

Общие положения

Регистрация

- Регистрация будет производиться **игротехниками на станции по билетам**, которые игрок получает при оплате взноса. **Корешок билета необходимо сдать при регистрации.**
- Игроки без билетов получают их на мастерке и после этого идут к своему игротехнику.
- Игроки, не прикрепленные к станции (бомжи и бродяги), у которых игротехника нет, проходят регистрацию на мастерке.
- На регистрации будет присутствовать игротех, у которого можно будет зарегистрировать и зачиповать 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 орг. группа сделает все возможное, чтобы все отчужденные вещи нашли своих хозяев)
- **Регистрация закончится в 10.30 Все опоздавшие будут входить после 11.00 и через мертвяк.** Приезжайте заранее учитывайте очереди.
- На регистрации будет находиться один из игротехников, который будет не в курсе всех возможных договоренностей. Поэтому обзаведитесь билетом заранее.

Игровые паспорта и карточки игрока

- Игровой паспорт – полностью игровой предмет. Его можно потерять, украсть, получить по игре.
- Карточка игрока – НЕ игровой предмет. В ней указана реальная информация об игроке (не о роли). Выдается один раз, при регистрации на игру. Не изымается по игре. Предъявляется по требованию мастера/игротехника. **Фотография в карточке игрока – обязательна!**

Эко взнос

- Экологический взнос собирается с локации и отдается игротехнику или главе локации после того, как локация принимается. Эта сумма распределяется между теми, кто остался и все убрал.
- Эко взнос составляет 100 рублей с человека
- Игроки-бродяги сдают эко взнос мастеру по монстре

Вписка

- На каждой станции будет находиться игротех, который проведет хронометраж, проверку знания правил и проверку личного имущества. **Все привезенное с собой (шары, еду, и прочее) необходимо будет оставить у игротехника на станции или в мертвяке.** Исключение составляют вещи, которые необходимо иметь при себе по медицинским показаниям.
- **Не забывайте получить браслеты при хронометраже оружия.**

Алкоголь

- На игре будет присутствовать некоторое количество алкоголя (производство станций + кабак). Мы **НАСТОЯТЕЛЬНО** рекомендуем воздержаться от привоза 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!!!!**
- **Игрокам младше 18 лет алкоголь не наливаем (проверяется дата рождения в карточке игрока)**

Конфликты

Помните о том, что мы все друзья!! Давайте обойдемся без разборок. Если есть спорный вопрос - дойдите за разъяснениями до игротехника. 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 невосдержан в употреблении алкоголя, злостно нарушает правила или жульничает любым способом - сообщите об этом игротехнику. 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 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.

Мусор

- На каждой станции и в мертвяке будут пакеты для мусора. Просим вас выкидывать **ВСЬ** мусор в них.
- Если вы ходите по тоннелям и вам нужно что-то выкинуть, не поленитесь донести до станции. **НЕ ЗАКАПЫВАЙТЕ** мусор в песок
- 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 надписью "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.

Предмет в игре

- Наклейка, означающая, что предмет в игре. Она совершенно не означает, что этот предмет кому-то нужен, или представляет какую-то ценность
- Этими наклейками будет промаркировано практически все на игре. Чтобы вы упарились таскать то, что не знаете.
- Многие вещи, помеченные этой наклейкой, в итоге отправят вас в мертвяк или заразят, как только игротех увидит ее у вас в руках
- Перестаньте пылесосить полигон и переть все то что не знаете.

Полигон

- Переносить **ХИСы ЗАПРЕЩЕНО!!!**
- Модели ХИСов могут отличаться

Опасные и неигровые места

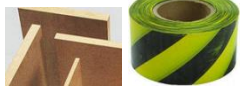
	Места и проходы, которые обозначены киперкой БЕЛО-КРАСНОГО цвета	Обозначение опасных мест и неигровых территорий. Через проходы, обозначенные Бело-Красной киперкой, запрещено проходить всем БЕЗ ИСКЛЮЧЕНИЙ .
---	---	---

Специальные зоны

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

	Зона повышенной радиации	• Обозначается красными хисами (много) • Заходить в эту зону без ОЗК + противогаз ЗАПРЕЩАЕТСЯ! Мгновенная смерть.
	Зона заражения	• Обозначается синими хисами (много) • За каждый заход в зону без противогаза вы получаете болезнь • При наличии противогаза с работающим фильтром можно перемещаться свободно.

Проходы

Открытый	Любой проход, не загороженный ничем и не отмеченный киперкой	Проход, перемещение по которому разрешен всем без ограничений
Баррикада 	Проход, который чем-то перегорожен, но не обозначен киперкой	Разрешено двигать баррикаду, стрелять через нее, переговариваться, пролазить под нее и пр. Выполняет роль игрового укрепления.
Закрытый 	Проход, который чем-то перегорожен, при этом перегородка обозначена ЖЕЛТО-ЧЕРНОЙ киперкой.	Проход, переговоры и любое боевое или не боевое взаимодействие запрещено. Считается что в этом месте стена. Закрытые проходы будут перемещаться. Ходить всегда одинаково не получится

Станции

Гермоворота	Любое обозначение дверей с надписью Гермоворота.	• время закрытия и открытия гермоворот 3 минуты (фиксируется игротехом станции) • ГЕРМОВОРОТА можно уничтожить (только выполнив определенный квест) • При каждом открытии и закрытии гермоворота имеют шанс заклинить. Тогда их придется ремонтировать. • Уничтожаются миной с часовым механизмом • Через Гермоворота разрешено только перестукиваться. Любое иное взаимодействие через закрытые ворота ЗАПРЕЩЕНО!!!
Стена	• Пленка • Нетканка • Фанерные щиты • Тенты • Палатки, натянутые как СТЕНА	Любые строительные конструкции считаются условно непробиваемыми и не простреливаемыми. Считается, что все конструкции имеют крышу.

Госпиталь Для проведения операций необходимо иметь полотно, скотч и иголку с ниткой. Швейный набор рекомендуется привезти свой.	Операционная:	- Отдельное помещение с дверью (можно натянуть стены из нетканки на веревках) - Отдельный свет в помещении. - Либо стол, либо пенка на полу (как место проведения операций)
	Палата:	- Три стены с пенкой внутри. - Вокруг пенки оставить проход, чтобы можно было занести больного, который сам ходить не может.
	Антураж:	Медицинский антураж приветствуется
Бойницы Правило распространяется на блокпосты станций и локаций		- Бойница, через которую ведется огонь, должна быть не меньше А4. - Смотровые отверстия могут быть любых размеров, но вести через них огонь запрещено.
Системы жизнеобеспечения		- Должны иметь 2 места доступа для каждой из них (один на станции, второй снаружи) - Уничтожаются миной с часовым механизмом - Могут быть отремонтированы Воздух: при повреждении все игроки без противогаза (можно без фильтра) получают болезнь Вода: при повреждении родник дает зараженную воду. Ее придется фильтровать.

Тоннели

Замки	Любые замки в тоннелях и бункерах	- Запрещено переносить то, что имеет замок - Если замок был открыт, то закрывать его обратно нельзя (любой) Замки с кодом может вскрывать только Техник. - После открытия замка ключ остается в замке (его заберет или заново закроет игротех при необходимости)
Мигающие лампы 		Теперь это просто освещение в тоннелях Перемещать его запрещается Негативного воздействия не оказывает

Ресурсы

- Ресурсы можно переносить **БЕЗ Контейнеров**
- Аккуратно относиться к ресурсам. Их можно повредить и спровоцировать высыпание.

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.

Элементы

- **ВСЕ** элементы переносятся в **КОНТЕЙНЕРАХ**
- Элемент без контейнера у игрока → мертвяк
- Элемент без контейнера на станции → заражение станции

Растительные элементы

Грибы 	Шампиньоны. Не стоит рвать местные грибы.
Мох 	Мишура синего или зеленого цвета
Радиоактивная плесень 	Мишура красного цвета

Животные элементы

Глаз монстра 	Глаза вы ни с чем не перепутаете. Глаза получаются только с монстров 3 уровня. Или охотником с монстров 2 уровня, убитых непосредственно охотником.
Кровь монстра 	Лак для ногтей красного цвета. Получается с монстров 1 уровня любым игроком.
Фермент монстра 	Лак для ногтей синего цвета. Получается с монстров 2 уровня любым игроком, или охотником с монстра 1 уровня, убитого непосредственно охотником.

Химия

- 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 кожу 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.

Лечебная инъекция 	Шприц с красной жидкостью	Излечивает раненого бойца. После приема боец оглушен . По истечении данного периода он полностью здоров. Лечит только обычные (не тяжелые) 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	Очищает один литр грязной воды. Стикер с таблетки надо переклеить на емкость с водой.	Не стоит пить грязную воду!
Обезболивающее 	Шприц с белой жидкостью	При проведении операции без обезболивающего пациент имеет 30% шанс умереть от болевого шока.	Обезболивающее - важнейший препарат для любого госпиталя.
Бинт 	Бинт.	Используются для перевязки.	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.
Лекарства от болезней 	Капельница	Применяется при лечении различных болезней, которые можно поймать в метро	Ставится только врачом. Длится 10 минут. Должен быть правильный препарат.
Сыворотка правды 	Шприц с синей жидкостью	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.

Безвольный 	Шприц с зеленой жидкостью	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 очень 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 раздеться, 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 	Шприц с желтой жидкостью	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-таки 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.

Специалисты

- Специалисты могут быть как одиночные, так и станционные.
- Звание станционного специалиста может передаваться, если только специалист не был убит.

Медик	Повязка с 	Обучение: • Присутствовать на 5 оказаниях первой помощи • 1 раз оказать первую помощь под надзором преподавателя (хирург)	• оказание первой помощи • ставить уколы • ставить капельницы
Хирург	Белый или синий халат с 	Обучение: • присутствовать при проведении 5 операций • провести 2 самостоятельные операции под присмотром профессора	• оказание первой помощи • проведение операций • ставить уколы • ставить капельницы • обучать медиков
Профессор	Бейдж + белый халат с 	Обучение: • Написать научную диссертацию • Подготовить 3 медиков	• оказание первой помощи • проведение операций • ставить уколы • ставить капельницы • обучать хирургов
Техник		Обучение: • Найти учебник. • Один раз посмотреть и один раз сделать под присмотром следующие процессы: - Замена фильтра - Ремонт оборудования (Гермоворота, производственная линия...) - Вскрытие кодового замка	• Ремонт оборудования • Установка фильтров • Сборка производственных линий • Управление производственными процессами • Открытие кодовых замков • Перезарядка фильтров для противогазов • Может открывать часы на фильтре и смотреть сколько времени осталось
Шпион Узнай есть ли свободные места шпионов на твоей станции	Никак не обозначен	Шпион делает дополнительную игру на станции. Это тайная роль одного из игроков станции. Он выбирает станцию, на которую он будет шпионить и выполнять ее задания. Далее ему дается связь с начальником разведки той станции на которую он работает. Для шпиона работают другие правила по смерти. При случайной смерти (во время боестолкновения или от монстров) он возвращается в той же роли и с игровой памятью (он не имеет права помнить только обстоятельства своей смерти). При разоблачении и адресном убийстве шпион выходит из	• закладка мин (но не разминирование) • Делать инъекции (но не оказывать первую помощь) • Может переписывать или перерисовывать информацию со схем и документов

		мертвяка обычным жителем своей станции, и дальше играет уже без функционала шпиона.	
Охотник	Присутствие меха в одежде	В процессе игры научиться этому нельзя	• Возможность определить уровень монстра • Может выбрать, какой лут взять с монстра • Знание, чем питаются монстры
Сапер	Никак не обозначен, но очень часто переспрашивает	В процессе игры научиться этому нельзя	• Может разминировать мины • Может проводить минирование миной с часовым механизмом.

Состояния

- Одиночное попадание приравнивается к очереди (нет смысла засыпать шарами)
- Голова - это корпус (нет смысла специально стрелять в голову)

Оглушение Время оглушения небыстрый счет до 100	Наступает при: • 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	Оглушение отыгрывается путем имитации бессознательного состояния С ЗАКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ. 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 • Игрока в каске «вручную» оглушить нельзя. • Оглушенный игрок может быть обворован по правилам обыскаа, условно связан, взят плен, добит. • Если оглушенный игрок ранен, он по-прежнему остается оглушенным. То есть, сообщить о ранении он сможет только после того как придет в себя.
Ранение	Наступает при: • Попадании любого количества шариков в руку или в ногу • Поражении режущим холодным оружием руки или ноги • При атаке монстров в конечности	При ранении ЗАПРЕЩАЕТСЯ пользоваться раненой конечностью, а также приветствуется ролевой отыгрыш (всяческие крики, призывы медиков и просьбы о помощи). Хромать на раненую ногу НЕЛЬЗЯ!!!! • Ранение может быть только в руки или ноги • Перевязка снимает эффект ранения, но не излечивает его. • Излечивается только ОПЕРАЦИЕЙ или Лечебной инъекцией
Тяжелое ранение	Наступает при: • Втором ранении, независимо от того перевязано первое или нет. • Попадании любого количества шариков или режущего холодного оружия в незащищенный бронежилетом корпус или голову	При тяжелом ранении можно стонать, звать маму, доктора и прочее. Вести боевое взаимодействие запрещается. • Перевязка позволяет ходить, но не бегать и не вести боевое взаимодействие. • Тяжелое ранение излечивается только ОПЕРАЦИЕЙ
Болезни В начале игры каждый игрок получит 3 запечатанных болезни. И носит их с собой. В каждой болезни	Наступает при: • Употреблении еды, помеченной надписью "отравлено" • Получении от персонажа бумажки "отравлен" • Употреблении плохой воды • Получении указания от игротеха или монстра вскрыть карточку с	Отыгрыш, согласно написанному в карточке болезни, которую вы открыли. • Болезней, передающихся от игрока к игроку не будет. Чума отменяется. • Болезней, приводящих к смерти не будет. Болеете, пока не вылечитесь.

описаны симптомы заболевания и отыгрыш. Как лечить болезни будут знать или не знать врачи на станциях или в других локациях.	болезнью. Каждом заходом в зараженную зону (каждый заход в зону открывается одна болезнь)	
Смерть Время нахождения на месте смерти не менее 10 минут	Наступает при: - Попадании любым оружием по человеку с тяжелым ранением. - Расстреле - Словах хирурга "время смерти ..." во время проведения операции. - Отыгрыше добивания любым способом (выстрел рядом с головой, касание холодным оружием) при этом должно быть произнесено слово «Добиваю» - Получении персонажем 3-х болезней. - Попадании куда угодно из крупнокалиберного пулемета	Мертвый персонаж лежит на месте смерти (при нежелании валяться на земле можно сесть на корточки, опустить голову вниз и не реагировать ни на что) - 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 бронник. 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 улики, вскрытие и прочее увеличат время вашего пребывания трупом на неопределенный срок, но это время будет потом вычтено из мертвяка)

Мед. взаимодействия

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.	Может оказать любой врач
Операция	Отыгрывается проведением полноценной операции. Необходимо иметь операционное полотно, 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). Далее 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).	Умеет хирург, профессор
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.	Умеет хирург, профессор
Введение препаратов	Ставить укол или капельницу может ТОЛЬКО ВРАЧ или персонажу, у которого это прописано по роли (укол - это любой препарат, форма выпуска которого - шприц) см. Химия!!!!	Умеет любой врач + шпион
Пытки	Для получения необходимой информации персонажа можно пытать. 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.	Может любой персонаж

Оружие

- 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	Карточка не нужна, но оружие чипуется. Чип неотчуждаем, снимать его нельзя.	• должно соответствовать правилам страйкбола • Неотчуждаемо • Ножи, топоры, биты, копья и все прочее подпадающее под категорию • Попадания в бронезащиту - не засчитываются. • Колющие удары ножом в шею/пах, а также любые удары в голову, борьба в любом виде, так же попытки толчков/ударов невооружёнными конечностями ЗАПРЕЩЕНЫ.
Пистолет	Карточка «пистолет»	• Только одиночный режим стрельбы (даже при наличии автоматического)
Автомат	Карточка «автомат»	• Только механы
Пулемет станковый 12,7	Карточка «пулемет»	• Разрешены бункера и бубны • Только станционный. НЕ ПЕРЕНОСИТСЯ!! На пулемете необходимо иметь трассерную насадку. Трассерные шары будут орговские. Бункер будет печатываться. Патронов к пулемету будет очень немного, но они уничтожают всех монстров, оглушают бронекостюмы.
Граната 	Карточка не требуется	• Отчуждаема • Производится в процессе игры из запчастей, предоставляемых организаторами. • ПРИВОЗИТЬ СВОИ ГРАНАТЫ И МЕНЯТЬ НЕЛЬЗЯ!!!!
Взрывчатка с часовым механизмом	Карточка не требуется	• Полностью рабочий образец на базе корсара не выше бго, предоставленный и продемонстрированный оргам до игры. • 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 не разминированное устройство ЗАПРЕЩЕНО • Минимальное время, выставленное на

		будильнике - 30 минут Саперы могут привезти мины с собой, предварительно показав их организаторам. Мы, конечно, постараемся вернуть все часы их хозяевам, но гарантировать этого не можем. Мы предоставим некоторое количество мин. Но их будет очень мало.
Гранатомет (подствольный)	Карточка не требуется Для использования должен быть активирован автомат (карточкой), на который он навешен	Все гранаты любого вида запрещены. В игре будут специально разработанные заряды для подствольника, которые выталкиваются любой системой подачи газа. Они поражают любого монстра и любой бронекостюм. Будут выданы на станции и могут быть найдены на полигоне. - Неотчуждаем - Для использования должен быть активирован автомат (карточкой), на который он навешен

Защита

Очки 	- 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 (не рекомендуется)
Каска 	- 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 	- Попадание шарика - оглушение вместо тяжелого ранения - Попадание холодным оружием в бронежилет игнорируется Мы играем на честность. Но будьте готовы продемонстрировать бронежилет по требованию игротеха или других игроков.
Штурмовой щит 	- Защищает от шаров - Переносится одним человеком - Отчуждаем (подписывайте свои щиты) При взрыве гранаты на расстоянии 2 метра перед щитом, игрок несущий щит считается оглушенным, при этом щит должен упасть вперед вместе с несущим его. Падать назад на руки идущим сзади - запрещено - При ударе в щит "тяжеловеса" игрок несущий щит считается убитым - Щит должен быть антуражно сделан (визуально должен восприниматься как боевой), при этом масса самого щита не важна.
Сверхтяжелый бронекостюм Разрешено максимум 2 на станцию. (Лубянка, Чеховская)	- Антуражно выполненный бронекостюм, визуально соответствующий миру Метро (сталкерский экзоскелет не катит) Одобрается только заранее и по предварительной заявке. - Полностью защищает от стрелкового оружия, холодного оружия, атак крыс, падальщиков, пауков и сети паука. - Человек в таком костюме может перемещаться только шагом, не может приседать за укрытия, не может вести огонь, высунув часть корпуса.

	- Носитель костюма глушится гранатой, которая взорвалась в радиусе 2-х метров, тяжелым стационарным пулеметом или атакой тяжеловеса При третьем таком оглушении человек внутри костюма погибает, а костюм считается уничтоженным. - Если уничтоженный костюм доставить на станцию, то можно у игротеха можно получить жетон на рем. комплект бронекастюма. - Чтобы сделать новый бронекастюм нужно иметь 2 рем. комплекта, которые выводятся из игры как израсходованные. - Человек может ходить и вести боевку в таком костюме не более 30 минут. - По истечении 30 минут игрок должен отдохнуть. 20 минут он не может ходить и вести боевку в костюме. Если он снимет костюм, то двигаться и вести боевку он может без ограничений.
Респиратор 	- Защищает от пыли на полигоне, шаров в лицо Игротехнической нагрузки не несет. Антураж. - Можно привозить свои, организаторы предоставят некоторое количество
Противогаз 	- Позволяет находиться в зараженной зоне и не заболеть (пока фильтр действует) - Можно привозить свои, организаторы предоставят некоторое количество Линзы и стекла должны держать 130 м/с в упор - Противогаз без фильтра позволяет находиться на зараженной станции (например, при отказе фильтра воздуха) и не получать болезнь.
Фильтр Для Противогаза 	- Обозначены прикрепленными к ним часами и работают только пока часы идут. - При выкручивании из противогаза перестают тратиться (часы не идут) - Отчуждаемы и имеют время действия. - По истечении срока действия должны быть перезаряжены Техником
ОЗК 	- ОЗК, предоставляемые организаторами - ОТЧУЖДАЕМЫ!! Без противогаза С ФИЛЬТРОМ не работает - Позволяет находиться в зоне повышенной радиации. Без ОЗК попадание в эту зону - мгновенная смерть. - Предоставляется организаторами (привозить свои только по запросу и согласованию)

Валюта Метро

- На любой станции можно будет поменять ПАТРОНЫ на шары и ГИЛЬЗЫ
- Забивать шары из механ в гильзы **КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩАЕТСЯ!!**
- **Ссыпать шары из механ можно, но их можно только зарядить в свое оружие.**
- **ТЕПЕРЬ НЕЛЬЗЯ МЕНЯТЬ ШАРЫ!! БЕЛЫХ ШАРОВ БОЛЬШЕ НЕТ!!!**
- Шары в гильзах будут в индивидуальной упаковке. Если шары без упаковки - они с земли.
- **У игротехников 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
- Новая система размена. Патроны больше не равны гильзам.
- Количество шаров в патроне определяется цветом гильзы
- **Шаров на душу населения будет меньше, чем в прошлый раз.**

	=	25		Такие патроны производят станции
	=	50		Довоенные патроны. Могут быть только найдены

Мистический пласт

- игрокам-мистикам будет выдан особый маркер мистика и дополнительная вводная на старте
- маркер мистика позволяет видеть и взаимодействовать с сущностями и предметами, которых не существует для остальных
- получить маркер мистика уже на игре можно, но сложно
- на игре будет локация, являющаяся местом силы и открывающаяся только мистикам

Взаимодействие с монстрами

- **МОНСТР ВСЕГДА ПРАВ!!!**
- **Один шар и очередь считаются при попадании по монстру за одно попадание**
- **Тяжелый пулемет убивает ЛЮБОГО монстра при стрельбе очередями**

Крыса

1 Лвл	Убивается: • с огнестрельного оружия в спину, • с холодного в корпус, • граната в радиусе 3 м – смерть	Убивает: • 1 касание в корпус – тяжелое ранение, • второе касание – смерть, • касание в конечность – легкое ранение
2 Лвл	Убивается: • с огнестрельного оружия в спину, • с холодного в спину, • граната в радиусе 3 м – смерть	
3 Лвл	Убивается: • с огнестрельного оружия в спину, • с холодного в спину, • граната в радиусе 3 м – смерть • РЕГЕНЕРАЦИЯ: Крыса отправляется в тяжелое ранение на 30 секунд. Требуется добивание.	

ПАДАЛЬЩИК

1 Лвл	Убивается: • с огнестрельного оружия в живот, • с холодного в корпус, • граната в радиусе 3 м – смерть	Убивает: • 1 касание в корпус – тяжелое ранение, • второе касание – смерть, • касание в конечность – легкое ранение
2 Лвл	Убивается: • с огнестрельного оружия в живот, • с холодного в корпус, • граната в радиусе 3 м – смерть • ТОЛСТАЯ ШКУРА (игнорирует первое попадание)	
3 Лвл	Убивается: • с огнестрельного оружия в живот, • холодное оружие игнорирует, • граната в радиусе 3 м – смерть • ТОЛСТАЯ ШКУРА (игнорирует первое попадание)	

ПАУК

- Паук может кидать сеть. Игрок, на которого заброшена сеть, не может двигаться (не может ходить, не может пользоваться руками, может говорить). Снять сеть может другой игрок **за 60 секунд**.
- Паук может затягивать тоннели паутиной (бечевкой). При касании паутины игрок не может передвигаться. Его могут выдернуть из паутины **2 человека**. Паутину требуется пережигать (резать запрещено)

1 Лвл	Убивается: • с огнестрельного оружия в живот, • с холодного в корпус, • граната в радиусе 3 м – смерть	Убивает: • 1 касание в корпус – тяжелое ранение, • второе касание – смерть, • касание в конечность – легкое ранение
2 Лвл	Убивается: • с огнестрельного оружия в живот, • с холодного в живот, • граната в радиусе 3 м – смерть	
3 Лвл	Убивается: • с огнестрельного оружия в живот, • с холодного в живот, • граната в радиусе 3 м – смерть • ТОЛСТАЯ ШКУРА (игнорирует первое попадание)	

ТЯЖЕЛОВЕС

1 Лвл	Убивается: • с огнестрельного оружия в спину, • с холодного в спину, • граната в радиусе 3 м – смерть • ТОЛСТАЯ ШКУРА (игнорирует первое попадание)	Убивает: • 1 касание куда угодно – тяжелое ранение, • второе касание – смерть
2 Лвл	Убивается: • с огнестрельного оружия в спину, • холодное оружие игнорирует, • граната в радиусе 3 м – смерть • ТОЛСТАЯ ШКУРА (игнорирует первое попадание)	
3 Лвл	Убивается: • огнестрельное оружие игнорирует, • холодное оружие игнорирует, • граната оглушает на 30 секунд • Добивается с огнестрельного оружия в упор (рядом с МОНСТРОМ, СКАЗАТЬ "ДОБИВАЮ") или гранаты	