

Правила игры Доктор Кто 2025.

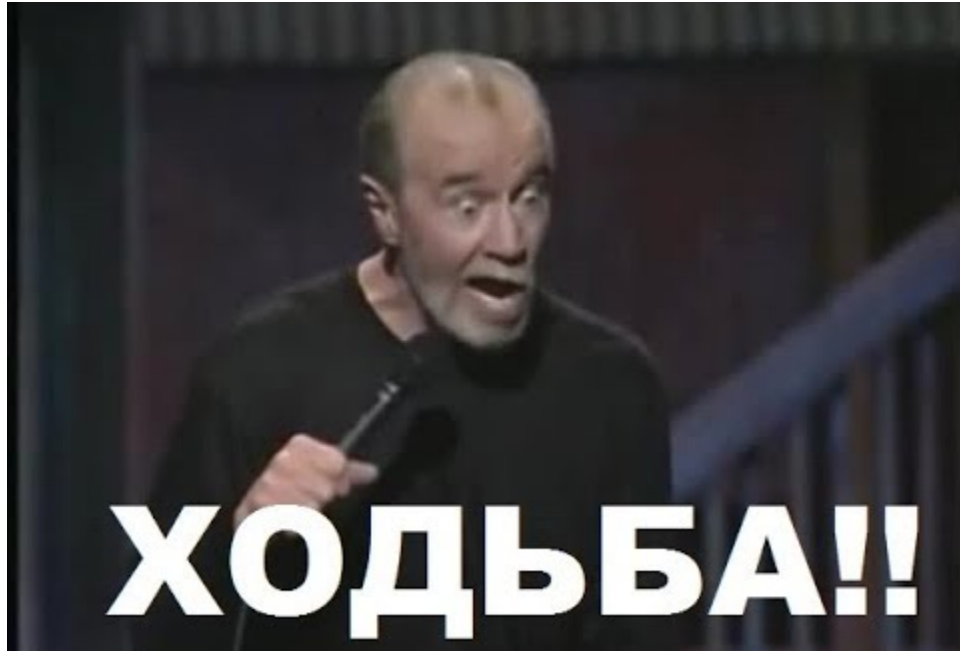
Самое важное правило:

Не будьте мудилами и соблюдайте законы РФ, котики.



Красные флаги:

- Психологическое давление
- Элементы визуального хоррора
- БДСМ-элементы
- Сюжетные рельсы 2шт
- Ходьба пешком и общественный транспорт



Погода:

Одевайтесь удобно и по погоде - это важно.

- Удобная обувь (чтобы не стереть ноги в фаршик)
- Зонт на случай дождя
- Бутылочка воды

Руководствуйтесь правилами: нет плохой погоды - есть плохая одежда и комфорт важнее антуражности.



Игротехи в черных масках

В игре используется НПС в черных масках. Носителя маски не существует в мире игры, если он не заявил обратного, но последствия его действий существуют:

- Если носитель маски перемещает игровой предмет, то персонажи не видят носителя маски, но видят перемещение предмета
- Если носитель маски шепчет вашему персонажу что-то на ухо, то вы можете воспринимать услышанное как "голоса в голове", внутренний диалог, проблеск интуиции или помутнение рассудка вашего персонажа.
- Важно: если носитель маски напрямую заявляет вам о том как изменилось состояние вашего персонажа ("ты умер", "ты не можешь ходить" и т.п.) вы обязаны подчиниться и действовать или бездействовать в соответствии с новым состоянием вашего персонажа.
- Если игротех поднимает вверх руку и громко произносит **"ВОЗДЕЙСТВИЕ"**. Описываемый им далее эффект происходит со всеми (если не названы конкретные персонажи на которых направлен эффект) и требует отыгрыша.

Носитель маски опознается по тому, что играющий его игротехник носит маску.



Деление на команды:

- Перед началом игры персонажи будут поделены на 2 команды. Каждый игрок получит цветной браслет соответствующего цвета.
- Игровые НПС опознаются по значкам и браслетам желтого цвета.
- Переход из команды в команду невозможен - причины узнаете на игре, как и другие свойства браслетов.

Перемещение по городу и локациям:

- Перемещение игроков между ивентами **осуществляется пешком или на общественном транспорте**. Такси, личные автомобили, самокаты, велосипеды и межпространственные порталы под запретом. Если вы оказались в месте ивента слишком быстро, скорее всего вы столкнетесь с барьером искривленного пространства/времени, который не пропустит вас дальше (игротех в черной маске)

- Игроки перемещаются между точками интереса своей командой не разделяясь и не разбредаясь



- Запретные места будут огорожены сигнальной бело-красная лентой - вам туда не надо



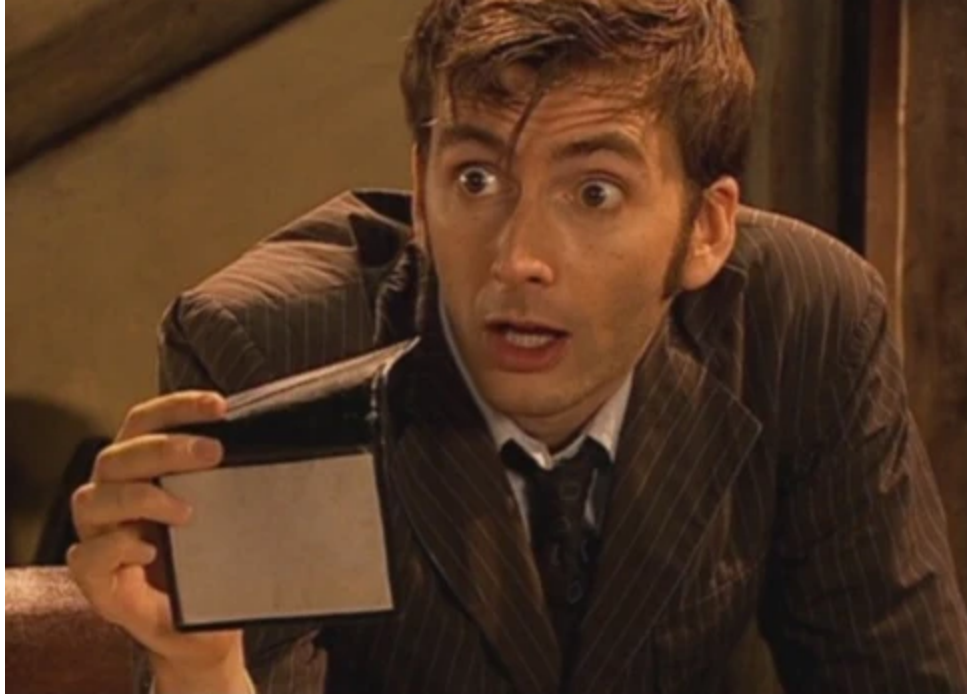
- Игровые предметы будут отмечены наклейкой DOCTOR WHO - предмет в игре



Психобумага и звуковая отвертка

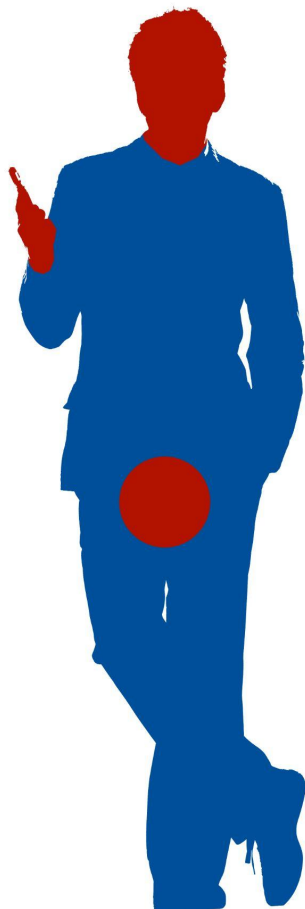
Позволяют попадать в закрытые сюжетные локации. Подробности узнаете на игре. если коротко:

- Психобумага - персонаж увидит на ней документ по вашему желанию, что придаст вашим словам убедительности.
- Звуковая отвертка - универсальный инструмент, хорошо подходящий для открытия запертых замков.



Оружие:

- Допускаются мягкие **резиновые ножи и ларп**, логичный для вашего персонажа. Перед игрой мастера всё потрогают, и могут отказать в использовании.
- Нерфов не будет.
- Удар наносит 1 хит урона.



Фоловые зоны:

- Голова
- Кисти рук
- Пах

Туда не бьем!

Хиты:

- У персонажей игроков **3 хита**, за редкими обоснованными исключениями.
- Голова, шея, пах, кисти рук и пальцы - фоловые зоны, не бейте туда! Получивший в них может не засчитать удар, а может и обидеться, и тогда ты просто мёртв. Швейная машинка запрещена и считается за один удар.
- Если персонаж получил усиление и наносит больше 1 хита за удар, он проговаривает нанесенный урон: **“Два хита”**, **“Три хита”** и т.д.
- Каждый самостоятельно считает свои хиты.

Состояния персонажа:

- **3 хита - Все в порядке**
- **2 хита - Просто царапина.**
Можете прихрамывать и отыгрывать на свой вкус, вас потрепало, но вы хорошо держитесь - не мешает вступать в бой и делать другие действия.

- **1 хит - Я ранен!**

Нельзя бегать, стоните, кричите, зажимайте рукой вашу рану. Всем видом показывайте как вам больно и плохо, но героически продвигайтесь дальше. Нельзя вступать в бой.

- **0 хитов - На пороге смерти.**

Критическое ранение, на грани жизни и смерти. Опускайтесь на колени (или падайте, если хотите). Можно тихо стонать и слабым голосом звать на помощь. Вы беспомощны. Рано или поздно к вам придут, чтобы стабилизировать или добить. Если вам не оказали помощь в течении 5 минут, вы умираете от полученных ран. Подавайте условный сигнал означающий вашу борьбу за жизнь: **медленные хлопки в ладоши или хлопки по себе**. Можете добровольно отказаться от борьбы за жизнь и умереть. Вас ожидает **Посмертие** (читайте ниже). Встаньте в знаке Лось и покиньте активную игровую зону.



Лечение:

1. **Лечебные стимуляторы** - восстанавливают 3 хита. Выдаются в некотором количестве на старте игры. Дополнительные могут быть получены в процессе игры. Моделируются специальными конфетами, выданными МГ. При применении - конфета разворачивается, фантик выбрасывается.
2. Персонаж находящийся **на пороге смерти** может быть стабилизирован после окончания боя до состояния **1 хит - ранен** наложением рук и ключевой фразой **“Держись, еще не время умирать”**. После подайте руку и помогите герою встать. Приключение продолжается.
3. Стабилизированный более трех раз за 5 минут персонаж **умирает от кринжа** и уходит в **Посмертие** (читайте ниже).

Стимуляторы:

Конфеты временно наделяющие персонажей особыми свойствами.

Моделируются специальными конфетами, выданными МГ. При применении - конфета разворачивается, фантик выбрасывается. Выдаются в некотором количестве на старте игры. Дополнительные могут быть получены в процессе игры.

Прием некоторых стимуляторов может вызвать побочные эффекты.



Список стимуляторов и эффектов:

- **Лечебная конфета** - восстанавливает Хиты персонажа до максимума. При применении - конфета разворачивается, фантик выбрасывается. Персонаж громко заявляет - **Я исцелен**.
Для применения в боевой ситуации нужно проделать все эти действия!
- **Скорость** - игнорирование первых трех ударов, срок действия 1 минута. Персонаж разворачивает конфету и громко заявляет - **“Суперскорость”**;
- **Невидимость** - позволит избежать ненужной стычки, срок действия 5 минута или пока не коснется кого-нибудь или заговорит, отыгрывается горящим источником синего цвета (будет идти в комплекте с конфетой). Персонаж разворачивает конфету и громко заявляет - **“Невидимость”** и зажигает синий маячок.
- **Берсерк** - увеличение урона 2 хита за удар, однако потеря рассудка. Персонаж не отличает врагов и союзников, сражается со всеми пока игрок не упадет или не повалит всех, кого видит. Персонаж разворачивает конфету и громко заявляет - **“Берсерк”**. Требуется отыгрыша потери контроля над собой.
- **Лечение болезней и ядов** (нейтрализует эффекты ядов, болезней, воздействий на разум, побочных эффектов стимуляторов); Персонаж разворачивает конфету и

заявляет - **“В здоровом теле здоровый дух”**

- **Сыворотка правды** (можно задать 3 вопроса игроку или персонажу и получить 3 честных ответа);

Возможны и другие очень редкие стимуляторы со специальными эффектами. Инструкция по их применению будет находиться вместе со стимулятором.

Яды

Отыгрываются специальными цветными записками, которые персонажи могут передавать друг другу. Записка считается невидимой при передаче, момент передачи - незаметным. Получив такую записку, разверните её, прочитайте эффект и надорвите её - яд начал действовать, его нельзя сыграть повторно. Эффект и его длительность написана в записке и требует отыгрыша.

- **Яд одной буквы.** Персонаж может разговаривать только словами начинающимися на букву “с”)
- **Яд слепоты.** Персонаж лишается зрения на 1 минуту
- **Яд хиппи.** Персонаж становится максимально дружелюбен и не может вступать в боевые взаимодействия. Срок действия 5 минут.
- **Яд замедления.** Персонаж не может бегать, ходит короткими шагами. Срок действия 5 минут.

На игре могут встретиться и другие типы ядов.



Оглушение

- Безоружная рука кладется на спину жертвы, в другой руке держите предмет, которым собираетесь оглушить, и говоришь “оглушён”. Длится 2 минуты.
- Оглушенный персонаж теряет 1 хит - получать по голове больно!
- Можно привести в чувство раньше - похлопать по щекам или потрясти за плечи, со словами “Очнись”.
- Некоторые персонажи неоглушаемы и это логично.

Захват

Осуществляется 2 персонажами берущими с 2х сторон за плечи и заявляющих - **“Захват!”**

Персонаж в захвате обездвижен и может только говорить, если не заявлено **“Зажимание рта”**.

Персонажа можно перемещать в состоянии захвата не снимая рук с его плеч.

Связывание

Отыгрывается накидыванием на руки шнурка, концы которого вы даете в руки связанному. Персонаж-человек не может развиваться самостоятельно.

Обыск

Обыскивать можно схваченных, оглушенных, стоящих на пороге смерти. Положите руку на плечо и заявите **“Есть чо?!”** Персонаж должен передать вам имеющиеся у него игровые предметы (отмечены наклейкой) и Стимуляторы. Либо ответит **“Ничо!”**, если предметов нет.

Пытки

Заявляется взглядом в глаза жертвы и ключевой фразой: **“Я буду пытать тебя.**

[Описание пытки]. Понимаешь что сейчас произойдет?”

1. **Кивает или отвечает “Да”**, если готова к взаимодействию.
Персонаж подвергаемый пыткам правдиво и прямо отвечает на поставленный вопрос, после чего теряет 1 хит - пытки это больно!
Рекомендуемый отыгрыш пытки - сцена из к/ф “Астерикс и Обеликс” с откручиванием ушей: Чик-чик-чик! Ай-ай-ай!
Один правдивый ответ = один потерянный хит. Врать под пыткой нельзя.
Отыгрывайте ранения в соответствии с **Состояниями персонажа** описанными выше.
2. Ответ **“Не надо! Я все честно расскажу!”** - позволит жертве честно ответить на вопросы без пыток и не терять хиты. Жертва в любой момент может решить

больше не отвечать на вопросы - ставя вас перед выбором, снова угрожать пыткой или оставить ситуацию как есть.

Жертву пыток можно стабилизировать (до 3х раз) и лечить стимуляторами.

Стабилизированная более трех раз жертва умирает от кринжа (пытки).



Добивание

Отыгрывается громко заявленной ключевой фразой **“Пришло твое время умереть, [имя персонажа]”** с наложением одной руки, поднятым оружием добивания в другой. **Громкий отсчет от 1 до 5 и финальный удар - “Добит!”**. Добитый персонаж незамедлительно поднимается со скрещенными над головой руками (знак Лось) как можно быстрее покидает игровое пространство, отправляясь в **Посмертие**. (описано ниже)

Кулуарное убийство

1. Отыгрывается проведением ножа **по груди жертвы стоя у неё за спиной** и ключевой фразой **“Зарезан”**. Это уже не лечится. Снимаются все имеющиеся хиты и добивание не требуется.
2. Некоторых персонажей нельзя убить подобным образом и это логично.
3. Зарезанный игрок со скрещенными над головой руками (знак Лось) как можно быстрее покидает игровое пространство и отправляется в **Посмертие**.



Правила по сексу

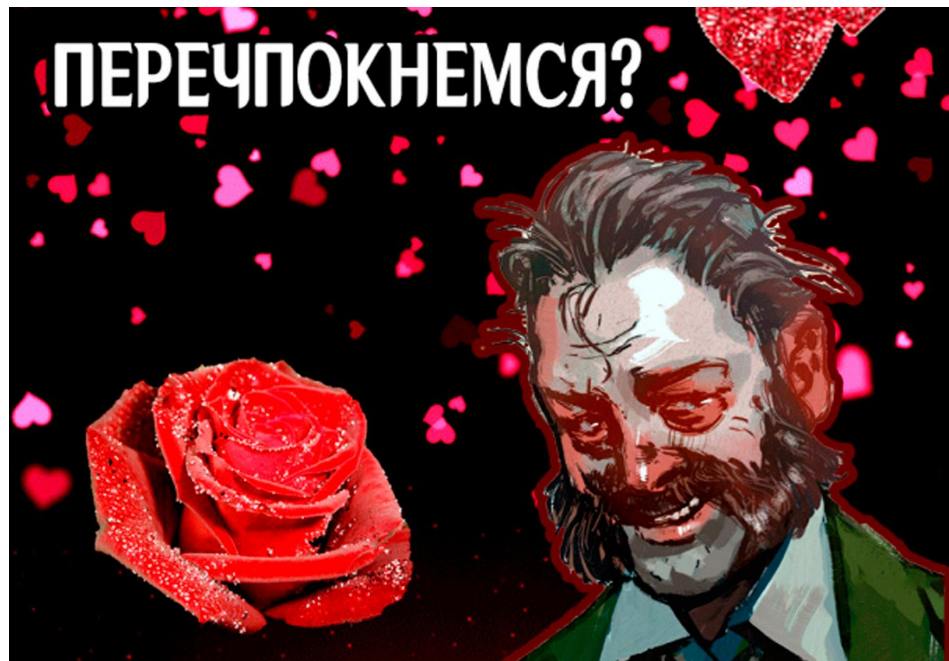
Мир на пороге гибели - самое время дружить организмами, да?

Взаимодействие начинается с ключевой фразы (две на выбор) и приглашающе протянутой руки:

“Давай перечпокнемся?” или **“Пошли попошлим?”**

Взаимодействие моделируется соприкосновением ладоней и легкими прыжками на месте. Высота и частота прыжков отражают вашу вовлеченность и заинтересованность в процессе)

Количество участников в действе ограничивается моральными установками ваших



персонажей.

Посмертие

Персонажи смертны, а иногда и внезапно смертны. Свяжитесь с МГ, чтобы сообщить о гибели персонажа и получите дальнейшие инструкции. МГ сообщат вам адрес, где произойдет посмертие вашего персонажа.



До встречи на игре!

