

[Правила полигона и ограничения.]



Уважаемые игроки! Для игры мастерская группа выбрала не облагороженный, но крутой и атмосферный полигон. Игра пройдет ночью, в сложных условиях, а потому мы просим вас строго придерживаться простых правил безопасности.

Первое, игроки должны всегда носить с собой свои **фонарики** и пользоваться ими. Фонарик нельзя отобрать или передать другому персонажу, у каждого он должен быть свой. Фонарики выдадут мастера. При этом фонарик – это предмет в игре, хоть и неотчуждаемый, а потому на него могут разные персонажи и существа реагировать по-разному.

Второе, все игровые **тропы и дороги** на улице будут **помечены хисами** зеленого цвета. Мы настоятельно просим вас следовать подсвеченными тропами и сходить с них шагом, освещая путь фонариком и только в случае большой необходимости. На улице бегать можно исключительно по подсвеченным маршрутам.

Третье, мы просим **не пересекать** полосатую **ленту**, а также не ходить в те здания, которые будут ей помечены. Это неигровые зоны, там нет ничего интересного.

Четвертое, некоторые **двери** в помещениях будут помечены **символом крест-накрест** красным скотчем. Считайте, что у этой двери сломан замок, и вы не можете туда войти.

Пятое, **боевка** прописана **для людей**, т.е. как люди взаимодействуют между собой, и как мир воздействует на людей. Знайте, если перед вами то, что вызывает сомнение живой ли это человек или нет – вступать с ним в боевое взаимодействие имеет мало смысла. Не пытайтесь агрессивно нападать на неведомое – тут нужен подход в исследовании и понимании.

Шестое, мастера закупают и выдают униформу для школьников и некоторые элементы **антуража**. Но не все. Помните, что игра пройдет ночью в середине августа в условиях близких к лесным. Вашему образу не помешают: бенто (обед в коробочке), гольфы у школьников, сумка для личных вещей, свитер или кардиган.

Седьмое, по игре на дворе 2016 год, **мобильные телефоны** могут быть у всех. Но по игре они вам не пригодятся, во избежание утраты или повреждения не планируйте их использовать по игре.

Все **игровые важные** предметы (кроме документов) будут помечены **зелено-желтой** полосатой изолентой.

[Рукопашная боевка.]



«Удар». Сражаться в рукопашную могут все персонажи. Для того чтобы нанести удар человеку, его надо обозначить, вытянув руку со сжатым кулаком, касаясь человека. Удар должен быть не быстрым, амплитудным и обозначаться боевым выдохом, возгласом или словом-маркером «удар». Оппонент может отходить, уворачиваться, но не должен закрываться руками. В момент контакта ударивший замирает, фиксируя удар. В этот момент ударенный имеет одну-две секунды, чтобы отреагировать (описано далее) или пропустить удар (после чего падает в состояние нокдауна на 15 секунд).



«Блок» – слово-маркер, обозначающее ответную реакцию на безоружный или вооруженный удар противника. Блок выбивает легкое холодное оружие из рук атаковавшего персонажа, при этом весь урон и прочие эффекты игнорируются. Блок работает только на удары, направленные спереди, и не работает на удары со спины. Блокировать могут только персонажи с соответствующей боевой подготовкой. Если несколько персонажей наносят сразу несколько ударов персонажу, то при их фиксации можно заблокировать их всех одним блоком. Блок не может заблокировать удар тяжелым оружием.



«Захват» - слово-маркер, обозначающее ответную реакцию на безоружный или вооруженный удар противника. Захват отправляет в нокдаун атаковавшего персонажа, при этом весь урон и прочие эффекты игнорируются. Проводить захват могут только персонажи с соответствующей боевой подготовкой. Нельзя перехватить удар тяжелого оружия.

Внимание! Все боевые способности можно использовать раз в 10 минут. Если вы завязли в боевом столкновении дольше 10 минут, использовать боевые способности можно, пока оно не закончится и не начнется следующее.

[Холодное оружие.]

Помечено красным чипом. Холодное оружие сразу наносит персонажу ранение. Необходимо упасть в нокдаун на 15 секунд от боли, полить раненое место кровью из пузырька, выданного мастерами.

[Избиение.]

Любой персонаж для того, чтобы кого-то избить, должен картинно, ругаясь, нанести персонажу в нокдауне 20 ударов (на отыгрыш). После этого избитый персонаж наносит кровь на лицо и считается раненым.

[Здоровье.]

Если персонаж упал **в нокдаун**, то он временно (15 секунд) не может действовать из-за сильной боли. При этом он жив и в сознании.

Раненый игрок чувствует себя плохо, не может бегать и драться. Впрочем, тинейджеры живучие ребята, и их ранение проходит через 20 минут спокойной деятельности. Посидеть-полежать, отдохнуть. Если раненому персонажу наносят еще одно ранение, то он автоматически падает в кому.

Кома – предсмертное состояние. Если вы пролежали в коме более 15 минут, и с вами перестали играть, то отправляйтесь на мастерку.



Красный свет – маркер **паралича**. Считайте это как обездвиженность от страха перед ужасным, колдовской морок или еще какое-то воздействие. Когда на вас светят красным светом, вы обязаны замереть, не двигаться и не произносить ни слова до тех пор, пока красный свет не перестанет на вас попадать. Вас может вытолкнуть из-под этого света другой персонаж, но он сам должен занять ваше место и отыграть паралич.

Некоторые воздействия оставляют на вашей коже или одежде **черные пятна**. Считайте, что каждое такое воздействие оставляет отдельное черное пятно (даже если оно попало к вам в то же место, где уже есть черное пятно; даже если после одного воздействия осталось не одно пятно, а группа пятен). Эти пятна перманенты, и от них нельзя избавиться. Что они дают и на что влияют, будет указано у каждого персонажа в аусвайсе.