

ПОЛИГОННАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА С ЭЛЕМЕНТАМИ СТРАЙКБОЛА

ДИКОСТЬ

ПРАВИЛА ПРОЕКТА



ОСНОВНОЙ БЛОК

МГ «СИНДРОМ ЗВЕРЯ»

г. Санкт-Петербург, ВЕРСИЯ 2.0.



Оглавление

Оглавление	2
Общие положения.....	4
Общие правила	4
Регистрация и допуск на игру.....	5
Правила по вооружению и экипировке.	6
Имитация огнестрельного оружия (привода).....	6
Пиротехника	6
Холодное оружие	7
Штурмовые щиты	7
Бронезащита	8
Правила игровых и игротехнических локаций	9
Правила мертвяка.....	9
Правила бара.....	10
Правила игровых лагерей (локации группировок)	11
Депозитарий игрового имущества	13
Радиосвязь	13
Правила боевого и ролевого взаимодействия.....	14
Ранение.....	14
Перевязка	14
Правила использования аптечки	15
Полное лечение	15
Добивание	15
Игровая смерть.....	16
Бой с применением имитации холодного оружия	16
«Правило Майки».....	17
ПЕРСОНАЖИ.....	17
Датчики и игроки их эксплуатирующие.....	17
Призраки	Ошибка! Закладка не определена.



Сын Беса.....	Ошибка! Закладка не определена.
Ведунья	Ошибка! Закладка не определена.
Рогачи	Ошибка! Закладка не определена.
Пасынки	Ошибка! Закладка не определена.
Штурм, захват баз.....	22
Система СЖО(система жизнеобеспечения убежища).....	22
Штурм и осада базы.....	23
Пленение, оглушение, допрос, обыск.....	24
Уничтожение игровых персонажей	27
Игровое Имущество	27
Игровые карты.....	27
Игровые тайники (схроны)	28
Специальное оружие и защита	28
Неотчуждаемое игровое имущество	29
Квестовые предметы.....	29



Игрок, уличённый в несоблюдении настоящих Правил, особенно того, что касается честности, подвергается санкциям вплоть до публичного изгнания и передачи информации для внесения в стоп-лист в федерацию страйкбола СЗФО.

Общие положения

Общие правила

Нарушение текущих правил, влечет административное наказание.

Решение игровых споров с привлечением организаторов необходимо, только если игротехники группировок, участвующих в споре, не решили проблему самостоятельно.

Все предложения и идеи игроков по внесению изменений в игровой процесс (в правила, в идеологию, в квесты, в сюжет, в игровую механику и прочее) оформляются письменно и передаются организаторам после игры. Невозможно изменение игрового процесса в ходе самой игры (даже самими организаторами). Организаторы оставляют за собой право воспользоваться или не воспользоваться предложенными идеями.

Наиболее грубыми нарушениями правил являются:

- игнорирование попадания поражающим элементом (штрафной мертвяк)
- не сброс игровых предметов после смерти. Любой игротех может подойти к мёртвому и потребовать предъявить доказательства, что при смерти было сброшено ВСЁ имущество (штрафной мертвяк)
- нарушение правил по ранениям, смерти и последующему лечению (штрафной мертвяк)
- специальный отстрел игроков, выходящих из Мертвяка на расстоянии до 30 метров.
- вне игровые конфликты (от устной брани до рукоприкладства), портящие удовольствие от игрового процесса. участникам игры (немедленный бан и удаление с полигона)
- намеренная порча (кража) имущества проекта и игроков (бан, удаление с полигона или передача правоохрнительным органам)
- засвет игровой территории умершим игроком. Допускается освещать себе путь не далее чем 1 метр перед собой (под ноги), либо освещать путь красным фонарём (штрафной мертвяк)
- нахождение на полигоне без защитных очков или маски (штрафной мертвяк)



- стрельба по «некомбатантам» и игротехническим персонажам иммунным к воздействию стрелкового оружия (штрафной мертвяк)
- злоупотребление алкоголесодержащими напитками (жесткие меры)
- употребление наркотических препаратов (немедленный бан и удаление с полигона)
- запрещается вести огонь через щели или дыры в укрытиях размером менее листа А4. (штрафной мертвяк)

За вышеуказанные нарушения предусматривается административное наказание, начиная со штрафного мертвяка без права сокращения и вплоть до немедленного удаления с полигона с последующим баном (запретом на участие) на одну, несколько или все игры. За иные (более легкие) нарушения предусматривается административное наказание от устного замечания до штрафного мертвяка с правом сокращения. Выбор административного наказания организаторы оставляют за собой, принятое решение обсуждению не подлежит.

Регистрация и допуск на игру

Регистрация проводится в несколько этапов в следующем порядке:

Предварительная регистрация в группе игры, сдача взноса и проверка соответствия антуража (проводится игротехом группировки). Соответствие антуража не менее важно, чем сдача взноса и не менее обязательно.

Допуск по антуражу

- Каждый участник игры должен соответствовать антуражем костюма атмосфере постапокалипсиса.
- Каждый участник игры должен соответствовать расцветке и стандартам внешнего вида своей группировки или группы. Контролируется игротехником группировки.
- Игроку, не соблюдающему расцветку своей группировки или группы, может быть отказано в участии при регистрации на полигоне.
- Игроку, не соблюдающему стандарты внешнего вида своей группировки или группы будет вынесено предупреждение и может быть отказано в участии, до исправления ситуации, в последующих играх проекта.
- Игротехнику локации, ответственному за вверенное подразделение, в случае несоответствия локации установленным стандартам, может быть вынесено предупреждение, с занесением в личное дело и последующим разбором ситуации.
- Все элементы антуража игрока или локации должны соответствовать правилам



Допуск на полигоне

Осуществляется непосредственно перед стартом игры. Для получения допуска необходимо получить Карточку Допуска у ответственного мастера и с этой карточкой пройти процедуры:

- Контроля сдачи взноса
- Контроля соответствия мощности приводов правилам - отстрел и чипование.
- Контроля длины имитации холодного оружия - измерение и чипование.

А также после этого (с карточкой допуска) процедуры у своих игротехников на своей базе:

- Контроля наличия: очков, красной тряпки, красного и белого фонаря, часов, рации.
- Выдачи детектора (под роспись) и игрового паспорта.

Правила по вооружению и экипировке.

Имитация огнестрельного оружия (привода)

1. К участию в игре допускается аирсофт оружие, приспособленное для стрельбы пластмассовыми шариками ВВ калибра 6 мм. и 8 мм. Дульная энергия Оружия не должна превышать 3 Дж. Скорость шарика на выходе из канала ствола не должна превышать:
2. Для автоматического оружия и пистолетов – 160 м/с. Для длинноствольного оружия с одиночной стрельбой – 172,5 м/с. Скорости указаны при стрельбе шаром массой 0,20 грамма.
3. При игре в зданиях или закрытых помещениях, для стрельбы внутри помещения разрешается использовать только оружие, скорость шарика на выходе из канала ствола которого не превышает 120 м/с (скорость указана при стрельбе шаром массой 0,20 грамма).
4. На играх «Дикость» разрешается использовать только механы. Для пулеметов - электрокороба или электро бункера, если они соответствуют реальному прототипу.

Пиротехника

1. Для изготовления имитаций гранат и мин разрешается применение петард только промышленного производства, прошедших государственную сертификацию в РФ, и имеющих в свободной продаже на территории РФ.
2. Допускается имитация своим внешним видом похожая на реально существующий прототип и созданная на базе петард до "Корсар № 6" включительно, без дополнительных эффектов в виде искр, звука и т.п., где поражающим элементом являются шары калибра 6 мм ВВ весом до 0,20 гр либо цельный горох.



3. Игровая пиротехника должна пройти проверку перед игрой у ответственного по пиротехнике на играх. Запрещается одновременный подрыв растяжек и мин, находящихся на расстоянии ближе 20 см друг от друга.
4. На играх допускается применять промышленно изготовленные дымовые шашки и гранаты без внесения дополнительных изменений в конструкцию. Шашки черного дыма, иные дымовые, маскирующие, отравляющие и прочие химические средства на играх запрещены. Сертифицированные дымовые шашки (белый дым) к использованию разрешены.
5. Запрещено применение дымовых шашек в помещениях.
6. Разрешено использование гранатометов дробового типа, работающих на Грингазе (без согласования с мастерами) и на CO₂ (строго по согласованию с мастерами). Разрешены сертифицированные, промышленно изготовленные таги, воги. Запрещена стрельба прямой наводкой по игрокам.

Холодное оружие

1. В качестве имитации холодного оружия допускается применение муляжей, “режущие” части которых, выполнены из пластмассы (полистирол, полиэтилен) и резины, не имеющие острых кромок, общей длиной до 45 см.
2. Изогнутые муляжи измеряются по прямой, между двумя крайними точками.
3. Имитация холодного оружия должна быть изготовлена и применяться с соблюдением всех мер безопасности исключающих любое травматическое воздействие.
4. Запрещается метание ножа.

Штурмовые щиты

1. Допускается имитация штурмовых щитов выполненных из твердых материалов (дерево, пластик, металл), со скругленными краями.
2. Щиты должны иметь антуражный вид (согласовывается у организаторов).
3. Использование штурмовых щитов не допускается персонажами, поражение которых осуществляется в датчики попаданий. Количество щитов зависит от количества игроков в группировке. Один щит на каждые полные 15 человек группировки.
4. Щитом может пользоваться игрок, отыгрывающий человека или мутанта Погонщиков (остальные виды мутантов не могут использовать щит).
5. Щит можно использовать в качестве укрытия от попаданий из стрелкового оружия, осколков от гранат с расстояния более 2 метров и от холодного оружия.



6. Щитоносцу при работе щитом разрешается пользоваться гранатами, холодным оружием и пистолетом (в том числе с возможностью автоматического огня типа глок).
7. В случае взрыва гранаты на расстоянии ближе двух метров или попадания из подствольника, когда ни один из поражающих элементов не поразил щитоносца, щит считается разбитым. Щитоносец обязан в течение не более 5 секунд положить щит на землю/пол и продолжить бой без него.
8. Щит является отремонтированным только после доставки его на свою базу. В случае, если бой произошел на своей базе, щит считается отремонтированным только после того как все враги (живые и мертвые) покинут территорию базы, а бой будет окончен.
9. Разрешается теснить щитом, подставлять под удары холодным оружием.
10. Запрещается применять щит в качестве холодного оружия, наносить им удары.
11. Запрещается наносить удары по щиту каким-либо иным оружием кроме холодного. Не допускаются удары прикладом, ногами или руками. Допускается хватать и удерживать щит за край.
12. Запрещается использовать пистолеты-пулеметы (в том числе с возможностью применения с одной руки типа Ингрэм, Узи и Скорпион), пистолеты-автоматы, винтовки и пулеметы.

Бронезащита

1. В качестве защитного снаряжения можно использовать тематически оформленные (антуражные) бронекостюмы обеспечивающие полную защиту включая голову (включая лицо) и конечности.
2. Бронекостюмом, дающим игровой бонус, считается тематическая броня совокупным весом не менее 5 кг.
3. Бронекостюм может быть допущен в игру только по факту выполнения игроком соответствующего игрового задания на разработку и производство бронекостюма. По выполнении задания носитель костюма получает технический сертификат на бронекостюм.
4. Попадание в игрока в бронекостюме характеризуется как игровая контузия, в течении 10 минут. После попадания шара в любую часть тела (исключая рикошеты) игрок обязан крикнуть слово «броня», незамедлительно надеть красную повязку и лечь (сесть, если невозможно лечь). Контуженный игрок не имеет право пользоваться любым оружием и комментировать события происходящие вокруг, до окончания периода контузии.
5. По окончании времени контузии, игрок снимает красную повязку, и с этого момента, может продолжать бой.



6. Подрыв гранатой, выстрелом из гранатомёта, огнемёта или миномёта, по общим правилам, приводит к игровой смерти носителя. В этом случае бронекостюм считается поврежденным и должен быть восстановлен по соответствующей технологии.
7. Попадание из монстробоя приводит к игровой смерти носителя. В этом случае бронекостюм считается поврежденным и должен быть восстановлен по соответствующей технологии.
8. В период контузии носитель бронекостюма может быть добит холодным оружием или пленен.
9. При уничтожении носителя бронекостюма посредством «Казни», он лишается возможности использования бронекостюма до повторного его производства, а сертификат сдает противнику, как неисправный бронекостюм.
10. В зависимости от специфики поставленной игровой задачи по разработке и производству бронекостюма он может обладать особыми игровыми свойствами.

Правила игровых и игротехнических локаций

Правила мертвяка

1. Игрок погибший и попавший в мертвяк обязан отбыть в мертвяке время в течении 2 часов.
2. Участник игротехнической группировки погибший и попавший в мертвяк обязан отбыть в мертвяке время в течении 1 часа.
3. Игротехник группировки или НПС погибший и попавший в мертвяк обязан отбыть в мертвяке время в течение 30 минут, если не требуется присутствие в игре в этот момент.
4. Игрок, отбывающий время в мертвяке может сократить срок посредством выполнения хозработ, либо отыгрышем игротехнического образа на определенных условиях по договоренности с ММД.
5. В игре имеются две игровых локации со спецификацией «мертвяк». Данные локации доступны для «живых» игроков только в силу особых игровых условий, и, в первую очередь, предназначены для отбытия посмертного времени «погибшими» игроками. Распределение «мертвых» игроков по «мертвякам» происходит по принципу ближайшего к «месту смерти». Нельзя выбрать субъективно более привлекательный для себя.
6. Количество и специфика мертвяков зависит от величины полигона и сюжетных задач и может меняться от игры к игре (но не в течении одной).
7. «Погибший» игрок обязан явиться, в ближайший к «месту смерти», «мертвяк» для отбытия установленного времени. Запрещено отбытие посмертного времени «погибшими» игроками вне «мертвяков».



8. «Погибшим» игрокам запрещено находиться на территории полигона, в игровых или игротехнических локациях, за исключением пути следования к «мертвяку» и самих «мертвяков».
9. Обязательным правилом считается, что зона в радиусе 30 метров демилитаризована, поэтому отстрел игроков, воскресающих из Мертвяка, является неприемлемым.
10. Весь реквизит, получаемый в Мертвяке, после использования игроки обязаны лично вернуть ММД.
11. Игрок «оживает» сразу после выхода из мертвяка. До этого момента игрок обязан иметь атрибуты «убитого»: красная повязка, либо красный фонарь.
12. В мертвяке игрок имеет право отдохнуть любое требуемое ему время. Не запрещается пребывание в мертвяке дольше назначенного времени.
13. Любая полученная в мертвяке информация не может быть использована для игровых целей.
14. Не допускается отбывание мертвяка после сна, т.е. нельзя умереть, пойти поспать, а потом отбыть мертвяк. Все происходит в установленном порядке: смерть – мертвяк - возвращение в игру - любые действия на выбор игрокам (включая сон).
15. Игрокам отбывающим «штрафное время» в виде наказания запрещено сокращать мертвяк.

Правила бара

1. Запрещено находиться в баре в состоянии **сильного** алкогольного опьянения. Состояние определяется игротехниками локации или организаторами и обсуждению не подлежит. По первому требованию игротехников локации или организаторов, игроку, уличенному в злоупотреблении алкоголем, надлежит покинуть бар и проследовать в свой лагерь, где надлежит немедленно лечь спать. В случае невыполнения такого требования или споров, виновному может быть отказано в дальнейшем участии в текущей игре и последующих играх проекта.
2. Запрещено находиться в баре «мертвым» игрокам. Убитые в процессе приема пищи должны немедленно надеть красную повязку (включить красный фонарь) и пересесть таким образом, чтобы не мешать игровому процессу, доесть и после этого проследовать в ближайший Мертвяк. С момента игровой смерти он не может принимать участие в игровом процессе, разговаривать с другими игроками, комментировать происходящее вслух, что бы ни происходило.
3. В баре разрешена стрельба только из монстробоя (стрельба из страйкбольного вооружения запрещена). Все игровые конфликты, требующие применения силы, решаются посредством игрового холодного оружия.
4. Категорически запрещено нахождение игроков на неигровой территории бара.



5. Еда и напитки, продаваемые в баре за игровую валюту, являются отчуждаемыми. Все игровое имущество, оставленное на стойке бара или на столах бара, без присмотра, может быть украдено (даже если его оставили игротехники локации).
6. Запрещена кража игрового имущества из стойки бара.

Правила игровых лагерей (локации группировок)

1. Локации для группировок определяются мастерским составом. Все локации группировок являются игровыми, а это значит, что на всей территории можно стрелять, применять холодное оружие и гранаты.
2. Категорически запрещена парковка личного автотранспорта вне общей автостоянки после начала игры. Исключение делается только для игротехнического транспорта и в экстренных ситуациях.
3. Если центр вашей локации – строение, вы можете укрепить его, закрыв оконные и дверные проемы. Это будет означать, что на базе есть дверь и окна. И то и другое, в закрытом состоянии, не разрушаемо, исключая использование штурм-зарядов или иных оговоренных в правилах способов. Для укрепления базы не разрешается использование баннеров, ткани и пленки (возможны согласованные с организаторами исключения), разрешается использование материалов из дерева и набитые грунтом мешки с песком. Открытое окно или дверь означает, что в помещение можно стрелять или закидывать его гранатами. Тоже, это означает и для тех, кто обороняется. Они также могут использовать «амбразуры» изнутри, стреляя по противнику или кидая гранаты наружу. Амбразура должна быть заготовлена заранее и иметь размер не менее листа бумаги А4.
4. Вход на территорию базы группировки должен быть оборудован «гермодверью». «Гермодверь» представляет собой массивную створку крепящуюся в проёме на петлях и имеющую запорный механизм (по желанию может быть оборудована приводом открывания и закрывания).
5. Запорный механизм должен легко открываться снаружи (на случай внезапного штурма), например, дверь должна иметь прорезь, чтобы можно было просунуть пальцы и легко открыть задвижку.
6. Процесс открытия и закрытия «гермодвери» должен занимать пять минут (движение створки в одну сторону занимает 2,5 минуты по таймеру). Движение створки нельзя прервать и обратить.
7. Спальные места должны быть оборудованы в самом дальнем конце базы по направлению от входа. Если здание позволяет, они должны быть все в одном месте. Во время штурма запрещается находиться на территории, где находятся спальные места и тем более использовать их



как укрепления. Запрещается ставить спальные места вне баз. Исключение - группировка Кочевники и отдельные игротехнические персонажи.

8. Если на локации отсутствует здание – палатки и иные спальные места ставятся в прямой видимости от мародерского ящика и места для костра и обносятся киперной лентой. Для таких локаций допускается использование крыши-тента.
9. Каждая локация оборудуется игровым сейфом (мародерским ящиком). Мародерский ящик должен находиться ближе, чем первые спальные места или вход в комнату, где они находятся по направлению к главному входу. Запрещается прятать или маскировать мародерский ящик. Мародерский ящик неотчуждаем и неразрушим. Все спящие перед отходом ко сну складывают свои паспорта и иное игровое имущество в мародерский ящик и могут их забрать только для входа в игру после отдыха (при этом обязательно ношение красной тряпки или фонаря, которые можно снять только после изъятия своего паспорта из мародерского ящика). Если паспорта были выкрадены при набеge на базу, спящие считаются мертвыми и должны сразу после обнаружения пропажи паспортов проследовать в Мертвяк на общих основаниях. Вступление в бой, а также в любое (в том числе ролевое взаимодействие, например, переговоры) после выхода из «спящей зоны» возможно только после того как обороняющийся игрок забрет из мародерского ящика свой паспорт. Попадание по игроку, который не забрал свой паспорт не засчитываются. После окончания игры игротехник обязан собрать все игровое имущество, в том числе учтенное торговцем (см. ниже), составить опись и положить в мародерский ящик группировки и сдать его лично организаторам.
10. Игротехник обязан до старта игры обнести киперной лентой (организовать этот процесс) все опасные зоны на территории игровой локации своей группировки и непосредственно перед стартом представить результат ответственному организатору.
11. На подступах к базам возможна установка труднопроходимых мест типа "колючая проволока". В качестве колючей проволоки используется материал - упаковочный джут или другой веревочный материал (не травмоопасный и визуально схожий с колючей проволокой). Джут натягивается рядами между деревьями и столбами, имитируя забор из колючей проволоки. Не допускается разрезание или разрывание колючей проволоки чем-то иным, кроме специальных кусачек (хабар). Допускается преодоление колючей проволоки проползанием под и между рядами колючей проволоки. Однако, в случае ее разрыва, игрок его совершивший считается раненым. Специальное ее уничтожение, совершаемое из побуждений хулиганства и вандализма, а не с целью проникновения или создания прохода для нападения, считается не джентельменским поведением.



Депозитарий игрового имущества

1. Для сохранения игровой валюты и игрового имущества по окончании каждой игры участникам игры надлежит: составить список игрового имущества и произвести учет игровой валюты; передать данные, игровое имущество и игровую валюту игротехнику группировки. Игротехник обязан произвести учет переданного (список содержит позывной хозяина, наименование и объем переданного на хранение имущества) и получившийся список передать организаторам не позднее, чем день ПХД в гараже проекта. В случае отсутствия списка в указанные сроки имущество группировки переходит в актив проекта.
2. Все имущество из списка сохраняется за игроками, и передается группировке на старте следующей игры. Организаторы оставляют за собой право время от времени объявлять инфляцию и сокращать объемы для всех участников всех группировок одновременно. Кроме этого имущество на депозитарии может быть обнулено вследствие наложения на группировку (игрока) штрафа за нарушение правил игры или в связи с особенностями поворота сюжетной линии игры.

Радиосвязь

1. У каждой группировки своя частота, которая определяется организаторами непосредственно перед игрой. Игроки обязаны постоянно находиться на ней, исключая случаи выхода на связь с Мастерами.
2. Запрещено прослушивать частоты других группировок, если этого не требуют мастера в рамках игрового процесса или нет специального игрового девайса, добытого игровым путем.
3. Допускается выход на чужой канал группировки с целью обращения к игрокам этой группировки. В этом случае необходимо сразу заявить о своем присутствии на канале в качестве чужого, запросить нужного игрока и уйти с канала сразу после окончания разговора с ним, заявив «ушёл с канала».
4. Допускается прослушивать частоты других группировок скрытно, если это обусловлено выполнением заранее оговоренных игровых условий.
5. Категорически запрещается вне зависимости от того какими игровыми возможностями вы обладаете прослушивать каналы, определенные в частотной сетке как «Особые».
6. Сразу после смерти рация выключается, запрещено прослушивание, как своего, так и чужих каналов на протяжении всего времени перехода к мертвяку и нахождения в нем. Исключение



– игротехники, которые, остаются на своем канале и могут осуществлять переговоры с организаторами и своей группировкой для выполнения игротехнических функций. После оживления не забудьте включить рацию снова.

7. Рекомендуется распечатать запас частотных сеток для себя самостоятельно, т.к. организаторы снабжают распечатками игроков единожды, на старте.

Правила боевого и ролевого взаимодействия

Ранение

1. После попадания шара в любую часть тела (исключая рикошеты) игрок обязан крикнуть слово «ранен», надеть красную повязку и лечь (сесть, если невозможно лечь).
2. Допускается переместиться за ближайшее укрытие ползком, но не далее 5м и не в направлении фронта, чтобы не мешать процессу боя. Исключение - мутанты-рогачи (а также игротехнические персонажи), которые никак не реагируют на попадание шара (стрелять по ним из страйкбольного оружия специально строго запрещено). Раненый игрок не имеет право пользоваться любым оружием до перевязки.
3. Раненый игрок не может комментировать любые события, происходящие вокруг.
4. Раненый игрок может призывать на помощь как голосом так и по рации.

Перевязка

1. Сразу после перевязки Игрок снимает красную повязку. С этого момента он может быть поражен любым оружием.
2. Если перевязка не наступила в течение 10 минут игрок считается мертвым и перестает отыгрывать ранение, однако, в мертвяк уходит только после окончания боя.
3. После перевязки ранение должно быть излечено лекарем в течении часа. В противном случае наступает смерть.
4. Транспортировка раненого игрока до перевязки осуществляется исключительно физическим переносом тела.
5. Если игроки физически не могут поднять раненого игрока и перенести, им придется его бросить на месте.
6. Изображать «условный» («давай представим, что мы тебя несем, но ты давай сам шагай») перенос раненого строго запрещено.



7. Игрок может признать себя мертвым раньше истечения одного часа после перевязки, если надежд на помощь лекаря нет.
8. Количество носилок на группировку не ограничено.

Правила использования аптечки

1. Аптечками могут пользоваться все игроки. Исключение - игроки, эксплуатирующие датчики.
2. Аптечка используется следующим образом: необходимо открыть контейнер, достать бинт, обмотать раненую область по всей поверхности всей длиной бинта и закрепить, чтобы исключить разматывание. То есть если вас ранили в голову – обматываете голову, в предплечье – значит предплечье, в живот – значит живот, в бедро – значит бедро (не забывайте, что проект у нас ролевой).
3. После использование бинта просим пустой контейнер передать игротехники своей группировки, мастерам, ММД. Пустые контейнеры неотчуждаемы, после смерти их не нужно выкладывать на землю.
4. Запрещено: использовать часть бинта, обматывать иную часть тела, нежели раненую, использовать свой бинт.

Полное лечение

1. Игрок может снять бинт только после того как ему была оказана помощь лекарем (с тратой игровых медикаментов), либо мутантом с соответствующими способностями или иным заранее оговоренным ролевым способом. До этого момента повторное попадание шара в любую часть тела (не только перевязанную) означает мгновенную игровую смерть.
2. Лечение возможно на любой локации-базе, на которой нет боя, в Баре. Запрещено лечение вне вышеперечисленных зон. Категорически запрещено лечение в условиях боя.
3. Лечение проводится в течение 10 минут с использованием игровых медикаментов посредством удаления с них соответствующего чипа годности и отыгрывается имитацией действий, производимых в реальности для различных медицинских процедур. Запрещено проводить лечение без отыгрыша. На протяжении всего лечения пациент также должен отыгрывать процесс лечения.

Добивание

1. Раненый игрок не может быть добит выстрелом из страйкбольного оружия. Добить раненого игрока можно только с применением холодного оружия, монстробоя, огнемёта или гранатой.
2. Добиванием холодным оружием считается касание по «Правилу Майки».



3. Раненый и не закончивший перевязку игрок не сопротивляется добиванию.

Игровая смерть

Мертвым считается игрок:

1. При истечении 10 минут после попадания шара в часть тела при отсутствии бронекостюма, если не использована аптечка (не перевязался).
2. При повторном попадании шара в любую часть тела после перевязки до момента полного излечения.
3. При взрыве гранаты ближе, чем в трех метрах, даже если ни один из поражающих элементов не попал по игроку, или попадания любого элемента гранаты с любого расстояния в любую часть тела.
4. При получении касания имитацией холодного оружия по «Правилу Майки».
5. При попадании заряда из монстробоя в любую часть тела.
6. При попадании из огнемёта в любую часть тела
7. При попадании хотя бы одного шара из гранатомёта в любую часть тела.
8. При отображении на ПДА слова «Мёртв».
9. При проведении отыгрыша «Казни».
10. По истечению часа с момента наступления плена.
11. При касании мутанта-рогача или Цепного Пса Погонщиков по «Правилу Майки».
12. Мертвый игрок обязан сразу оставить на месте гибели все игровое имущество за исключением специально оговоренных квестовых предметов. Мертвый игрок направляется в мертвяк сразу после окончания боя (см. правила мертвяка), но не раньше.
13. Память сохраняется после игровой смерти.

ВНИМАНИЕ! Запрещено совершать игровое самоубийство за исключением случаев, описанных в разделе «Пленение».

Бой с применением имитации холодного оружия

1. Поражением холодным оружием, считается касание режущей кромкой или острием противника по «Правилу Майки».



2. Обоюдный «удар» засчитывается обоим игрокам. Обоюдным ударом считается поражение игроков с разницей во времени менее секунды.
3. Тренировочные бои и бои на арене по предварительной договоренности игроков между собой смертельными не являются и не несут за собой никаких последствий.

Не допускается:

1. Применение приемов рукопашного боя (силовые захваты, заломы, броски и т.д.).
2. Строго запрещено наносить ранения имитацией холодного оружия в голову, шею и горло (шея от основания и выше, и горло от места схождения ключичных костей и выше). За нарушение данного требования на игрока - штраф в виде двукратного нахождения в мертвяке.

Допускается:

1. Блокирование клинка или конечности.

«Правило Майки»

Областью поражения является участок тела, ограниченный контурами обычной майки, а именно:

От левого плечевого сустава (исключая левую руку) до правого плечевого сустава (исключая правую руку) по линии, исключающей область шеи.

От правого плечевого сустава до правой части талии по линии туловища.

От правой части талии до левой части талии по линии ремня.

От левой части талии до левого плечевого сустава по линии туловища.

Попадание в любые части тела, которые не входят в эту зону, не считаются ни фактом ранения, ни фактом смерти.

ПЕРСОНАЖИ

Датчики и игроки их эксплуатирующие.

Персонажи, играющие с датчиками, созданы для того, чтобы обогатить атмосферу «Дикости». Им оказывается особое доверие и накладывается особая ответственность. Датчики используются игротехническими персонажа для отыгрыша ТБМ и Дроидов

- В зависимости от классификации кибернетического персонажа, датчики закрепляются на плечах, груди, спине, только на груди и спине или только на спине.



- Если технически по любым причинам невозможно закрепить положенное количество датчиков в оговоренных местах, отыгрыш персонажа невозможен.
- Датчики закрепляет игротехник группировки. Запрещено самостоятельно закреплять датчики. В случае, если датчики в процессе игры оторвались или изменили свое местоположение, следует немедленно обратиться к игротехнику для повторного закрепления.
- Запрещается стрелять из положения лежа.
- Носитель датчика может использовать одну или две единицы вооружения, используя каждую исключительно одной рукой.
- При попадании страйкбольным шаром, ударе ножом или лапой мутанта, датчик издает резкий звук и включается яркий красный светодиод.
- При попадании в датчик находится в пассивном режиме 10 минут. После чего отправляется в мертвяк.
- Паспорта персонажей считаются разновидностью игрового хабара – Деталь.
- При попадании из гранатомета и взрыве гранаты менее чем в 3 метра от персонажа, отыгрывается оглушение. Замирает и громко вслух считает до тридцати.
- Может быть пленен только в оглушенном состоянии. Игрок желающий пленить этого персонажа обязан подойти вплотную, коснуться персонажа и сказать «Пленен».
- При захвате на исследования или в плен, может транспортироваться минимум двумя игроками реальным способом.
- Может быть подвергнут процедуре Казни. Т.е. убит племенным ритуалом захватчика в течение часа. После Казни персонаж считается выведенным из игры.

ТБМ:

- Из-за неисправности энергетического ядра периодически нуждается в зарядке на базе.
- Оснащен датчиками попадания: на груди и на спине.
- Характеристики данного персонажа могут измениться в течении игры, в зависимости от усовершенствований.

ДРОИД:

- Оснащен датчиками попадания: на груди, спине, и предплечьях



- Характеристики данных персонажей могут измениться в течении игры, в зависимости от усовершенствований.

Призраки

Призраки - плоды воспаленного воображения обитателей одичалого мира, тени подсознания, знают ответы на все вопросы.

- Могут общаться речью только с Шаманами и по факту выполнения ими заданий Призраков.
- Видимы игроками только при включенном синем фанаре, который всегда носят с собой.
- Способны беспрепятственно преодолевать любые заграждения, игровые стены, двери, входить в любые помещения.
- Способны испытывать неприязнь к отдельным персонажам злоупотребляющих их терпением, ведущих нечестную игру, совершающим бесчестные поступки и так далее (на своё усмотрение).
- Могут наносить незначительный урон посредством двух типов излучения.
- Не могут быть убиты никаким оружием.
- Могут быть убиты посредством изгоняющего ритуала совершенного Шаманом в определенное время, в определенном месте, при выполнении определенных условий, в течении часа.
- В случае проведения ритуала теряют свой статус и умения.

Сын Беса

Сын беса - белоснежный мутант, сын и наследник Белой Смерти, живой бог Погонщиков и Пожирателей, существо, обладающее псионическими способностями.

1. Способен при допросе пленного задать 10 вопросов с ответом да/нет и один вопрос с развернутым ответом.
2. Может быть убит выстрелом огнемёта или касанием дроида по правилу «Майки».
3. Может быть убит касанием рогача или мутанта Погонщиков – Цепного Пса, по правила «Майки».
4. Может быть ранен выстрелом из монстробоя и добит ножом.
5. При попадании из гранатомета и взрыве гранаты менее чем в 3 метра от персонажа, отыгрывается оглушение. Замирает и громко считает до тридцати.



6. Может быть пленен, только в обездвиженном состоянии, либо сетью Ловчих. Игрок желающий пленить этого персонажа обязан подойти вплотную, коснуться персонажа и сказать «Пленен».
7. Убивает касанием в любую часть тела. Дроида способен убить попаданием в датчик.
8. Ранит касанием в любую часть тела. По своему желанию может сказать игроку, что тот покалечен (не убит) с указанием покалеченной части тела. В этом случае ранение отыгрывается игроком по общим правилам.
9. Может быть убит посредством Казни. Т.е. убит племенным ритуалом противника в течение часа.
10. В случае Казни теряет свой статус и способности.

Ведунья

Ведунья - предводительница мутантов-рогачей, супруга покойного Белой Смерти, мать Сына Беса, существо, обладающее псионическими способностями.

1. Способна при допросе пленного задать 10 вопросов с ответом да/нет и один вопрос с развернутым ответом.
2. Может быть убита выстрелом огнемёта или касанием дроида по правилу «Майки».
3. Может быть убит касанием рогача или мутанта Погонщиков – Цепного Пса, в любую часть тела.
4. Может быть убита выстрелом из монстробоя.
5. При попадании из гранатомета и взрыве гранаты менее чем в 3 метра от персонажа, отыгрывается оглушение. Замирает и громко считает до тридцати.
6. Может быть пленен, только в обездвиженном состоянии, либо сетью Ловчих. Игрок желающий пленить этого персонажа обязан подойти вплотную, коснуться персонажа и сказать «Пленен».
7. Убивает имитацией холодного оружия по правилу «Майки».
8. Может быть убита посредством Казни. Т.е. убит племенным ритуалом противника в течение часа.
9. В случае Казни теряет свой статус и способности.



Рогачи

Рогачи - дикие кровожадные и коварные мутанты, обитатели Логова

1. Могут быть убиты выстрелом огнемёта или касанием дроида по правилу «Майки».
2. Могут быть убиты касанием рогача или мутанта Погонщиков – Цепного Пса, по правила «Майки».
3. Могут быть убиты выстрелом из монстробоя.
4. При попадании из гранатомета и взрыве гранаты менее чем в 3 метра от персонажа, отыгрывается оглушение. Замирает и громко считает до тридцати.
5. Могут быть пленены, только в обездвиженном состоянии, либо сетью Ловчих. Игрок желающий пленить этих персонажей обязан подойти вплотную, коснуться и сказать «Пленен».
6. Убивают касанием в любую часть тела. Дроида способны убить попаданием в датчик.
7. Ранят касанием в любую часть тела - по своему желанию могут сказать игроку, что тот покалечен (не убит) с указанием покалеченной части тела. В этом случае ранение отыгрывается игроком по общим правилам.
8. Могут быть убиты посредством Казни. Т.е. убиты племенным ритуалом противника в течение часа.
9. В случае Казни теряют свои статус.

Пасынки

Пасынки - младшее поколение мутантов-рогачей обитающих в Логове (отыгрыш с целью сокращения мертвяка)

1. Может быть убит ножом по правилу майки, выстрелом огнемёта или касанием дроида по правилу «Майки».
2. Может быть убит касанием рогача или мутанта Погонщиков – Цепного Пса, по правила «Майки».
3. Может быть убит выстрелом из монстробоя.
4. При попадании из гранатомета и взрыве гранаты менее чем в 3 метра от персонажа, отыгрывается оглушение. Замирает и громко считает до тридцати.



5. Может быть пленен, только в обездвиженном состоянии, либо сетью Ловчих. Игрок желающий пленить этого персонажа обязан подойти вплотную, коснуться персонажа и сказать «Пленен».
6. Убивает касанием в любую часть тела. Дроида способен убить попаданием в датчик.
7. Ранит касанием в любую часть тела. По своему желанию может сказать игроку, что тот покалечен (не убит) с указанием покалеченной части тела. В этом случае ранение отыгрывается игроком по общим правилам.
8. Может быть убита посредством Казни. Т.е. убит племенным ритуалом противника в течение часа.
9. В случае Казни теряет свои статус.

Штурм, захват баз

Система СЖО(система жизнеобеспечения убежища)

Каждая локация племен расположенных в помещениях обеспечена системой жизнеобеспечения убежища. Система жизнеобеспечения убежища является неотчуждаемой и неразрушимой. Питание системы жизнеобеспечения происходит посредством топлива добываемого игровым путем.

Система жизнеобеспечения отвечает за работу освещения и гермозатвора убежища.

Наличие на двери гермозатвора обозначается специальной наклейкой на двери. При отсутствии на двери наклейки, гермозатвор не работает, дверь не закрыта. Каждая группировка может иметь только одну дверь с гермозатвором.

При отсутствии энергопитания убежища гермозатвор даже с имеющейся наклейкой считается не рабочим (генератор отключен).

Проникновение на территорию игрового лагеря, оборудованного дверью с гермозатвором, возможно при использовании игрового «штурм-заряда», либо в случае открывания двери изнутри.

На старте племенам выдается по 5 литров бензина. Остальное топливо добывается игровым путём.

Генератор, обеспечивающий энергопитание локации, может быть включен или выключен (равно как и обслуживание генератор) исключительно уполномоченным игроком определенным игротехником племени.

Открытие и закрытие работающего гермозатвора сопровождается отыгрышем процесса по специальному таймеру (элемент конструкции).



Способ применения штурм-заряда: активируйте штурм-заряд (подожгите запал-спичку), бросьте рядом с закрытой гермодверью, голосом громко оповестите о своем действии, быстро отбегите на безопасное расстояние. Сама наклейка не отчуждаема и при подрыве двери штурм-зарядом немедленно уничтожается атакующими.

Штурм и осада базы

1. База любой группировки, размещенной в зданиях, может быть атакована и взята в осаду. Бар в осаду взять нельзя, как и захватить, если это не обусловлено сюжетным витком. Факторию можно взять штурмом и в осаду. Осада может быть объявлена только если гермодверь не закрыта (гермозатвор не работает, либо подорван штурм-зарядом).
2. Осадным объявляется положение, когда защитники не могут покинуть, а атакующие не могут проникнуть на территорию базы. О взятии базы в осаду необходимо оповестить находящихся внутри голосом либо по радиосвязи и получить подтверждение, что вас услышали. Кроме этого информацию о начале Осады необходимо довести до Мастеров проекта.
3. Тайное блокирование базы осадой не считается (хотя бы одно из вышеназванных условий не выполнено). То есть, если вы не получили подтверждение ни от осаждаемых, ни от мастеров – осада не состоялась.
4. При осаде любой базы (бункера), если осаждаемые в течение часа были заперты внутри какого-либо помещения или забаррикадировались самостоятельно и не предпринимают попыток к спасению, а осаждающие, соответственно, не могут проникнуть внутрь, то через час осаждаемые «умирают». Тоже самое относится к "спящим Базами". После пробуждения все, кто проспал штурм или отказался оказывать сопротивление под предлогом "спячки", находившиеся на Базе идут в Мертвяк на общих основаниях.
5. Если осаждаемые в течение этого часа активно пытаются спастись: предпринимают вооруженные вылазки или вызывают помощь извне, то время осады обнуляется. Активной вылазкой считается выход с базы хотя бы одного из осаждаемых игроков и совершение им успешного боевого действия (ранить или убить хотя бы одного осаждающего противника). Доказательством пришедшей помощи извне считается проникновение хотя бы одного союзника на осаждаемую базу.
6. При непрерывных активных действиях время осады может быть не ограничено.
7. Если осаждаемые пытаются предпринять активные боевые действия, но противник не обнаружен (осада снята, или все нападающие мертвы), то есть в течение 5 минут против вышедших из базы осаждаемых не предпринимаются активные боевые действия, осада считается снятой, о чем следует незамедлительно поставить мастеров в известность.



Все заборы и иные укрепления из досок и прочих подручных средств признаются по игровой вводной железобетонными. Заборы и сооружения нельзя сжечь, нельзя пропилить или разрезать, а так же разрушить иным способом (подрыв мин и гранат).

Допускается:

- повысить" свой рост с помощью сторонней помощи (подсадить, приподнять, посадить на плечи, встать на спину).
- использование подручных средств (пни, бочки) и имитации штурмовых лестниц (2-3 ступеньки, лестница прислоняется к стене, дереву)
- использовать гранаты для перекидывания через забор.
- использование приставных лестниц к балконам зданий и открытым окнам. Приставные лестницы являются неотчуждаемым имуществом. Запрещается их воровство с чужих баз.
- стрельба в окна и амбразуры, и закидывание в них пиротехники (даже при наличии противогранатной сетки).

Запрещается:

- перелезть через заборы и иные укрепления, во избежание травм при их разрушении.
- «стрельба по сомалийски» (т.е. нельзя стрелять из-за угла не глядя на объект стрельбы).
- подпрыгивать и стрелять в прыжке, стрелять, подтягиваясь и перегибаясь через забор и иные укрепления, если верхний край таких укреплений выше уровня подбородка игрока.
- использование приводов, скорость вылета шара в которых больше 120 м/с (при стрельбе шаром массой 0,20 грамма).

Для открытия «гермодверей» необходимо использовать штурм-заряд: крикнуть «штурм-заряд!», поджечь запал, положить рядом с «гермодверью», быстро отойти на безопасное расстояние. После подрыва штурм-заряда, уничтожить наклейку с «гермодвери».

Пленение, оглушение, допрос, обыск

1. Пленение производится следующим образом – рукояткой ножа нужно дотронуться между лопаток потенциального пленного и сопроводить фразой «пленен». Для конвоирования достаточно одного игрока, который должен держать руку на плече конвоируемого.
2. Пленный обязан четко выполнять все команды, которые дает захвативший его в плен. Пока рука находится на плече пленного, он не может предпринимать никаких действий для защиты или побега. Это время можно использовать для «связывания» пленного.



3. Связывание жертвы имитируется следующим образом: на каждую руку в отдельности повязывается кусок верёвки или ремень, перемычка между верёвками отсутствует; на каждую ногу в отдельности повязывается кусок верёвки или ремень, перемычка между верёвками отсутствует.
4. Разрешается связывать что-то одно, либо руки, либо ноги. Со "связанными" ногами игрок не может ходить и бегать. Можно только прыгать или перекатываться по земле. Он может совершить Активные Действия. Например, "Харакири" "припрятанным" ножом или даже попытаться напасть на "обидчиков". Не может совершать такие действия, если его держит за плечо охранник. Рекомендуется для содержания "пленного" на базе.
5. Со "связанными" руками игрок не может производить никаких действий руками. Но может попытаться убежать. Рекомендуется для передвижения с "пленным".
6. "Связанный" не может предпринимать активных действий или пытаться убежать, если его держит за плечо конвоир.
7. Убежавший из плена игрок может самостоятельно снять верёвки, когда, окажется, по его мнению в безопасности (в окружении сокомандников, либо в отсутствие активной погони).
8. В случае гибели захватившего в плен, пленный вправе считать себя свободным. Все игровые вводные, сказанные охранниками теряют свою силу.
9. Любой пленный может быть подвергнут допросу. Допрашивающий задает пленному наводящие вопросы, на которые пленный отвечает только правду, но односложно словами "да" или "нет". Исключение – вы являетесь носителем особой квестовой информации, которую предоставляете в полном объеме согласно заданным вопросам (инструктаж проводится предварительно мастерами для игроков, обладающих специальными знаниями).
10. Всего можно задать 10 вопросов (Монстры-Чтецы из группировки Погонщики могут задать 20 вопросов), после ответа на последний вопрос пленный "умирает от пыток", одевает атрибут мертвого и незамедлительно следует в мертвяк. Ведунья задаёт 10 вопросов, на один из которых ей предоставляется развёрнутый ответ.
11. Любой пленный может быть "расстрелян" или "убит при попытке к бегству".
12. Оглушение отыгрывается аналогичным пленению действием, только вместо «пленен» необходимо сказать «оглушен». Жертва оглушена на 5 мин, молча сидит на земле, не может сама передвигаться. Перемещение оглушенного тела осуществляется физически. Молчание пленного достигается командой: «Во рту кляп!». Время действия кляпа до команды отмены либо если игроку «развязали» руки, и он вытащил «кляп» своими руками.



13. Время плена не должно превышать один час со времени факта пленения. Но может быть и больше, если есть обоюдное желание игроков, особенно это актуально для заложников.
14. Сократить время ареста можно при помощи договора о взаимовыгодном сотрудничестве.
15. Через 1 час плена игрок "погибает" от "тягот плена" и следует в мертвяк на общих основаниях. Джентельменским правилом условлено считать что не следует проводить более 1 пленения с интервалом менее 15 минут.
16. Пленный игрок может быть отпущен на волю в любой момент.
17. После «гибели» плененного игрока запрещается использовать сведения, полученные во время пребывания в плену.
18. Допускается обыск плененного или оглушенного игрока: обыскивающий касается рукой оружия, ножа, гранат и говорит: "Изъято". При этом оружие остается у пленного, но пользоваться им он не имеет права, до освобождения или "смерти".
19. Запрещается использовать фразу «Изъято все».
20. Запрещается Условный обыск («давай, как будто я тебя обыскал»)
21. Изъятию подлежит все игровое имущество, за исключением не отчуждаемого имущества.
22. Проводящий обыск имеет право приказать предъявить содержимое сумки/рюкзака (игрового), вывернуть карманы и расстегнуть верхнюю одежду. Отказывать, в данном случае, обыскиваемый не имеет права (даже если он оглушен).
23. Игровые персонажи, выполняющие технические функции, например, раскладывание артефактов на полигоне имеют отдельную сумку с неотчуждаемым имуществом и не обязаны показывать ее содержимое. После смерти ее не скидывают.
24. После оглушения можно обыскать пленного и забрать все игровые предметы. Если после этого оглушенного не убивать, а просто уйти с награбленным имуществом, то после пробуждения он не будет помнить, кто его оглушил и забрал вещи.
25. Если обыскиваемый смог утаить какое-либо оружие, то он вправе воспользоваться им как для обороны, так и для игрового самоубийства.
26. Физический (реальный) обыск игроков запрещен.
27. Использование боевых и силовых приемов каких-либо единоборств и боевых систем категорически запрещено!



Уничтожение игровых персонажей

1. Уничтожение всех игровых персонажей и игровых специалистов возможно посредством отыгрыша ритуала Казни специфического для каждой отдельно взятой группировки или группы в течении одного часа реального времени.
2. Ритуал Казни должен отражать дух и специфику конкретной группировки. Ритуал должен быть согласован с мастерами до игры.
3. Ритуал Казни представляет собой процесс отыгрыша в течение одного часа. Воспрещается переводить процесс в статичное состояние и останавливать активный отыгрыш Казни.
4. Отсчет времени Казни начинается с момента данного заявления действия.
5. Процесс Казни может быть прерван боевыми действиями или остановлен инициатором.
6. Процесс Казни может быть остановлен в результате досрочной гибели казнимого.
7. Процесс Казни может быть объявлен в процессе Плена. Время Плена при этом не учитывается и гибель игрока от тягот Плена не возможна, до прекращения или завершения процесса Казни.
8. По окончании процесса Казни персонаж считается уничтоженным, теряет все профессии, навыки, знания, статус и способности. Казненный персонаж выводится из оборота игры. Игрок исполнявший роль казненного персонажа может по своему выбору присоединиться к любой игровой группе в качестве рядового, при условии соответствия антуражу выбранной группировки или группы.
9. Для процесса казни одного персонажа требуется не менее 3 «палачей».
10. Казнь можно проводить только на базе (любой).
11. Каждая группировка одновременно может провести Казнь только одного персонажа. Однако Следующего персонажа можно начинать. Казнить сразу после окончания казни первого персонажа.
12. После окончания Казни необходимо незамедлительно довести информацию до мастеров о том, какой персонаж был выведен из игры.

Игровое Имущество

Игровые карты

1. Игровые карты местности с пометками и без них являются отчуждаемым игровым имуществом и могут храниться, либо в «мародёрском ящике» локации, либо в носимой экипировке игрока.



2. Игровые карты местности с пометками и без них должны сбрасывать игроками на месте «игровой» смерти вместе со всем игровым имуществом.

Игровые тайники (схроны)

1. Участникам игры запрещено устраивать схроны на игровой территории во избежание потерь игрового инвентаря, а также с целью повышения ценности игровой жизни. Все игровое имущество может находиться, либо в «мародёрском ящике» своей локации, либо в носимой экипировке игрока. Ограничение: Нельзя прятать под одежду и в ее складки, на теле, в конструктивных полостях оружия или снаряжения и прочих труднодоступных местах. Прятать можно только во внешние карманы, сумки и подсумки.
2. Единственные схроны на игре – это места, оборудованные организаторами с целью реализации игровых вводных.

Специальное оружие и защита

1. Монстробой – специальное оружие огромной разрушительной силы, предназначенное для уничтожения мутантов. Встречаются однозарядные и многозарядные разновидности. Однозарядные монстробои отчуждаемы. Многозарядные монстробои неотчуждаемы и используются игроками с профессией Егерь. Изготавливаются специалистом Мастерским из племени Охотников. Может быть уничтожен штурм-зарядом.
2. Огнемёт – специальное оружие предназначенное для уничтожения бронированных целей и мутантов. В текущее время может быть использовано только как снаряжение боевых машины класса ТБМ. В качестве боеприпаса использует игровой напалм. Изготавливается монахами-техниками Хранителей. Огнемёт неотчуждаем. Может быть уничтожен штурм-зарядом.
3. Штурм-заряд – игровой взрыв-пакет высокой разрушительной силы способный уничтожать квестовые, неотчуждаемые и обычные предметы и гермозатворы. Изготавливается на Заводе. Отчуждаем.
4. Импульсная пушка – уникальное лучевое оружие, предназначенное для уничтожения тяжело-бронированных целей. На текущий момент технология изготовления недоступна. Неотчуждаема.
5. Бронешкуры – уникальная бронезащита изготовленная из шкур бронерогачей. Спецификации согласно общим правилам. Характеристики:
 - 5.1. Попадание в любую часть шаром приводит к контузии в течении 10 минут.
 - 5.2. Попадание из монстробоя приводит к ранению и поломке бронешкуры.
 - 5.3. Взрыв гранаты – смерть.



5.4. Бронешкура может быть захвачена противником у погибшего носителя в неисправном состоянии, путем передачи соответствующего игрового сертификата

Неотчуждаемое игровое имущество

Неотчуждаемое игровое имущество может быть уничтожено посредством подрыва штурм-заряда в присутствии владельца. Далее о выполненном действии следует незамедлительно сообщить мастерам.

Список неотчуждаемых предметов назначения:

1. Многозарядные монстробои (Охотники)
2. Сети (Охотники)
3. Манки (Охотники)
4. Большие контейнеры под хабар (Кочевники)

Список может быть пополнен в процессе игры.

Квестовые предметы

Особые предметы, являющиеся элементами различных квестов. Отчуждаемы по требованию, если не указано иное на самом предмете.