

Набат (колокол)

Звук, который обозначает приход Волны. Эффект Волны будет озвучен "по радио". Но на игре Волна всегда - невыносимая мощь, пригибающая к земле (обычно это не так, но в этом месте и в это время - будет именно так). Вы прерываете все свои дела, садитесь или падаете на колени, и испытываете на себе всю силу Волны - пока не кончится звук. Это примерно минута-две. Можно пытаться абстрагироваться, замереть, закрыть глаза. Можно клониться к земле, зажимая уши, обхватив голову. Можно много чего. Одно нельзя - игнорировать Волну. Волна невидима и неслышима, но она ощутима.

Эффект волны (голос по радио или текст в конверте, если у вас есть конверт для этой волны) вы тоже не слышите. Но чувствуете всем существом.

Сразу после волны можно вести себя по-разному - внезапно вскочить и побежать, медленно приходить в себя, говорить или молчать, быть потерянным или наоборот внезапно все понять. Одно не получится - вести себя "как обычно".

О предметах



1. Сосуд памяти и бусины воспоминаний

Выдаются перед началом игры. **Бусины - это воспоминания**

персонажа/героя/Хранителя/миэлле. Они могут изыматься (воспоминание передается вместе с бусиной словесно, а затем уходит из памяти отдающего), пополняться (после какого-то крайне важного события). Нет правила какая бусина что значит - это решает игрок. Если воспоминание теряется - значит оно теряется. Воспоминания используются в ритуалах, для того,

чтобы открывать конверты (конверты с воспоминаниями также выдаются перед стартом), для манипуляций с памятью искусства Света.

Если ваш сосуд останется пустым - вы потеряете всю свою память.

2. Ключи и мешочки

В маленьких кожаных мешочках мы выдадим вам индивидуальные ключи. Извлекать из мешочков ключи не нужно. Если вы хотите войти куда-то или откуда-то выйти и не можете этого сделать просто так или при помощи Великого Искусства Пути (если на входе видите перевернутый красный восклицательный знак), если вы хотите совершить особое магическое деяние и вам нужно передать часть своей силы Миру (если вы видите перевернутый восклицательный знак красного цвета на непонятном предмете) - сделайте вот что:

- повесьте мешочек на средний палец правой руки, так чтобы он оказался на ладони
- зажмите шнурок пальцами
- сделайте жест своего Великого Искусства и прислоните ладонь к перевернутому красному восклицательному знаку
- Если у вас нет Великого искусства - просто сконцентрируйтесь и прислоните мешочек
- если зажегся зеленый сигнал - значит вам можно открыть конверт с восклицательным знаком (сигнал загорается на специальной коробочке, куда вы прислоните мешочек-ключ)
- если зажегся красный сигнал - увы, конверт не для вас

Своровать или передать мешочек - нельзя.

3. Блокноты

Используются ***для записи Истинных имен*** (произношение и перевод на всеобщий русский язык). [Истинные Имена](#) (Процессов, Младших и Старших сущностей) произносятся на языке древних. Чтобы не учить их наизусть, у вас будет словарик: блокнотик, выданный на старте, куда вы будете записывать свои (и только свои!) слова на языке истинных имен после того как познали их и выучили. Это - ваш пул памяти на истинные имена. Записать туда что-то помимо - значит забыть одно ранее записанное имя и сократить пул имен на 1. Также в пространстве игры с вами может произойти что-то, что заставит вас забыть одно из истинных имен, в этом случае вы должны вычеркнуть его из блокнота (не сокращая пул имен).

Такой блокнот - невыразимый мат.компонент.

Пожалуйста, озаботьтесь пишущими принадлежностями!



4. Сердца

Амулеты, которые мы выдадим вам на старте

игры, если у вас их еще нет. Это полувывразимый предмет - считается, что он у вас глубоко внутри и выглядит как сердце. Так просто с шеи Сердце Хранителя не сорвать. Но если потеряете Сердце (мат.компонент) - потеряете его выразимо.

Если они у вас есть (мы выдавали некоторым игрокам) - привозите с собой и надевайте сразу в автобусе.

5. Фонарики

Некоторым из вас мы выдадим УФ-фонарики. Это невыразимый мат.компонент определенного заклинания - нельзя взять и использовать УФ, если вы не знаете как это делается выразимо. **Это особое “магическое зрение”.**

6. Наручи

Кожаный наруч - символ принадлежности к социуму Хранителей. Это еще и артефакт, помогающий работать с силами мира. Выдается на старте. Выразимый предмет.

7. Черный/серый балахон

Выдается невыразимцами игрокам в определенный момент игры (на второй день). К балахону прилагается записка с пометкой “балахон”. Обязательно прочитайте сначала записку, а уже потом облачайтесь. **Это маркер определенного процесса, подробнее будет указано в записке.**

Под этот балахон мы и просим вас взять удобную одежду, чтобы не пришлось надевать его на турнюр, кожаный наплечник или что там придет вам в голову взять как костюм :)

8. Сумка, удобная обувь (основная) и часы

То, что мы рекомендуем вам взять с собой.

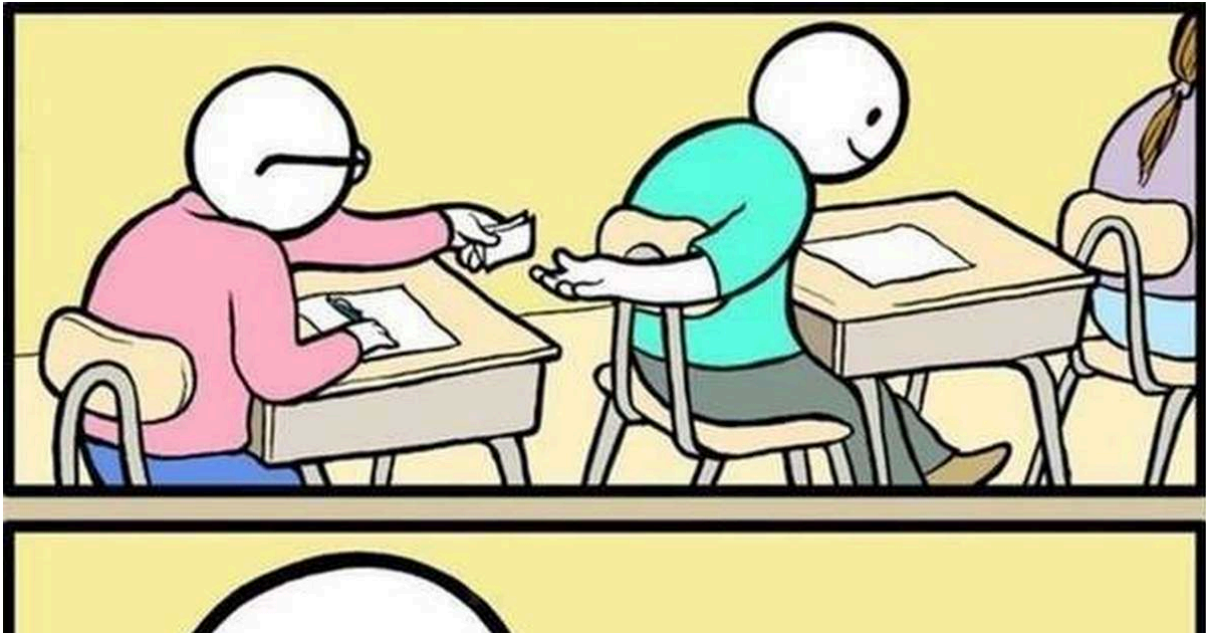
9. Особый предмет

То, что мы просим вас взять с собой в качестве особой вещи Персонажа (человека, мизлле для местных или Хранителя). Какая-то очень значимая вещица, которая либо появилась как-то словно сама собой, либо была у вас с детства.

Еще раз о боевке и безопасности

1. Все боевые взаимодействия подробно описаны в документе [О магии](#)
2. Способы боевых взаимодействий с Тварями основаны на применении Слов и мат.компонентов. Мат.компоненты не материальны (за исключением клинков Хранителей Силы), это чистая энергия. Поэтому не собирайте чужие мат.компоненты.
3. Есть и ларп-боевка. Однако помните, что Хранители не используют в бою или в магическом ремесле хладное железо (для нарезания колбаски на бутерброд - то есть в быту - используют). В бою может использоваться магическое оружие (выглядит как тот же ларп, но выразимо не является металлическим). В основном боевка на ларпе сводится к поединкам "по красоте".
4. Вы можете привезти на игру свой красивый ларп-нож или меч, мы поставим его в оружейную и если вам доведется владеть магическим оружием - оно будет к вашим услугам.
5. На игре вы можете использовать красивые настоящие ножи (например в зельеварении или ритуалистике), но очень просим вас быть осторожными. Доставать в боевой или иной агрессивной ситуации (даже "для виду") по-настоящему/невыразимо/"по жизни" острые предметы и использовать в бою действительно тяжелые предметы - запрещено. Запрещено вообще калечить друг друга - осознанно или необдуманно. Подобные шалости могут послужить причиной вывода игрока из игры.

О способах передачи информации



Мультифоры (и их содержимое), конверты (и их содержимое), записки - как правило невыразимые компоненты. На таких мы будем ставить маркер невыразимо или просто “Н” и мастерскую печать (если звезды сложатся). Будут и выразимые записки и письма в конвертах - на них мы не будем ставить маркировок. С выразимыми делайте что хотите. Невыразимые - можно только читать и складывать обратно. Это - просто способ получения информации.

Мультифора

В них обычно хранятся тексты, которые не являются материальными текстами (воспоминания, образы, сны). Ту же функцию могут выполнять конверты с надписью “сон”, “воспоминание” и т.д.

Мультифоры обычно находятся:

- в книгах - как страницы книги
- в секторах Мира Снов
- в пространстве игры (и в локациях в т.ч.) - с обучающими Истинным Именам фрагментами, ингредиентами и т.д.
- в локациях, особенно на входе - инструкции к локациям
- на входе в газебо и иное Место или подпространство - с правилами входа и правилами Места

Конверты

На конвертах обычно стоит какая-то маркировка (условие, по которому можно его открыть): знак искусства+знак мастерства означают, что открыть этот конверт и прочесть содержимое может только тот, кто соответствует написанным уровню и Великому Искусству, маркировка “сон” означает, что внутри конверта сон, что вам приснился или пригрезился сейчас, восклицательный знак означает, что вскрыть

конверт можно только в мире снов (мы очень просим вас не “охотиться” за конвертами - это все-таки невыразимые штуки, странновато мчать в Мир Снов только заприметив в пространстве конверт с восклицательным знаком)

Конверты могут быть:

1. С воспоминаниями и снами.
2. Прикрепленные к месту с красным перевернутым восклицательным знаком - для сообщения эффекта от успешного применения мешочка с индивидуальным ключом
3. В Мире Снов - с ингредиентами, доп. инфо и т.д.
4. С эффектом Волн - на таких конвертах написано Волна и время (примерное). Например “Волна 17-00” можно вскрыть если сигнал Волны вы услышали в 17-15 или даже 17-30.
5. С Истинными Именами - в пространстве игры.
6. В локациях - рядом с инструкциями к локации могут быть дополнительные штуки (записки, дайсы и т.д.)
7. От игроков невыразимцам и другим игрокам, от игроков в пространство игры - тысячей разных способов и с невообразимым содержанием

Записки

Сложенный в несколько раз листок или часть листа бумаги. Могут быть:

- Рядом с предметами в реальности и Мире Снов (Кошмарах) - это описание этого предмета, его бирка.
- В шариках в мире снов - с описанием сна
- Передаваться вам лично в руки невыразимцами или же находиться в пространстве игры неподалеку от вас с вашим именем (и значит прочитать её можете только вы)
- От игроков невыразимцам и другим игрокам, от игроков в пространство игры - тысячей разных способов и с невообразимым содержанием

Внимание! Немаркированные (или маркированные “Невыразимо”) записки, конверты, письма и содержимое мультифор - использовать могут все. Невыразимые - только читать.

Места и Интерлюдии

В игре есть понятие “Место” и понятие “Интерлюдия”. Интерлюдия - это инсценировка, как от МГ так и от других игроков. Обычно она проводится в Месте.



Место (подпространство и пространство) - это реальное физически выделенное место на игре, где существуют свои законы. Законы эти

задает создатель Места. Он же задает правила входа (если хочет). Вход в Место всегда с одной стороны (на ней и висят правила)

В некотором роде Места - это подпространства. Обычно оно представляет собой газебо, в некоторых случаях это пространство с трех сторон обтянутое Сигнальной лентой (см. маркеры).

За Сигнальной лентой игротехнически игрок не видит ничего. Соответственно, если такая лента есть на газебо - для игроков-снаружи внутри этого места ничего не существует, с какой из сторон ни посмотри.

Если сигнальной ленты нет - это значит что можно снаружи увидеть и подслушать, что происходит внутри, пространство открыто. Войти - только со стороны с правилами. В правилах может быть обозначено, что войти в пространство Места нельзя.

Сигнальная лента и газебо - ничего нет (кусочек темноты), просто газебо - есть место (попасть внутрь можно только через вход, на котором висит правило входа)

В случае если создатель Места (игрок) хочет перевести Место из состояния “ничего нет, кусочек темноты” в состояние “снаружи все видно и слышно” он может уже изнутри пространства Места воззвать к свету (в любой удобной ему форме) и снять киперную ленту. Условия входа таким образом - остаются, стены рушатся.

Интерлюдии - это инсценировки. Могут проводиться невыразимцами и игроками (мистерия, применение Великого Искусства Сна или Великого Искусства Света), игроками при помощи невыразимцев (обращайтесь к МГ)

Могут быть интерактивными и закрытыми (формата “актеры и зрители”) Если на вас не реагируют, значит интерлюдия закрытая.

Интерлюдии от игроков проводятся как в специально созданных Местах, так и в любом месте по желанию ведущего.

Интерлюдии от МГ проводятся в обтянутом Сигнальной лентой пространстве (мы бы поставили газебо, но места может не хватить), но могут и “выходить на поверхность”.

- **Киперную ленту нельзя трогать.** Если интерлюдия от невыразимцев - через киперную ленту вы видите то, что видите: людей, существ, место так, как оно сейчас. Если удобно, можете представить себе черный фон. Если в обтянутом киперной лентой месте интерлюдия от игроков - это интерлюдия, скрытая от чужих глаз. Если ведущий игрок интерлюдии хочет это изменить - он может разрушить киперку. Это единственное исключение - тогда остаток действия увидят и услышат все.

Это объясняется просто.

Невыразимцы иногда ставят интерлюдии для большого количества зрителей и при этом не хотят хаоса “вмешательства” со стороны игроков - поэтому огораживаются киперкой.

В то же время у нас может не оказаться достаточно ресурсов создать для каждого места, придуманного игроком, надежные стены. Поэтому такие непроницаемые стены тоже создаются киперкой. Разница только в том, что игротехнические интерлюдии за киперкой видно, игроцкие - нет.

- **Вы видите тех, кого видите.** Внутри интерлюдии (как от МГ так и от игроков) могут находиться персонажи (игроки или невыразимцы), которые выглядят так же как и в пространстве игры - это они и есть. Если вы в двух разных интерлюдиях видите одинаково одетого актера - это тот же самый персонаж. Если вы увидите его в реальности - вы увидите того же самого персонажа и можете его узнать. Например вы видите в интерлюдии фигуру в маске, плаще и с мечом. Если в этой же маске, с этим же мечом и в том же плаще вам встретится путник на дороге - с некоторым шансом это тот же персонаж (а для вашего выразимого чутья - 100% тот же самый). Это как встретить близнеца. Просто мы не можем завезти близнецов и поэтому моделируем все костюмами. Если игрок ставит интерлудию и хочет показать не себя - ему лучше озаботиться костюмом (если что - обращайтесь в игротехническую зону)
- Если один из разыгрывающих Интерлудию **громко и четко обращается к свету** (игрок или игротехник, не важно) он **становится ведущим Интерлюдии**. Он может сказать пару фраз как рассказчик - и по слову его так и будет (остальные подстраиваются). **Игрок не может таким образом вмешаться в игротехническую интерлудию, игротехник не лезет в игроцкую.** Перехватывать инициативу внутри интерлюдии, повинуясь порыву - можно.
- Если у кого-то из создателей интерлюдии (невыразимцев или игроков) при выходе из пространства интерлюдии **в руке зажата сигнальная лента - это значит, что он тянет интерлудию за собой**. Пока он не выпустит ленту из рук - интерлудия продолжается. Интерлудия существует пока хотя бы один человек ее видит. Такие интерлюдии создавать могут не все. Если вы игрок и не знаете, что можете создавать такие интерлюдии - значит не можете (доступно некоторым игрокам и МГ)
- Если вы пытаетесь коммуницировать и очевидно мешаете одному из "актеров" (не важно игрок или игротехник), то по первому его **"невыразимо, не действует, не мешай" - отступите, пожалуйста**. Это значит, что на него выразимо не действует то, что вы делаете, но невыразимо игрок или игротехник не может вас игнорировать и это мешает интерлюдии. Игрок так может сказать если он четко знает, что находясь внутри его интерлюдии вы не можете ему по какой-то причине помешать. Это очень редкий случай.
- Если вы слышите сигнал рога - где-то началась (или закончилась) интерлудия от МГ.

О воспоминаниях

Конверт с воспоминанием вы вскрываете если на вас применена магия, связанная с конкретно этим воспоминанием. Обычно это Великое Искусство Света или Малое Искусство незримых форм (ритуалы и мистерии с вашим участием).

На конвертах будут слова-маркеры. Тот, кто пытается пробудить вашу память (самому нельзя!) - называет несколько слов, на какую тему он хочет ваше воспоминание вытащить.

Если тот, кто использовал магию, не попал ни в одно слово-маркер с ваших конвертов даже примерно - просто отдавайте ему бусину. Он забрал какое-то другое ваше воспоминание.

Вы интуитивно понимаете о чем вы забыли, поэтому можете образно подсказывать ему, если хотите вспомнить что-то конкретное.

Это игра ассоциациями. Если за три попытки вы не подтолкнули человека к нужным словам и он все еще не угадал - отдайте ему еще одну бусину. В ближайшее время никто не сможет залезть в вашу память.

Помимо Великого Искусства Света и Малого Искусства Незримых Форм (ритуалы и мистерии) могут быть применены другие способы восстановить память (Малые Искусства Текучих или Твердых Форм)

Их можно применить на себя, но надо понимать какое зелье или амулет (одноразовый) вы изобретаете для этого (знать, что делать)

О состояниях (выразимых)

На игре вы можете пребывать в 5 состояниях:

1. В реальном мире;
2. В Море Снов, в реальности же вы спите магическим сном (если вдруг не знаете как/не можете уйти в мир снов с телом);
3. В Море Снов вместе с телом (нужно знать как! или напороться на эффект);
4. В виде призрака (души) - тоже нужно знать как или неудачно напороться на эффект;
5. Опьянение (веществами, эмоцией, после встречи с духом/тварью/кошмарами)

В случае состояния 2 и 4 в месте, где вы стали духом или уснули магическим сном, нужно оставлять игровые вещи и бумажку с именем игрока.

Вещи в сны с вами не ходят. Вещи не ходят с вами, когда вы призрак поневоле. В состоянии 3 вы можете не оставлять вещи, но не можете ими пользоваться на территории Мира Снов/Кошмаров, если только не применили магию, которая это позволяет.

Об отслеживании

Как мы уже говорили - мы доверяем игрокам.

Мы верим в то, что вы будете помнить, что вы умеете и можете и не будем отслеживать каждый магический чих.

Мы верим в то, что вы будете доверять друг другу и не будете звать мастера, чтобы подтвердить каждый магический чих другого игрока. А просто подыграете ему магическим "будь здоров".

Но если вы производите где-то какое-то важное действие, то если вы хотите, чтобы мир вас услышал, то призовите невыразимца для отслеживания действия (ритуала например, простите нас Двенадцать).

Полезные ссылки

- О [символах](#) и [терминах](#) можно почитать по ссылкам.
- Ссылка на всю папку правил:

https://drive.google.com/open?id=15Z0XUw5882tVdQKLivEVhlxMTYyxhXT_