# МАРКЕРЫ

**КИПЕРКА** — обозначает непреодолимую преграду. Через киперку нельзя пройти, через нее нельзя перестреливаться, из-под киперки нельзя ничего доставать, в том числе выгребать палкой. Через киперку видно все, что видит игрок по жизни.

**ЗЕЛЕНАЯ ЛЕНТА ЧЕРЕЗ ПЛЕЧО** — на персонаже тейлорская броня.

**ЖЕЛТАЯ ЛЕНТА ЧЕРЕЗ ПЛЕЧО** — на персонаже пустошная броня.

**БЕЛЫЙ ХАЙРАТНИК ИЛИ РУКИ, ПОДНЯТЫЕ “ОЛЕНЕМ”** — персонаж вне игры, его тут нет.

**КРАСНАЯ БАНДАНА ИЛИ КРАСНЫЙ ФОНАРЬ** — мастера.

**РУКА, ПОДНЯТАЯ ВВЕРХ И СЛОВЕСНЫЙ МАРКЕР “СИЯНИЕ”** — означает применение неизвестного/неведомого воздействия. Если по игровым причинам руку поднять невозможно, достаточно только словесного маркера “сияние”. Это просто маркер, его не существует в мире игры и свечение ниоткуда не исходит.

# МОДЕЛЬ ПРОТИВОСТОЯНИЯ

## ВВЕДЕНИЕ

### О чем эти правила?

Некоторые крупные объединения персонажей на нашей игре (фракции) ставят своей целью Противостояние с какой-то другой фракцией. Финал этого Противостояния — к примеру, штурм военной базы, атака на повстанцев и т.п. — становится возможен только по итогам этой модели.

Финал Противостояния происходит вживую — например, штурм военной базы по боевым правилам — но сама его возможность и расклад сил определяется моделью Противостояния.

### Как выглядит модель Противостояния?

Каждая фракция, которая участвует в модели Противостояния, имеет какую-то большую сложную цель — например, для фракции военных это штурм лагеря повстанцев. Для того, чтобы достигнуть эту цель, членам фракции необходимо выполнять различные задания в течении всей игры. Регулярно (в начале “такта”) в штаб каждой фракции приходит брифинг со списком заданий, доступных для выполнения. Их успешное завершение приближает финал Противостояния для вашей фракции.

Все задания требуют действий “вживую”, на полигоне. Спектр задач разный: “собери 10 нужных запчастей”, “узнай такую-то информацию”, “найди проводника и пройди с ним к нужной точке” и т.п.

Некоторые задачи требуют прямого противостояния, вроде атаки\защиты человека или ценного груза. Например, военные должны сопроводить конвой с припасами, а повстанцы должны перехватить его.

### А откуда в мире игры берутся эти задания?

У каждой фракции по-разному.

Например, для военных это может быть прямой приказ из Тейлор-Сити, для повстанцев — данные их разведки, а для гипотетической фракции каннибалов — откровения, которые они разглядели в пламени костра.

## ПРАВИЛА ПО ПРОТИВОСТОЯНИЮ

Эти правила описывают общеизвестный вариант модели Противостояния (военные Тейлор-сити vs Повстанцы).

На полигоне в эту модель будут играть не только они, но и некоторые другие группы людей. Мы рекомендуем во всех случаях (кроме военных и открытых повстанцев) скрывать, если вы играете в эту модель. Знание о том, что вы участник Противостояния, помогает вашему противнику.

Дальше мы в пример будем приводить модель военного Противостояния, но эти правила работают для всех остальных версий этой модели.

### Фракции

В Противостоянии участвуют фракции. Это большие объединения персонажей.

Пример фракций (гипотетический):

* Фракция 1: Военная база “Сигма”.
* Фракция 2: Лагерь повстанцев “Соломон”.

По умолчанию все военные Тейлор-сити и повстанцы состоят во фракциях, играющих в эту модель. Всем остальным мы сообщим об их участии (в ваших заявках).

Не все персонажи состоят во фракциях, участвующих в модели. Если вы категорически хотите играть в эту модель (так, что готовы переделывать обстоятельства вашей роли), сообщите нам, пожалуйста.

Даже если вы не состоите во фракциях, вы можете по игре примкнуть к тем, кто играет в эту модель. И сможете помогать или мешать разным фракциям своими игровыми действиями.

### Брифинг

Каждая фракция регулярно получает брифинг — текст со списком актуальных для этой фракции заданий.

Механизм получения брифинга разный у разных фракций — у одной брифинг получает только глава этой фракции, у другой — каждый ее участник, у третьей — только те, кто верно провели ритуал поклонения огню.

Все фракции получают брифинг одновременно.

Текущее расписание тактов:

* Четверг: с 21:00 до 24:00.
* Пятница: с 10:00 до 13:00, с 16:00 до 19:00, с 22:00 до 1:00
* Суббота: с 10:00 до 13:00, с 16:00 до 19:00 и финальное Противостояние.

### Финальная цель

Противостояние для каждой фракции всегда имеет некую финальную цель. Некоторым фракциям она очевидна с самого начала, некоторым нет.

Успешное выполнение заданий с прямым противостоянием позволяет подойти к финалу с определенными преимуществами. Когда вы проваливаете задание — вы все равно приближаетесь к финалу, но этих преимуществ уже не получаете.

Рассмотрим пример со штурмом военной базы (гипотетический, реальные преимущества могут отличаться).

*Успешное выполнение первого задания с прямым противостоянием отключит противнику радиосвязь на время штурма, второго — ослабит защиту периметра, третьего — даст вашим войскам дополнительный хит вне лимита во время штурма.*

Фактически, штурм произойдет в обоих ситуациях — и когда задачи были успешно выполнены, и когда нет — но расклад сил будет принципиально разным.

В субботу после окончания последних заданий можно будет попытаться реализовать финальную цель вашей фракции.

Да, возможна ситуация, когда финальной цели достигли и вы, и ваш противник: вы успешно взяли базу штурмом, но в это время был уничтожен ваш лагерь.

### Задания

Все задания делятся на два типа — прямое противостояние и не-прямое противостояние.

Задание с прямым противостоянием, как правило, одно, и от брифинга к брифингу его наличие может чередоваться — в этот раз оно есть у вас, а в другой раз оно есть у вашего противника. Если в этот раз его в вашем брифинге нет, значит, это задание есть у противника и вы можете помешать ему его выполнить.

Заданий с непрямым противостоянием всегда несколько, и они есть в каждом брифинге.

Успешное выполнение заданий с непрямым противостоянием приносит фракции как модельный бонус — например, редкие запчасти, медикаменты и т.п., так и непрямой — например, уникальные знания.

### Задания с прямым противостоянием

Задания с прямым противостоянием всегда парные — фракция, которой вы противостоите, получает некую информацию о том, как выглядит ваше задание, и может этому противостоять. Полнота этой информации для военных и повстанцев зависит от успеха ваших и вражеских шпионов, (см. модель шпионажа), а также от разных, возможно неизвестных на начало игры, факторов для других фракций.

У разных фракций могут быть разные задания, но они выстроены по одному принципу. Прямое противостояние военных и повстанцев всегда сводится к одному из двух заданий:

1. **Охрана/захват человека или груза**

Одна фракция получает человека (игрока или игротехника, в зависимости от игровой ситуации) или некий игровой груз. Они должны по некому известному им маршруту провести его по полигону. Противостоящая фракция должна либо убить\захватить человека, либо получить груз.

Критерий успеха: рассказ человека или факт нахождения у вас данного человека/предмета/груза.

1. **Взаимодействие с Черными ящиками**

На полигоне в некоторых местах будут находиться специальные коробки — “черные ящики”. Это не игровые предметы, а некие приметные места на этих территориях (например, старая бензоколонка, водонапорная башня, яма со слизью). Ящики также будут пронумерованы, но в тексте заданий всегда будет фигурировать описание местности, а не номер ящика.

Некоторые из ящиков будут расположены близко от баз тейлорцев/повстанцев, а некоторые далеко в лесу, за аномалиями. Ближайшие к вашей фракции ящики МГ покажет членам фракции.

В ящики можно только положить объекты (с сертификатом “можно положить в ящик”), из них никогда нельзя ничего достать. Одна фракция получает задание положить некую вещь в один конкретный ящик, а другая фракция — не дать этого сделать.

Критерий успеха — игротехник проверит, в ящике ли данный сертификат.

### Разведка

Для заданий с прямым противостоянием очень важен шпионаж, см. правила по шпионажу.

Возможны две ситуации.

1. Вы знаете только про сам факт того, что противник взял задание прямого противостояния с вами.
2. Шпиону удалось передать информацию — вы узнаете подробности про задание противника.

### Порядок получения брифинга и выполнения заданий

1. Вы получаете брифинг (согласно правилам вашей фракции) и можете с ним ознакомиться. 15 минут.
2. Вы решаете, будете ли вы пытаться выполнить задание с прямым противостоянием, если оно есть в вашем брифинге. Не взятое задание преимуществ никаких не принесет, но и ваших сил не потратит. Так же вы выбираете, какие задания с непрямым противостоянием вы попробуете сделать. Выполнить все задания будет практически невозможно. 15 минут.
3. Вы узнаете, если ваш противник взял задание с прямым противостоянием против вас и его подробности — в зависимости от успешности шпионажа (или иных факторов для других фракций). 5 минут.
4. Выполнение заданий. 1,5 - 2 часа.
5. Подведение итогов заданий, дебрифинг. Устанавливается, какие задания вы успешно выполнили, вы получаете ваши бонусы, выясняется, удалось ли задание с прямым противостоянием. 15 минут.

# ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

## ХИТЫ

По умолчанию у любого человека 2 хита. Хиты могут добавляться.

Все хиты человек считает сам.

## ОРУЖИЕ

Всё оружие по умолчанию снимает 1 хит. Попадание автоматной очереди засчитывается за одно попадание.

Поражаемая зона — все, кроме головы, шеи, кистей руки, стоп ног и паха.

**Холодное.** Колюще-режущее, дробящее, резиновое или LARP (текстолит и дерево нельзя), общая длина не более 40см. Только акцентированные, раздельные удары. Может быть у каждого.

**Огнестрельное.** Моделируется Nerf. Без тюнинга на силу выстрела.

У тейлорских военных и повстанцев возможны как нерфы, стреляющие шарами, так и дротиками. Оружие есть у любого военнослужащего базы. У тейлорцев-гражданских огнестрела нет.

У людей Пустошей из огнестрела бывает только оружие, стреляющее дротиками. На начало игры его количество ограничено (есть только у тех, у кого прописано мастерами в заявке). Оружие можно будет собрать по игре (см. правила по крафту).

Любое оружие непобираемо. При этом любое огнестрельное оружие имеет побираемую деталь (или несколько), прикрепленную к  нему, так называемую запчасть (моделируется кусочком цветного пластика, выдаваемого мастерами). Без запчасти (если ее забрали, украли, если она потерялась и т.д.) оружие не работает (считается сломанным).

## БРОНЯ/ЗАЩИТА

Есть два вида брони: тейлорская и пустошная (собранная из подручных материалов). Один человек может носить только одну броню.

Тейлорская броня: моделируется зеленой лентой через плечо, дает +2 хита, полностью защищает от холодного оружия. После того, как хиты брони сняты, считается поврежденной. Восстановить тейлорскую броню возможно только на военных базах Альфа и Омега и на повстанческих базах. На Альфе и Омеге восстановление происходит автоматически после того как персонаж с поврежденной броней провел на любой из этих баз не менее 15 минут ). У повстанцев на начало игры существует ограничение — есть лимит восстановлений в день.

Пустошная броня: моделируется желтой лентой через плечо, дает +2 хита. После того, как хиты брони сняты, разваливается без возможности починки.

Любая броня побираема, но помните, что тейлорская броня, снятая с трупа, бесполезна — она повреждена, а восстановить ее можно только на базе.

Если броня повреждена или развалилась — после окончания боевого взаимодействия снимите ее, чтобы не вводить окружающих в заблуждение.

Новую тейлорскую броню можно получить только через транспортный конвой из города. Новую пустошную броню может собрать человек, имеющий такое умение (см. Правила по крафту).

## ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ И ВОЗДЕЙСТВИЕ АРТЕФАКТОВ

В боевой ситуации может быть использован маркер “сияние”.

Воспользоваться этим маркером могут те персонажи, которые обладают особыми способностями или персонажи, использовавшие артефакт.

Маркер “сияние” можно использовать на цель, находящуюся не дальше 10 метров. В случае, если у вас есть сомнения, трактуйте их не в свою пользу.

Подробнее смотрите в правилах по Неведомому.

## ШТУРМ ВОЕННЫХ БАЗ

На игре предполагается штурм военных/повстанческих баз. Это становится возможным только в случае выполнения стратегических задач в рамках модели Противостояния. Подробности см. в модели Противостояния.

## 0 ХИТОВ И СМЕРТЬ

По желанию игрока персонаж в любой момент может умереть.

Персонажа можно казнить в плену (не допрашивая его) или после успешного проведения допроса, подробнее см. в правилах по допросам. В этом случае казнь осуществляется группой людей от 5 человек.

Также умереть можно, потеряв все хиты.

Хиты можно потерять в боевом взаимодействии или при столкновении с неведомым (попав под действие аномалии или мутанта, подробней об этом — в правилах по Неведомому).

Если хитов не осталось, персонаж находится в состоянии тяжелого ранения. Можно лежать (или сидеть, если условия не позволяют), негромко говорить, стонать и медленно ползать. Оружием пользоваться нельзя. Персонажа можно добить, отыграв действие оружием и сказав “добиваю”. Если за 30 минут не была оказана помощь (см. правила по медицине), персонаж умер. Проведите ещё 15 минут в месте смерти, наденьте белый хайратник и идите в мертвятник.

## ПЛЕН, ОБЫСК И ПРОЧИЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

### Связывание

Человека в 0 хитов или при его согласии можно связать. Накиньте любую верёвку или ткань ему на руки и сделайте символическую петлю. Связанный человек не может пользоваться оружием и самостоятельно передвигаться. Освободить его может несвязанный, развязав или “разрезав” веревку игровым оружием.

Также связанный человек автоматически освобождается, если рядом с ним нет никого в течение 15 минут.

### Перемещение

Человека в 0 хитов или связанного можно перемещать против его воли. Для этого достаточно положить на него руку и повести. Напомним, что человек в 0 хитов без посторонней помощи стоять не может.

### Использование седативных препаратов

Человеку может быть вколот седативный препарат мгновенного действия. Для этого необходимо коснуться шприцем с сертификатом препарата (без иглы!!!) любой части тела. Седативный препарат мгновенно погружает человека в сон. Подробнее о действии препарата расскажет сертификат или применивший его человек.

Мы настоятельно просим игроков помнить о безопасности и не “касаться” шприцем со всей дури.

### Плен

Пленного можно содержать в помещении, где есть замок или особые условия содержания (из такого помещения нельзя сбежать самостоятельно, нужна помощь человека, который откроет дверь, или наличие ключа).

Замок выглядит как квадрат, разделенный на цветные части. Всегда вешается на дверь снаружи помещения или внешнюю часть объекта. Подробнее см. в правилах по крафту.

Особые условия содержания описаны в правилах по перемещению.

Пожалуйста, не держите в плену людей, не играя с ними. Модельно мы этого не запрещаем, но считаем это абсолютным мудачеством.

### Обыск

Человека в 0 хитов или связанного или давшего согласие можно обыскать. Для этого нужно сказать “обыскиваю”. После этого все игровые предметы отдаются тому, кто обыскивал.

# ПРАВИЛА ПО НЕВЕДОМОМУ

В мире, измененном Катастрофой, вы можете встретиться с неведомым. Этим словом мы называем все то необъяснимое/неизвестное/непонятное, с чем персонаж может столкнуться в Пустошах. Чаще всего это воздействие персонажа с особыми способностями, артефактами или аномалиями.

## СИЯНИЕ

Основной маркер неведомого — маркер “сияние”. Персонаж, совершающий воздействие, поднимает руку и произносит словесный маркер — слово “сияние”. Сам маркер ничего не означает, и его не существует в мире игры. Персонаж не светится никаким светом, и слова “сияние” персонажи не слышат, только игроки. После того, как персонаж произнес маркер, он озвучивает то, что произошло. Верьте ему.

Если вы попали под такое воздействие, то помните, что с вами произошло, если только в явной форме не сказано, что не помните.

Если вы попытались убить персонажа, который уже начал озвучивать маркер, то он в любом случае договаривает эффект, и эффект происходит.

## ПЕРСОНАЖИ С ОСОБЫМИ СПОСОБНОСТЯМИ

Таких персонажей в разных традициях могут называть мутантами, сияющими или еще как-либо.

Их воздействие может быть двух типов.

Первый вариант — через маркер “сияние”. Персонаж, совершающий воздействие, поднимает руку и произносит словесный маркер — слово “сияние”. Если персонаж по каким-то причинам не может поднять руку, достаточно словесного маркера. Дальше он озвучивает произошедшее воздействие.

Второй вариант — так называемый “взрыв” или “вспышка”. Это означает неконтролируемое воздействие. В этом случае маркер “сияние” может не прозвучать, т.к. это спонтанное воздействие. У всех персонажей, попавших под такое воздействие, медальон загорается фиолетовым цветом. Если такое случилось, это значит, что ваш персонаж потерял все свои хиты и находится в тяжелом ранении. Если на нем была броня — броня повреждена или уничтожена, персонаж потерял все свои хиты и находится в тяжелом ранении.

В некоторых случаях вам могут дать сертификат. Это сделано для того, чтобы вам не нужно было запоминать условий происходящего с вами.

## АРТЕФАКТЫ

Артефакт — это предмет, способный произвести какое-то (неведомое) воздействие. Информация о действии конкретных артефактов на начало игры доступна не всем.

Чтобы воздействие произошло, артефакт необходимо активировать. Это может сделать любой персонаж, который держит его в руках. Для этого он вскрывает карточку, прикрепленную к артефакту. На карточке написан эффект. После этого персонаж произносит маркер “Сияние” и оглашает эффект.

После того, как карточка была вскрыта, эффект неизбежно происходит. Будьте осторожны с артефактами, действие которых вам неизвестно.

Действие артефакта, как правило, одноразовое (после воздействия он рассыпается). Отдайте такой артефакт любому региональщику.

Возможны артефакты, действующие постоянно, в этом случае в описании карточки это будет указано явно.

## КАРТОЧКИ В ПУСТОШАХ

Когда вы видите карточку и условия говорят вам взять ее (например, написано “возьми карточку, если находишься ближе, чем в 5 шагах”) — берите и вскрывайте.

Карточка моделирует то, что произошло с вашим персонажем. Не нужно зачитывать вслух то, что написано на ней, — просто отыгрывайте происходящее. Показывать вскрытую карточку окружающим тоже не нужно.

Карточки могут оказывать самые разные эффекты, например — ранить или мгновенно излечить вашего персонажа, сообщить какую-то информацию, убить на месте, ультимативно приказать что-нибудь сделать. Действию карточки нельзя сопротивляться.

Карточку нужно брать каждый раз, когда условие говорит ее взять. То есть, например, если вы прошли мимо места, где висит табличка “если видишь эту надпись — возьми карточку”, взяли карточку и отыграли эффект, — то в следующий раз, когда вы снова окажетесь рядом с этим местом, надо будет опять взять карточку. Даже если вы просто отошли на 10 метров и вернулись обратно.

Если надпись говорит взять карточку, а самой карточки нет — считайте, что надписи тоже нет.

## МЕНТАЛЬНЫЕ ВОЗДЕЙСТВИЯ

На игре вы можете встретиться с ментальными воздействиями. Для того, чтобы все игроки обладали возможностью для отыгрыша данных ситуаций, мы описываем здесь наиболее распространенные случаи.

Воздействие может исходить как от персонажа, так и от взаимодействия с предметом или аномалией.

Как правило, эти воздействия таковы:

### Ограничение воли персонажа

Вам могут приказать что-либо сделать. Приказ всегда касается только физического действия (нельзя приказать что-то забыть, отвечать правду или испытывать эмоцию). Приказ не может быть прямо самоубийственным (“перережь себе глотку”), но может быть опасным для вашей жизни (“защищай меня”, “стреляй в него”). Приказ должен быть выполним здесь и сейчас (максимум в течение 30 минут). Вы никак не можете осознать, что это не ваша воля, и обязаны исполнять ее, используя все свои способности и возможности, никак не палясь и не давая окружающим понять, что что-то идёт не так.

Вас могут заставить правдиво ответить на вопрос/ы. Отвечайте развернуто и правдиво. Это отдельное воздействие, отличное от приказа (см. выше).

### Ограничение памяти персонажа

Вам могут заблокировать часть памяти. Вы никак не можете заметить этого воздействия. Вы не должны привлекать внимание других людей к тому, что чего-то не помните. Ваш разум сам подстраивает таким образом, что этот факт для вас совершенно не заметен.

### Иллюзии/галлюцинации

Вам могут привидеться разные странные вещи. Вы абсолютно уверены в их истинности и правдивости.

С вами могут произойти иные ситуации, в которых будет задействовано ментальное воздействие. В таком случае вам пояснят, что происходит. Верьте.

# ПРАВИЛА ПО ПЕРЕМЕЩЕНИЯМ

Перемещения в Пустошах крайне затруднены. Убийственные радиационные поля и аномалии делают перемещение местами опасным, а местами невозможным.

Полностью непроходимые зоны моделируются участками, обтянутыми киперкой. Через киперку нельзя пройти никаким способом (воспринимайте это как расщелину, стену, непроходимое болото или что-то подобное). Через натянутую киперку нельзя перестреливаться, из-под нее нельзя ничего доставать (в том числе выгребать палкой). При этом персонаж видит сквозь киперку то же, что и по жизни.

В киперке могут быть обозначены проходы. Если над проходом висит табличка — на ней написаны условия того, кто и как может пройти здесь.

Если таблички нет и ничего не написано — это значит, что может пройти кто угодно.

## СИМВОЛЫ

На табличках могут быть изображены специальные символы (круг, квадрат, треугольник и т.п.). Это означает, что пройти сквозь этот проход может только человек, имеющий карточку с таким символом (символы выдаются мастерами перед игрой).

Если такого символа у персонажа нет, пройти можно только с помощью проводника, имеющего соответствующий символ. Люди с определенными способностями (они сами знают об этом) могут быть проводниками, то есть проводить с собой тех, кто не имеет символов.

Если нет ни символа, ни проводника, готового провести — пройти невозможно.

## ТЕРРИТОРИИ БАЗ И ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ СОДЕРЖАНИЯ

Войти на базу по умолчанию может только тот, кто служит на ней (имеет соответствующий символ). Это моделирует, что база достаточно хорошо защищена и охраняется, и посторонний не может просто так туда проникнуть. Провести человека на базу может лишь тот, кто служит или работает там (имеет соответствующий символ).

На базах и иных игровых локациях могут быть отдельные места со своими символами. Они работают по тем же правилам (т.е. пройти без символа на эти территории невозможно). В некоторых таких местах могут быть особые условия содержания. О том, как они работают, будет сказано на сертификате, прикрепленном к помещению.

В мире игры символов не существует — символ моделирует опыт персонажа, его особые способности или же защищенность и укрепленность базы и пропускную систему. Символы непобираемы и их нельзя передавать друг другу.

## КАРТОЧКИ

Помимо этого, в Пустошах могут встретиться места и проходы, где не требуется символ для входа, но оказавшийся там персонаж должен взять карточку. Если вы встретили табличку с требованием взять карточку (например “Возьми карточку, если находишься ближе, чем в пяти шагах от этой таблички”) — вы должны взять карточку и вскрыть. На карточке написано, что дальше происходит с персонажем.

Карточку нужно брать каждый раз, когда вы оказываетесь в месте, где написано взять карточку, даже если отошли на 15 минут и вернулись.

Некоторые персонажи (они сами знают об этом) могут не брать карточек при определенных условиях.

## РАДИАЦИЯ

Помимо аномальных зон, в Пустошах есть радиационные зоны. В таких зонах персонажу грозит поражение радиацией.

Все игроки на игре носят электронный девайс в виде медальона (выдается перед игрой мастерами). Медальон моделирует поражение персонажа радиацией. В игре его необходимо всегда носить на себе, не снимая. Когда персонаж попадает под действие радиации, медальон начинает вибрировать и мигать цветным диодом.

Действие радиации накапливается. Если ее накопилось слишком много (об этом медальон просигнализирует), персонаж может умереть от радиации. Пока персонаж не умер, от воздействия радиации можно вылечиться.

Медальон в мире игры — не прибор, это “здоровье” персонажа. Подробней о медальонах, их работе и возможности излечения от радиации — в правилах по медицине.

Восприимчивость к радиации индивидуальная. Жители Пустошей переносят радиацию гораздо лучше, чем тейлорцы.

## ЗАМКИ И КЛЮЧИ

На некоторых объектах (сейфы, различные хранилища и т.п.) могут встретиться замки. Они выглядят как квадраты, разделенные на более мелкие цветные квадраты. У каждого замка есть номер. Подробнее в правилах по крафту.

Открыть замок могут только люди, владеющие ключом к нему. Ключи представляют собой кусок бумаги с надписью “Ключ №такой-то”. Ключи побираемы. Об изготовлении ключей см. в правилах по крафту.

# ПРАВИЛА ПО ДОПРОСАМ

## ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Проведение модельного допроса на игре возможно только на военных/повстанческих базах. Вне базы этой моделью воспользоваться нельзя.

Общее правило по допросам и на военных, и на повстанческих базах таково: если пленного допросили и не “раскололи” — это значит, что его нельзя казнить. Согласно приказу и тейлорского, и повстанческого штабов, таких пленных необходимо отправлять в город/на главную повстанческую базу, где их будут допрашивать более опытные специалисты.

Отправка таких пленных моделируется так: мастер или региональщик бросает кубик, по результатам пленный либо считается успешно доставленным (в этом случае он отправляется в мертвятник и выходит новой ролью), либо сумевшим совершить по дороге побег (в этом случае мастера провожают его в то место, где он оказался после совершения побега, откуда он самостоятельно дальше идет по игре). По желанию игрока кубик может кидать он сам.

Если пленного “раскололи”, его никуда не отправляют. Его можно либо казнить, либо отпустить — таким образом противник не сможет быть уверенным, совершил ли их товарищ побег или раскололся на допросе.

Еще раз: казнить пленного можно либо если его вообще не допрашивали, либо если его допрос завершен (и пленный раскололся).

Производите, пожалуйста, казнь противника минимум впятером, с должным отношением к происходящему. Для игрока это окончание его роли, пожалуйста, сделайте это событие ярким для него и окружающих.

## КАК ПРОИСХОДИТ МОДЕЛЬНЫЙ ДОПРОС

Каждый персонаж (попасть на допрос может любой) получает до игры один из семи возможных триггеров — выбирает сам в заявке или ему проставляют мастера. Эти триггеры нужны только для модели допросов. Триггер обозначает слабую точку персонажа, то, на чем он может “засыпаться” на допросе.

Список триггеров (того, что вызывает у вашего персонажа самые сильные чувства) в алфавитном порядке:

* Бессилие.
* Несправедливость.
* Одиночество.
* Предательство.
* Страх за близкого.
* Страх перед неведомым.
* Унижение.

Сам допрос моделируется игрой в ассоциации. Цель допросчика — нащупать при помощи ассоциаций слабую точку персонажа и попытаться угадать и назвать ее.

Допрашивать может любой человек, специальный навык для этого не нужен. Чтобы допрос был проведен успешно, необходим специальный препарат Z-5. Этот препарат растормаживает определенные центры в мозгу, не позволяя человеку молчать, когда его допрашивают. Дозу препарата необходимо вводить допрашиваемому перед каждым новым раундом допроса.

Сам допрос происходит так.

Допросчик называет одно слово (любое существительное). Допрашиваемый обязан в ответ назвать слово-ассоциацию (это должно быть одно слово, не обязательно существительное, можно добавлять предлоги, частицы и т.п., они не считаются за второе слово). Ассоциация должна быть названа, исходя из личной истории персонажа и с учетом его триггера. Это игра исключительно на честность.

Для всех участников допроса — это своеобразный способ диалога. Тот, кого допрашивают, может использовать допрос и как средство донесения своей истины до противника, и как последний (возможно) шанс рассказать историю своей жизни.

Абстрактный пример допроса повстанца:

* — Семья?
* — Пожар.
* — Рассвет?
* — Помню.
* — Командир?
* — Отмщение.
* — Деструкторы?
* — Сила.

И т.п.

Допрашиваемый не имеет права долго думать над ассоциацией. Если он молчит больше пяти секунд, допросчик может начать вслух считать. Если он досчитал до пяти, а ассоциация не была названа, допрашиваемый считается “расколовшимся”.

Допросчик имеет право задать до 10 слов за один раунд. После этого он делает одну попытку угадать, какой у допрашиваемого триггер, назвав его, например: “Тебя сломает одиночество”. Если триггер угадан, то допрашиваемый отвечает: “если и так, я никогда не признаюсь”. Если триггер не угадан, допрашиваемый должен дать прямо понять, что триггер не угадан.

Если допросчик угадал, допрашиваемый “раскололся” и обязан правдиво ответить на пять вопросов (можно не развернуто). Помните, что чем более общий вопрос задан, тем больше шансов, что допрашиваемый ответит что-то несущественное. Общий вопрос типа “расскажи, что ты знаешь о повстанцах” практически не оставляет возможности узнать что-то полезное, а вот вопрос “Как зовут командира вашей базы” сработает наверняка (конечно, если допрашиваемый обладает такой информацией).

На этом допрос считается законченным. Допрашивать повторно человека, который уже раскололся, нельзя.

Если допросчик не угадал триггер в первом раунде допроса, допрашиваемому дается 10-минутная передышка, после чего можно повторить раунд на тех же условиях.

После двух раундов допроса необходимо сделать передышку 30 минут. Далее можно повторить еще два раунда с передышкой 10 минут.

Четыре раунда — это абсолютный максимум, если триггер так и не удалось угадать, значит, расколоть допрашиваемого не удалось. После этого допрашивать больше нельзя.

Присутствовать при проведении допроса может сколько угодно человек, но допросчиков (тех, кто называет слова) должно быть не больше двух. Менять допросчиков во время раунда нельзя (между раундами можно).

Допросчик не имеет права называть слова, однокоренные с триггерами. Если такое произошло (например, один из триггеров — слово “предательство”, а допросчик назвал слово “предатель”) — допрашиваемый имеет право сказать “допрос окончен”, и текущий раунд допроса немедленно заканчивается. Допрашиваемый имеет право употреблять однокоренные с триггерами слова в ответах.

# ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ

## ПОТЕРЯ ХИТОВ

У каждого персонажа исходно 2 хита здоровья. При потере одного из этих двух хитов считается, что персонаж получил легкое ранение. После этого он должен в течение 30 минут вылечить рану или же автоматически потеряет следующий хит.

Если рану перевязать (бинт наматывается поверх одежды в месте ранения), это дает дополнительные 15 минут для того, чтобы отсрочить потерю следующего хита (то есть перевязанный персонаж теряет следующий хит через 45 минут вместо 30).

Персонаж в 0 хитов находится в состоянии “тяжелое ранение”. В этом состоянии можно медленно ползать, стонать и негромко говорить. Если в течение 30 минут (с перевязкой — 45 мин) вас не вылечили — вы умираете.

Если рану обработал парамедик (моделируется стикером, наклеенным прямо на одежду в месте раны), это стабилизирует рану. После этого дальнейшая потеря хитов не происходит. Перевязка раны в этом случае не нужна.
Никто, кроме парамедика, не может использовать стикеры. Они непобираемы, это моделирование конкретного навыка.

Ни перевязка, ни обработка раны парамедиком не являются лечением (это не восстанавливает хиты, человек с тяжелым ранением остается в тяжелом ранении).

Восстановить потерянные хиты можно полноценным лечением в госпитале, или же другими способами, которые известны тем, кто их использует.

Лечение ранений в госпитале моделируется зашиванием раны. Врач с помощью лейкопластыря клеит на кожу пациента лоскут ткани с разрезом, имитирующим нанесенную рану, а потом зашивает ее. Длина разреза примерно 5 см при легком ранении, 10 - при тяжелом. После того, как врач в госпитале зашил рану, все хиты здоровья считаются восстановленными.

У людей Пустошей существуют свои способы лечения, они сами знают о них (информация в специальном загрузе).

## ПЕРЕЛОМЫ

Перелом не снимает хитов, но вы не можете пользоваться сломанной конечностью пока вас не вылечат. Лечится специальными препаратами в госпитале или же другими способами, которые известны тем, кто их использует.

## ПАРАЛИЧ

Хиты не снимаются, но вы не можете двигаться пока вас не вылечат. Разговаривать можно. Лечится специальными препаратами в госпитале или же другими способами, которые известны тем, кто их использует.

## ОТРАВЛЕНИЕ

Эффект отравления описан на карточке. Его последствием может быть смерть, сон или что-то еще. Вылечить отравление можно специальным препаратом или же другими способами, которые известны тем, кто их использует.

## БОЛЕЗНИ

Эффект болезни описан на карточке. О способах лечения болезней знают медики. Некоторые болезни известны только жителям Тейлор-сити или же только жителям Пустошей (информация будет в загрузах).

## НЕВЕДОМЫЕ ВОЗДЕЙСТВИЯ

К ним относятся ментальные воздействия, полученные при взаимодействии с неведомым (см. правила по Неведомому). Это могут быть фобии, помутнение рассудка, галлюцинации, навязчивые идеи и т.д. Могут иметь как временное, так и постоянное действие. Могут быть излечимы в госпитале с помощью специальных препаратов, или же неизлечимы (игрок с таким воздействием будет знать об этом).

Также могут быть излечимы способами, которые известны тем, кто их использует.

## РАДИАЦИЯ

Радиационное поражение отображается электронным девайсом (медальоном), который будет выдан каждому игроку.

В обычном состоянии медальон светится слабым зелёным светом (если ваш медальон не светится — обратитесь к региональщику). Посмотреть статус здоровья персонажа можно, нажав верхнюю кнопку на медальоне. Вспыхнет диод, его цвет по цветной шкале “зеленый-желтый-красный” отображает степень поражения персонажа радиацией. Чем ближе к красному, тем больше персонаж успел “схватить”.

Радиационное поражение накапливается. В тот момент, когда медальон игрока выдает длинную вибрацию и начал мигать красным светом — это значит, что персонаж получил критическую дозу. С этого момента у персонажа есть некоторое небольшое время на то, чтобы излечиться от радиационного поражения. Если он не успеет — он умрет. Смерть наступает, когда медальон загорается непрерывным красным светом.

Обычно с момента получения критической дозы до смерти проходит минут 20, но этот срок может стать короче, если персонаж продолжает пребывать под радиацией.

Излечение от радиации возможно с помощью специального оборудования (оно находится в госпитале на военных и повстанческих базах, его нельзя вынести с базы, считается, что оно моделирует большой комплекс оборудования). Также возможно излечение другими способами, которые известны тем, кто их использует. Лечиться от радиации можно в любой момент, пока ваш персонаж жив.

Само лечение от радиации моделируется специальной “пилюлей” (небольшой платой с разъемом), которая вставляется в медальон игрока и обнуляет полученное поражение.

## МЕДИЦИНСКИЕ ПРЕПАРАТЫ

На игре существуют медицинские препараты, которые могут применяться при лечении в госпитале, в научных исследованиях, а также служат в Пустошах предметом торговли. Препарат моделируется чипом с названием препарата. К чипу прилагается либо капсула, либо пустой шприц без иголки (в зависимости от его способа применения).

Если вашему персонажу ввели какой-то препарат — ему сообщат эффект. Глотать препараты по жизни не надо :)

# ПРАВИЛА ПО ШПИОНАЖУ

Если на базе есть шпион противника, то он может передавать своим ценную информацию. Помимо личных встреч или иных способов немодельной передачи информации есть и модельный.

В течение каждого такта Противостояния шпион наклеивает на территории базы от 1 до 5 специальных цветных стикеров (выдаются мастерами), и сообщает региональщику их количество.

Все стикеры небольшого размера (размером 1х4 см). На каждом стикере шпион должен написать цифру, обозначающую такт, в который был наклеен стикер (например “1” — это значит, стикер был наклеен во время первого такта).

Клеить их можно на территории базы (то есть внутри огороженной территории, моделирующей стену).

Нельзя:

* Выше уровня поднятой руки.
* На земле или закапывать в землю.
* На неигровых вещах типа палаток и рюкзаков.
* На любой одежде или внутри одежды.
* На человеке.
* На верхней стороне крыш сооружений (например, на крыше газебо или тента). Изнутри крыши можно.

Можно:

* На любых поверхностях.
* На деревьях.
* На игровой мебели.
* На бумаге (например, на игровых документах).
* Можно чем-нибудь прикрыть, например, наклеить на стол и поставить сверху кружку.

И т.п.

После завершения такта Противостояния и до начала следующего служащие базы могут предпринять попытку найти следы шпионажа (и поискать стикеры). Найденные стикеры отклеивают и приносят региональщику. До начала следующего такта они должны сообщить региональщику, сколько стикеров нашли.

Если шпион действовал, и они обнаружили вообще все стикеры, наклеенные им — это значит, их контрразведка сработала успешно и сумела перехватить информацию. Тот, на кого работает шпион, не получит информацию, которая может быть полезна в следующем такте.

Если хотя бы один стикер остался не найденным — это значит, что шпион успешно передал информацию и противник получит дополнительную информацию (например, о заданиях стороны в Противостоянии).

Старые найденные стикеры (наклеенные в предыдущих тактах и найденные позже) не считаются.

Если во время поиска стикеров попадаются стикеры разных цветов — это может означать, что на базе действует более одного шпиона.

Стикеры не являются побираемым предметом при обыске.

# ПРАВИЛА ПО РАДИОСВЯЗИ

Радиосвязь внутри игры моделируется рациями, настроенными строго на один канал. Изменять канал или слушать другие каналы строго запрещено. Нет никаких ситуаций в рамках игры, в которых возможен переход на другой канал.

Все имеют возможность использовать рацию на прием. Звук при этом должен быть выкручен на максимум.

Человек со специализацией связиста может использовать рацию на передачу. Также он может использовать гарнитуру для рации и регулировать звук в гарнитуре.

Любой человек может выключить рацию.

# ПРАВИЛА ПО КРАФТУ

Модель крафта дает возможность собрать из подручных запчастей три вещи: огнестрельное оружие, пустошную броню или ключ для замка.

У людей Пустошей это может сделать человек с навыком крафта (навык выдается мастерами).

Тейлорцам на базах Альфа и Омега человек с навыком крафта не нужен — новое оружие и броня поступают к ним из города, а ключи они при необходимости делают “на станке”, т.е. без участия мастера-ремесленника. Поэтому то, что написано ниже, в основном касается людей Пустошей.

Чтобы собрать оружие или броню или сделать ключ для замка, нужен набор запчастей.

Запчасти — один из самых ходовых ресурсов среди жителей Пустошей. Запчасть моделируется кусочком цветного пластика. Запчасть (или запчасти) может быть прикреплена к действующему оружию или броне и является его побираемой частью.

Оружие/броня без запчасти считается сломанным и не работает. Тейлорцы в этом случае получают новое оружие или броню на складе (читай — получают новую запчасть и прикрепляют к оружию). Жители Пустошей идут к крафтеру и просят собрать новое.

У крафтера есть набор схем, по которым он может собрать что-либо. Эти схемы выглядят как квадрат из нескольких разноцветных клеток (от 3х3 клетки). Схема подсказывает крафтеру, сколько запчастей и какого цвета ему понадобится для того, чтобы сделать нужное.

У каждого крафтера свои схемы, поэтому одни и те же предметы разные крафтеры собирают из разных наборов запчастей.

               

Жёлтые запчасти самые простые и ходовые, их всегда требуется больше всего. Но они и встречаются чаще всего. Цветные запчасти встречаются реже. Есть запчасти особенно редкие (жители Пустошей будут об этом знать).

Те клетки, которые обведены жирным черным, означают, что детали такого цвета необходимо будет прикрепить к оружию/броне. Это будут побираемые запчасти.

Остальные клетки обозначают запчасти-расходники. Эти запчасти тратятся в процессе работы навсегда, их нужно будет просто отдать региональщику.

При изготовлении ключа технология такая же, только у мастера нет готовой схемы замка. Эту схему ему должен принести заказчик (замок выглядит как цветная схема, которую нужно перерисовать и принести крафтеру, а также не забыть записать номер замка). Собрав нужные запчасти для ключа, крафтер обменивает их на ключ с конкретным номером

На военных базах для изготовления ключей для замка не нужен крафтер, нужно просто отдать региональщику набор запчастей, показать схему и получить готовый ключ.

Иногда встречаются более сложные схемы (с бОльшим набором запчастей или запчастями очень редких цветов). Принцип работы с ними аналогичный.

Научиться крафту на игре нельзя.

# ПРАВИЛА ПО АНТУРАЖУ

Вторая часть игры во многом наследует те традиции, которые сложились на первой.

Главное правило: одежда жителя Пустошей и одежда тейлорца очень сильно отличаются друг от друга.

1. Одежда бывает новенькой или просто одеждой. Новенькая одежда сшита в Тейлор-сити. Также новенькой бывает очень старая, но никем не ношенная одежда — например, найденная на старом складе.
2. Тейлорцы носят черную униформу (солдаты и офицеры на базах) или гражданский костюм (гражданские специалисты). Вся их одежда новенькая.
3. Одежда бывает черной — и любого другого цвета. Черная одежда — это униформа солдат и офицеров (т.н. “черный бекас” или иные варианты черной униформы). Мы просим жителей Пустошей не носить одежду черного цвета, если только они не дезертиры с баз Кольца или не сняли форму с мертвого черного.
4. Жители Пустошей носят просто одежду — ту, которая сделана по правилу [Коробки](https://docs.google.com/document/d/1XPKS1GCPh-5Cyu-MK9JGqJImxXLevwLw3xQXazgeiwc/edit) с первой части игры. Даже если на них есть новенькая одежда, она обязательно сопровождается частями от других предметов одежды.
5. Повстанцы (“деструкторы”) могут выглядеть очень по-разному. Среди них встречаются как местные жители, так и выходцы из Тейлор-сити. А также они могут притворяться местными или тейлорцами.
6. Жители Пустошей могут использовать в одежде этнические элементы (прежде всего, элементы индейской культуры). Для тейлорцев это не характерно.
7. Жители Пустошей носят множество амулетов, оберегов, украшений и прочих декоративных элементов, сделанных из разных материалов.
8. Служащие на базах солдаты и офицеры носят знаки различия и нашивки. Возможно, что Повстанцы (“деструкторы”) также носят знаки различия и нашивки. Подробнее об этом будет известно Повстанцам и тем, кто часто с ними общается.
9. Броня моделируется цветной лентой, как и на первой игре. Любые имитации брони не имеют модельного преимущества, хотя могут выступать как элемент антуража.
10. Все нерфы должны быть покрашены — или они не работают.

Технические подробности и ограничения

* Тейлорцы не носят одежду “из Коробки”. Вся их одежда новенькая.
* Жители Пустошей не носят одежду кислотных цветов.
* Новенькая камуфляжная одежда запрещена для всех. Оставьте ее мастерам :)
* Джинсы, берцы, молнии — все еще можно :)