

Весь мир - театр, но труппа никуда не годится...

Славный Предок Стелла Кортес. Министр пропаганды.

Правила ролевой игры “Город Без Дверей”

Общие положения



О правилах:

1. Знание правил обязательно для всех игроков.
2. Людей, собирающихся играть по своим собственным правилам, мастера просят на игру не приезжать.
3. Ваш приезд на игру означает ваше автоматическое согласие соблюдать данные правила и подчиняться решениям мастеров в рамках игры.

Об игре:

1. **Предупреждение** – на данной игре возможно оказание психологического прессинга на игроков. Депривация или сенсорное воздействие – неотъемлемая часть игрового процесса. Будут сцены насилия и жестокости. Мастера надеются, что на игре будет достаточно мрачная и напряженная атмосфера.
2. **Употребление наркотических средств и злоупотребление алкоголем на территории полигона во время игры категорически запрещено!** Это значит что спиртное можно употреблять только в игровых заведениях. Всю “вашу” алкогольную продукцию пейте до игры или прячьте в рюкзак до окончания игры. Если мастера считают, что вы слишком пьяны для продолжения игры, они могут потребовать от игрока удалиться на неигровую территорию для протрезвления. Мастера оставляют за собой право удалить с полигона игроков, не выполняющих требование этого пункта правил, без компенсации вноса.
3. Технически игра будет разбита на два этапа каждый день (временные отрезки указаны ориентировочно и могут измениться к игре).
 - Игра идет в режиме нон-стоп с 8-00 утра до 02-00.
 - Далее следует технический перерыв в 2-00 ночи перестают работать все модели, и мастера крайне рекомендуют игрокам идти спать. Сами мастера так и поступят.
 - Завтрак с 9-00 до 10-00, обед с 14-00 до 15-00, ужин с 20-00 до 21-00. Еда неигровое мероприятие и за игровой территорией - пришли, поели, ушли.

4. Категорически запрещается любая неигровая деятельность на игровой территории, даже в неигровое время (после 2-00 ночи). Петь гражданскую оборону, вести неигровые беседы и пить спиртное надо до игры или после. Но не во время.
5. Выход из образа на игровой территории в игровое время недопустим.
6. Автомобили не должно быть видно с игровой территории.

О мастерах:

1. Мастер является консультантом-наблюдателем на игре, т.е. к нему можно обращаться только с вопросами по трактовке данных правил или для разрешения пожизненных конфликтов.
2. Только мастера могут трактовать правила. Любые споры по правилам между игроками или их обсуждение в процессе игры - запрещены.
3. Мастера в качестве персонажей будут присутствовать в игре, исполняя служебные роли-функции.

Об игроках и гостях:

1. Мастера оставляют за собой право отклонить заявку игрока и потребовать от него не приезжать на игру без объяснения причин.
2. Присутствие **несовершеннолетних игроков** на игре не приветствуется. Несовершеннолетний обязательно должен иметь сопровождающего, опекуна либо родственника, который берет на себя всю ответственность за жизнь, здоровье и психическое состояние несовершеннолетнего игрока. Если сопровождающий не является опекуном/родителем несовершеннолетнего, у него должен быть документ, подтверждающий согласие родителей/опекунов на приезд несовершеннолетнего на игру. Образец документа можно взять у мастеров.
3. Гости на игру не допускаются. Все пожизненные визиты и дела – за границей полигона.
4. Фотографы и операторы должны быть одеты в игровой костюм и иметь минимальную роль-маску для ведения игровых разговоров.

Об антураже и персонажах игры:

1. Описание особенностей антуража содержится в мануале: [Мануал по антуражу к РИ "Город Без Дверей"](#)
2. **Костюм - зеркало общественного положения.** Игрок, не носящий игрового костюма или носящий элементы современной одежды, считается обнаженным и преследуется по законам и этическим нормам долбанутого общества Города. Целесообразно привезти с собой несколько костюмов на случай смены роли или для других надобностей.
3. **Оружие и доспехи являются элементом костюма** с точки зрения данного раздела правил, и должны соответствовать описанным в Правилах и Мануалах канонам, характерным для конкретного общественного слоя и для игры в целом.
4. **Знаки принадлежности** к кварталу или фракции/организации изготавливаются игроками. Их ношение обязательно. Они описаны в мануале по антуражу.
5. **Игротехнические маркеры** - печати мистиков и прочие - обязательно носят на видном месте, поверх игровой одежды. Выдаются мастерами.
6. **Непрозрачные гоглы** (очки с закрашенными/закрытыми стеклами) должны иметься у каждого игрока при себе (игроки их привозят сами). С их помощью моделируется попадание в Туман и некоторые детали Снов.
7. **Маска черная** полумаска, – игротехнический ресурс. Человек в маске ТОЧНО не тот персонаж, которого этот человек играет без маски. Опознать человека в маске можно только если он в той же самой маске). Ношение маски днем без согласования с мастерами запрещено. Смена маски или снятие маски в присутствии свидетелей запрещена. Маски будут продемонстрированы на параде.
8. Копировать маски Фобосов запрещено (см. [Фобосы, внешний вид](#)).
9. **КУРЕНИЕ** - Отдельное правило для всех курящих игроков: **Сигареты, папиросы и сигариллы просто так курить мы запрещаем.** Везите к ним мундштуки, везите трубки и вейпы, сигары (их мы

считаем уместными). Для хранения сигарет мы просим привезти портсигары, для табака кисеты, и не светить современные пачки. Также мы будем всячески поощрять создание “игровых марок” сигарет и распространение антуражных наклеек на пачки.

О игровой территории и игровых постройках:

1. **Игровая территория** ограничена территорией города и несколькими специальными локациями. Город будет четко ограничен Туманом. Производить игровые действия за пределами игровой территории – запрещено.
2. **Для игровых действий, за территорией Города** будет оборудован специальный переходник, куда можно будет выходить исследовать Туман, уезжать на поезде, или приходить после того как вас убили. Там же будет специальная локация для мертвых и Снов наяву. При входе в переходник игрок одевает непрозрачные гогглы и следует инструкциям находящегося там мастера.
3. **В тумане ориентироваться придется в основном на звук.** Можно к человеку привязывать веревку. Можно дать ему полевой телефон или заантураженную рацию, что-то подобное. **Переговариваться без технических средств связи через стену тумана запрещено.**
4. **Из Города периодически отходит Поезд.** Покинуть Город на поезде можно попытаться, но пока что никому это не удалось - все беглецы возвращались из Тумана, но не все в своем уме.
5. **Возле домиков обязательно** должны быть ночной уличный фонарь и табличка с обозначением квартала, заведения, учреждения.
6. **Помните, все что “по жизни” видно и слышно с улицы, видно и слышно по игре!**
7. **Внутри дом должен быть четко разделен на игровую и не игровую зоны.** В неигровую зону игроки убирают свои пожизненные вещи. Игровая зона должны быть отделена от неигровой видимой преградой. Вход в неигровую зону для всех, кто не живет в конкретном домике запрещен. Игровая зона дома антурируется игроками самостоятельно, так чтобы было должное впечатление от нахождения в Городе а не на туристической базе.
8. Здания с особым статусом:
 - **Машины обладают специальным статусом**, в зал управления может попасть только ограниченное количество персонажей, и внутри машин действуют специальные правила по перемещению (см. правила [Экономика Машин](#))
 - **Под охраной - ???**
 - **Коммуникационные тоннели** - сами по себе только дают доступ к недоступным иначе зданиям. Чтобы получить доступ игрок должен обладать “картой коммуникаций”. На карте коммуникаций написано место в которое она дает доступ. Это может быть машинный зал (проникновение без ключа) или тайное убежище. Игрок подходит к висящему на территории игры изображению канализационного люка, и, имея на руках карту, выходит с игровой территории. Максимально быстро, ни с кем не разговаривая и, по возможности скрывая лицо игрок заходит с неигровой территории прямо в помещение - которое обозначено на карте. По другому данные помещения не доступны. Одна карта позволяет переместится любому количеству игроков.
 - **Владелец карты** в любой момент, пока игроки не вошли в помещение, может указать на любого ОДНОГО спутника без карты, и сказать “брошен”. Брошенный немедленно идет в страну мертвых он заблудился в тоннелях и погиб. Владельца карты нельзя убить в тоннелях, любое боевое взаимодействие на неигровой территории запрещено. Карты это игровой артефакт (см. правила по умениям и дайвингу)

Об игровых вещах:

1. **Игровые вещи** могут находиться **только поверх игровой одежды (в руках, в кошельке, поясной сумочке) или в доме персонажа - на открытом месте или в сейфе.**
 - **Игровые вещи** должны всегда находиться на территории игровых зданий или непосредственно у игрока. Их запрещено уносить в неигровую зону и хранить вне помещений.
 - **Запрещено** закапывать игровые вещи, прятать их так, чтобы их нельзя было найти при поверхностном осмотре игрового помещения или игрока.
 - Большинство игровых вещей существует только днем. Во сне ими запрещено пользоваться или прикасаться к ним. Особенные вещи будут специально помечены.
 - **Оружие** должно находиться снаружи в ножнах, максимум в сапоге или в рукаве.
 - **Любые игровые вещи могут быть отчуждены у персонажа:** украдены или забраны силой.
 - Большинство игровых документов это тоже игровые вещи.
 - **Ключ доступа** от Машины - игровая вещь. Работает ключ доступа только у людей с определенной линией крови. Ключ доступа существует как днем, так и во Сне.
 - **Сейф** – ящик, похожий на сундук или оклеенный фольгой, с дверкой и замком. **Не открывается без ключа. Перемещать и ломать ящик запрещено!** В сейфе можно хранить игровые вещи. В сейф нельзя вставить другой сейф (правило имени Вики Элизарян).
2. **Специальные игровые документы** – определенный вид документов, который запрещено перемещать или портить-уничтожать. Их можно читать только там, где они находятся. Их запрещено портить, уносить с собой, или делать нечитабельными:
 - **Книга Бытия** в квартале Пантеон. Книга сакрального знания. Слуги Пантеона и только Слуги Пантеона могут вести в ней записи во время игры.
 - **Книга Истинной памяти.** Листы из этой книги не могут быть уничтожены или спрятаны. Их можно вложить в книгу Бытия или носить с собой.
 - **Книга Тайн.** Листы из этой книги не могут быть уничтожены или спрятаны. Их можно вложить в книгу Бытия или носить с собой.

О подтверждении игровых действий:

1. **Так называемых «честных слов» или «сертификатов действий», “аскольдокарточек” и прочей хтони на игре нет.** Игрокам, чьи персонажи обладают особыми свойствами (например жертвенным или фобосам), даются большие возможности и на них возлагается большая ответственность. Выполнение правил по своим свойствам они отслеживают сами. В случае нарушения этих правил персонаж такого игрока выходит из игры. Даже если нарушение произошло случайно, по ошибке или запарке. Особенно – если это привело к конфликту с участием других игроков. Такой игрок более не получит доступа к специальным способностям.
2. **Игротехническим маркером** мистического или необычного воздействия будет карта или перчатка с глазом Хранителя, которую игрок или игротехник предъявляет оппоненту до начала взаимодействия.
 - после предъявления карточки ее владелец говорит что произошло и это произошло.
 - игрок, которому предъявили карточку, обязан выполнить все распоряжения ее владельца.