

Атомный лес 2019. Подворот не туда



Правила

1. [Таблица по хромосомам](#)
2. [Боевка и оружие](#)
3. [Про медицину](#)
4. [Про секс](#)
5. [Про квест и реквизиты](#)
6. [Правила по Рациям](#)

Таблица по хромосомам v3.0

Все остается интуитивно понятным и веселым, получая уровень 3, умеешь то что было в доступе на уровнях 2 и ниже, если иного не оговорено букафками. Получение хромосом отмечают в паспорте мастера или игротехи. Так же не забываем, что в рамках игры могут случиться при определенных обстоятельствах штрафы к числу хромосом, о чем вы узнаете.

Ловить и отслеживать каждого за руку кто что может и не может мы физическими не вывезем и не будем, поэтому рассчитываем на вашу сознательность в данном вопросе :)

Главное правило развития всех форм жизни - чем больше хромосом, тем лучше.

Инструкции для развития получать у организаторов игры, на разных уровнях, ценность Хр отличается, и например прокачка с 40 до 50 хр, значительно проще чем прокачка со 170 до 180 и тд.

Так же учитывайте что хромосомы будут моделироваться физически, детальками схожей, спиралевидной наружности. Мы не обязываем таскать при себе именно 160 хр поштучно, потому что всех просто зае....тся их считать, но штук 30, при их наличии стоит иметь с собой для ряда игровых ситуаций, например, чтобы пофосно проигрывать их в карты.



ТАБЛИЦА Хр.

10хр. Дегрод	Примитивное существо. Отличается от писикака умением ходить спиной вперед (или ползать, на усмотрение дегрода) и мычать. Сталкивается с разными объектами, и порядком всех смешит. Неизбежно умнеет через 30 минут существования на +10хр.
20хр. Умный Дегрод.	Наш дегрод смекнул, что ходить щами вперед удобнее, и научился жестикулировать. Вектор движения волнообразный и столкновения с предметами все еще неизбежны. Умнеет через 30 минут существования на +10хр.
30хр. Супер Дегрод.	Умеет ходить быстро, жестикулировать, невнятно произносить слова не размыкая губ. Неизбежно умнеет через 30 минут существования на +10хр.
40хр. Ролевик типичный.	Умеет пиздеть ртом, эмоционировать, убежать и делать вид, что что-нибудь понимает в происходящем. Так же умеет одевать на себя разные куски говна, которые искренне считает доспехом. Уже не склонен к неизбежной эволюции, и как правило, его следует подтолкнуть на правильную дорожку.
50хр. Дроиде.	Умеет пользоваться различными стукалками ближнего боя (ножи, дубины и тд), владеет навыком «оглушение».
60хр. Гуманитарий.	Умеет читать и писать игровые источники/документы. (Игротехническую инфу прицепленную к артефактам умеют читать все).
70хр. Личинка.	Умнее вышеперечисленных стадий развития, умеет играть в азартные игры и трахаться.
80хр. Травоядный.	Уже умнее ряда других существ, глупее ряда прочих, в общем уже можно садиться на бутылку.
90хр. Животное.	Постигнут дзн - кидаться говном! Умеете пользоваться снарядами имитирующими кирпичи и гидрогранаты.
100хр. Хищник.	Имеет возможность пользоваться всякими пушками, типа водометов, нерфов и тд.
120хр. Креативная личность.	Нечто бесполезное в жизни, решившее что работать на заводах оно не хочет, но не имеющее представлений о том, чем заниматься дальше. В поведении явно выражена склонность к наркотикам, гомосексуализму, нанесению на тушку татуировок и тд.
130хр. Социальный.	Средний класс заповедника. Умеет не только заниматься физической или деструктивной деятельностью, но еще может делать что-то полезное для общества (но не гениальное). Врачи, работники сферы обслуживания, учителя и тд. В дальнейшее развитие можно не играть, если вам это не актуально.
140 хр. Пророк.	Религиозные деятели, возможно, самый гениальный пласт жителей заповедника, который смекнул, что можно бездоказательно пиздеть «о том о сем» и существовать на блага, получаемые от наеб... наивной публики.
150хр. Пилот.	Умеет управлять различной летающей техникой.
160хр. Технарь.	Технари одни из самых практичных деятелей заповедника. Двинутые на технологиях будущего, они умеют разбираться в технике и электронике, ремонтировать ее и незначительно усовершенствовать. Есть штраф к физическому состоянию - невозможно носить доспехи и пользоваться оружием ближнего боя.
170хп. Ученый.	Был очень усердным технарем, и теперь умеет совершать научные открытия. Как правило, для них требуются совместные усилия нескольких ученых. Обременен еще большим числом проблем, чем технарь: разучился трахаться и играть в карты, забыл как пользоваться примитивными метательными снарядами и гранатами.
180хп. Гений.	Ученый, помноженный на два по степени полезности в научных открытиях. Однако помимо всего прочего разучился бегать, пользоваться любым оружием и имеет хронические заболевания, которые доставляют ему массу проблем (узнаешь при получении уровня).
190хп. Мудрец.	Лицо настолько умное и охуевшее, что считает зашкваром суету по бытовым мелочам и помощь ближнему своему. Главная его цель, узнать главную истину заповедника. Мудрецов не очень любят за их скверный характер и скрипучий голос, поэтому частенько рабочий класс (да и организаторы тоже) сует палки в колеса ученым, препятствуя их развитию.
200хп. Герой заповедника!	Эгегей парень/герл! Вот ты почти на вершине. Больше никаких штрафов к пользованию оружием, никаких хронических болезней, и невозможности делать что-либо доступное для других. Быстро в бордель и на прочие подвиги!
250хп. Живая Легенда!	Чувак, ты не просто герой, ты легенда и тебе положена суперспособность! Никто не обещает что она будет полезной, но будет наверняка :)

Боевка и Оружие

Описание оружия ближнего боя

Допускаются как бы безопасные условно мягкие образцы оружия ближнего боя, которые не оставляют синяков на игроках.

Имитации топоров, дубин, других предметов, используемых в качестве оружия, должны быть ориентированы внешне на современные ништяки, т.е. если топор, то красный, пожарный, если дубинка, то бита или полосатый жезл регулировщика, а не моргенштерн и т.д. Или штуки просто могут быть похожими на несуразное хреипойми что из будущего:)

Ножи допускаются реактопластовые с гибким клинком.

Щиты допускаются при условии мягкой окантовки краев и углов и уместного для мира игры внешнего вида. Плоскость щита может быть твердой (фанера/пластик). Так же щиты обязательно должны иметь визор с защитным стеклом (из небьющихся материалов).

Из каких именно материалов сделано оружие нам похуй.

Оглушение

Оглушение производится одним игроком, посредством хлопка по груди и спине, стоя сбоку от другого игрока. Оглушенный падает на землю без сознания и лежит минут 5. Не ползает, не кричит, не стонет и тд. Любой другой игрок может вывести его из этого состояния пошлепав чем-нибудь по щекам и сказав "угадай, хуй или сосиска?", "Вставай, пидрила, все кончилось" (ну или типа того).

Стрелковое и метательное оружие

- **Метательные снаряды имитирующие кирпичи и булыжники.** При попадании снимают один хит. Самый эконом вариант это шары из монтажной пены (без твердых примесей!).
- **Гидрогранаты** – воздушный шарик/напалечник, наполненный водой (0,5 стакана). Попадание снимает 2 хита если гидрограната взорвалась (не взорвалась - не сработала). Жидкость из разорванного шарика зашкваривает жертву и вызывает временное заболевание гидроцефалией.
- **Водометы/Гидроружья и прочие пулялы, Nerf и ко.** Попадание 1го снаряда снимает 1 хит. В случае с водяными пистолетами 1 хит снимается за каждую четкую струю! Заражают всех в кого попадают и всех кто ими пользуется гидроцефалией и в некоторых случаях гидротитом.
- **Всекие моднейшие нерфы с автоматическим огнем (очередь)** допускаются очень штучно как стационарное орудие. Место установки согласовывается с орг.группой.

Права доступа к стукалкам

Умение использовать вышеперечисленные предметы и многие другие определяется наличием хромосом, имеющихся у персонажа (см. таблицу хромосом. Упадет в общий доступ на днях).

Если в процессе игры вы были дехромосомизированы, то персонаж оружием пользоваться не может.

Поражаемая зона и "как стукать?"

Поражаемая зона - не полная. В нее входят корпус, руки, ноги.

Не поражаемая зона - кисти рук, стопы, голова, шея и пах.

Хиты общие для всей тушки. Дисфункций конечностей нет.

Любое четкое акцентированное попадание в поражаемую зону снимает хит от общего количества хитов.

Исключение - гидрогранаты и метательные снаряды, так как малоприцельны/слабоуправляемы - снимают хиты при попадании в любую часть тела в соответствии с описанием.

Щиты защищают от ударов оружия ближнего боя и снарядов/выстрелов из всякого.

Кулуарного убийства на игре нет.
Игрового рукопашного боя тоже нет.

Хиты и Броня

У всех на игре 3 личных хита.

К ним может быть начислено:

+1 хит если на вас какие-то легкие и прикольные элементы защиты типа наруча, ремней на груди, наплечники из каремата и прочее легкое и мелкое что защищает "чуть-чуть". Оно будет считайте что почти у всех :)

+ 2 хита получает тот кто идет в бой с массивной частичной защитой корпуса и 1 конечности. Какая-нибудь робо-рука из гофрированной трубы, нагрудник из каремата с портретом вождя племени, наплечники и тд. Таких игроков уже будет существенно меньше.

+ 3 хита для совсем упоротых наркоманов которые замутят себе что то реально крутое, объемное и тяжелое типа ростового массивного костюма, полной брони из говна и палок в мультяшном стиле и тд. Обязательное условие - шлем из чегонибудь. Думаю, такие костюмы мы на параде просто попросим выйти и показаться.

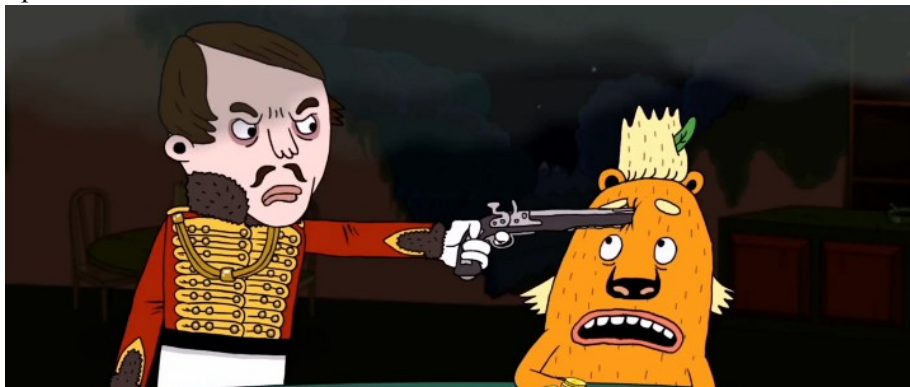
Картон, скотч и прочие подобные материалы отлично подходят для изготовления средств защиты, особенно если покрасить в блевотные/кислотные цвета. Развлекайтесь :)

Если вы сняли свою крутую бронь - бонусы она не дает.

Если вас постукали на все ваши хиты или больше, вы в нулях. Падаете и страдаете (раненый и тд). Если в течении 5 минут вас не лечат, вы умираете. Данные 5 минут могут увеличиться до 10, если в течении всего времени вам будут старательно втирать дичь.

Если у вас сняли 2 хита и 3 ваших личных, вы типа ранены, но на это можете сильно не морочиться, считайте, что радиация вам восстановит 1 хит в 10 минут, но восстановление из "нулей" только через медика.

Если вы идете в бой в тяжелой броне и у вас 6 хитов, а вы теряете 3, то вам постучали по броне и ран на вас нет. Когда боевая ситуация очевидно заканчивается и проходит минут 5 без постукивания вокруг - хиты на броне восстанавливаются.



Про медицину

Медицину умеют медики. Требуется навык "Медик", он оговаривается индивидуально.

Простая медицина это восстановление хитов - привязывается целебная ебанина в к раненому, например, белая тряпочка, которая приматывается на скотч или синюю изоленту.

Целебная ебанина восстанавливает по 1 хиту в 10 минут.

Болезни есть разные с разными эффектами.

Если вы заболели - вы об этом узнаете :)

Лечатся при помощи трудных штук у медиков в их медицинских кабинетах и лабораториях. Число мед.кабинетов и лабораторий в игре ограничено и согласовывается индивидуально.

Не все медики умеют лечить все болезни, поэтому они (медики) считайте на вес золота в заповеднике и их все ценят и уважают (кроме тех кто их не ценит и не уважает).



Про секс

Для того чтобы трахаться нужен комплект "пиписьков" которые коннектятся напрямую и без проблем.

Моделируется следующим образом - в районе пояса (расположение в целом вариативно) привязанный провод с припаянным Т-коннектором типа "папа/штырек", а девочкам провод с т-коннектором типа "мама/нештырек". А дальше сами разберетесь ;)

Представители редких видов и особенно вымирающих имеют коннекторы отличного от т-разъема вида. Конечно совместимость со всеми и сразу в таком случае не гарантирована, но поиск второй половинки или хирургическое вмешательство в лаборатории это тоже очень занятно и увлекательно.

В отдельных случаях возможны исключения из схемы "мама/папа" или парный комплект коннекторов одновременно. Требует навыка "Педик", на старте игры по умолчанию присутствует у всех представителей "Логова Гомосексуальных Животных", у всех прочих оговаривается индивидуально.

Если персонаж не оснащен половым органом, трахаться ему, увы, нечем, но в заведениях специализированного характера данный вопрос можно решить прямо на игре.

За взаимодействия сексуального характера любого вида, отличного от описанного выше, а так же за нежелательные беременности и недостигнутые оргазмы - орг. группа мероприятия ответственности не несет.



Про квесты и реквизит

В рамках нашего фееричного пиздеца, на который вы собираетесь ехать будет присутствовать вполне четкая система квестов и всяких ништяков, для их выполнения.

Каждый квест будет иметь название и квестовые штуки, привязанные именно к нему. Чтобы избежать ситуаций а-ля "я нашел в лесу шишку, а вдруг это артефакт!" МГ было решено пометить все квестовые артефакты. А именно прикрепить к ним СПЕЦИАЛЬНУЮ КАРТОЧКУ с инфой (наверняка). Карточка будет содержать информацию о том (а) что это за поебень и (б) к какому квесту она привязана (необязательно, если штука универсальна).

Да, многие вещи будут привязаны к конкретным квестам, поэтому если вы просто нашли на ветке розовый прозрачный череп, перевязанный ленточкой и подкрепленной инфой по квесту которого у вас нет, то для вас он остается просто черепом, перевязанным ленточкой. Вы можете повертеть его в руках, например, сфотать на свой модный гаджет и положить на место.

Но его артефактные свойства, тонкости и прочие тырыпыры скорее всего будут понятны только тому, кто выполняет соответствующий квест и или группе таких лиц.

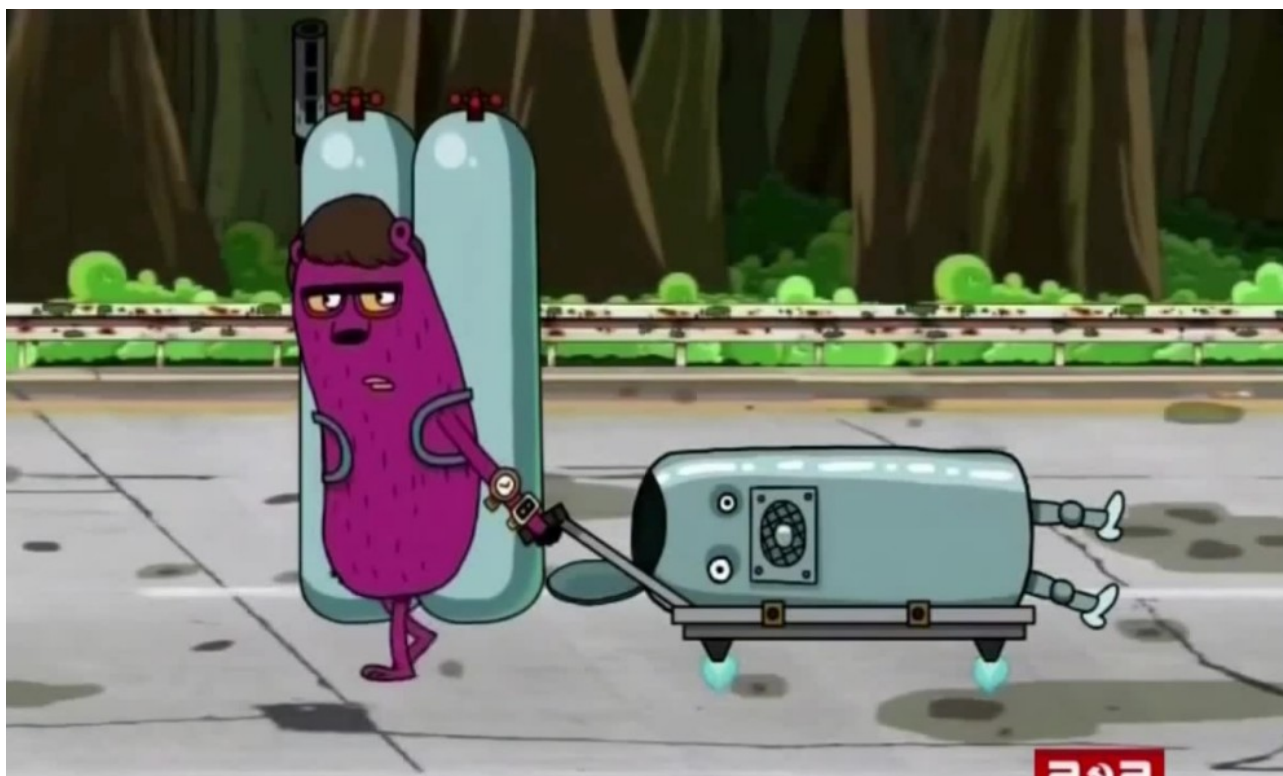
Пиздить артефакты просто так, чтобы портить друг другу игру, категорически запрещено, при наличии инфы на карточке.

Демонтировать карточки с артефактов категорически запрещено!

Квест вы можете получить у мастера к старту игры, получить в процессе игры у некоторых персонажей и тд.

Нет не надо ходить за мг и выпрашивать себе поиграть ,начало квеста будет у каждого на старте игры, если не индивидуального, то как минимум командного (квест для зайцев, медведей и тд).

Если все вроде бы выполнено, оглянитесь вокруг, вас окружает живой и еб...й мир в котором любая встреча может обернуться приключением и упрт.



Правила по Рациям

А мы напоминаем, мир Атомного леса технологичен и у нас во всю в ходу рации (разумеется у животных которым хватает хромосом ими пользоваться).

Приветствуется их иметь в максимальном количестве, но пользоваться ими смогут более менее умные персы. И лучше не все сразу, а 1-2 на толпу/локацию чтобы хватило на всю игру наверняка.

- Канал для всех общих, первый (433.075).
- Уходить с него на другие каналы игрокам запрещено.
- Слушать или не слушать рацию личное дело каждого.
- Мг будет на канале, или при необходимости вне его (слушать будем).
- Использование гарнитур запрещено.

Собственно что и зачем:

Радиосвязь с диалогом - будем оповещать весь заповедник о движняках мы (орги) со своей стороны.

Можно будет при наличии нескольких раций переговариваться между собой :)

Можно позалупаться в рацию на кого-нибудь и ждать гостей.

Или же банально предупредить соседей о надвигающейся опасности.

Дичная атмосфера должна быть выдержана и в канале связи.

Ответственности за сохранность ваших раций в процессе игры орг группа не несет.

Не готовы рисковать рацией на предмет падения/попадания струей воды или какой нибудь мягкой стукалкой в рацию, не берите ее, или не берите ее в "постучаться".

