



ЧЕРНЫЙ ОТРЯД: УЖАСЫ ВОЙНЫ

Декларация

Мы делаем не бугурт и не маневры.

Это боевая ролевая игра.

Для нас принципиально важно, чтобы вы ИГРАЛИ = находились в роли, а не просто

дрались в костюмах.

Мы хотим сделать КРУТО, без вашего участия и желания ничего не получится.



Требования:

1. Каждый игрок ОБЯЗАН прочитать первую книгу из цикла «Черный Отряд».

2. Каждый игрок ОБЯЗАН соблюдать правила игры.

3. Каждый игрок ОБЯЗАН иметь игровой костюм, соответствующий его роли.

4. Каждый игрок ОБЯЗАН принадлежать к определенной группе персонажей: боевое подразделение/отряд, игротехники, кабак.

5. Каждый игрок ОБЯЗАН сдать игровой взнос не позднее установленного срока.



Общие правила:

1. Игра идет нон-стоп круглые сутки. Есть ограничения по ночной боевке.

2. Игра разбита на сюжетные этапы, но любой игрок может совершать любые игровые действия и между

ними.

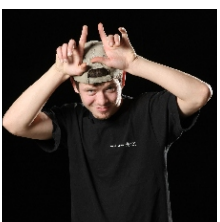
3. Персонажем считается человек в игровом костюме. Мы приложим все усилия, чтобы людей без игровых костюмов на полигоне не было.

4. Все взаимодействия персонажперсонаж происходят ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО по игре. Хотите говорить «за жизнь» - делаете это так, чтобы НИКОМУ не мешать играть.

5. На игре разрешено: употребление алкогольных напитков и мат. Если мы решим, что вы слишком пьяны, пойдете спать.

6. На игре запрещено: употребление ЛЮБЫХ наркотиков. Накуривайтесь и ширяйтесь в другом месте.

7. У каждой стороны есть свой Лагерь. В каждом Лагере два кабака: офицерский и солдатский, плац и палатки. Игра в лагере и в кабаках идет и между сюжетами.



Правила Боя:

1. Поражаемая зона ПОЛНАЯ, кроме: кистей, коленей и ниже, головы без шлема.

2. Любое оружие снимает ОДИН хит.

3. Количество хитов по принадлежности к определенному отряду от 2 до 4.

4. Мертвые идут в свой лагерь. Страны Мертвых нет.

5. «0» хитов = тяжелая рана. В тяжелой ране лежите, сколько хотите. Тяжелораненого можно добить ударом в корпус со словами «Ты труп», «Добит», «Сдохни» и т.д. Раненого можно на себе принести в лагерь к следующему сюжету он будет здоров.

6. Запрещено колоть клинковым оружием с общей длиной (с рукоятью) более 45см.

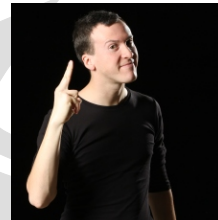
7. Тот кто не считает «количество» хитов - получит «качество».

8. Ночью запрещены: щиты, удары в голову и любое оружие, кроме клинков с общей длиной (с рукоятью) более 45см.

9. Персонаж, убитый между сюжетами, может пропустить следующий сюжет.

10. Если один из персонажей сказал вам: «Братишка, ты так зверски дрался, ты весь изранен!» - значит, вы не заметили, как с вас сняли все хиты, и вы должны немедленно перейти в статус тяжелораненого.

11. Лечения нет.



Правила сюжетов:

1. В определенное время Капитанам сторон выдаются боевые задачи, которые необходимо выполнить в четкий временной промежуток.

2. Между основными сюжетами игры, будут происходить бонус-сюжеты, в которых можно получить дополнительную информацию.

3. Ночью сюжетов не будет.

4. Ночь время диверсий и вылазок в лагерь врага.

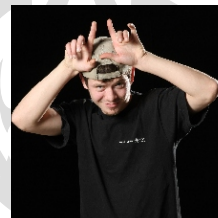
5. В лагере врага можно похищать ТОЛЬКО флаги подразделений.

6. Подразделение, у которого похитили флаг не имеет права участвовать в следующем сюжете.

Правила магии:

1. Вся магия предельно четкая, визуальная и ощутимая.

2. Эффект от магии будут объяснять персонажи в игре.



Хозяйственные правила:

Мы обеспечиваем:

1. заброску и выезд с полигона из Челябинска

2. трехразовое питание для всех игроков

3. все алкогольные напитки

4. строяк сюжетных локаций и кабаков

5. все игровые материалы

6. все спецэффекты от магии

7. фотосъемку всей игры