

# Правила игры «Метро. Питер». Версия 3.0

## Оглавление

|                                                                            |                                        |
|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| Основные правила .....                                                     | 1                                      |
| Игротехнические правила.....                                               | 1                                      |
| Очиповка .....                                                             | 2                                      |
| Экономика.....                                                             | 3                                      |
| Выход на поверхность .....                                                 | <b>Ошибка! Закладка не определена.</b> |
| Химические, биологические, радиоактивные заражения и ментальные атаки..... | 5                                      |
| Карантин.....                                                              | 6                                      |
| Медицина: болезни и лечение.....                                           | 7                                      |
| Медицина: бой и ранения .....                                              | 10                                     |
| Медицина: проведение медицинских операций.....                             | 10                                     |
| Пленение, оглушение, обыск .....                                           | 11                                     |
| Наука: общие знания, исследования.....                                     | 11                                     |
| Наука: Химия .....                                                         | 12                                     |
| Наука: Техника .....                                                       | 12                                     |
| Мистика: Призрачные.....                                                   | 13                                     |
| Религия .....                                                              | 14                                     |
| Интимные отношения .....                                                   | 14                                     |
| Фермерство .....                                                           | 15                                     |
| Смерть и мертвятник.....                                                   | 16                                     |

## Основные правила

1. Все игроки должны носить защитные очки для игры в airsoft.
2. Снимать защитные очки во время игры - запрещено.

## Игротехнические правила

1. МГ обеспечивает для каждой станции: оборудование одной теплой комнаты; затемнение станции; изготовление гермоворот. Остальной антураж и оборудование станции ложится на плечи игроков.
2. Костры жечь - запрещено! Вся готовка происходит на газовых горелках. Газовые горелки игроки завозят сами.
3. МГ обеспечивает каждую станцию минимальным набором питания.
4. Вся станция, включая жилой лагерь является игровой территорией, поэтому очки игроки могут снимать только внутри палатки.
5. Если у игрока есть хронические заболевания, непереносимость к каким-то продуктам, какие-либо аллергии, то игрок должен заранее предупредить МГ об этом и запастись всеми необходимыми медикаментами и продуктами.
6. Игра идёт non-stop: ночёвка, еда, перекуры и т.п. осуществляются не выходя из игры.

## **Очиповка**

Чиповке подлежат все игровые предметы.

### **Не чипуются:**

1. Одежда - не несет защитных функций.
2. Личные фонари и батарейки к ним - не может быть отобран или продан. Каждый фонарь будет проверен МГ до игры.
3. Предметы личной гигиены.
4. Палатки и спальники.
5. Личный рюкзак - не принимающий участие в игре.
6. Посуда: котелки, тарелки, кружки, ложки, горелки для готовки еды и т.д.

### **Вещи персонажа:**

Игровые предметы на начало игры у игрока определяются ролью.

Средства индивидуальной защиты (противогаз, бронежилет, шлем и т.д.) обсуждаются индивидуально с Мастером.

Медицинские инструменты для медблока, инструменты для техотдела в список личных вещей не входят и согласовываются с Мастером.

Начальный запас ресурсов, деталей и медикаментов на станцию будет выдан Мастерами.

### **Очиповка оружия:**

Оружие разрешено иметь всем.

Очиповка проводится у Мастера по боевке. Допущенное оружие имеет спец-чип.

Рекомендуется проверить оружие на соответствие правилам до игры (см. боевые правила). Оружие, не соответствующее правилам безопасности, не будет допущено на игру и останется в лагере мастеров до конца игры.

## **Экономика**

Все вещи с поверхности и из закрытых зон, которые приносят сталкеры, проходят карантин (подробнее смотрите ниже в разделе «Карантин»). Далее сталкер идет продавать / передавать эти вещи скупщику станции.

Скупщик станции (заместитель Нач. Станции по экономике) отвечает за внутренний оборот ценных предметов.

Торговец станции (заместитель Нач. станции по внешней экономической политике) – занимается торговлей с другими станциями.

Скупщик и торговец может быть одним персонажем.

### **Приход финансов на станцию**

**Существует несколько путей пополнения станционного бюджета:**

1. Оказание услуг (медицинских, инженерных, военных).
2. Сбор пошлин и налогов с путешественников и челноков.
3. Внешняя торговля.
4. Другие способы.
5. Можно грабить корованы!

**Каждый игрок также имеет возможность заработать следующими способами:**

1. Выполнение профессиональных обязанностей на станции, за официальную зарплату.
2. Выполнение заданий в баре.
3. Азартные игры.
4. Соревнования.
5. Торговля между персонажами.
6. И можно грабить корованы!

## **Выход на поверхность**

Самым главным способом добычи полезных ресурсов, запчастей и медикаментов для жителей метро является поиск этих ресурсов на поверхности. Но! Выход на поверхность – это опасное занятие. Для того чтобы более-менее комфортно чувствовать себя на земле необходимо иметь противогаз.

Для входа в некоторые зоны нужен костюм противорадиационной, противохимической защиты или автономная система дыхания (можно добыть на игре).

Противогаз отыгрывается респиратором РПГ-67 или аналогичным.

Автономная система дыхания – РПГ-67 или аналогичный респиратор с трубкой и заплечным баллоном;

Защитный костюм – ОЗК;

Защитный костюм и автономную систему дыхания нужно добывать только игровыми способами;

Опасности поверхности могут быть занесены на станцию. Именно поэтому каждый сталкер, прежде чем войти на станцию, должен подвергнуться тщательному карантину: дезинфекции, дезактивации, дегазации. Только после соответствующей обработки сталкер может спокойно

войти на станцию и отдать свои находки. Конечно же, сталкер может пройти на станции и без карантина, но какие последствия ожидают станцию после этого – неизвестно.

Как именно проводить карантин знает химик станции либо лицо его замещающее. Какие последствия обрушатся на станцию за несоблюдения режима карантина сообщает Региональный Мастер. Последствия могут быть как моментальными, так и долгоиграющими, проявляющимися через какое-то время.

### **Время на поверхности:**

Игра идёт в реальном времени. Час игрового времени равен часу реального, то же самое и со временем суток. В противогазе без опасности для жизни можно находиться:

- днём 1 час, через час воздействие радиации вызывает необратимые изменения и человек погибает, в защитном костюме время не ограничено;
- ночью неограниченное время;

Без противогаза выход на поверхность означает долгую и мучительную смерть. Без последствий можно находиться на поверхности не более 2 минут (после чего около получаса рекомендуется отплеиваться и мучительно кашлять). Проведя на поверхности от 2 до 5 минут человек впадёт в легкое ранение, после 5 минут впадает в состояние тяжелораненого и может только ползти и отхаркивать свои внутренности. После десяти минут наступает смерть.

Выйти на поверхность можно через гермоворота на станции (если ворота исправны) и проломы в некоторых тоннелях. Перед выходом на поверхность и по возвращению из похода сталкер обязан отметиться в специальном журнале учёта времени (будет выдан мастерами). Журнал будет периодически проверяться РегМастером. Если сталкер не отмечался хотя бы в одном из двух случаев, то считается, что он провёл времени больше, чем необходимо для безопасного возвращения. О последствиях сталкер узнает у Мастера.

### **Полезные вещи и предметы:**

Ресурсы вводятся в игру по средством “ящиков с хламом” - далее “ящики”, которые будут располагаться на поверхности и в закрытых зонах.

Каждый ящик введенный в игру имеет чип игрового предмета на крышке снаружи. Так же внутри имеется идентификационный номер, который соответствует определенному заранее набору ресурсов и наличию/отсутствию угрозы, если таковая имеется ее типу.

Ящики будут опломбированы, вскрывать ящики запрещено. Игроки доставлявшие на станцию вскрытый ящик, считается летально пораженным радиацией вне зависимости от наличия угрозы в этом ящике и степени защиты костюма или иммунитета игрока, а ресурсы считаются уничтоженными.

Для получения ресурсов, ящик должен быть доставлен на станцию, где региональный мастер вскроет печать и сообщит о содержимом.

На ящике может быть прикреплена записка содержащая краткое описание осмотра ящика, указывающая на содержимое и на степень угрозы. Записка может не полностью соответствовать содержимому. Записка может отсутствовать.

Так же вы можете встретить муляжи уникальных предметов, на которых так же будет закреплен чип игрового предмета, метка наличия/отсутствия угрозы и возможно записка. Находку так же необходимо обменять открыто или тайно у регионального мастера на оригинал. А так же получить сведения о полученном ущербе здоровью, если таковой имеется.

Чрезмерно продолжительное ношение муляжа, равно как и попытки его перепрятать, будут отслеживаться. В случае если объект представлял угрозу игрок 100% получит летальные повреждения, вне зависимости от степени защиты костюма или иммунитета игрока.

### **Пример.**

*Сталкер находит ящик с прикрепленной к нему запиской.*

*Какой-то металлический хлам. Похоже, что там найдется несколько ценных компонентов. Видимо это место облюбовали крысы. Крысиное дерьмо, просто повсюду.*

*Такой ящик без специальных средств защиты, лучше не трогать. Т.к. с большой степенью вероятности игроки доставляющие ящик на станцию, при получении содержимого узнает неприятные новости о состоянии своего здоровья. Но не исключено, что ящик окажется вполне безопасным для игрока. Так-же возможно, что игрок получит радиоактивное, химическое или ментальное воздействие. Но вероятность этого не так велика.*

*То же самое касается содержимого, ящик может оказаться забит дорогостоящими компонентами, или их окажется ничтожно мало.*

*По мимо этого в ящике будут прочие компоненты которые так же представляют определенную ценность.*

*Так же в ящике могут оказаться предметы, на которые записка не указывает, но вероятность этого низка.*

*Ящики без подписи могут содержать в себе, что угодно, скорее всего, ничего необычного. Степень угрозы от таких ящиков, так же средняя.*

### **Зоны повышенной опасности:**

На поверхности могут встретиться зоны повышенной опасности и закрытые зоны с особо полезными предметами. Для доступа в эти зоны необходимо выполнить различные условия. Например, для проникновения в зону с биологической опасностью обязательно наличие автономной системы дыхания. Какие предметы, способы и действия нужны для доступа в такие зоны необходимо будет узнать в процессе игры.

Все предметы, в т.ч. ящики в зонах повышенной опасности будут иметь специальную метку. Таким образом и будет отслеживаться соблюдения правил доступа в локацию с повышенной опасностью. Например, если сталкеры приносят на станцию вещь из зоны Биологической опасности, а у них нет автономной системы дыхания, то сталкеры считаются погибшими, все добытые вещи уничтоженными. Все подобные зоны будут отмечены соответствующими знаками и табличками.

### **Химические, биологические, радиоактивные заражения и ментальные атаки**

Как уже говорилось в правилах по выходам на поверхность, к предметам могут быть прикреплены сертификаты опасности. Этот сертификат обозначает, что данный предмет представляет опасность для взявшего его в руки. Всего таких опасностей в карточке четыре:

1. Ментальная угроза;
2. Биологическая угроза;
3. Химическая опасность;
4. Радиационная опасность;

*при транспортировке ящика в средствах защиты негативный эффект нейтрализуется*

## Карантин

### Дневник выходов на поверхность.

На каждой станции перед гермоворотами есть зона карантина. В этой зоне находится «Дневник выходов на поверхность». Это обычная тетрадь, в которую с каждым выходом сталкеров на поверхность нужно вносить записи:

1. Время выхода и состав группы: 10.15 10.09.2034 Обух, Заноза и Интеллигентный Ёж, командир группы: Заноза.
2. Время возвращения: 11.25 10.09.2034 Группа вернулась без потерь.
3. Отметка о карантине: Группа была обработана от химической, радиационной и биологической угрозы.

### Обработка сталкеров и ящиков с предметами

В карантинной зоне находятся все, кто были на поверхности, ящик, принесенный ими и команда карантина (в полной защите, если таковая имеется). Всем остальным вход в карантинную зону строго запрещен.

*Присутствие Регмастера обязательно!*

Ящик вскрывают. Регмастер видит номер ящика и называет количество предметов в нем.

Сталкеров (всех по отдельности затрачивая на каждого дозу спец веществ) и ящик (на него также отдельно тратится доза спец веществ, по количеству указанных внутри ящика предметов) необходимо обработать следующим образом:

Химик:

- деактивация: обработка поверхностей защитного костюма спец раствором (каким знают химики).
- дегазация и устранение биологической опасности: обработка поверхности дезинфицирующим раствором (каким знают химики).

Священник или экстрасенс:

- необходимо провести обряд очищения от ментальной опасности.

Если вы не подвергли сталкеров карантину, а просто пропустили их на станцию, то негативные последствия для жителей станции неминуемы.

После всех видов обеззараживания, Регмастер называет какие опасности были. Сталкеры которые непосредственно несли ящик подвергаются воздействию всех этих опасностей, при условии отсутствия средств спец защиты от каждой из них.

Под воздействие также может попасть и вся команда сталкеров. Если у команды карантина нет спец костюмов, они также могут заразиться.

(Процедура обеззараживания может помочь, а может и не помочь сталкерам, но все их средства защиты очищает полностью)

Всем зараженным, Регмастером выдаются карточки симптомов. На карточке есть все инструкции. Примите свою судьбу с честью. Этот мир жесток.

**Еще раз повторяем!** Карточки симптомов не действуют на сталкеров и членов команды карантина, одетых в костюмы спец защиты от каждой из опасностей.

## Медицина: болезни и лечение

В мире Метро каждый может с лёгкостью подхватить множество болезней.

**Основными причинами заболеваний являются:**

I. Заражения:

1. Контакт с заражёнными предметами, принесенными с поверхности, а точнее контакт с ящиком в котором хранятся эти предметы;
2. Контактно-бытовой — путь передачи инфекции через поверхность предметов обихода или кожи рук;
3. Водный - путь передачи инфекции через воду, зараженную возбудителем инфекционной болезни;
4. Пищевой - путь передачи инфекции через пищевые продукты, зараженные возбудителем инфекционной болезни;
5. Воздушно-капельный - путь передачи инфекции через воздух, содержащий частицы жидкости (пыли), зараженные возбудителем инфекционной болезни;
6. Половой;
7. Влияние призрачных;

II. Наследственность — да у вас может быть какая-либо наследственная болезнь.

III. Неблагоприятные условия, при которых происходит сбой в иммунной системе:

1. Холод на станции, при неработающих системах отопления;
2. Грязь и мусор;
3. Прием наркотических веществ;
4. Частые ранения и заболевания, могут привести к еще некоторым дополнительным болезням.

**Рассмотрим подробно некоторые из случаев.**

I. Заражения:

1. Контакт с заражёнными предметами, принесенными с поверхности, а точнее контакт с ящиком в котором хранятся эти предметы;

Внутри запертого ящика лежит карточка с номером и муляжи предметов. Сталкеры приносят с поверхности ящик и доставляют его в карантинную зону станции. (Смотрите раздел «Карантин»)

2-5 Контактно-бытовой; Водный; Пищевой; Воздушно-капельный — пути передачи инфекции

Некоторые виды болезней могут передаваться одним или несколькими из перечисленных путей. Все карточки при заражении будет выдавать вам регмастер или игротехи.

6. Половой

при незащищенном половом взаимодействии с партнером возможно заболеть некоторыми неприятными болезнями типа сифилиса. В этом случае карту симптомов вы можете получить как от своего партнера, так и от Регмастера.

7. Влияние призрачных

Призраки абсолютно не предсказуемы и вы никогда заранее не угадаете, что он вам даст. Однако призрачные точно могут наградить вас любой болезнью, даже венерической.

II. Наследственность — да у вас может быть какая-либо наследственная болезнь; и

III. Неблагоприятные условия, при которых происходит сбой в иммунной системе.

В этих случаях, карточку симптомов выдает вам мастер.

### Описание карточки симптомов.

Итак, карточка симптомов оказалась у вас в руках. Если вы получили карточку, то избавиться её от вас может только медицинский работник. Вам стойко придётся переносить все тяготы болезни и выполнять инструкции на карте, отыгрывая свои симптомы.

Карточка симптомов представляет собой ламинированную карточку, где с одной стороны перечислены симптомы (заклеенный черной изолянтной) и время когда нужно открывать следующий симптом. Данная сторона предназначена для заболевшего.

С обратной стороны уже находится карточка лечения, где перечислены методы диагностики (анамнез, анализ крови, медицинское сканирование) и также лечение. Данная карта предназначена только для медиков. Если лечение оказалось неверным –медик вскрывает последнюю полосу – неверное лечение и видит последствия от усугубления состояния больного до его смерти.

### Рассмотрим пример карточки:

| Карточка Симптомов.                    | Карточка Симптомов.                                                                                                                                   | Карточка Симптомов.                                                                                                                                   | Карточка Симптомов.                                                                                                                                   |
|----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Вскройте первую строчку.<br>[REDACTED] | Вскройте первую строчку.<br>Вы заразились.<br><br>Симптомы: озноб, кашель, насморк. Если через 1 час не будет оказано лечение, вскройте вторую полосу | Вскройте первую строчку.<br>Вы заразились.<br><br>Симптомы: озноб, кашель, насморк. Если через 1 час не будет оказано лечение, вскройте вторую полосу | Вскройте первую строчку.<br>Вы заразились.<br><br>Симптомы: озноб, кашель, насморк. Если через 1 час не будет оказано лечение, вскройте вторую полосу |
| [REDACTED]                             | [REDACTED]                                                                                                                                            | Болезнь усилилась. Появились галлюцинации, носовые кровотечения, рвота.<br><br>Если через час не пройдёте лечение, вскройте третью полосу.            | Болезнь усилилась. Появились галлюцинации, носовые кровотечения, рвота, лихорадка<br><br>Если через час не пройдёте лечение, вскройте третью полосу.  |
| [REDACTED]                             | [REDACTED]                                                                                                                                            | [REDACTED]                                                                                                                                            | Вы умираете. Ваш труп на вид болезненный, бледный, температура высокая.                                                                               |

### Карточка лечения:

| Карточка лечения                 | Карточка лечения                                  | Карточка лечения                                  | Карточка лечения                                  |
|----------------------------------|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| Анамнез<br>[REDACTED]            | Анамнез<br>Выявлены симптомы: высокая температура | Анамнез<br>Выявлены симптомы: высокая температура | Анамнез<br>Выявлены симптомы: высокая температура |
| Анализ крови<br>[REDACTED]       | Анализ крови<br>[REDACTED]                        | Анализ крови<br>Эритроциты понижены.              | Анализ крови<br>Эритроциты понижены.              |
| Мед сканер<br>[REDACTED]         | Мед сканер<br>[REDACTED]                          | Мед сканер<br>[REDACTED]                          | Мед сканер<br>Поражение легких                    |
| Правильное лечение<br>[REDACTED] | Правильное лечение<br>[REDACTED]                  | Правильное лечение<br>[REDACTED]                  | Правильное лечение<br>От поражения легких         |
| Если лечение не верное           | Если лечение не верное                            | Если лечение не верное                            | Если лечение не верное                            |



|  |  |  |                                                |
|--|--|--|------------------------------------------------|
|  |  |  | Операция с удалением пораженных частей легких. |
|--|--|--|------------------------------------------------|

### Диагностика заболеваний

Пациент поступает к вам с карточкой симптомов на которой открыт первый симптом и скрыт все остальные пункты: Анамнез, Анализ Крови, Открыть через 15 минут, Открыть через 30 минут. Начальных симптомов как правило не достаточно для точной диагностики. Поэтому необходимо провести ряд диагностических процедур:

I Собрать анамнез пациента и записать все в карточку:

2. ФИО пациента
3. Пол
4. Возраст
5. Рост
6. Вес
7. Симптомы
8. Хронические заболевания
9. Проводились ли операции и если да, то какие и когда
10. Курение
11. Употребление алкоголя
12. Употребление наркотических веществ
13. Были ли получены какие-либо травмы в последние 7 дней

После этого вы можете вскрыть полоску карточки симптомов с надписью «Анамнез». Вы получаете еще один симптом.

II Провести анализ крови - забор крови осуществляется шприцом, пациент держит у сгиба локтя баночку с кровью. Далее в кровь нужно добавить химические компоненты.

Через 10 минут будут результаты—вскрываете полоску с надписью «Анализ крови». Вы получаете еще один симптом.

III Мед сканер —помещение пациента в специальный бокс на 10 минут.

Через 10 минут будут результаты—вскрываете полоску с надписью «Мед сканер». Вы получаете еще один симптом.

### Лечение

Лечение болезней, ранений и прочих недугов происходит только в специально оборудованном медицинском центре. К такому центру есть набор минимальных требований:

1. Поверхность для проведения операций (стол, лежак, пенка на полу); (Делают игроки)
  2. Набор медицинских инструментов (зажимы, пинцеты, скальпели). Медицинские инструменты могут быть сделаны из дерева и покрашены серебрянкой; (Приносят игроки)
  3. Нитки и иглы; (Приносят игроки)
  4. Ножницы, желательно маникюрные или просто небольшие по размеру; (Приносят игроки)
  5. Одноразовые шприцы без игл;
  6. Халаты (приносят игроки), маски и резиновые перчатки для каждого сотрудника;
- Запас ваты, бинтов, масок, шприцов и начальный набор медикаментов будет выдан мастерами.

Как лечить болезни знают медики. Их обширные знания позволяют ставить диагнозы и выписывать нужные лекарства. Правила по заражениям схожи с правилами по медицине, но описаны отдельно более подробно.

## **Медицина: бой и ранения**

Итак, вам достался пациент с лёгким ранением. Это самый простой случай. Вам может достаться пациент с уже наложенной повязкой или без неё. Если у вас нет возможности заняться наложением швов немедленно, то перевязка необходима, чтобы пациент не умер от потери крови. Перевязка осуществляется бинтом или подходящей тряпкой. Ширина бинта не менее 5 сантиметров. Вокруг раненой конечности необходимо сделать минимум 5 оборотов, ширина перевязки не менее 10 сантиметров. Повязка должна выглядеть как настоящая.

Если лёгкое ранение получено из-за лучевой болезни, то приостановить действие такой раны нельзя. Необходимо как можно быстрее лечить пациента.

Наконец, пациент оказался в медблоке:

1. Необходимо оголить рану (закатать рукав, штанину, снять куртку и т.п.);
2. Обработать рану антисептиком (йод, зелёнка, спирт, перекись, на худой конец просто промыть водой)
3. Наложить шов.

### **Наложение швов при ранении:**

От мастера вы получаете ткань с разрезом. Ваши действия:

Даёте ткань пациенту, он держит их перед собой на вытянутых руках, пациент может или сидеть или лежать. Держать ткань пациент должен до конца операции;

Вы дезинфицируете необходимые инструменты доступным вам способом;

Если необходимо, то ровняете края раны ножом или ножницами;

С помощью иголки и ниток вам надо заштопать разрез;

После зашивания, нужно предъявить результат Региональному мастеру. В зависимости от качества шва у пациента могут быть последствия, либо нет;

Перед операцией вы можете дать обезболивающее, алкоголь или наркотики пациенту, чтобы он не чувствовал боли. Иначе пациент должен отыгрывать боль и может дёргаться во время операции. Если вы штопаете без обезболивающего, то можете попросить кого-нибудь крепко держать пациента за руки, чтобы ткань не тряслась.

## **Медицина: проведение медицинских операций**

Перед операцией вы можете дать обезболивающее, алкоголь или наркотики пациенту, чтобы он не чувствовал боли. Иначе пациент должен отыгрывать боль и может дёргаться во время операции. Если вы штопаете без обезболивающего, то можете попросить кого-нибудь крепко держать пациента за руки, чтобы ткань не трясась

В медицинском отделе возникла острая необходимость в операции. Это может быть рваная рана, которую нужно зашить, внутренние повреждения или другие болезни, когда необходимо что-то

вырезать или остановить кровотечение, а, возможно, вы задумали сложную операцию по пересадке органов. Для проведения любой операции необходимо следующее:

1. Инструменты для разрезания тканей: любые ножницы, острый нож или скальпель;
2. Иголка и нитки для наложения швов;
3. Посуда для обеззараживания инструментов;
4. Резиновые перчатки;
5. Вода и горелка для осуществления физического обеззараживания или перекись водорода для химического обеззараживания;
6. Набор для проведения операции;
7. Обезболивающее (необязательно при зашивании ран);
8. Ассистент (кроме зашивании ран);

Все операции обязательно проводить в резиновых перчатках.

Уложите пациента на кушетку.

### **Операции с внутренними органами**

У вас всё готово к операции. Вы даёте пациенту обезболивающее средство (это может быть какой-либо препарат, алкоголь или наркотики). В медблоке уже находится набор для операции: 1. мягкая игрушка, 2. воздушный шарик.

Ваши действия:

1. Располагаете набор для операции на столе;
2. Дезинфицируете инструменты доступным вам способом;
3. Наполняете шарик водой;
4. Пациент берётся за подушку, с которой вы проводите операцию и держит её обеими руками;
5. Вскрываете с помощью ножниц или ножа подушку;
6. Удаляете из неё наполнитель (внутренние органы) и помещаете внутрь шарик;
7. Зашиваете разрез;

Если во время операции вы повредите шарик, то пациент считается погибшим.

## **Пленение, оглушение, обыск**

**См. «Боевые Правила».**

## **Наука: общие знания, исследования**

На игре будет реализована система получения информации из окружающего мира. Исследователи смогут открыть законы изменившегося мира, лучше понять его и помочь человечеству лучше к нему приспособиться.

Каждое исследование будет затрагивать определенную область знаний, поэтому необходимо иметь соответствующую квалификацию или привлечь необходимого специалиста.

Для обычного жителя метро научная деятельность мало понятна, но отношение к ней уважительное. Каждое исследование требует индивидуального подхода, который разрабатывают персонажи-исследователи. Исследования ведутся в области: медицины, техники, химии.

Более подробная информация будет у каждого специалиста.

## Наука: Химия

Химическая реакция на игре отыгрывается реальным смешением ингредиентов. Для создания химической лаборатории как минимум нужны:

1. стол для экспериментов.
2. любые весы для взвешивания дозы, на которых можно взвешивать с точностью до 5 грамм.
3. пластиковые и стеклянные ёмкости для хранения реактивов и жидкостей.
4. газовая горелка.
5. ёмкость для смешивания (ёмкость должна подходить для кипячения).
6. халаты, резиновые перчатки и респираторы для личного персонала.

Все ёмкости должны быть объемом не менее 100мл. Плюс для лаборатории будут любые другие предметы антуража.

Все перечисленные предметы завозятся игроками.

Все реакции, синтез и производство веществ доступны только в лаборатории. Фармакологией в мире метро занимаются химики.

В итоге химическая лаборатория позволяет производить из различных ингредиентов:

1. лекарства,
2. противоядия,
3. отравляющие вещества,
4. наркотики,
5. вещества для дезинфекции, дезактивации и дегазации.

Все перечисленные вещества выдаются на игре мастерами.

Подробности о веществах, реакциях, способах производства доступны только персонажам-химикам.

## Наука: Техника

Техника является одной из самых важных частей жизни жителей метро. Каждый день вы сталкиваетесь с величием былых времен и смекалкой современных мастеров.

1. Любой предмет, находящийся в игре, очипован. Приборы и детали не являются исключением из этого правила. Прибор без чипа — хлам.

2. Каждая манипуляция с деталями или приборами подразумевает реальное действие. До полного реализма доходить не будем, но поработать мозгами и руками обязательно придется.

3. Голыми руками ничего не соберешь. На коленке можно собрать мало чего. Отсюда вывод: мастерская должна быть похожа на мастерскую, инструменты должны быть у любого уважающего себя техника.

Минимальный набор инструментов для любого уважающего себя персонажа-техника, желающего что-то собрать или починить:

- отвертка,
- плоскогубцы,
- кусачки,
- изолента,
- бумага,

- карандаш,
- острый ум, находчивость и смекалка.

На старте игры каждый техник будет иметь несколько технологических карт (известных ему приборов). Остальные технологические карты могут быть разработаны, куплены, найдены или украдены. Возможности вашего персонажа, разумеется, не будут ограничены этими картами — пытливый ум поможет открыть новые горизонты.

## Мистика: Призрачные

Иногда в туннелях вы можете увидеть странных людей с белой кожей и облаченные в странные одежды. Они редко говорят, но если говорят, то все их слова пророчества, страшные предупреждения о грозящих бедах.

В их действиях нет логики, одному и тому же человеку они могут помочь или завести его в ловушку. Иногда они предупреждают о засаде мутантов, иногда выводят к заброшенным складам, которые без их помощи невозможно было бы найти. А в иной раз насылают страшные проклятья.

Кто они и откуда — неведомо. Как с ними бороться — тоже. Причинить им какой-то вред невозможно — они не материальны.

### **Известно что:**

Призрачные не способны нанести серьезный физический вред (ввести в ранение или убить).

Призрачные способны нанести очень серьезный ментальный и психологический вред. К примеру безумство, психологический паралич, немота и прочее. Также они способны наделить неприятной болезнью.

- Призрачным выдается карточка ментального воздействия. Игрок должен выполнять то, что написано на карточке.
- Наделить болезнью — выдается карточка симптомов. Далее идут действия как при обычно обычном заражении.
- При групповом воздействии призрачному достаточно огласить его вслух: к примеру, «полный паралич всего каравана на 1 минуту».

### **Что делать при встрече с призрачными:**

1. Использовать амулет. Показываете призрачному предмет с сертификатом амулета. Призрачный забирает или не забирает сертификат, предмет всегда остается у персонажа. Амулет можно приобрести у священника или сенса.
2. Замереть и стоять на месте пока призрачные не уйдут.
3. Можно попытаться полностью их игнорировать и спокойно, медленным шагом продолжать свой путь.

### **Крайне не рекомендуется:**

1. Бежать — в 100% случаев грозит ментальными бедами, которые настигают уже на станции.
2. Стрелять в призрачных — приведет к негативным последствиям для каравана либо стрелка.
3. Пытаться заговорить с ними — могут увести за собой в туннели.

Отпугнуть Призрачных без последствий, может священник (затратив бусины веры), либо экстрасенс (используя ритуал отпугивания призрачных).

Снять воздействие призрачных (отменить действие карточки) может только священник (не зависимо от того верующий ли персонаж или нет) или экстрасенс.

## **Религия**

Вы можете как изначально заявиться верующим, так и принять какую-либо веру на игре.

Вместе с верой вы принимаете определенные обеты (запреты), но при этом можете рассчитывать на помощь высшей силы.

Выполняя ритуалы: молитвы, приношения и т.д. вы получаете от священника «бусину веры».

Далее за эти «бусины» можно получать различную помощь: найти бесхозный, но очень полезный предмет, отойдя на два шага от станции; излечиться от болезни без помощи врачей и лекарств; самостоятельно вылечиться от ментального воздействия предмета или призрачных и т.д. Какие именно плюсы даёт вера точно известно только её последователям.

Все плюсы выражаются в сертификате, который выписывает священник и подтверждает мастер в обмен на «бусины веры».

Минус: за нарушение обетов вы теряете бусины и сертификаты.

## **Интимные отношения**

Секс на игре отыгрывается массажем. Если вы хотите делать что-то другое, то вперёд. Самое главное, чтобы после взаимодействия вид у игроков, участвующих в интиме, был довольный и помятый.

На игре возможны изнасилования. Для того, чтобы изнасиловать жертву, для начала необходимо применить связывание (см. боевые правила), после чего если насильник мужчина, то он должен отжаться 15 раз, а если женщина, то присесть 15 раз подряд. Если насильник не смог выполнить действия до конца, изнасилование считается не получившимся.

На игре будут венерические заболевания. Карточку венерического заболевания вы получаете от другого игрока или Регмастера.

## Фермерство

Важным сырьем в мире метро являются грибы. Все остальное либо находят на поверхности либо покупают у Ганзы. Грибы перерабатываются в сырье, которое химики используют для создания наркотиков и лекарств. Рассмотрим подробнее способы получения грибов.

### Способ добычи грибов

Грибы произрастают в тоннелях и иногда на поверхности. Грибы бывают разных видов: некоторые могут выпускать смертельные споры, при прикосновении к ним. Поэтому грибы срывает только профессионал – фермер.

Однако все знаю про красные грибы, они ядовитые и наравне с красной киперкой обозначают места, куда ходить запрещено (границы полигона и опасные для жизни зоны).

Принести и вырастить грибницу на станциях не удалось. Раз в **3 часа** гриб становится пригодным для употребления и сбора. «Поляну» с грибами будет не сложно узнать. В грибнице периодически будут вырастать новые грибы, которые и смогут собрать фермеры.

Для сбора грибов нужен специалист, у которого есть чипы на грибы. Фермер помечает чипами грибы, только такой гриб считается съедобным. Без чипа грибы считаются непригодными к дальнейшему использованию и более того, как уже было сказано выше, могут выбросить споры и мгновенно умертвить всех. Помните, что тоннель – место опасное. Вполне может получиться так, что выйдя за грибами, вы не вернётесь домой.

Фермер – это специальность которую можно заявить, как до игры, так и обучится ей в процессе. Как и любой специалист, он может совершенствовать свои знания и умения. В начале игры фермер имеет нулевой (0) уровень. Проводя исследования (какие именно и как будет знать фермер) он может получить следующий уровень.

От уровня зависит многое:

1. Сколько грибов приносит грибница;
2. Возможность выращивать грибницы на станции;
3. Возможность с одного гриба получать большее количество сырья.

Но вот свежий урожай грибов на станции и самое время заняться их обработкой:

1. Высушить грибы. Для этого грибы надо развесить на нитках либо аккуратно разложить на стальных или деревянных подносах. Грибы, валяющиеся на земле, портятся. Сушить грибы необходимо минимум 1 час. В это время можно заниматься чем угодно.

2. Сушёные грибы обмениваются фермером у РегМастера на сырье для химиков;

## Смерть и мертвятник

И вот вы умерли. Вас подстрелили, отравили, разорвали монстры или же вы умерли от какой-то болезни. Причин может быть множество. В любом случае вы красиво ложитесь и начинаете отыгрывать мёртвое тело. К вам могут подходить другие игроки и задавать вам вопросы. Вы игнорируете все вопросы кроме:

### 1. Как умер?

Ответ должен быть кратким и максимально исчерпывающим, например: «Пулевое ранение в голову» или «Разорван когтями монстров на части». Если у вас есть карточка, на которой описано ваше состояние после смерти (например, карточка отравления или карточка болезни) то вы отдаёте её молча.

### 2. Я тебя обыскиваю. Что у тебя... ?

Игрок задаёт мёртвому персонажу вопросы типа: «Что у тебя в этом кармане?», «Что у тебя в этом подсумке?» и так далее. Труп отвечает либо «пусто», если в этом месте нет игровых вещей, либо честно отдаёт все игровые предметы, находящиеся в обыскиваемом месте.

Также другие игроки могут захотеть вас перетаскать в другое место. **Перетаскивание** совершается или по жизни или виртуально по общей договорённости между игроками. Для виртуальной переноски достаточно одного игрока, который держит труп крепко за плечо рукой и ведёт его рядом собой. Игрок, «несущий» труп не может пользоваться оружием, пока не бросит труп.

Труп можно исследовать в медицинском отделе. Как это делается – знают медики.

**ВАЖНО!** Если на вашей станции находится чьё-то мёртвое тело, то после всех обысков, перетаскиваний и исследований тело необходимо утилизировать: похоронить, сжечь или вынести за пределы станции. Иначе через некоторое время тело начнет разлагаться, распространяя зловоние и болезни. По умолчанию тело, находящееся за пределами обжитых станций уничтожается полностью крысами и мутантами.

Труп отправляется в мертвятник либо когда окружающие его персонажи потеряют к нему интерес, и трупу надоест одиноко лежать, либо через 10 минут, если персонаж погиб в одиночестве или от лап монстров. Игрок включает красный фонарь и молча, обходя стороной зоны активных действий, идет к Мастеру Мертвых.

Что именно происходит в мертвятнике, знают лишь его обитатели. Можно покинуть мертвятник досрочно выполняя определенные условия и задания Мастера.

Помните, что, если вы были главным врачом и случайно погибли, то станция вряд ли получит обратно такого специалиста. Погибая, вы навсегда теряете своего персонажа, его достижения и квесты. Вам придется смириться с этим и начать все заново в другой роли. Соответственно и начинаете вы не с места гибели, а со своей локации.