

0. ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

0.1 Регистрируясь на мероприятие и в дальнейшем участвуя в игре, игроки считаются ознакомленными с данными правилами и обязуются их соблюдать.

0.2. Смысл игры - коллективный отдых, нейтрализация негативных эмоций и агрессивных устремлений, радость взаимного общения с людьми, разделяющими общее хобби и увлечение – ролевая игра.

0.3. Ролевая игра - это моделирование событий, происходящих в определённом мире в определённое время. Её участники «отыгрывают» собственных персонажей, руководствуясь при этом характером своей роли и внутренними убеждениями персонажа в рамках игровых реалий. Индивидуальные и коллективные действия игроков составляют сюжет игры.

0.4. До игры не допускаются игроки не прошедшие регистрацию.

0.5. Во время игры нежелательно обсуждать что либо, не относящегося к мероприятию. Постарайтесь погрузиться в мир игры от старта до окончания.

0.6. Запрещено разговаривать, будучи мертвым.

0.7. Соблюдай правила игры. Чтобы их соблюдать нужно читать правила и знать их. Сложно играть в шахматы не зная правил.

0.8. Мастер(он же создатель игры) всегда прав. Если не прав, читай внимательнее пункт 0.8. Все моменты в которых ты не согласен, оговаривай до игры или уже после игры.

0.9. Внимательно изучи квесту (текстовое описание персонажа) данную тебе мастерами. Очень. Это твоя вторая жизнь и знать ты должен ее практически наизусть.

0.10. Следуй логике персонажа прежде чем что-то делать. Пример, если вам выпала роль доктора-альтруиста будет очень неправильно кидаться на всех с оружием.

0.11. На ролевых иногда есть боевое взаимодействие, как правило это фехтование. Ролевые игры – не про драки! Хотите драться ради драки или от скуки, вам не по адресу. Для этого есть тренировки.

0.12. Попробуйте поверить в происходящее. Это поможет вам максимально вжиться в роль и получить больше удовольствия от процесса.

0.13. Отыгрывайте своего персонажа. Хотя бы попытайтесь)

0.14. Если вы выбыли из игры – не мешайте другим! Иногда это наказуемо(как правило внесением в чёрный список на следующие игры).

0.15. Бойтесь за свою жизнь и берегите ее как настоящую(если по квесту вы конечно не психопат-мазохист).

0.16. Не пытайтесь «выиграть» игру. Это не спортивное мероприятие.

- 0.17. Не обижайся на товарищей. Все что происходит на игре, происходит по игре и между игровыми персонажами.
- 0.18. В игре у тебя есть только те друзья, которые прописаны тебе мастером, либо приобретенные по игре (так же и враги) (ваши друзья из реальной жизни могут быть вам заклятыми врагами).
- 0.19. Не стоит разглашать и использовать информацию, которую вы добыли «по жизни»(не игровым путем).
- 0.20. Будьте честны. Читеров не любят. Либо все играют по правилам, либо игра теряет свой смысл.
- 0.21. Не ищите и соответственно не используйте «дыры в правилах».
- 0.22. По настоящему игру делают игроки, а не мастера. Помните об этом. Вкладывайтесь в повествование мастеров.
- 0.23. Попробуйте вовлечься в игру. Ничего не делать и тихо сидеть в углу можно и в обычной жизни. Игра даёт возможность попробовать приключения на вкус.
- 0.24. Не бойся спросить у мастеров какие-то вопросы связанные с игрой (Лучше спрашивай до игры.)
- 0.25. У каждого игрока есть игровой костюм, он же "прикид", ваш прикид должен соответствовать игре и вашему персонажу, на сколько это возможно.
- 0.26. Любое игровое оружие принесенное с собой должно проходить допуск у мастеров на безопасность и эстетичность.
- 0.27. Цените жизни других. Помните, каждый персонаж частичка этого мира.
- 0.28. К мастеру всегда можно обратиться с вопросом или для отчета какого либо вашего действия (изготовление деталей, свадьба, подписка на газету и т.д.). По сути мастер на игре представляет весь окружающий мир. Если вы выбрались за пределы написанного мира, но вам это необходимо мастер может вам его дописать. Например “Мастер, я собрал ракету и прилетел на луну, что я вижу?....” “на луне ты видишь” и так далее. Смоделировать всё невозможно. Спросить у мастера можно всё, что вам необходимо.

1. ПРАВИЛА ПО ОРУЖИЮ

1.1. ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ.

1.1.1. Огнестрельное оружие, на игре, моделируется пневматическими игрушечными/страйкбольными/спринговыми винтовками и страйкбольными/игрушечными/спринговыми пистолетами. Дополнительные пожелания по допуску необозначенного оружия, которое вписывается в историческую эпоху и не противоречит правилам по оружию, могут быть вынесены на обсуждение в «личке» с главным мастером. Возможен допуск дробовиков и автоматов на радикальных условиях (пользоваться только одиночный стрельбой. Если, конечно, не заантуражить Калашников под пулемет «Максим». Тогда из него можно будет стрелять очередями. Но только вдвоем. Переносить тоже вдвоем).

1.1.2. Запрещено стрелять "в слепую" вынув ствол за угол или над укрытием (сомалийская стрельба).

1.1.3. Запрещается снятие защитных очков во время стрельбы.

1.1.4. Запрещается стрельба по жилым домам, в их сторону, прятаться за ними в качестве укрытия продолжая стрельбу.

1.1.5. Запрещена намеренная стрельба по убитым игрокам.

1.1.6. Допустимо стрелять через любые отверстия, щели и бойницы в стенах, дверях и т.п., но если они не меньше площади листа А4. Стреляющий обязан всегда видеть цель или сектор обстрела.

1.1.7. Ночью, стрельба разрешена только в вар зонах (см. ПРАВИЛА ПО ВАРЗОНАМ/ТОЧКАМ ВЛИЯНИЯ).

1.1.8. Днем, стрельба на полигоне ограничена в мере, исходящей из правил по боевке. Массовые перестрелки (больше 3 на 3) разрешены только в варзонах. Запрещена стрельба по жилым домам, внутри них, в их сторону. Укрытие за жилыми домами и ведения огня из за них. Подробнее ниже.

1.2. ХАРАКТЕРИСТИКИ ОГНЕСТРЕЛА.

1.2.1. Для страйкбольных пистолетов и револьверов предел выхлопа варьируется в пределах 120/85 м/с.* пистолеты на СО2 и грин газ, спринг. Игрушечные допускаются осмотром.

1.2.2. Для игрового длинноствольного оружия с одиночной стрельбой - 172,5/130 м/с.* Игрушечные допускаются осмотром.

*Скорости указаны при стрельбе шаром 6 мм - массой 0,20 грамм; 8 мм - массой 0,34 грамм.

1.3. ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ.

1.3.1. Холодное оружие работает и днем, и ночью по правилам боевых взаимодействий (см. ПРАВИЛА ПО БОЕВКЕ).

1.3.2. ДНЕВНОЕ: допускаются тексталь, дюраль, ларп. Должно выглядеть под эпоху времени. Сабли, кортики, казачьи клинки. Так же сюда можно отнести куларки, страйкбольные ножи.

1.3.3. НОЧНОЕ: Куларки, ларп или страйкбольные ножи.

1.4. БОМБЫ И ГРАНАТЫ.

1.4.1. К игре допускаются «осколочные» страйкбольные гранаты. Наличие таковых у персонажа необходимо обсуждать с ГМ.

1.4.2. Запрещается отбрасывание от себя упавшей инициированной пиротехники.

1.4.3. Взрыв игровой пиротехники убивает сразу без ранения.

1.4.4. Взрыв игровой пиротехники поражает на открытой местности игроков в радиусе 3 метров, либо попаданием игрового поражающего элемента имитации (осколки/горох).

1.4.5. Взрыв игровой пиротехники поражает в НЕ ЖИЛОМ помещении игроков на площади 25 кв. м, либо попаданием игрового поражающего элемента имитации.

1.4.6. Укрытие от сработавшей игровой пиротехники и игротехнических имитаций взрывного устройства должно защищать полностью все тело игрока.

1.4.7. Светошумовые и дымовые гранаты (дымы) запрещены.

1.4.8. Броски гранат разрешены только в варзоне (см. ПРАВИЛА ПО ВАРЗОНАМ/ТОЧКАМ ВЛИЯНИЯ).

1.4.9. Запрещено использование несертифицированной пиротехники.

2. ПРАВИЛА ПО БОЕВКЕ.

2.0. Правила по боевому взаимодействию (боевке) на игре моделируют то, как и чем персонажи могут нанести друг другу вред.

2.1. ХИТЫ И ПОРАЖАЕМЫЕ ЗОНЫ.

2.1.1. Хиты и поражаемы зоны:

- У каждого человека на игре(без дополнений) 2 нательных хита (жизней).

- Поражаемые зоны: корпус, руки, ноги.

- КИСТИ, ГОЛОВА, ПАХ и СТОПЫ - НЕ ПОРАЖАЕМАЯ ЗОНА.

- Удары/выстрелы в не поражаемые зоны не сносят хиты.

- При этом, УДАР/ВЫСТРЕЛ В ПАХ И ГОЛОВУ - ЗАПРЕЩЕН. Ударивший/попавший в запрещенную зону считается либо тяжело раненным (ВМЕСТЕ С ПОСТРАДАВШИМ), либо, по решению пострадавшего игрока, оба могут продолжать бой и удар/выстрел по пострадавшему просто не засчитывается.

- Один удар/выстрел по Вам - снимает один хит(жизнь), и вводит Вас в состояние ЛЕГКОГО РАНЕНИЯ.

- При втором попадании, Вы переходите в ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ.

ВНИМАНИЕ! Приёмы рукопашного боя (броски, подсечки и т.д.), удары в пах, в голову(шея

тоже голова)-ЗАПРЕЩЕНЫ.

ЗАХВАТ кисти и её удержание с оружием в ней или без(но не болевые/на излом) разрешены.

2.2. ЛЕГКОЕ РАНЕНИЕ.

2.2.1. Легкое ранение холодным оружием.

Если нанесено холодным оружием: Вы способны продолжать сражаться (условно имеете ушиб/порез/царапину и т.д. на месте куда был совершён удар, отыгрывание болевых ощущений приветствуется, любая медпомощь должна происходить именно с местом повреждения(ранили в ногу, значит лечим ногу и кричим "Ай моя нога!"))

ВНИМАНИЕ: После боя, без оказания медицинской помощи, Вы переходите в состояние тяжелого ранения через 10 минут.

2.2.2. Легкое ранение пулей.

Если в Вас попали пулей, Вы обязаны перевязать место ранения, после чего отыгрываете (не пользуетесь раненой конечностью. Корпус – НЕ МОЖЕТЕ БЕГАТЬ. Держитесь за место ранения) ранение, но при этом способны продолжать бой. При пренебрежении к перевязке, после боя, персонаж считается мертвым. При втором попадании в Вас, Вы переходите в состояние тяжелого ранения.

2.3. ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ.

Это ранение, при котором Вашему персонажу очень плохо (отыгрыш приветствуется, как по правилам легкого ранения, но более экспрессивно). По сути, в состоянии тяжелого ранения Ваш персонаж близок к Его игровой смерти. Если Он её не желает, то персонаж должен звать на помощь или пытаться как-то себя вылечить.

Во время тяжёлого ранения, Вы не можете держать оружие, а также совершать все действия из раздела БОЕВКА. Вы падаете на землю и отыгрываете тяжело раненого (можно лежать, ползать и звать на помощь). Без оказания должного лечения, вы погибаете через 10 минут. В случае, если была применена первая медицинская помощь в состоянии тяж.рана, то + 5 минут.

2.4. ДОБИВАНИЕ.

Игрок может добить человека, который находится в состоянии тяж. рана. Для этого, нужно нанести АРТИСТИЧНЫЙ удар холодным оружием, по тяжело раненому человеку и ОТЫГРАВ ДОБИВАНИЕ, сказать: "Добиваю!"

В таком случае, человек в тяж. ране переходит в состояние мертвого и считается выбывшим из игры.

Удары поверх хитов без "добивания" не убивают человека.

2.5. ОГЛУШЕНИЕ.

Оглушение производится тяжелым предметом или небоевой частью любого оружия.

Игрок ПРИКЛАДЫВАЕТ предмет к спине человека и говорит: "Оглушен!" (можно не громко, но что бы человек услышал).

Оглушенный человек падает на землю без сознания на 5 минут. После чего встаёт (если не был

убит), не помня что происходило вовремя, и в течении его оглушения.

2.6. СВЯЗЫВАНИЕ

Есть два типа связывания. Связываемый игрок, вправе выбрать один из типа связывания, который будет к нему применён:

2.6.1. ИГРОВОЕ СВЯЗЫВАНИЕ

Игроку слегка накидывают веревку, из которой он НЕ МОЖЕТ выбраться. Но если рядом есть игровое холодное оружие или острый предмет, которым можно (условно) разрезать верёвку, то игрок вправе провести 20 раз об этот предмет и освободиться. Другой вариант, предполагает, что Вас кто-то может развязать. После чего, Вы можете спокойно скинуть веревку и будете считаться освобождёвшимся.

При игровом связывании тот кто связывает говорит, что именно связано, если он не сказал, тот кого связали обязан спросить, что именно у него связано.

2.6.2. ПОЖИЗНЁВОЕ СВЯЗЫВАНИЕ

Вас связывают по жизни. Если вы сумеете распутаться, то вы распутались.

2.7. ОБЫСК

Аналогично связыванию, есть два способа. Обыскиваемому задаётся вопрос, и он сам выбирает способ обыска:

2.7.1. ИГРОВОЙ ОБЫСК

Обыскивающий указывает на определённые вещи игрока (А что у тебя в сапоге, в сумке и т.д.). После чего, обыскиваемый ОБЯЗАН отдать все игровые ценности, что находятся в этом месте (или вещи).

2.7.2. ПОЖИЗНЁВЫЙ ОБЫСК

Обыск происходит по жизни. С Вас могут снять всё до нательного белья (прятать что то в нательное бельё запрещено, либо сразу выдаётся при пожизнёвом обыске) и обыскать эти вещи. Но если что то не нашли - значит не нашли.

2.8. ТИХОЕ УБИЙСТВО

Если у Вас есть холодное оружие и хотите произвести тихое убийство, то вам необходимо подойти к человеку сзади. НЕ ВО ВРЕМЯ БОЯ. И провести ножом по груди, имитировав перерезание горла. (по груди! Не по шее!).

Порезанный автоматически переходит в состояние мёртвого через 2 мин. Так же, он не может звать на помощь и передвигаться.

Но если его обнаружили игроки, которые могут оказать ему мед. помощь, то перерезанного возможно стабилизировать (см. ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ).

3. ПРАВИЛА ПО ВАРЗОНАМ И ТОЧКАМ ВЛИЯНИЙ.

3.1. ЗОНА ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ (ВАРЗОНА)

3.1.1. На игре, массовые перестрелки можно совершать только в определенных местах, вдали от жилых помещений. Такие места называются варзонами (war zone-зона военных действий), они будут отмечены и проговорены. Перестрелка завязавшаяся вне варзоны, автоматически отправляет всех участников столкновения на тот свет, а равно, персонажи считаются убитыми сразу же после первого выстрела, без права закончить данный игровой момент.

3.1.2. Однако, при столкновении двух противоположных сил в гражданской зоне, чья случайная (или нет) встреча, при реальной истории, неминуемо закончилась бы перестрелкой, что основывается на неудавшихся переговорах (или их попыткой) и простой логике, игроки вправе проследовать в ближайшую варзону, где они сыграют ту же встречу, а в следствии - боевое столкновение.

3.1.3. Если прибытие на варзону является невозможным, то игроки вправе найти ближайший безлюдное место, с отсутствием зданий и посторонних людей, и там разыграть перестрелку.

ВНИМАНИЕ: к боевке с участием игрового огнестрельного оружия, допускаются игроки **ТОЛЬКО В ЗАЩИТНЫХ ОЧКАХ** (страйкбольные, строительные. Выполненные из крепкого пластика, полностью закрывающие глазницы).

3.2. ТОЧКИ ВЛИЯНИЯ.

3.2.1. На игре будут присутствовать точки влияний, которые моделируют контроль над городом одной из сторон.

3.2.2. Каждая точка влияния - это варзона, за которую предстоит сражаться, но не каждая варзона - это точка влияния.

3.2.3. Точка влияния, находящаяся под контролем одной из сторон, приносит доход командиру контролирующей стороны.

3.2.4. Захват точки влияния, происходит следующим образом:

Игроки (не менее 2) приходят на точку влияния со своим знаменем. Если они не встречают сопротивления (если встречают - то завязывается бой), то они вывешивают свое знамя на видное место, вместо знамени владельца и отмечаются* мастеру, что захват начался. Мастер, в свою очередь, передает сведения о начале захвата стороне, что владеет точкой.

После того, как мастер дал добро захватчикам, должно пройти 15 минут, прежде, чем точка будет захвачена. За это время, владеющая сторона вправе прийти со своим знаменем (можно поднять старое) и попытаться отбиться. В случае, если захватчики сумеют победить, то точка автоматически считается захваченной, если проиграют - то защищенной.

3.2.5. Если владеющая сторона не успела прийти на защиту точки, отбить ее можно будет только с началом следующего цикла.

3.2.6. Если захватчики погибли при экспансии, то временные ограничение на повторный захват точки не налагаются.

*механика связи с мастером дорабатывается.