

Мастерская группы

ГОСТИ

ЧАС

**представляет
полигонную игру**

X

СЛОВО МАСТЕРОВ

Добро пожаловать в мир фантазии и бреда, мы ждем вас в том мире, в котором вы сами давно хотели побывать, но боялись в этом признаться. Мы знали это. Ха-ха-ха-ха. Это игра – для всех, любой сможет почувствовать здесь себя как дома, потому что такой мир не может не понравиться, его нельзя не полюбить.

Добро пожаловать на игру «Час Икс», – читаем правила.

ТОНКАЯ КРАСНАЯ ЛИНИЯ

...Он прожил самый обычный день в своей жизни; и делал то же, что и всегда; он жил своей жизнью, следовал своей правде, расправлялся со своими врагами и словом и делом... Но наступила ночь. Одна из тех душных ночей, когда не хочется спать, когда, задыхаясь от спертого воздуха так хочется выбраться на улицу... Ему не спалось. Он решил прогуляться. Но далеко не ушел. Грохот! Вспышка света! Замогильная музыка.... И тут он наконец увидел существо, стоявшее в световом столбе.... Человека. Человек величественно сделал шаг вперед и представился. Его звали комдив Чапаев.

С места в карьер Чапаев вывалил на него массу информации – невероятной, фантастической, бесстыдно похожей на правду. И он узнал, что...

Что раса галактических наблюдателей давно следила за планетой под названием Земля.

Что могущественные силы мечтают уничтожить Землю и послали на планету своих

эmissаров, эти силы именуются силами Хаоса, Чапаев же – за силы Порядка.

Что ему предначертано на роду самой судьбой рука об руку с силами Порядка бороться против Хаоса в скромном мирке под названием Земля.

Что силы Хаоса все подготовили для уничтожения Земли, и лишь он, встав у Хаоса на пути, станет помехой и не допустит свершиться злодеянию.

Он все понял. Комдив был убедителен. Но поверил он не усам и шашке, не каракулевой папаше и прожженной, стёртой бурке, а глазам – в этих глазах была одухотворенность, горечь и боль.

Он шагнул в столб света. Чапаев обнял его словно сына, словно ординарца Петьку, который был ему даже ближе сына. Еще пару мгновений со стороны можно было видеть фигуры двух людей, застывших в объятиях в столбе снизошедшего сверху света, а потом все пропало.

Сделалось тихо.

Ведь он – отправился на спасение Земли.

СИНЯЯ ЛИНИЯ

...Она прожила самый обычный день в своей жизни; и делала то же, что и всегда – жила своей жизнью, следовала своей правде, боролась со своими врагами – и словом и делом... Но наступила ночь. Она была смела и не боялась ничего. Она тоже увидела свет. И человека, который представился полковником Исаевым.

И она узнала что...

Что могущественные силы мечтают уничтожить Землю и послали на планету своих

эмиссаров, эти силы именуются силами Зла, Исаев же – за силы Добра...

...Она шагнула в столб света.

ИНТЕРЛЮДИЯ

Он шагнул в столб света.

Она сделала шаг в столб света

Шаг.

Шаг.

Шаг...

Множество миров. Множество людей.

Множество людей. Любая эпоха. Любой мир.

Любое существо.

Шаг. Шаг. Шаг.

РОЛИ И ЗАЯВКИ

Мы представляем игру в жанре перекрестка миров. Вы можете заявиться любым персонажем из любого сеттинга – будь то история, фэнтези, фантастика или даже современность.

Каждая роль на этой игре – главная.

Мы накладываем всего лишь одно ограничения на выбор вашей роли.

Роль должна быть именной – в этом случае имя должно быть известно всем – Атилла, Борман, Дарт Вейдер, Анна Австрийская, Ахиллес, Гэндальф, Клеопатра, Наполеон, Иван Грозный, Джордж Вашингтон, Муаддиб, Геральт из Ривии, Майкл Джексон, Ирулэн, Спайдермен, Токугава.

Персонаж может не быть человеком (Горлум, Джабба Хатт, доктор Зойдберг), а может и не быть гуманоидом (Железный Дровосек, робот Бендер, кентавр Харон).

Для участия в игре необходимо подать заявку по форме:

Данные игрока

- Фамилия, имя, ник;
- Возраст;
- Город проживания;
- Способ для связи (по которому с вами можно реально связаться, а не адрес почты, который вы никогда не проверяете, аська, которой не пользуетесь, телефон, который был отключен год назад и т.п.).

Данные персонажа

- Имя персонажа либо типаж;
- Легенда обстоятельств;

- Легенда мотивации (если вам угодно, личностное эссе о персонаже – какими принципами он живет, к чему стремиться, чем близок типаж и т.п.) (это поможет мастерам сделать вашу роль интереснее).

Естественно, что на эту игру мы примем людей и по упрощенной форме заявки (без легендирования), однако без понимая «Кто я такой» или «Кто я такая», без самоопределения, игрокам будет трудно вжиться в выбранную ими роль.

СФЕРА ОТЧУЖДЕНИЯ

Шаг.

Шаг.

Шаг...

Они стояли в странном месте, ничуть не похожем на те места, из которых их выдернул шаг в столб света. Вон тот был в кованых доспехах и с огромным двуручником. А та – в кимоно. Этот – в пластиковой броне со скорострельным бластером. Тот – в брезентовом однотонном камуфляже. У этого усы и трубка, а вон та – вообще не человек... Все они стояли перед человеком, назвавшимся комдив Чапаевым.

Чапаев в этот раз был на гнедом жеребце, в руке – оголенная шашка, в глазах – хитроватый прищур.

И они узнали, что...

Что раса галактических наблюдателей собрала Избранных в месте, называемом Сфера Отчуждения...

Что среди Избранных уже есть агенты врага, и миссия спасения Земли отодвигается во времени до полного выявления вражеских агентов...

Что миссия Спасителя Земли приобретает иную окраску – вырванные из своего пространства и времени получают шанс изменить ход течения событий, изменить ход времени, получив знания о том, что ждет их в будущем их жизни...

Что прежде чем стать Спасителем Земли каждый Избранный должен пройти испытание...

ОДЕЖДА И АНТУРАЖ

Согласно выбранному типу – по необходимости.

Однако всё же мы просим подойти к своему костюму более тщательно, и постараться обеспечивать угадывание выбранного персонажа.

Оружие и броня должны соответствовать типу выбранного персонажа, дополнять целостность костюма.

ОРУЖИЕ, БРОНЯ, БОЕВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

На игре возможны боевые взаимодействия. Но отдельно хочется отметить, что эта игра в первую очередь на отыгрыш ролей, и у многих персонажей даже не будет оружия, как такового.

Применять оружие можно. Но нужно ли?..

На игре действует принцип «честной смерти». Считается, что каждый игрок способен сам понять, когда его убили, а когда он ещё жив.

Нанесение смертельной раны приводит персонажа в состояние тяжёлого ранения, этот персонаж должен упасть или присесть, и выйти из боя. Чтобы убить, нужен добивающий удар со словами «добиваю».

Есть оглушение – оно производится тяжёлыми по весу предметами (в том числе и оружием) – аккуратный удар по плечу, нанесённый со спины со словами «оглушён».

Вопрос допуска того или иного оружия определяется мастером в индивидуальном порядке; любое оружие имеет специальный сертификат, в котором описано, как оно работает. Внимание: свойства оружия знает только владелец, однако он вправе сообщить их противнику во время боя. (Например клюшка Владислава Третьяка может разрубить любого противника на манер плазменного меча, а пистолет Феликса Дзержинского способен выстрелить исключительно во врага революции, и ни в кого другого.)

Мы накладываем некие ограничения на допуск ряда вооружения, связанных с тем, что подавляющая часть игроков не будет иметь защиты от данных видов оружия. Мы не пропустим страйкбольное вооружение, иначе всем нужны очки; мы не пропустим текстолитовые клинки, иначе всем нужны хотя бы легкие доспехи; мы не пропустим взрывчатые вещества и гранаты и т.п.

Оружие должно быть похоже на оружие и, желательно, иметь исторические прототипы. Металлические части оружия должны

быть выкрашены под металл. Оружие не должно иметь острых, цепляющих и режущих частей, способных нанести травму. Все образцы огнестрельного оружия моделируются китайской «мягкой пневматикой» калибра ВВ.

Если в чём-то сомневаетесь – спросите у мастера или покажите ему оружие *до игры*.

Оружие должно быть безопасно. Всё допущенное на игру оружие проверяется на владельце!!!

ИНТЕРЛЮДИЯ

Удар!

Выстрел.

Двое сражались бесшумно. Каждый хотел победить. И лишь легкий свист клинка и очередь пистолета-пулемёта нарушали тишину. Первый был воином Порядка, которому сам Чапаев поручил великую миссию. Второй – мерзким Хаоситом, засланным врагом среди Избранных. Ради чего, ради каких принципов слуга Хаоса сражался и умирал?.. Ведь гибель Земли – это и гибель его, Хаосита...

Удар. Хаосит пал.

Но остались еще... Вперёд, их искать!!!

Но... черт! черт! черт!

ПОСМЕРТИЕ И СМЕРТЬ

На игре вводятся специальные правила посмертия и смерти, зависящие от обстоятельств смерти персонажа. Возможны 2 типа смерти персонажа.

Стандартная смерть – смерть в результате любых боевых взаимодействий с другими Избранными, смерть в результате воздействия способностей одних Избранных на других. В случае стандартной смерти игрок отправляется в мертвятник (Другой чертог), где, не выходя из роли он общается с мастерами в течение полчаса, после чего выходит обратно в игру в той же роли.

Окончательная смерть – смерть в результате боевых взаимодействий с галактическими наблюдателями, смерть в результате воздействия наблюдателей на Избранных. В случае окончательной смерти игрок сначала отправляется в мертвятник (Другой чертог), где мастера сообщают ему результаты игры, а после персонаж выводится из игры. Окончательная смерть маловероятна, но возможна. Повторный выход игрока в другой роли в слу-

чае окончательной смерти скорее всего не-возможен.

ИНТЕРЛЮДИЯ

Они были в странном месте, ничуть не похожем на те места, из которых их выдернул шаг в столб света. Место называлась Сфера Отчуждения.

Немного пробыв тут они узнали, что сама Сфера делилась на несколько частей...

ЛОКАЦИИ

Нулевая Зона – единственная точка входа в Сферу, и единственная точка выхода. Здесь располагается мертвятик и всегда находится один из мастеров.

Круг Избранных – особое место для принятия коллективных решений, обсуждений.

Зелёная комната – мистическое место, в котором может появиться комдив Чапаев, полковник Исаев, или даже кто-то из галактических наблюдателей.

Другой чертог – мистическое место общения с галактическими наблюдателями. Здесь задают вопросы и получают ответы. В это место нет входа, но это место есть. (В любой момент игры любой персонаж может быть призван в этот чертог; также сюда попадают все «убитые» персонажи.)

ГЛАВНЫЙ ВОПРОС: ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ НА ИГРЕ

Мы предлагаем вам элитарную, интересную игру, для которой важно создание образа персонажа. Яркие, выдающиеся личности, яркие типажи – в совокупности это создаст незабываемую атмосферу.

Чем заняться на игре?

Прежде всего – раскрыть свой образ перед другими игроками. Уже одно это перекрывает все остальное.

Кроме того, разумеется, квесты – личные и общие.

Каждый из персонажей попал в сферу в определенный момент своей жизни, не зная, каков дальше будет его жизненный путь. Наполеон еще не пришел под Ватерлоо, а Владимир Харконнен бодр и весел, уверенный в смерти всех из дома Атридесов. Что же будет дальше? Об этом каждый сможет попытаться

узнать у других... Причем мастера обещают, что вполне вероятно, развитие событий будет совсем не таким, каким должно.

Общие же квесты – поиск вражеских агентов, спасение Земли и конечно – возвращение домой.

ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Игра будет проводится на полигоне Хомяково в Тульской области 23 мая 2010 года. Игра начинается в 12-00 и идет 6 часов.

Заявки присылать на адрес: Uftha@list.ru.

Оргвзнос на обеспечение игры – 50 рублей.

Игра проводится мастерской группой «Распад».

Обсуждение игры в Контакте –

http://vkontakte.ru/topic-8603662_22005850