Правила на лангедок «Белые Карпаты»

МГ Корягов Андрей «Некромант»

Копылова Наталья «Кнопка»

Общие:

* Все происходит здесь, сейчас и по игре.
* Все что сказал мастер – истина в последней инстанции. Мастера на игре – часть привычного мира – пациенты, персонал, посетители.
* Время идет по часам, повешенным в общей комнате. Игра начинается утром 14 октября (дата игровая), день отсчитывается 60 минут реального времени, ночь отсчитывается 90 минут реального времени.
* Обязательное условие любого воздействия (психологическое давление, насилие, избиение) обращаться к игроку по имени его персонажа.
* Выполнение распорядка больницы обязательно всем.

Игротехника

* Игротехника «состояний». У «больных» на игре будет карточка состояния, в которой будут указаны реакции на людей/события/лечения и т.д. Все это обязательно к исполнению.
* Игротехника «мистики»: есть вероятность того, что на игре с вами может произойти мистическое событие. Если оно происходит его видно, слышно и понятно. Белый полупрозрачный плащ – маркер невидимости. Мастерская группа не берет на себя ответственность за всю мистику на игре.
* Игротехника «насилия»: для насилия необходимо привести жертву в состояние «без сознания» или в состояние «беспомощности». После чего отыграть насилие, обязательно маркируя игровое имя того к кому ты применяешь насилие.
* Игротехника «места». В больнице действует некая условная игротехника регулирующая физику места.
* Сейф открыть может только тот, у кого есть «ключи», если дверца его не распахнута настежь. Сейфом условно может считаться любой запертый шкаф.
* Если дверь закрыта на «замок» – она закрыта, дверь считается условно металлической и не выбиваемой. Чтобы пройти – надо ее открыть. «Замком» может быть шпингалет, защелка, навесной замок или мастерская надпись «Замок»
* Покинуть пределы больницы можно через парадную дверь, мимо охранника, по одной дороге идущей через лес, через речку по мосту в город.

Боевые правила:

Состояния:

* Беспомощность – жертва или связана или сильно напугана. В любом случае она/он не в состоянии сопротивляться и кричать, только тихо ныть/плакать. Если жертве закрывают рот (кляп, скотч, руками) – то и ныть нельзя.
* Избиение - жертва передвигается медленно, потирает синяки, ломота в теле.
* Сильное избиение - потеря сознания, возможны переломы какой-либо конечности
* Легкие раны – ранения, нанесенные острыми предметами. Не требуют хирургического вмешательства, перевязываются.
* Тяжелые раны – множественные резаные ранения или огнестрельное ранение. Требует хирургического вмешательства.

Воздействия:

* Кулаки - два человека могут побить третьего. Один фиксирует жертву, другой делает вид что избивает. Жертва может вырываться и кричать до первых трех обозначенных ударов. После этого наступает состояние «Избиения»
* Дубинка – человек имеющий дубинку может «избить» другого человека:

до 5 ударов – Избиение

от 5 ударов – Сильное избиение

Человек, противником которого является человек с дубинкой, беспомощен и не может оказывать сопротивление, если у него нет никакого оружия.

* Нож – кладет жертву в легкие раны, при многократном попадании тяжелые раны.
* Попадание из пистолета в поражаемую зону – тяжелое ранение. Поражаемая зона полная, но МГ просит вас не стрелять друг другу в голову.