

ПРИ “БЕЗНАДЁГА. КОВЧЕГ”



ПРАВИЛА

2025

Основные термины.....	2
Вводное слово.....	2
Здоровье участников игры.....	3
Домашние животные.....	4
Расписание.....	4
Запреты на игре.....	4
Игровая территория.....	6
Игровые локации.....	6
Ковчег.....	6
Данжи.....	7
Небоевые зоны.....	7
Неигровая территория и пожизнёвый лагерь.....	7
Участники мероприятия.....	8
Хардкор.....	8
Регистрация.....	9
Предварительная регистрация.....	9
Регистрация на полигоне.....	9
Состояния персонажа.....	10
Состояние “без сознания”.....	10
Стресс.....	10
Безумие.....	11
Персонажи.....	11
NPC.....	11
Взаимодействия персонажей игроков.....	12
Оглушение.....	12
Обыск.....	12
Кулуарное убийство.....	13
Плен.....	13
Секс.....	14
Боёвка.....	14
Запреты по боёвке.....	14
Игровое оружие.....	15
Игровая броня.....	16
Снятие хитов.....	16
Медицина.....	17
Игровые медики.....	17
Медикаменты и игровая первая помощь.....	17
Мертвяк и посмертие.....	18
Игровые предметы и карточки.....	18
Валюта.....	19

Классы предметов и их маркировка.....	19
Карточки.....	20
Игровые наркотики.....	20
Монстры.....	21
Измененные одержимые.....	22
Рарные монстры.....	23

Основные термины

Игра — моделирование событий, происходящих в нашем мире в США образца 1995 года. За основу сюжета игры взят роман Стивена Кинга “Безнадёга”.

Участникам проекта предстоит отыгрывать придуманных ими (возможно, в бреду) персонажей, соответствующих миру романа.

Полигон — территория проведения игры, имеющая границы, определённые МГ и отмеченные на игровой карте. На территории полигона имеются как игровые, так и неигровые зоны (см. разделы “Игровая территория” и “Неигровая территория”).

Игровое оружие — атравматичные макеты реального оружия или бытовых предметов, которые могут использоваться как оружие. Конкретные модели оружия, допущенные на игру, описаны в разделе “Игровое оружие”.

Мастерская группа (также МГ или ОРКгруппа) — группа организаторов игры. Включает в себя мастеров и игротехов.

Мастера — организаторы и координаторы игры. В их задачи входит составление концепции и правил игры, обработка заявок от игроков, составление сюжета, управление ситуацией на полигоне и т.д.

Игровые техники (также игротехи, сюжетные персонажи, NPC) — персонажи, подконтрольные МГ, созданные для определённых задач: например, введения в игру информации, подсказок игрокам и каких-либо предметов. Не имеют мастерских полномочий.

Вводное слово

Данные правила регламентируют ход игры, отношения между игроками, отношения мастерской группы с игроками, использование игровых механик и правила поведения на полигоне на проекте “Безнадёга. Ковчег” от мастерской группы “Берсеркер”.

Приезжая на проект, вы обязуетесь их соблюдать. Соблюдение правил всеми участниками игры напрямую влияет на её качество.

Настоящие правила опубликованы в официальном сообществе проекта (<https://vk.com/desperation2025>).

В данные правила могут быть внесены правки вплоть до начала игры по решению МГ. В случае изменения правил МГ обязуется оповестить об этом в официальном сообществе проекта.

Игра подразумевает использование LARP-оружия (см. раздел “Игровое оружие”).

Основой игры являются социальные, а не боевые взаимодействия.

МГ не несёт ответственности за личные вещи игроков. Переживаем, но ответственности не несём.

При возникновении конфликта или спорной ситуации игрокам необходимо перейти на неигровую территорию для решения конфликта. При необходимости или при невозможности решить конфликт игрокам рекомендуется обратиться к МГ.

МГ вправе определить и применять санкции против игрока или гостя игры при несоблюдении им данных правил. Решения МГ окончательны и обжалованию не подлежат. В качестве мер наказания могут быть: игротехнический штраф, временное прекращение участия в игре, полное прекращение участия в игре и удаление игрока с полигона, запрет на посещение проектов мастерской группы.

К игре допускаются только лица старше 18 лет.

Напоминаем, что наша игра в жанре "хоррор". Она может вас напугать, ввести в состояние шока и вызвать отвращение.

В связи с этим наша ОРКгруппа приняла решение о запрете на участие в игре беременным женщинам, людям со слабой психикой, людям с эпилепсией и людям с заболеваниями сердечно-сосудистой системы.

Если у вас появилось непреодолимое желание вызвать скорую кому-то из мастерских персонажей, сублимируйте это желание об вызов мастера.

Мастерская группа оставляет за собой право отказать игроку в допуске к игре без объяснения причин.

Здоровье участников игры

Полигонная команда включает в свой состав медиков. Игрокам рекомендуется заранее сообщить о хронических заболеваниях и аллергиях. С тяжёлыми хроническими заболеваниями не рекомендуется заезжать вообще.

При получении травмы или обострении хронического заболевания следует незамедлительно обратиться к медику или вызвать его через мастера/игротеха.

Домашние животные

Нахождение домашних животных на полигоне разрешено только при условии, что их нахождение там было согласовано с МГ не менее чем за месяц до игры.

Если участник игры вывозит на полигон домашнее животное, он обязан сам следить за его поведением и самочувствием. Запрещается свободное перемещение животного по полигону без присмотра хозяина.

Животное не должно нарушать игровой процесс других участников игры и должно быть оснащено отдельным красным фонарём.

Если у вас есть аллергия на домашних животных, сообщите об этом МГ заранее.

Расписание

27.05 – закрытие предварительной регистрации в группе. Дальнейшая регистрация осуществляется только на полигоне

27.05 – заезд мастеров на полигон

30.05, 13:00 – начало заезда игроков на полигон

31.05, 12:00 – открытие регистрации

31.05, 17:30 – закрытие регистрации

31.05, 18:30 – общее стартовое построение

31.05, 19:00 – старт игры

01.06, 05:00 – завершение игры. В зависимости от действий игроков в процессе игры время завершения может поменяться

01.06, 05:30 – финальное построение

01.06, 14:00 – выезд игроков с полигона

Запреты на игре

- Употреблять в пищу флору и фауну полигона;
- Разводить костры в не оборудованных для этого местах. Все места, в которых предполагается разведение костров, должны быть одобрены организаторами до начала игры;
- Находиться на полигоне без красной тряпки и красного фонарика;
- Оставлять свой личный транспорт на полигоне на время игры;

- Использовать любое оружие и модели оружия, кроме прописанных в правилах;
- Провозить алкоголь, употреблять во время игры алкоголь, не купленный в игровом баре;
- Провоз и употребление наркотических и психотропных веществ;
- Провоз любого неигрового (реального) оружия, включая травматическое;
- Ношение реальных (пожизневых) ножей где угодно, кроме рюкзака;
- Проведение политической, религиозной или идеологической агитации в тех случаях, если она не является частью отыгрыша роли и не связана с игровым контекстом; пропаганда сексуальных девиаций; пропаганда всех видов нетерпимости;
- Использование пиротехники игроками, включая попытки разминировать/перенести мастерскую пиротехнику;
- Использование дымов;
- Строяк, не согласованный с мастерами;
- Поигровое возведение фортификаций, кроме квестовых;
- Использование игроками радиостанций любого вида;
- Применение реальных боевых или болевых приёмов (допускается только атравматичное обозначение оных);
- Выходить за рамки первой помощи при необходимости оказания таковой (выдавать лекарственные средства любым способом, нарушать кожные покровы пострадавшего и т.д.). Речь в этом пункте идет не об игровой, а о пожизневой первой помощи;
- Трогать чужие вещи без прямого разрешения их владельца;
- Перерезать любые провода на полигоне;
- Использовать оружие, не прошедшее регистрацию и не получившее допуск у организаторов;
- Пересекать границы участков, обозначенных красно-белой лентой;
- Вскрывать игровые замки (с чипом “Предмет в игре” либо обозначенные чёрно-жёлтой киперной лентой) с применением грубой силы;
- Пытаться открыть кодовые замки подбором шифра;
- Использовать в костюме ярко-красные элементы;

- Ломать фортификации и иные элементы антуража. В некоторых сценах сюжетные персонажи или монстры могут ломать что-то, когда это предусмотрено сценарием;
- Испражняться поигрово или пожизненно на монстров, ОРКгруппу и элементы антуража.

Игровая территория

Если у игрока есть затруднения с ориентированием на местности, игроку не рекомендуется перемещаться по полигону в одиночку.

Игровая территория — территория проведения игры.

Игровая территория обозначена на игровой карте. Не допускается ведение игрового взаимодействия за пределами полигона.

Локации и помещения, помимо имеющихся естественных преград, могут быть ограничены имитацией стен, дверями, заборами, выполненными из нетканого, баннерного и прочих тонких материалов. Имитации по всем свойствам приравниваются к полноценной стене.

Предварительный антураж локаций и строяк силами игроков на игре не предусмотрен.

Границы участков, проходы, дверные проемы, обозначенные сигнальной лентой черно-желтого цвета, являются дополнением к сценарию игры.

Запрещено использовать некомбатантов, “мертвых” игроков, мастеров и лиц, не участвующих в игре, в качестве укрытия;

Игровые локации

На игре существуют разные антуражные локации, которые обозначают те или иные строения города (офисные здания, аптека, заправка и прочее).

Не портите, пожалуйста, антураж. Будьте людьми. Мы старались.

Ковчег

Это центральная локация города Безнадёга. По сюжету игры это место было школой, но после пришествия Тэка стало убежищем, в котором скрываются последние выжившие горожане. Здесь налажен некий быт, поэтому можно найти еду, кров, медицинскую помощь и развлечения.

Ковчег является более безопасной локацией, чем все остальные, но не безопасен на сто процентов – монстры всё ещё могут туда проникать, несмотря на баррикады. Здесь есть охрана, которая способствует соблюдению порядка, поэтому прежде чем устраивать здесь стычки между игроками или с NPC, стоит подумать.

В Ковчеге существует отдельный класс NPC, которые называются проводниками. Выйти из Ковчеге можно, только набрав группу в 3-6 человек, за исключением особых сюжетных условий, и наняв проводника. Так.

Без проводника вы можете только вернуться в Ковчег и только в случае смерти вашего персонажа или в случае сольного прохождения данжа.

Проводники не подсказывают дорогу и направления для прохождения сюжета. Они являются игротехами, необходимыми для отслеживания игровых ситуаций и пожизнёвого состояния игроков.

Данжи

На игре существуют особые локации – данжи. В данжах может быть повышенное содержание лута, но есть нюансы: помимо этого, в данжах также повышенное содержание монстров и ловушек. Также данжи являются важными сюжетными точками.

Входы в данжи будут отмечены чёрно-жёлтой киперной лентой.

Данжи можно посещать только группами от 3 до 6 человек за исключением особых сюжетных условий.

Если персонаж умирает в данже, игрок обязан выложить все игровые предметы, кроме квестовых, на месте смерти персонажа перед отправлением в мертвяк (см. раздел “Мертвяк и посмертие”).

Небоевые зоны

Игровой бар является небоевой зоной, в нём запрещено ведение боевых действий. В баре при этом могут происходить постановочные бои в исполнении сюжетных персонажей.

Неигровая территория и пожизнёвый лагерь

Неигровой территорией считаются части полигона, на которых запрещено вести любые игровые действия. В том числе к таким территориям относится пожизнёвый лагерь.

Запрещено совершать какие-либо действия с/на/через неигровую территорию, а также использовать неигровую территорию в качестве укрытия.

Запрещено пересекать границы участков, определенных МГ как неигровые и обозначенных сигнальной лентой красно-белого цвета. Исключением являются территории жилых лагерей, обозначенные МГ.

Игроки не имеют доступа в палатки других игроков. Проникновение в чужую палатку будет расцениваться как попытка пожизнёвого воровства.

Участники мероприятия

МГ — см. раздел “Основные термины”.

Игроки — те, кто допущен МГ до игры (см. раздел “Регистрация”).

Некомбатанты (в том числе пресса) — люди, не участвующие в игре. Некомбатантам, за исключением прессы и сотрудников полигона, запрещено заходить на игровые территории. Всем некомбатантам запрещено как-либо вмешиваться в ход игры. Игрокам запрещено взаимодействовать с некомбатантами, находясь в игре.

Если на территории проведения игры появляются люди, не являющиеся ее участниками (грибники, случайные прохожие и т.д.), следует корректно уведомить их о проведении мероприятия и вежливо попросить покинуть территорию. Если лица, не являющиеся участниками игры, отказываются покинуть территорию, следует немедленно уведомить об этом мастерскую группу и дожидаться их прибытия. Применять к таким лицам игровое оружие в любом виде и любым способом строго запрещено.

Хардкор

При регистрации игрок должен указать, какой режим сложности игры он выбирает: стандартный или хардкорный.

Если игрок указывает хардкорный режим, при сдаче правил ему потребуется дополнительно пройти собеседование у мастера. Если собеседование будет успешно пройдено, при регистрации игроку будут выданы специальные светоотражающие знаки. По ним мастера и монстры будут отличать игроков хардкорного режима от игроков в стандартном режиме.

Если хардкорный режим окажется для вас некомфортным, вы сможете сменить его на стандартный прямо во время игры у персонажа “Психиатр”. Сменить стандартный режим на хардкорный во время игры нельзя.

Отличия хардкорного режима от стандартного:

- Все привезенное игровое оружие нужно будет сдать ОРКгруппе до игры. Если игрок решит сменить режим на стандартный, персонаж "Психиатр" направит его к мастеру, который выдаст игроку его оружие. Игроки уровня “хардкор” смогут пользоваться только мастерским оружием, найденным в тайниках. Чипы на мастерском оружии будут отличаться от чипов на оружии других игроков.
- Вы начинаете игру с пустыми руками. Из снаряжения на старте у вас могут быть только фонарики, если вы их привезёте. На регистрации вам не будут выдаваться ресурсы.

- Монстры смогут пугать вас жёстче. Например, они смогут взять вас в плен (но без применения грубой физической силы), заблевать кровью, издавать близко от вас очень громкие звуки и т.д.
- Взаимодействия с сюжетными персонажами также могут отличаться от взаимодействий в стандартном режиме.

Игроки, выбравшие хардкорный режим, всё ещё будут обязаны действовать в рамках правил. Игрокам нельзя будет инициировать жёсткие боевые контакты с монстрами и другими игроками.

Регистрация

Предварительная регистрация

Чтобы получить допуск к игре, игрок обязательно должен пройти предыгровую регистрацию. Для этого игроку нужно:

- заполнить анкету в обсуждении сообщества;
- прикрепить фотографию антуража – костюма и оружия, в которых он собирается выезжать на игру;
- сдать настоящие правила;
- сдать взнос за игру.

Регистрация считается завершённой после выполнения всех перечисленных пунктов.

Чем раньше будет заполнена анкета персонажа, тем больше данных о количестве участников будет у МГ и тем лучше МГ сможет подготовить игру. Фото антуража и квенту можно прикрепить позже.

Регистрация на полигоне

По прибытии на полигон в соответствии с расписанием игры необходимо отметить в мастерке, чтобы подтвердить своё участие и получить браслет участника и игровые материалы. Там же вы можете сдать взнос, если не сделали этого заранее.

Игроки, не прошедшие регистрацию и не имеющие браслет участника, не допускаются на игровую территорию. При утере браслета, подтверждающего регистрацию, необходимо незамедлительно обратиться к ближайшему мастеру, чтобы он сопроводил игрока в мастерку для получения нового браслета.

На регистрации игрок должен предъявить для допуска костюм и игровое оружие.

Допущенное оружие помечается специальными чипами. Если чип был утерян, нужно немедленно обратиться к мастеру.

Если вы приезжаете на личном автотранспорте, вы сможете оставить его на организованной парковке. В этом случае при регистрации на полигоне необходимо сообщить мастерам номер автомобиля и номер телефона владельца.

Состояния персонажа

Состояние “без сознания”

Персонаж теряет сознание и не может перемещаться, защищаться, коммуницировать с другими персонажами и оказывать себе игровую медицинскую помощь. Состояние длится 1 минуту, кроме случаев, когда персонаж оказался без сознания из-за потери хитов (см. раздел “Боёвка”).

Если персонажу в состоянии “без сознания” был нанесён урон, персонаж умирает немедленно.

На персонажа в состоянии потери сознания можно использовать предмет “Стимулятор”. После использования карточки персонаж приходит в себя и получает возможность защищаться. Все прочие негативные эффекты от дебаффа, включая невозможность перемещения, остаются.

Стресс

В процессе игры игроки могут получать карточки стресса. Карточки стресса могут выдаваться (но не гарантированно будут выданы) в стрессовых для персонажа ситуациях:

- взаимодействие с монстрами;
- обыск трупов;
- отключение электричества в Ковчеге;
- нахождение рядом с сошедшими с ума персонажами;
- прохождение данжей;
- обыск тайников;
- общение с некоторыми NPC;
- обыск персонажа игровой охраной;
- иные игровые события.

Каждая карточка стресса может давать незначительный дебафф. В этом случае дебафф обязателен к отыгрышу.

Выкинуть, продать, подарить, обменять и так далее карточку стресса нельзя.

Возвращаясь в Ковчег, при обыске на КПП игрок обязан сказать, сколько карточек стресса у него имеется. Кроме того, охрана может проводить случайный обыск.

Эффекты карточек стресса персонаж может снять, приобретя специализированные услуги в одной из следующих локаций:

- бар;
- бордель;
- черный рынок;
- кабинет психиатра.

Список услуг, снимающих стресс, можно уточнить у NPC в каждой отдельной локации. Обратите внимание, что спрашивать нужно исключительно поигрово, иначе другие персонажи сочтут вас сумасшедшим и не станут вам отвечать.

После применения (не приобретения) услуги NPC, у которого она была приобретена, забирает у игрока случайную карточку стресса и показывает её игроку. После этого игрок может перестать отыгрывать ту карточку, которую у него забрали.

Игрок не может иметь более десяти карточек стресса. При получении одиннадцатой карточки персонаж умирает от разрыва сердца или совершает самоубийство.

Безумие

Когда у игрока набирается пять карточек стресса, он обязан незамедлительно подойти к ближайшему мастеру и получить конверт с вводными для отыгрыша безумия. На самом конверте написаны условия, при которых игрок его должен открыть. Отыгрыш того, что лежит в конверте, обязателен. Выкинуть, продать, подарить, обменять и так далее конверт нельзя.

Если вводные для отыгрыша безумия конфликтуют с уже имеющимися или полученными позже карточками стресса, персонаж может сменить карточку стресса у психиатра, не оплачивая эту услугу.

Игрок может избавиться как от закрытого, так и от уже отыгрываемого конверта у персонажа “Психиатр”.

Пока у игрока есть не снятый у психиатра конверт безумия, второй конверт он не получает вне зависимости от изменения количества карточек стресса.

При получении конверта безумия игрок продолжает накапливать карточки стресса.

Персонажи

NPC

Все персонажи МГ, которые отыгрывают определенные роли и взаимодействуют с персонажами игроков в рамках заранее прописанной сюжетной роли, называются NPC.

У каждого такого персонажа пять хитов. На них действуют те же правила боевки, что и на персонажей игроков. Однако после игровой смерти NPC не уходят в мертвяк, а через пять минут воскресают на своей локации или в той точке, которую считают для этого приемлемой.

Прежде чем вступать в боевое взаимодействие с NPC, стоит подумать о том, что от этого у персонажа игрока могут испортиться отношения с остальными NPC, что затруднит его выживание в игровом мире. Например, игрок, который пошел на боевку с NPC, с огромной вероятностью не сможет получать те или иные услуги в Ковчеге.

NPC Ковчеха делятся на “темную” и “светлую” стороны. “Темная” сторона является противозаконной, что вызывает неодобрение у NPC “светлой” стороны.

Поимка охраной персонажа игрока на взаимодействии с NPC “темной” стороны может повлечь проблемы для персонажа игрока. Если правонарушение достаточно весомое (например, убийство), то оно будет караться немедленной казнью персонажа игрока охраной. Персонаж в этом случае отправляется в мертвяк (см. раздел “Мертвяк и посмертие”). Тюремное заключение в игре отсутствует.

Взаимодействия персонажей игроков

Оглушение

Для того чтобы оглушить персонажа, нужно подойти к нему со спины, обозначить удар по плечу (запрещено наносить удары в полную силу) и громко и чётко произнести: “Оглушён”.

Оглушить пустой рукой нельзя. Для обозначения удара можно использовать рукояти игрового оружия или допущенные в качестве игрового оружия модели тупых бытовых предметов. Запрещено использовать для обозначения удара тяжёлые предметы.

Оглушённый игрок переходит в состояние “без сознания” на 1 минуту (см. раздел “Состояния персонажа”).

Запрещается оглушать одного и того же персонажа более одного раза за один ролевой момент.

Оглушённого персонажа можно перенести. Если оглушённого переносит один персонаж, то он ведёт “бессознательного персонажа”, который в этот момент имитирует безвольное висение. Передвигаться в этом случае можно только очень медленным шагом. Если транспортировкой занимаются два или более персонажей, то можно идти в обычном темпе, но переносимый всё так же имитирует безвольное висение.

Обыск

Обыск может быть трех видов: физический, условный и мастерский.

Физический и условный обыск могут производиться только в случае, если обыскиваемый персонаж находится в состоянии “без сознания”. Обыск персонажей “в сознании” может производить только охрана.

Физический. По умолчанию физический обыск может производиться только игроком одного пола с обыскиваемым. Физический обыск игрока человеком противоположного пола возможен только по обоюдному согласию обыскивающего и обыскиваемого.

Условный. Если обыск производится игроком другого пола, то он должен быть условным. Также условный обыск может проводиться по желанию сторон.

При условном обыске обыскивающий указывает конкретные карманы, сумки, подсумки и иные места, из которых обыскиваемый должен выложить всё игровое содержимое. Некоторые игровые предметы могут быть не найдены, если обыскивающий не указал на место их хранения.

Мастерский. Мастерский обыск не является элементом отыгрыша. Его может провести любой мастер или сюжетный персонаж при возникновении спорных ситуаций. При мастерском обыске игрок должен предъявить все игровые предметы.

Если обыск производится охраной Ковчега, игрок обязан предъявить не только игровые предметы, но и ВСЕ карточки стресса, которые у него есть.

Охрана может производить обыски в Ковчеге не только при входе на локации, но и без видимой причины.

Кулуарное убийство

Кулуарное убийство – убийство вне боевого взаимодействия. Для совершения кулуарного убийства необходимо подойти к игроку со спины и провести игровой моделью холодного оружия от плеча до плеча игрока, отыгрывая перерезание горла.

Оружие, применяемое при кулуарном убийстве, должно быть любым режущим игровым предметом общей длиной всего предмета не более 40 см.

Убитый таким способом молча падает и отыгрывает в соответствии с разделом “Боёвка”.

Плен

Пленить можно только персонажа, находящегося в состоянии “без сознания” (см. раздел “Состояния персонажа”).

Чтобы пленить персонажа, нужно накинуть персонажу на руки мягкую верёвку, завязанную в две свободные петли. Петли должны быть завязаны так, чтобы игрок, персонажа которого пленили мог самостоятельно освободиться. Между петлёй и рукой, на которой она завязывается, должно свободно входить не менее трёх пальцев.

В качестве мягкой верёвки строго запрещено использовать скотч, изоленту, наручники (даже пушистые), стяжки (любые), провода, проволоку и прочее, что не является мягкой верёвкой.

Связанный персонаж не может ничего делать руками (сражаться и т. д.). Должен идти, если его ведут. Если за ним никто не следит, может самостоятельно развязаться и/или совершить попытку побега. Если попытка побега обернётся удачей, плен считается закончившимся.

Другие персонажи, если они не пленены, могут помочь пленённому персонажу развязаться.

Плен может длиться не больше 20 минут. Если по истечении этого времени пленённый персонаж не смог освободиться или не был освобождён, персонаж умирает как при потере четвёртого хита (см. раздел “Боёвка”).

Одного и того же персонажа можно пленить не чаще чем 1 раз в час.

Секс

Секс отыгрывается при помощи массажа плеч. Сексом считается процесс массажа, происходящего по обоюдному согласию сторон и может длиться не более 10 минут.

Если желание отыграть половой акт есть только у одной стороны и оно непреодолимо, то этот процесс уже считается игровым изнасилованием. Отыгрывается также массажем плеч. Однако при этом насилуемый должен быть пленен (см. раздел “Взаимодействия персонажей игроков”). Изнасилование также длится не более 10 минут.

Боёвка

Запреты по боёвке

Категорически запрещается:

- Бить или толкать оружием в шею, голову, пах, кисти и стопы;
- Наносить удары небоевой частью оружия за исключением оглушения;
- Наносить колющие удары любым видом оружия;
- Бить и толкать оппонента руками, ногами или телом, совершать захваты, заломы и броски;
- Зажимать или захватывать оружие противника;
- Атаковать противника с разбега;
- Пытаться опрокинуть противника или сбить его с ног любым образом;
- Пользоваться физически сломанным игровым оружием;
- Метать любые виды игрового оружия;
- Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен осознавать, что может получить или нанести травму.

В случае получения пожизнёвой травмы игрок обязан выйти из игры.

В качестве ударов, снимающих хиты, учитываются только чёткие и размашистые удары. Серии поспешных или малоамплитудных ударов (“швейная машинка”) будут восприняты как один удар.

Если вы неожиданно атакуете противника сзади, не делайте более одного удара подряд, дайте противнику осознать, что на него напали и развернуться к вам лицом.

Игровое оружие

Запрещено использование любого колющего игрового оружия, а также стрелкового и прочего дальнобойного игрового оружия.

Колющим оружием являются пики, копья, алебарды, шпаги и прочее подобное оружие.

Антураж игрового оружия должен соответствовать антуражу Америки 1995 года. Предпочтение по антуражу должно отдаваться моделям бытовых предметов (см. ниже), так как по сюжету все попавшие в Безнадёгу оказались там неожиданно для себя и не имели возможности соответствующим образом вооружиться.

Общая длина любого игрового оружия не должна превышать 100 см. Общий вес не должен превышать 1000 грамм.

Любое игровое оружие должно быть зачищено при регистрации на полигоне. Использование нечищеного игрового оружия не допускается и может повлечь за собой санкции вплоть до бана на проектах МГ “Берсеркер”.

В качестве игрового оружия допускаются в том числе мягкие макеты разнообразных предметов: кирпич, арматура, труба, сковорода и прочие вещи бытового назначения, которые могут быть использованы в качестве оружия.

При давлении на ударную часть игрового оружия не должны чётко прощупываться колющиеся или резко выступающие части каркаса.

Запрещено использование текстолитового и/или дюралевого оружия. Разрешается использовать игровое оружие, протектированное мягкими материалами, например, EVA foam.

Разрешено использование тренировочных ножей и прочего игрового оружия из мягкой резины или мягкого гнущегося пластика.

Мастера могут не допустить игроку оружие к использованию на игре, если посчитают его травмоопасным.

Оружие в тайниках будет особым образом промаркировано (цвет чипа будет отличаться от цвета чипа “стандартного” оружия). Им могут пользоваться по прямому назначению только игроки режима “хардкор”. Остальные игроки могут только продать найденное оружие.

Игровая броня

Игровая броня на игре не предусмотрена.

Снятие хитов

У каждого игрока со старта игры есть три хита. Каждый удар, нанесённый игроку монстром или другим персонажем, снимает 1 хит. Также игрок может терять хиты от взаимодействия с некоторыми факторами окружающего мира (ловушки, карточки эффектов, последствия безумия и т.д.). За количеством оставшихся хитов каждый игрок следит самостоятельно.

Потеря первого хита: дебафф “Хромота”. Персонаж хромотает на любую выбранную им ногу. Он не может бегать, но может быстро ходить.

Потеря второго хита: к дебаффу “Хромота” добавляется дебафф “Потеря крови”. У персонажа начинается головокружение (он не может двигаться по прямой) и дезориентация (он может перемещаться только в случайном направлении). Он может перемещаться либо ползком, либо опираясь на других персонажей.

Дезориентация и головокружение от дебаффа “Потеря крови” снимаются приёмом “стимуляторов” (см. раздел “Медицина”) либо наложением повязки при помощи бинта (см. раздел “Медицина”). Также игрок может улучшить состояние персонажа использованием игрового наркотика “Героин” (см. раздел “Игровые предметы и карточки”).

Спустя некоторое время после получения дебаффа “Потеря крови” состояние персонажа может ухудшиться. Персонаж может получить дебафф “Потеря сознания” (см. ниже) на усмотрение игрока.

Потеря третьего хита: персонаж впадает в состояние “Без сознания” (см. раздел “Состояния персонажа”).

Если к персонажу, потерявшему третий хит применить предмет “Стимулятор” (см. раздел “Медицина”), он придет в сознание и сможет вяло отбиваться. При применении “Стимулятора” все остальные негативные эффекты остаются.

Если к персонажу **НЕ БЫЛ** применен предмет “гемостатик” (см. раздел “Медицина”), он умирает через 20 минут после получения ранения. Если “гемостатик” **БЫЛ** применен, персонаж умирает через 40 минут после получения ранения. Применить “гемостатик” за одно ранение можно только один раз.

По завершении игрового момента хиты не восстанавливаются сами по себе. Для того, чтобы полностью убрать полученные дебаффы и восстановить хиты, нужно посетить одного из игровых медиков Ковчега (см. раздел “Медицина”).

Если персонажу было нанесено 4 единицы урона либо если игровая медицинская помощь не была оказана вовремя, персонаж считается убитым. В этом случае игрок

вешает на себя красную тряпку или включает красный фонарик и отправляется в мертвяк (см. раздел “Игровая смерть и мертвяк”).

При получении одиннадцатой карточки стресса (см. раздел “Состояния персонажа”) персонаж считается убитым вне зависимости от количества у него хитов на момент получения карточки.

Медицина

Игровые медики

У медиков лечатся заболевания, эффекты ранений и эффекты некоторых карточек (на карточке будет напрямую указано, если она лечится посещением медика).

Способы лечения заболевания или эффекта карточки медик опишет, когда персонаж придёт к нему на приём.

Перед любым медицинским мероприятием медик отыгрывает осмотр персонажа.

Способы лечения эффектов ранений:

- **хромота** – лечится при помощи поигровой инъекции. Минимальное время лечения – 5 минут;
- **кровотечение** – медик отыгрывает зашивание раны пластырем, наклеиваемым на место ранения, затем накладывает повязку на 10 минут. Это время игрок должен находиться в кабинете медика, проводившего лечение. По истечении времени медик снимает повязку, и эффект считается вылеченным;
- **состояние “без сознания”, если оно было получено от ранения** – медик отыгрывает полноценную операцию. Операция длится не менее 5 минут, во время проведения операции персонаж продолжает находиться в состоянии “без сознания”. Затем медик приводит персонажа в сознание и накладывает повязку на 15 минут. После наложения повязки эффект считается вылеченным, но это время игрок должен лежать в кабинете медика, проводившего лечение. По истечении времени медик снимает повязку.

По умолчанию операции отыгрываются на руках игроков, но по согласию игрока место может меняться (в рамках приличий).

В Ковчеге есть несколько медиков, их услуги стоят по-разному. Использование более дешёвых вариантов услуг может быть сопряжено с определёнными рисками для персонажа.

Медикаменты и игровая первая помощь

Бинт – моток бинта, который используется при кровотечении. Игрок должен намотать 3-4 тура бинта и зафиксировать, чтобы он не разматывался. Можно добыть в схронах

или у медиков. Использовать можно только бинт с мастерской маркировкой, привозить и использовать свой бинт запрещено.

Стимулятор – шприц, который применяется для приведения в себя человека без сознания. Не продлевает жизнь. Можно добыть в схронах или у медиков.

Гемостатик – порошок, который высыпается на рану и продлевает жизнь персонажа без сознания. Можно добыть в схронах или у медиков.

Мертвяк и посмертие

Если игрок по тем или иным причинам лишился игровой жизни, его ждёт мертвяк. В этом случае игрок включает красный фонарь или достаёт красную тряпку и отправляется в специальную локацию в Ковчеге (морг при медкабинете).

Помните, что по древней воинской традиции живые с мертвыми разговаривать, да и вообще как-то взаимодействовать не могут (за исключением случаев, когда живые решают перенести труп товарища и обыскать на предмет ништяков).

Погибший персонаж лишается игровой памяти, касательно ситуации к его смерти приведшей. Однако сердобольные и вездесущие товарищи могут напомнить некоторые обстоятельства.

Стандартное время мертвяка – 30 минут. Если персонаж погиб при группе товарищей и они его принесли в поигровый морг, а не он пришел сам под красным фонарем, то время мертвяка сокращается до 15 минут.

При попадании в мертвяк игрок должен отметить у мастера мертвяка. Мастер записывает время и следит за тем, когда игрок должен выйти. Как только таймер подойдет к концу, игрок снимает красную тряпку/выключает красный фонарь. Сразу после выхода из помещения морга персонаж считается живым.

После того как мастер записал время прибытия игрока и его позывной, он просит бросить дайс (куб d20). В зависимости от того, какое значение выпало игроку, определяется, сколько игровых предметов теряет игрок. Игрок сам определяет, какие именно игровые предметы он теряет.

В предметы, которые игрок теряет при смерти, не входят карточки стресса или безумия. Такие карточки игрок продолжает отыгрывать после выхода из мертвяка. Квестовые предметы также остаются у игрока.

Игровые предметы и карточки

Запрещено хранить и прятать игровые предметы в интимных местах.

Предметы в игре делятся на отчуждаемые и неотчуждаемые.

Неотчуждаемый предмет нельзя забрать или передать. К неотчуждаемым предметам относятся игровые предметы, на которых стоит соответствующая маркировка либо о неотчуждаемости которых прописано в правилах. Также неотчуждаемыми являются любые неигровые личные предметы (они будут промаркированы красным скотчем).

Игровое оружие является неотчуждаемым.

Валюта

На игре есть три основных вида валюты: аптечки, запчасти и еда. Ими можно расплачиваться с определёнными жителями Ковчеха.

Каждая профильная локация Ковчеха принимает свой вид валюты:

- еду принимают бар, бордель и психиатр;
- медикаменты принимают медики и чёрный рынок;
- запчасти принимает только техник.

Проводники самостоятельно выбирают удобный им способ оплаты.

Они не взаимозаменяемы: валюту, которую принимает бар, не будет принимать техник или медик и так далее. Игрокам, выбравшим стандартный (не хардкорный) режим игры, будет выдано случайное количество валюты случайного вида при регистрации на полигоне. В дальнейшем игроки в любом режиме могут получить валюту в тайниках, данжах, при торговле или при выполнении заданий.

Обмен валюты на валюту другого типа осуществляется у профильного NPC по ставке два к одному. Например, две аптечки можно поменять у медика на одну запчасть.

Классы предметов и их маркировка

- **Красно-белой киперкой** будут отмечены предметы, которые условно не существуют для игрока в игровом мире: например, колонки, флешки, и прочие предметы для создания игровой атмосферы. Их нельзя трогать, переносить, менять им настройки и т.д.;
- **Чёрно-жёлтой киперкой** будут отмечены предметы, с которыми можно взаимодействовать, но нельзя забирать с локации, на которой они находятся. Например, игровые замки, некоторые выключатели и пр.;
- **Наклейкой “Предмет в игре”** будут отмечены предметы, которые можно переносить и использовать: например, медикаменты, ресурсы и прочее. В некоторых случаях они будут сопровождаться карточками с описанием или инструкцией к предмету;
- **Наклейкой “Квестовый предмет”** будут отмечены предметы, которые можно переносить и использовать и которые будут задействованы в квестах. В некоторых случаях они будут сопровождаться карточками с описанием или инструкцией к предмету. Квестовые предметы неотчуждаемы;

- Обычные (никак не маркированные) предметы. Это предметы, которые в теории можно уносить из локации, но помните, что эти предметы могут быть частью антуража. Также учитывайте, что это не ресурсы и не квестовые предметы.

Карточки

Все карточки неотчуждаемы и обязательны к отыгрышу. Если монстры или NPC выдают вам карточку, вы обязаны её взять. Их нельзя отдать, продать, подарить, проспорить и пр. другому игроку. После отыгрывания эффекта карточки её нужно сдать любому мастерскому персонажу, который находится поблизости. В конце игры оставшиеся карточки сдаются главОРКу.

Если эффект только что полученной карточки противоречит эффекту карточки, которая была получена ранее и все еще отыгрывается, обратитесь к ближайшему мастерскому персонажу для замены.

Карточки будут нескольких типов:

- **Карточки стресса.** Имеют голубую рамку, снимаются у некоторых персонажей в Ковчеге (см. раздел “Состояния персонажа”);
- **Карточки безумия.** Имеют фиолетовую рамку. Снимаются только у психиатра Ковчега;
- **Карточки описаний к предметам.** Могут быть с белой рамкой (обычные предметы, например, расходники) или с ярко-оранжевой (квестовые предметы);
- **Карточки состояния.** Это всяческие негативные эффекты и болезни. Имеют красную рамку. Способ снятия эффекта указан на самой карточке.

Игровые наркотики

На черном рынке можно купить особый вид расходников – “игровые наркотики”. Если охрана Ковчега обнаружит у персонажа такие предметы, это может повлечь за собой проблемы коммуникации с некоторыми NPC.

К каждому предмету такого типа прилагается карточка описания, в которой указано, как его использовать.

Существует три вида “игровых наркотиков”:

- **“Трава”.** При использовании игрок может снять с себя одну из карточек стресса (см. раздел “Состояния персонажа”).

Отыгрывается обычными сигаретами с маркировкой МГ. Можно купить только у продавца на черном рынке. Использовать свои сигареты для этого запрещено. Чтобы воспользоваться данным предметом, игрок должен сломать сигарету пополам (или выкурить, если есть на то желание). Используется только на территории черного рынка, на виду у продавца.

- **“Кокаин”**. При использовании игрок получает эффект, дающий ему возможность потратить у трех следующих NPC на одну единицу меньше валюты.

Отыгрывается зип-пакетиком с сахарной пудрой с маркировкой МГ. Можно купить только у продавца на черном рынке Ковчега. Чтобы воспользоваться данным предметом, игрок должен открыть пакетик и либо съесть пудру, либо высыпать ее на землю. Используется только на территории черного рынка, на виду у продавца.

После использования игрок получает карточку с эффектом. После того как игрок будет получать скидку у NPC, на карточке будет ставиться отметка об этом. После получения третьей скидки карточка изымается последним NPC.

- **“Героин”**. При использовании игрок может на 15 минут перевести состояние ранения, полученного при потере второго хита, в состояние как при потере первого хита. После завершения времени действия предмета игрок получает состояние ранения как от потери третьего хита (см. раздел “Боёвка”).

Отыгрывается шприцем (без иглы) с цветной жидкостью с маркировкой МГ. Можно только купить у продавца на черном рынке Ковчега или найти в тайниках. Чтобы воспользоваться данным предметом, игрок должен выдавить содержащуюся в шприце жидкость на землю, а карточку и пустой шприц отдать любому ближайшему NPC.

Монстры

Те, кто играет за монстров, в первую очередь тоже люди. Вступая в бой с монстрами, помните об этом и не причиняйте им умышленного пожизнёвого вреда.

Все монстры являются поражаемыми, но способы поражения некоторых из них игрокам предстоит обнаружить в процессе игры. Информация о поражении некоторых монстров может выдаваться за выполнение заданий у NPC в виде записей, разбросанных по полигону, в разговоре с некоторыми NPC и так далее.

Монстры могут выдавать лут (но не обязательно). После того как игроки победят монстра, тот самостоятельно выкладывает все, что с него можно получить за убийство. Обыскивать монстра или требовать, чтобы он что-то выдал, запрещено.

Запрещено отрывать от монстров их части. Вы можете получить только тот лут, который даст вам монстр.

Игроков, которые выбрали режим “Хардкор” (см. раздел “Хардкор”) монстры могут похищать и пленить. Похищенные игроки окажутся в соло-данже, из которого им предстоит найти выход. По завершении прохождения такого данжа игрок включает обычный (не красный) фонарь и самостоятельно добирается до Ковчега.

При взятии игрока в плен монстрой запрещено применение грубой силы, чтобы освободиться.

В игровых моментах запрещено пожизненно кормить монстру. Если вы предложите в напряженный игровой момент монстру конфетку, монстр незамедлительно отправит вашего персонажа в мертвяк. Вне игры подкармливать игроков, отыгрывающих монстров, не возбраняется.

Монстры могут физически контактировать с игроками. При этом они не могут переходить границы разумного и наносить пожизненный вред игрокам.

Монстры могут взаимодействовать с игроками не только в боевом ключе, также они могут выдавать карточки эффектов или стресса. Убегать, не взяв карточку, запрещено.

Если игрок понимает, что ему слишком страшно, он должен поднять руки над собой и отойти на несколько шагов от игровой ситуации. Если этого недостаточно, нужно громко и чётко сказать **«я томат»**. Монстры в этом случае сбавляют градус накала, но не прекращают ролевую ситуацию.

Некоторые виды монстров могут объединяться в группы, усиливая способности друг друга, становясь опаснее для игроков.

Игровые половые контакты с монстрами запрещены. Даже с мертвыми. Также запрещено пытаться пленить монстра с целью продажи одного в бордель. При попытке нарушить этот запрет игрок получает направление к игровому психиатру на принудительное лечение или направление сразу в мертвяк.

Переносить убитых монстров запрещено. Если игрок пытается носить труп монстра, он получает карточки с эффектами или болезнями, отправляется к психиатру или в мертвяк.

В игре можно найти предметы, которые могут временно отпугивать монстров. Такими предметами возможно пользоваться только через проводников.

Измененные одержимые

Самый распространенный вид монстров – измененные одержимые. Жители города, телами которых овладел Тэк, после чего они успели поглотить достаточно душ, чтобы измениться навсегда.

Выглядят как мутировавшие люди. Ведут себя агрессивно.

Любой измененный одержимый имеет пять хитов. После снятия третьего хита не может бегать.

Поражаются также, как другие персонажи.

Урон персонажам наносят когтями или оружием. Независимо от способа, которым они наносят урон, за один удар снимают с персонажа один хит.

На попытки оглушения и пленения не реагируют.

Рарные монстры

Стали одержимыми Тэком раньше, чем остальные монстры, поэтому от человеческого вида у большинства из них осталось совсем мало. Таких монстров на игре всего шесть.

Каждый рарный монстр имеет свое количество хитов (больше, чем у обычных монстров), способности и методы поражения, о которых можно узнать в процессе игры.

Если монстр не умирает, вы бьете не туда или недостаточное количество раз.

Некоторые рарные монстры могут брать под контроль других монстров и становиться сильнее. Также под временный контроль могут быть взяты игроки, выбравшие режим “Хардкор”, для этого будут использоваться специальные карточки эффектов.

Убийство рарного монстра не выводит его из игры окончательно. Через некоторое время он вернется в игру, но уже в другой локации.