

Darkwood: Улитка на склоне

Правила ролевой игры

1. Общие правила

1.1 Данные правила описывают условия и взаимодействия на ролевой игре «Darkwood: Улитка на склоне». Приезжая на игру вы соглашаетесь с правилами и обязуетесь их соблюдать. Любое нарушение данных правил может привести к временному удалению игрока из зоны проведения игры или, при грубом нарушении установленных правил, к удалению игрока с игры, без возврата денежного взноса.

1.2 Игрокам строго воспрещается присутствие на игре в состоянии алкогольного или наркотического опьянения. При нарушении данного правила игрок удаляется из игры.

1.3 Участие в игре могут принимать только лица, достигшие возраста 18 лет.

1.4 Мастерская группа имеет право удалить игрока с игры без объяснения причин и без возврата денежного взноса.

1.5 Каждый игрок обязан иметь при себе:

- индивидуальные лекарства (при необходимости);
- документ, удостоверяющий личность;
- страйкбольные очки;
- красная повязка (для обозначения статуса игровой смерти);
- игровой костюм;
- тетрадь или ежедневник (ваш будущий игровой паспорт);

Также игрок обязан уведомить мастерскую группу в сообщениях о хронических заболеваниях или аллергии, если таковые имеются.

1.6 На игре существуют особые эффекты, способности и действия, не описанные в правилах. Правила их применения игрок может узнать из своего загруза или в ходе игры. Правила применения того или иного воздействия игрок может уточнить у мастера.

1.7 Все специальные приборы, инструменты, которые игрок хочет привезти на игру (в том числе страйкбольные приводы и ларповое оружие), согласовываются и чипируются мастерской группой.

2. Участники игры

2.1 На игре присутствуют три типа игровых персонажей: люди, одержимые и монстры.

2.2 Люди. В начале игры все люди имеют 2 хита. Люди могут пользоваться всеми предметами и осуществлять все возможные на игре взаимодействия.

2.3 Одержимые – это люди, достигшие 4 уровня заражения. Одержимым может стать всякий игрок, играющий за человека. У одержимых столько хитов сколько было у этого персонажа на момент превращения в

одержимого. Одержимые не способны к социальным взаимодействиям и агрессивны к людям. Главная задача одержимого – убить как можно больше персонажей-людей. Все взаимодействия помимо социальных одержимому доступны, как человеку.

2.4 Монстры. Игроки-монстры имеют 4 хита в начале игры. В начале игры большая часть монстров не способна участвовать в социальных взаимодействиях. Монстры имеют особые способности и ограничения. Все они описываются в индивидуальном порядке в загрузке каждого персонажа.

2.5 Мастер – участник игры, не являющийся игроком, организатор игры. Применение правил и игровые реалии определяет мастер. По всем вопросам, связанных с игровыми реалиями и правилами игры игроки могут задать вопрос мастеру. Мастер может присутствовать на игре в образе игротехнического персонажа. Подобного персонажа нельзя убить, оглушить, удержать.

2.6 Игротех – участник игры, выполняющий определённые игротехнические функции. Например, приготовление пищи для участников игры, ассистирование мастеру и др. К игротеху не стоит обращаться для уточнения игровых реалий или правил. Игротех может присутствовать на игре в образе игротехнического персонажа. Подобного персонажа нельзя убить, оглушить, удержать.

2.7 Присутствие на мероприятии людей, не описанных в предыдущих пунктах, возможно только с санкции мастерской группы и в специальном светоотражающем жилете. Игровое взаимодействие с этими людьми запрещается.

2.8 Игрок может присутствовать на игре только в игровом костюме и страйкбольных очках. Костюмы игроков должны быть согласованы с мастерской группой.

3. Игровые предметы

3.1 Игровые предметы делятся на два типа: отчуждаемые – те, которые может забрать у игрока другой игрок, и неотчуждаемые – те, которые может носить только тот игрок, которому они принадлежат.

3.2 Дневник персонажа (он же игровой паспорт) – неотчуждаемое имущество, представляет собой тетрадь или ежедневник, в котором указывается важная информация об игровом персонаже (имя, способности и прочее). Первая страница дневника (главная страница) содержит только важную информацию о персонаже. Игрок может вести личные записи на всех страницах дневника кроме первой. В случае гибели персонажа информация о новом персонаже, будет вписана на любую чистую страницу в том же дневнике.

3.3 Костюм игрока – это одежда, которая отражает образ игрового персонажа. Костюм подготавливается лично игроком и является неотчуждаемым имуществом. При получении новой роли, игроку может быть выдан мастерской группой новый элемент костюма. Этот элемент костюма так же нельзя отобрать у игрока.

3.4 Страйкбольные очки (или иные средства защиты глаз) обязательны к ношению участниками игры во время пребывания в игровой зоне. Средства защиты глаз необходимо продемонстрировать мастерской команде при регистрации на полигоне. Мастера в праве сделать контрольный выстрел в любую защиту глаз для ее проверки во время регистрации игрока. Очки неотчуждаемы.

3.5 Цветные ленты – это игровые маркеры. Они визуально отражают некоторые статусы игрового персонажа.

- Красная лента означает, что персонаж мертв, а игрок перемещается в мертвяк или из мертвяка. Игровые взаимодействия с таким персонажем запрещены.

- Зеленая лента означает, что персонаж обладает более чем 2 хитами. Чтобы отправить такого персонажа в критическое состояние необходимо нанести ему более 1 урона.

- Синяя лента означает, что игрок сменил игрового персонажа. Его предыдущий персонаж погиб.

3.6 Все игровое оружие представляет из себя макеты, имитирующие огнестрельное и холодное оружие, а также предметы быта (вилы, лопаты и др). Попадание игровым оружием заставляет персонажа потерять один хит. Все игровое оружие предоставляется мастерской группой и является отчуждаемым имуществом. Присутствие на игре личного игрового оружия игрока, требует санкции мастерской группы.

3.7 Ресурсы – все предметы на игре, которые не являются игровым оружием (боеприпасы к оружию, игровые медикаменты, игровые документы и записки, пр.). Все ресурсы – отчуждаемы.

3.8 Гриб-труповик – игровой ресурс, единица которого выдается каждому персонажу-человеку в начале игры, а также при возрождении/перерождении персонажа. Выданный таким образом ресурс игрок использовать или передавать не может. Один гриб-труповик должен всегда присутствовать у игрока-человека. Забрать у другого игрока этот предмет можно ТОЛЬКО в случае, если вы убиваете его персонажа в локации «Лес», в иных локациях у убитого персонажа должен остаться один гриб. Взятые таким образом грибы можно использовать и передавать, также такой гриб отчуждаем. При потере выданного мастерами гриба-труповика, как можно скорее обратитесь к мастерам для получения нового.

3.9 Сердце монстра – игровой ресурс, единица которого выдается каждому персонажу-монстру в начале игры, а также при возрождении/перерождении персонажа. Выданный таким образом ресурс игрок использовать или передавать не может. Одно сердце должен всегда присутствовать у игрока-монстра. Забрать у другого игрока этот предмет можно ТОЛЬКО в случае, если вы убиваете его. Взятые таким образом сердца можно использовать и передавать, также такое сердце отчуждаемо. При потере выданного мастерами сердца монстра как можно скорее обратитесь к мастерам для получения нового.

3.10 На игре существуют ресурсы, позволяющие создавать другие предметы. Специальные персонажи (механики, химики и др.) могут создать

предмет, передав мастеру ресурс, из которого изготавливается предмет. В таком случае мастер отдает игроку сделанную таким образом вещь.

4. Взаимодействия

4.1 Игрок может взаимодействовать с предметом или другим игроком согласно правилам, если ему позволяет его роль и состояние персонажа (персонаж не оглушен и не удерживается другими персонажами). Существуют предметы, взаимодействие с которыми запрещается всем игрокам, такие предметы помечены запрещающей маркировкой. Если помечена дверь или территория, значит заходить в комнату или заходить на территорию запрещается.

4.2 Оглушение – воздействие на другого игрока, которое позволяет его обездвигить. Оглушенный игрок не способен разговаривать, самостоятельно передвигаться и действовать в течение 5 минут. Если другой игрок говорит, что он тащит оглушенного игрока и при этом держит его, то оглушенный обязан идти за ним. При разрыве физического контакта оглушенный не может идти за тем, кто его тащит. Оглушение отыгрывается одновременным накладыванием рук на верхнюю часть груди и спины оглушаемого игрока.

4.3 Удержание – воздействие на другого игрока, которое не дает удерживаемому игроку самостоятельно двигаться и взаимодействовать с предметами. Удерживаемый игрок может идти, использовать предметы и оружием только с позволения удерживающих игроков. В то же время он может говорить без разрешения пленителей. Удержание производится двумя игроками. Для этого каждый игрок должен положить удерживаемому одну руку на плечо.

4.4 Удушение – воздействие, позволяющее убить персонажа игрока без применения оружия. Для удушения необходимо положить обе руки на плечи другого игрока и держать столько минут, сколько хитов у этого персонажа. Не удерживаемый и не оглушённый персонаж способен сопротивляться удушению – может ударить игровым оружием, оглушить и так далее. В то же время персонаж, находящийся в состоянии оглушения и удержания не может сопротивляться, но может звать на помощь, кричать и издавать звуки предсмертной агонии.

4.5 Персонажи монстры не могут оглушать, удерживать и душить других персонажей. В то же время персонажа монстра нельзя удушить, удержать или оглушить.

4.6 Игрок может своровать у другого игрока любой отчуждаемый игровой предмет. Он может взять его из:

- кармана или сумки другого игрока;
- из рук другого игрока, если персонаж удерживается или оглушен,

4.7 С трупа персонажа возможно забрать отчуждаемый предмет. В таком случае игрок, персонажа которого обыскивают, должен изображать труп до тех пор, пока обыскивающий не окончит обыск.

5. Здоровье и лечение

5.1 Хиты – игровые жизни. Количество хитов обозначает какое количество урона может вынести персонаж игрока перед тем, как окажется в критическом состоянии. В начале игры все персонажи люди имеют по 2 хита, а персонажи монстры по 4. Персонажи одержимые имеют столько хитов сколько было у их персонажа до превращения из человека в одержимого. В ходе игры количество базовых хитов у персонажа может меняться.

5.2 После того, как персонажу наносится столько урона сколько у него хитов он оказывается в критическом состоянии. В этом состоянии игрок не может продвигаться самостоятельно, но другой игрок может тащить его (п. 4.2). Если персонажу в критическом состоянии наносится урон он умирает, также он умрет если он пробудет в этом состоянии более 15 минут.

5.3 Вывести персонажа из критического состояния можно при помощи бинтов. Когда игроку делают перевязку (или игрок самостоятельно перевязывается) он выходит из критического состояния и восстанавливает 1 хит. Повысить здоровье персонажа выше 1 хита при помощи бинтов невозможно. Бинты – игровой ресурс, которые предоставляются мастерской группой.

5.4 Если персонаж имеет более одного хита, чтобы восстановить здоровье полностью ему необходим врач. Врач способен полностью восстановить здоровье как персонажу человеку, так и персонажу монстру вылечив его. Лечение отыгрывается врачом не менее 1 минуты, процесс лечения остается на усмотрение игрока врача.

6. Бой

6.1 Холодным оружием на игре считается макет холодного оружия (нож, дубина и др.) или предмета быта (вилы, лопата, молот и др.) изготовленный из мягких материалов. Оружие предоставляется мастерской группой или согласуется с ней.

6.2 Огнестрельным оружием на игре считается страйкбольное оружие (ружье, пистолет). Метательные сгустки — это специальные мягкие метательные снаряды. Оружие предоставляется мастерской группой.

6.3 Удар холодным оружием или попадание страйкбольного шара из огнестрельного оружия и попадание метательного сгустка наносят персонажу 1 урон. Запрещены удары обухом, прикладом или ручкой оружия. Удары или метание других предметов не способны нанести урон (исключение – особые виды монстров). Монстры и одержимые способны также наносить урон легким ударом ладони. Удар монстра или одержимого наносит 1 урон.

6.4 Одержимые способны применять оружие так же, как это делают люди. Применение оружия монстрами уточняется индивидуально в загрузе персонажа.

6.5 Удары и выстрелы в голову, шею и пах запрещены.

6.6 Кулуарных убийств на игре нет.

6.7 Оружие наносит разный урон. Ниже в таблице перечислены все виды оружия и количество наносимого ими урона.

Нож	1 ур.
Дубинка	1 ур.
Топор	2 ур.
Лопата	3 ур.
Арбалет	1 ур.
Огнестрельное оружие	3 ур.
Когти	1 ур.
Метательный сгусток	1 ур.

6.8 Если оружие не представлено в таблице выше, то количество урона, наносимое им, определяется мастерской группой перед началом игры.

7. Ловушки

7.1 На полигоне присутствуют игровые ловушки. Ловушка представляет собой скрытый механизм, который условно поражает игрока. Срабатывание ловушки моделируется взрывом страйкбольной гранаты. Персонаж считается пораженным, при попадании гороха в игрока, если горох не попал – урон не наносится. Ловушка снимает 2 хита персонажу человеку, одержимые и монстры не получают урон.

7.2 Ловушки перед игрой устанавливаются мастерской группой в локации «Лес», в процессе игры ловушки могут появляться в новых местах.

7.3 На игре присутствуют средства, позволяющие игнорировать урон от ловушек.

7.4 Обезвреживание ловушек запрещено.

8. Заражение

8.1 В течении игры персонажи игроков могут заболеть странной лесной болезнью. Заражение болезнью будет отражаться на теле игрока в виде рисунка корней, наносимого гримом. Игрок обязан предупредить мастерскую группу о наличии аллергии на грим! Болезнь будет постепенно заражать организм персонажа. Первые три стадии заражения не будут влиять на жизнь персонажа (только рисунок на теле). Четвертая стадия заражения превращает персонажа в одержимого.

8.2 Уровень заражения персонажа увеличивается, если персонаж умирает. Возвращаясь из мертвяка в игру, персонаж получает новый уровень заражения. Так же персонаж может получить заражение из другого источника. В этом случае игрока о заражении уведомит мастер.

8.3 Каждый уровень заражения позволяет персонажу получить мутацию. На первом уровне заражения персонаж получает дополнительную мутацию.

8.4 Как только персонаж получает четвертый уровень заражения он превращается в одержимого. У одержимых столько хитов сколько было у

этого персонажа на момент превращения в одержимого. Одержимы не способны к социальным взаимодействиям и агрессивны к людям. Главная задача одержимого – убить как можно больше персонажей-людей. Все взаимодействия, помимо социальных, одержимому доступны, как человеку. Если игрок каким-либо образом переходит с четвертого уровня заражения на третий - он перестает быть одержимым.

8.5 Одержимого можно оглушить, удержать, удушить.

8.6 Заражение игрок может вылечить при помощи специального лекарства. При применении лекарства необходимо стереть часть рисунка, обозначающего заражение с кожи при помощи содержимого. Если игрок применяет лекарство считается, что уровень заражения его персонажа снижен на один.

8.7 Голос Леса – еще одна игровая болезнь. Ей нельзя заразиться на игре, и о заражении персонажа этой болезнью игроку сообщает мастер до выхода игрока на полигон. После получения сигнала по рации игрок обязан отправиться в Лес. В этот момент игрок не может осуществлять социальные взаимодействия, а также атаковать другого персонажа. Персонаж выходит из этого состояния, если другие персонажи будут удерживать его в течении 1 минуты, либо персонажу нанесен урон, либо если сам персонаж столкнется с непроходимой лесной преградой. Если персонаж умер под действием Голоса Леса, то из мертвяка он выходит в обычном состоянии.

9. Смерть

9.1 Когда персонаж получает урон в критическом состоянии или находится в критическом состоянии более 15 минут – он умирает. Если рядом с игроком в этот момент находятся люди он обязан изображать труп не менее 5 минут. С этого момента он не может взаимодействовать с игровыми предметами и коммуницировать с другими игроками. В течении этих 5 минут другие игроки могут забрать все отчуждаемые игровые вещи с его тела, которые смогут найти. Мертвый игрок не может прервать обыск своего трупа. После 5 минут, игрок повязывает красную ленту, для обозначения того, что его персонаж умер. С этого момента считается, что тело персонажа исчезло, а игрок теперь может передвигаться, но он по-прежнему не может взаимодействовать с игроками и предметами. Для того чтобы вернуться в игру игроку необходимо прийти в мертвяк.

9.2 Место положение мертвяка будет указано игрокам по приезду на полигон. Во время посещения мертвяка игроку необходимо поговорить с мастером мертвяка. Мастер скажет игроку сколько времени он должен ожидать перед тем, как его снова впустят в игру. В случае если персонаж игрока не является одержимым или монстром он может вернуться в игру тем же самым персонажем. Перед этим он получает новый уровень заражения. После этого игрок может покинуть мертвяк и вернуться в игру. Все вещи, оставшиеся на трупе с момента поселения мертвяка, остаются у

возродившегося персонажа. Персонаж, выходящий из мертвяка с четвертым уровнем заражения, считается одержимым.

9.3 Если умерший персонаж является одержимым, персонаж считается окончательно погибшим. Игрок уже не может возродиться этим же персонажем. Мастер мертвяка выдаст игроку нового персонажа, опишет его историю и цели, так же мастер выдает игроку новое игровое имущество. На руку игрока повязывается синяя лента – знак того, что теперь этот человек играет за нового персонажа. Все вещи предыдущего персонажа с этого момента считаются утерянными. Поведение игрока теперь должно соответствовать новой роли. Новый персонаж игрока не заражен, если ему об этом перед перерождением не сказал мастер.

9.4 Если умерший персонаж является монстром, то он теряет уровень метаморфозы и возвращается в игру.

9.5 Все персонажи, возрождаясь или перерождаясь вступают в игру, как только выходят из мертвяка. Исключение возможно только в том случае если мастер не попросил игрока возродиться в другом месте. В этом случае игрок повязывает красную ленту (как при смерти персонажа) и идет в то место, где ему сказал возродиться мастер. Такой игрок так же не может взаимодействовать с другими игроками и предметами в рамках игры. Придя на необходимое место, игрок может отвязать ленту и продолжит играть.

10. Умения

10.1 Умения – это особые способности персонажей-людей, доступные некоторым персонажам изначально и не приобретаемые в ходе игры. Их также нельзя лишиться в ходе игры. Умение отмечается на основной странице дневника персонажа наклейкой с названием умения.

10.2 Врач – умение, позволяющее восстановить хиты персонажу, имеющему более 1 хита. Врач способен полностью восстановить здоровье как персонажу-человеку, так и персонажу-монстру, вылечив его. Лечение отыгрывается врачом не менее 1 минуты, процесс лечения остается на усмотрение игрока-врача.

10.3 Механик – умение, позволяющее создавать предметы из игровых ресурсов. Для создания предмета механик должен находиться на специальном рабочем месте. Там механик должен передать необходимые для создания предмета ресурсы мастеру, после чего мастер отдаст этот предмет механику.

10.4 Хирург – умение, позволяющее вырезать уродства у другого персонажа. Для этого хирург должен открыть дневник игрока и вырезать наклейку, обозначающую уродство, ножницами. После этого уродством можно пользоваться как игровым ресурсом.

10.5 Исследователь – умение, позволяющее получать у мастеров дополнительную информацию. Персонаж, имеющий это умение, может осматривать других персонажей, если те согласны на это, оглушены или удерживаются другими персонажами. При осмотре другого персонажа исследователь может открыть дневник этого персонажа и выписать

интересующую его информацию (текст на наклейках и записи автора дневника). Исследователь может предъявить мастеру выписанную информацию или образцы игровых ресурсов. Если собранная информация или ресурс действительно представляют научный интерес, то мастер расскажет игроку важную информацию об объекте изучения.

10.6 В случае если игрок или мастер не уверен в том может ли персонаж другого игрока действительно применить используемое умение, он может потребовать показать основную страницу дневника. Игрок обязан продемонстрировать основную страницу текущего персонажа, в случае если его об этом попросили.

11. Мутации и метаморфозы

11.1 Мутации – способности, которые могут быть приобретены персонажем-человеком в ходе игры. Мутация отмечается на основной странице дневника персонажа наклейкой с названием мутации.

11.2 Мутации можно приобрести у мастерского персонажа Печника. Для этого необходимо передать мастеру игровые ресурсы, указанные в рецепте определенной мутации. Если ресурсы, предоставленные игроком, соответствуют рецепту, то мастер вклеивает в дневник игрока наклейку обозначающую данный вид мутации. С этого момента игрок может пользоваться полученной мутацией.

11.3 Количество возможных у персонажа мутаций зависит от уровня заражения. На первом уровне заражения у персонажа может быть две мутации, на втором – три, а на третьем – четыре. Получая первое заражение, персонаж сразу получает первую мутацию.

11.4 Теряя уровень заражения, герой получает уродство. Уродство – это черта, дающая негативный эффект. Избавится от уродства можно, воспользовавшись способностью хирурга (п. 10.4).

11.5 Метаморфозы – это способности, которые могут получать персонажи-монстры в ходе игры. Метаморфозы отмечается на основной странице дневника персонажа наклейкой с названием мутации.

11.6 Метаморфозы можно получить у мастерского персонажа Лесника. Для этого необходимо передать Леснику определенное количество грибов-труповиков и сердец монстров. Если количество этих ресурсов достаточно, то мастер мастер вклеивает в дневник игрока наклейку, обозначающую выбранный игроком метаморфозу.

11.7 После смерти персонаж-монстр теряет метаморфозу, которую получил последней.

12. Локации

12.1 Неигровыми зонами на игре являются жилой лагерь и мертвяк. Лагерь – место, где живут игроки, хранятся вещи игроков и происходит подготовка к игре до выхода на полигон. В лагере не могут происходить

игровые взаимодействия, а игрок, вышедший в лагерь, считается не доступным для взаимодействий.

12.2 Игровая зона отделена от жилого лагеря и окружающей территории специальными ограничительными маркерами. Выход за маркеры из игровой зоны означает, что игрок временно покидает игру и не может взаимодействовать с игровыми предметами и с игроками, как персонаж. Игроки могут покинуть игровую зону и возвращаться обратно. Однако, в случае если игрок вступил в активное взаимодействие с другим игроком (учувствует в бою, погоне, один игрок тащит или удерживает другого) он не может покинуть игровую зону. Исключения являются ситуации, когда игрок испытывает необходимость покинуть игру на время или прекратить участие в ней.

12.3 Мертвяк считается неигровой зоной. В эту зону обязаны уходить игроки после смерти своих персонажей. Игроки с живыми персонажами могут заходить в мертвяк лишь по приглашению мастера. В случае если в мертвяке оказывается игрок с живым персонажем он считается игроком за пределами игровой зоны.

12.4 Лес – основная часть игровой зоны. Здесь разрешены все боевые взаимодействия. В лесу могут находиться как люди, так и монстры. С убитого в лесу персонажа-человека можно собрать гриб-труповик.

12.5 Лесные преграды – это обозначаемые специальными маркерами участки леса, сквозь которые не могут пройти персонажи. Персонажи-монстры могут проходить сквозь лесную преграду в специально обозначенных местах. Персонажи-люди могут проходить через преграды в этих же местах, но только в том случае, если проход для людей был открыт. Об открытии прохода сквозь лесную преграду персонажи игроков смогут договориться с мастерскими персонажами. Открытый проход будет дополнительно помечаться, и через него могут перемещаться как персонажи-монстры, так и персонажи-люди.

12.6 Деревня – это зона, отделенная маркерами от леса. Если персонажа убивают в деревне, с его трупа нельзя забрать гриб-труповик. Монстры и одержимые могут посещать деревню только в случае, если в деревне не горит печь. В деревне есть печь – игровой объект, у которого стоит мастерский персонаж Печник. Печник оповещает игроков о состоянии печи, и все взаимодействия с печью происходят через этого персонажа. Существует два состояния печи – горящая и потухшая. Если печь горит, то монстры и одержимые не могут войти в деревню. Горение печи поддерживает специальное устройство, пока оно подключено к печи – печь не тухнет. Без подключенного устройства печь может гореть 50 минут. О том, что печь тухнет или разгорается, игроков извещает Печник при помощи специального сигнала. С этого момента монстры и одержимые получают возможность входить в деревню.

12.7 Корчма – это безопасная зона, в которой запрещены боевые взаимодействия. В то же время корчма является игровой зоной, и социальные взаимодействия в этой локации должны происходить с учетом игровых реалий. В этой зоне могут присутствовать как персонажи-монстры, так и

персонажи-люди, однако игротехнический персонаж Корчмарь может в любой момент выгнать любого персонажа. Такой персонаж обязан покинуть корчму и сможет вернуться туда не раньше, чем через полчаса.