

## Правила Игры

Поскольку мы считаем что правила должны быть просты, доступны и понятны, мы умышленно написали их просто.

### ОБЩИЕ ПРАВИЛА

1. **Мастер всегда прав.**
2. Если Мастер не прав, **обратись к ГМу.**
3. **Игротехник** (мапер) беспристрастное лицо и **приравнивается к Мастеру.**
4. Игрок не прошел столько начиток сколько мастер, так что **мастер лучше знает механику** и правильно трактует ситуацию.
5. **Что не разрешено, то запрещено.**
6. Если Игрок **что-то делает - Играй** в ответ. Если есть подозрение что что-то не то - обратись к Мастеру.
7. Если Игрок **делает что-то не то** (читерит к примеру) он **получит санкцию** (см. *Санкции ниже*).
8. каждый игрок, приехавший на проект, автоматически подчиняется правилам и Мастерам, отслеживающим взаимодействие.
9. вступая в «боевое взаимодействие» **игрок должен адекватно оценивать свои действия** по отношению к своей и чужой безопасности.
10. все вопросы с «гостями», «фотографами», «водителями» и т.д. решаются с мастерами **ЗАРАНЕЕ!** Этот «сегмент» участников мероприятия обязан иметь «ленту гостя» и заплатить соответствующий взнос! Рекомендуем приобщать «гостей-зрителей» к Игре, минимизировать присутствие «неиграющего контингента» на полигоне. Обязательное требование (помимо «браслета») – антуражный вид! С фотографами/видеооператорами - возможны отдельные договоренности.
11. каждый присутствующий на проекте должен иметь либо «браслет игрока», либо «браслет гостя». В случае обнаружения на полигоне человека без «браслета», этот человек удаляется с территории проведения мероприятия.
12. каждый игрок обязан иметь белый хайратник (белую бандану) и постоянно носить ее с собой (см. *Посмертие когда мы его выложим*).

13. участие в проекте несовершеннолетних игроков возможно только при наличии письменной доверенности со стороны родителей и в сопровождении взрослого «опекуна».

### **На игре запрещены**

1. Приемы рукопашного боя.
2. Поднимать или отбивать гранату с выдернутой чекой.
4. Сознательное нанесение травм противнику.
5. Нанесение ударов в запрещенные зоны: голова, шея, локти, колени, пах, стопы, кисти.
6. Использование не допущенного (нечипованного) оружия.
7. Захваты рукой за боевую часть оружия.
8. Участие в игре без игрового паспорта.
9. Неуважительное отношение к игрокам и мастерам.
10. Оспаривание решения мастера в некорректной форме.
11. Отказ от выполнения решения мастера.
12. Нанесение ущерба окружающей среде, полигону, имуществу других Игроков и имуществу МГ.

### **МЕХАНИКА Игровых взаимодействий**

1. **Игрок может играть во что угодно** и с кем угодно если это обусловлено логикой мира и соответствует утвержденной Квенте.

Вы можете разговаривать, торговать, барыговать, поедать, накапливать, любить и ненавидеть, вести диалог и т.д. как угодно и с кем угодно, кого угодно и когда угодно.

2. **Есть вещи которые игрок делать не может пока не приобретет навык.** Чтобы понять что можно а что нет посмотрите Навыки персонажей (см. *Навыки персонажей, когда мы их выложим*). Все что записано в навыках персонажей нельзя осуществить без соответствующего навыка.

*Пример: Оглушение, Перерезание горла, Ментальные воздействия и т.д. это Навыки (Скилы), их нужно изучить. Все что не прописано как Навык (не Скил) - делать можно.*

**3. Игрок не обязан показывать записи в паспорте другим игрокам.**

При возникновении спорных моментов среди персонажей, такие моменты решаются посредством маперов или мастера. Также если с вашей точки зрения вы убили кого-то, а он не умер, сообщите об этом мастеру, а не вступайте в споры и пререкания. Ну или если есть желание покажите оппоненту вашу имунку.

*Например: игрок «Гвардеец» оглушает игрока «Культист». Игрок «Культист» имеет иммунитет к оглушению и игрок «Гвардеец» этого не знает. Игрок «Культист» после попытки оглушения достаёт цепной меч и начинается боевая ситуация. Игрок «Гвардеец» не должен спорить и кричать, а продолжить игровой момент и вступить в боевую ситуацию. После окончания боевой ситуации если игрок «Культист», не обладал иммунитетом, то будет выведен из игры.*

Также не следует забывать, что могут оказаться персонажи обладающие нестандартными способностями, иммунные к определенным видам действий, с врожденными талантами и прочим.

**4. Откат игрового действия не возможен.** Все Игровые моменты Мастера способны решить Игротехническими способами.

*Например: вышеописанная ситуация, «Культист» считерил, но при этом убил «Гвардейца». Мастера наградят Санкцией нерадивого «Культиста», а праведного «Гвардейца» защитит Император.*

### **Антураж и допуски**

Мир Вахи40к многогранен и разнообразен не только способами подохнуть, но и персонажами, их броней, амуницией, костюмами и вооружением. Практически любой Игрок может подобрать персонажа под себя, но конечное решение подходит Антураж Игрока к выбранной им роли принимает МГ (сорри мнения могут быть разные, а общий знаменатель должен и будет один).

**За соответствие Антуража роли отвечает** - Отдельно заявившийся Игрок за себя и Глава фракции за Игроков своей Фракции.

**МГ оставляет за собой право не допустить Игрока на полигоне** если он в неподходящем/не красивом антураже, в антураже не соответствующем миру Warhammer 40K или в антураже который может травмировать владельца или других игроков.

## Броня, амуниция и одежда

**Чтобы понять подходит или нет** Ваш Антураж выбранной роли:

1. если антураж **в процессе подготовки** - **свяжитесь с МГ и уточните** соответствует костюм роли или нет;
2. когда антураж готов - **свяжитесь с МГ и пришлите фото.**

**Зачем присылать фото?** - фото и согласование персонажа поможет вам избежать казусов. Убедитесь что Ваш костюм и антураж допущены - явно не помешает.

## Допуск брони, амуниции и одежды

Мы субъективно делим антураж на 2 вида:

1. **неподходящий/некрасивый** - то есть **не допущенный**. К примеру Криговец в офигенном костюме Темных Эльдар или Темный Эльдар в криговском шлеме допущен не будет, так как это не соответствует роли, миру и здравому смыслу. В тоже время спейсмарин сделанный из изолона и картона будет считаться не красивым. Сюда же относятся костюмы сделанные по субъективному мнению МГ дендрофекальным методом;

2. **подходящий** - **допущенный**. Костюм явно соответствует роли и подтвержден логикой Мира. К примеру Хемо-псы не так чтобы одеты с иголки, но им так положено. По сути - кадианец должен выглядеть как кадианец, криговец как криговец, выживший после апокалипсиса - как выживший после апокалипсиса.

## Допуск личного стрелкового оружия

Требования к оружию допущенному описаны здесь **☰ БОЕВЫЕ ПРАВИЛА** напомним что это только **Nerf** и аналоги. Мы понимаем что особенности нерфа (затворы и способы перезарядки, механизмы и способы подачи боеприпасов и тд) не позволяют добиться 100 процентов соответствия та что мы приветствуем апгрейд-стилизацию, а не прости нас Бог Император - апгрейд-реконструкцию (то есть изо и копанина не нужна).

Непосредственный допуск личного стрелкового оружия осуществляется на полигоне Мастером, но мы рекомендуем лишний раз подуть на холодное и уточнить у МГ допущено ли Ваше оружие Вашему персонажу и какой уровень поломки оно имеет.

Оружие на Игре будет выходить из строя (см. Ремкомплекты **☰ Экономика**), но его можно починить (см. *Навыки когда мы их выложим*) чтобы сориентироваться по чипам поломки и подготовить подходящее для себя оружие мы приводим вырезку из Экономики и примерную таблицу видов стрелкового оружия и количества поломок которое ему соответствует.

№ п/п	пример оружия	требования	чипы поломки
1.		<p><b>не адаптированное</b> (не стилизованное) под сеттинг и требования к фракции оружие <b>не допускается</b></p>	
2.		<p><b>минимальная адаптация</b> и стилизация (покраска, наклеенная аквила, модифицированный ствол, состаренное, постапокалиптическое и т.д.) Допускается (чипуется) МГ.</p>	<p><b>3 поломки</b></p>





адаптированное и стилизованное согласно первоисточника (лазган конкретной модели и т. д.).

Допускается (чипуется) МГ.

**5 поломок**



## Болт оружие

Помните - не все виды оружия вы можете использовать только потому что оно у вас есть. К примеру возможность использовать Болтер это навык, использовать Болтер без навыка у вас не получится (*см. Навыки когда мы их выложим*)

Болтеры Астартеc могут быть только у Астартеc (или как лафетное оружие).

В тоже время вы можете использовать Болт-пистолет и т.д. если он подходит вашему персонажу  
Напрмер: Комиссар использует болт пистолет сразу без Навыка, но не получает бонусов в виде

при наличии **навыка**  
**не ломается**

без навыка **5 очков**  
**поломки**



имуна к поломке.  
В тоже время рядовой Криговец не может использовать Болт-пистолет пока не выучит навык. Изучив навык - "Тяжелое вооружение" автоматически оружие перестает ломаться и появляется возможность использовать Болтеры и Мельты.

Допускается (чипуется)  
МГ.

## САНКЦИИ

Все санкции применяются на усмотрение Мастергруппы в зависимости от каждого конкретного проступка.

Если вы совершили проступок не специально - просто сообщите об этом.

<b>устное предупреждение</b>	Применяется Мастером/Игротехом/ Главой локации (по отношению к ее Игрокам) - за мелкие, неумышленные проступки.
<b>предупреждение с занесением в электронную карточку игрока</b>	Применяется/Снимается Мастером/Игротехом - за умышленные проступки которые повредили игровому процессу.
<b>метка читера</b> (занесением в карточку Игрока)	Применяется/Снимается Мастером - за умышленное несоблюдение правил или читерство. Игрок маркируется голубым скотчем (на оба бицепса).
<b>удаление с проекта</b> (занесением в карточку Игрока)	Применяется ГМом по предложению Мастера - за грубые неадекватные действия, совершение негативных действий Игроком с любой меткой читера.
<b>бан</b> (занесением в карточку Игрока)	Применяется ГМом по предложению Мастера - если Игрок настолько негативен что его наличие будет портить Игру.

## Медицинское обеспечение

На полигоне будет присутствовать медик. В случае необходимости Игрокам может быть оказана медицинская помощь. Если полигонный медик примет решение о транспортировке Игрока в больницу, МГ доставит его в больницу.

## COVID-19

С целью предотвращения распространения острого респираторного заболевания COVID-19 вызванного коронавирусом SARS-CoV-2 МГ настоятельно рекомендует участникам проекта ознакомиться с официальной информацией МОЗ ( [Коронавірус 2019-nCoV](#) ), а также при отсутствии медицинских противопоказаний получить прививку двумя дозами сертифицированной вакцины ([covid](#) ).

Также мы рекомендуем приезжать на Игру с международным или внутренним сертификатом о вакцинации одной либо двумя дозами вакцины (приложением Дия ( [COVID-сертифікати](#) ), или с QR кодом подтверждающим вакцинацию сгенерированным приложением Дия (если зайти с ПК есть функция его распечатать), или с медицинской справкой о вакцинации), либо с медицинской справкой о наличии противопоказаний по форме установленной МОЗ, или негативній результат тестирования/выздоровления.

Всем участникам проекта будет предложено измерить температуру на месте регистрации (бесконтактным термометром).

В случае если при регистрации на полигоне у участника проекта будут обнаружены признаки заболевания COVID-19, такому участнику измеряют температуру в обязательном порядке. В случае если у такого участника будет повышенная температура (37+) ему предложат подождать 30 минут, после чего повторно измеряют температуру. В случае если у такого участника показатель температуры останется повышенным, он не будет допущен на проект (не обижайтесь, но здоровье участников нам важно).

Если участник проекта непосредственно перед Игрой обнаружил у себя признаки COVID-19 мы рекомендуем отложить участие в проекте и срочно связаться с МГ (совестным людям мы будем идти на встречу и вместе думать как решить оплату).

---