



Правила «Эпидемия 2023»

Часть 1

1. Общие положения

1.1. Это не страйкбол, не MilSim, это «Эпидемия».

1.2. Количество ресурсов, находящихся в игре ограничено.

1.3. К мероприятию допускаются только эмоционально устойчивые и не имеющие серьезных проблем со здоровьем граждане. Предупреждение: игроки, регистрирующиеся на проект, отдают себе отчет, что игра длится четкое количество отведенных на нее часов, и обязуются это время участвовать в качестве персонажей по правилам, предложенным организаторами.

1.4. Организаторы не несут ответственности за возможный ущерб, причиненный игроку самим себе, другими игроками. Запрещено намеренное нанесение ущерба другим игрокам.

1.5. Игрок обязан использовать только качественные защитные очки или заменяющий их визор противогаза, и оговоренные правилами средства защиты.

1.6. Игроки обязуются слушаться оргов, соблюдать правила, адекватно себя вести, не причинять физический и моральный вред себе, другим участникам и органам, беречь природу, мать нашу, не мусорить и убирать за собой по окончании. В случае нарушения, с игроком прощаемся немедленно и навсегда.

2. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОРАЖЕНИЯ.

2.1 Раны

Каждый игрок по базе имеет 2 раны (wounds, вунды), иногда их еще называют хитами.

Дополнительно:

Командир группировки, обозначенные органами персонажи +1 вунда

(СИБЗ) Бронежилет и шлем – по +0,5 вунды, если в сумме то 1 вунда.

Уникальные предметы от +0,5 вунды

2.2. Попадания

Попадание – одиночное попадание или очередь шаров, в течении 5 сек либо акцентированный удар ларп-оружия в тело игрока.

Голова, лицо – непоражаемые зоны, случайное попадание не засчитывается, кроме случаев, когда игрок в положении лежа или торчит одна голова. Мы против преднамеренной стрельбы в голову, когда видны другие части тела. Для муляжей холодного оружия непоражаемые зоны: голова, лицо, пах, кисти, стопы.

Отыгрыш попадания. После попадания наносящего ранение, в любую часть тела обязательно упасть и отыграть ранение вскриком, стоном, изобразить болевой шок.

Пока игрок себя не обозначил красной тряпкой или красным фонарем в темноте, он является целью.

Попадание в конечности – легкое ранение, снимает 0,5 вунды за раз. Конечность необходимо перемотать бинтом и не пользоваться ей пол-часа (сильно хромать, волочить ногу, не пользоваться рукой). Без перевязки в течении 5 минут переходит в тяжелое ранение.

Попадание в тело (засчитывается в грудь, спину, живот) – тяжелое ранение, снимает одну 1 вунду сразу. Может лежать, стонать, ползти из последних сил, несвязно говорить. Перевязка тела бинтом и пребывать в лежачем положении пол часа. Без перевязки в течении 5 минут умирает.

Перевязка – наложение бинта на раненную конечность тела с целью стабилизировать ранение.

Когда заканчиваются вунды – заканчивается и персонаж, выход из мертвяка простым горожанином.

«Убийство сразу» – снять 1 вунду в тело, далее произвести и громко произнести «Контроль», выстрелить рядом, имитируя убийство голосом. Либо рассекающее движение макетом ножа по шее.

Зомби, монстра имеет 2+ ран в зависимости от типа. Ранение останавливает/роняет зомби/монстра на 5 секунд.

Вернуть 1 (одну) утраченную вунду можно с помощью суперМедпака, либо игровой секс 1 раз в час (3 раза в сумме) возвращает 0,5 вунды, но только один раз.

2.3. Правила по холодному оружию.

К холодному оружию относятся тренировочные имитации ножей и мечей из резины и подобных ей материалов (Larp), которые не могут причинить вреда здоровью и имеющие длину клинка до 300 мм (ножи).

Такое оружие может быть выведено из игры с помощью маркировки.

2.4. Поражение холодным оружием

Удар ножом:

- в тело – тяжелое ранение;
- в конечности - легкое ранение;
- в СИБЗ - игнорируется;

- смерть - рассекающее движение ножом в области шеи (удар в шею категорически запрещен).

3. Безопасность.

ЗАПРЕЩЕНЫ:

- колющие удары «холодного оружия» в запрещенные зоны;
- метание «холодного оружия»;
- подрыв пиротехники в ситуации опасной для игрока;
- стрельба в голову, лицо с близкого расстояния;
- любые удары имитацией ножей в голову, шею, лицо;

- физические контакты между противниками, если это не обусловлено правилами и сценарием.

4. Мертвяк и «послесмертие»

4.1. Мертвяк находится в специально отведенном организаторами месте и находится под их контролем.

4.2. Длительность мертвяка 1 час либо ранее по распоряжению организаторов.

Далее по специальному алгоритму выхода - «Зомби-раш» или другим «ритуалам», который контролируют организаторы.

4.3. Общие правила "смерти"

После наступления смерти, игрок должен достать красную повязку (и красный фонарик в темное время суток) и накрывшись красной тряпкой или обозначившись фонарем, лежать на месте 5 минут либо до конца игрового эпизода.

Мертвому игроку запрещаются любые действия кроме того, как лежать без движения. Разрешено вставать и уходить с места, если «смерть» препятствует движению транспортных средств или представляет реальную опасность для игрока.

4.4. После выхода из мертвяка, игрок, имеющий роль, не помнит происшедших событий и обстоятельства смерти и вливается в игру новым игроком с загрузом от мастера по мертвяку.

4.5 Персонажи «вне игры»:

Только «Убитые» маркированные красной тряпкой, красным фонарем в темное время суток (обязательно) двигающиеся в мертвяк, с мертвяка на место респауна. Игроки которые хотят отдыхать и спать, делают это на свой риск и страх и продолжают находится в игре.

5. Пленение игроков

5.1. Случаи, в которых участник может быть взят в плен:

- при численном превосходстве в 2 раза и при угрозе применения в адрес пленяемого оружие («под стволом»);
- у участника закончились «боеприпасы»;
- участник оглушен и не может оказать сопротивление;
- участник может добровольно сдаться в плен;
- раненного участника, вылечил вражеский медик и взял в плен.

В плену игрок должен честно ответить на 3 вопроса, касающиеся игры (либо 5 «под пытками»). После допроса пленный может быть отпущен или расстрелян.

5.2. Участники имеют право обыскать пленного согласно «Обыск». Взятый в плен имеет право сбежать, используя при этом не изъятое у него при досмотре (обыске) игровое оружие либо невнимательность охраны.

5.3. Допускается:

- использовать пленных в качестве "живого щита";
- использовать пленных как "заложников";
- использовать пленных как рабов(только в игровых целях).

6. Оглушение

Для оглушения противника, необходимо быть вооруженным, подойти к нему со спины, и постучать по спине, сказав «оглушен». На игроках в шлемах не работает.

Оглушенный игрок не может выполнять какие-либо действия в течении 5 минут (любым образом двигаться, разговаривать и т.д.). Оглушенный игрок может быть взят в плен.

7. Боекомплект и дозарядка.

7.1. Стороны имеют боекомплект, приближенный по количеству к реальному.

7.2. «Игровые боеприпасы»

Возможно их использование не только для стрельбы, но и для оплаты игровых услуг, обмена или покупки игровых предметов.

8. Технические требования к приводам

Скорость шарика на выходе из канала ствола не должна превышать 120 м/с

(Скорость указаны при стрельбе шаром массой 0,20 грамма.)

Часть 2.

Использование СИЗОД на игре

Специальные игровые правила (СИП)

1. «Голодный движок».

1.1. В целях причинения участникам незабываемых эмоций и создания неповторимой игровой атмосферы мы вводим ограничения, которым подлежат:

- еда;
- чистая вода и любые питьевые жидкости упакованные в бутылки, бутылки либо другую тару.

1.2. Игрок в периметр игры может внести только 1 литр воды и одну консерву.

1.3. Внос в периметр подлежащих ограничению предметов, а так же несанкционированного алкоголя может быть основанием для снятия игрока с проекта.

2. Использование средств защиты дыхания, перчаток, «Новая гигиена».

Сценарное допущение. В нашем мире свирепствует респираторные вирусы Z и SARS-EVD. Обозленные болезнями граждане запросто могут избить или пустить пулю в любого гражданина пренебрегающего защитой органов дыхания.

Все игроки во время проекта, начиная с регистрации должны иметь защитные маски любого общеприменимого и удобного типа для лица, в период не ношения противогаза либо респиратора. Быть без маски можно лишь в «чистых» зонах либо в мертвяке с соблюдением социальной дистанции. Или же на свой страх и риск в игровом и не только плане. От вируса Z маски не помогают.

3. **Правило "Стоп-слово".** В игре будет достаточно моментов с пытками, истязаниями, насилием, тяжелыми моральными моментами. Если вы не можете это переносить, то достаточно громко два раза сказать "Флюгегехаймен", после чего вас обязаны «убить» и отпустить в мертвяк.

4. Экспроприация:

- допускается экспроприация ВСЕХ шаров, еды и воды.

Экспроприация каких-либо вещей «убитого» или пленного без согласования с игроком запрещена.

5. **«Насилие».** Является только игровым, для отыгрыша

	Не от чего не спасает, успокаивает нервы. Наверное
	Если ffr3, то есть шанс, вместе с защитными очками не поймать коронавирус
	Вместе с защитой глаз дает шанс не заразиться Z
	Z неопасен. Так же при постоянном ношении противогазов. ВНИМАНИЕ! Нужно защищать руки и слизистые. Одежда перед входом в чистые зоны должна подвергаться спецобработке.

поведенческих моментов ваших персонажей.

5.1. Возможно игровое заключение «под стражу», «в рабство» на срок не более 3 часов (либо более по квесту), с ограничением передвижения в пределах локации.

Например. Игровая тюрьма. Содержания под арестом не более трех часов. Вывод для отправления естественных надобностей, питания, по запросу условно «заключенного».

5.2. **Игровые пытки.** Копирование пыток, без причинения какого-либо вреда для подвергаемого игровым пыткам. При проведении игровых пыток более 15 минут, подвергаемый обязан ответить подробно и честно на 5 вопросов. После получаса пыток испытуемый переходит в состояние тяжелораненного.

5.3. **«Изнасилование».** Заключается в щекотании голых пяток, подвергаемому этой игровой процедуре. Проводится только, если «напавших» больше «жертвы» в 5 раз.

5.4. **«Казнь».** Является игровой симуляцией. Не допускается настоящий ущерб «жертве». По окончании казни, "жертва" уходит в мертвяк на общих основаниях.

6. Игровые стимуляторы.

К стимуляторам относятся игровые наркотики, алкоголь, секс, специальные лекарственные препараты

6.1. Игровые **"Наркотики"**. Могут применяться как средство получения "игрового кайфа" и обозначение определенного ролю поведения, так и являются "стимулятором" при получении "ранения". После

имитации **2-й дозы** приема "наркотика", игрок в течении получаса игнорирует эффекты от легкого ранения, т.е. не хромает, пользуется раненой конечностью, но затем переходит в состояние тяжелораненого, если ему не была оказана помощь

6.2. Игровые "наркотики- стимуляторы" имеют следующие негативные эффекты:

- необходимо их принимать каждые два часа;
- после трех приемов (6 часов применения), игрок становится недееспособным до серьезного лечения.

6.3. Принудительная "подсадка" на "наркотики" обозначается имитацией насильственного введения "наркотиков" не менее двух раз, с перерывом в один час.

6.4. Игровые наркотики и вирус. Двукратный прием игровых наркотиков может продлить на 1 час инкубационный период больного, до превращения его в зомби.

6.5. Игровой секс. Бывает двух типов. Отыгрывается массажем воротниковой зоны партнера, взаимным щекотанием, в т.ч. пяток, а так же обсасыванием конфеты типа «чупа-чупс» перед партнером. Приносит обоюдную радость в игре может так же продлить на 1 час инкубационный период обоих разнополюх больных до превращения их в зомби. Возможно использование не более двух раз.

7. Бафы/дебафы

Бафы – улучшения игрового состояния, дебафы – ухудшения.

Бафы можно получить в результате выполнения квестов, приобретения специальных игровых предметов.

Какие бывают:

7.1. Медицинские

Медпак обыкновенный (специальный пакеты с логотипом)

- снимает эффект от текущего легкого ранения
- лечит нетяжелые болезни: понос, кашель, энурез, абстинентный синдром

Медпак продвинутый

- снимает эффект от текущего тяжелого ранения
- снимает наркотическую зависимость
- снимает эффект влечения к своему полу и прочие сексуальные переверсии

СуперАптечка

- иммунитет к вирусу зомби на 3 часа
- остановка текущего заражения, но переносчик остается заразным
- плюс вунда

7.2. «Народная медицина». В чем-то помогает с неизвестным эффектом

Дебафы.

Всякие интересные болезни, изменения психологического порядка, о чем вы догадались, прочитав «Бафы»

8. Прочие игровые правила.

8.1. **Наручники, стяжки.** Служат для фиксации конечностей подозреваемого, противника либо в других случаях. Применяются всегда только спереди. Затягивать плотно запрещается. Но тот, кому зафиксировали конечности, не может их вытащить из петель, свободно надетых наручников. В «скованном» состоянии нельзя находиться более 1 часа.

8.2. **“Обыск”** При проведении обыскивающих должно быть в два раза больше и они должны быть вооружены “огнестрельным” оружием. ВНИМАНИЕ! Есть два варианта.

1. По команде “Обыск”, обыскиваемый говорит: «Фактически», и соглашается на полный обыск и исследование личной одежды, снаряжения, вплоть до нижнего белья - без их физического повреждения строго однополым игроком.

2. По команде “Обыск”, обыскиваемый говорит: «Показываю сам» после чего может не позднее 5 мин добровольно выдать оружие, в т.ч. ID, паспорта, секретные документы, карты, сетки частот, игровой инвентарь и т.п.

8.3. “Изъятия оружия”. Военными согласно их протоколу может производится изъятия незаконного оружия, либо оружия у лиц, заподозренных в преступлениях. Для этого: составляется рапорт об изъятии, на привод, пистолет, наклеивается синяя изолента, либо скотч и маркером проставляется время изъятия, после чего отмаркированное оружие отдается владельцу, который не может использовать оружие в течении 90 минут. Без рапорта правило не работает. Ножи изъятию не подлежат, кроме преступников, которые ранее их использовали.

8.4. Неигровые предметы. Чехлы с невведенными в игру приводами, например, Маркируются ярким скотчем, изолентой крест накрест – СИНЕГО ЦВЕТА

8.5. "Правило выламывания дверей и окон". Воздействия на дверь, закрытый проем кувалдой либо ломом, другим тяжелым предметом (без фактического разрушения двери, окна, проема) и имитации их выламывания толпой кулаками в течении 5 минут без перерыва достаточно для их "взламывания". Укрывшиеся обязаны открыть дверь. При применение имитации технических средств (газовая горелка и т.п) – 1 мин.

Условно бронированные игровые двери и проемы поражаются только «игровыми фугасами» или имитацией технических средств (газовая горелка и т.п) –

5 мин. Такие двери, окна, проемы должны иметь маркировку STEEL и быть согласованы с организаторами.

8.6. Правило «перетаскивания тел». Если необходимо перенести «тела» на дистанцию более 10 метров или в места с неудобным подходом, подъездом, можно сказать телу «перетаскиваю», положить руку на плечо и тело своими ногами идет до указанной цели.

В случае начала какого-либо игрового эпизода, которое отвлекает транспортирующего от своего занятия, «тело» ложится до его окончания.

8.7. «Временный выход из игры». В случае любого выхода участника из игрового периметра, в т.ч. на стоянку, где находятся автомобили, игрок теряет свою принадлежность к определенной фракции и заходит обратно в игру только «мирным», с потерей прежней «игровой личности», без оружия и шаров и только по разрешению орга.

9. Заражение.

На старте игры считается, что все находящиеся в зоне без средств защиты дыхания типа противогаз или респиратор класса ffr3 могут быть заражены. Заражение может произойти так же с водой, пищей, после ранения, через укус и т.д.

9.1. Каждый человек вырабатывает несколько типов антител на вирус, с разными результатами по течению болезни. Что будет происходить - для вас неизвестно. Проверка на вирус потенциально зараженных проводится организаторами либо NPC с рандомной выдачей игровых карточек «Здоровье», где могут быть указаны или не указаны симптомы болезни.

Также может быть момент «взрывного» заражения, который обозначается организаторами цветным дымом либо массовой раздачей карточек. В этом случае, все кто без противогазов становятся зомби и начинают их отыгрывать.

9.2. NPC, командиры сторон, а так же сами игроки по особым квестам могут «наградить» любого игрока пренебрегающего правилами безопасности в зоне заражения (передвижение без противогазов, изолирующих респираторов, перчаток, наличие больших открытых участков тела вне «чистых» зон)

9.3. Отдельные стороны могут организовывать «чистые» и «карантинные» зоны по своей надобности. Обязательно наличие защитных тамбуров со шторами и имитация обработки антисептиками.

9.4. Изначально «чистый» не заражен ровно до того момента, пока:

- не снял противогаз в зараженной зоне;
- не заразился в результате квеста/события;
- не был укушен, исцарапан;

- не вступал добровольно или принудительно в игровой половой контакт, либо открытые части тела не были залиты физиологическими жидкостями зараженных.

В этих случаях

10. Игровые карточки. Игроки обязаны четко выполнять сценарные предписания, указанные в них.

10.1. Карточка «**Здоровье**»/**Дебафы** - на ней указаны симптомы заболевания, время инкубационного периода до превращения в зомби. Могут быть разных типов, опасными и не очень, соответствующим или нет типам вируса. Отыгрыш этих карточек является основанием для постановки диагноза в случае работы с игроками врачей и ученых.

10.2. Карточка «**Действие**». Могут содержать различную информацию для отыгрыша. Тот, кому предъявляют эту карточку, читает про себя информацию, воспринимает ее и действует согласно описанному.

ВАЖНО!!! по карточкам действия и здоровья. Они являются одноразовыми ! ! ! В случае использования карточка надрывается и хранится у того, кому была передана органами или другими игроками.

11. Заражение, вирус, типы зомби

11.1. Заражение вирусом Z бывает быстрым и медленным.

Быстрое происходит при имитации укуса или акцентированного расцарапывания зомби здорового игрока. После чего пораженный игрок пять минут мучается, корчится, дико воет и превращается в «базового» зомби.

Медленное заражение происходит при попадании инфекции в организм воздушно-капельным путем, биологическими жидкостями, зараженной едой и водой. Обозначается карточками или назначается органами. Зараженный игрок мучается с температурой, бьется в судорогах, исходит поносом, из глаз и рта льется кровь. 1 час, затем превращается в «базового» зомби.

12. Типы зомби

1. «Базовый» зомби – вновь обращенный из инфицированного или покусанного. Имеет две вунды.

2. «Уникальный» - зомби с особыми возможностями. Имеет неизвестное количество ран.

3. «Редкий» зомби. Имеет свойство регенерации и неизвестное количество ран. Может повышать уровень своего «здоровья» - пополняться +0,5 вунды за каждого ими индивидуально укушенного.

Второй и третий тип зомби могут быстро бегать, прыгать, воспроизводить отдельные человеческие слова, наделены минимальным интеллектом.

Ранение в конечность останавливает/ в тело - роняет зомби/монстра на 5 секунд. Правило «Убийство сразу» на них не действует.

Внимание! Не стреляйте в голову и чувствительные части тела. Те, кто отыгрывает зомби заранее продумайте свою защиту. Разрешены пластиковые маски, имитирующие зомби, заматывайте голову, шею, лицо шемагами, берите наколенники, налокотники. Берите очень плотную одежду и перчатки. Обязательны очки!!!!

13. Бестиарий

«Зомби», «Люди Z», «Измененные», «Human Z», «Веганы» (прим.: Сарказм) — агрессивные существа, изменившие свою человеческую суть под воздействием «Вируса Z», превратившись в кровопийц и каннибалов. В результате болезни утратили высокоорганизованную мыслительную деятельность, интеллектуальное поведение и социальные функции. Нападают на незараженных.

Морф — мутировавший Human Z, неизвестного происхождения, с низким болевым порогом и свойствами регенерации.

(с) Фабий 2023

В ч.1 использованы некоторые положения и цитаты правил MSR.

Морф имеет огрубевший кожный покров, схожий своей структурой с хитиновым панцирем. Костяные наросты на пальцах, позвоночнике.

Физически очень сильный, ловкий, быстрый, обладает интеллектом, речевой аппарат не развит, плотоядный хищник, является носителем вируса. При нанесение большого количества ран не способен быть активным, отступает и прячется. Так же боится вспышек света в режиме стробоскопа.

Поражает как холодным оружием, так и ударами когтистых лап, клыками.

14. Неигровые ситуации.

При возникновении каких-либо происшествий игрок должен сообщить об этом оргам, обозначив их словом «фактически» и сообщить о неигровой ситуации, требующей оперативного вмешательства организаторов.

Особые ситуации, когда надо остановить игру по решению организаторов, объявляется органами сообщением «Стоп-игра».

При цитировании настоящих правил или ее отдельных положений обязательно указание источника.