

ПРАВИЛА ИГРЫ

МЕТРО 2033. Изоляция 2. Кризис замкнутого пространства.

Содержание:

1. Валюта игры
2. Оружие игрока
3. Защита игрока
4. Полигон, укрепления и обозначения
5. Правила поведения на игре
6. Состояния игрока
7. Ресурсы метро
8. Элементы (добываемые в метро)
9. Химические препараты (производимые в лаборатории)
10. Специальные профессии и их обозначение
11. Медицинское взаимодействие
12. Монстры

Это РОЛЕВАЯ ИГРА. У нас сложные правила и социалка!!!

Смысл игры не победить, а почувствовать на себе, то о чем мы читали в книгах.

У нас нет подсчета победных очков =)))

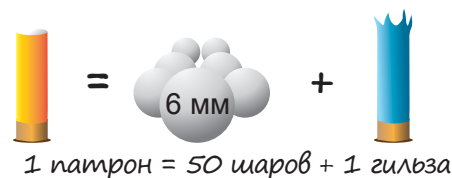
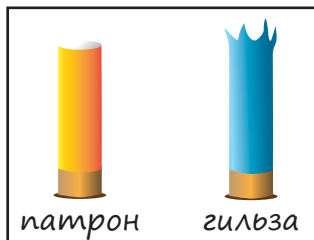
У нас МНОГО квестовки и заданий.

Мы надеемся что все кто приезжает к нам будут играть хорошо и красиво.

Организаторы сделают все для хорошей и красивой игры.

Цены в правилах указаны приблизительные. Вы можете менять их по своему усмотрению.

1. Валюта игры



На любой станции можно будет поменять ПАТРОНЫ на шары и ГИЛЬЗЫ
Забивать шары из механ в гильзы КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩАЕТСЯ!!

У игротехов можно обменять шары одной массы на шары другой (будут 0,2 и 0,28)

Шары в гильзах будут в индивидуальной упаковке. Если шары без упаковки они с земли.

У игротехов НЕЛЬЗЯ менять ГИЛЬЗЫ на ПАТРОНЫ.

Менять ГИЛЬЗЫ на ПАТРОНЫ можно НА СТАНЦИЯХ в процессе игры. При условии что Станция будет готова их приобрести. В игре будет несколько персонажей у которых это можно будет сделать

Во избежание использования своих гильз и патронов с прошлой игры в конструкцию патронов внесены изменения.

1. Патрон теперь закрыт пробкой из пенки определенного типа (патроны закрытые по другому - залет.

2. При вынимании пробки из патрона вы должны вставить ее обратно в гильзу и продавить до упора. Отсутствие пробки с гильзе - залет. Сама она не выпадает. Проверено!

3. В начале игры я покажу игротехам отличительную особенность пеночной пробки. Другая пенка или пробка - залет.

4. На игре больше не будут использоваться белые шары. Патрон с елыми шарами - залет.



2. Оружие игрока

На этой игре при замере оружие будет чиповаться браслетом. Оружие без чипа-залет.

Ограничение по скорости для ВСЕХ видов оружия 120м/с + 5% 0,2 шаром

Чтобы пользоваться оружием карточка должна крепиться так, чтобы ее было ВИДНО.

Если у Вас есть вопрос по размещению карточки на своем приводе подойдите перед игрой к игротеху. Он Вам поможет.

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ



- Ножи ColdSteel (ножи и только ножи)
- Протектированное оружие (Материалы: туристическая пенка, изолон, вспененная резина(промышленный LARP))
- Неотчуждаемо
- Попадания в бронезащиту - не засчитываются.

ВАЖНО!!!!

карточки
не требуется

Все холодное оружие предъявляется игротеху станции

Оружие должно выглядеть в соответствии вселенной Метро 2033, сделано эстетично, в случае использования твердого стержня, он не должен прощупываться со стороны боевой части.

Вы можете привезти с собой оружие не подпадающее под описанные выше правила (например катаны ColdSteel, кукри, большие тесаки и прочее). Но допуск его в игру будет осуществляться игротехом по монстре. Во избежание недопонимания лучше заранее связаться и уточнить стоит ли везти то или иное оружие не игру.

Колющие удары ножом, удары в шею/пах, а т.ж. любые удары в лицо, борьба в любом виде, т.ж. попытки толчков/ударов невооруженными конечностями ЗАПРЕЩЕНЫ.



ПИСТОЛЕТ, ДРОБОВИК

Только одиночный режим стрельбы
(даже при наличии автоматического)



АВТОМАТ

- Только механы
- При навешивании на автомат карточки "пулемет" можно использовать бункер, но переносить уже нельзя.

активируется карточками автомат и пулемет



СТАНКОВЫЙ ПУЛЕМЕТ

- Разрешены бункера и бубны
- Переносится 2мя бойцами. Требуется 1 минуту на подготовку к стрельбе. И 1 минуту на свертывание. Во время свертывания и подготовки к стрельбе вести огонь из пулемета запрещено.

ВСЕ ПУЛЕМЕТА В ИГРЕ ТОЛЬКО СТАЦИОНАРНЫЕ

активируется карточкой пулемет



ГРАНАТА

Отчуждаема

Можно обменять у игротеха на заряд шаров для подствольника (при условии, что привезли свои шары (отличные по массе и цвету) и передали их игротеху. Вы отдаете гранату и заполняете один выстрел. Обратно менять нельзя.

ПРИВОЗИТЬ СВОИ ГРАНАТЫ И МЕНЯТЬ НЕЛЬЗЯ!!!! Такие гранаты используются потому что в тоннелях очень пыльно и обычная граната поднимает пыль на несколько часов. Такая граната будучи крайне слабой, позволяет отыграть взрыв (поражение тяжелых монстров или щитовиков) при этом не поднимает взвесь.

ВЗРЫВЧАТКА С часовым механизмом



- отчуждаема
- **применяется только сапером**
- рабочий макет устройства
- Подрыв петарды в устройстве означает подрыв бомбы
- Используется только для диверсий на станции.
- Уничтожают либо сборочную линию либо одну из систем жизнеобеспечения (необходимо заложение непосредственно рядом с объектом)
- Разминирование может производить только сапер. Разминирование происходит путем перерезания проводов на устройстве. Если заряд после разминирования не взорвался, то мина разминирована.
- Перемещать неразминированное устройство ЗАПРЕЩЕНО

ПИРОТЕХНИЧЕСКИЕ ЛОВУШКИ

- Могут быть любого действия: растяжки, управляемые, на датчиках движения и т.д.
- Должны быть на базе промышленно производимых петард не мощнее 4 корсара (лучше 2-3)
- Все ловушки должны быть представлены организаторам и протестированы до игры.

ВАЖНО!!!!

В Ловушке НЕ ДОЛЖНО БЫТЬ НИКАКОГО поражающего элемента

Снятие таких ловушек КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНО

Все подобные ловушки перед игрой сдаются игротеху и вводятся в игру только в обмен на выведение из игры гранаты.

2. Оружие игрока

ТЯЖЕЛАЯ МИНА



- отчуждаема
- красиво собранное и антуражное взрывное устройство с различными вариантами подрыва (может быть как листанционный, так и таймер). Важно чтобы она действительно взрывалась (производится на корсарах не выше бго)
- Саперы желающие сами произвести и привезти подожбные девайсы должны предоставить их мастерам, обрисовать принцип действия после чего сдать игротеху своей станции до выполнения станцией квеста по производству мины
- Уничтожает гермоворота (при заложении в непосредственной близости от них)
- При подрыве на станции (не рядом с гермоворотами) уничтожает всех жителей станции в радиусе 15 метров стены спасают от взрыва, но все кто был ближе 15 метров но за стенами оглушены)
- Если получится то мы предоставим 2-3 устройства, которые смогут бабахнуть. Но если не получится то устройства будут просто антуражными пустышками с введением через игротехов.

СТОИМОСТЬ: Выполнение квеста. При желании продать готовую на усмотрение продающего.



ПОДСТВОЛЬНЫЙ ГРАНАТОМЕТ

- Разрешены Гранаты только "душевого" типа
- неотчуждаем
- Не активируется карточкой
- Для использования должен быть активирован автомат на который он навешен
- При использовании отдельно игрок должен иметь активированный автомат или навесить на гранатомет карточку не ниже автомата

3. Защита игрока

ОЧКИ защищает от:

- Попадания шариков и других предметов в глаза
- Очки должны выдерживать попадание шарика со скоростью 130м/с в упор
- На игре ношение очков **ОБЯЗАТЕЛЬНО** на протяжении всей игры
- Снимать очки можно только в МЕРТВЯКЕ



КАСКА защищает от:

- Попадание шарика в каску - оглушение вместо смерти
- Нельзя оглушить вручную
- Мы **ОЧЕНЬ** рекомендуем ношение каски на полигоне. В тоннелях есть некоторое количество низко проложенных труб. Можно хорошо приложиться головой.



БРОНЕЖИЛЕТ защищает от:

- Попадание шарика - отлущение вместо тяжелого ранения
- Попадание холодным оружием в бронежилет игнорируется
- Мы играем на честность. Но будьте готовы продемонстрировать бронежилет по требованию игротеха или других игроков.



РЕСПИРАТОР защищает от:

- Пыли на полигоне
- Шаров в лицо
- Игротехнической нагрузки не несет. Антураж.
- Можно привозить свои, организаторы предоставят некоторое количество



ПРОТИВОГАЗ защищает от:

- Противогазы предоставляемые организаторами - **ОТЧУЖДАЕМЫ!!**
- Позволяет находиться в зеленой зоне радиации без облучения
- Позволяет войти в желтую зону радиации, при этом персонаж получает лучевую болезнь.
- Можно привозить свои, организаторы предоставят некоторое количество



ОЗК защищает от:

- ОЗК предоставляемые организаторами - **ОТЧУЖДАЕМЫ!!**
- Позволяет находиться в желтой и зеленой зонах радиации без облучения используется только вместе с противогазом
- Предоставляется организаторами (привозить свои только по запросу и согласованию)



4. Полигон, укрепления и обозначения

ОПАСНЫЕ И НЕИГРОВЫЕ МЕСТА=СТОП

Места и проходы обозначенные бело-красной лентой указывают на опасные места и неигровые территории. Через проходы обозначенные Бело-Красной киперкой запрещено проходить всем БЕЗ ИСКЛЮЧЕНИЙ.



ПРОХОДЫ

Открытый проход любой проход не загороженный ничем и не отмеченный киперкой. Проход перемещение по которому разрешено всем без ограничений.

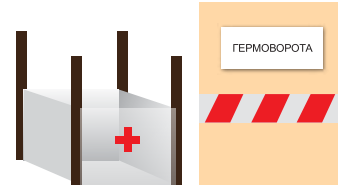
Баррикада разрешено двигать баррикаду, стрелять через нее, переговариваться, пролазить под нее и пр. Выполняет роль игрового укрепления. Проход, который чем-то перегороден, но не обозначен киперкой.

Закрытый проход, переговоры и любое боевое или небоевое взаимодействие запрещено. Считается что в этом месте стена. Проход, который чем-то перегороден.

СТАНЦИИ

ГЕРМОВОРОТА СТАНЦИИ

- обозначаются надписью Гермоворота.
- время закрытия и открытия гермоворот 3 минуты (фиксируется игротехом станции)
- ГЕРМОВОРОТА можно уничтожить (только тяжелой миной)
- Даже при уничтожении могут быть отремонтированы
- На Третьяковской Гермоворот нет
- Одно открытие и одно закрытие в течение 20 минут проходят со 100% результатом. При повторном открытии или закрытии (если 30 минут не прошло) гермоворота имеют шанс заклинить - 20% за каждую последующую попытку. То есть открыли-закрыли 20 минут с последнего действия не прошло открытие и закрытие имеют 20% шанс заклинить, если с последнего действия снова не прошло 20 минут то следующее открытие-закрытие будет иметь 40% шанс клина.
- Если гермоворота заклинило, то они остаются в том положении к котором они были (полностью открытые или полностью закрытые). Их придется ремонтировать.
- Через Гермоворота разрешено только перестукиваться. Любое иное взаимодействие через закрытые ворота ЗАПРЕЩЕНО!!!



СТЕНЫ СТАНЦИИ

Любые строительные конструкции считаются условно непробиваемыми и не простреливаемыми. Считается что все конструкции имеют крышу.

Могут быть выполнены из:

- Пленки
- Нетканки
- Фанерных щитов
- Тентов
- Палаток натянутых как СТЕНА

Данное правило не распространяется на выносное КПП перед гермоворотами.

ГОСПИТАЛЬ СТАНЦИИ

Операционная: Отдельное помещение с дверью (можно натянуть стены из нетканки на веревках) Отдельный свет в помещении. Либо стол либо пенка на полу (как место для проведения операций).

Палата: Три стены с пенкой внутри. Вокруг пенки оставить проход, чтобы можно было занести больного который сам ходить не может.
Медицинский антураж приветствуется

БОЙНИЦЫ Бойница через которую ведется огонь не должна быть меньше А4. Смотровые отверстия могут быть любых рахмеров, но вести через них огонь запрещено.

ЗОНЫ РАДИАЦИИ

Зоны радиации будут иметь выраженные границы (комната или визуально определимые зоны). Если по каким-то причинам их нет (например источник находится в тоннеле), то по умолчанию граница зоны радиации 5 метров от источника света.

Лучевая болезнь появляется КАЖДЫЙ раз при заходе в зону радиации, если она превышает вашу защиту.

3й (самый высокий) уровень радиации.



Заходить в эту зону без ОЗК + противогаз ЗАПРЕЩАЕТСЯ!!! Мгновенна смерть.

Даже при наличии ОЗК+противогаз персонаж все равно получает лучевую болезнь.

Встречается в основном в комнатах.

Если находится в коридоре то работает 5 метров вокруг себя и носит временный характер
1 мигалка обозначает всю комнату зараженной

2й уровень радиации



Заходить без противогаза ЗАПРЕЩАЕТСЯ!!! Мгновенная смерть.

Даже при наличии противогаза игрок получает лучевую болезнь.

1й уровень радиации



Можно заходить даже не имея средств защиты от радиации.

Если зайти в эту зону не имея средств защиты от радиации, то игрок получит лучевую болезнь.

Может встречаться в коридорах

4. Правила поведения на игре

РЕГИСТРАЦИЯ

- Регистрация будет проводится по билетам, которые игрок получает при оплате взноса. Билет необходимо сдать при регистрации. Игроки без билетов регистрируются в последнюю очередь.
- На регистрации будет присутствовать Игротех, у которого можно будет зарегистрировать и зачиновать все привезенные с собой игровые вещи. Мы составим список ВСЕХ вещей, которые игроки ввезли с собой на игру. Помните, что привезенные с собой отчуждаемые вещи могут к вам не вернуться (хотя орггруппа сделает все возможное чтобы все отчужденные вещи нашли своих хозяев)
- Регистрация закончится в 10.30 Все опоздавшие будут входить после 11. и через мертвяк. Приезжайте заранее учитывайте очереди.
- На регистрации будет находиться один из игротехов, который будет не в курсе всевозможных договоренностей. Поэтому обзаведитесь билетом заранее.

ВПИСКА НА СТАНЦИИ

- На каждой станции будет находится игротех, который проведет хронометраж, проверку знания правил и проверку личного имущества. Все привезенное с собой (шары, еду, и прочее) необходимо будет оставить у игротеха на станции или в мертвяке. Исключение вещи которые необходимо иметь при себе по медицинским показаниям. Все бродяги и наемники проходят вписку на Третьяковскую или в Мертвяке (всем будет доведено лично)
- Не забывайте получить браслет игрока на регистрации и браслеты при хронометраже оружия.

АЛКОГОЛЬ НА ИГРЕ.

- На игре будет присутствовать некоторое количество алкоголя (производство станций + кабак). Мы НАСТОЯТЕЛЬНО рекоомендуем воздержаться от привезения собственного алкоголя. Игроки уличенные в этом будут иметь неприятную беседу с мастерами.
 - **Крепкого алкоголя на игре НЕ БУДЕТ**
 - Для согрева будет Глинтвейн
- МЫ СИЛЬНО ПРОТИВ АЛКОСТРАЙКА!!!!**



КОНФЛИКТНЫЕ СИТУАЦИИ

Друзья!! Помните о том, что мы все друзья!! Давайте обойдемся без разборок. Если есть спорный вопрос дойдите за разъяснениями до игротеха. Если есть конфликт пригласите мастера. Очень просим вас при использовании нецензурной брани "по роли" предупредить об этом того с кем общаетесь. Помните, что мы фильтруем людей на игру (есть люди, которым было отказано в участии в игре по причине конфликтности и сомнения в адекватности), поэтому мы верим что 2 адекватных человека могут решить любой конфликт при помощи рукопожатия.

УЛУЧШЕНИЕ ИГРЫ

Если вы заметили человека который неводержан в употреблении алкоголя, злостно нарушает правила или жульничает любым способом сообщите об этом игротеху. Зачем нам на игре те, кто не хочет играть так как играем мы? Так мы действительно сделаем игру лучше. Списки таковых людей мы обещаем вести.

КУРЕНИЕ НА ПОЛИГОНЕ

- На всех станциях будут организованы места для курения. (обозначены емкостями с водой)
- Еще одно место для курения будет организовано рядом с МЕРТВЯКОМ
- Если вы курите в тоннелях, то просим вас иметь с собой контейнер для окурков.

ОБЫСК

- Ввиду большого количества просьб вводится пожизненный обыск.
- "Условное обезоруживание" не работает.
- Все что игрок не готов показывать, он может оставить за пределами станции или в камере хранения если станция заморочится таковую сделать.

5. Правила поведения на игре

МУСОР

- На каждой станции и в мертвяке будут пакеты для мусора. Просим вас выкидывать ВЕСЬ!!! Мусор в них.
- Если вы ходите по тоннелям и вам нужно что-то выкинуть, не поленитесь донести до станции.
- Давайте не будем превращать полигон в помойку.



ПЕРЕДВИЖЕНИЕ МЕРТВЫХ

- Мертвый игрок обозначается красной повязкой на свету и красным фонарем в тоннелях. (лучше всегда применять и то и другое)
- При движении в мертвяк и во время нахождения в мертвяке не забывайте отстегнуть магазин
- Старайтесь не мешать другим игрокам. Если где-то идет бой или любое игровое взаимодействие постарайтесь обойти или пройти создавая минимум неудобств играющим.
- Мертвые не говорят. **СОВСЕМ НЕ ГОВОРЯТ. НИ С КЕМ. ДАЖЕ ДРУГ С ДРУГОМ.** Дойдите до мертвяка в тишине. Вокруг вас люди играют.

ИГРОВАЯ ПАМЯТЬ

- Если персонаж умер, то выйдя из мертвяка он не может использовать информацию полученную им до игровой смерти.
- Персонажи, которых нельзя убить сохраняют свою игровую память, даже если приняли решение уйти в мертвяк.
- **Специальности медик, хирург, опытный хирург НЕ ПЕРЕНОСЯТСЯ**, придется учиться заново
- Шпионы и маньяки случайно убитые в бою возвращаются в новой роли, но продолжают быть шпионами и маньяками с игровой памятью шпионов и маньяков. Единственный вариант их извести это убить как шпиона и как маньяка (адресно с указанием)
- Саперы и охотники возвращаются в новой роли саперами и охотниками. Их смерть лишает станцию данного специалиста на 3 часа.

ПЛЕН

Если персонажа взяли в плен, то отыгрыш плена может быть не дольше часа. Через час персонажа необходимо грохнуть и отправить в мертвяк. По обоюдному согласию (например если персонаж согласился работать или выдать информацию) его можно отпустить. Тогда персонаж идет не в мертвяк а дальше по своим делам. договоренность никого ни к чему не обязывает. Это социальный отыгрыш. Персонаж может быть отпущен из плена без игровых вещей.

ЗАХВАТ СТАНЦИИ

- При захвате станции можно провести ее чистку (забрать игровые вещи) и сразу же уйти. **УДЕРЖИВАТЬ ЧУЖУЮ СТАНЦИЮ ЗАПРЕЩЕНО.**
- При захвате станции одна из систем жизнеобеспечения и одна из производственных линий считаются поврежденными.

НЕ ПЕРЕМЕЩАТЬ

Если Вы наткнулись на предмет с надптьсю "не перемещать", то его нельзя перемещать ни при каких обстоятельствах. Его нельзя двигать, прятать или приносить на станцию.

ГУМАННОСТЬ

- Вы играете с живыми людьми, которым может быть больно, помните об этом.
- Не стреляйте в упор, можно обозначить выстрел рядом и сказать "добиваю"
- Монстры тоже люди, не надо специально целиться по незащищенным частям.

6. Состояния игрока

ОГЛУШЕНИЕ **Время оглушения 3 минуты**

- Касании рукояткой ножа или любой имитацией холодного оружия (биты, дубинки...) и произнесением фразы «ОГЛУШЕН».
- Попадании Шарика в каску
- Попадании рикошетом в незащищенное туловище (Если Вы абсолютно уверены что это рикошет)
- Попадании шарика в бронежилет

ВАЖНО!!!!

Игрока в каске «вручную» оглушить нельзя.

Оглушенный игрок может быть обворован по правилам ОБЫСКа, условно связан, взят плен, добит.

Любое повторное оглушение "сбрасывает счётчик", и игрок начинает счёт заново.

Если оглушенный игрок ранен, он по прежнему остается оглушенным. То есть сообщить о ранении он сможет только после того как придет в себя.

Оглушение отыгрывается путем имитации бессознательного состояния. Если Вы не хотите валяться, то можно просто сесть на пол (на корточки как вариант) и опустить голову на грудь. Оглушенный игрок передвигаться самостоятельно не может, только при поддержке двумя игроками, либо сидит на месте оглушения

По этим же правилам отыгрывается КОМА

ОТРАВЛЕНИЕ **До тех пор пока не вылечится**

- Съедании еды помеченной надписью "отравлено"
- Получении от персонажа бумажки "отравлен"
- Раздавать бумажки могут только ИГРОТЕХИ или специальные персонажи.
- Лечится дезинфектором

Ходите и стонете держась за живот. Можно разговаривать. Боевка запрещена.

ОТРАВЛЕНИЕ ЯДОМ **10 минут потом КОМА 10 минут потом смерть**

- Съедании еды помеченной надписью "ЯД"
- Получении от персонажа бумажки "ОТРАВЛЕН ЯДОМ"



Можно медленно передвигаться. Можно общаться. Боевка запрещена. Через 10 минут персонаж впадает в кому. Еще через 10 минут умирает.

ВАЖНО!!!!

Раздавать бумажки могут только ИГРОТЕХИ или специальные персонажи.

Передавать полученные бумажки нельзя

Лечится только Универсальным антидотом

ЧУМА **Каждая стадия 10 минут**

- Нахождении "предмета" со значком "биоугроза" и резиновыми бубонами внутри (вы становитесь заразны)
- Контакте с заразным (прикосновение) (заразный либо сам рисует на вашем лице и шее красные пятна помадой, либо дает вам помаду для этого, По договоренности) (вы не заразны)
- Если после контакта с заразным вы получили от него помаду то вы становитесь заразны
- При заражении пятна можно рисовать на скрытых частях (за высоким воротником, на обратной стороне шеи, под подбородком), но без экстрима.

При контакте с "заразным" персонажем он рисует на вас пятна помадой на лице и шее. Если персонаж не дал вам при этом помаду, то вы считаетесь незаразными. Пятна должны быть четко различимы (не меньше сантиметра в диаметре) и не должны быть спрятаны в волосах, бороде или располагаться слишком низко на шее. Не превращайте досмотр друга друга в кошмар.

ВАЖНО!!!!

Персонажи **ЗАПРЕЩЕНО** говорить заразны они или нет. Все больные утверждают что они **НЕ ЗАРАЗНЫ**

Передавать помаду стоит скрытно, чтобы окружающие не знали кто стал заразным.

Если вам тихонько передали помаду и сказали "намажся друг" сделайте это тихонько не привлекая внимания. Вы заразились. При этом если вам не сказали что вы теперь заразны, то верните помаду тому от кого вы ее получили.

Если вам передали помаду, то первым кого вы мажете это себя.

Если "предмет" был вскрыт на станции, то все кто в этот момент находился на станции считаются зараженными (игротех следит, чтобы все нанесли круги на лицо или шею) и часть игроков считаются заразными (получают от игротеха помады).

Помады будут скреплены по 2. Одной зараженный рисует сам, вторую отдает любому другому игроку на свой выбор (в любой момент). Человек которому отдали помаду становится заразным.

Если "предмет" вскрыла группа, то все в группе становятся зараженными и заразными. Даже если вскрывал один а остальные стояли неподалеку. Все рисуют на лицах или на шее красные пятна и все получают помады.

На игре будут несколько персонажей способных остановить вспышку чумы, у каждого из них будет отличный от других алгоритм действий для этого. И последствия от действий каждого из них будут отличным. Они его сами расскажут при необходимости (**ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ПОСТФАКТУМ**)

Стадии Чумы (каждый новый запрет прибавляется к предыдущим):

1. Никак не проявляется (кроме нарисованных пятен)
 2. Никак не проявляется (кроме нарисованных пятен)
 3. Бег запрещен (все остальное разрешено)
 4. Быстрая ходьба запрещена (все остальное разрешено)
 5. Боевое взаимодействие запрещено (Только медленно ходить и говорить)
 6. Пятна становятся видимыми (нужно нанести пятна на видимую часть лица) (можно медленно ходить и говорить)
 7. Можно только лежать и говорить
 8. Можно только лежать и стонать
 9. Кома.
- Через 10 минут комы наступает смерть.

6. Состояния игрока

РАНЕНИЕ Время на оказание первой помощи 10 минут

- Попадании любого количества шариков в руку или в ногу
- Поражении режущим холодным оружием руки или ноги
- При атаке монстров в конечности
- Если первая помощь не была оказана, то ранение становится Тяжелым ранением.

ВАЖНО!!!!

Ранение может быть только в руки или ноги

Излечивается только ОПЕРАЦИЕЙ и РЕАБИЛИТАЦИЕЙ, или Лечебной инъекцией



При Ранении ЗАПРЕЩАЕТСЯ пользоваться раненой конечностью, а также приветствуется ролевой отыгрыш (всяческие крики, призывы медиков и просьбы о помощи. Хромать на раненую ногу НЕЛЬЗЯ!!!!

ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ Время на оказание первой помощи 10 минут

- Неоказании в течение 10 минут первой помощи при ранении
- Одиночном попадании шарика или режущего холодного оружия в незащищенный бронежилетом корпус

ВАЖНО!!!!

Обезболивающее при тяжелом ранении не помогает

Тяжелое Ранение излечивается только ОПЕРАЦИЕЙ и СТАЦИОНАРНОЙ РЕАБИЛИТАЦИЕЙ

При тяжелом ранении можно стонать, звать маму, доктора и прочее. Вести Боевое взаимодействие запрещается.



СМЕРТЬ Время нахождения на месте смерти не менее 10 минут

- Попадании шарика в незащищенную каской голову (попытайтесь избежать стрельбы в голову)
- Очереди в незащищенный бронежилетом корпус.
- Через 1,5 часа (90 минут) после заболевания чумой.
- Отыгрыш добивания любым способом (выстрел рядом с головой, касание холодным оружием) при этом должно быть произнесено слово «Добиваю»

ВАЖНО!!!!

Убитый игрок ЗАКРЫВАЕТ ГЛАЗА. Не надо смотреть кто вас убил. И кто облутал.

Убитый игрок НИЧЕГО не оставляет на месте своей смерти

Если труп не облутали, то считается что его утащили монстры вместе со всем что было на нем надето.

Если человек не шевелится это еще не значит что он мертв. Он может быть оглушен или ПРИТВОРЯТЬСЯ мертвым.

Добивание в корпус может попасть в бронежилет. Добивайте РЯДОМ с головой.

Прежде чем включить фонарь и пойти в мертвяк убедитесь что ваш труп не представляет интереса для других игроков (обыск, поедание, собирание улик, вскрытие и прочее увеличат время вашего пребывания трупом на неопределенный срок, но это время будет потом вычтено из мертвяка)

Мертвый персонаж лежит на месте смерти (при нежелании валяться на земле можно сесть на корточки, опустить голову вниз и не реагировать ни на что)



КОМА

- Введении лечебной инъекции
- Прошло 10 минут с вашего отравления ядом
- Прохождении 50 минут с момента заражения чумой
- Может быть получена на карточке от игротехов или некоторых персонажей

ВАЖНО!!!!

Продолжительность комы определяется тем, от чего она наступила. Все обозначено в соответствующих разделах.

Отыгрывается по правилам оглушения

ЛУЧЕВАЯ БОЛЕЗНЬ

- Наступает если вы зашли в зону радиационного заражения выше чем позволяет ваша защита
- Зеленая зона: без защиты-болен, противогаз-игнор, ОЗК+противогаз-игнор
- Желтая зона: без защиты-смерть, противогаз-болен, ОЗК+противогаз-игнор
- Красная зона: без защиты-смерть, противогаз-смерть, ОЗК+противогаз-болен

ВАЖНО!!!!

Лучевая болезнь СМЕРТЕЛЬНА!!

Заход и выход из (а также быстрый проход через) комнату с радиационным заражением считается.

Лечится только ДЕЗАКТИВАТОРОМ

Отыгрывается сменой состояний. 10 минут вы чувствуете себя хорошо (не имеете никаких ограничений). 10 минут вы чувствуете себя плохо (отыгрыш по правилам тяжелого ранения). Без Лечения игрок умирает через час.

7. Ресурсы метро



СЕРА

Один из основных элементов для производства патронов. Производится станциями или может быть найден в тоннелях.



СЕЛИТРА

Один из основных элементов для производства патронов. Производится станциями или может быть найден в тоннелях.



ЖЕЛЕЗО

Один из основных элементов для производства патронов. Производится станциями или может быть найден в тоннелях.

ВАЖНО!!!!

Ресурсы можно переносить БЕЗ Контейнеров.

Аккуратно относитесь к ресурсам. Их можно повредить и спровоцировать высыпание.

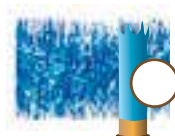
8. Элементы метро

Растительные элементы



ГРИБ

Шампиньоны. Не стоит рвать местные грибы.



МОХ

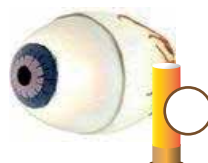
Мишура Синего Цвета



РАДИОАКТИВНАЯ ПЛЕСЕНЬ

Мишура Красного цвета

Животные элементы



ГЛАЗ МОНСТРА

Глаза вы ни с чем не перепутаете, получить глаз может только ОХОТНИК



КРОВЬ МОНСТРА

Лак для ногтей красных оттенков цвета, получить могут все игроки



ФЕРМЕНТ МОНСТРА

Лак для ногтей синего и фиолетового цвета, получить могут все игроки, охотник может взять ее с монстра по желанию вместо крови.

КОНТЕЙНЕР

- Тубус с крышкой, замотанный армированным скотчем
- На каждом тубусе написана емкость (сколько элементов в нем можно хранить)
- Отчуждаем
- Приносить свои только по согласованию с органами
- Можно носить сколько угодно контейнеров

ВАЖНО!!!!

ВСЕ элементы переносятся в КОНТЕЙНЕРАХ

Элемент без контейнера у игрока - мертвяк

Элемент без контейнера на станции - заражение станции

9. Химические препараты



ЛЕЧЕБНАЯ ИНЪЕКЦИЯ

Излечивает раненого бойца. После приема боец **оглушен на 10 минут**. По истечении данного периода он полностью здоров. Лечит только обычные (**нетяжелые**) ранения.

Препарат стимулирующий регенерацию тканей. Отличная замена стандартной медицине. Правда есть побочный эффект, пока идет заживление пациент находится без сознания, из-за чего применение на поле боя затруднительно.



ДЕЗИНФЕКТОР

Активированный уголь.
Излечивает одно отравление.
Не помогает при отравлении ядом.

Люди постоянно едят пищу и пьют воду не прошедшие должную санитарную обработку. И хотя на цивилизованных станциях за этим следят все равно постоянно имеют место быть вспышки отравлений. Данный препарат способен их излечить, если конечно это не ЯД.



ДЕЗАКТИВАТОР

Глюконат Кальция.
Излечивает вас от лучевой болезни. Можно есть. Это полезно. Если не хотите, просто растолките в порошок.

В тоннелях полно мест куда просачивается радиация с поверхности. И как ни печально со временем их становится только больше. Препарат разработанный еще японцами после Хиросимы помогает выводить накопленную радиацию из организма.



ОБЕЗБОЛИВАЮЩЕЕ

Позволяет **игроку с легким ранением** пользоваться раненой конечностью в течение **10 минут**. При тяжелом ранении не помогает. Если персонаж ранен повторно или дважды, то обезболивающее перестает действовать и пользоваться нельзя обеими ранеными конечностями.

Далеко не всегда при ранении повреждения настолько сильны, чтобы боец не мог двигаться. Обычно именно болевой шок выводит бойца из строя. Это мощнейшее обезболивающее практически отключает передачу болевых импульсов, давая возможность раненому бойцу полноценно действовать на поле боя. Однако при слишком сильной боли препарат перестает действовать.



АНТИДОТ

Снимает любое отравление (хоть ядом хоть обычное), **При чуме не помогает**

Очень мощное средство!! Уничтожает практически все виды бактерий, даже те которые эволюционировали в метро. Также способен расщеплять синтетические яды. Не помогает в случае применения некоторых видов биологического оружия.



СЫВОРОТКА ПРАВДЫ

Игрок обязан честно ответить на все вопросы тех кто его допрашивает. На 2 вопроса он должен ответить развернуто и подробно (рассказать все что знает) + на 5 вопросов да/нет/не знаю. Врать нельзя. Время действия препарата **10 минут**.

Пытки? Прошлый век. Невозможно определить говорит ли клиент правду, легко перестараться и убить клиента болевым шоком, от боли он может сказать все что угодно и поди разбери что из этого правда. Данная инъекция решает все перечисленные проблемы.



БИНТ

Используются для перевязки.

Бинты, говорят что Полис нашел способ делать чистое волокно из элементов растущих в метро, правда оно очень непрочное, так что на одежду не годится, а вот бинты делают знатные.

9. Химические препараты

БЕЗВОЛЬНЫЙ



После введения препарата (вводить говоря "безвольный" так чтобы игрок слышал) игрок закрывает глаза (считается потерявшим сознание, крутить головой или уходить нельзя), считает до 10 и открывает их. Того кого он первым увидит он считает своим хозяином. Если видит несколько человек, то считает хозяином ближайшего. Будет делать все что бы ему ни приказали. Приказы исполняет в точности, но на принятие самостоятельных решений не способен. Если будет приказ "иди и стреляй" будет идти и стрелять туда куда ствол будет направлен. Прятаться или скрываться, равно как и целиться не будет. Нужно либо давать простые приказы, либо выдавать оочень сложную программу. Тот на кого ее применили может и запутаться в программе. Время действия **10 минут**.

Угроза смерти? Да эти фанатики с лубянки и чеховской плевать на нее хотели. Чтобы они вели себя послушно лучше применять данный препарат. Пациент будет делать все что ему прикажут. Конвоирование превращается в сплошное удовольствие. Однако если ввести девушке и пытаться заставить раздеваться, то у нее срабатывает какой-то глубинный психологический блок, который препарат преодолеть не в состоянии, хотя говорят что все зависит от девушки... Ученые Полиса неустанно над этим работают (по крайней мере мужская часть лаборатории).

ЖЕЛЕЗНАЯ ВОЛЯ



Персонаж получает иммунитет к наркотикам типа Сывортки правды и Безвольный. Стоит обратить внимание, что действие этого препарата никак не определяется. То есть если персонаж находится под действием препарата «Железная Воля», то при введении любого психотропного препарата пациент сам решает что делать, толи рассмеяться Вам в лицо, толи сделать вид, что препарат действует и снабдить Вас огромным количеством дезы. Время действия **3 часа**.

Поговаривают что начальники всех станций и приближенные люди просто так не слезают с этого препарата. А также разведчики и люди работающие с секретными документами не выходят из дома не скушав такую таблетку. Известны случаи когда коммунисты специально сдавали в плен бойца накачанного данным препаратом, чтобы тот снабдил противника ложной информацией.

ВАЖНО!!!!

Препараты могут производиться на станциях на которых есть лаборатории
Ставить укол может ТОЛЬКО ВРАЧ
Конфеты могут отличаться по виду, но не по цвету

При введении любого укола медик должен на голую гошу прилепить пластырь с информацией об уколе. На пластыре пишется кодовое обозначение препарата (код известен только медикам) и время введения. Пластырь выдадим всем медикам. Это след от укола. Он решает споры по поводу времени действия препаратов.

10. Специальные профессии и их обозначение

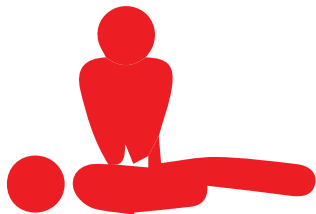
ВАЖНО!!!!

Специалисты могут быть как одиночные, так и станционные.

Звание станционного специалиста может передаваться, если только специалист не был убит.

Должность	Обозначение	Обучение	Может проводить
Медик	Повязка с 	Присутствовать на 5 оказаниях первой помощи 1 раз оказать первую помощь под надзором преподавателя (не ниже опытного хирурга)	Оказание первой помощи
Хирург	Белый или синий халат с 	присутствовать при проведении 5 операций провести 2 самостоятельные операции под присмотром Профессора	Оказание первой помощи Проведение операции
Опытный Хирург	Белый или синий халат с  	Провести 20 самостоятельных операций	Оказание первой помощи Проведение операции Обучение медиков
Профессор	Белый халат с   + Бейдж	Провести 50 самостоятельных операций Подготовить 5 медиков	Оказание первой помощи Проведение операции Обучение медиков Обучение хирургов
Ученый	белый халат +Бейдж	Собрать 3 любые научные книги.	Производство препаратов Исследование предметов Активация лаборатории
Техник		Вводится на начало игры или появляется после выполнения квеста станцией.	Ремонт оборудования Установка фильтров Производство оружия из ржавого хлама. Обмен 10 единиц на автомат у игротеха. Сборка производственных линий
Охотник	Присутствие меха в одежде	Получение информации по игре, охотниками начинают с начала игры и только они будут знать как этому учить.	Получение глаз и особых элементов Возможность взаимодействовать с монстрой.
Сапер	Никак, но очень часто переспрашивает	Нет.	Может разминировать мины Может проводить минирование гермоворот тяжелой миной Может снимать условное минирование с квестовых объектов
Шпион На шпионов еще можно успеть зарегаться. Узнай есть ли свободные места шпионов на твоей станции	Никак	Нет.	закладки мин (но не разминирование) Делать инъекции (но не оказывать первую помощь) Может переписывать или перерисовывать информацию со схем и документов
Судмедэксперт	Никак	Нет.	может проводить вскрытие прямо в тоннелях. Ему не обязательно тащить труп в больницу

11. Медицинское взаимодействие



ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ

Отыгрывается реальным перевязыванием раненой конечности или корпуса. Для перевязки необходимо иметь бинт. Необходимо сделать полноценную повязку **не менее 10 сантиметров шириной и не менее 5 оборотов**. Повязка должна крепко держаться и не сползать. Бинтик скрученный в веревку и повязанный абы как считаться не будет. Должны быть оказана не позднее **10 минут** после ранения.

ЛЮБОЙ
ВРАЧ

ОПЕРАЦИЯ

Отыгрывается проведением полноценной операции. Необходимо иметь операционное полотно (будеи предоставлено организаторами в достаточном количестве), скотч, набор иглол, нитки. Операция проводится только на голое тело. Сначала на теле при помощи скотча крепится полотно (1 лоскут при обычном ранении, 2 лоскута при тяжелом). Дальше при помощи ножниц или ножа делается разрез в полотне имитирующий рану. И эта рана зашивается при помощи иглол и ниток. После этого место операции должно быть забинтовано (можно использовать бинты, которыми была оказана первая помощь).

Хирург
Опытный
Хирург
Профессор

СНЯТИЕ БИНТОВ

Снятие бинтов отыгрывается снятием бинтов. ОПЕРАЦИОННОЕ ПОЛОТНО ОСТАЕТСЯ НА МЕСТЕ. Это Ваша память до конца игры. Хотя не только... Следует следить за своими шрамами. Если они отвалятся, то у вас разошлись швы и Вам снова потребуется в больницу. Поэтому хороший доктор убедится, что операционное полотно не отвалится. СНЯТЬ БИНТЫ МОЖЕТ ЛЮБОЙ ВРАЧ, НО ЭТО НЕЛЬЗЯ СДЕЛАТЬ САМОСТОЯТЕЛЬНО, ДО МОМЕНТА СНЯТИЯ БИНТОВ ДЕЙСТВУЮТ ВСЕ ОГРАНИЧЕНИЯ НАКЛАДЫВАЕМЫЕ РАНЕНИЕМ, ДЛЯ МЕДИКОВ (в процессе обучения) СНЯТИЕ БИНТОВ ПРИРАВНИВАЕТСЯ К ОКАЗАНИЮ ПЕРВОЙ ПОМОЩИ.

ЛЮБОЙ
ВРАЧ

Реабилитация это время после ОПЕРАЦИИ и до СНЯТИЯ БИНТОВ

РЕАБИЛИТАЦИЯ ОБЫЧНАЯ

- Отыгрыш по правилам РАНЕНИЯ
- При РАНЕНИИ **10 минут**

РЕАБИЛИТАЦИЯ СТАЦИОНАРНАЯ

- Персонаж лежит в ПАЛАТЕ. Может говорить, но боевое взаимодействие запрещено.
- При ТЯЖЕЛОМ РАНЕНИИ **10 минут**



ВСКРЫТИЕ

Опытный врач может провести вскрытие и многое узнать об обстоятельствах смерти того или иного персонажа. Если с момента смерти трупа прошло не более 20 минут, то врач может узнать причину смерти, оружие которым было совершено убийство (если труп видел, то можно называть даже марку), сколько было нападающих, одно слово описания нападавшего (например: мутант, толстый, лысый, высокий), и схему нападения (напали из-за угла, 2 раза выстрелили, обшмонали карманы и сбежали. ИЛИ Ждали именно меня, заказное убийство, выстрел сзади в голову из пистолета с глушителем) Отыгрывается СОСТАВЛЕНИЕМ РУКОПИСНОГО ОТЧЕТА.

Хирург
Опытный
Хирург
Профессор,
Судмедэксперт

ВВЕДЕНИЕ ПРЕПАРАТОВ

Ставить укол может ТОЛЬКО ВРАЧ или персонажу у кого это прописано по роли. (укол это любой препарат форма выпуска которого - шприц).

ЛЮБОЙ
ВРАЧ

ПЫТКИ

Для получения необходимой информации персонажа можно пытаться. Пытки проводятся антуражным отыгрышем. Все должно быть обыграно максимально красиво и интересно. Перенести пытки не может никто. Если вас пытаются, то после того как с вами отыграли пытки не менее 10 минут вы должны честно ответить на 1 вопрос развернуто и на 3 вопроса "да" или "нет". Повторные пытки одного и того же персонажа могут быть проведены только спустя 30 минут.

ЛЮБОЙ
ПЕРСОНАЖ

12. Монстры

ВАЖНО!!!!

МОНСТР является игротехническим персонажем!

ДА!!! Они могут быть бессмертны!!

На этой игре монстры будут обозначаться визуально. С монстров все игроки могут собирать лут (на усмотрение монстра или кровь, или фермент, или ничего). Охотники могут добывать глаза и другие части монстров, обладающие определенными свойствами. В любом случае монстр дает одну единицу лута за одно убийство. Исключение – Великий охотник. Получает 2 единицы лута с монстра и может выбрать какие.

Крыса	Маска крысы, крысиный хвост.
Падальщик	Зубастая маска, порванная спина, атакует пригнувшись.
Паук	Лапы богомола, сеть.
Тяжеловес	Большой рост, костюм с наростами.
Горилла	Длинные когти, костюм из меха либо леший.

Неопределенная монстра В процессе игры вы можете повстречать монстров не подпадающих ни под одно из этих описаний. Это монстры о которых вы ничего не знаете. Они могут быть не свойственны для этого региона. Могут быть искусственно созданы или еще что-то. Мы настоятельно не рекомендуем связываться с ними. Но это всегда остается на ваше усмотрение.

Бандит Данный человек не является монстром. Это один из вариантов выйти из мертвяка на время своей смерти.