



Острые Козырьки. Часть вторая.

Кодекс городской ролевой игры (18+)

Версия кодекса 0.7



Оглавление

1. Общие положения

- 1.1 Основная информация
- 1.2 Документация и правила
- 1.3 Технические моменты
- 1.4 Ответственность и отыгрыш
- 1.5 Игровые ценности

2. Сетка ролей

- 2.1 Общие правила
- 2.2 Заявка участника

3. Авторитет, связи и помощники

- 3.1 Авторитет
- 3.2 Связи и помощники
- 3.3 Описание связей и помощников

4. Экономика

- 4.1 Виды дохода
- 4.2 Казначейство
- 4.3 Заведения
- 4.4 Меценатство
- 4.5 Районы Лондона
- 4.6 Создание игровых ценностей и их эффекты
- 4.7 Черный рынок
- 4.8. Индекс инфляции

5. Боевая часть

- 5.1 Боевые взаимодействия
- 5.2 Хиты
- 5.3 Игровое оружие
- 5.4 Ведение боевых взаимодействий
- 5.5 Взлом, двери и сейфы
- 5.6 Погромы
- 5.7 Игровая взрывчатка

6. Госпиталь, кладбище и полиция

- 6.1 Госпиталь
- 6.2 Кладбище
- 6.3 Полиция

7. Итоги игры

8. Зоны ответственности мастеров и их нпс

1. Общие положения

1.1 Основная информация

1.1.1. Острые козырьки — городская ролевая игра с упором на социальные и экономические взаимоотношения между игроками, основанная на сериале «Острые козырьки».

1.1.2. Дата проведения: 12-14 января 2024 года.

1.1.3. Место проведения: город Мурманск и весь Кольский район.

1.1.4. Время проведения — 3 дня: пятница с 18.00 до 24.00, суббота с 10.00 до 24.00 часов и воскресенье с 10.00 до 20.00.

1.1.5. Игровой взнос для именных и неименных ролей - 2000 рублей, для студентов и игроков из других областей – 1500 рублей. Игровой взнос для работников заведений - 500 рублей. Премиум взнос - 3000 рублей – не дает каких-либо игровых бонусов, но после игры вы получите небольшой сувенир на память, а также просто поддержите мастерскую группу. Все взносы сдаются централизованно через капитана команды.

1.1.6. Численность игроков: минимум 30 человек, состоящих в минимум 6 разных командах.

1.1.7. На начало игры изначально запланирован дисбаланс между командами, как по численности, так в финансовом и бонусном отношении.

1.1.8. В документах группы выложен файл «Описание команд». Там расписаны все возможные роли, команды и их особенности.

1.1.9. Для оптимизации игрового процесса в игре будут специально сильно упрощены следующие моменты: английское законодательство и политика того времени, финансовые модели и операции того времени, территориальное расположение районов того времени, социальные нормы и устои того времени.

1.1.10. Для успешной игры от всех участников потребуется высокая игровая активность и вовлечение во взаимодействия с другими игроками. Также для участия, мастерская группа настоятельно рекомендует посмотреть сериал «Острые козырьки».

1.1.11. Сюжетно игра продолжает первую часть спустя 10 лет. Итоги прошлого проекта можно прочитать в группе или же узнать у мастеров.

1.2 Документация и правила

1.2.1. Данный кодекс является вторичным законом на игре, первичным законом является слово мастеров и организаторов проекта.

1.2.2. Если что-то не прописано в кодексе, то лучше уточните у мастеров.

1.2.3. Все вошедшие в игру игроки согласны с кодексом априори.

1.2.4. Если возникают сомнения в трактовке какого-либо пункта кодекса или чего-то не прописанного там, то следует уточнить данный пункт у мастера, а не полагаться на свое собственное мнение.

1.2.5. Нарушение и незнание данных правил карается мастерами на свое усмотрение, вплоть до вывода всей команды нарушителя из игры.

1.2.6. Кроме данного кодекса важным «законодательными» документом проекта является «Описание команд». Данный документ также выложен в разделе «Документы» группы игры.

1.2.7. На игре возможны только те игровые действия, которые прописаны в кодексе или разрешены игроку мастером.

1.2.8. Если в данном кодексе и в приложении встречаются моменты противоречащие друг другу, то стоит опираться на информацию из приложения.

1.2.9. Мастер — лицо ответственное за проект на стадии его разработки и подготовки; отвечает на игре за какой-то конкретный аспект проекта; контролирует соблюдение игроками правил игры и решает спорные игровые ситуации.

1.2.10. Игротех — лицо, помогающее мастерам проводить игру.

1.3 Технические моменты

1.3.1. Неигровыми зонами являются места, где запрещено проводить любые игровые взаимодействия. Небоевыми зонами являются места, где запрещено проводить боевые взаимодействия. Персонажи, находящиеся в таких зонах, не могут инициировать боевые взаимодействия или подвергаться им. Неигровые зоны будут обозначены мастерами во время игры. **Небоевыми зонами по умолчанию считаются места работы, проживания, а именно квартира (дом, или иное место, указанное в заявке), «предбанник» и подъезд (крыльцо является боевой зоной), а также территории и помещения любых образовательных учреждений, помещения учреждений общепита, торговых центров, магазинов и иных общественных зданий.**

1.3.2. Время с 24.00 до 10.00 является неигровым, все произведенные в это время игровые действия являются несовершенными. Уважаемые участники игры, имейте совесть, старайтесь не звонить мастерам в указанные промежутки. Мастера тоже люди и им надо отдыхать. Особо настырные могут быть наказаны в рамках игрового кодекса. Отправляйте сообщения в социальных сетях или мессенджерах.

1.3.3. Машины на игре являются только средством передвижения. Мастерская группа не хочет лишать вас возможности использовать личный транспорт на игре. Ввиду опасности для игроков и целостности транспорта, мы не можем разрешить боевые взаимодействия с участием автомобилей. Поэтому мастерская группа настоятельно просит вас использовать автомобиль только, как средство передвижения и не злоупотреблять далее описанной механикой.

Атаковать из машины и атаковать находящихся в машине нельзя. Также запрещается прикрываться дверьми машины. По первому требованию подошедшего вплотную к машине игрока, все находящиеся в машине, должны “принять бой” или же машина должна незамедлительно уехать минимум до ближайшей остановки общественного транспорта кратчайшим путем, если это не противоречит правилам дорожного движения. В случае если нет возможности уехать незамедлительно все находящиеся в машине “принимают бой” автоматически. Блокировать движение машины запрещено.

Механика “принятия боя”. Осуществляется по следующим правилам:

- Атакующие должны четко обозначить свои намерения.
- Атакующие и защищающиеся подсчитывают общее количество хитов каждой стороны.
- Сторона с наибольшим количеством хитов выигрывает бой. Проигравшая сторона в полном составе получает Ранение. После возможно применение помощника “Убийца”.
- При равном количестве хитов сторон побеждают атакующие.
- К данному игровому действию может присоединиться любой желающий, находящийся поблизости, на любой стороне до момента начала подсчета хитов.
- Затягивать подсчет хитов запрещено.

1.3.4. На квесты, связанные со стройками/заброшенными местами/подземельями/уличной активностью и т. д., Мастера настоятельно рекомендуют приходить в той одежде, которую не жалко будет испортить, иметь при себе фонарик, также на данные мероприятия стоит тепло одеваться.

1.3.5. Если на мастере или игротехе одет игровой бейдж, значит мастер/игротех в игре и с ним возможно игровое взаимодействие, как с персонажем.

1.3.6. Игроки во время игры обязаны быть на связи и их профили в ВК должны быть в группе проекта.

1.3.7. Если за неделю до игры мастера объявляют о проведении игры, то уже сданные взносы не возвращаются.

1.3.8. Прием заявок на игру после окончания их официального приема возможен, однако игровой взнос будет увеличен.

1.3.9. Общение игроков из разных команд на игровые темы по социальным сетям/мессенджерам/смс запрещено. Звонки исключительно о назначении игровой встречи разрешены. Игрок может звонить и принимать звонки на игровые темы только находясь в

Заведении (п.4.3.) или при наличии помощника «Секретарь». При наличии доказательств нарушения данного пункта кодекса игрок обязан сообщить об этом мастерам, за что будет вознагражден в рамках игры. Данное правило отыгрывает то, что в те времена телефоны являлись редкостью и были мало у кого, тем более у некоторых команд телефонов не может быть из-за их образа жизни. Звонок для «забития стрелки» не считается игровым.

1.3.10. Фото и видеосъемка на игре не является игровым действием, ее результаты не могут являться источником игровой информации. Однако мастерская группа будет рада видеть, сделанные вами фото и видеоматериалы, после окончания проекта в группе.

1.4 Ответственность и отыгрыш

1.4.1. Имейте азарт, не используйте информацию, добытую неигровыми способами.

1.4.2. Роль игрока и действия по подготовке к проекту являются игровой информацией, которую необходимо добывать игровыми действиями на проекте, а не реальными знаниями.

1.4.3. Место проживания игрока является игровой информацией, и она добывается уже игровыми действиями. Все играющие априори дают свое разрешение на возможную игровую слежку за собой, а также на то, что после выполнения определенных игровых действий другие игроки получают от Мастеров ваши контактные данные, указываемые в заявке.

1.4.4. Мастера вправе наказать (в рамках данных правил) игрока и всю его команду за использование неигровой информации.

1.4.5. Мастера не несут ответственности за жизнь, имущество и здоровье игроков. Игрок, вошедший в игру, согласен с кодексом и полностью понимает возможную опасность результата боевых взаимодействий, квестов и других игровых действий.

1.4.6. Игрок обязан сохранять в надлежащем виде все предметы, используемые в игре и находящиеся у него. В случае нарушения данного правила игрок обязан незамедлительно сообщить мастерам.

1.4.7. Убедительная просьба помнить, что необходимо отыгрывать выбранного вами персонажа, в особенности это касается именных ролей.

1.4.8. Все реальные жители могут быть очевидцами ваших игровых взаимодействий. Если ваши "криминальные" действия видело более двух реальных жителей Мурманска, то эта информация отправляется игровой полиции.

1.4.9. Возрастной порог для участия в игре – не младше 18 лет. Лица младше 18 лет на игру не допускаются.

1.4.10. На игре запрещены любые физические взаимодействия, кроме, как по обоюдному согласию и/или прописанные в кодексе.

1.5 Игровые ценности

1.5.1. Игровыми ценностями являются:

- игровая валюта
- игровые документы, подписанные игроками или мастерами
- игровые ценности, создаваемые игроками в процессе игры (см. пункт 4.6)
- предметы, отмеченные соответствующим чипом
- золото

1.5.2. Все игровые ценности игрок обязан носить с собой или они должны храниться в сейфе заведения (во время его работы).

1.5.3. Все игровые ценности, находящиеся у игрока на момент окончания игры, должны быть сданы мастерам.

1.5.4. Игровые ценности уничтожаются только по указанию мастера.

2. Сетка ролей

2.1 Общие правила

2.1.1. Для проведения игры необходимо минимум 30 игроков, состоящих минимум в 6 командах. Мастерами возможно будет рассмотрено решение об увеличении количества игроков на проекте. В любой команде должно быть минимум три игрока (без учета Работников заведения).

2.1.2. Описание каждой игровой команды с ее ролями и особенностями будет выложено в документах сообщества под названием «Описание команд».

2.1.3. Участник, желающий стать капитаном команды, может ориентировочно занять всю команду в сетке ролей (никто не сможет в нее вступить без его разрешения). Но данная «бронь» держится до выхода предфинальной версии правил. Капитанов команд утверждают организаторы проекта. «Бронь» подтверждается официальными заявками.

2.1.4. После занятия должности капитана команды в группе проекта будет выложена информация, кто является капитаном данной команды и к кому обращаться по поводу набора в нее.

2.1.5. На игре есть 3 типа ролей: именные, неименные и работники заведений.

- Именные - известные персонажи из сериала или предыдущей части игры, у которых изначально будут прописаны связи и помощники, также к отыгрышу данных персонажей будет пристальное внимание мастеров.
- Неименные - малоизвестные или неизвестные персонажи, которые на начало игры начинают с доступным ими связями и помощниками по их усмотрению.
- Работники заведений - участники, «работающие» в заведениях (см. пункт 4.3). Сдают уменьшенный взнос. Во время игры носят бейдж с надписью: «Работник заведения» (выдается мастерами). Играют и проводят игровые взаимодействия только на территории заведения своей команды во время его работы. Не могут брать в руки и иметь игровые ценности за исключением игровой валюты при оплате услуг в заведении; при этом деньги при первой возможности должны быть убраны в сейф. Не могут использовать игровое оружие, связи и помощников (за исключением "Вышибалы" см. пункт 3.2 и то по одному такому работнику заведения на команду). В каждой команде может быть не более 2 работников заведения. При возникновении боевого взаимодействия обязаны максимально дистанцироваться от него и не мешать. Не проводят время в полиции, госпитале и на кладбище, а сразу выходят новой ролью после завершения текущего игрового взаимодействия и сообщении о факте выхода новой ролью и причине Толстоусову Валентину.

2.1.6. При гибели персонажа игрок может перейти в другую команду, если это не нарушает ее лимита.

2.2 Заявка участника

2.2.1. Последний день корректировки и сдачи заявок и взносов 7 января.

2.2.2. Игроки, указывающие недостоверную информацию, могут быть исключены из игры.

2.2.3. Каждый игрок сам сдает и корректирует свою заявку.

2.2.4. Заявки скидываются Ивану Белякову.

2.2.5. Выбирая роль, подумайте о своих моральных, физических и нравственных возможностях.

2.2.6. Заявки в команду набираются с согласия капитана этой команды.

2.2.7. Форма заявки:

1. Фамилия и Имя игрока
2. Фамилия и имя персонажа/команда/тип роли (пример: Томас Шелби/Семья Шелби/Именная)
3. Номер мобильного телефона
4. Адрес фактического проживания на время игры: населенный пункт/улица/дом/№ подъезда.

Пример заявки:

1. *Иванов Иван*
2. *Томас Шелби/Семья Шелби/Именная*
3. *8 999 111 22 33*

3. Авторитет, связи и помощники

3.1 Авторитет

- 3.1.1. Авторитет – показатель важности и известности, каждого персонажа. Чем он выше, тем больше возможностей у игрока.
- 3.1.2. Начальный авторитет:
 - Именные роли – 2
 - Неименные роли – 1
 - Работники заведений – 1
- 3.1.3. Игровые лидеры команд получают +1 к своему авторитету на старте игры.
- 3.1.4. Игроки, участвовавшие в прошлой части «Острых козырьков» получают +1 к своему авторитету на старте игры.
- 3.1.5. Персонаж может увеличить свой авторитет за выполнение квестов (решает капитан команды), меценатство (решает капитан команды) и по указанию мастеров (решают мастера).
- 3.1.6. Персонаж теряет 1 от своего авторитета при попадании в госпиталь, задержание полицией, по указанию мастеров (чаще всего за нарушение правил игры).
- 3.1.7. При попадании персонажа на кладбище, его авторитет обнуляется.
- 3.1.8. Ниже одного авторитет не опускается.
- 3.1.9. Все изменения в авторитете происходят после уведомления Ивана Белякова.

3.2 Связи и помощники

- 3.2.1. Связи – аналог карьер с прошлой части игры. Связи делятся на 4 типа: военные, политические, научные и криминальные.
- 3.2.2. Помощники – аналог перков (навыков) с прошлой части. Дают персонажу возможность проводить дополнительные игровые действия.
- 3.2.3. Именные персонажи начинают игру со связями и помощниками, согласованными с мастером при подаче заявки. Неименные персонажи начинают с одним типом связей, доступной их команде и одним помощником. Работники заведений начинают игру без связей, наличие помощника «Вышибала» только по согласованию с мастером.
- 3.2.4. Персонаж с 2 авторитета и ниже может нанимать и содержать помощников из 2 типов связей. Персонаж с 4 авторитета может нанимать и содержать помощников из 3 типов связей. Персонаж с 6 авторитета может нанимать и содержать помощников из всех типов связей.
- 3.2.5. Максимальное количество помощников у персонажа равно значению его авторитета.
- 3.2.6. Если количество помощников по какой-либо причине превышает значение авторитета, то игрок должен отказаться от лишних помощников по своему выбору.
- 3.2.7. У персонажа не может быть двух одинаковых помощников (если нет помощника «Академик»).
- 3.2.8. Персонажи не могут обмениваться помощниками.
- 3.2.9. Персонаж в любой момент может отказаться от любого количества, находящихся у него, помощников.
- 3.2.10. Помощники приобретаются за фунты и векселя. Стоимость будет зависеть от курса валют на игре.
- 3.2.11. При всех изменениях, касающихся помощников, игроку следует **написать** Ивану Белякову.

3.3 Описание связей и помощников

<u>Название помощника</u>	<u>Валюта покупки</u>	<u>Описание</u>
<u>Военные связи.</u> Вероятно, ваш персонаж служил в армии. Скорее всего он воевал во Франции, где прошел через боль, смерть и страдания, закалившие его и позволившие заручиться дружбой и уважением крепких ребят, готовых на грязную работу и не задающих вопросы.		
Старшина	Фунты	Владелец получает +2 очка при участии в погроме на любой стороне.
Вышибала	Фунты	Позволяет персонажу «выпроваживать» нежелательных гостей (персонажей из других команд) в небоевой ситуации из <u>своего</u> заведения. Игрок, обладающий данным помощником, должен уведомить «выпроваживаемого» персонажа о том, чтобы тот покинул заведение и тот обязан подчиниться.
Военврач	Фунты	Позволяет персонажу использовать аптечки. Может использовать их на себя.
Коллектор	Векселя	Позволяет за деньги лишать других персонажей помощников (нужно знать, что за помощники у персонажа).
Убийца	Векселя	Позволяет персонажу убивать раненых персонажей. Он должен снять еще один хит с раненого персонажа, со словом "добиваю".
<u>Криминальные связи.</u> Похоже ваш персонаж провел детство и юность на улицах не самых благоприятных районов. Познав там самое дно жизни, вы определенно завели дружбу с асоциальными элементами, готовыми на все ради денег.		
Взломщик	Фунты	Позволяет персонажу взламывать обычные сейфы в заведениях и обычные двери в жилища персонажей. Если персонаж был замечен за взломом сейфа и ему на это указали, то он обязан прекратить взлом и не пытаться его повторить в это посещение заведения.
Гример	Фунты	Реальные жители города не могут идентифицировать персонажа, при совершении им прилюдного преступления. В случае успешного побега при полицейской облаве, персонаж не может быть опознан игровой полицией.
Бригадир	Фунты	Позволяет персонажу избавляться от «тел» мёртвых персонажей так, что игровая полиция не сможет их найти. Сам персонаж должен присутствовать при убийствах, или прибыть к «телу» в течение 10 минут после смерти. Для этого он должен связаться с Дмитрием Тимофеевым и потратить определенную сумму фунтов.
Информатор	Векселя	Позволяет персонажу получить контактную информацию об указанном персонаже (данные из заявки), а также его уровень авторитета и помощников. Для этого он должен связаться с Анатолием Веремеевым и потратить определенную сумму фунтов.
Контрабандист	Векселя	Персонаж может попытаться войти в контакт с представителем «черного рынка» и приобрести у него игровые ценности в любое игровое время. Обращаться к Валентину Толстоусову.
<u>Научные связи.</u> По всей видимости, ваш персонаж происходит из благополучной семьи или с детства был одаренным и прозорливым. Естественно вы прошли обучение в колледже, университете или техникуме, где познакомились с не менее одаренными людьми.		

Химик	Фунты	Позволяет персонажу создавать игровые вещества и аптечки.
Пиротехник	Фунты	Позволяет персонажу производить игровую взрывчатку.
Механик	Фунты	Позволяет персонажу создавать укрепленные сейфы и двери из обычных за определенную сумму фунтов.
Врач	Векселя	Позволяет использовать аптечки. Позволяет персонажу уменьшить или увеличить время пребывания другого персонажа в госпитале на 1 игровой час. Для использования необходимо потратить определенную сумму фунтов. Нельзя использовать на одном персонаже более одного раза за период пребывания того в госпитале. Эффект нескольких врачей не суммируется. Обращаться к Валентину Толстоусову
Академик	Векселя	Позволяет персонажу содержать до двух одинаковых помощников, а также уменьшает сумму приобретения помощников владельцем за фунты.
Политические связи. Вы определённо родом из обеспеченной и влиятельной семьи. Всю юность вы провели на светских раутах, среди политиков, адвокатов и аристократов. Лестью, подкупом или убеждением вы можете заставить некоторых из них вам помочь.		
Агитатор	Фунты	Увеличивает авторитет владельца на 1 и дает дополнительный голос во время любых выборов.
Адвокат	Фунты	Позволяет снизить тяжесть инкриминируемого преступления. Для этого персонаж должен связаться с Дмитрием Тимофеевым и потратить определенное количество фунтов.
Секретарь	Фунты	Дает возможность звонить и принимать звонки на игровые темы на мобильный телефон, где угодно, кроме неигровых зон.
Аристократ	Векселя	Позволяет за 1 вексель пригласить высокопоставленного гостя (персонажа из раздела 7. В случае если желаемый персонаж занят, приезжает другой случайный персонаж) в указанное заведение. Защищает заведения от погрома в данное рабочее время. Используется минимум за час до открытия заведения.
Делец	Векселя	Позволяет персонажу переводить фунты в векселя и наоборот через казначейство.
Второй шанс – уникальная способность, которую можно приобрести только, если у персонажа есть 6 уровень авторитета и не теряется если авторитет после этого падает ниже. Данная способность позволяет единожды вернуться в игру той же ролью, если персонаж погиб или оказался в тюрьме. Некоторые именные персонажи обладают данной способностью изначально. Персонаж может использовать данную способность всего один раз за игру.		

4. Экономика

4.1 Виды дохода

4.1.1. На игре планируются 2 вида валюты: фунты, векселя. Также в игре присутствует золото в виде слитков. Валюта и золото являются игровыми ценностями.

4.1.2. Фунты – основная денежная единица на игре. Считается, что практически все добытые группировками фунты являются нелегальными средствами, ибо получены в ходе различных преступных схем и криминала. Минимальный номинал 1 фунт. Фунты используются

для оплаты услуг заведений и «черного рынка», первого уровня меценатства, приобретения помощников и на определенных квестах.

4.1.3. На игре будут следующие номиналы фунтов: 1, 2, 5, 25, 50, 100.

4.1.4. Векселя – крупная денежная единица. **Стоимость векселя зависит от индекса инфляции.** Векселя используются для приобретения помощников, вторых уровней меценатства, работы с районами Лондона и на определенных квестах.

4.1.5. Золото - упрощенный собирательный образ стабильного денежного эквивалента не подверженного инфляции.

4.1.6. На начало игры каждая команда получит от мастеров определенное количество игровых ценностей. Весь остальной доход команды зависит от ее игровых действий. Единственный пассивный доход от мастеров получают только владельцы районов Лондона.

4.1.7. Использованные фунты и векселя после оповещения мастеров о их трате рвутся пополам и при первой встрече сдаются любому мастеру. Использованное золото сдается любому мастеру при первой встрече.

4.2 Казначейство

4.2.1. Локация на территории города, где через мастеров возможны следующие операции: выкуп золота казначейством, узаконивание игровых документов, покупка векселей (ограничено и в группе будет сообщено о наличии), работа с банковскими ячейками (при наличии).

4.2.2. Часы работы казначейства будут выложены в официальной группе игры перед ее началом.

4.2.3. Само казначейство, подъезд и крыльцо являются небовыми зонами (запрещены любые боевые взаимодействия).

4.2.4. Казначейство может работать во время работы заведения.

4.3 Заведения

4.3.1. Заведение – специальная локация, организованная игроками или мастерами для проведения сборов игроков и различных игровых взаимодействий. Все услуги в заведениях должны предоставляться за игровую валюту или игровые ценности.

4.3.2. Заведением может являться квартира, комната, обустроенный гараж или другое помещение, соответствующее мастерским требованиям:

- заведение должно быть максимально убранным и безопасным для находящихся в нем игроков.
- заведение должно быть антуражно оформлено.
- в заведении должны свободно размещаться минимум 8 участников проекта (игроки/мастера/игротехи).
- заведение должно заниматься только заявленной деятельностью.

4.3.3. Ответственность за организацию заведения и происходящие там во время игры действия несет капитан команды, заявившей заведение.

4.3.4. Часы работы заведения будут согласовываться с мастерами и другими командами, заявившими заведение.

4.3.5. На игре может быть не более 2х однотипных заведений. Исключения: организованные мастерами заведения.

4.3.6. Примерные варианты игровых заведений:

- паб
- букмекерская контора
- бойцовский клуб
- игорный дом
- бордель
- политический клуб
- мастерская
- клуб
- другие варианты согласованные с мастерами

4.3.7. Реализацию деятельности каждого заведения мастера согласовывают индивидуально с капитаном команды заведения.

4.3.8. При условии, что команда решит организовать заведение, капитан команды должен скинуть мастеру, отвечающему за заявки заявку на заведение:

1. Тип заведения (см. пункт 4.3.6.)
2. Название заведения
3. Адрес заведения
4. ФИ реального владельца заведения
5. Возможные часы работы заведения
6. Является ли заведение боевой зоной или нет
7. Максимальное количество мест в заведении для посетителей (не включая членов команды заведения)

Во избежание неприятных моментов просьба человеку из 4 пункта данной заявки продублировать ее мастерам.

4.3.9. Если заведение расположено в квартире игрока, то на время его работы считается, что это заведение, а не место жительства игрока.

4.3.10. Персонажу могут отказать в посещении заведения без объяснения причин.

4.4 Меценатство

4.4.1. Меценатство – «безвозмездное» вложения валюты в развитие определённых городских мануфактур и предприятий.

4.4.2. Чем больше команда выделяет средств в определенный объект, тем больше различных бонусов она с него получает.

4.4.3. Первый уровень меценатства стоит определенную сумму фунтов, второй уровень стоит определённую сумму векселей, третий уровень стоит определенную сумму золотом.

4.4.4. Уровни меценатства приобретаются по очереди.

4.4.5. Для меценатства в предприятие необходимо связаться с Анатолием Веремеевым через социальную сеть ВК (написать сообщение). Для использования эффектов меценатства необходимо связаться с мастерами.

4.4.6. Список предприятий для меценатства и даваемые ими бонусы:

Госпиталь (Для использования меценатства звонить Валентину Толстоусову)	
1 уровень	Позволяет сократить время в госпитале для всех членов команды на 30 минут. Дает возможность приобретать в госпитале или у его представителей аптечки за игровую валюту.
2 уровень	Позволяет сократить время в госпитале для всех членов команды на 60 минут (заменяет эффект уровня 1). Позволяет приобретать в госпитале игровые вещества за игровую валюту (кроме Нью Йорка).
3 уровень	Позволяет сократить время в госпитале для всех членов команды на 1,5 часа (заменяет эффект уровней 1 и 2). Позволяет членам команды производить Нью Йорк по обычным правилам создания игровых ценностей. Возможность производить игровые взаимодействия с персонажами, находящимися в госпитале, стоит дополнительных финансовых вложений.
Общество ветеранов (Для использования меценатства звонить Ивану Белякову)	
1 уровень	Позволяет убрать игровую полицию и виртуальных свидетелей с указанной реальной улицы города. Заявляется заранее. Стоимость использования: определенная сумма фунтов.

2 уровень	Позволяет команде нанять игротехнического персонажа, который сядет в игровую тюрьму вместо представителя данной команды, совершившего мелкое или среднее правонарушение. Стоимость использования: определенная сумма фунтов в зависимости от тяжести нарушения.
3 уровень	Позволяет команде получать дополнительные очки при организации погромов или защите от них за деньги. Стоимость использования: определенная сумма фунтов за +1 очко. Используется перед заявлением погрома или до открытия заведения.
Полиция (Для использования меценатства звонить Дмитрию Тимофееву)	
1 уровень	Позволяет задержанному совершить телефонный звонок, продолжительностью не более 3х минут.
2 уровень	За игровую валюту на время блокирует возможность команде производить действия с мастерами за счет векселей. Стоимость использования: определённая сумма фунтов за час. Максимальное суммарное время блокировки команды – 2 часа в день.
3 уровень	Дает возможность за игровую валюту «задержать» на время игрока по ложному обвинению. Стоимость использования: определенная сумма фунтов в час. Персонаж может быть задержан не более чем на два часа за игровой день.
Казначейство (Для использования меценатства звонить Анатолию Веремееву)	
1 уровень	Позволяет узнать, какое меценатство на данный момент было совершено в городе и кем. Стоимость использования: определенная сумма фунтов
2 уровень	Позволяет открыть банковскую ячейку в Казначействе, где можно хранить фунты и векселя. Стоимость открытия: определенная сумма фунтов. Также открывает владельцу ячейки возможность совершать меценатство из средств, лежащих в ячейке. Идентификация владельца по кодовому слову.
3 уровень	Увеличивает доход с каждого из ваших районов на 1 вексель.
Газета (Для использования меценатства звонить Дмитрию Гриценко)	
1 уровень	Одна заказная бесплатная статья в игровой газете.
2 уровень	За игровую валюту позволяет выпустить опровергающую статью, которая смягчает тяжесть преступления определенного персонажа. Стоимость использования: определенная сумма фунтов.
3 уровень	1 раз в 3 часа позволяет за определенную сумму векселей поднять или опустить авторитет любого персонажа на 1.

4.5 Районы Лондона

4.5.1. Весь Лондон (виртуальный город) будет поделен на 4 крупных района (Камден-Таун, Доклэнд, Степни, Чайна-Таун), изначально распределенные между самыми крупными и влиятельными преступными группировками.

4.5.2. Один район Лондона приносит прибыль в размере 1 векселя за каждый уровень престижности района (в дальнейшем УП) .

4.5.3. Владельцы районов получают с них прибыль в 12:00, 17:00, 22:00. Доход можно получить после наступления указанного времени у ближайшего мастера.

4.5.4. Оповещение о смене владельца района происходит в группе сразу после оповещения мастеров о факте смены владельца.

4.5.5. Существуют 3 типа смена владельца района: социальный, экономический и боевой.

- Социальный. Текущий игровой глава группировки, владеющей районом, пересекаются с игровым главой другой группировки и между ними составляется документ, по которому владельцы передают район указанной команде. Фото документа с подписями бывших и нынешних владельцев должно быть отправлено мастерам после заключения сделки. Данный документ является игровой ценностью. Данный документ является исключительно символическим жестом и имеет силу только в «нелегальных» кругах, он не заверяется никакими официальными инстанциями и является незаконным. Подпись владельца района автоматически передает район новому владельцу.
- Боевой. Члены группировки «забивают стрелку» в безлюдном месте (о месте команды договариваются сами) на территории Мурманска (исключая Росляково и Абрам-мыс). Там они либо договариваются миром о владении районом, либо начинается «кровавая баня», в результате которой определяется хозяин района.

На «стрелку» нельзя опаздывать.

Если на «стрелку» не приходят защитники, то район автоматически переходит под контроль нападающих.

Если не приходят нападающие, то район остается под старым хозяином.

Если не приходят обе команды, район остаётся под старым хозяином.

На «стрелке» обязательно наличие защитных очков. Если начинается боевка, то победителем в «стрелке» становится команда (защитники/атакующие) среди которых, на месте проведения «мероприятия» останется хотя бы 1 не раненый персонаж.

«Стрелки» должны проводиться в день их «забития». Атакующие должны предложить 3 различных времени проведения «стрелки» (не ранее часа с текущего времени и с интервалом не менее одного часа). Если защитники отказываются от всех трех вариантов, то район автоматически переходит к атакующим. Решения о времени и месте «стрелки» осуществляется только главами группировок или их «замами».

Время и место назначенной стрелки необходимо сообщить мастерам. Присутствие мастеров на стрелке необязательно.

Команда, забившая «стрелку», не может забивать другую до проведения или отмены забитой «стрелки». При этом команда может быть целью «стрелок», забитыми другой командой.

Команда, забившая «стрелку», может ее отменить после смены владельца района.

- Экономический. Район можно выкупить за определенную сумму векселей в зависимости от УП. Сама механика, следующая: считается, что держатели района получают прибыль с предприятий и заведений, находящихся в нем. Перекупка района подразумевает под собой вложение средств в местные бизнесы, увеличение их престижности и подкуп владельцев. Купить район может любая команда, обладающая данной возможностью и количеством финансов. При экономическом захвате УП района увеличивается на 1. Для перекупки района необходимо позвонить Анатолию Веремееву.

4.5.6. Смена владельца района не отменяет назначенных «стрелок» на данный район.

Новый владелец района должен быть уведомлен бывшими владельцами (социальный/боевой захват) или мастерами (экономический захват) обо всех «стрелках» за этот район. Новый владелец не может поменять время уже забитой «стрелки» за этот район.

4.5.7. К участию в «стрелке» на стороне атакующих или защищающихся можно привлекать сторонние команды, с обязательным уведомлением мастеров об этом.

4.5.8. Чем больше УП района тем больше он приносит векселей и тем дороже будет его захватить экономическим путём. На начало игры УП всех районов - 1.

4.5.9. Район приносит количество векселей равное его УП в период. Стоимость экономического захвата района = УП района + 2 векселя. Владелец района может самостоятельно повысить УП района вложив в него его УП + 1 векселей.

4.6 Создание игровых ценностей и их эффекты

4.6.1. На игре можно будет создать следующие виде игровых ценностей: игровые вещества, игровая взрывчатка, аптечки.

4.6.2. Игровые вещества. Производство, сбыт и хранение игровых веществ незаконно. Представляют собой пакетик с желатиновыми капсулами и соответствующим чипом. При использовании чип достается и рвётся. Пакеты и капсулы для крафта предоставляются мастерами. При повторном использовании вещества, под действием которого персонаж уже находится, его время действия обновляется, эффекты не суммируются.

Токио	Сокращает время крафта следующей создаваемой игровой ценности в два раза. Используется не чаще одного раза в игровой день. При использовании во второй раз помощник гибнет от переизбытка веществ в организме.
Афган	При использовании на пленного (один раз за плен, действует на все протяжении плена) количество отжиманий/приседаний, необходимое чтобы не отвечать на вопрос, удваивается.
Мемфис	При попадании в Госпиталь в течении двух часов после применения Мемфиса, время проводимое в Госпитале уменьшено на час.
Нью-Йорк	При использовании даёт +1 хит на 3 реальных часа. Не может быть использован при Ранении. Невозможно создавать до получения 3 уровня меценатства в Госпиталь.

4.6.3. Игровая взрывчатка. Малая взрывчатка представляет собой пластиковую бутылку объемом 0,5 литра, любого цвета, наполненную водой, на которую наклеен соответствующий чип. Крупная взрывчатка представляет собой 4 скрепленные между собой малые взрывчатки. Пластиковую бутылку и воду для крафта предоставляют сами игроки.

4.6.4. Аптечки. Представляют собой упаковку с бинтом, на который приклеен соответствующий чип. При использовании необходимо сорвать и разорвать чип. Бинты предоставляются мастерами.

4.6.5. Игровые ценности создаются виртуально. Игрок с соответствующим помощником сообщает о начале крафта Толстоусову Валентину сообщением Вконтакте. Через определенное игровое время он может уничтожить использование ресурсы и достать чип соответствующей игровой ценности из «черного ящика» команды, выданного на серфовке.

4.6.6. При потере соответствующего помощника, попадании персонажа на Кладбище или перманентном выводе персонажа из игры иным путём, смерти создание игровой ценности прерывается. Также создание можно прервать добровольно. При прерывании создания игровой ценности весь прогресс теряется и создание необходимо начинать заново. О прерывании необходимо сообщить Толстоусову Валентину. Игрок не может получать созданные ценности или заявлять начало создания игровой ценности, находясь в Госпитале, будучи задержанным или в тюрьме, плену, на кладбище, в состоянии Ранения, будучи оглушенным или временно выведенным из игры другими способами.

4.6.7. Одновременно один помощник может создавать только одну игровую ценность.

4.6.8. Время создания игровых ценностей и расходуемые ресурсы:

Игровая ценность	Время создания	Требуемые ресурсы	Получаемое количество
Токио	1 час	-	1
Афган	3 часа	-	6

Мемфис	2 часа	2 Афгана	2
Нью-Йорк	3 часа	1 Афган, 3 уровень меценатства в Госпиталь	1
Малая взрывчатка	4 часа	-	1
Большая взрывчатка	10 минут	4 Малых взрывчатки	1
Аптечка	10 минут	1 Мемфис	1
Аптечка	2 часа	-	1

4.7 Черный рынок

4.7.1. Черный рынок – игровой ивент, который происходит два раза в игровой день (в первый – один). Суть ивента: в указанной точке города (будет указана в группе) находится игротехнический персонаж отыгрывающий представителя черного рынка.

4.7.2. Считается что представитель черного рынка находится под усиленной охраной. Его нельзя атаковать, глушить, пленить, провести выстрел в упор или тайное нападение.

4.7.3. Продолжительность работы черного рынка – 15 минут.

4.7.4. На черном рынке можно приобрести определенные игровые ценности, находящиеся в наличии или продать игровые ценности.

4.7.5. Цены на черном рынке изменяются во время игры в зависимости от игровой ситуации или взаимодействующей группировки.

4.7.6. Черный рынок работает только за фунты.

4.8 Индекс инфляции

4.8.1. Во время игры цены почти на все товары и услуги могут меняться в зависимости от количества золота находящегося в казначействе. Чем меньше золота в казначействе, тем больше индекс инфляции и цены на всё. Индекс инфляции будет своевременно публиковаться в группе.

4.8.2. Всем капитанам команд до игры будет отправлена электронная таблица с ценами покупки и продажи всех игровых ценностей.

4.8.3. Чтобы ориентироваться в ценах во время игры в строку Индекс нужно будет вписать нынешний индекс инфляции. Изначально на игре и в таблице индекс инфляции = 1.

5. Боевая часть

5.1 Боевые взаимодействия

5.1.1. Боевое взаимодействие - ситуация, когда персонаж/персонажи подвергаются атаке другого персонажа/персонажей с целью снятия хитов, отбора игровых ценностей или захвата в плен.

5.1.2. Окончание боевого взаимодействия: в течение 1 минуты в зоне видимости не происходит боевых взаимодействий.

5.1.3. Запрещено искусственно поддерживать состояние боевого взаимодействия.

5.1.4. Преследование убегающей стороны не отменяет боевого взаимодействия, при условии, что преследуемый находится в зоне видимости атакующих.

5.1.5. Оглушение, выстрел в упор или тайное нападение не являются боевыми взаимодействиями.

5.1.6. Оглушение, выстрел в упор или тайное нападение нельзя применять в течении боевого взаимодействия.

5.1.7. Мастера настоятельно рекомендуют всем участникам проекта носить защиту для глаз на территории боевых зон. Игроки, пренебрегающие данной рекомендацией, априори осознают всю опасность и берут всю ответственность на себя.

5.1.8. За боевую часть правил ответственны все мастера.

5.2 Хиты

5.2.1. Каждый персонаж имеет единицы здоровья (хиты). Чтобы ранить персонажа, нужно игровым оружием или иным предусмотренным кодексом способом снять с него все хиты. Также хиты можно потерять в результате иных игровых событий или взаимодействий, о чем известит мастер, игротех, игротехнический персонаж или соответствующий сертификат.

5.2.2. Раненый персонаж не двигается, не разговаривает (стонет), не принимает участия в активных игровых действиях. При неоказании медпомощи через 10 минут, отправляется в госпиталь.

5.2.3. Чтобы убить раненого персонажа необходимо обладать помощником «Убийца» и снять с данного персонажа еще один хит со словами «Добиваю/Добивание». Персонажи, не обладающие данным помощником, ценят человеческую жизнь, и не поставят персонажа в ситуацию, которая приведет к его смерти. Попытки изобрести способы убийства персонажей без помощника «Убийца» или предусмотренные иной частью кодекса будут пресекаться мастерами.

5.2.4. Стандартное и количество хитов персонажа - 1 (один). Максимальное количество хитов персонажа - 2 (два).

5.2.5. Каждый сам считает свои хиты. За завышение своей хитовки может последовать наказание со стороны мастеров. Любая спорная ситуация о попаданиях/непопадании, произошедшая в отсутствии мастеров, решается самостоятельно игроками.

5.2.6. Игроки вправе организовать бой по предварительной договорённости без подсчёта или иным подсчетом хитов (турнир, дуэль и т. д.). Стороны должны договориться об условиях боя и пожать друг другу руки, в знак того, что условия поняты и приняты сторонами. Бой по предварительной договорённости проходит на усмотрение игроков с обязательным соблюдением всех остальных правил игры. Победа или поражение в подобном бою, а также сам факт его проведения будут засчитаны как игровое достижение только в случае присутствия на событии мастера.

5.2.7. Голова, горло, шея, пах, кисти рук и стопы ног - не поражаемые зоны для холодного оружия. Голова, горло, шея, пах – не поражаемые зоны для огнестрельного оружия.

5.3 Игровое оружие

5.3.1. Игровое оружие дальнего боя полностью отыгрывается антуражным спринговым оружием (детские пистолеты и т. д. на пульках) с ограничением в 70 м/с. Оружие ближнего боя отыгрывается антуражным LARP оружием заводского производства или иными образцами, изготовленные из упругого пластика, ПВХ или резины.

5.3.2. Данное игровое оружие приобретается самими игроками и предоставляется мастерам на проверку до игры. По вопросам допуска любого оружия дальнего боя кроме пистолетов необходимо согласование с Дмитрием Тимофеевым. На проверенное оружие мастера крепят чип, что оружие допущено на игру. Запрещено использовать не допущенное мастерами игровое оружие.

5.3.3. Все оружие будет проверено мастерами перед игрой.

5.3.4. Чужим оружием пользоваться можно только с разрешения владельца. Но в этом случае воспользовавшийся несет за это оружие полную ответственность и обязан вернуть их владельцу в целости и сохранности.

5.3.5. Все оружие должны быть антуражным и безопасным.

5.3.6. Мастера могут не допустить любую амуницию и оружие без объяснения причин.

5.3.7. Хватать оружие ближнего боя за боевую часть запрещено, схватившийся автоматически становится раненым.

5.3.8. Брони на игре нет. Никакой. Даже термо.

5.3.9. Все оружие при попадании в хитовую зону снимает один хит.

5.4 Ведение боевых взаимодействий

5.4.1. Не разрешаются перехваты рук с оружием и перехваты оружия.

5.4.2. Запрещены: удары руками, ногами, гардой, эфесом и прочей небоевой частью оружия (кроме как при проведении оглушения), броски, болевые и удушающие приемы, удары и выстрелы в пах и голову, колющие удары оружием ближнего боя. Запрещены удары типа «швейная машинка» (нанесение нескольких ударов подряд за короткий промежуток времени в одну область).

5.4.3. Попадание своим оружием в свою хитовую зону засчитываются.

5.4.4. Если игроку нанесена травма, то он имеет право выйти из боя, и никто не может его преследовать. Нанесший серьезную травму: рассечена голова и т. д. (если, конечно, виноват он, а не пострадавший), по желанию пострадавшего считается убитым и отправляется на кладбище.

5.4.5. Все разборки только по окончании боя. Требовать предъявления сертификата от игрока в данной ситуации можно только в присутствии мастера.

5.4.6. Все персонажи, отыгрываемые мастерами и игротехами невосприимчивы к плену.

5.4.7. Если игрок признал, что его персонаж ранен, отправлен госпиталь, арестован, отправлен на кладбище, то так и есть и он должен пребывать в данном состоянии.

5.4.8. Выстрел в упор – приставление вплотную ствола огнестрельного оружия к корпусу жертвы с последующим выстрелом и словом «выстрел». Вместо выстрела возможен отыгрыш громким произнесением слова «выстрел». Выстрел в упор приводит в состояние ранения. Невозможен в небоевых зонах.

5.4.9. Тайное нападение - имитирует удар в незащищенное место, переводит в состояния ранения. Отыгрывается проведением боевого частью ножа, вдоль спины между лопатками до низа. Невозможен в небоевых зонах.

5.4.10. Персонаж, владеющий помощником “Убийца”, может убить противника при проведении выстрела в упор или тайного нападения. Для этого он должен сказать “добиваю” при проведении соответствующего действия. Убитый таким способом персонаж моментально умирает, никаких криков “из последних сил” не допускается.

5.4.11. Выстрел в упор, тайное нападение и оглушение ЗАПРЕЩЕНО проводить в небоевых зонах.

5.4.12. Игроки, стрелявшие из чипованного оружия, убившие или ранившие другого персонажа, обязаны сообщить об этом Мастеру.

5.4.13. Оглушение - легкий удар небоевой частью оружия между лопаток (спина), со словами: «Оглушен!», срок действия 5 минут. Игрок не может проводить какие-либо игровые действия. Невозможно в небоевых зонах.

5.4.14. Плен. Пленение словом – под страхом смерти пленник дает свое согласие на плен (арест) и обязан выполнять все игровые требования (сдать оружие, отдать все имеющиеся при нем игровые ценности, идти в указанном направлении и т. п.) арестовавшего его. Не имеет права пользоваться оружием, а также разговаривать или издавать любые звуки без разрешения пленителя. Плененный может освободиться только после разрешения, арестовавшего/пленившего его или после смерти/ареста пленителя. На игре человек может быть пленен только словом, без применения мер реального физического воздействия. Согласия на плен оглушенного игрока не требуется. Максимальный срок плена – 1 час. По истечению этого времени пленного должны отпустить или он сразу отправляется в госпиталь. К пленным разрешается применять пытки. Другие условия плена возможны по взаимному согласию игроков и одобрению мастера. При касании рукой и слове «Освобождаю» с пленённого снимается состояние плена любым игроком.

5.4.15. Плененного персонажа не находящегося в состоянии ранения можно подвергнуть пыткам. Пытки отыгрываются исполнением десяти отжиманий или пятнадцати приседаний на каждый вопрос. Если жертве не удастся выполнить «задание» в течении пяти минут, то он честно отвечает на заданный вопрос. Перерыв между завершением задания/ответом и следующим вопросом - не меньше одной минуты. После пяти вопросов пытаемый персонаж переходит в состояние ранения.

5.4.16. На игре возможен только виртуальный обыск: честный ответ на вопрос «что у тебя из игровых ценностей или оружия при себе». Для проведения обыска персонаж должен прямо

заявить о своих намерениях. Проведение обыска возможно только с согласия обыскиваемого. Согласия мертвого, раненого, пленного или оглушенного персонажа на обыск не требуется.

5.4.17. Во избежание спорных ситуаций на игре вводится следующее правило для игрового «огнестрельного» оружия: поражаемой зоной, помимо обозначенной выше, так же является все, что находится у вас в руках или на теле за исключением игрового «огнестрельного» или «холодного» оружия. Пример: игрок А идет по улице с рюкзаком на спине и коробкой в руках. Игрок В стреляет в игрока А и попадает в рюкзак/коробку. Игроку А засчитывается попадание.

5.4.18. В данной игре есть только два вида оружия (огнестрельное и ближнего боя). Не надо пытаться метать в других игроков игровыми ножами, молотками и прочими атрибутами. В случае, если вы проигнорируете/забудете про данное предупреждение, то любое брошенное в игрока оружие, с целью нанести игровые повреждения, будет считаться вами безвозвратно утерянным.

5.4.19. Самоубийство на игре запрещено. Каждый персонаж дорожит своей жизнью.

5.5 Взлом, двери и сейфы

5.5.1. Взлом. Позволяет, зная контактные данные указанного персонажа, прийти к его подъезду, позвонить ему и, если он находится дома, он будет обязан выйти к обладателю соответствующего помощника. Используется при наличии помощника «Взломщик».

5.5.2. Во всех заведениях должны быть установлены игровые сейфы, которые выдаются мастерами. Во время работы заведения сейф должен быть установлен на видном месте в зоне досягаемости игроков. Вся выручка заведения должна храниться в сейфе до конца работы заведения в этот игровой день. На время работы заведения также выполняет роль кассы заведения. Во время работы заведения средства из сейфа могут изыматься представителем команды заведения в одном из трёх случаев:

- Расчет с посетителями заведения.
- Инкассация (изъятие денежных средств в пользу команды заведения). Может проводиться один раз за текущий период работы заведения.
- Закрытие заведения. Обязательно для всех команд. Не является инкассацией. Изымаются все ценности.

5.5.3. Выручкой считаются фунты, векселя и другие игровые ценности, полученные от персонажей, пользующихся услугами данного заведения в его рабочие часы.

5.5.4. Обычный сейф может открыть любой представитель данного заведения или персонаж с помощником «Взломщик».

5.5.5. Укрепленный сейф должен быть помечен определенной меткой, которая клеится рядом с чипом сейфа. Такие сейфы можно открыть любой представитель данного заведения. После вскрытия такого сейфа он становится обычным.

5.5.6. Обычные двери априори установлены в квартирах всех игроков. Их могут вскрыть персонажи с помощником «Взломщик». Если вы находитесь в квартире в момент взлома, вы обязаны выйти к взломщику из квартиры и подъезда и оставаться вне квартиры до окончания игрового взаимодействия.

5.5.7. Укрепленные двери. Данные двери вскрываются только с помощью игровой взрывчатки. Если вы находитесь в квартире в момент «взлома», вы обязаны выйти из квартиры и оставаться вне квартиры до окончания игрового взаимодействия. Для того, чтобы узнать укрепленная дверь у персонажа или нет, необходимо прибыть к его подъезду и позвонить мастеру.

5.5.8. Делать из обычных сейфов и дверей укрепленные может персонаж с помощником «Механик».

5.6 Погромы

5.6.1. Для проведения погрома необходимо присутствие мастера.

5.6.2. Заведение можно громить не более одного раза за период его работы.

5.6.3. Для проведения погрома со стороны атакующих необходимо присутствие минимум двух персонажей.

5.6.4. Погром производится виртуально. Нападающая сторона должна находиться рядом со входом в подъезд, где расположено заведение, или со входом в место, в котором расположено

игровое заведение. На время проведения погрома заведение и прилегающая территория (по решению мастера) объявляется неигровой. Единственное игровое действие, возможное на этой территории – проведение погрома.

5.6.5. После объявления о погроме передача игровых ценностей между игроками запрещена.

5.6.6. Атакующая сторона заявляет о погроме, после чего персонажи, находящиеся в заведении, могут присоединиться к защищающим, атакующим или покинуть заведение. Побеждает сторона, набравшая большее количество очков. При равенстве очков побеждает атакующая сторона.

5.6.7. Для подсчета очков каждая сторона суммирует количество своих хитов, добавляет эффекты соответствующих помощников или иных игровых эффектов. Наличие работника заведения с помощником «Вышибала» добавляет защищающейся стороне **дополнительное 1** очко.

5.6.8. Все персонажи проигравшей стороны получают Ранение. При этом они считаются находящимися в заведении и подчиняются правилам, установленным для территории заведения, в частности о наличии боевой/небоевой зоны.

5.6.9. При проигрыше защищающихся заведение закрывается после ухода атакующих до следующего периода работы.

5.6.10. Победившая сторона может собрать игровые ценности с персонажей проигравшей стороны. Если победили атакующие, они могут произвести игровые действия с сейфом заведения (вскрытие обычного сейфа через помощника «Взломщик», взрыв укрепленного сейфа через малую взрывчатку).

5.8. Игровая взрывчатка

5.7.1. Игровая взрывчатка делится на малую и большую.

5.7.2. Малая взрывчатка используется для вскрытия укрепленных дверей и укрепленных сейфов (по итогу погрома заведения).

5.7.3. Большая взрывчатка — это средство устранения персонажей.

5.7.4. Первый вариант использования взрывчатки: заброс в заведение. Персонаж с большой взрывчаткой звонит Дмитрию Тимофееву, находясь рядом со входом в подъезд или на уличном крыльце, где расположено заведение. После этого мастер уведомляет находящихся в заведении персонажей о совершении игрового взрыва. После взрыва все находящиеся в заведении персонажи получают Ранение и сразу же отправляются в Госпиталь. Заведение автоматически закрывается до своего следующего времени работы. Собирать/забирать игровые ценности у персонажей или из сейфа заведения запрещается. Чипы взрывчатки после использования должны быть уничтожены.

5.7.5. Второй вариант: закладка взрывчатки внутри заведения. Игрок пишет на большой взрывчатке «взорвется в: **:**» с указанием времени взрыва. Время взрыва должно попадать в текущий период работы заведения. После этого игрок оставляет взрывчатку в заведении в любом доступном для игроков месте и уведомляет Дмитрия Тимофеева о месте и времени взрыва. В указанное время мастер уведомляет находящемся в заведении о взрыве. После взрыва все находящиеся в заведении персонажи получают Ранение и сразу же отправляются в Госпиталь. Заведение автоматически закрывается до своего следующего времени работы. Собирать/забирать игровые ценности у персонажей или из сейфа заведения запрещается. При нахождении заложенной взрывчатки игроками они могут её удалить из заведения после оповещения мастеров. Заложенная взрывчатка не может быть разминирована, а только удалена из заведения. Удаленная взрывчатка считается безопасно подорванной; чипы взрывчатки должны быть уничтожены.

5.7.6. Третий вариант: заброс игровой большой взрывчатки в квартиру персонажа или **в сооружение, где находятся игроки**. Персонаж с большой взрывчаткой звонит Дмитрию Тимофееву, находясь рядом со входом в подъезд или на уличном крыльце, где проживает игрок **или где, по имеющейся игровой информации, присутствуют игроки**. Адрес игрока должен быть получен игровыми способами. После взрыва все находящиеся в квартире персонажи сразу же получают

Ранние и отправляются в Госпиталь. Собирать/забирать игровые ценности у персонажей запрещается. О применении взрывчатки необходимо уведомить Дмитрия Тимофеева. Чипы взрывчатки после использования должны быть уничтожены. **За неимением подъезда, применяется у главного входа в строение или от места, где заканчивается свободный доступ (например ворота на территории).**

5.7.6. Взрывать муниципальные здания (полиция, госпиталь, общество ветеранов...) на игре запрещено.

5.7.7. Все игровые ценности находящиеся у взорванных персонажей не могут использоваться после момента взрыва и должны быть переданы первому встреченному представителю мастерской группы.

6. Госпиталь, кладбище, полиция

6.1 Госпиталь

6.1.1. По истечении десяти минут с момента попадания в состояние ранения, если персонаж не был исцелен или добит, он считается отправленным в госпиталь на лечение.

6.1.2. Игрок, персонаж которого находится в госпитале, должен носить белую ленточку (приобретается игроками самостоятельно) на предплечье, чтобы указать на свое временное неучастие в игре.

6.1.3. Персонаж в госпитале не может участвовать в игровых взаимодействиях без разрешения мастера Госпиталя.

6.1.4. Персонаж проводит в госпитале 4 игровых часа. Это время может быть как уменьшено, так и увеличено внутриигровыми методами.

6.1.5. Персонаж выходит из госпиталя с 1 хитом.

6.1.6. Персонаж может вернуться в игру у себя дома, на своей работе или на любой остановке общественного транспорта.

6.1.7. Главный врач госпиталя Джон Фрэнсис Холл-Эдвардс — мастерский персонаж участвующий в игре.

6.1.8. Коррупция и организованная преступность проникли даже в госпиталь. При проявлении должных дипломатических способностей и/или внесении достаточной суммы денег, врачи готовы выписать рецепт, позволяющий иметь при себе неограниченное количество любых веществ или даже продать препарат, находящийся в ограниченном обороте.

6.2 Кладбище

6.2.1. «Убитый» персонаж обязательно регистрируется на кладбище. Для этого убитый по телефону или интернету связывается с соответствующим Мастером и сообщает все обстоятельства своей смерти. Кладбище регистрирует имя, по возможности кем был убит, свидетелей происшествия.

6.2.2. После смерти игрок обязан оставаться на месте смерти 10 минут. В это время с телом персонажа возможны игровые взаимодействия.

6.2.3. Игрок проводит на кладбище 4 игровых часа. Выйти раньше с кладбища невозможно.

6.2.4. Игрок, находящийся на кладбище, должен носить белую ленточку на предплечье (приобретается игроками самостоятельно), чтобы указать на свое временное неучастие в игре.

6.2.5. С кладбища игрок выходит новой неименной ролью, если у него нет способности «Второй шанс».

6.2.6. Игрок может вернуться в игру своей новой ролью у себя дома, на своей работе/учебе или на любой остановке общественного транспорта.

6.3 Полиция

6.3.1. Ряд игровых действий, совершаемых персонажами, являются незаконными:

1. Производство, хранение и сбыт «веществ» и взрывчатки.

2. Производство, хранение и сбыт предметов, имеющих незаконное происхождение (поддельные документы, краденое и т.д.)
3. Открытое ношение оружия (на виду)
4. Мошенничество, кражи, ограбления.
5. Действия, направленные на ограничение свободы персонажа.
6. Действия, несущие угрозу жизни или здоровью персонажа (нападения, ранения, убийства)
7. Действия, направленные против политического или социального строя.
8. Иные действия, которые можно расценить как незаконные.

За совершение противозаконных действий предусмотрена ответственность, в зависимости от степени тяжести, начиная с незначительного штрафа, заканчивая тюремным заключением и смертной казнью.

6.3.2. В зависимости от лояльности местной полиции к конкретной фракции, одно и тоже преступление может быть оценено и наказано по-разному. Уровень лояльности полиции к конкретной фракции может изменяться в процессе игры, ищите способы.

6.3.3. Начальник полиции Билл Мосс — мастерский персонаж, участвующий в игре.

6.3.4. Игрок, находящийся в тюрьме, должен носить белую ленточку на предплечье (приобретаются игроками), чтобы указать на свое временное неучастие в игре.

6.3.5. Задержание – любой мастер или игротехнический персонаж, может представиться сотрудником игровой полиции и, приблизившись к игроку или игрокам на расстояние вытянутой руки, объявить задержание. Можно подчиниться ему, или немедленно (не позднее чем через 5 секунд) оказать сопротивление (атаковать, убежать). Задержанный считается пленным, где пленителем являются равноправно все присутствующие на месте полицейские. Задержанный может быть отпущен или отправлен в тюрьму.

6.3.6. В случае задержания в небоевой зоне, при желании оказать сопротивление, игроком и полицейским кидается по 1Д6. Если у задерживаемого результат выше, то игрок обязан немедленно покинуть помещение и максимально быстро проследовать до ближайшей остановки общественного транспорта, при этом полиция не будет его преследовать, в противном случае игрок считается задержанным. Убегающий не имеет права передавать свои игровые ценности другим игрокам до окончания побега, за исключением случаев, предусмотренных кодексом.

Если у полицейского результат выше или равен, то персонаж считается задержанным.

Сопротивление задержанию является преступлением.

6.3.7. Тюрьма – задержанный игрок может быть помещен в тюрьму. Заключенный не может общаться с другими игроками, совершать какие-либо игровые действия, за исключением действий, одобренных мастерами. По факту попадания под стражу игроку будет предъявлено обвинение и назначено наказание, вплоть до тюремного срока или смертной казни. Игроки, находящиеся на свободе, в отдельных случаях могут повлиять на судьбу задержанного до момента вступления приговора в силу. Ищите способы. В случае назначения наказания в виде лишения свободы или казни игрок выходит через 4 часа новой ролью, при этом отсчет времени ведется с момента попадания в тюрьму.

6.3.8. Полицейская облава – массовое задержание игроков условным отрядом полиции. Может проводиться любым мастером в любом помещении. Все игроки и помощники, находящиеся на момент облавы внутри, становятся задержанными. Все желающие, за исключением помощников, могут оказать сопротивление. В таком случае на каждого сопротивляющегося мастер кидает 1Д6, где: 1-2 ранение, 3-4 задержан, 5 – скрылся, 6 – скрылся и не был опознан полицейскими. Сбежавший игрок обязан немедленно покинуть помещение и максимально быстро

проследовать до ближайшей остановки общественного транспорта, при этом полиция не будет его преследовать, в противном случае игрок считается задержанным. Убегающий не имеет права передавать свои игровые ценности другим игрокам до окончания побега, за исключением случаев, предусмотренных кодексом.

Уходить из или входить в место проведения облавы без разрешения игровой полиции или мастера запрещено. Нарушители автоматически становятся задержанными или будут подвергнуты иному наказанию. Территория в радиусе 100 метров от здания, в котором проводится облава, кишит полицейскими и у каждого действия, совершенного в данном радиусе, будут виртуальные свидетели.

6.3.9. Наказания. За каждое нарушение закона, о котором стало известно полиции, последует то или иное наказание или их совокупность: назначение штрафа (взятки), которую будет необходимо уплатить в ограниченное время (реально передать игровую валюту ближайшему мастеру), дать объяснения для протокола, предоставить виновного, который сядет в тюрьму, или иное, вплоть до смертной казни.

6.3.10. В случае, если выдвинутые подкупленной полицией условия не выполняются в срок, то против виновных будут приняты более жесткие меры воздействия, такие как заморозка счетов команды (права пользоваться векселями), закрытие заведений, прекращения поступления прибыли с районов, задержание, назначение награды за голову и прочее.

7. Итоги игры

7.1. Итоги игры будут подводиться по следующим пунктам:

- Богатство – определяется объёмом антиквариата и золота у команды на конец игры.
- Влияние – определяется количеством районов Лондона под контролем команды на конец игры и их престижностью.
- Политика – определяется итогами выборов в Палату общин парламента Великобритании.
- Авторитет – среднее математическое значение авторитета на команду.

8. Зоны ответственности мастеров и их NPC

1. Иван «Рагнар» Беляков: общая организация, заявки, авторитет, связи, помощники, описание команд, политика, черные метки
Основной игровой персонаж: спикер Палаты общин Эрон Миракл.
2. Анатолий «Линд» Веремеев: взносы, графика, казначейство, меценатство, прибыльные районы, контроль «Черной страны», гордится своей мастерской. Очень.
Основной игровой персонаж: Главный казначей Линд Лонсдэйл.
3. Дмитрий «Гора» Гриценко: игровая газета, поддержка позитивного вайба в мастерской группе, светленькая из Винкс.
Основной игровой персонаж: Главный редактор газеты Джейсон Рок.
4. Дмитрий «Монах» Тимофеев: игровая полиция, орудие мастерского гнева, ступающее неумолимой железной поступью.
Основной игровой персонаж: Начальник полиции инспектор Билл Мосс.

5. Валентин «MiiNiPaа» Толстоусов: госпиталь, кладбище, создание игровых ценностей, Черный рынок, остальные из Винкс.

Основной игровой персонаж: Главный врач госпиталя Джон Фрэнсис Холл-Эдвардс.