

Insanity Productions

# INSANITY LABP BEEGLID

Version 2.3 (02.10.2005)

Inspiratsioon: Saaga, Call of Cthulhu PnP Horror RPG 5<sup>th</sup> edition



<b>ATRIBUUDID .....</b>	<b>3</b>
Tervis .....	3
<i>Haavamine</i> .....	3
<i>Kahjustus</i> .....	3
VÄGI .....	3
MÕISTLIKKUS.....	4
<b>TEADMISED.....</b>	<b>5</b>
AJALUGU.....	5
ANTROPOLOOGIA .....	5
ARHEOLOOGIA .....	5
ASTRONOOMIA.....	5
BIOLOOGIA.....	5
FÜÜSIKA.....	5
GEOLOOGIA.....	5
KEEMIA .....	5
LOODUSLUGU.....	5
OKULTISM.....	6
PSÜHHOLOOGIA.....	6
SEADUS .....	6
TAIMEDE TUNDMINE.....	6
<b>OSKUSED .....</b>	<b>7</b>
ARVEPIDAMINE .....	7
AUTO JUHTIMINE .....	7
ELEKTROTEHNIKA .....	7
ESMAABI.....	7
FARMAATSIA.....	7
FOTOGRAAFIA .....	7
HEA KUULMINE.....	7
HEA NÄGEMINE .....	7
JÄLITAMINE.....	7
KUNST.....	8
LUKKSEPP .....	8
MEHHAANIKA .....	8
MEDITSiin .....	8
NAVIGATSIOON .....	8
PILOOT .....	8
PSÜHHOANALÜÜS.....	8
RAAMATUKOGU KASUTAMINE.....	9
RASKED MASINAD .....	9
RATSUTAMINE.....	9
ÜJUMINE .....	9
VÕITLUSKUNSTID.....	9
<b>RELVAOSKUSED .....</b>	<b>10</b>
KÄSIRELVAD .....	10
PÜSSID.....	10
PÜSTOLKUULIPILDUJAD .....	10
AUTOMAATPÜSSID .....	10
RASKERELVAD .....	10
LÕHKEAINED JA DEMINEERIMINE.....	10
<b>TEGELASE ARENG.....</b>	<b>11</b>
<b>KORRALDUSLIKUD REEGLID INSANITY MÄNGUDEL .....</b>	<b>12</b>

**P.S. Versiooniuuendused on tekstis toodud “bold” kirjaviisis.**

## ATRIBUUDID

Atribuudid on esmane, kõige laialivalguvam viis tegelase füüsilise ning vaimse kirjeldamiseks. Siia alla kuuluvad kolm kõige tähtsamat õudusmängudes kasutatavat atribuuti.

### **Tervis**

Füüsiline tervis. Mida parem on see atribuut, seda rohkem talub tegelane füüsilisi vigastusi, seda kauem peab vastu mürgi toimele jne.

Tervise miinimum inimesel on 1 ja maksimum 5.

Tervis on ainuke Atribuut, mille maksimumi on võimalik Tegelaspunktide abil suurendada. Suurendamine maksab viis Tegelaspunkti ühe punkti Tervise kohta. Maksimaalse Tervise suurenemisel tõuseb ka hetkeline Tervise seis ühe võrra ja see toob kaasa kõik boonused ja kui see tooks tegelase välja koomast, siis seda see ka teeb. See ei paranda aga ühtegi haava või haigust ega eemalda mürgi toimet.

### **Haavamine**

Iga haav vähendab hetkelist Tervist ühe võrra. Maksimum jääb samaks.

Kui Tervis langeb nulli, on tegelane koomas. Tegelane tuleb koomast välja nii mitme tunni jooksul, kui mitu Kahjustust tegi viimane tekitatud haav, või kui ühe või mitme haava täielik paranemine on viinud Tervise üheni või kõrgemale. Gmid võivad anda miinus-või boonuspäevi, olenevalt meditsiinivahendite puudumise või olemasolu korral ning olenevalt keskkonnast ning sellest, kuidas tegelane puhanud või end koormanud on.

### **Kahjustus**

Iga haav tekitab kindla arvu kahjustusi. Kahjustuste suurus sõltub selle tekitanud vahendi omadustest.

Igale haavale esmaabi andmiseks on vajalik Esmaabi Oskus tasemega, mis võrdub <ravitava haava Kahjustus –1>’ga.

Vahel aitab vaid Esmaabist, kuid raskemate haavade pikaajalisemaks raviks on vaja oskust Meditsiin.

Iga raskema haava pikaajalisemaks ravitsemiseks on vajalik oskus Meditsiin, mille tase peab võrduma ravitava haava Kahjustuse tasemega.

Haava paranemiseks nii palju, et see enam ei koorma, ning ei ole avanemisohus, kulub iga Kahjustuse kohta kaks päeva, miinus üks päev iga esmaabi taseme kohta, mis on Kahjustusest suurem.

Gmid võivad anda miinus-või boonuspäevi, olenevalt meditsiinivahendite puudumise või olemasolu korral ning olenevalt keskkonnast ning sellest, kuidas tegelane puhanud või end koormanud on.

### **Vägi**

Vägi on tegelase seotus teispoosusega, sellega, mida tavainimesed endale ei teadvusta. Mõnel on seda rohkem, mõnel vähem. Väest sõltub palju ka õnn ja vedamine. Samuti on väega inimestel kergem aktsepteerida seda, mida kainelt mõtleb inimene taluda ei suuda.

Väe miinimum on inimesel 1 ja maksimum 15.

Selle atribuudi maksimumi ei saa Tegelaspunktide arvelt suurendada. **Vägi võib suurened** mängusiselt mingi juhtumise tagajärjel. Sellisel puhul informeeritakse sellest mängijat mängujuhtide poolt.

Vägi väheneb rituaale ja loitse kasutades. Kui palju, ja kas ajutiselt või permanentset, sõltub rituaalist või loitsust.

## **Mõistlikkus**

Tegelase vaimne taluvus. Näitab väga otseselt, palju on talle vaja mõju avaldada, et ta hulluks läheks. **Mõistlikkus võrdub Tervise ja Väe summaga, ning väheneb või suureneb (ajutiselt ja permanentselt) nende atribuutide vähenemise või suurenemisega. Mõistlikkus saadakse valemiga: praegune Tervis + praegune Vägi.**

Seda atribuuti ei saa Tegelaspunktide arvelt suurendada.

**Kui Mõistlikkus langeb allapoole 1 punkti Tervise nulli langemisega, on põhjuseks üleväsimus ja kesknärvisüsteemi mõneajaline töö häiritus. Tulemuseks võib olla väsimus, apaatus, liigutsuste ja mõtteprotsessi aeglustumine.**

**Kui Mõistlikkus langeb allapoole 1 punkti Väe nulli langemisega, on tulemuseks lootusetus, hüsteeria või lihtsalt ettearvamatu käitumine, sest inimene on peaaegu täielikult kaotanud kontakti oma vaimu – tõelise, sisemise minaga.**

**Kui nii Tervis kui Vägi on langenud nulli, on tegemist enamati apaatse hullusega, ning tegelasel võivad erinevate mõjutuste tagajärjel esineda väga erinevad hullusehood.**

# TEADMISED

Vastavalt tasemele võib GM Teadmise kasutamise eest anda selle omajale informatsiooni. Teadmised on abiks ka mitmesuguste esemete või vaatepiltide uurimisel.

*Tase 1 – baasteadmised*

*Tase 2 – tugev põhi*

*Tase 3 – põhilised teadmised*

*Tase 4 – spetsialiseerunu teadmised*

*Tase 5 – väga sügavad teadmised*

## **Ajalugu**

Teadmised tähtsatest juhtumistest minevikus, tuntud inimestest, kultuuridest, ning aastaarvudest. Ei vaja vast lähemat selgitamist.

Annab väga väikesed antropoloogilised ja arheoloogilised teadmised.

## **Antropoloogia**

Teadmised inimkultuuridest, nende traditsioonidest ja liikmete käitumismudelitest.

## **Arheoloogia**

Teadmised arheoloogilistest leidudest ja iidsetest kultuuridest.

Aitab dateerida leidu ja näha läbi võltsinguid.

Mõned arheoloogid tegelevad ka iidsete keeltevormide uurimisega.

## **Astronoomia**

Astronoom tunneb planeetide seisu ja liikumist kindla ajahetkel. Ta oskab ette ennustada kuuvarjutusi, meteoriidisadusi, teab tähtsate tähtede nimesid, galaktikate eksisteerimisest ja formeerumisest.

Doktor võib osata arvutada orbiite ja tunda taevakehade elutsükleid.

## **Bioloogia**

Sisaldab botaanikat, rakuteadust, ökoloogiat, geneetikat, histoloogiat, mikrobioloogiat, füsioloogiat, zooloogiat jne.

See oskus aitab mõista elusorganisme ja leida nende erilisi omadusi.

## **Füüsika**

Teoreetilised teadmised rõhu, materjalide, liikumise, magnetismi, elektri, optika, radioaktiivsuse ja nendega seotud fenomenide kohta.

See Teadmine on kombineeritav mitmete teistega, ning ka Oskustega, loomaks või genereerimaks ideed mõne projekti jaoks.

## **Geoloogia**

Maateadus. Teadmised pinnasest, pinnavormidest, maa ehitusest, kivimitest, kivististest, ajastutest ning sealsete eluvormide säilmetest.

## **Keemia**

Teadus ainete omadustest ja ülesehitusest, energia, temperatuuri ja rõhu mõjust neile.

Keemik suudab analüüsida, eraldada ja luua aineid.

## **Looduslugu**

Üldised teadmised loodusesse puuduvast sellel, kes on elanud looduse keskel või maal pikemat aega.

Aitab orienteeruda metsas, otsida kindlat taime tuntud alatüübilt, teada milline seen on söödav, valida laadal parimat liha või värskemat puuvilja, mitmete lihtsate märkide puhul ennustada vihma jne.

## **Okultism**

Teoreetilised teadmised okultsetest koolkondadest, gruppidest, rituaalidest ja loitsudest, üleloomulikest olenditest, vaimude maailmast jne.

Vahel on selle Teadmise kõrval ka teine, mis märgib taset kindlal alal.

## **Psühholoogia**

Teadmised inimese psüühikast, nende motiivide mõistmiseks vajalik, vaimsete haiguste ravimiseks vajalikud teadmised.

## **Seadus**

Seaduse tundmine. Mida kõrgem tase, seda rohkemate riikide seadusi ja keerukamaid protseduure tuntakse.

## **Taimede Tundmine**

Tunned hästi taimi nii välimuse kui omaduste poolest. Tead, milliselt alalt neid leida võib.

Taimi otsides võib otsida kas reaalselt(OG olemasolevat) taime, või kui seda OG ei ole, teavitab sellest GM. Kui seda antud alal leiduda võib, markeeritakse see teibiribaga, mis on markeeritud tähega T, ning mille küljes olev lipik annab taime nime.

Tegelased, kes seda oskust ei oma, ignoreerivad neid lipikuid.

## **OSKUSED**

Vastavalt tasemele omandab tegelane võime midagi teha või vastupidi – peab mängija välja mängima tegelast, kes ei suuda midagi nii hästi teha, kui ta seda tegelikult ise suudaks.

*Tase 1 – väga kehv*

*Tase 2 – algaja*

*Tase 3 – keskmine*

*Tase 4 – hea*

*Tase 5 – väga hea*

### **Arvepidamine**

Oskus tegelda rahaasjadega, selle kõige üle arve pidamise, aruannete, lepingute ja kõige muu seoduvaga.

### **Auto Juhtimine**

Lubab juhtida autot. Mida suurem tase, seda kiiremini saab ohutult sõita. Selle Oskuse kasutamine nõuab kindlasti GMI juuresolekut.

### **Elektrotehnika**

Elektrotehniliste seadmete (raadiod, telegraafid jne.) parandamine või koostamine. Mõningad teoreetilised teadmised.

### **Esmaabi**

Oskus anda õnnetuse korral esmast abi. Oskus peatada verejooksu, puhastada haava, seda siduda.

Igale haavale esmaabi andmiseks on vajalik Esmaabi Oskus tasemega, mis võrdub <ravitava haava Kahjustus –1>’ga. Seega võib väga lihtsat haava siduda ka oskuseta tegelane. Kas see ka pikemaajaliselt paraneb, on teine asi.

Vahel aitab vaid Esmaabist, kuid raskemate haavade pikaajalisemaks raviks on vaja oskust Meditsiin.

### **Farmaatsia**

Teadmised ravimitest ning nende valmistamisest. Aitab peale ravimite ka muid segusid luua, kuid siis on vajalik kas Bioloogia, Keemia või Taimede Tundmine.

### **Fotograafia**

Oskus kasutada fotoaparaati ning ilmutada filmi ja luua sellest pilte.

Äsja loodud tegelasel lubab mängusiseselt kaasa tuua fotoaparaadi ja fotograafiatarbeid ning neid ka mängusiseselt kasutada.

### **Hea Kuulmine**

Kuuled paremini kui keskmine inimene, ning oskad kuuldule kiiremini seoseid luua.

Tavaliselt kasutatav vaid GMil, mängijale informatsiooni andmiseks.

### **Hea Nägemine**

Näed paremini kui keskmine inimene, ning märkad detaile.

Tavaliselt kasutatav vaid GMil, mängijale informatsiooni andmiseks.

### **Jälitamine**

Oskus jälgede järgi toimuvast aru saada, ning nende tekitajale jälgi leides järgneda.

Jälitamiseks on enamik jäljeradadest märgistatud erivärvilise markeriga markeeritud teibitükkidega. Markeeringuks on X, ning vastava värviga teibiribasid näeb vaid vastava tasemega jäljekütt. Temast kõrgema taseme värviga markeeritud jälgi ei märka ka tema.

Tegelased, kellel puudub Jälitamise oskus, ignoreerivad neid markeeringuid.

Tegelased, kellel puudub Jälitamise Oskus, kuid kellel on Teravad Silmad tase 5, märkavad mängu jooksul esimest jälge, mida nad näevad, teadvustades selle erinevust ümbritsevast, aga ei ole võimelised jälgi mööda edasi minema, ignoreerides KÕIKI järgnevaid jäljemarkeringuid, mida nad mängu jooksul kohtavad.

## **Kunst**

Oskus luua kunstiteost. See Oskus on tavaliselt täpsustatud, näiteks Kunst: maal, Kunst: luule, Kunst: skulptuur või midagi muud.

Aitab ka ära tunda ajastukohaseid stiile, kunstnike stiile, kasutatud materjale, tuvastada võltsinguid jne. Sisaldab ka kunstiajaloo mõningast tundmist. Koos Ajaloo Teadmisega annab sügavamad teadmised kunstiajalooost.

## **Lukksepp**

Oskad parandada, lahti murda ja kõrgemal tasemel ka konstrueerida lukke.

Luku lahti murdmiseks on vajalik luku sees oleva traadikese purustamine muukimisriistadega, et saada kätte paber, mis märgib luku taset. Kui muukija Lukksepa tase on madalam, ei saa ta lukku avatud, ning see on kinni jäänud, nii et seda ei saa enam avada ega sulgeda.

Luku kinniajamiseks (*ingl. k. jamming*) on vajalik Lukksepa oskus tasemega <luku tase -1>

## **Mehhaanika**

Oskus parandada ning zaboteerida mehhaanilisi seadmeid ning kõrgematel tasemetel neid ka ehitada.

## **Meditsiin**

Oskus patsienti pikaajaliselt ravida, nii et ta haavad või haigused paranema hakkavad.

Sii kuulub kuuli välja võtmine, haava põhjalik desinfitseerimine, viirusinfektsioonide allasurumine ja pikajalise ravi lisaprotseduurid.

Iga raskema haava pikaajalisemaks ravitsemiseks on vajalik oskus Meditsiin, mille tase peab võrduma ravitava haava Kahjustuse tasemega.

Haava täielikuks paranemiseks kulub iga Kahjustuse kohta üks päev, miinus üks päev iga Meditsiini taseme kohta, mis on Kahjustusest suurem. Minimaalne paranemise aeg on 6 tundi. Paranemisest teatab mängujuht.

Gmid võivad anda miinus-või boonuspäevi või -tunde, olenevalt meditsiinivahendite puudumise või olemasolu korral ning olenevalt keskkonnast ning sellest, kuidas tegelane puhanud või end koormanud on.

## **Navigatsioon**

Oskus leida suunda, või kõrgemalt vaatepunktilt eesmärk paika pannes leida sinna tee kasvõi täielikus padrikus.

Geoloogia ja Hea Nägemine on sellele oskusele abiks.

## **Piloot**

Oskus juhtida õhusõidukeid või väiksemaid laevu.

Selle oskuse kasutamiseks on vajalik GMi juuresolek.

## **Psühhoanalüüs**

Oskus analüüsida isiku meeleolu, põhjusi selle ning tema käitumise taga, ning teda psühholoogiliselt mõjutada, talle selgeks tehes, et olukord ei ole hoopiski mitte nii hull kui paistab, või juhtides ta mõistuse "eksiteelt" tagasi.

Iga punkt selles oskuses lubab ravida ühe punkti Pingest tulenevat Mõistlikkuse kahjustust ühe häiriva episoodi juures.

Iga punkti taastamist tuleb rollimängida pool tundi.



12 tunni jooksul suudab psühhoanalüütik maksimaalselt kokku taastada oma Psühhoanalüüsi oskusest kolm korda suurema arvu Mõistlikkuse punkte.

Seda oskust saab ka kasutada enda peal. Selleks pead saama rahulikult mõelda, ning seda ka realselt tegema, luues väiteid vastava olukorra kohta.

### ***Raamatukogu Kasutamine***

Lubab kergemini leida informatsiooni raamatukogudest, vastavatel teemade, vastava aja kohta, kiiremini.

### ***Rasked Masinad***

Suurte masinate kasutamisoskus. Tankid, lahinglaevad, puurtornid jne. Käivad siia alla. Mida suurem tase, seda kindlamini oskad masinaid kasutada, ning kui kiirus on faktor, siis seda ohutumalt kiiresti sõita. Selle oskuse kasutamiseks on kindlasti vajalik GMi juuresolek.

### ***Ratsutamine***

Oskus ratsutada hobusega. Kõrgemal tasemel lisandub kiirus, ning oskad valida tempot ning pinnast, mis hobust vähem kurnab.

### ***Ujumine***

Oskus pikemat aega pinnal püsida ning ujuda, kõrgemal tasemel pikalt, vahepeal puhates, ning sukeldudes.

### ***Võitluskunstid***

Oskus tekitada paljaste jäsemetega kahjustusi. Siia käib kas karate, judo, kung fu, maadlus või lihtne omandatud kaklusoskus, seda kas siis tänaval või kõrtsides.

Esimene tase lubab kasutada käsi löömiseks, ning teha sellega 1 punkti Kahjustust (peavad olema väga pehmed poksikindad või enda tehtud altpoolt mati ning pealtpoolt poroloniga pehmendatud kindad mis on Gmide poolt enne mängu ohutuks tunnistatud. Löömise asemel tuleb pigem tabada pehmelt käeseljaga riivates).

Lubab tegelast palja käega selja tagant uimastada, tehes talle pai kuklasse, mille peale tegelane kaotab teadvuse nii mitmeks minutiks, kui uimastajal on Võitluskunstide taset. Kui vastavad kohad on kaetud kas polsterdatud naha, paksu polsterriidega, uimastamine teadvusekaotust esile ei kutsu, küll on aga liigutused viisteist sekundit veidi aeglasemad, ning silme ees kergelt udune. Kui käsi blokeeritakse, uimastamine ei mõjunud.

**P.S. Korduv uimastamine lisab igal järgmisel korral kaks minutit uimane olemise aega. Lisaks sellele on see aju kahjustav, ning võib esile kutsuda mitmeid väga halbu tagajärgi uimastatavale.**

Teine tase lubab kasutada käsi teiste käte blokeerimiseks. Kui käsi on blokeeritud, aga löögirelv või küünised tabavad, on siiski tegemist haavaga.

Iga tase peale teist lisab löömisel ühe kahjustuse.

Kolmas tase lubab tegelast uimastada ka eest, ning paitades meelekohta( kohe kõrvade ees). Kui käsi blokeeritakse, uimastamine ei mõjunud.

**UIMASTAMINE ESEMEGA. Ka Võitluskunstide oskusetega tegelased saavad uimastada esemetega, millel on vähemalt üks tõmp serv, ning mis kaaluvad vähemalt 500 grammi.** Uimastamiseks tuleb siiski teha pai, kuid teises käes peab olema uimastamiseks kasutatav ese. Kui käsi blokeeritakse, uimastamine ei mõjunud.

## RELVAOSKUSED

Mängus kasutatakse tongirelvi, mis tähendab seda, et kellegi laskmiseks pead sa teda nägema, ning ta peab olema laskeulatuses. Lihtsustuseks on relval lihtsalt maksimaalne laskeulatus, ning kaugemale laskmise eest mingeid penalteid ei saa.

Laskmisel näitab kasutatava relva oskuse tase, mitmes lask pihta läheb. Lastavat ei pea nägema mitte ainult laskmist alustades, vaid ka pihta mineva lasu ajal. Kui ta on vähemalt pooleldi kaetud, läks lask mööda ja tuleb laskude lugemist uuesti alustada. Kui tegelane vahepeal täiesti varjatud on, tuleb laskude lugemist alustada otsast peale.

Iga tabava lasu ajal, mitte kordagi enne ega pärast, hüüab laskja võimalikult kõlavalt Kahjustuste arvu, mida relv teeb. Näiteks: "Kaks!"

Kui tegelasel ei ole relva kasutamise oskust, loetakse see nulliks, ehk tabab iga kuues lask. Relva laadimiseks läheb oskuseta kasutajal kohmitsedes veel +2 sekundit.

Mitmendal lasul tegelane tabab, näitab järgmine tabel:

Relvaoskuse tase	Tabav lask
0	6.
1	5.
2	4.
3	3.
4	2.
5	1.

### ***Käsirelvad***

Püstolid, väikesed vibupüssid jms. Kõige kergem relvakategooria.

Püstoli laadimiseks peavad tongid olema mitte ringikujuliselt üksteise külge kinnitatud, vaid kinnitusest lahti lõigatud ja laadima peab ühekaupa.

### ***Püssid***

Püssi tuleb laadida kas ühe või kahe tongi kaupa.

### ***Püstolkuulipildujad***

Püstolkuulipildujat võib laadida terve pideme, ehk siis tongiringi kaupa.

### ***Automaatpüssid***

Automaatpüssi võib laadida terve pideme, ehk siis tongiringi kaupa.

### ***Raskerelvad***

Raskerelvade laadimine sõltub relva tüübist, ja sellest informeerib GM.

### ***Lõhkeained ja Demineerimine***

Lõhkeainete kasutamiseks on vajalik õhupall ja talk, mis lõhkeainete mängu tulemisel varutakse Gmide poolt. Detoneerimismehhanism tehakse selgeks lõhkeainete kasutajale.

**NB!!! Lõhkeainete asetamine inimese silmade kõrgusele on keelatud!**

# TEGELASE ARENG

## **TegelasPunktid** (edaspidi TP)

Iga mängu lõppedes saavad tegelased vähemalt ühe baasTP ühe mängupäeva eest, ning lisaks sellele on võimalik saada lisapunkte.

TPde eest saab tõsta oskusi ning Tervise taset, järgneva tabeli alusel:

Oskuse uus tase	Maksumus TPdes
Uus oskus	3
2	1
3	2
4	3
5	4

### **Tervise tõstmise kord:**

Tervise uus tase	Maksumus TPdes
2	6
3	8
4	10
5	12

## Korralduslikud reeglid Insanity mängudel

1. Insanity Productions teatab mängu toimumisest ja toimumise piirkonnast ette minimaalselt kolm nädalat enne mängu, lisades mängu kuulutuse dragon.ee foorumisse ning aja larp.ee kalendrisse.
  - 1.1 Insanity Productions avaldab kodulehel ja ka dragon.ee foorumis mängu kohta ja logistilise info kaardiga ning iseloomustusega võimalike mobiilsidefirmade levialade kohta vähemalt kaks nädalat enne mängu.
  - 1.2 Mängijate soovil(igal mängul eraldi) võtab Insanity Productions endale kohustuse korraldada mängijate transport mängukohta ja tagasi. Transpordikulud kannavad mängijad.
  - 1.3 Insanity Productions ei oota, et mängijad lahendaksid mängusiseseid füüsiliselt või vaimselt ohtlikke olukordi neid ka mänguväliselt tõeliselt läbi tehes. Kui mängija otsustab nii käituda, on see tema oma valik, ning ta vasutab tagajärgede eest.
  
2. Mängija tasub osavõtumaksu vähemalt kaks nädalat enne mängu (viimase tasumise kuupäev on kindlaksmääratud).
  - 2.1 Osavõtumaks tasutakse täies mahus kas mängu infos toodud arveldusarvele või sularahas Valmar Kuristiku kätte, viimasel juhul olles saanud kinnituse, et osavõtumaksu laekumine on kirja pandud.
  - 2.2 Kui mängija on osavõtumaksu tasunud, aga leiab peale seda, et ei saa tõsisel põhjustel (haigestumine, sugulaste-sõprade matused, ootamatud eksamitähitajad jms.) kohal olla, makstakse osavõtumaks täies mahus tagasi.
  - 2.3 Kui mängija on osavõtumaksu tasunud, kuid kuni nädalani enne mängu lihtsalt leiab, et ta tahaks tegelikult mängu ajal hoopis mujal viibida, on tal võimalus leida endale asendaja, kes sobib vähegi tema tegelase rolli, maksab talle kinni osavõtumaksu ning võtab osa tema tegelasena, tema eest. Nädala jooksul enne mängu tagastatakse osavõtumaks vaid punkti 2.2 puhul.
  
3. Mängija kohustub kasutama mängukohas leiduvat vara(v.a. Insanity kostüümilaost pärit kostüümid) nii, nagu see oleks tema enda vara, ning seda mitte puhastamatult määrima ega lõhkuma.
  - 3.1 Mängija kohustub (enne mängu algust, briifingu ajal mängujuhi märkuse peale) siseruumidesse liikudes eemaldama välisjalanõud. Kui sellist märkust ei tehta, võib siseruumides liikuda välisjalanõudega.
  - 3.2 Mäng on terve mängu aja vältel IG, ehk siis reeglina mänguväliseid pause ei tehta.
  - 3.3 Mänguväliseid pause saab teha, vajadusel enne mängu või mängu sees ette teatades, tervisel põhjustel.
  - 3.4 Mängija võib eemalduda mängust(kas teavitades mängujuhte, või kui seda on vaja teha kiirelt, hüüda "game stop"-see on ainuke juht, kus mängija seda kasutada võib), kui ta leidab, mäng on muutunud talle vaimselt või füüsiliselt ohtlikuks. Sel juhul eemaldub ta kaasmängijatest, ning võib mängu naasta, sellest enne mängujuhte teavitades.
  - 3.5 Kui mängija kuuleb fraasi "game stop", laskub ta ühele põlvele ning sulgeb silmad, avades need siis, kui mängija kuuleb mängujuhi poolt öeldud fraasi "game in".