

ПЕПЕА

ролевая, техногенная игра,
живого действия

правила игры

благовещенск 2015

Полевая ролевая, техногенная игра, живого действия: «Пепел»

Жанр: постапокалиптика.

Полигон: Благовещенск, гарнизон Черемхово.

Дата проведения: 17-19 июля 2015 г.

Предполагаемое число игроков 90 – 100.

Игровой взнос: не определён

Контакты:

+7 962 285 20 68

vk.com/mahaon88

petr-ivanch@mail.ru

Александр

Необходимый минимум вещей, для допуска на игру

- Антуражный внешний вид
- Очки защитные
- Красная и зелёная повязки
- Фонарь с красным светофильтром
- Часы (желательно наручные)
- Спальные принадлежности (пенка, спальник, подушка, одеяло). Палатка по желанию

Краткое описание фракций на грядущую игру.

Пантеон

Представители тоталитарной власти и её войска. Они следят за соблюдением законов и порядка жителями жилого кластера (жилой зоны). Вершат правосудие, сажают в тюрьму и казнят. Контроль над всем происходящим, это их смысл жизни. Что не контролируется, тому нельзя доверять.

Отношение к другим фракциям

Враждебное: братство

Натянутое: четвертаки

Нейтральное: все остальные

Четвертаки

Политическая армия, также жаждущая власти, но, к сожалению не имеющая её, но стремящаяся её достичь. Состоит в основном из военных и политических фанатиков.

Отношение к другим фракциям

Натянутое: пантеон

Нейтральное: все остальные

Подпольная организация «Братство»

Бунтари, мятежники, не желающие подчиняться власти, что выжимает последние соки из простых людей. Действуют скрыто, подрывы, теракты. В общем не признают ни какую власть. Являются извечной мишенью Пантеона.

Отношение к другим фракциям

Враждебное: пантеон

Нейтральное: все остальные

«Вестники серого сна»

На прошлой игре, пепельный демон, высасывающий всю жизненную силу из миров, превращая их в пепел, был сражён и отброшен в то измерение, которое практически разрушил. Он ослаб, лишился физического тела. В этот момент появился культ, считающий этого демона, великим божеством, стирающим с земли всю боль, страдания и ненависть, для того, чтоб она вновь расцвела в радости. Они отыскивали поверженного демона, и теперь восстанавливают его силы, что бы он смог завершить священную зачистку.

Отношение к другим фракциям

Ко всем скрытая вражда.

Людоеды (Сиянцы)

Их происхождение и жизнь покрыта мраком. Всё что мы знаем, это то, что они являются мутантами, приспособившимися к жизни в мёртвом кластере, питаются человеческим мясом, а встреча с ними, редко приводит, к чему ни будь хорошему.

Отношение к другим фракциям

Нейтральное ко всем.

Мародёры

Банда преступников, промышляющая грабежами, разбоями и различным бесчинством. Не имеют, марали, обожают запах денег и предвкушение наживы.

Отношение к другим фракциям

Нейтральны ко всем.

Храм Амо-Эффея

Боевые монахи, хранящие в себе осколки веры. В своём естестве, далеки от праведности, но всё же к ней стремятся. Верят в спасение своей души, если будут отчищать этот мир от «нечисти», усмирят демонов и заниматься прочей мистической зачисткой. Изучают деирологию (демонологию) и поклоняются деиру (демону) Амо-Эффее, так же промышляют экзорцизмом и инквизицией.

Отношение к другим фракциям

Враждебное: людоеды, вестники серого сна

Нейтральное: все остальные

Наёмники

Небольшие группы людей, с отточенной техникой командного боя. Воюют за тех, кто больше заплатит, ни чего личного.

Отношение к другим фракциям

Нейтральное ко всем.

Учёные

Люди, посвятившие свою жизнь науке. Занимаются созданием экзоквантов (химических препаратов), и изучением параллельного измерения как такового.

Отношение к другим фракциям

Нейтральны ко всем.

У каждой фракции, за исключением мелких банд и одиночек, имеется определённая цель в игре, достигнув которой она считается победителем. По окончании игры победителем может оказаться одна фракция, либо несколько.

Об азах

Пепел, это общественный, культурный проект, в котором, как и во всём обществе не приветствуется хамское поведение, оскорбление и унижение достоинства других людей, а тем более, физическое насилие и пьянство. Уважайте, пожалуйста, себя и других игроков.

Вся игра построена на доверии и честности игроков. Помните, правила предназначены не для того, чтобы ограничить в действиях, а наоборот, чтоб дать массу инструментов, для реализации своих идей и замыслов.

Несоблюдения правил игры не доставит удовольствие ни вам, ни другим игрокам. Относитесь с уважением к своим товарищам по игре, соблюдайте правила проекта, и масса незабываемых впечатлений вам обеспечена.

Игровые документы

В начале игры, вам, будет выдан игровой паспорт, в котором отмечаются все ваши игровые данные, такие как: игровое имя, количество жизней, полученные навыки, штрафные санкции и поощрения.

Допуск вооружения

Холодное

Холодное оружие должно быть потенциально безопасным и функциональным, иметь эстетический вид и соответствовать реально существующим образцам или подходить по тематике игры.

К участию в игре допускаются имитация ножей, штык-ножей и штыков в виде муляжей, выполненных из мягкой пластмассы (полистирол, полиэтилен) или резины (Cold Steel). Оружие из текстолита, дюрали и дерева допускается в ограниченном количестве (длина не более 20 см. с рукоятью, будет проходить строгую аттестацию на безопасность). Так же к игре допускаются LARP-протектированные модели оружия. Конструкция и материал игровой имитации холодного оружия должны исключать возможность любого травматического воздействия, в том числе при поломке оружия в процессе касания клинком. Удары клинком головы, шеи и паховой области запрещаются. Удары должны исключать возможность нанесения любого физического ущерба.

Метание холодного оружия не допускается.

Луки и арбалеты

На игру допускаются луки и арбалеты с натяжением до 15 кг и скоростью полета стрелы не более 33 м/с. Древка игровых стрел и болтов должны быть ровными и иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц. Допускаются деревянные древки не тоньше 8 мм

или фибергласовые не тоньше 6,7 мм. Игровые стрелы и болты должны быть с эстетичным и прочным "оперением" без режущих кромок, иметь нормальный баланс (центр тяжести не дальше 1/3 длины от наконечника) и весить не больше 70 грамм. Наконечники, игровых стрел и болтов, должны иметь диаметр эстетичной и мягкой боевой части из ЭП не менее 5 см. Диаметр закладного элемента на торце древка не менее 25мм (5 рублей). Толщиной амортизирующих слоев над закладным элементом не менее 30мм. Даже при сильном давлении на головную часть древко или сердечник не должно прощупываться. При сомнении в прочности древка или боевой части игровых болтов и стрел может производиться тестовый отстрел. Так же, стрела или болт могут быть разобраны, для ознакомления с её конструкцией. Стрелковое оружие допускается комплексно (лук + стрелы, арбалет + болты), пользоваться чужими стрелами/болтами запрещено. Запрещается использовать на игре спортивные и охотничьи луки и арбалеты.

Огнестрельное

Электропневматические, газовые и спринговые привода.

Максимальная скорость вылета шарика для всех типов стрелкового оружия не более 130 м/с.

Исключение составляет длинноствольное оружие с одиночной стрельбой: 172 м/с.

Привода, также желательно, более менее, привести в постапокалиптический вид. Для этого не обязательно его карябать или красить, достаточно обойтись временным антуражем: изолентой, обмоткой и тд.

Стрельба в помещении

Стрельба в помещении, ведётся только с оружия, со скоростью вылета шара не более 120 м/с., либо только одиночными.

То есть, если пулемёт, со скоростью вылета шара выше 120 м/с., то в здании его можно установить только в оконном, или дверном проёме, чтобы огонь вёлся из здания, а не в нём.

боеприпасы

Боеприпасы для оружия, предоставляются проектом: 6 мм пластиковые шары массой - 0.2гр! Использование своих шар, является грубым нарушением правил.

Магазины

Для пулемётов допускается использование магазинов бункерного типа, для всего остального оружия, разрешены магазины, только, механического типа.

Гранаты, растяжки

Гранаты должны быть изготовлены на базе петард промышленного производства (корсары 4-6) и внешне походить на реальные образцы или самопальные подпольные взрывчатки. В виде поражающего элемента в гранатах используется цельный горох, соя или 6мм шары массой 0.12-0.20гр (ЗАПРЕЩЕНО использование дробленого гороха или другого наполнителя!!!).

Растяжки представляют собой хлопушки имитирующие взрывчатку.

Боевые правила

Холодное оружие

Поражаемая зона, по правилам майки, то есть торс и плечевой пояс. Бить в голову, пах и шею травма опасно и, следовательно, запрещено. При попадании по рукам и ногам, вы, получаете лёгкое ранение, которое начинает действовать через 5 минут, но с момента попадания вы не можете использовать раненную конечность. То есть, допустим, вы, участвуете в боевых действиях, вам нанесли ранение в правую руку, вы вскрикиваете от боли, и перекладываете оружие в другую руку и продолжаете бой, раненную руку, вы, уже не используете. Вы, сражаетесь левой рукой, одерживаете победу, и тут проходит 5 минут с момента ранения, вы, падаете на землю и находитесь в состоянии лёгкого ранения, далее действуете по правилам «лёгкое ранение» (см. ниже).

Попадание холодным оружием в торс, вне боевой ситуации, убивает противника сразу. В боевой ситуации, вводит в состояние тяжёлого ранения (порядок действий см. ниже). Не боевая ситуация считается тогда, когда в радиусе 30 м. от вас нет ни каких боевых действий.

Огнестрельное оружие.

Очередь засчитывается за одно попадание. Зона поражения огнестрельным оружием – полная. При попадании шара, в какую либо часть тела, игрок считается раненым (см. раздел «ранения»).

Огнестрельное оружие не используется в ближнем бою, в качестве холодного оружия (прикладами махать запрещается).

Гранаты, растяжки.

Радиус поражения гранат (гранат-растяжек) 5 метра или небольшое помещение (комната). При разрыве гранаты (растяжки), игроки, находящиеся в зоне поражения умирают. Те, кто находится за пределами 5 метров, погибают в случае попадания в них осколочного элемента от гранаты (гранаты-растяжки), рикошет осколка также считается попаданием.

Запрещается брать в руки и отбрасывать инициированные гранаты и другие пиротехнические изделия!!!

Ранение

Есть два вида ранения: **лёгкое и тяжёлое.**

Лёгкое ранение

Если вам попали в конечность (руку, ногу), вы считаетесь легко раненным, вскрикиваете от боли и падаете на спину или на бок. Качественно отыгрываете своё ранение: кричите, стонете, зовёте на помощь.

«Кровотечение» раненного игрока, продолжается 3-5 минут, по его усмотрению. Если не было предпринято ни каких действий в течение 5 минут, игрок погибает. Будучи раненным, игрок, может, ползком, уходить от линии огня, лёжа на спине или на боку, продолжая отыгрывать ранение.

Перенос раненного

Перенос раненного игрока, осуществляется полноценно, не взяли за руку, и повели, а взяли и понесли. Раненный игрок, имеет право лишь слегка при этом помогать.

Добивание раненного

Добивание производится ножом, по правилу майки.

Также, раненый, может обороняться холодным оружием (по правилу майки), не совершая резких выпадов и нереальных, для смертельно раненного человека, действий.

Спасение раненного

Раненный игрок, может спастись, имея при себе индивидуальный перевязочный пакет, который состоит из бинта.

Чтобы остановить кровотечение и не умереть сразу, необходимо, обильно, во всю длину бинта, перебинтовать раненное место. Вы можете сделать это сами, или вам может помочь товарищ по оружию. Также, в перевязку необходимо замотать листочек бумаги, на котором нужно написать время получения ранения, это нужно для того, что бы медик, смог оказать соответствующую помощь. Листочек будет идти вместе с бинтом, карандаш должен быть у вас при себе.

После полного закрепления бинта, игрок может вновь подняться и действовать по обстоятельствам, но использовать раненную конечность он не может. **Также, после получения первой помощи, необходимо, в течение 30 минут, получить помощь квалифицированного медика в больнице**

(мертвяке) или у обучившегося медицине игрока. В противном случае игрок погибает.

Если, будучи, раненным, игрок, вновь попал в боевые действия и поймал шар или нож, он считается мёртвым (см. раздел, если вас убили).

Запрещается

-отрывать куски бинта, и перевязывать ими небольшие участки.

-использовать бинты, добытые не игровым путём.

Тяжёлое ранение

Если, шар, прилетел в торс или голову (по возможности, просьба, избегать стрельбы в голову), вы считаетесь тяжело раненным. Также, вскрикиваете от боли, падаете на землю и качественно отыгрываете своё ранение. В течение 3-5 минут, вам необходимо оказать первую помощь, но сами вы этого сделать уже не можете (за исключением некоторых случаев, об этом ниже). После перевязки, у вас, есть, также, 30 минут на оказание квалифицированной помощи, но самостоятельно вы передвигаться не можете, только с чьей-то помощью, но можете вести огонь.

Броня

Есть два типа брони: обычная броня и джаггернаут.

Обычная броня

Покрывает отдельные участки тела, преимущественно торс, и даёт вам ряд преимуществ:

1. При получении тяжёлого ранения, носитель брони, получает лёгкое ранение, и может действовать по правилам лёгкого ранения. То есть, самостоятельно перебинтовать рану и самостоятельно передвигаться, при этом ведя огонь.
2. Увеличение времени на поиски медика на 10 минут (и того получается 40 минут), для получения помощи.
3. Уменьшение времени отсидки в мертвяке на 10 минут.
4. Защищает от холодного оружия, **при попадании в торс.**

Джаггернаут: покрывает всё тело (броня скафандр). 80% брони не пробивается огнестрельным оружием. Слабое место выводится на спину, попадание, в которое, и приводит к гибели «ходячего танка». В этой броне не действует система ранений, смерть наступает сразу, это объясняется тем, что достать человека из неё, для оказания помощи, дело хлопотное, и не успеется до наступления смерти.

Холодное оружие, действует по тому же принципу.

Граната, уничтожает носителя тяжёлой брони, если он оказался в радиусе её смертельного действия, т. е. 5 метрах.

Создание этого вида брони, обсуждается, непосредственно с мастером.

Защита головы (шлем): защита от оглушения.

Оглушение

Если игрока ударили по спине нерабочей частью оружия и сказали "оглушен", то он падает и медленно, про себя считает до ста, после чего приходит в себя

и действует дальше по обстановке. При оглушении противника бейте, пожалуйста, не изо всей силы, особенно, если это девушка.

Обыск

Обыск проводится, прямой, либо словесный (называется участок, обыскиваемый игрок, обязан выложить игровые предметы, находящиеся в этом участке), если кто-то из игроков против того, чтобы по его карманам шарили.

Яд

По вкусу яд напоминает лимонную кислоту, коей и является, так что если в выпитой вами воде чувствуется вкус лимонной кислоты, вас отравили, у вас есть 3 минут на то чтобы найти противоядие, если противоядие не найдено персонаж погибает.

Если вас убили

Если ваш персонаж погиб, вы надеваете красную повязку на голову, днём, или включает фонарь с красным светофильтром ночью.

Золотое правило «мёртвого»: мертвый общается только с мёртвыми. Ни какое взаимодействие не допускается между мёртвым персонажем и живым. За исключением одного случая, когда на мертвого персонажа воздействуют определённым препаратом.

По пути в мертвяк

Перед тем как направится в мертвяк, игрок, должен удостовериться, что не помешает игровому процессу, и не внесёт дисбаланс своим перемещением.

По пути в мертвят, игрок, также придерживается этих принципов: не вмешивается в игровые процессы и не взаимодействует с живыми игроками. Если у него на пути встречаются, какие либо, игровые, события, в которые он может вмешаться, своим появлением, игрок обязан подождать в стороне, либо пойти другой дорогой.

В ночное время, игрок, может светить под ноги фонарём, но ни в коем случае по сторонам, вполне возможно, что это окажется вмешательством в игровой процесс.

В мертвяке

По приходу в мертвяк (в больницу), игрок, отмечается у хозяина мертвяка (главврача) и делает краткую запись, о своей гибели, в «книги павших». После чего ожидает своего оживления в течении 1 часа, отсчёт начинается с момента прибытия в мертвяк.

Покидать территорию мертвяка, игрок, может только по договорённости с хозяином мертвяка.

Игрок вправе продлить время пребывания, ели решил отдохнуть.

Также, время, может сократиться, по решению хозяина мертвяка, либо по выполнению тех. задания.

В игровом паспорте, имеются три сердечка, это ваши условные жизни. При попадании в мертвяк, одно сердечко вычёркивается, и так до тех пор, пока не вычеркнутся все сердечки. Когда третье сердечко вычёркивается, персонаж

считается погибшим, перелистывается страница и жизнь начинается с нового листа. При этом он теряет все накопленные навыки и бонусы.

По завершению времени, игрок, получает игровой паспорт и считается живым.

Правило часовой амнезии

При выходе из мертвяка, игрок обладает лишь той информацией, и в праве ей пользоваться, которая была известна, ему, за час до гибели. То есть, если вы узнали что то важное, и через 50 минут вас убили, то условно, эту информацию, вы, не помните, и пользоваться ей не в праве.

При штурме баз четвертаков и пантеона

В момент штурма базы четвертаков или пантеона, для игроков штурмуемой фракции, устанавливается мертвяк внутри базы. При окончании штурма, собственный мертвяк, автоматически снимается. Находящиеся в нём игроки досиживают своё время, а убитые после окончания штурма, отправляются в общий, в центавре.

Х-вирус

Крайне страшная болезнь, которую, у вас, есть возможность подхватить.

Заиксованные, или иксы это, люди, которые попали под действие Х-вируса.

Своим внешним обликом они лишь отдалённо напоминают человека:

горбатая спина, облезлая кожа, мутированное лицо напоминает, лысую, собачью морду, а глаза всё время кровоточат.

Борьба с заиксованным

Раны, внутри мутанта, очень быстро зарастают, так что огнестрельное оружие (игровое конечно), его не берёт. Есть два способа его убить: гранатой или холодным оружием.

У заиксованного один хит, но после попадания холодным оружием, по правилам майки, в заиксованного, необходимо симитировать отрезание головы (будьте осторожны, не хватайте человека за голову и не делайте резких движений, это всего лишь имитация). Если в течении 10 секунд, после нанесения удара и того как заиксованный упал, не было симитировано отрезание головы, заиксованный вновь встаёт, и дальше действует по обстоятельствам (продолжает бой, или обращается в бегство). Попадание по конечностям не снимает, с заиксованного, хит, но выводит конечность из строя на 10 секунд.

Если заиксованный нанёс вам удар, своими когтистыми лапами, по правилам майки, то вы получаете ранение и падаете на землю. Но, кроме того, если заиксованный вас, по каким либо причинам не добил (по своему желанию, или ему помешали), вы заражаетесь X-вирусом и, находясь на своём месте, жадно вызываете о помощи. Если в течение 3-5 минут, вам не был введён антидот, то вы обращаетесь в такого же заиксованного.

Порядок действий при заражении X-вирусом

Вы подхватили вирус, каким либо способом (в бою, вас заразили вакциной или вы имели тактильный контакт с жидкой смесью вируса), вы падаете, и находитесь на этом месте в течение 3-5 минут, в которые вас можно излечить,

введя определённое лекарство. Ввести его можно самостоятельно, если оно у вас имеется. Если лекарство не получено, мутация доходит до необратимой точки. Вы одеваете на голову красную повязку и направляетесь в мертвяк. По прибытию, у хозяина мертвяка получите накладные когти и указание к дальнейшим действиям. Желательно оружие оставить в мертвяке, либо у доверенного лица, оно вам пока не пригодится, а кроме того, будет мешать.

После того как, вас, убили в образе заиксового, и с имитировали отрезание головы, вы направляетесь в мертвяк, и выходите из него снова человеком. Время пребывания в мертвяке, в таком случае, определяется на месте, хозяином мертвяка.

Что вы имеете заразившись

- Стадный инстинкт (если видите заражённого, держитесь вместе).
- Инстинкт выживания (рационально расцениваете ситуацию, чтобы спасти свою шкуру).
- Когтистые лапы (ваши кисти рук – холодное оружие).

Что вы не имеете заразившись

- Оружия
- Человеческого разума (не можете строить хитроумных планов, по завоеванию мира).
- Пощады со стороны людей.

Интроксы

На некоторых людей, Х-втрус, действует иначе. Он останавливает мутацию человека на середине. В результате, человек, получает сознание акса, а тело, из за незаконченной мутации, остаётся человеческим, но частично сковывается в судорогах. Реакция на Х-вируса, на ваш организм, определяется в мертвяке.

Образ интрокса: человек с кровоточащими глазами, передвигается только шатающимся шагом, может вести не прицельный огонь, не может перезаряжаться.

Если интрокс, схватил вас обеими руками, вы считаетесь заражённым.

Борьба с интроксом, ведётся, также, как и с заиксованным.

Клещи.

Огромные, мутированные насекомые иногда выпрыгивают из кустов и развалин, впиваясь в шею людей. Проникая в нервную систему, он уменьшает активность своего носителя (с клещом невозможно передвигается бегом). Снятие клеща самостоятельно или при помощи друга, означает гибель. Без вреда для игрока, клеща может снять только медики.

С провизией в нынешнее время тяжело, и в пищу идёт всё, даже клещи. Сняв паразита вы можете его продать в закусочную, "там из него с радостью приготовят бульон". Отыгрывает клещей игротех (или игрок, получивший тех задание), выкидывая их в людей. Если вы идёте и вдруг почувствовали мягкий удар в любую часть тела, и, оглянувшись по сторонам, ведете лежащего клеща, то повязываете его на шею и передвигаетесь только шагом, пока его не снимут, если не понятно, что произошло, то игротех пояснит, что в вас впился клещ. Если клещ промазал и пролетел мимо, можете его поднять, быстрее,

чем это сделает игротех, и далее поступать с ним по желанию, лучше конечно продать в закусочную. Клещ может впиться только тогда, когда его в вас бросили, если вы видите его лежащем на земле или в гнезде, то он безопасен.

Параллельное измерение

Год назад, стало известно о существовании параллельных измерениях, одно из них, даже, стало доступно, но оно находится на грани своего краха. Жизни там нет, как и кислорода, но там остались ценные вещи, снаряжения и т.д. Многие кладоискатели и искатели приключений, направляются за наживой в практически уничтоженный мир. Как попасть в него и как из него выйти, предстоит узнать, непосредственно в ходе игры.

У торговца, со своих секретных источников, время от времени появляются карты или координаты интересных мест или кладов, находящихся, в том измерении. Но будьте осторожны, в том мире встречаются пепельные войны, которые уничтожают всё живое, попадающее на пути.

Если вы попали в параллель

И так, попав в параллель, необходимо тут же, или заранее, одеть респиратор с заряженным кислородным баллоном. Нахождение в параллели без заряженного респиратора, означает мгновенную смерть. Так же оденьте на голову зелёную повязку, которая обозначает ваше пребывание в параллельном измерении. Отключить рацию. Отныне вы не в привычном мире, и любые взаимодействия с людьми, что в реальности, не могут быть возможны. В контакт можете вступать только с теми людьми, у кого на голове

такая же зелёная повязка. Несколько человек, находящиеся в параллели, могут настроить рации на одну волну.

Снятие, с головы, зелёной повязки, не означает выход из параллели. Это будет, грубым, нарушение правил и внесёт неразбериху в игру.

Если, вы, идёте в реальном мире, и видите человека с зелёной повязкой, а у вас такой повязки нет, то вы его не видите, и контактировать с ним не можете.

Замки и взломы

Некоторые двери и сундуки, закрыты замками. Замки изготовлены из оргалита и имеют механическую конструкцию (не ту что была на прошлой игре). К каждому замку подходит индивидуальный ключ. Также этот замок можно взломать, для этого необходимо получить навык взлома, в процессе получения навыка, вам, объяснят, как это сделать.

Лекарства и препараты

Лекарствами и препаратами являются экзокванты, располагаются они все в шприцах. Воздействие на организм, они, могут оказывать, как положительное, так и отрицательное.

Список и действие препаратов.

Яд - убивает за 3 минуты.

Противоядие.

Снотворное - усыпление на 5 минуты.

«Регерат» - повышает регенерацию тканей (ставится при ранении, в раненный участок, перед перебинтовываем, через 15 мин. рана затягивается сама, без осмотра медика).

«Экстра регерат» - повышение регенерации на 100% (ставится при ранении, в раненный участок, через 5 мин. рана затягивается).

«Анальгетик» - сильное обезболивающее (ставится при ранении, + 15 мин. ко времени на поиск медика).

«Ч.Р.20» (чёрные лёгкие 20) – на время перестраивает дыхательную систему (20 мин. спокойного дыхания в мёртвом кластере).

«Транс-Х» - получивший дозу, становится переносчиком Х-вируса, сам при этом оставаясь здоровым. Перенос осуществляется через касание.

«Интро-Х» - получивший дозу, мутирует в интрокса.

«Х-вирус» - получивший дозу, мутирует в заиксовоного.

«Анти-Х» - профилактика против заражения Х-вирусом на один день.

«Бифидокрикс» - лечит от Х-вируса, при введении в течении 5 мин. после заражения.

Полное лекарство от Х-вируса – возвращает заиксованным и интроксам, человеческий облик.

Ослепление – получивший дозу, слепнет.

«Ясновидение» - получивший дозу, видит события и предметы в параллельном измерении (точнее может пользоваться увиденной информацией), но не может на них воздействовать. (Лечит ослепление).

Безумие – получивший дозу, ведёт себя совершенно не адекватно и не может принимать рациональных решений.

Подчинение – получивший дозу, беспрекословно подчиняется тому, что скажет «подчиняйся», сразу после ввода препарата. (Лечит безумие).

Амнезия – получивший дозу, забывает себя и всё что делал до укола.

«Ревенант» - ставится погибшему, для кратковременного оживления, для допроса. Погибший не имеет право лгать. (Лечит амнезию).

Лекарство то «Речеза» - лечит наркоманию.

«Речер» или «ручеёк» - наркотик, о нём подробнее.

«Ручеёк»

По научному «Речез», наркотический экзоквант. Приняв его единожды, вы обязываетесь, принимать его каждые два часа. Если, вы пропускаете дозу, у организма начинается ломка, вследствие чего, все ваши бонусы, полученные экзоквантами, имплантатами, бронёй, или ещё каким либо способом, перестают действовать. Помимо того, при пропуске дозы, вы не можете использовать приобретённые навыки, и, также, не можете, им обучиться.

Но есть и положительные стороны «ручейка», пока вы исправно принимаете дозу, он улучшает регенерацию тканей и усиливает выносливость, то есть, перевязанные раны, через 15 минут, будут затягиваться сами, без помощи врачей. К тому же вы получаете возможность использовать раненую конечность.

Чтобы излечится от зависимости от «ручейка», необходимо ввести экзоквант «лекарство от «речеза».

Навыки и обучение

В процессе игры, вы можете обучиться таким навыкам как: взлом замков, медицина и биохимия. Обучивший, вас, игрок, ставит галочку и роспись,

напротив навыка. После этого вы полноценно можете использовать свой навык, до тех пор, пока являетесь тем персонажем, на странице которого отмечен навык.

Пожар

В ходе игры на полигоне может возникнуть игровой пожар. Возгораться могут как здания и помещения, так вещи и даже люди. Возгорание отыгрывается красной тканью. Если с человека в течение 1 минут не сбили огонь, он сгорает. Чтобы сбить с человека огонь, нужно отвязать с него красную ткань, сам он это сделать не может.

Плен

Для конвоя

Для того, чтобы взять игрока в плен, с последующим конвоем, необходимо связать ему руки, (не на три, морских, узла, символично, чтобы в случае, реальной экстренной ситуации, он мог самостоятельно освободиться), перед этим его желательно оглушить, чтобы он не смог оказать сопротивления. Со связанными руками, игрок может передвигаться.

Чтоб не убежал

Чтоб пленник не сбежал, при первом удобном случае, помимо рук, необходимо связать ноги, либо привязать к чему либо.

Освобождение из плена

Пленённый игрок, может освободить себя из пут, если при нём есть игровое лезвие (например, нож), и он может до него дотянуться. Для этого он должен симитировать перерезание верёвки, после чего он может снять путы и дальше действовать по обстоятельствам.

Степень тугости связывания, указывает пленённый игрок.

Термический стул и методы дознания

На игре будет много информации, которую нужно будет узнать. Следовательно, будут методы её получения. Если вы попали в плен и вас сажают на стул, под которым горит костерок (игровой), то ваша ложь теперь ограничена. Дознаватель известит вас, сколько вопросов он вам задаст, ровно на половину вы обязаны ответить правильно, если конечно знаете ответ.

Но если вас изловили и светят странным фонариком в глаза, утверждая, что это блокиратор лжи (на нём будет стоять лейба), то тогда вам зададут три вопроса, и на все вы должны дать правильный ответ, если знаете конечно. Если после трёх вопросов допрос продолжается, ваш мозг сгорает от перегруза. Наступает смерть.

Мёртвый кластер

После катастроф во время третьей мировой, по всей земле стали появляться, аномальные, мёртвые зоны, которые постоянно растут. Над этой территорией

нависает непроглядная, чёрная пелена, под которой, по официальным источникам, не может существовать ни какая жизнь. К тому же там стоит вечная тьма.

Чтобы войти на территорию мёртвого кластера, необходимо одеть респиратор с заряженным кислородным баллоном.

Периметр мёртвого кластера, обозначается чёрной, магнитной лентой.

Концентраты «Мёртвого дыхания»

В глубинах мёртвого кластера, некий, малоизвестный газ, сворачивается в светящиеся самородки. Отношение к ним весьма не однозначно, но для большинства, это золотая жила. Сырьё это новое, но уже нашло применение в народе, кто то перегоняет его в энергию, кто то использует в оружии, кто то в науке и медицине. Спрос есть, следовательно на этом можно заработать. У торговца можно приобрести карты с местонахождением этих концентратов, которые он также, у вас и приобретёт, или кто ни будь другой, кто имеет к ним интерес.

Помимо своей ценности, они ещё и представляют опасность. При прямом взаимодействии с телом человека, они вызывают судорогу. Например, если вы коснулись концентрата голой рукой, то рука отключается от своего функционирования на 15 минут. Чтобы взаимодействовать с концентратами, необходимо избегать прямого контакта, то есть использовать перчатки, пакеты, ткань или что то подобное.

«Мёртвое дыхание» отыгрывается маленькими капсулами химических источников света.

Кислородная маска и его заправка

На территории полигона существует две зоны, в которую возможно войти только в кислородной маске с заряженным баллоном.

Респиратор, играет роль кислородной маски и обеспечивает дыхание в бескислородных зонах. Респиратор выдаётся, непосредственно, перед игрой, и будет за вами закреплён, на случай вашего дальнейшего участия в проекте. Чтобы войти в параллель или в мёртвый кластер, необходимо добыть, любым игровым способом, фильтр (кислородный баллон). Внутри фильтра стоит датчик наличия кислорода. Когда, вы, одеваете фильтр (баллон) на респиратор, начинается отсчёт времени, когда фильтр снимаете, время останавливается. Когда время заканчивается, фильтр, издаёт звуковой сигнал, который указывает на окончание в нём кислорода. В этот момент, вам, необходимо очень быстро поменять его на другой, заряженный, фильтр (баллон), или ежесекундно покинуть бескислородную зону. При замене, желательно задержать дыхание.

Если полного баллона под рукой не оказалась, наступает смерть.

Пустой баллон, возможно, вновь, зарядить, для этого нужно найти того кто это сможет сделать.

Респираторы не изымаются при обыске.

Тайники

На полигоне будут иметь место, тайники и клады, на некоторые возможно вы наткнётесь случайно, а за некоторыми придется поганяться, конечно если вы желаете занять роль кладоискателя. На данной территории недавно был массовый мор от неизвестной болезни, люди прятали перед смертью провизию, боеприпасы и т.д. и помечали тайник символом. Если вы видите на стене нарисованный символ тайника, значит, в радиусе трёх метров есть спрятанная заначка, в заначки вместе с находкой будет находиться мел, **нашедший должен перечеркнуть мелом символ тайника, чтобы понятно было, что он пуст.** Если символ нарисован красным цветом, то он находится в этом мире, если зелёным цветом, то в параллельном мире. Также возможно будет приобрести карты с координатами интересных объектов.

Центавр

Центавр, это центральное здание, в котором находятся такие локации как: бар, торговая лавка, радио рубка и больница (мертвяк).

С того момента как вы шагнули в двери центавра, использование огнестрельного оружия и гранат запрещено, все боевые действия осуществляются, только холодным оружием.

У входа в центавр, находится мусорный бак, куда выбрасывается весь мусор, извольте соблюдать чистоту.

Бар

В баре можно перекусить, выпить, отдохнуть за чашкой горячего чая, обсудить планы.

В баре, как и на всём полигоне, запрещено откровенное пьянство в дневное время. Больше двух стаканов, чего либо, за раз, одному игроку продаваться не будет.

Торговая лавка

В торговой лавке можно приобрести боеприпасы, кислородные баллоны, карты химические ингредиенты, вакцины и много других полезных вещей.

Радио рубка

На территории полигона будет пущена FM волна, так что запасаемся радиоприёмниками. В эфире будет музыка, новости, передачи.

С радио ведущим, конечно, можно договорится и выпустить в массы, какую либо информацию или дезинформацию, дать интервью или заставить, кого-либо раскаться в своих грехах публично. В общем, всё зависит от вашей фантазии.

Экономика

Всемирная валюта – **пантей**. Есть четыре различных купюры: 1 пантей, 2 пантея, 3 пантея и 4 пантея (см. приложение). Каждый день житель кластера, на газовую станцию, должен внести плату за пользование газом, в размере 2 пантея. Может произойти такое, что цены в кластере могут подскочить или упасть, но это не обязательно.

Здания

Допускается использование помещений, только до второго этажа.

Ненужные двери и окна, можно перекрыть киперной лентой. Перекрытые окна и двери, считаются стеной, и проходить или стрелять через них недопустимо.

Другие правила

Знак дружелюбия

Если, вы, идёте по дороге, своим путём, ни кого не трогаете, и видите, что вам на встречу идет какой-то человек (игрок), как он себя поведёт вы не знаете. Что от него ожидать, пули или дружеского разговора? В этом случае, вы, слегка приостанавливаетесь, и поднимаете руку ладонью вперёд, чтоб он

видел, или говорите: «с миром» (в ночное время). Это значит, что вы идёте своей дорогой и не желаете ему зла, так как он тоже слегка насторожится, увидя вас. Если он в ответ, тоже поднял руку или сказал: «с миром», то это значит, что у него тоже дела и кровавая стычка ему сейчас некстати. Если же он не поднял руку, то можете, полноценно, готовится к схватке, либо обойти стороной, (по обстоятельствам).

Будет очень не этично, даже для постапокалиптического мира, подать знак дружелюбия, а затем выпустить пуль в спину.

Временные отличительные знаки

- **Красная повязка на голове или фонарь с красным светофильтром** – мёртв, в не игры.
- **Красная повязка на плече** – пепельный воин.
- **Зелёная повязка на голове** – нахождение в параллельном измерении.

Игровое имущество

По окончании игры, все игровые предметы (замки, ключи, отмычки, фильтры, когти, респираторы и т.д.) необходимо сдать, что бы на следующий сезон вновь запустить. Сдаются, игровые предметы в мертвяк, в бар, или, непосредственно глав мастеру.

Штрафные санкции

Имеется два понятия нарушения:

Помехи игровому процессу

Нарушение правил проекта

Помехи игровому процессу

Под помехами понимается нарушение принципов ролевой игры: отсутствие отыгрыша, необоснованное самоубийство, бессмысленное убийство других игроков и тому подобные действия, мешающие игрокам получать удовольствие от игры.

За подобные действия, виновный игрок, получает:

- лишение обученных навыков,
- лишение возможности обучиться навыкам,
- увеличение времени пребывания в мертвяке.

Нарушение правил проекта

К нарушением правил проекта, относятся: намеренное несоблюдение правил игры. Замеченные в подобных действиях игроки получают:

- значительное увеличение времени пребывания в мертвяке,
- отстранение от игры на какое-то время,
- удаление с игры,
- удаление с игры и лишение возможности участвовать в проекте в дальнейшем.

Рекомендуемые фильмы

«Элизиум, рай не на земле» - социальная обстановка очень схожая.

«Книга Илая», «Дорога», «Водный мир», «Безумный Макс».