

РОЛЕВЫЕ ПРАВИЛА

В течение всего игрового процесса игроки не могут покидать территорию полигона за исключением случаев чрезвычайного характера.

Перед началом игры каждый игрок проходит индивидуальную регистрацию и, на усмотрение организаторов, хронирование оружия и проверку защитных очков.



РОЛЕВАЯ СИСТЕМА

В игровом мире игрок обладает полной свободой действий — он может исследовать, общаться, сражаться, выполнять задания и объединяться с другими игроками. Развитие личности игрока происходит по мере приобретения новых навыков и способностей (перков). Научиться новым навыкам можно различными способами, в основном — обменяв на очки опыта (подробнее — см. пункт ИГРОВОЙ ОПЫТ). Большинство игровых предметов для своего использования имеет ряд минимальных требований, т.е. чтобы воспользоваться таким предметом, необходимо предварительно получить соответствующие навыки.



ИГРОВОЙ ОПЫТ

За выполнение заданий (квестов) игроки получают очки опыта, которые в последствии обмениваются на перки. Чем сложнее и опаснее выполненное задание, тем больше опыта выдается за его выполнение. Каждый игрок волен самостоятельно выбирать сложность стоящих перед ним задач. Так же опыт можно получить от игровых предметов, которые можно найти на территории полигона (книги, схемы, журналы, механизмы и т.д.)



ЭКОНОМИКА ИГРЫ

В игре используется аутентичная игровая валюта (патроны, серебро и золото). Абсолютное большинство игровых предметов можно купить или продать за игровую валюту. Игрок может получать игровую валюту в качестве вознаграждения за выполнение заданий, как заработную плату, в качестве трофеев, сдавая добытую или произведенную продукцию, либо продавая найденные на территории пустоши ценные вещи.

Игроки также могут совершать бартерные операции, используя в качестве товара любые игровые предметы: еду, воду, и т. д. Помимо этого, игроки вправе зарабатывать валюту любым не противоречащим правилам и законам (игровым и реальным) способом.





БОЕВАЯ СИСТЕМА

Попадание шара в любую часть тела, удар игровым холодным оружием, подрыв на взрывном устройстве переводит игрока в состояние «РАНЕН». **Последующие попадания не засчитываются.** Раненый игрок должен обозначить факт своего поражения красной повязкой (в темное время суток — фонарем с красным светофильтром), лечь на землю и, в ожидании обыска, лежать пять минут (неторопливо сосчитать до трехсот). При этом раненый игрок НЕ может совершить самоубийство, стрелять и кидать гранаты. Раненый может перемещаться ползком на руках (ноги не участвуют), звать на помощь (в случае наличия у раненого игрока перка «Медик» и бинта, он может самостоятельно перевязать себя, после чего переходит в состояние «ЗДОРОВ» не дожидаясь прошествия пяти минут). За это время любой другой может совершить относительно раненого игрока следующие действия:

1. Добить и изъять все отчуждаемые игровые ценности - оружейные чипы, деньги, патроны, игровые трофеи и квестовые предметы. Для этого необходимо сказать: «Добиваю» (или сформулировать иначе, оставив смысл); наличия оружия для добивания не обязательно. В этом случае раненый игрок переходит в состояние «МЕРТВ» и идет в мертвяк. Не добивая раненого, отбирать его вещи нельзя.
2. Оказать первую помощь (необходимо наличие перка «Медик» и бинта); при этом медик должен наложить повязку на любую часть его тела, после чего раненый возвращается в состояние «ЗДОРОВ» и может действовать соответственно обстановке (бинтовая повязка остается на вылеченном игроке, удалить ее можно обратившись к хирургу, вылечив таким образом последствия полученного ранения). При повторном ранении игрок уже не может быть вылечен медиком и при любом раскладе из состояния «РАНЕН» переходит в состояние «МЕРТВ» по истечении пяти минут.
3. Захватить в рабство. Для этого необходимо наличие перка «Работорговец». Раненому игроку требуется оказать медицинскую помощь (для чего, в свою очередь, необходимо наличие перка «Медик» и бинта), в процессе оказания обозначив свое намерение и выдав раненому жетон перка «Раб». Или это могут быть два человека - один с перком «Работорговец» а другой - с перком «Медик». Захваченный таким образом в рабство игрок после оказания ему первой помощи лишается собственной воли и становится собственностью пленившего его игрока (см. пункт РАБСТВО).

Если к раненому игроку никто не проявил интереса в течении пяти минут, он переходит в состояние «МЕРТВ» и идет в мертвяк.





СМЕРТЬ

А смерть — это смерть. Игротехнические персонажи (главы фракций, торговцы на локациях, персонал игровых заведений и т.д.) в случае своей гибели на рабочем месте НЕ уходят в мертвяк, но прекращают работу на 30 минут; заведение, в котором работает погибший игротех, на этот период считается закрытым. Смерть игротехнических персонажей вне своей локации отыгрывается общим порядком. Все финансовые и квестовые сделки после смерти остаются в силе.



МЕРТВЯК

Функции мертвяка в антураже игры выполняет кладбище. Любой персонаж после смерти возрождается здесь. Время общего мертвяка - 40 минут (если нет каких либо дополнительных плюшек)



ЧИПЫ НА ОРУЖИЕ

Для использования любого оружия в рамках игры (за исключением холодного) необходим чип на оружие.

Чип представляет собой изготовленный типографским способом браслет, который закрепляется на любую часть оружия.

Приобрести оружейные чипы можно в различных торговых точках за игровую валюту.

Чип может быть утрачен, - например, похищен другим игроком или поврежден в результате неаккуратного обращения, при этом оружие считается неисправным и не может быть использовано до тех пор, пока на него не установят новый чип.

Поврежденные чипы не подлежат восстановлению, однако выкупаются у игроков в тех же торговых точках как игровые трофеи.





РАБСТВО

Игрок может попасть в рабство двумя способами:

1. Добровольно сдавшись в какой-либо ситуации, когда такой вариант видится игроку не самым плохим выходом.
2. Будучи захваченным в рабство в состоянии «РАНЕН».

В том и в другом случае игрок, попавший в рабство, становится полностью послушным своему хозяину. Имущество, находящееся на руках у захваченного в рабство игрока, переходит в собственность хозяина; хозяин волен забрать его себе или оставить рабу.

- Раб остается способным удовлетворять свои физиологические потребности, все остальное за него решает хозяин.
- Раб не способен сознательно причинить вред своему хозяину и остается верен ему до смерти (своей или смерти хозяина) или до того, как хозяин отпустит раба на свободу.
- Раб может быть продан или подарен другому хозяину. У раба не может быть более одного хозяина одновременно.

По прошествии минимального срока нахождения в рабстве, в случае, если хозяин жесток и условия жизни кажутся невыносимыми, раб может покончить с собой (при этом он должен поставить в известность бывшего хозяина, после чего с красной повязкой отправиться в мертвяк). Раб всюду следует за своим хозяином и не может отходить от него более, чем на пять метров, если не получит от хозяина конкретного указания удалиться.

По приказу хозяина раб может применять имеющиеся у него навыки. Но может делать это не результативно: «Ай, хозяин, не получается!».

По приказу хозяина раб может воевать на его стороне. Но так же может это делать не результативно: «Ай, хозяин, я опять промахнулся!».

Хозяин может способствовать получению рабом новых перков. Самостоятельно раб не может убежать, но обретает свободу в случае гибели хозяина. Хозяин может убить раба в силу каких-то причин. Или без таковых.

Минимальный срок нахождения игрока в рабстве — 60 минут (время может быть уменьшено по взаимному согласию хозяина и раба, либо в результате обстоятельств). Максимальный срок нахождения в рабстве — 2 часа (время может быть увеличено по взаимному согласию хозяина и раба). По прошествии оговоренного времени хозяин должен либо убить раба, либо предоставить ему свободу, забрав при этом жетон перка «Раб».





ПЛЕН

Игрок может попасть в плен двумя способами:

1. Добровольно сдавшись в какой-либо ситуации, когда такой вариант видится игроку не самым плохим выходом.
2. Будучи захваченным в плен в состоянии «РАНЕН».

В том и в другом случае игрок, попавший в плен, становится частично послушным своему захватчику. Имущество, находящееся на руках у захваченного в плен игрока, может быть изъято.

- Пленный остается способным удовлетворять свои физиологические потребности.
- Пленный обязан 100% честно отвечать на заданные вопросы.
- Пленный может сбежать.

Минимальное время пленения – 30 минут, максимальное – 60 минут. По прошествии оговоренного времени захватчик должен предоставить пленному свободу.



ОГРАБЛЕНИЕ ЛОКАЦИЙ

В случае возникновения ситуации, когда игроку (или нескольким игрокам) удастся устранить охрану и посетителей и он (они) остается один на один с персоналом, появляется возможность совершить ограбление данного заведения. Отчуждению подлежат денежные средства из кассы в размере не более 50% от общего объема. Торговый ассортимент, равно как и другие материальные ценности, НЕ отчуждаемы — только деньги и только половина (если нет навыка «вор»)

Персонал заведения при этом не может поднимать тревогу, кричать, звать на помощь, или как-то иначе привлекать внимание к происходящему и обязан честно отдать требуемую сумму. После этого у грабителей есть одна минута, чтобы покинуть место преступления, прежде чем персонал ограбленного заведения сможет поднять тревогу.





НЕДОМОГАНИЕ И ОТРАВЛЕНИЕ

Любой игрок во время игры может получить негативное влияние (недомогание или отравление).

Недомогание

Выполнено в виде карточки с таблицей симптомов, разбитых по времени и скрытых за отклеивающимися полосками.

Принцип прост: игрок может получить карту «недомогание» от кого угодно, а так же найти её с каким либо предметом. Действие такой карточки начинается мгновенно и игрок должен отклеить первую полоску, напротив надписи «первичный симптом» - за наклейкой будет описание симптома, например: «головокружение», игрок обязан тут же начать отыгрывать симптом. Затем по прошествии времени (указано на карточке) отрывать последующие полоски и отыгрывать все симптомы одновременно.

-Выяснить причину недомогания и излечиться от болезни можно исключительно у фельдшера, который в свою очередь обладает знаниями, необходимыми препаратами и вакцинами.

Отравление

Отравление это просто, где угодно и когда угодно! Будьте внимательнее, что едите и пьёте, иначе велик шанс отравиться и в итоге изойтись кровавым поносом.

-Отравление может лечить фельдшер и игрок с навыком «медик» имеющий при себе противоядие.



ГОЛОДНЫЙ ДВИЖОК

Так как действия игры разворачиваются в постапокалиптическом мире, на ней реализована система «голодный движок» - это означает, что игрок на старте лишается всех плюшек в виде еды, воды и собственных шаров (предоставляется организаторами). Во время игры, любой участник вправе выбирать метод заработка на существование, будь то: выполнение поручений, грабёж, убийства, попрошайничество и т.д.



2083

ЕДА И ПАТРОНЫ



РЕСУРСЫ

Ресурс - карточка закреплённая за каким либо предметом, для рядового игрока несёт только прибыль в виде патронов или серебра.

Виды ресурсов: патроны, бензин, еда, вода, спиртное.

Карточки ресурсов можно продать почти любому персонажу, но цены на покупку сильно варьируются в зависимости от надобности.

Карточка должна быть закреплена на предмете, без него она не несёт никакой ценности.



ПОЛИТИЧЕСКАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ

Все главы сторон, группировок и специальные персонажи участвуют в политической игре. Игра строиться на добыче ресурсов и их дальнейшем использовании. Например не имея горючего, не будут работать генераторы, нечем заправлять технику и керосиновые лампы. Аналогичная ситуация с патронами, едой, водой и выпивкой.

В игре участвуют карточки ресурсов, которые участники добывают и продают, различным персонажам.

Обменять карточки на реальные вещи, можно на нейтральной локации у специального персонажа. (подробнее на игре)

Не забывайте, что вы едете на игру по собственному желанию, тем самым соглашаетесь с данными правилами и готовы к различным поворотам событий!

Не забывайте - это ролевая игра, здесь вас могут поднять по среди ночи и утащить в лес, будьте готовы отыгрывать достойно!

