

## ДЕТАЛИ ГЕЙМПЛЕЯ

Дорогие игроки. Мы хотим обозначить некоторые условности (будем считать их театральными) и еще раз проговорить о том как играть в нашу игру (в чем-то повторяя и продолжая принципы работы нашей мастерской группы)

### **Маски и переодевания**

Человек в кардинально другом костюме, в маске, под низко надвинутым капюшоном - другой персонаж, инкогнито. Пока он сам не раскроет инкогнито - вы его не узнаете.

### **Вам письмо!**

Письмо перевязанное ленточкой считается запечатанным и не может быть открыто бесследно. (Ленточка развязывается и вкладывается внутрь письма). Письмо можно отправить с любым пробегающими мимо слугой или актером.

### **Вы, духи воздуха и океана!**

В нашем игровом мире персонажи регулярно обращаются к высшим силам. Просят помочи у фей, призывают небеса покарать нечестивца, заклинают, пеняют, каются и обещают - и это всё по законам жанра теоретически может отражаться в игре и влиять на сюжет.

Это не мистика - это особенность нашего игрового пространства.

Для того, чтобы ваше обращение к высшим силам было услышано - запишите его и оставьте в определенном месте. Местом может быть: распятие, чья-то могила, портрет покровителя семейства, старое дерево, могила разбойника - нечто особенное по сути и внешне отмеченное цветами и свечами. Присмотритесь - наверняка там найдется рядом бумага, карандаш и хорошее место, чтобы спрятать записку. Такая записка не является письмом и вообще частью игрового мира. Ее нельзя прочесть, передать, использовать для шантажа. Это, считай, молитва, душевный порыв. Такое письмо не моделирует что-то физическое.

Что дальше происходит с этим душевным порывом - является частью скрытых правил. Нужно только иметь в виду, что как и с настоящими молитвами - нет никаких гарантий, что молитва сбудется или сбудется так, как вы хотели.

### **Но послушайте же!**

Разумеется, раз уж наше игровое пространство театрально - то нам пригодится и Правило о центре внимания.

Каждый участник нашей игры является одновременно и зрителем и актером в своей главной роли. Каждая история имеет свою кульминацию, каждый герой - сольную арию. чтобы обозначить такой момент - скажите громко, отчетливо и при необходимости выделив жестами и паузой: "Но послушайте же!".

С этого момента вы находитесь в центре сцены, на вас устремлены софиты и всё внимание зрителей. Окружающие вас игроки стараются подыграть вам и помогают создать красивый момент.

\* Не затягивайте. Нам кажется, что примерно 3-4 минуты будет вполне достаточно.

\* Не злоупотребляйте. Нельзя использовать это правило для получения какого-либо игрового преимущества.

\* Не халтурьте. Выполняйте правило честно и искренне, и играйте с заявившим сцену так, как хотелось бы, чтобы играли с вами.

### **Ах эта музыка!**

В нашей игре будет звучать музыка. Это не просто фон, но нечто большее. Так мы например отметим начало игры - игроки занимают определенные мизансцены и начинают игру, когда зазвучит громкая музыка. Игра заканчивается, когда играет финал и опускается воображаемый занавес.

Внутри игрового процесса происходит нечто подобное. Есть такие места и моменты, которые кажется самим богом (или дьяволом?) созданы для того, чтобы признаться в любви, пропороть негодяю брюхо, рассказать страшную тайну или весело выпить со старым боевым товарищем. В таких местах вы можете услышать соответствующую музыку. Она не обязывает вас делать то к чему не лежит душа, но если вы можете счесть ее знаком выше - то это он.

### **Антракты**

По плану игра начинается в 8 вечера в пятницу и имеет три акта и два антракта. Антракты - это возможность сделать паузу на отдых и подкрепление сил для тех игроков, которые в этом нуждаются. Первый антракт длится с 2 ночи до 10 утра субботы (ночной сон), второй - с 4 до 5 пополудни субботы.

Во время антракта можно играть, если вы договорились заранее. Но вполне нормально не играть, а поспать, перекусить, отдохнуть, поправить туалет и не быть доступным в игровом пространстве. Учитывайте это при планировании взаимодействий, не принуждайте играть тех, кто хочет отдохнуть.

По умолчанию будем считать, что во время антрактов в закрытых комнатах игры нет. Если кому-то нужно пройти к своим вещам или в свою комнату, которая находится вне его игровой локации - то в рамках антракта он туда идет не особо озабочиваясь игровой мотивацией, но при этом - в костюме. Для обозначения своего статуса "вне игры" прикрепите к платью или головному убору заметную белую розу. Просим не ходить по полигону в неглиже и не разводить неигровуху на публике. Если вы идете отдыхать, а к вам обращаются по игре - ответьте что-то в духе "простите, мне нужно немного отдохнуть" и идите своей дорогой.

Начало и окончание антрактов будет обозначено соответствующей - успокаивающей и ободряющей - музыкой. После окончания антракта и в начале нового действия мы рекомендуем вам стартовать с какой-то четко обозначенной мизансцены. Если вам понадобится помочь мастеров в этом деле - только скажите.