

## Правила.

Боевые правила основаны на правилах с violence/hate/speed но переработаны под кабинетный формат.

Бой начинается с объявления, объявляющий киношно кричит врагу «УБЬЮ! БОЙ!» После объявления, начавший бой говорит фразу «ВСЕХ ПЕРЕСТРЕЛЯЮ! БАМ!». Пока фраза звучит, можно идти шагом (бегать не стоит) по локации, имитировать активную стрельбу и т.д. Как только он закончил фразу все замирают, показывая один из жестов. Если затупил или не показал жест – сам дурак, не сделал ничего полезного. Замирают все секунды на три, в этот момент те, в кого стреляют, если они не уворачиваются, выходят из боя, попадая в состояние «подстреленный». Бой продолжается, пока одна сторона не победит окончательно (или другая не сдастся).

Действия и соответствующие им жесты такие:

**Блок** (он же **уворот**) - Позволяет укрыться от ВСЕХ пуль, выпущенных в вас, если в вас стреляют, или от холодного оружия, если вас им бьют. Больше двух блоков подряд делать нельзя. Блок не работает со спины (если вы не можете нацелиться на врага, не поворачивая корпус – вам стреляли в спину).

**Атака** – стрельба по противнику. Выпускается просто вся обойма во врага. Патроны бесконечны. Больше одной атаки подряд делать нельзя, между ними (сразу или через блок или два) должна быть перезарядка. По умолчанию можно выбирать только одну цель атаки. Стрелять вслепую нельзя, только в того, кто в прямой видимости от тебя (при том если цель спряталась за человеком, то пули летят в него, в цель в укрытии стрелять нельзя).

**Перезарядка** - Требуется после каждого выстрела. Необязательно проводить её следующим действием после атаки, но обязательно между атаками. Перезарядку можно делать любое количество раз подряд, но это не добавит вам лишних атак.

**Сменить оружие** – тоже один раунд. Убрал пистолет, достал базуку. Маркируется как перезарядка только уже с новым оружием.

**Сдаться** – необходимо положить оружие, сесть на колени и убрать руки за голову. Ты выходишь из боя на милость победителя. Правда есть один нюанс – во время боя пристрелить сдающегося можно.

**Обоюдка** возможна – одновременно стреляя друг в друга, оба персонажа выходят из боя. Хорошо маркировать свою цель, особо если она тупит и не замечает что в нее улетело кило свинца («сдохни, Трой!», «умри, коп») или же шумовым эффектом. Всегда все неточности трактуются во вред себе. Для повышения замеса и киношности.

**Подстреленные персонажи** выходят из боя, ложатся на пол (правда стоит отползти с открытого пространства, чтобы не мешать остальным игрокам) и ждут окончания боя. После окончания у них обязательно есть последние слова – для победивших тебя врагов или выигравших друзей (можно поотыгрывать подольше, но смерть неминуема). Скажите что-нибудь пафосное, после этого наступает смерть. Сдавшихся врагов и случайных прохожих можно перестрелять (кроме тех, у кого способность Респект) или повязать. Да, на игре планируется высокая смертность.

## Оружие

*Пистолет* – Может быть использован любым персонажем. Один выстрел – одна цель. Все просто.

*Автомат* – Может быть использован любым персонажем. Один выстрел – одна цель, но можно стрелять в двух персонажей, если они стоят примерно в шаге друг от друга (маркер «умрите вы двое»). Автомат – оружие суровое, и оно эффективно против персонажей с рукопашным оружием. Если в персонажа стреляли из автомата а он уворачивался, то он не может двигаться по комнате.

*Дробовик* - Может быть использован любым персонажем. Один выстрел – одна цель , но в упор пробивает блок. Чтобы проверить, где упор, нужно коснуться стволом дробовика вашей цели.

*Базука/гранатомет* – Только те, кто умеет ей пользоваться. Входит в бой незаряженной. Первый выстрел обязательно из неё. Пробивает блок на расстоянии.

*Сюрикен или метательный нож*. Метательное оружие, используемое рукопашниками. Можно использовать не более 1 за бой. Не требует перезарядки. Можно метать, держа рукопашное оружие во второй руке.

*Оружие ближнего боя*. Необходимо быть на расстоянии от противника, чтобы его можно было коснуться оружием (не отрывая пяток от пола). Не требует перезарядки. Все атаки оружием ближнего боя наносятся до выстрела и пистолета. Персонаж, который вошел в бой с оружием ближнего боя, не может в бою использовать ничего, кроме него и метательного оружия.

*Удавка* – спецоружие, используется вне боя на персонажах, стоящих к вам спиной. Для использования надо положить руки, сжимающие удавку, на плечи персонажу, произнести маркер «Удавка» и досчитать до десяти. Персонаж не может вырываться, только хрипеть и отыгрывать сопротивление. Мгновенно убивает. Вне боя. Единственный вариант кулуарки на игре. Могут пользоваться только те, у кого есть навык.

## Боевые навыки

*Любимое оружие* – персонаж предпочитает только одно оружие. Это его любимый калаш «Зина» или любимая золотая беретта. Он бережет патроны и может стрелять по два раза без перезарядки. Но зато персонаж НИКОГДА не будет использовать никакое другое оружие.

*Стрельба с двух рук* - только пистолеты, необходимо два, чтобы использовать. Можно выбирать две цели за атаку. Но нельзя стрелять два раза без перезарядки (использовать пистолеты по очереди).

*Хрен попадешь* – игнорирует попадание в себя из пистолетов/автоматов/дробовика/метательного оружия, если в него в этот раунд стреляло больше одного персонажа. НЕ ИГНОРИРУЕТ базуку. Маркер – поднять скрещенные руки над головой. Но если вам стреляют в спину – не работает.

*Рукопашный бой* – особый навык. Персонаж, входящий в бой как рукопашник, не может пользоваться в бою огнестрельным оружием, только оружием ближнего боя и метательным оружием. Персонаж может до боя взять огнестрел и сражаться как обычные персонажи, не используя рукопашку (нет времени доставать меч). Все кто умеет в рукопашный бой – умеют парировать (получают способность автоматически). Уточнение – чтобы проверить, достал ли ты до врага, надо коснуться корпуса врага оружием. При этом изменять положение тела нельзя, то есть в каком положении тела замер, в таком и пробуй дотянуться (нельзя наклоняться и т.д.).

*Парирование* - Можно парировать атаку в ближнем бою своим оружием ближнего боя. Для этого надо поднять оружие над головой. Атакующий выходит из боя как «подстреленный».

*Респект* – если персонаж сдался, то по маркеру Респект в него нельзя стрелять в бою (даже ваша горячая голова понимает, что не стоит просто так убивать эту важную шишку). Также персонажи с этим навыком игнорируют распальцовку (на понт не берутся).

*Подрывник* – умеет стрелять из базуки/гранатомета, пользоваться взрывчаткой (помечена особым маркером, нужна не для боя но для сюжета).

*Бронежилет* – игнорирует первое попадание любым оружием, кроме базуки. Снять с мертвого врага бронежилет нельзя – по размеру не подходит, и вообще он уже не юзабельный.

## Распальцовка

Если две (или больше) группировки встретились на территории одной из них, или у них идет столкновение интересов, то необходимо начать обмен понтами (но с каждой из сторон должно быть более одного персонажа). Заключается он в том, что один персонаж начинает распальцовку словами-маркерами «Ну чо, разберемся?!».

После этого он должен сказать фразу-оскорбление и навести на одного из врагов один из своих стволов. После с другой стороны один из персонажей делает также. При этом персонажи с навыком Стрельба с двух рук имеют два хода в распальцовке, все остальные по одному.

В свой ход персонаж вместо оскорбления может объявить боевку, тогда боевка начнется по обычным правилам. При этом стоит заметить, что любой персонаж обязан объявить боевку без очереди, если оскорбление врага задело его «слово агрессии». Последний, кто скажет слово считается выигравшим распальцовку – выигравшая банда может попросить у другой что-то одно, что проигравшие должны выполнить, не нанося прямой вред себе и своей банде (отдайте нам кейс/деньги/валите/расскажите где вы спрятали бомбу/расскажите код от сейфа) и т.д.

Распальцовку можно не делать, если банда сама пришла с предложением, выгодным для второй банды, при этом сперва надо предложить блага, а уже потом просить просьбу (мы вам отдадим кейс, а вы нам помогите замочить ирландцев; мы вам расскажем про то, после попросим вас этому и т.д.)

*Стрельба с двух рук* – дает два хода в распальцовке.

*На понтах* – персонаж может делать неограниченное число ходов в распальцовке.

*Тихоня* – персонаж никогда не участвует в распальцовках (пропускает свой ход). Тихоня может сразу же объявить бой, если ему предлагают разобраться.

**Слова агрессии** – у каждого персонажа существует что-то, что нереально, до безумия его бесит. Кто-то ненавидит дерзющих ему негров, а кто-то шулки про «твою мамку». Если при персонаже происходит ситуация, которая указана в его поле агрессии на карточке персонажа, то персонаж тут же должен объявить боевку тому, кто вывел его из себя. Единственное исключение – члены по банде, надо просто вспылить и наорать на них. Замечание – если вам показалось, что кто-то сделал что-то подобное (но вы не уверены), то все равно атакуйте. Обознался, бывает, и ничего что четыре трупа получилось.

## Локации

Игровое пространство разделено на локации. Передвигаться между локациями вне боя можно свободно, во время боя убегать с локации нельзя, приходить в локацию можно. То есть если идет бой – всех впускать, никого не выпускать. Для облегчения понимания около каждой локации будет висеть карточка с названием и адресом. Лестницы не являются локациями, это по сути фаст тревел (едем на машине туда-то), на лестницах любые взаимодействия запрещены.

У каждой из локаций есть адрес. Если адрес написан на карточке локации, то туда может приехать любой персонаж. Если адрес локации не написан – в такую локацию могут приехать только те персонажи, которые знают ее адрес. Передавать адрес другим персонажам можно, но только в письменном виде (напишите на бумажке, но тут никакого обмана – если пишете, то верный адрес). В локацию можно привозить с собой людей – но, правда, в первый раз они адрес не запоминают («один из этих домов, чувак, не запомнил какой, они все похожи»). Запоминают только со второго посещения (с промежутком хотя бы в 15 минут).

Если локация перетянута полицейской лентой, то считается, что локация уничтожена/законсервирована и в нее заходить нельзя.

### Клуб «Спрут»

Клуб Спрут – подпольное объединение, предоставляющее разного рода услуги. В клубе есть касса, которая обеспечивает хранение средств некоторых персонажей, также через клуб персонажи с нужными связями могут покупать информацию (персонажи без нужных связей могут покупать информацию в Чайна Тауне, но там и информация более сомнительная). Каждый персонаж за круглую сумму может завести себе счет в клубе, но у некоторых он есть на начало игры. Сам клуб нельзя грабить, нельзя стрелять в банкира и т.д. (считается, что безопасность там слишком крута для вас). Также, не рекомендуется устраивать перестрелки в самом клубе – чревато последствиями.

**ВАЖНО:** Все документы на игре не уничтожаемые, но их можно сдавать в клуб в ячейку на хранение – там они будут в безопасности.

## Взрывчатка

Моделируется часами-бомбой. Перенос взрывчатки можно осуществлять только в специальном ящике. Если взрывчатка выгружена из ящика в одной из локаций – такая локация считается заминированной. До тех пор, пока взрывчатка не будет разминирована персонажем с навыком «подрывник», перемещать ее строго запрещено. Если такая попытка будет иметь место – считается что происходит взрыв, все в локации погибают, локация будет выведена из игры (перетянута полицейской лентой).

Взрывчатка может взорваться при разминировании (замигали светодиоды) – в таком случае также считается, что все в локации умерли, а локация уничтожена.

Все саперы должны взять с собой рабочие кусачки для обезвреживания бомбы.

## Пытки и связывание

Связывание – по игре. Накинул веревку на конечности – персонаж не может развязаться без чужой помощи. Кляпа нет.

Пытки – у каждого персонажа есть свой самый сильный страх, если палач угадал его, тогда персонаж обязан ответить на все вопросы палача максимально правдиво, не увиливая. Есть три типа страхов.

- 1) Вода. Отыгрывается имитацией макания персонажа в туалет/раковину/емкость.
- 2) Огонь. Отыгрывается открытым огнем (нужна зажигалка или свечка). Имитируйте нагреванием руки персонажа и т.д.
- 3) Электричество. Отыгрывается аккумулятором/шнуром якобы воткнутым в розетку.

Пытать одного персонажа можно раз в 30 минут.

*Палач* – может пытать двумя страхами за раз.

*Стальная воля* – нет страха, не пытается.

Связывание – по игре. Накинул веревку на конечности – персонаж не может развязаться без чужой помощи. Кляпа нет.

### Прочее

Персонажи в масках (например в балаклавах) не могут быть опознаны (если он при вас не снимал/надевал маску). То бишь можно, например, понять, что это мужчина и скорее всего ирландец, но кто из них и т.д. понять не возможно. Без весомых доказательств.

Красный фонарь в руках игротеха – важный маркер. Если игротех в комнате поднял красный фонарь, направив его в потолок – все должны замереть, что бы они не делали, обратить внимание на игротеха и следовать его инструкциям.