Правила ПРИ «Три дня для смерти»

**ОРГ ИНФО**

Даты проведения игры: открытие игры - 14 сентября в 15;00, закрытие игры - 16 сентября в 14.00  
Количество участников: 100-130

Организаторы: МГ «Косатка»

1. Мастерская группа обязуется:

- оформить мероприятие;

- организовать автостоянку;

- обеспечить игровую атрибутику (игровые предметы, сертификаты, чипы и т. д.);

- обеспечить медицинскую бригаду.

Мастерская группа предоставляет:

- всю еду;

- патроны;

- необходимые для игры чипы и батарейки.

- Обустройство игровой территории ( необходимые объекты, данж )

2. Организаторы не ставят своей целью развлечение игроков — в их задачи будут входить лишь организация игрового процесса, контроль над исполнением правил игроками и соблюдение порядка на территории.

3. Для общения с игроками будет создана специальная зона перед входом в мастерский лагерь. Нахождение игроков на территории мастерского лагеря запрещено.

4. При возникновении нештатных ситуаций (травма или конфликт) необходимо сообщить ближайшему мастеру.

5. Игрок или гость игры могут быть удалены с полигона при несоблюдении им правил. Факт удаления игрока или гостя игры с полигона не оспаривается.

6. Игроки обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой.

Рукоприкладство и хамство будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона.

7. При обнаружении на полигоне забытых вещей их следует передать в мастерский лагерь или региональным мастерам.

8. Мастера не несут ответственности за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству, передаются в руки сотрудников полиции.

9. Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, немедленно прекратят свое участие в игре. Нарушители будут переданы полиции. Запрещается присутствие на полигоне в состоянии сильного алкогольного опьянения. При нарушении игроком этого пункта правил, мастера оставляют за собой право наказать игрока, вплоть до удаления с полигона.

10. Запрещается привоз на полигон и использование на нем травматического или огнестрельного оружия.

11 МГ просит правильно оценивать степень вашего здоровья и физической подготовки к испытаниям. На территории лагерей будут расположены туалеты, однако поход до туалета игровой, и если вас сожрали по пути к нужде, что ж идите делать свои дела уже трупом. Около самого туалета нападения невозможны! Запрещены засады и любые боевые столкновения на территории помеченной специальной «киперной» лентой.

12 Дети до 18 лет на игру не допускаются. Запрет на игру так же распространяется на людей с домашними животными и беременных женщин, что связано с высокой степенью стресса самой игры. МГ также настоятельно рекомендует игрокам трезво оценить свои физические возможности перед участием в игре .

13 Заезд игроков возможен начиная с 13 числа 19-20 часов. Однако вплоть до начала игры 14 числа 16 часов игроки обязуются быть в строго определенной зоне и не выходить на полигон игры.

14 На территории игровой зоны не запрещены мобильные телефоны и рации, однако на мастерке подзаряжать ваши телефоны не будут! Игроки сами обеспечивают себя средствами и возможностями для зарядки.

15 Белая повязка на игре обозначает исключительно мертвого игрока. Захотелось в туалет и по игровому не добежали, или думаете что не сможете прорваться т.к идет замес? Надевайте белую повязку и считайте, что вы умерли от внезапного заворота кишок. Очень голодны и не смогли найти себе пропитание на игре? Увы, сознайтесь в своей игровой смерти и спешите на мертвяк, после игровой смерти вас обязательно покормят.

Белая повязка указывает на окончательно умершего и вышедшего из игры персонажа. Человеку с белой повязкой на голове, нельзя разговаривать ни с кем, или вступать в какие либо игровые взаимодействия, и следует идти к выходу из игровой зоны в сторону мертвяка. В зоне мертвяка будут обеспечены точки питания и отдыха.

16 Игра подразумевает голодный движок и ночи в весьма некомфортных условиях (без палаток и иных удобств, в виде станционного лагеря). Палатка, разложенная вами, является игровым объектом, не может быть физически уничтожена или атакована, но вас оттуда можно вытащить «по игре» или по заявлению, что «раз вы остаетесь внутри и не хотите выходить - вы убиты».

После чего вы обязаны покинуть палатку, если хотите свернуть ее, и уйти из игровой зоны через один из выходов в зону мертвяка. Вы можете расположить палатку вне игровой зоны, однако на игре нет свободного прохода к палатке и обратно. И МГ не отвечает за сохранность оставленных в палатке вещей. Мг не принимает на хранение вещи игроков.

Вы вольны вывозить любые вещи для обеспечения своего досуга, но игра подразумевает, что или это будет станционная и крайне по игровому уязвимая к нападению точка или же вам придется все время таскать весь свой скарб с собой.

17.На полигоне будут размещены специальные мусорные мешки. Огромная просьба выбрасывать мусор именно в них.

**Костёр**

Поскольку в зданиях на полигоне имеется большое количество горючего строительного мусора, а также игровых построек разведение открытого огня в помещениях КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНО. Открытый огонь разрешается разводить на расстоянии не менее 4 метров (5 шагов) от любого строения . Кострище должно быть обложено камнями или кирпичом (на полигоне в изобилии, как и древесина на растопку). Плитка/горелка должна быть установлена прямо, на твёрдую поверхность.

НИ плиток, ни сухого спирта, ни свечек в помещениях быть не должно.

Около кострища/плитки/горелки необходимо иметь не менее 5 литров воды (технические водоёмы на полигоне тоже есть) . Костёр является игровой территорией и служит для обогрева людей и подогревания воды и пищи, а не сборным пунктом для бухания «по жизни». Мастерская группа убедительно просит соблюдать как игроков так и игротехов игровую этику, поскольку даже небольшой костёр является местом повышенной опасности и травматизма. Иными словами не стоит прыгать из засады на плечи человеку, нагнувшемуся помешать в котелке , дождитесь момента, когда он сделает от костра хотя бы пару шагов в сторону. Около открытого огня должен находиться как минимум один человек. Оставленный без внимания костёр будет затушен первым мастером или игротехом, его заметившим. За разведение открытого огня в помещениях мастерская группа оставляет за собой право применять к игрокам санкции вплоть до удаления с полигона. В помещениях для света предлагается использовать фонарики ,а для обогрева химические грелки .

**Медицина**

Здоровье и забота о нем – важная составляющая выживания на нашей игре, так что пренебрегать им не стоит, если вам не хочется быстро менять роли.

На игре моделируются следующие ситуации, требующие медицинской помощи:

- ранения

- болезни

- травмы

- проблемы с психикой.

1 Ранения

Ранения возникают у персонажа, который в ходе боевого взаимодействия потерял какое-либо количество хитов. Ранения подразделяются на легкие и тяжелые.

В состояние легкого ранения попадает персонаж, потерявший хотя бы один хит и имеющий более 0 хитов. Легкое ранение лечится перевязкой вне боя (первая помощь), в отсутствии перевязки персонаж теряет хит раз в 15 мин. При легком ранении вне боя невозможно бегать.

Человек, потерявший последний хит (имеющий 0 хитов) попадает в состояние тяжелого ранения.В тяжелом ранении человек падает, стонет и может медленно ползти на спине или боком .

В тяжелом ранении невозможно использовать никакое оружие и как либо участвовать в боевом взаимодействии. Разрешено звать на помощь и стонать. Тяжелое ранение требует срочной перевязки, в ее отсутствии персонаж погибнет в течение 10 минут.

Дальнейшее лечение проходит или зашиванием раны у медика или серией перевязок.

Тяжелораненый не может перевязывать или лечить сам себя.

Имитация из себя тяжелораненого запрещена.

Медицинская помощь при ранениях:

А) перевязка (первая помощь) - первую помощь на игре способен оказать любой персонаж, имеющий под рукой бинт, для этого необходимо перевязать пораженный участок тела, предварительно освободив его от брони и одежды (в меру разумного и согласия). После перевязки персонаж в легком ранении восстанавливает 1хит в 10 минут. Персонаж в тяжелом ранении восстанавливает 1 хит в 20 мин, после чего ему требуется повторная перевязка для восстановления каждого последующего хита. Персонаж сохраняет состояние тяжелого ранения до восстановления 2 хитов, после чего переходит в состояние легкого ранения и лечится по правилам для легкого ранения .

Б) Зашивание раны - проводится медиком и восстанавливает все хиты сразу для легкораненого и восстанавливает все хиты тяжелораненому через 10 мин после окончания операции.

2 Болезни.

Болезни на игре можно получить, побывав не в том месте, не в то время или в любое время и в любом месте при активном недоедании.

Болезни моделируются карточкой, на лицевой стороне которой написаны симптомы, открывающиеся со временем (отыгрывать обязательно). На обратной стороне указана информация, необходимая для модели лечения. Если болезнь не лечить. Это может привести к травме или даже смерти персонажа.

3 Травмы.

Травмы у персонажа могут возникнуть из-за запущенных болезней, ошибках при лечении оных, или специфических операций (к примеру, ампутация руки/ноги/головы…). Травму обязательно отыгрывать. Травмы лечатся только операцией с участием медика.

Травма может быть описана в карточке болезни или отдельной картой, выдаваемой мастером или монстром.

**Генетика**

Модель генетического кода представляет собой индивидуальный для каждого игрока набор из цветных блоков, функционально разделенных на несколько блоков.

Для обычного человека цветовые обозначения блоков ничего не значат. С ними умеют оперировать лишь обладающие определенными знаниями или оборудованием люди. ( ученые или спец приборы)

На полигоне вы можете найти пробирки или другие объекты с кусочками генокода.

Эти образцы игрок с помощью ученого может применить на себе или ком либо добровольно (без согласия только в состоянии тяжелого ранения или оглушения )

После испытуемый может подойти к мастеру и спросить об изменениях в своем организме. Подобные полезные и негативные мутации проявляются через мастеров отметкой в паспорте игрока.

Блоки могут быть 4-х цветов, красного, черного, белого и желтого и дают очки цвета, от количества и расположения которых зависит очень многое. Генетика может дать вам значительные преимущества(регенерация, авто стабилизация, неподверженность болезням и тд , но может превратить вас в чудовище)

**Психика**

У каждого персонажа есть очки психологического здоровья (наклейки), которые можно потерять при определенных обстоятельствах (убил человека \ зашел не туда и не в то время). Потеря определённого количества очков психологического здоровья продвигает персонажа по «шкале безумия» и приближает его к сумасшествию и/или смерти . Продвигаясь по шкале, персонаж попадает разные ее зоны, соответствующие различным состояниям рассудка и отклонениям. Восстановить очки псих. здоровья можно у психолога или с помощью специальных лекарств, артефактов прошлого или спец книжек.

Важно! Попав в состояние безумия из него невозможно выйти без помощи психолога или выполнения специфических условий безумия. В случае восстановление потерянных очков психологического здоровья с помощью лекарств или артефактов, это не выводит вас из состояния безумия.

Лечение (восстановление) очков психического здоровья возможно 3 методами:

- Специализированными медицинскими препаратами

- С помощью некоторых артефактов прошлого

- Лечением у психотерапевта

**Лечение у психотерапевта:**

Лечение проблем с психологическим здоровьем проводит игрок с квалификацией "психотерапевт". Лечение моделируется игрой с пациентом в "морской бой". У пациента есть поле 6x6, на котором согласно его аусвайсу (в зависимости от зоны на шкале безумия) расположены «корабли». Попадание психолога в «корабль» восстанавливает очко, 6 промахов - заставляют потерять. У психолога тоже есть свое поле размером 7х9 с несколькими уязвимостями. По которому раз в 3 хода может "выстрелить" пациент. Попадание в уязвимость снимает одно очко разума у психотерапевта. Выбивание всех уязвимостей психотерапевта приводит к его немедленному впадению в безумие вне зависимости от к-ва оставшихся у него очков разума. Поле психотерапевта не обновляется после окончания лечения пациента, а обновляется раз в цикл (до того все выбитые клетки считаются безвозвратно утерянными и при выстреле в нее пациент стреляет снова, пока не попадет на невыбитую клетку).  
В процессе лечения пациент и психолог сидят друг напротив друга и «беседуют». Они не видят полей друг друга, психолог при выборе места стрельбы руководствуется собственными знаниями и симптомами пациента.

Важно! Психотерапевт не может лечить сам себя.Психотерапевт не может лечить пациента если у него не осталось запасных чипов разума.

**Охота**

Охотники – персонажи, специализирующиеся на охоте за морфами и обладающие определенными знаниями о моделях поведений морфов.

Как с обычных, так и с уникальных морфов будут выпадать «элементы монстров» разной формы (треугольник, квадрат или круг).

Круги – могут быть использованы в лечении болезни как любое лекарство вскрывающее 1 любой сектор

Квадраты – могут быть обменяны по принципу: 3 штук на 1 случайное знание о монстрах, или 4 на очко навыка (обмен только охотником )

Треугольники – могут быть элементами генокода любого типа. Обменивается у мастера 1 на 1 на элементы генокода.

Система получения лута с морфов

Персонажи, не обладающие навыком «охотник», при вскрытии морфов могут быть заражены (если без перчаток вскрывают тварь) и получают лишь 1-3 элемента с монстра (на выбор): 1 монстр = 1 элемент.

Охотники в отличии от не имеющих такого навыка, берут весь лут с монстра и не подвержены заражению.

Если живую тварь вскрыть в специальной операционной в присутствии мастера ( спец модель вскрытия ), то можно получить дополнительный лут и очки навыка. Для вскрытия требуется как минимум 1 врач. Присутствие охотника увеличивает успешность операции.

Перчатки нужны лишь тем, кто не имеет навыка охотник. Перчатки так же нужны для того чтобы безопасно снимать сертификаты заражения.

Знания о тварях можно получить

А)Наблюдая за монстрами(подмечая модели поведения)

Б)Изучение за очки опыта . За 3 штуки любых трофеев охотника(квадрат) вы можете получить у мастера или на мастерке информацию случайном монстре.

В)Находя специальные объекты (книги, обрывки записок ученых или других охотников которые были тут до вас и другая текстовая информация ) и в награду за выполнение частей своей истории.

Ну и напоследок охотник так же как и ученый может изобретать определенные вещи полезные в охоте или выживании( они выдаются в специальном документе знаний ).

**Крафт**

Крафт - система моделирования создания какого либо обьекта в игровом мире.

Ресурсы для моделирования :

Пакет еды –еда

Куча Хлама – материалы

Куча лекарств – медикаменты

Автомат – оружейные детали

Канистра – топливо

Аккумулятор - элемент питания

Карточка крафта объекта содержит :

- Описание объекта

- Действие объекта

- Описание чипов, необходимых для обьекта

Имея на руках все необходимые указанные в крафт карте ресурсы , предъявления мастеру и заверения мастером объекта как работающего и находящегося в игре, крафт карта приклеивается на носитель, похожий на объект крафта.

С этого момента объект считается действующим.

Создавать изобретения ( завершенные крафт карты ) может только инженер.

Если, по каким либо причинам, на приборе отсутствует хотя бы 1 нужный по тех. карте элемент - прибор считается недееспособным. Готовый прибор можно украсть в любом виде. Носитель без крафт карты не работает. Если крафт карта была повреждена по жизни – прибор не работает.

Карточку крафта можно

- купить в лавке торговца при мастерке

- найти

- получить в награду за квест либо за очки снаряжения

Сама крафт карта является игровым предметом ( чертежом ).

**Боевка**

Разрешено: бить (рубить, резать) допущенным игровым холодным оружием и стрелять из игрового огнестрельного в соответствии с правилами.

Запрещено: бить в голову и пах, колоть, стрелять с ближней дистанции в лицо. Применять рукопашные приемы. (любое контактное взаимодействие тело-тело. Запрещены толчки, отталкивание вооружённой руки, и так далее ). Так же запрещено использовать снятые предметы одежды ( например куртку для защиты от патронов нерф или ударов холодного оружия ).

Поражаемые зоны: торс, плечи, руки и ноги. Попадания в кисть не засчитываются.

Пожалуйста старайтесь не бить друг друга по кистям рук!

Огнестрельное оружие моделируется на игре изделиями NERF заводских настроек и без механических улучшений .

При этом МГ обеспечивает игру патронами. Игрокам допускаются лишь модели стреляющие определенными патронами. Шары и иные заряды на игре игроками не моделируются и допущены не будут.

Игровое оружие, для допуска к игре, требуется покрасить в естественные цвета. Попадание из оружия заводской пестрой окраски можно не засчитывать.

Все Оружие на игре должно иметь отметку «допущено». Оружие в игре маркируется широкой цветной лентой. ( кроме резиновых ножей )

Оружие без такой ленты считается недействительным. Вести стрельбу из такого оружия и сражаться таким оружием ближнего боя, запрещено. В случае замечаний о применении подобного оружия, мастерами будут применены наказания вплоть до игровой смерти, или, в случаях многократного нарушения правил, – удаления с полигона.

Оружием на игре нельзя пользоваться без согласия владельца.   
На игре нет метательного оружия. Нож и оружие ближнего боя нельзя метать в противника.На игре нет щитов.

Каждому выжившему доступен лишь 1 или 2 резиновых ножа (модель Cold Steel и аналогичные) длиной до 30 см.

Любое холодное оружие на игре должно быть:

- из мягких материалов;

- безопасным;

- антуражным.

Допускаются резиновые ножи Cold Steel или аналоги. Любое оружие требует чипа допущено от мастера.

Оружие ударного типа не должно быть специально утяжелено, должно обладать достаточной степенью смягчения и быть похожим на имитируемый предмет.Не будет допущено жесткое пластиковое оружие (ножи, кинжалы и т.п.) по соображениям безопасности.

Оружием с жестким внутренним ядром (текстолитовый стержень в лезвии и т.п.) запрещено работать в колющей технике/имитировать работу в колющей технике. При нарушении данного правила к игроку применяются санкции от изъятия оружия до конца игры вплоть до удаления с игры при рецидивах.

Допустимы модели холодного оружия:

- ножи - до 30 см общей длины;

- холодное оружие до 70 см общей длины.

Максимальная твёрдость поверхности, на любом участке боевой части до 40, но в случае сомнений может быть отказано.

Длинномерное оружие ( более 70 см длины ) на игре есть лишь в качестве награды за пройденную историю/квест, или как элемент крафт карты и выдается мастерами.

При любом подозрении мастера на несоответствие правилам безопасности, оружие будет проверено на его владельце мастером.

Для того что бы использовать оружие в игре вы можете:

- купить доступ к оружию согласно таблице снаряжения;

- привезти оружие с собой и войти с ним в игру как с недействующим. После найти или создать, каким либо образом, игровую маркерную ленту и, тем самым, как бы «отремонтировать свое оружие» и перевести его в разряд действующего.

Мг просит быть осторожными во время ночной боевки, а так же напоминает, что игротехи тоже люди, и к ним применяются все те же правила по разрешенным ударам как и к другим игрокам.

Старайтесь решать игровые ( и не только ) моменты соблюдая уважение к друг другу.

Базы черного когтя и логова монстров могут быть атакованы и зачищены, но физическое уничтожение даже всех монстров на территории не приведет к зачистке гнезда или базы как таковой и даст лишь временную передышку.

Система хитов и ранений

В общем случае у человека 3 хита. Максимум хитов у персонажа — 5. Больше хитов у персонажей не может быть вообще никак.

Монстры и игротехники могут иметь большее кол-во хитов. ( к примеру обычные зомби имеют 4 хита )

Хэдшоты в голову зомби запрещены !

Хиты снимаются ударами холодным оружием и попаданиями из огнестрельного оружия.  
Попадание нерфа снимает 2 хита.

Вести стрельбу из окон нельзя.

Попадание любым холодным оружием 1 хит.

Приемы «швейная машинка» не засчитываются.

Если у человека снято 1 и более хитов, но он остается в положительных (1 и более) хитах, то он попадает в состояние легкого ранения. В состоянии легкого ранения человек способен продолжать бой, но не может бегать.

Касание зомби любого участка тела выжившего снимает 1 хит.

Если зомби крепко обнял человека( за плечи, под плечи сзади, сомкнул руки на животе или положил обе руки на спину ) и удержал его в течении 10 секунд громко считая счет звуками «ам ням ням», «мозги» и прочими, разрешенными зомби фразами или рычанием, то человек является сожранным. Человек сам не может вырваться если был захвачен и освободиться от хватки зомби, и не может сам атаковать зомби . Если зомби был побежден ранее, чем сумел досчитать до десяти, то жертва считается легкораненой, как если бы ей нанесли урон в 1 хит.

Если у человека ноль хитов, то он попадает в состояние тяжелого ранения. Последующие попадания не ведут к потере хитов — количество хитов не может быть меньше нуля. В тяжелом ранении человек падает, стонет и может медленно ползти на спине или боком . В тяжелом ранении невозможно использовать никакое оружие и как либо участвовать в боевом взаимодействии.Броня поглощает первый удар. После боя, по истечению десяти минут, броня восстанавливается. Защищены только покрытые броней участки тела. Минимальный комплект закрытый броней торс ( хотя бы разгрузка ). Иными словами если на вас разгрузочный жилет и вы способны носить броню то при попадании в руку вы не поглощаете первый удар т.к разгрузка защищает только торс, щитки на руки и ноги только их и так далее.

Добивание на игре возможно. Достаточно коснутся тяжелораненого оружием или выстрелить рядом с его головой из нерфа, стоя над тяжелораненым, и произнести фразу «добиваю». Зомби можно добить, дабы он больше не восстановился, в противном случае, через некоторое время, зомби встанет вновь.

Учтите, что добивая живого персонажа не зомби, вы обязательно несете урон в 2 ед психо состояния. Добитая жертва может потребовать от вас немедленно удалить две единицы психо состояния из паспорта игрока. Добивает всегда 1 человек. Если вы добиваете персонажа вдвоем или больше выберете сами того, кто понесет урон психо типа. Если не можете выбрать выберет жертва.

Кулуарки на игре нет.

Оглушение на игре возможно лишь с помощью специального предмета шокера (спец крафт карта).

При Оглушении а именно применении шокера на человеке (спереди/сзади) и фразой оглушен,

не важно, человек обязан присесть и досчитать до 100 после чего может встать и состояние оглушения спадает.На зомби или монстров, а так же на бойцов когтя оглушение обычным шокером не работает.

Обыскать можно любого персонажа(или его труп).

Игрок заявляет обыск, держа ладонь на расстоянии 15-10 см. над частью тела, которую хочет обыскать. Обыскиваемый обязан отдать игровые предметы(чипы, ленты оружия и тд .) которые оказались на месте обыска.

Со всеми последствиями ранений можно бороться, о чем написано в правилах по медицине.

Тяжелораненого транспортировать можно только вдвоем.

Связывать можно или тяжелораненого или оглушенного персонажа или персонажа который не сопротивляется и дает себя связать ( наденьте маркер например веревку с чипом наручники на ноги или руки персонажа )

маркер на ногах- не позволяет персонажу бежать только ходить

маркер на руках - не позволяет персонажу пользоваться чем либо кроме ручки .

Освобождение возможно если связанный персонаж или кто то использует 2 отмычки на каждый из маркеров.

Пытки персонажа ( возможны только с использованием специальных техник допроса ) Закрытая информация или специфические карты. Пытуемый теряет 1 хит за каждые три заданных вопроса вплоть до игровой смерти. Процесс пыток требует ( закрытого помещения, не менее одного персонажа отыгрывающего пытки будьто вырывание ногтей, избиение персонажа и так далее ) отыгрыш в течении 3 минут на каждый заданный вопрос.Тот на кого применяют пытки обязан после отыгрыша каждых трех минут честно ответить на 1 вопрос.

Никакие перки не спасают от применяемых к вам пыток. Пожалуйста если вас пытают, отвечайте честно и открыто не пытаясь перехитрить тех кто вас пытает. Отыгрыш важнее, чем собственное ЧСВ,

**Смерть и посмертие**

Итак вы погибли. Превращаетесь ли вы в зомби ? Да, по истечению 200 устного про себя счета, вы становитесь зомби. ( Если конечно на вас осталась ваша голова ) Если ее нет, надевайте белый хайратник и быстро достигайте зоны мертвятника.

Но не агрессивным зомби желающим сожрать все вокруг , а медленным, неуклюжим ходячим и безмозглым трупиком, который, подвывая, тащит свое бренное тело в царство загробной жизни под именем мертвяк.

При нападениях такие зомби могут сопротивляться, но не могут быть захвачены в плен или каким то образом быть удержаны (считается, что естественный процесс распада в таком случае уничтожает вас окончательно, о чем вы заявляете желающим пленить вас игрокам и, с уже белой повязкой, быстро достигаете мертвятника).

При самом факте смерти, достаньте небольшой посмертный пакет, аккуратно поместите туда все игровые предметы и оставьте там, где вы умерли. особенно это касается разнообразных бумажек. Если ваше добро не влезает в пакет, что же, положите его рядом и радуйтесь, что при жизни у вас столько всего было.

На пути к мертвятнику зомби подбирают все валяющиеся по пути патроны, подвывают. Однако ведут себя не агрессивно и не нападают на живых, просто их не замечая, если живые не стоят на пути зомби или не атакуют их сами.

Срок вашего перерождения составляет, в среднем 5 часов.   
Однако есть способы его сокращения, включая помощь в игротехническом плане и игровые методы. Минимальный срок отсидки в мертвятнике - 2 часа, исключая случаи когда вы игротех. Тогда срок может быть сокращен, вплоть до выпуска персонажа в новой роли прямо после осуществления им его игротехнических функций.

В нашей игре есть такое понятие как мораль. Эта вещь так же может повлиять на некоторые диалоги, квесты и их решение в игре, а так же на ваше посмертие. Отметку о морали проставляет мастер, для вас это невидимая вещь.

Что влияет на мораль и как она изменяется можно понять в самом процессе игры.

**Профессии и навыки**

**Инженер** – оперирует с крафт - картами и элементами / деталями крафт - карт.У каждого инженера есть пул начальных схем ( это по сути своей вшитые в вас инженерные знания по созданию тех или иных вещей ) Пул у разных инженеров может быть разный.Он может содержать от 1 до 3 изобретений. Эти схемы непобираемы и представляют знания персонажа. Инженерам рекомендуется носить с собой ножницы и обычный цветной скотч любого цвета.

**Выживальщик** – имеет начальную информацию о скрытых ресурсах , а так же некоторое кол-во кодов от разнообразных замков и запирающих устройств.Может идти медленным шагом ( но не бежать ) в состоянии тяжелого ранения учитывая все остальные ограничения тяж рана.В состоянии тяж рана умирает через 15 минут вместо 10.

**Солдат** – начинает с 4 хитами вместо 3.Солдат на 5 минут быстрее восстанавливает хиты. ( 1 хит в 5 минут ).Солдат устойчив к некоторому психологическому урону в данжевых зонах. ( всегда получает лишь 1 урон психо типа )

**Ученый** – способен оперировать моделями генокода (правила по науке ), а так же обладает доступом к историям специального типа и информацией о «карточках крафта медпрепаратов и спецвакцин».Пул знаний о вакцинах и препаратах у разных ученных может быть различен.

Он содержит от 1 до 3 изобретений . Эти знания непобираемы и представляют знания персонажа. Ученым рекомендуется носить с собой некоторое количество обычных пробирок как основы для маркировки на всякий случай.

**Охотник** – занимается охотой на монстров, умеет производить какое то количество полезных для выживания вещей, вскрывать монстров без последствий

**Психотерапевт** – может восстанавливать очки психоурона у других персонажей.

**Информатор/Торговец** – имеет доступ к большему кол-ву обрывков истории на начало игры, а так же дешевле приобретает обрывки истории и вещи у торговцев или на мастерской точке торговли.

**Медик** - способен восстанавливать хиты у персонажей в состоянии тяжелого ранения, а так же лечить болезни.

**Навыки**

**Живучесть** – Вы способны сколь угодно долго находиться в состоянии тяж ранения и не умираете от кровопотери. Вас по прежнему можно добить, и на вас накладываются все ограничения тяжелого ранения (нельзя бегать, ходить и тд…). 2 очка Поправка :Выживальщик + Живучесть = вы можете ходить в состоянии тяжелого ранения и сколько угодно находится в состоянии тяж рана (но не можете вступать ни в какие боевые взаимодействия и оперировать с какими либо предметами в игре до излечения. И перевязывать себя самого так же нельзя)

**Психоустойчивость** – Вы всегда теряете на 1 очко меньше при уроне психо типа. Однако этот урон не может быть меньше 1 очка рассудка. 4 очка

**Хладнокровный** – Вам не наносится урон психотипа, когда вы добиваете персонажей. На вас по-прежнему действует урон психо типа из других источников. 4 очка

**Лидер** - Вы снижаете урон психо типа по себе при нанесении его за несоблюдение правила шести в убежищах на 1 единицу, но не менее 1 единицы и не идете в счет при проверке соблюдения правила шести, как если бы вы считались сверх обычного лимита. 3 очка

**Местный** – Вы можете ночевать вне убежища и не понесете за это урон психо типа. Вы так же не получите болезнь как меру наказания при нахождении на улице после времени Х. Однако психо урон других типов продолжает на вас действовать. 3 очка

**Чугунный желудок** - Вся еда с пометкой " сомнительная " для вас нормальна. 2 очка.

**Мастер выживания**- Вам требуется на 1 ед еды меньше для утоления голода. 5 очков.

Каждая профессия, из любой колонки, стоит 3 очка способностей. Однако, купив себе какую либо профессию, профессия из противоположной колонки будет стоить вам на 2 очка способностей больше. Из соседней - дороже на 1 очко способностей. Действует при любом наборе способностей из крайней колонки.

**Выживание**

Все игровое время разделено на 4 цикла таким образом:

С 14 сентября 15:01 по 15 сентября 08:59 – 1 цикл

С 15 сентября 08:59 по 15 сентября 17:00 – 2 цикл

С 15 сентября 17:01 по 16 сентября 08:59 – 3 цикл

С 16 сентября 09:00 по 16 сентября 14:00 – 4 цикл

В 14:30 состоится завершающий парад.

Согласно правилам игры каждый игрок обязан один раз в течение каждого игрового цикла вклеить 2 специальных чипа«ЕДА» в поле соответствующего цикла на своей шкале голода. Чипы «ЕДА» можно будет снять с реальной еды, которую игроки смогут найти на полигоне. Игроки могут поступать с реальной едой на свое усмотрение. Реальная еда без чипа не утоляет игровой голод персонажа, но может утолить голод игрока.Некоторая чипы «ЕДА» будут помечены специальной наклейкой. Это означает что данная еда «сомнительна» и использование подобного чипа для утоления игрового голода - это ваш сознательный риск. Вся реальная еда будет пригодна к потреблению.

Мастера-контроллеры в любой момент (обычно под конец цикла) могут проверить игровой паспорт на наличие вклеенных чипов «ЕДА» за предыдущий цикл. При отсутствии чипа в нужном поле игрок может получить негативное воздействию (заболевает, теряет хиты или психологическое здоровье и т.д.).Если во время проверки у игрока есть с собой реальная еда с чипом «ЕДА», то он может немедленно ее съесть, тем самым спасая себя от последствий игрового голода. Однако спастись таким образом можно лишь от 1 пропущенного цикла. В случае последовательного пропуска 2 и более циклов подряд персонаж немедленно умирает от игрового голода.

Четвертый игровой цикл (с 16 сентября 09:00 по 16 сентября 14:00) является особым циклом, на который действуют специальные, более строгие правила проверки наличия чипа «ЕДА» в игровом паспорте именно за этот цикл. Контрольная проверка будет проводиться с 12:00 до 14:00 и негативные последствия за «голодание» в этот цикл будут строже.

В игровом паспорте персонажа есть специальное поле «ГОЛОВА», наличие которого ясно показывает, что персонаж жив. Утолить игровой голод можно при помощи поля «ГОЛОВА», в буквальном смысле съев какого-либо персонажа в состоянии тяжелого ранения, и оторвав из его игрового паспорта поле «ГОЛОВА». Процесс каннибализма необходимо отыгрывать 5 минут, после чего добытый таким образом чип «ГОЛОВА» можно вклеить в свой игровой паспорт вместо чипа «ЕДА».Чип «ГОЛОВА» всегда является «сомнительной» едой, и без соответствующего навыка вы подвергаете себя риску заражения, болезни или психо-урона.Поедание персонажа причиняет вам психо-урон так же, как будто вы его добили, однако можно дождаться пока персонаж истечет кровью сам в результате тяжелого ранения, и в таком случае психо-урона именно за добивание вы не получите.

**Торговля и обмен**

На территории мастерского лагеря будет присутствовать специальная точка обмена ресурсов, где персонажи смогут обменять практически все что угодно на какие-либо необходимые предметы.

Данная точка является игротехнической и боевые столкновения возле нее или в самом помещении запрещены. В этой же точке можно обменять свои игровые очки на новые навыки или снаряжение.

В игровом пространстве можно будет встретить караван мастерских торговцев. С ними можно торговать, а также их можно попытаться ограбить и убить, однако они оставляют лишь часть своего товара в качестве добычи, остальное считается уничтоженным в ходе боев.

Торговцы игротехники имеют специальный бейдж указывающую что данный персонаж игротехнический. Правило уничтожения каравана действует только на игротехнических торговцевЧасто убивая или ведя себя агрессивно с торговцами вы будете ухудшать ситуацию в целом (торговцы будут ходить реже, более большими группами и курс продажи будет дороже) .

**Объекты и здания**

Входы в некоторые здания будут обтянут специальной яркой лентой вход, означающей, что здание является не игровой территорией и входить туда нельзя. Территория для игры также строго определенна и ее границы будут помечены специальной лентой. Запрещено устраивать свои лагеря вне игровой территории и в случае нарушений это повлечет наказания вплоть до удаления игрока с полигона.Влезать в окна домов или драться через них запрещено! Крыши домов не игровая территория забираться туда запрещено ! Над входами в игровые здания вы иногда сможете заметить специальные таблички-подсказки.Они бывают нескольких видов и обозначают, что внутри здания можно найти определенные предметы и снаряжение.Так же в зданиях можно найти различную игровую литературу и куски квестовых историй.

Моделируемые объекты будут иметь табличку указатель с названием и списком иконок, а так же в некоторых случаях знак вопроса, означающий, что в данном здании может быть что угодно.

Помимо известных объектов какие то из игровых предметов могут быть и просто находиться в домах и объектах, и в данном случае моделирование показывает лишь основные точки, и не означает , что например еды нету в других самых порой неожиданных местах.

Если объект где размещались чипы разрушен по жизни на него накладывается чип разграблено.  
Существуют возможности в мире игры восстановить разгромленные объекты путем крафт карточек либо наград за выполненные квесты и истории. Это моделирует нахождение в мире новых магазинов, мелких лавок и прочих объектов где можно найти разнообразные припасы

**Двери**

Многие объекты могут быть заперты различными устройствами или дверьми.

В Случае с дверью все просто. Кто вошел в помещении первым тот и хозяин. Если вас в помещении несколько решается мнение большинства, или киньте монетку если большинства нет. При выполнении условии взлома двери сдерите наклейку с правого нижнего угла, что бы была видна надпись "Повреждена". Двери могут чинить только инженеры с необходимыми вшитыми знаниями или крафт картами.Дверь может быть расположена только как защитная мера при входе в убежище.

С замком все тоже не так сложно. Если у вас есть необходимые отмычки (см пример) снимите чип наклейку и откройте надпись поврежден.

Терминалы же открываются ключами доступа, и требует специальных электронных карт, но не уничтожается при проходе. Для уничтожения терминала понадобится указанное на карточке терминала кол-во взрывчатки. Если у вас она есть, уничтожьте чип взрывчатка и снимите сертификат терминала.

Монстры по разному реагируют на двери, замки и запирающие терминалы. Больше одного замка или терминала на одной двери быть не может, равно как убежище не может быть защищено 3 сертификатами дверей и более чем 1 замком или терминалом. Если даже вы случайно увидели такую ситуацию, пожалуйста вызовите мастера и он удалит все сертификаты кроме 1 на свой выбор.

**Способности**

Каждому персонажу на начало игры доступно 10 очков способностей на которые он волен набрать снаряжение и получить определенные навыки.В ходе игры, Персонаж способен получить новые очки способностей.

Основные способы получения очков способностей это:

- выполнение историй/квестов;

- получение очков способностей, путем нахождения специальных игровых предметов (например, специальных книг).

**Допуск вещей и припасов на полигон**

Каждому персонажу по умолчанию, доступен лишь мин. набор в виде 1-2 ед. холодного оружия до 30 см длиной, складного ножа, письменных принадлежностей и других вещей, исключая те вещи, которые участвуют в игре (например, батарейки для фонаря, патроны) К игре допускаются только модели фонариков работающих на АА батарейках. Аккумуляторные фонари к игре допущены не будут.К игре не допускаются свои нерф патроны ( все патроны выдаются мастерами игры )

Начальный запас еды, по желанию, составляющий не более 2 литров воды, не более 3 единиц разнообразной еды (пачка чипсов и банка тушенки, а так же любой отдельно взятый объект еды, считаются как 1 единица). На данный начальный запас еды не будут вклеены чипы еды.При этом единицы еды должны соответствовать опр правилам

- Сохранена заводская упаковка и целостность.

- Ограничение по весу не более 3 кг ( всего ) исключая воду.

- Разумные ограничения объема ( пакет набитый едой, это просто куча еды в упаковке а не 1 ед. (Просьба не использовать расплывчатую формулировку допуска еды, для того что бы притаскивать пакеты набитые содержимым из 10 банок с тушлом.)

Вы можете найти алкоголь на игре, угоститься 50 граммами для согрева в посмертии, но мы просим не привозить алкоголь с собой на игру. Среди начальных запасов алкоголь на игру допущен не будет.В состоянии сильного алкогольного опьянения игроки в игру допущены не будут.

Учтите, вся еда на полигоне ИГРОВАЯ. Иными словами у вас могут каким либо игровым образом отнять ее на самой игре даже если вы привезли эту еду с собой.

Правило начального допуска еды действует только на 1 старт игры! В последующих перерождениях это правило не действует.

**Снаряжение.**

Каждая единица снаряжения стоит определенное кол- во очков.

Работающее оружие ближнего боя до 70 см длиной - 4 очка

Работающее стрелковое оружие - 4 очка

Патроны 5 штук – 3 очка ( можно брать несколько раз )

Патрон 1 шт- 1 очко.

Случайный пакет генокода – 2 очка.

Случайная пачка кодов или карточек доступа от различных замков ( 2 штуки ) - 2 очка ( можно брать несколько раз )

Хим. перчатки – позволяют избежать заражения при вскрытии монстров и безопасно взаимодействовать с опасными предметами (такие как зараженные сертефикаты убежища) - 2 очка

Начальный комплект батареек на старт: 4 батарейки – 3 очка ( можно брать несколько раз )

Начальный запас чипов еды: 2 чипа – 4 очка ( можно брать несколько раз )

Начальный случайный запас разнообразных деталей/ элементов для крафт карточек – 2 очка ( можно брать несколько раз ) ( 3 штуки )

Разнообразная деталь случайная 1 шт – 1 очко.

Начальная случайная крафт карта – 4 очка ( можно брать несколько раз )

Начальная дополнительная история – 3 очка ( можно брать несколько раз )

Броня – позволяет персонажу иметь и носить броню – 4 очка.

**«Время X»**

По наступлению темноты монстры становятся сильнее, и люди вынуждены искать убежища для того, чтобы не подвергнуться психо-урону и болезням. Вы вольны оставаться ночью и вне убежища, однако делать это на свой страх и риск. Если после наступления темноты вас заметил мастер-контролер на улице, вы рискуете заболеть или получить психо-урон (имитируется резкое ухудшение условий в ночное время). Рисковать или искать убежище - это ваш выбор.МГ постарается как-то предупреждать о наступлении «Времени X», Время X наступает с 21 часа.

**Убежища**

Убежище на игре – это специально промаркированное место, снабженное дверью и системой охраны, которая защищает от нападения морфов ночью (моделируется гирляндой).Каждая неповрежденная дверь должна иметь чип «ДВЕРЬ». Убежище может быть как комнатной в здании так и отдельно стоящим строением.

Только в убежище может быть зачипована дверь и защитная система.

Только убежище может быть снабжено системой защиты, которая защищает от нападения морфов ночью (гирлянда) и моделируемой дверью. Дверь можно выбить, совершая удары рядом с дверью, громко шумя в течении одной минуты, громко считая до шестидесяти секунд.

Для функционирование двери на ней или рядом должен быть чип «Дверь». Пока Гирлянда работает и сертификат на месте убежище предоставляет места и защиту от психологического урона в самом убежище и в не большой маркированной зоне у входа.

Каждое убежище вмещает 6 человек (если в сертификате убежища не сказано обратного). Сертификат убежища непобираем.

«Гирлянда» защищает лишь от морфов и униморфов ( отпугивает их ). На обычных зомби и других выживших и коготь она не действует. Если горит более чем 60% гирлянды, значит защита работает. Гирлянды работают на батарейках, и целиком побираемы ( сертификат, батарейки из блока питания, сама гирлянда как носитель )

В ночное время на некоторые модели монстров ( униморфы ) так же действует направленный на них луч света, отгоняя их и позволяя вам спастись. По условиям модели, на монстров действует только свет от фонариков работающих на АА типе батареек. Свет от телефона, спичек, и других средств освещения на них действовать не будет.

Зомби и прочие монстры в ночное время могут использовать освещение красного света ( считайте что если вы увидели фонарь красного свечения это приближающийся монстр и вы его учуяли ) Использовать обычные фонари монстрам запрещено . ( исключение игротехнические торговцы и черный коготь ) . Батарейки из фонарей монстров и когтя и сами фонари непобираемы ( батарейки можно взять с фонарей торговцев )

Если во время проверки мастера-контролера в убежище будет находиться более указанного в сертефика кол-ва человек, то все находящиеся в нем (кроме исключений, прописанных в паспортах персонажей, благодаря навыкам, предметам и умениям) получают психо-урон, травмы или карточки болезней (по решению мастера).

На 1 убежище может влиять лишь 1 персонаж с навыком лидер находящийся внутри этого убежища.

Во время пребывания персонажей в убежище может произойти случайное событие, моделирующее ту или иную, чаще всего негативную ситуацию (протекание потолка, трещины на конструкции, возникающая на стенах слизь и другие неприятности). Подобного рода события будут описаны на специальном листке у входа в убежище, после чего персонажам придется выбирать, решать ли им проблему для предотвращения кризиса, или же просто покинуть убежище, пуская все на самотек, что может обернуться полным разрушением убежища.Данные негативные события и их причины проистекают из общего сюжета игры. Подробную информацию, поясняющую этот аспект, вы сможете найти в процессе игры.