

Секретное приложение №2 к Правилам игры,
активируется после ее начала.

Спецправила

1. Правила морга

«Морг» — это альтернативный мертвяк в локации «Heloderma» продолжительностью 40 минут, где вам предстоит отыгрывать труп, ваш персонаж не помнит то что с ним происходило в морге и не может никому об этом рассказать.

В «Морг» отправляются с красными повязками/фонарями по указанию игротеха. Далее поступают в распоряжение старшего локации, где находится «Морг»

В нем запрещается:

1. Разговоры
2. Сидение в телефонах (покрайней мере так чтобы кто-то видел)
3. Передвижения с места на место
4. Прием пищи
5. И любые другие активности, выводящие вас из статуса трупа (кроме случаев взаимодействия с орг. мастером или мастером мертвяка, а также случаев экспериментов с вами)

При нарушении данных правил на вас могут быть наложены санкции такие как: Продление времени пребывания в морге, отказ вам в возможности дальнейшего пребывания в морге (вы отправляетесь в обычный мертвяк, где вас будут ждать воспитательные беседы либо удаление с игры (на усмотрение организаторов)

Правило поступления мертвого в Морг:

1. С красной повязкой/красным фонарём подойти к столу регистрации усопших
2. Назвать свой позывной
3. Назвать свою фракцию
4. Временно сдать оружие (по желанию снять СИЗ и СИБЗ) (получить после окончания срока отмертвячивания)
5. Занять предписанное вам место
6. После окончания времени отмертвячивания молча следовать инструкциям мастера мертвяка, орг. мастера, либо медработника)

В морге вы можете попасть в один из игровых сценариев (такие, например, как “вскрытие”) которые сократят время вашего пребывания в морге. При желании вы вправе отказаться от предложенного сценария стоп-словом и отправится обратно отбывать мертвяк, без учета времени проведенного в «Морге»

Запрещен прием в морг лиц, находящихся в состоянии алкогольного опьянения либо лиц находящихся под действием наркотических препаратов !!!!!!!

Количество мест в морге строго ограничено

2. Медосмотр

Отыгрыш мед осмотра:

Включает в себя медицинские манипуляции (пульсоксиметрия пальпация перкуссия, аускультация осмотр, игровой забор крови и т.д.) с целью выявления у вас каких-либо отклонений от нормы (При проведении мед манипуляций выложит и показать игровому медику карточку заболевания, если карточка не была предъявлена вы считаетесь здоровым)

Мед осмотр влияет на результат лечения вашего заболевания, а также на количество побочных эффектов после вакцинации и лечения (обследований пациент тащит 1 карточку пробочки, не обследований 3)

Вы вправе отказаться от мед осмотра стоп-словом и отправится отбывать мертвяк 2 часа

2. Игровое лечение

Включает в себя отыгрыш Медицинских манипуляций (Постановка капельницы, прием препаратов и т.д.), на период лечения заболевание переходит в состояние ремиссии и не беспокоит пациента, Но при нарушении условий лечения переходит в активное состояние, после того как вам будет объявлено об окончании лечения сдайте карточку заболевания мед работнику, если там не написано другое

Также карточка заболевания сдаться в случае смерти мастеру мертвяка.

3. Электрошок

Понятие электрошок— это спец средство оглушающие объект, к которому он применен игнорирует обычные средства индивидуальной защиты (кроме штурмовиков, мехов всех типов, супермутантов)

Для применения, объект обозначенный как электрошок, необходимо прижать к жертве и громко и четко произнести,, электрошок,,

-последствия применения –Жертва оглушена на 10 минут, не приводиться в чувства похлопывание по лицу.

Количество шокеров в игре ограничено, согласовано с организаторами и об их применении должен знать игротех. Пример электрошокера – электроперчатка. Время перезарядки 3 мин

4. Игровые наркотики

Галюмин.

Синтетический дешевый наркотик, порошок белого цвета. Имеет массу побочных эффектов. Вызывает мгновенное привыкание. Эффект от наркотика не предсказуем, зависит от конкретного человека и организма.

После употребления замечается деградация человека. Он способен искать лишь дозу.

Необходимо принимать наркотик каждые 3 часа. Если через 3 часа наркотик не был принят повторно – через полчаса наступает смерть.

На полчаса оттягивает превращение в зомби (кроме описанных вариантов мгновенного превращения).

Повторное употребление препарата менее чем через час – убивает.

Ангустинориенталис.

Чистый натуральный наркотик, созданный на основе галюценагенных цветов.

Представляет из себя косяк. Вызывает привыкание.

Доза необходима каждые 6 часов. Если доза не была принята - вызывает апатию, страх, легкую агрессию. Начинают трястись руки (стрельба возможна только от бедра).

Способен перевести тяжелую наркоманию в легкую форму (2 дозы с разницей 2 часа способны «снять» человека с тяжелых наркотиков)

Оттягивает превращение в зомби на час.

Повторное применение менее, чем через полтора часа – убивает.

Абракадабра.

Если говорить проще – боевой стимулятор. Создан на основе лимонной кислоты и специальных трав, спрессованных в таблетку (твердые таблетки желтого цвета). Является чистым натуральным продуктом.

После употребления, человек перестает чувствовать страх, в крови повышается адреналин, ускоряются регенеративные процессы. Отмечается психическая неустойчивость, агрессивность. В некоторых случаях поведение сходно с поведением берсерка.

Эффект длится 15 минут, в течение которых игнорируются легкие ранения, а тяжелые принимают статус легких. Попадание в СИБЗ не вызывает контузию, а лишь вызывают легкое головокружение.

По истечении 15 минут препарат вызывает острое желание умереть. Через 5 минут эффект пропадает полностью.

Не лечит и не замедляет процессы, вызванные заражением вирусом Z.

ЗАПРЕЩЕНО ПРИНИМАТЬ С ДРУГИМИ ПРЕПАРАТАМИ.

При использовании стимулятора и любого из видов наркотиков через полчаса необходима капельница. В этот период у «пациента» наблюдается необычная легкость в поведении, хорошее настроение. После чего следует резкое ухудшение состояния, конвульсии. Смерть

Приложение 3

Делаем карточки мутаций

Мутации

Мутации — это крайне редкое явление являющиеся последствиями каих-либо поражающих факторов или экспериментов, карточка мутации выдаться игроку на весь период игры (Если на ней не написано другое) и не скидывается после смерти

Слепая удача	Вы вправе заменить игровую карту или вовсе отказаться от нее, например карточки болезни (кроме случаев мутации) откат 20 минут	5шт
Биологическое бессмертие	Вы получаете статус Героя и действуете по правилам, описанным к данному статусу	1 шт
Разносчик заразы (Мутация конечна после того как карточки заканчиваться карта сдать мастеру мертвяка или любому мед сотруднику)	Вам выдаются карточки заражения, которые вы обязаны раздавать всем, кто с вами контактирует без Сиза	10 шт
Разумный зомби (карточка активируется после вашего Превращения в особь Z) не скидывается (карточка сдаётся после отыгрыша зомби)	Ваша новая нежизнь не забрала у вас разум, но вы все же голодны до человеческой плоти (не потеряна возможность разговаривать в пол голоса, можете брать под контроль 2 зомби (показав им карточку) имеете право пользоваться оружием (только пистолеты и оружие ближнего боя)	3 шт
Мед латентность	На вас не действуют никакие препараты в том числе вакцины	10 шт
Долгая память	Вы помните всё что было с вами в прошлой жизни кроме периодов пока вы были мертвы	2 шт
Полная устойчивость к вирусу Z	Вы не может стать зомби, но все еще можете быть съедены зомби	8 шт