

ПРИ “ТАКТИК | АТОМ”

Игровые правила

31.05.2024 - 02.06.2024

Игроку запрещено быть мудилой. **Персонажу** - нет.
Руководствуйтесь данным запретом при определении:
“А можно ли сделать очередную херню?”.

Если Ваши действия ведут или могут привести
к реальному ущербу игроку,
волонтеру или организатору - их не стоит выполнять
вне чертогов своего разума.

Соблюдение правил контролируется только организаторами.

Соблюдение правил поражения
находится полностью на совести игрока,
считать чужие поражения запрещено.

Играйте, а мы обеспечим вас игрой!

МГ “Тактик”

Санкт-Петербург, 2024

Общие термины и положения

Организатор - член мастерской группы (МГ). Организаторы не участвуют в игровом процессе напрямую, но могут иногда в нем появляться. Контролируют соблюдение правил. Имеют право досрочно вывести игрока из игры за грубое нарушение правил.

Игротех, мастер локации - члены мастерской группы. Участвуют в процессе игры. Контролируют соблюдение правил. Имеют право вывести игрока из игрового процесса для решения конфликтной ситуации.

Игрок - участник нашего мероприятия. Игрок участвует в ролевой игре добровольно. Если игроку кажется, что игра начинает ущемлять его достоинство и честь, то он может признать своего **персонажа** мертвым и далее действовать в соответствии с правилами.

Персонаж - вымышленный герой, отыгрышем жизни которого занимается **игрок** на нашем мероприятии. Каждый персонаж обладает рядом качеств и свойств: навыками, характером и моральными качествами, которые могут быть не связаны с аналогичными качествами игрока.

Хайратник - специальный отрез ткани **красного** цвета. В темное время суток и в условиях, не позволяющих четко разглядеть хайратник с расстояния менее 15 метров, хайратник заменяется красным мигающим фонариком.

Стена - игровое имущество, выглядящее как сетка зеленого цвета, но используемая для построения нерушимых стен. Приподнимать, отодвигать, резать, рвать и иным образом организовывать себе проход через сетку запрещено.

“Мёртвый пакет” - выдаваемый заходящим в игру игрокам неигровой предмет в виде цветного пакета малого объема. При игровой смерти в него складывается всё игровое имущество. Оставляется на месте гибели.

“Голодный движок” - модель игры, задача которой имитировать отсутствие или труднодоступность каких-либо благ. Любые предметы, находящиеся при игроке, подлежат всем игровым взаимодействиям и обязательному регламенту по антуражу. **Исключение:** личная табачная продукция, лекарственные средства, средства необходимой личной гигиены.

Игровые предметы - вещи, не являющиеся частной собственностью игрока, но являющиеся частью ролевой игры. Пример: страйкбольные шары* и пиротехника*, игровые документы, части мутантов, ресурсы и т.д. При некоторых игровых предметах может быть карточка с вводной. Данная вводная обязательна к исполнению. Вводная имеет более высокий приоритет, чем правила.

Чип (оружия, специальных игровых предметов) - особая метка, находящаяся на предмете, устройстве, оружии. Без чипа предмет не функционирует. Чип подвержен любым игровым взаимодействиям. Внешний вид определяется МГ перед игрой.

Навыки - особые способности, которые может приобрести и потерять персонаж. Описание механики работы навыка будет доступно только получившим этот навык. **Очки навыков** - количественная единица для приобретения навыков. Получать очки навыков можно за выполнение заданий и находя определенные игровые предметы.

***Страйкбольные шары и пиротехника предоставляются только организаторами.**

Боевые взаимодействия

Поражение персонажа происходит при попадании в игрока страйкбольным шаром, имитацией холодного оружия (тренировочное, LARP) или поражающим элементов от пиротехнического устройства. Сплошная зона поражения пиротехническим устройством составляет **3 метра** (область поражения не проходит через стены насквозь), в этой зоне **все** персонажи поражаются до состояния **тяжелого ранения**.

Состояния

Кровотечение - состояние, возникающее в результате поражения любым из перечисленных способов, ведущее к ухудшению состояния с течением времени. Последовательность ухудшения состояния: **легкое ранение > тяжелое ранение > игровая смерть**. Если кровотечение остановлено - повторное поражение возобновляет кровотечение.

Состояние кровотечения **останавливается** перевязкой или жгутированием пострадавшей конечности, которые могут быть проведены самому себе только в случае легкого ранения. При снятии перевязки или жгута кровотечение возобновляется.

Соответствующий **отыгрыш** любого состояния **обязателен**.

Состояние	Как получить	Что делать	Кровотечение
Лёгкое	●Поражение в любую конечность, кроме головы	Нельзя пользоваться пораженной конечностью	30 мин до тяжелого ранения
Тяжелое	●Поражение в голову или корпус ●Переход из состояния легкого ранения по таймингу ● Повторное получение легкого ранения ●Поражение длинной очередью в любую часть тела	Передвигаться ползком, либо с посторонней помощью	15 мин до смерти

Игровая смерть - все персонажи на игре смертны, и зачастую внезапно. В случае наступления этого события для вашего персонажа, вам необходимо отыгрывать его **5 минут, либо до конца боевого взаимодействия вокруг + 2 минуты**, предварительно достав **хайратник** и разместив его на голове. По истечении времени отыгрыша игрок поднимается, складывает всё игровое имущество в “мертвый пакет”, герметично его закрывает и оставляет на месте “гибели”, после чего направляется на свою локацию и становится **мирным**.

Потеря навыков после игровой смерти. После игровой смерти игрок теряет все приобретенные навыки. При получении новых игровых документов есть возможность получить некоторое количество очков навыков и потратить их на свое усмотрение.

Мирный - состояние **персонажа**, не позволяющее ему иметь и приобретать новые навыки. Может использовать только нож. Состояние обозначается повязкой зелёного цвета на плечо (выдаётся при регистрации). Продолжительность состояния - 2 часа. За это время игрок может придумать себе нового персонажа, согласовать его с мастером локации и, по прошествии 2 часов, может получить новые игровые документы у мастера локации и отправиться в мир новым персонажем.

Медицина и лечение

В силу наличия различных представлений о способах лечения, организаторами вводятся понятия **стабилизации** и **стационарного лечения**.

Стабилизация - способ остановки **кровотечения**, реализуется обматыванием поврежденной части тела бинтом минимум в три слоя либо наложением жгута без натяжения.

Стационарное лечение - способ снятия состояний **легкое ранение, тяжелое ранение** и **кровотечение**, реализуется отыгрышем медицинских действий на протяжении 5 минут для легкого ранения и 20 минут для тяжелого. Требуется **навыка “Медицина”**.

Стрельба

При стрельбе следует соблюдать следующие правила:

- стрельба из проема меньше листа А4 запрещена;
- стрельба без прямой видимости цели (по-сомалийски) запрещена;
- прицельная стрельба в голову другого игрока не рекомендуется, при возможности выбора равноценного поражения иной части тела;
- стрельба в оконные проемы и двери, затянутые нетканкой или баннерами запрещена;
- «короткая очередь» считается за одно попадание, однако если в вас «насовали» со всех сторон – не выпендривайтесь и умрите;
- «дружественный огонь» считается попаданием, любое попадание в вас считается попаданием.

Пиротехника

Вся пиротехника мастерская. Растяжки и мины делаются из имеющихся в игре гранат. Все установленные игроками мины и растяжки должны быть демонтированы после окончания игры и до момента отъезда игрока с полигона.

Ближний бой

Для использования протектированного (LARP) и тренировочного холодного оружия необходимо соблюдать следующие правила:

- использование любого согласованного оружия ближнего боя разрешено только в рамках его логического применения (не стоит делать из ножа или саперной лопатки игровое копье, а из топора алебарду);
- приемы рукопашного боя во время ближнего боя запрещены;
- многочисленные, быстрые и слабо акцентированные удары («швейная машинка») считаются одним попаданием;
- акцентированный удар, несущий последствия для персонажа, требует около одной секунды на нанесение;
- усилие в колющих ударах запрещено;
- метание холодного оружия запрещено;
- контролируйте силу удара и помните о безопасности.

Разрешено блокирование удара холодного оружием своим холодным или огнестрельным оружием.

Кулуарное убийство

Если вам нужно тихо «снять» кого-то, не привлекая лишнего внимания, вы должны подойти к нему сзади так, чтобы он вас не заметил, и провести имитацией ножа по ключицам от плеча до плеча. В случае такого убийства жертва должна тихонько упасть, не привлекая лишнего внимания (без подготовки хайратника или красного фонаря), и остаться лежать до окончания боевых действий (не ломайте игру другим).

Игровое взаимодействие

В силу наличия различных представлений о личных границах и возможностях взаимодействия на игре, организаторы вводят порядок отыгрыша следующих взаимодействий, классически происходящих не добровольно: **оглушение, плен, обыск и допросы.**

Оглушение

Отыгрывается закрытием глаз и изображением потери сознания. Вызывается такое состояние **мягким** касанием рукоятью игрового оружия между лопатками жертвы и четко различимой командой «оглушен». Оглушение длится 5 минут. Игрока в шлеме оглушить нельзя.

Плен

Отыгрывается созданием игровых условий, в которых персонаж не может покинуть своих пленителей. **Связывание** ног, запираение в комнате, к дереву и т.д. Отыгрыш связываний и привязываний производится при помощи веревки или иных подручных материалов, которые в жизни смогли бы выполнять такую роль. Пути не завязываются с целью реального ограничения подвижности, а должны оставлять игроку возможность их быстро снять в случае необходимости и не создавать опасности для игрока в условиях, его окружающих.

Побег отыгрывается осуществлением побега. Если вы смогли покинуть пленителей - поздравляю, вы сбежали.

Снятие пут возможно только реалистичным отыгрышем снятия пут. Если у вас нет соответствующего инструмента - придется обратиться за помощью, путы не спадают просто так от факта побега.

По истечению **1 часа плена** персонаж имеет право умереть “от тягот плена” или продолжить нахождение в плену.

Обыск

Запрещается использовать фразу «изъято все». Для изъятия (временного запрета на использование) любых предметов в игре возможен обыск двух видов: принудительный и добровольный.

Физический обыск проходит со всеми вытекающими последствиями: отыгрывается реальной проверкой карманов, сумок, подсумков и прочих полостей, в которых могут находиться игровые вещи. **Запрещается** размещать и прятать игровые вещи в нижнем белье.

Словесный обыск происходит в случае неготовности игрока к совершению реальных действий в его отношении - он может попросить обыскать его на словах. Тогда обыскивающий в свободной форме сообщает, где он ищет - указывает на карман, сумку, подсумок, иную полость или словами описывает проверяемое, и обыскиваемый прямо и честно отвечает про содержимое либо демонстрирует его.

Изъятие игровых вещей осуществляется физически. Физическое изъятие личных вещей игрока (в т.ч. оружие) - только по согласию игрока. В противном случае изъятие этих вещей производится “на словах”. При изъятии оружия на словах - с него снимается чип. Пользоваться этими предметами до момента возврата игрок не может.

Возврат изъятого имущества производится игроком, который изымал, либо иным игровым путем. При изъятии “на словах” возврат вещи возможен только игроком, который изымал, или в результате обыска такого игрока или его тела.

Допрос

Отыгрывается созданием условий, в которых персонаж вынужден или согласен отвечать на вопросы. МГ предоставляет механику трех видов допроса.. Метод допроса выбирает допрашивающий, либо персонаж, имеющий соответствующий навык.

Силовой допрос отыгрывается изображением жестоких издевательств над допрашиваемым (всевозможные пытки, рукоприкладство и нанесение телесных повреждений) в течении минимум 5 минут. После задается 3 вопроса, на которые допрашиваемый говорит только правду (в отсутствии иных вводных) и отвечает односложно “да”, “нет”, “не знаю”. После третьего вопроса допрашиваемый получает состояние **легкого ранения**.

Интеллектуальный допрос отыгрывается беседой персонажей, прямая ложь разрешена, заврались и спалились - сами виноваты, не смогли разгадать чужую ложь - аналогично. Этот вид допроса не регламентируется по времени и количеству заданных вопросов.

Схроны

На игре запрещены любые схроны игровых предметов, кроме организованных мастерской группой. Возможно оставить игровые предметы на сохранение мастеру локации, получив взамен **“карточку-ключ”**. Схрон можно открыть/забрать у мастера локации, только имея соответствующую “карточку-ключ”. Карточки нельзя прятать в схрон.

Болезни

В любой момент времени персонажем может быть найдена или получена карточка с подписью названия болезни и закрытыми полями с симптомами и подписями, через какое время после нахождения эти поля надо открыть. Написанные в полях симптомы **обязательны** к отыгрышу (ведь именно в этом и смысл ролевой игры, правда?). Так же карточка может содержать дополнительную информацию о заразности, путях заражения и т.д.

Мутанты

Мутанты Пустошей все еще слабо изучены, соответственно, некоторые аспекты взаимодействия будут узнаваться игроками во время игры.

Правила поражения мутантов **известны мутантам**, а вы верьте в себя и отыгрывайте борьбу хорошо. Пожалуйста, воздержитесь от стрельбы по монстрам “во фронт”!

Не рекомендуется пытаться прикармливать или подкармливать монстров шоколадками, лапшой, пивом, водкой и прочей гастрономией. А также не рекомендуется пытаться вести с монстрами диалоги о высших материях и предлагать приобрести резиновые изделия.

Жилка

На нашей игре предусмотрены зоны, где игроки могут хранить неигровое имущество, спать (если не могут или не хотят делать это в рамках игры), принимать лекарства и прочее. Такие зоны называются **жилка**.

Жилка располагается, при необходимости, рядом с игровой локацией, так, чтобы не мешать игровому взаимодействию и подходу к локации, и ограждается непрозрачными материалами (геотекстиль, ткань, тенты и т.д.) так, что не антуражные вещи, палатки и прочее снаружи не видны, и отмечаются киперной лентой поверх непрозрачного материала.

Вход в **жилку** располагается **не** со стороны локации. Разрешено входить и выходить с **жилки** только при отсутствии боевых взаимодействий в непосредственной близости от входа либо вовлеченности игрока (персонажа) во взаимодействие (уважайте партнеров по игре, не пропадайте в воздухе).

Игрок на территории **жилки** не отыгрывает персонажа и не может взаимодействовать с игровой информацией, в целом - **находится вне игры**. При этом ношение **защитных очков** всё равно является обязательным.

При наличии противопоказаний, личной неспособности и т.д. - разрешен сон в зоне парковки.