

ПРИ “МЕТРО. ГРЯЗНОЕ НЕБО”



ПРАВИЛА

2025

Основные термины.....	3
Вводное слово.....	3
Здоровье участников игры.....	4
Домашние животные.....	4
Расписание.....	5
Запреты.....	5
Игровая территория.....	7
Город.....	7
Заражённые зоны.....	7
Данжи.....	8
Небоевые зоны.....	8
Точки интереса.....	8
Неигровая территория и пожизнёвый лагерь.....	8
Участники мероприятия.....	9
Регистрация.....	10
Предварительная регистрация.....	10
Регистрация на полигоне.....	10
Стресс и безумие.....	11
Стресс.....	11
Безумие.....	12
Боевые взаимодействия и допуски.....	12
Запреты по боевым взаимодействиям.....	13
Классы оружия.....	14
Допуск оружия.....	15
Стрелковое.....	15
Холодное и дробящее оружие (в том числе мощное).....	15
Пиротехника.....	16
Ранения.....	17
Броня и джаггернауты.....	19
Броня.....	19
Джаггернауты.....	19
Взаимодействие персонажей.....	21
Оглушение.....	21
Обыск.....	21
Кулуарное убийство.....	22
Секс.....	22
Плен.....	22
Допрос.....	23
Пытки.....	23
Профессии.....	24
Медики.....	24

Фармацевты.....	25
Техники.....	26
Подрывники.....	27
Судмедэксперты.....	27
Смерть и мертвяк.....	28
Убежища.....	29
Гермодвери.....	30
Антураж гермодвери.....	30
Уровень гермодвери.....	31
Поломка гермодвери.....	32
Захват убежища.....	32
Системы жизнеобеспечения.....	33
Фермы.....	33
Выход из убежища.....	34
Игровые предметы и карточки.....	35
Классы предметов и их маркировка.....	35
Карточки эффектов.....	36
Игровые паспорта.....	36
Монстры.....	37
Мутанты.....	38
Библиотекари.....	38
Чёрные.....	39
Учёные-мутанты.....	39

Основные термины

Игра — моделирование событий, происходящих в серии книг и игр по вселенной “Метро 2033”.

Участникам проекта предстоит отыгрывать придуманных ими (возможно, в бреду) персонажей, соответствующих вселенной.

Игровое оружие — страйкбольные приводы и атравматичные макеты реального оружия или бытовых предметов, которые могут использоваться как оружие. Конкретные модели оружия, допущенные на игру, описаны в разделе “Боевые взаимодействия”.

Полигон — территория проведения игры, имеющая границы, определённые МГ и отмеченные на игровой карте. На территории полигона имеются как игровые, так и неигровые зоны (см. разделы “Игровая территория” и “Неигровая территория”).

Мастерская группа (также МГ или ОРКгруппа) — группа организаторов игры. Включает в себя мастеров и игротехов.

Мастера — организаторы и координаторы игры. В их задачи входит составление концепции и правил игры, обработка заявок от игроков, составление сюжета, управление ситуацией на полигоне и т.д.

Игровые техники (также игротехи, сюжетные персонажи, NPC) — персонажи, подконтрольные МГ, созданные для определённых задач: например, введения в игру информации, подсказок игрокам и каких-либо предметов. Не имеют мастерских полномочий.

Вводное слово

Данные правила регламентируют ход игры, отношения между игроками, отношения мастерской группы с игроками, использование игровых механик и правила поведения на проекте “Метро. Грязное небо” от мастерской группы “Берсеркер”. Приезжая на проект, вы обязуетесь их соблюдать. Соблюдение правил всеми участниками игры напрямую влияет на её качество.

Настоящие правила опубликованы в официальном сообществе проекта (<https://vk.com/primetro2025>).

В данные правила могут быть внесены правки вплоть до начала игры по решению МГ. В случае изменения правил МГ обязуется оповестить об этом в официальном сообществе проекта.

Игра подразумевает использование страйкбольных приводов и LARP-оружия (см. раздел “Боевые взаимодействия и допуски”).

Основой игры являются социальные, а не боевые взаимодействия.

МГ не несёт ответственности за личные вещи игроков. Переживаем, но ответственности не несём.

При возникновении конфликта или спорной ситуации игрокам необходимо перейти на неигровую территорию для решения конфликта. При необходимости или при невозможности решить конфликт игрокам рекомендуется обратиться к МГ.

МГ вправе определить и применять санкции против игрока или гостя игры при несоблюдении им данных правил. Решения МГ окончательны и обжалованию не подлежат. В качестве мер наказания могут быть: игротехнический штраф, временное прекращение участия в игре, полное прекращение участия в игре и удаление игрока с полигона, запрет на посещение проектов мастерской группы.

К игре допускаются только лица старше 18 лет.

Напоминаем, что наша игра содержит хоррорную составляющую. Она может вас напугать, ввести в состояние шока и вызвать отвращение.

В связи с этим наша ОРКгруппа приняла решение о запрете на участие в игре беременным женщинам, людям со слабой психикой, людям с эпилепсией и людям с заболеваниями сердечно-сосудистой системы.

Если у вас появилось непреодолимое желание вызвать скорую медицинскую помощь кому-то из мастерских персонажей, сублимируйте это желание об вызов мастера.

Мастерская группа оставляет за собой право отказать игроку в допуске к игре без объяснения причин.

Здоровье участников игры

Полигонная команда включает в свой состав медиков. Игрокам рекомендуется заранее сообщить о хронических заболеваниях и аллергиях. С тяжёлыми хроническими заболеваниями не рекомендуется заезжать вообще.

Если участник игры не предупреждает заранее о наличии у него аллергий и/или хронических заболеваний, способных повлиять на его самочувствие во время игры, всю ответственность за связанные с этим риски участник игры берёт на себя.

При получении травмы или обострении хронического заболевания следует незамедлительно обратиться к медику или вызвать его через мастера/игротеха.

Домашние животные

Нахождение домашних животных на полигоне разрешено только при условии, что их нахождение там было согласовано с МГ не менее чем за месяц до игры.

Если участник игры вывозит на полигон домашнее животное, он обязан сам следить за его поведением и самочувствием. Запрещается свободное перемещение животного по полигону без присмотра хозяина.

Напоминаем о том, что игра проходит с применением страйкбольного оружия, что может быть травмоопасно для питомца. Настоятельно просим содержать питомца исключительно в убежищах или на неигровых территориях (см. разделы “Игровая территория” и “Неигровая территория”).

Животное не должно нарушать игровой процесс других участников игры и должно быть оснащено отдельным красным фонарём.

Если у вас есть аллергия на домашних животных, сообщите об этом МГ заранее.

Расписание

28.09 – закрытие предварительной регистрации в группе. Дальнейшая регистрация осуществляется только на полигоне;

29.09 – заезд мастеров на полигон;

30.09, 13:00 – начало заезда игроков на полигон;

03.10, 12:00 – открытие регистрации;

03.10, 20:30 – закрытие регистрации;

03.10, 21:00 – общее стартовое построение;

03.10, 22:00 – старт игры;

04.10, 03:00 – начало перерыва;

04.10, 11:00 – окончание перерыва, продолжение игры;

05.10, 02:00 – завершение игры. В зависимости от действий игроков в процессе игры время завершения может меняться;

05.10, 02:30 – финальное построение;

05.10, 14:00 – выезд игроков с полигона.

Запреты

На игре запрещено:

- выходить на крыши зданий на территории полигона в тёмное время суток;

- костры и иной огонь (осветительные банки, “буржуйки”), не согласованный с МГ или разведённый в не согласованных с МГ местах;
- кормить монстров в моменте отыгрыша;
- Находиться на полигоне без очков, предназначенных для защиты глаз на страйкбольных играх. Если защитные очки сильно запотели или загрязнились, их снятие осуществляется по правилам снятия противогазов (см. поверхность);
- Находиться на полигоне без красной тряпки и красного фонарика;
- Оставлять свой личный транспорт на полигоне на время игры;
- выходить за рамки первой помощи при необходимости оказания таковой (например, запрещено выдавать лекарственные средства любым способом, нарушать кожные покровы пострадавшего и т.д.). Речь в этом пункте идет не об игровой, а о пожизненной первой помощи;
- перерезать любые провода на полигоне;
- трогать неигровые вещи других игроков без прямого разрешения владельца вещей;
- открыто носить тактическое снаряжение и страйкбольное оружие в общественных местах за исключением места проведения игры;
- употреблять в пищу флору и фауну полигона;
- ношение реальных (пожизненных) ножей где угодно, кроме рюкзака;
- провозить алкоголь, употреблять во время игры алкоголь, не купленный в игровом баре;
- провоз и употребление наркотических и психотропных веществ;
- провоз любого неигрового (реального) оружия, включая травматическое;
- проведение политической, религиозной или идеологической агитации в тех случаях, если она не является частью отыгрыша роли и не связана с игровым контекстом; пропаганда сексуальных девиаций; пропаганда всех видов нетерпимости;
- использовать любое оружие и модели оружия, кроме прописанных в правилах;
- пересекать границы участков, обозначенных красно-белой лентой;
- вскрывать игровые замки (с чипом “Предмет в игре” либо обозначенные чёрно-жёлтой киперной лентой) с применением грубой силы;
- пытаться открыть кодовые замки подбором шифра;

- использовать в костюме ярко-красные элементы, которые могут быть приняты за обозначение мертвяка.

Разрешено по согласованию с мастерской группой:

- ЛЦУ;
- тепловизоры;
- приборы ночного видения;
- коллиматорные прицелы.

Игровая территория

Если у игрока есть затруднения с ориентированием на местности, игроку не рекомендуется перемещаться по полигону в одиночку.

Игровая территория — территория проведения игры.

Игровая территория обозначена на игровой карте. Не допускается ведение игрового взаимодействия за пределами полигона.

Локации и помещения, помимо имеющих естественных преград, могут быть ограничены имитацией стен, дверями, заборами, выполненными из нетканого, баннерного и прочих тонких материалов. Имитации по всем свойствам приравниваются к полноценной стене.

Границы участков, проходы, дверные проемы, обозначенные сигнальной лентой черно-желтого цвета, являются дополнением к сценарию игры.

Город

Любая игровая территория, не являющаяся убежищем (см. раздел “Убежища”), является частью Города. На всей территории Города, включая здания, можно находиться только в противогазах или респираторах с активным игровым фильтром (см. раздел “Выход из убежища”).

Вне убежищ можно легко встретить монстров, аномалии, заражённые зоны и прочее.

Заражённые зоны

Заражённые зоны будут обозначены чёрно-жёлтой киперной лентой с навешенными на неё знаками радиационной опасности. При нахождении в такой зоне более 10 секунд персонаж, если не является джаггернаутом (см. раздел “Броня и джаггернауты”), считается поражённым и отправляется в мертвяк на общих условиях. Джаггернаут может находиться в заражённой зоне не более 5 минут, после чего также считается поражённым.

Данжи

На игре существуют особые локации – данжи. В данжах может быть повышенное содержание лута, но есть нюансы: помимо этого, в данжах также повышенное содержание монстров и ловушек. Также данжи могут являться важными сюжетными точками.

Входы в данжи будут отмечены чёрно-жёлтой киперной лентой.

В данжах могут действовать особые условия или механики, а также может действовать ограничение по количеству персонажей, которые могут посетить данж за один раз. В этом случае у данжа будет присутствовать отдельный dungeon-мастер, который озвучит все условия посещения.

Если персонаж умирает в данже, игрок обязан выложить все игровые предметы, кроме квестовых, на месте смерти персонажа перед отправлением в мертвяк (см. раздел “Смерть и мертвяк”).

Небоевые зоны

Игровой бар является небоевой зоной – в нём, через него и из него запрещено ведение боевых действий. Территория бара будет отмечена соответствующими табличками.

В баре при этом могут происходить постановочные бои в исполнении сюжетных персонажей.

Также в небоевую зону нельзя уходить, чтобы избежать боевого момента. Например, если фракция узнает о близящемся штурме, запрещено уходить в бар, чтобы его избежать.

Однако в исключительных случаях (физическое или психологическое состояние, не позволяющее принять участие в штурме) игрок может переждать штурм в небоевой зоне, но при этом сразу после окончания штурма игрок считается поражённым и отправляется в мертвяк по общим правилам. Если игрок переждал штурм в небоевой зоне, игротех может запросить обоснование такого решения.

Точки интереса

В жопные жопы имеет смысл залезать, потому что там может быть точка интереса. Например, сталкерские квартиры. Однако здраво оценивайте свои возможности и рассчитывайте свои силы.

Неигровая территория и пожизнёвый лагерь

Неигровой территорией считаются части полигона, на которых запрещено вести любые игровые действия. В том числе к таким территориям относится пожизнёвый лагерь.

Запрещено совершать какие-либо действия с/на/через неигровую территорию, а также использовать неигровую территорию в качестве укрытия.

Запрещено пересекать границы участков, определенных МГ как неигровые и обозначенных сигнальной лентой красно-белого цвета. Исключением являются территории жилых лагерей, обозначенные МГ.

Игроки не имеют доступа в палатки других игроков. Проникновение в чужую палатку будет расцениваться как попытка пожизнёвого воровства.

Пожизневая зона может располагаться в игровых зданиях. Она должна находиться в отдельных от игровых помещениях, отмеченных красно-белой киперной лентой. Игроки во время игры, находящиеся в пожизневой зоне не должны мешать игровому процессу громкими звуками (смех, пожизневые разговоры и прочие).

В пожизняк других фракций запрещено заходить без приглашения.

Из пожизняка нельзя вести боевые действия, в пожизняк нельзя уходить, чтобы избежать ролевого момента. Например, если фракция узнает о близящемся штурме, запрещено уходить в пожизняк, чтобы его избежать.

Однако в исключительных случаях (физическое или психологическое состояние, не позволяющее принять участие в штурме) игрок может переждать штурм в пожизнёвом лагере, но при этом сразу после окончания штурма игрок считается поражённым и отправляется в мертвяк по общим правилам. Если игрок переждал штурм в пожизняке, игротех может запросить обоснование такого решения.

В игровой зоне можно располагать пожизневые палатки. Палатка в этом случае НЕ является не игровой. Все личные вещи, хранящиеся внутри и не имеющие отношения к игре, должны быть помечены красным скотчем или красно-белой киперной лентой. Пожизневую палатку в игровой зоне можно поставить только на свой страх и риск. В пожизневую палатку, расположенную в игровой зоне, также нельзя спрятаться от игровой ситуации.

Участники мероприятия

МГ — см. раздел “Основные термины”.

Игроки — те, кто допущен МГ до игры (см. раздел “Регистрация”).

Некомбатанты (в том числе пресса) — люди, не участвующие в игре. Некомбатантам, за исключением прессы и сотрудников полигона, запрещено заходить на игровые территории. Всем некомбатантам запрещено как-либо вмешиваться в ход игры. Игрокам запрещено взаимодействовать с некомбатантами, находясь в игре.

Посторонние люди (грибники, случайные прохожие и т.д.) не являются участниками мероприятия. При их появлении на игровой территории следует корректно уведомить их о проведении мероприятия и вежливо попросить покинуть территорию. Если лица, не являющиеся участниками игры, отказываются покинуть территорию, следует немедленно

уведомить об этом мастерскую группу и дождаться их прибытия. Применять к таким лицам игровое оружие в любом виде и любым способом строго запрещено.

Регистрация

Предварительная регистрация

Чтобы получить допуск к игре, игрок обязательно должен пройти предыгровую регистрацию. Для этого игроку нужно:

- заполнить анкету в обсуждении сообщества;
- прикрепить фотографию антуража – костюма и оружия, в которых он собирается выезжать на игру;
- сдать настоящие правила;
- сдать взнос за игру.

Регистрация считается завершённой после выполнения всех перечисленных пунктов.

Чем раньше будет заполнена анкета персонажа, тем больше данных о количестве участников будет у МГ и тем лучше МГ сможет подготовить игру. Фото антуража и квенту можно прикрепить позже.

Регистрация на полигоне

По прибытии на полигон в соответствии с расписанием игры необходимо отметить в мастерке, чтобы подтвердить своё участие и получить браслет участника и игровые материалы. Там же вы можете сдать взнос, если не сделали этого заранее.

Игроки, не прошедшие регистрацию и не имеющие браслет участника, не допускаются на игровую территорию. При утере браслета, подтверждающего регистрацию, необходимо незамедлительно обратиться к ближайшему мастеру, чтобы он сопроводил игрока в мастерку для получения нового браслета.

На регистрации игрок должен предъявить для допуска костюм (если костюм не прошёл допуск костюма предварительно) и игровое оружие. Также при наличии брони игрок должен предъявить на регистрации броню, чтобы получить на неё чип допуска.

Регистрация происходит по фракциям. Одиночки приходят на регистрацию по готовности. Джаггернауты проходят регистрацию отдельно от своих фракций за два часа до стартового построения (см. раздел “Расписание”) и должны явиться в костюмах.

Игровое оружие должно пройти хрон (замер мощности) и быть прочиповано (в случае соответствия характеристик оружия настоящим правилам) мастером, производившим замер.

Если чип был утерян, нужно немедленно обратиться к мастеру.

Если вы приезжаете на личном автотранспорте, вы сможете оставить его на организованной парковке. В этом случае при регистрации на полигоне необходимо сообщить мастерам номер автомобиля и номер телефона владельца. Также номер телефона должен быть указан под лобовым стеклом автомобиля (специальная плашка или обычный лист бумаги).

Также при регистрации на полигоне необходимо будет расписаться в журнале ознакомления с техникой безопасности. Все инструкции по технике безопасности, действующие на полигоне, содержатся в настоящих правилах.

Стресс и безумие

Стресс

В процессе игры игроки могут получать карточки стресса. Карточки стресса могут выдаваться (но не гарантированно будут выданы) в стрессовых для персонажа ситуациях:

- взаимодействие с монстрами;
- обыск трупов;
- отключение электричества на локации;
- нахождение рядом с сошедшими с ума персонажами (см. раздел “Безумие”);
- прохождение данжей;
- обыск тайников;
- общение с некоторыми персонажами;
- иные игровые события.

Каждая карточка стресса может давать незначительный дебафф. Дебафф, если он имеется, обязателен к отыгрышу.

Выкинуть, продать, подарить, обменять и так далее карточку стресса нельзя.

Эффекты карточек стресса персонаж может снять, приобретя специализированные услуги в одной из следующих локаций:

- бар;
- бордель;
- казино;
- кабинет психиатра.

Кабинеты психиатров будут оборудованы в убежищах следующих фракций:

- Полис;
- Кузнецкий мост;
- Великая Красная Линия.

Список услуг, снимающих стресс, можно уточнить в каждой отдельной локации. Обратите внимание, что спрашивать нужно исключительно поигрово, иначе другие персонажи сочтут вас сумасшедшим и не станут вам отвечать.

После применения (не приобретения) услуги персонаж, у которого она была приобретена, забирает у игрока случайную карточку стресса и показывает её игроку. После этого игрок может перестать отыгрывать ту карточку, которую у него забрали. Карточка сдается забравшим ее, ближайшему мастеру.

Игрок не может иметь более десяти карточек стресса. При получении одиннадцатой карточки персонаж умирает от разрыва сердца или совершает самоубийство.

Если персонаж попадает в мертвяк, он сдаёт все карточки стресса мастеру мертвяка и прекращает их отыгрыш.

Безумие

Когда у игрока набирается пять карточек стресса, он обязан незамедлительно подойти к ближайшему мастеру и получить конверт с вводными для отыгрыша безумия. На самом конверте написаны условия, при которых игрок его должен открыть. Отыгрыш того, что лежит в конверте, обязателен. Выкинуть, продать, подарить, обменять и так далее конверт нельзя.

Если вводные для отыгрыша безумия конфликтуют с уже имеющимися или полученными позже карточками стресса, персонаж может сменить карточку стресса у психиатра, не оплачивая эту услугу.

Игрок может избавиться как от закрытого, так и от уже отыгрываемого конверта у персонажа “Психиатр”.

Пока у игрока есть не снятый у психиатра конверт безумия, второй конверт он не получает вне зависимости от изменения количества карточек стресса.

При получении конверта безумия игрок продолжает накапливать карточки стресса.

Карточки безумия НЕ сдаются мастеру мертвяка в случае смерти персонажа. После выхода из мертвяка персонаж продолжает их отыгрывать.

Боевые взаимодействия и допуски

В качестве ударов, наносящих урон, учитываются только чёткие и размашистые удары. Серии поспешных или малоамплитудных ударов (“швейная машинка”) будут восприняты как один удар.

Если вы неожиданно атакуете противника сзади, не делайте более одного удара подряд, дайте противнику осознать, что на него напали и развернуться к вам лицом.

Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен осознавать, что может получить или нанести травму. В случае получения пожизнёвой травмы игрок обязан выйти из игры.

Запреты по боевым взаимодействиям

Строго запрещено:

- использование любой пиротехники с 22:00 до 08:00. Исключением являются сюжетные моменты, отыгрываемые мастерами с использованием мастерской (тихой) пиротехники;
- использование не сертифицированной и/или не допущенной до игры организаторами пиротехники;
- использование пиротехники мощностью выше 4 Корсара;
- трогать, в том числе откидывать, инициированную пиротехнику;
- использование игроками пиротехники без поражающих элементов: пейнтбольных гранат, меловых гранат, петард и т.д. Исключение – использование бенгальских огней для отыгрыша сварки;
- использование гранатометов (в том числе подствольных), мушкетонов. “Мухи” тоже запрещены;
- использовать 2 и более гранаты, физически объединив их между собой (например, связывание гранат изолентой, верёвкой и т.д.);
- использование контактных тагов;
- использование дымов (допускается только использование мастерами);
- использование фонарей мощностью выше 1500 лм и фонарей холодного оттенка света;
- использование стробоскопов, в том числе фонарей в режиме стробоскопа;
- использование ЛЦУ зелёного цвета. Мощность ЛЦУ должна быть до 5 мВт либо устройство должно работать в инфракрасном диапазоне;
- использование СХП (охлажденного оружия). Однако СХП могут использоваться мастерами или игротехами для сюжетных сцен;
- использование ВВД;
- использование оружия, не прошедшего регистрацию и не получившего допуск у организаторов;
- использование бункерных магазинов, если обратное не подразумевается конструктивными особенностями реального прототипа используемого оружия;

- стрелять по-сомалийски. Стреляющий обязан всегда видеть цель или сектор обстрела;
- использование некомбатантов, “мертвых” игроков, неиграющих игротехов и лиц, не участвующих в игре, в качестве укрытия;
- вести намеренную стрельбу по некомбатантам, “мертвым” игрокам, неиграющим игротехам и лицам, не являющимся участниками игры
- изымать чужое оружие, за исключением просьбы оставить оружие на КПП или в аналогичных ситуациях;
- бить или толкать оружием в шею, голову, пах, кисти и стопы;
- наносить удары небоевой частью оружия (за исключением оглушения);
- наносить колющие удары любым видом оружия;
- бить и/или толкать оппонента руками, ногами или телом, совершать захваты, заломы и броски;
- зажимать или захватывать оружие противника;
- атаковать противника с разбега;
- пытаться опрокинуть противника или сбить его с ног любым образом;
- пользоваться физически сломанным игровым оружием;
- метать любые виды игрового оружия.

Классы оружия

В игре присутствуют следующие классы оружия. Все виды оружия отыгрываются их атакматичными моделями.

Стрелковое – пистолеты, дробовики, снайперские винтовки, автоматы, пистолеты-пулемёты. Ручные пулемёты могут использовать только джаггернауты.

Холодное – ножи, топоры, пилы, ножовки, мачете и пр.

Дробящее – дубинки, молотки, сковородки, арматуры, кирпичи и прочее. До 70 см длиной и до 20 см шириной.

Мощное (холодное и дробящее): молоты, топоры и прочее. От 70 до 150 см длиной и от 20 до 50 см шириной (учитываются оба параметра). Может использоваться только джаггернаутами (см. раздел “Броня и джаггернауты”).

Стационарное – крупнокалиберные пулемёты. Разрешается использование только со станины.

Пулеметы – ручные пулеметы. Могут использоваться только джаггернаутами (см. раздел “Броня и джаггернауты”).

Пиротехника – гранаты, мины, растяжки.

Допуск оружия

Стрелковое

К игре допускаются конструктивно схожие с оружием изделия, допущенные к обращению на территории РФ и изначально конструктивно предназначенные для стрельбы пластмассовыми шариками ВВ калибра 6 мм.

Правила по антуражу оружия:

- внешний вид привода, соответствующий оружию РФ до 2013 года – допускается без дополнительного антуража;
- внешний вид привода, соответствующий зарубежному оружию до 2013 года – допускается с лёгким антуражем;
- внешний вид привода, соответствующий оружию РФ или зарубежному оружию после 2013 года – допускается с серьёзным антуражем (до неузнаваемости);
- внешний вид привода, соответствующий оружию до 2013 года, редкому в РФ – допускается при прописании в квенте истории о том, как оружие оказалось у персонажа.

Максимально разрешенная начальная скорость вылета шара для оружия:

- Пистолеты – до 130 м/с;
- Дробовики – до 130 м/с;
- Автоматы – до 130 м/с;
- Легкие пулеметы и ПП – до 120 м/с. В зданиях разрешено использование только пулеметов до 110 м/с. Могут использоваться только джаггернаутами (см. раздел “Броня и джаггернауты”). ;
- Стационарные пулемёты – до 120 м/с. Разрешается использование только со станины;
- Снайперские винтовки – 145 м/с. Запрещены в зданиях, но разрешено стрелять из здания наружу, например, с КПП. Разрешена стрельба только одиночными. Минимальное расстояние до цели должно быть более 15 м.

Разрешено использование только мастерских (цветных) шаров. Использование трассеров запрещено.

Холодное и дробящее оружие (в том числе мощное)

Запрещено использование любого колющего игрового оружия. Колющим оружием являются пики, копья, алебарды, шпаги и прочее подобное оружие.

Антураж игрового оружия должен соответствовать антуражу, подходящему ко вселенной “Метро 2033”.

Допустимые параметры игрового оружия:

- Общая длина не более 150 см;
- Общая ширина не более 50 см;
- Общий вес не более 1300 грамм.

Любое игровое оружие должно быть зачищено при регистрации на полигоне. Использование нечищеного игрового оружия не допускается и может повлечь за собой санкции вплоть до бана на проектах МГ “Берсеркер”.

В качестве игрового оружия допускаются в том числе мягкие макеты разнообразных предметов: кирпич, арматура, труба, сковорода и прочие вещи бытового назначения, которые могут быть использованы в качестве оружия.

При давлении на ударную часть игрового оружия не должны чётко прощупываться колющиеся или резко выступающие части каркаса.

Запрещено использование текстолитового и/или дюралевого оружия. Разрешается использовать игровое оружие, протектированное мягкими материалами, например, EVA foam.

Разрешено использование тренировочных ножей и прочего игрового оружия из мягкой резины или мягкого гнущегося пластика.

Мастера могут не допустить игроку оружие к использованию на игре, если посчитают его травмоопасным.

Запрещено оружие, состоящее из нескольких частей, соединённых между собой подвижным элементом (нунчаки, куботаны и прочее). Если у вас возникли сомнения, обратитесь за консультацией к мастерской группе.

Запрещено использование реальных полицейских дубинок и хлыстового оружия.

Не допускаются плюшевые игрушки (плюшевые кирпичи и прочее) и прочие предметы, на которые физически нельзя наклеить чип допуска.

Пиротехника

Физически гранаты ввозятся игроками самостоятельно, но для того, чтобы использовать их на игре, игрок должен поигрово получить на них чип/чипы. Чип должен быть закреплён на чеке каждой используемой гранаты.

Гранаты, на которых нет чипа, к использованию на игре не допускаются, но игрок может убрать их в запас до получения новых чипов.

Чипы на гранаты выдаются до старта игры главе фракции для всей фракции. Одиночкам чипы выдаются на регистрации. Количество чипов рассчитывается на усмотрение мастерской группы. Чипы распределяются главой фракции между игроками после старта игры.

В дальнейшем игрок может получить чипы во время игры.

Основным источником гранат в игре является Приморский альянс. Для их создания потребуется обозначенное инженером Альянса количество ресурсов.

Передача физических гранат (не чипов к ним) другим игрокам строгойше запрещена. Чип, не наклеенный на гранату, нельзя использовать в качестве гранаты, но можно продать, передать и т.д.

Мины чипуются по тем же правилам, что и гранаты, но чип наклеивается на корпус мины. Использование нечипованных мин также запрещено.

Игрокам запрещается использование самодельной пиротехники и пиротехники мощностью выше 4 Корсара.

Растяжки имеют право ставить только инженеры со специализацией “Взрывотехник” не ниже 1 уровня (см. раздел “Профессии”). Обучиться данной специализации можно только у техников Приморского альянса.

Ранения

Во время боестолкновений с монстрами или игроками, а также под воздействием некоторых игровых факторов (взрывчатка, ловушки, радиации и т.д.) персонаж игрока может перейти в состояние «ранен».

Ранения делятся на следующие типы:

Попадание	Броня	Нет брони
1-е попадание/очередь	Игнорируется	Легкое ранение: • Потеря крови [1]. • При попадании в конечность к «потере крови» добавляется дисфункция пострадавшей конечности [2].

2-е попадание/очередь	Легкое ранение: ● Потеря крови [1]. ● При попадании в конечность к «потере крови» добавляется дисфункция пострадавшей конечности [2].	Тяжелое ранение [3]: ● Потеря сознания. Невозможность двигаться и говорить. ● Через 20 минут с момента ранения наступает игровая смерть.
3-е попадание/очередь	Тяжелое ранение [3]: ● Потеря сознания. Невозможность двигаться и говорить. ● Через 20 минут с момента ранения наступает игровая смерть.	Игровая смерть (см. раздел «Смерть и мертвяк»)
4-е попадание/очередь	Игровая смерть	-
1-я граната	Тяжелое ранение [3]: ● Потеря сознания. Невозможность двигаться и говорить. ● Через 20 минут с момента ранения наступает игровая смерть.	Игровая смерть (см. раздел «Смерть и мертвяк»)
2-я граната	Игровая смерть (см. раздел «Смерть и мертвяк»)	-

Пулемёты и мощное оружие игнорируют броню (при первом попадании таким оружием бронированный боец сразу получает лёгкое ранение). При попадании таким оружием по персонажу без брони поражённый персонаж сразу получает тяжёлое ранение, минуя стадию лёгкого ранения.

[1] Потеря крови – персонаж не может бегать, а может только очень медленно ходить, шатаясь из стороны в сторону. Эффект может убрать полевой медик (см. раздел «Медики»).

Дисфункция может быть убрана только в госпитале (см. раздел «Медики»).

[2] Дисфункция конечностей – персонаж не может пользоваться пострадавшей конечностью. Эффект может быть снят только в госпитале (см. раздел «Медики»).

[3] Время жизни персонажа с момента получения ранения может быть продлено (см. раздел «Медики»).

Броня и джаггернауты

Броня

Для использования на игре допустима только антуражного вида броня. Броня не должна иметь острых или выступающих частей, способных нанести травмы другим игрокам.

Допустимые виды брони:

- кустарная;
- плитники;
- 6Б13, 6Б23, 6Б2;
- Корунд-ВМ;
- Редут.

Прочие виды брони допускаются по согласованию с МГ.

Допустимые расцветки брони можно узнать в приложении “Антураж”.

Любой вид брони защищает только от одного попадания.

Каждый элемент брони защищает только то место, на которое он надет. Например, наплечник, надетый на правое плечо, не защищает левое и т.д. После попадания в броню следующее попадание будет засчитываться, даже если оно пришлось в другую часть тела, закрытую своим элементом брони.

Любая броня должна быть зачипована при регистрации.

При попадании игрока в игровой госпиталь есть шанс поломки брони. Такая вероятность разыгрывается с игроком мастером, игротехом или медиком. Метод розыгрыша определяется мастером, игротехом или медиком. Если броня по итогу отыгрыша ломается, на броню крепится **зелёная лента или изолента**. Броня в этом случае чинится только целиком. Починить её может любой техник с соответствующим навыком (см. раздел “Профессии”).

При попадании игрока в мертвяк есть шанс поломки **или изъятия** брони. Такая вероятность разыгрывается с игроком мастером или игротехом. Метод розыгрыша определяется мастером или игротехом. Если по итогу отыгрыша броня изымается, на броню крепится **зелёная лента или изолента, также с неё снимается чип**. С этого момента броня считается неактивной и игнорируется. Сделать новую броню может только техник фракции “Кузнецкий мост”.

Щиты на игре не предусмотрены.

Джаггернауты

Джаггернаут – боец, одетый в очень тяжёлую броню. Может использовать пулеметы и мощное оружие.

Джаггернаут не может бегать, может только медленно ходить.

Одной фракцией может быть вывезено не более двух джаггернаутов. Джаггернаут не может быть главой фракции.

Со старта игры может быть введён в игру только один джаггернаут на фракцию. Второго джаггернаута можно ввести в игру, собрав его поигрово при помощи техника станции “Кузнецкий мост”.

Джаггернауты-одиночки допускаются строго по согласованию с МГ.

Для того, чтобы вывезти джаггернаута, нужно:

- Сделать антуражный костюм;
- Согласовать вывоз джаггернаута с МГ;
- Пройти фотодопуск костюма.

Введённый в игру джаггернаут обозначается чёрно-желтой киперной лентой.

Джаггернаут поражается:

- с 8:00 до 22:00 – тремя гранатами, брошенными в рамках одного ролевого момента, либо холодным оружием в не защищённые бронёй части тела (сочленения брони).
- с 22:00 до 8:00 – пулемётной очередью либо холодным оружием в не защищённые бронёй части тела (сочленения брони).

Наносить удары в лицо и шею джаггернаута запрещено.

Поражённый джаггернаут опускается на одно колено, опускает голову, не говорит и не шевелится (и вообще выглядит всячески потрёпанным). Впрочем, может дышать. По завершении ролевого момента джаггернаут отправляется в мертвяк по общим правилам.

Попадание в торс джаггернаута мощным оружием останавливает джаггернаута на 5 секунд. Не работает чаще, чем раз в 15 секунд.

При попадании джаггернаута в мертвяк есть шанс поломки **или изъятия** его брони. Такая вероятность разыгрывается с игроком мастером или игротехом. Метод розыгрыша определяется мастером или игротехом. Если по итогу отыгрыша броня изымается, на броню крепится **зелёная лента или изолента, также с неё снимается чип**. С этого момента броня считается неактивной и игнорируется. Сделать новую броню джаггернаута

может только техник фракции “Кузнецкий мост”. Починить броню джаггернаута могут техники фракции “Кузнецкий мост” или техники фракции “Приморский альянс”.

Применить к джаггернауту кулуарное убийство или оглушение (см. раздел “Взаимодействие персонажей”) **нельзя**.

Для выхода из убежища джаггернауту, как и всем остальным, требуется респиратор или противогаз с активным игровым фильтром (см. раздел “Выход из убежища”).

Взаимодействие персонажей

Оглушение

Для того чтобы оглушить персонажа, нужно подойти к нему со спины, обозначить удар по плечу (запрещено наносить удары в полную силу) и громко и чётко произнести: “Оглушён”.

Оглушить пустой рукой нельзя. Для обозначения удара можно использовать рукояти игрового оружия или допущенные в качестве игрового оружия модели бытовых предметов. Запрещено использовать для обозначения удара тяжёлые предметы.

Эффекты оглушения:

- после первого удара персонаж падает на землю и отыгрывает бессознательное состояние 3 минуты или до окончания игрового момента. После того, как персонаж “приходит в себя”, он может отыграть лёгкую дезориентацию в течение 10 секунд;
- после второго удара персонаж также “падает без сознания” на 3 минуты, при этом дополнительно получает лёгкое ранение (см. раздел “Ранения”);
- после третьего удара персонаж также “падает без сознания” на 3 минуты, при этом дополнительно получает тяжёлое ранение (см. раздел “Ранения”);
- после четвёртого удара персонаж умирает и отправляется в мертвяк (см. раздел “Смерть и мертвяк”).

Если оглушаемый персонаж находится в шлеме, то первое оглушение не имеет на него эффекта. Последующие оглушения воздействуют на него в том же порядке, начиная с первого.

Суммируются только удары, нанесённые с интервалом не более 10 минут друг от друга. Пока персонаж отыгрывает бессознательное состояние, повторные оглушения не имеют на него эффекта.

Оглушённого персонажа можно перенести. Если оглушённого переносит один персонаж, то он ведёт “бессознательного персонажа”, который в этот момент имитирует безвольное висение. Передвигаться в этом случае можно только очень медленным шагом. Если транспортировкой занимаются два или более персонажей, то можно идти в обычном темпе, но переносимый всё так же имитирует безвольное висение.

Обыск

Обыск может быть трех видов: физический, условный и мастерский.

Физический. По умолчанию физический обыск может производиться только игроком одного пола с обыскиваемым. Физический обыск игрока человеком противоположного пола возможен только по обоюдному согласию обыскивающего и обыскиваемого.

Условный. Если обыск производится игроком другого пола, то он должен быть условным. Также условный обыск может проводиться по желанию сторон.

При условном обыске обыскивающий указывает конкретные карманы, сумки, подсумки и иные места, из которых обыскиваемый должен выложить всё игровое содержимое. Некоторые игровые предметы могут быть не найдены, если обыскивающий не указал на место их хранения.

Мастерский. Мастерский обыск не является элементом отыгрыша. Его может провести любой мастер или сюжетный персонаж при возникновении спорных ситуаций. При мастерском обыске игрок должен предъявить все игровые предметы.

Кулуарное убийство

Кулуарное убийство – убийство вне боевого взаимодействия. Для совершения кулуарного убийства необходимо подойти к игроку со спины и провести игровой моделью холодного оружия (не дробящего, не огнестрельного!) от плеча до плеча с “передней стороны” игрока, отыгрывая перерезание горла.

Суммарная длина оружия, используемого для кулуарного убийства, должна быть не более 35 см.

Убитый таким способом молча падает и отыгрывает в соответствии с разделом “Смерть и мертвяк”.

Секс

Секс отыгрывается только по обоюдному согласию сторон массажем плеч. Секс не может длиться более 10 минут. Менее – может, зависит от ваших возможностей.

Изнасилование возможно только связанных или условно связанных игроков, отыгрывается также массажем плеч. Изнасилование не может длиться более 10 минут. Менее... ну, вы уже поняли.

Если жертва изнасилования не желает в это играть, она вправе объявить себя мертвой. В этом случае жертва молча падает и отыгрывает в соответствии с разделом “Смерть и мертвяк”.

Плен

Пленить можно только оглушённого персонажа (см. раздел “Оглушение”).

Чтобы пленить персонажа, нужно накинуть персонажу на руки мягкую верёвку, завязанную в две свободные петли. Петли должны быть завязаны так, чтобы пленённый персонаж мог самостоятельно освободиться. Между петлёй и рукой, на которой она завязывается, должно свободно входить не менее трёх пальцев. Руки пленённого персонажа должны быть связаны с его передней стороны (не за спиной).

В качестве мягкой верёвки строго запрещено использовать скотч, изоленту, наручники (даже пушистые), стяжки (любые), провода, проволоку и прочее, что не является мягкой верёвкой.

Во время плена строго запрещено препятствовать обзору пленённого персонажа (завязывать ему глаза и прочее).

Связанный персонаж не может ничего делать руками (сражаться и т. д.). Должен идти, если его ведут. Если за ним никто не следит, может самостоятельно развязаться и/или совершить попытку побега. Если попытка побега обернётся удачей, плен считается закончившимся.

Другие персонажи, если они не пленены, могут помочь пленённому персонажу развязаться.

Плен может длиться не больше 1 часа. Если по истечении этого времени пленённый персонаж не смог освободиться или не был освобождён, персонаж считается убитым и отыгрывает в соответствии с разделом “Смерть и мертвяк”.

Представители одной и той же фракции могут пленить одного и того же игрока не раньше, чем через 1 час после его освобождения или побега из предыдущего плена.

Допрос

Допрашивать можно только пленённого персонажа (см. раздел “Плен”), всё остальное приравнивается к обычной беседе.

В течение 5 минут допрашивающие могут задать допрашиваемому 3 вопроса, на 2 (два) из которых допрашиваемый должен ответить честно. К одному любому из трёх вопросов может быть также задан один уточняющий вопрос, не входящий в эти три. Отвечать на этот вопрос честно или нет, выбирает допрашиваемый. На честность ответов могут повлиять некоторые предметы. Запрещено задавать одинаковые вопросы, меняя их формулировку.

После окончания допроса допрашиваемый снова переходит в состояние пленного. Допрос не останавливает таймер плена (плен по сумме вместе с допросом и/или пытками может быть не более 1 часа).

При допросе возможно применение устных угроз, но не допускается применение физического воздействия. Не допускается пожизнёвый переход на личности.

Допрашивать персонажа можно только один раз за одно пленение.

Пытки

Пытать можно только пленённого персонажа (см. раздел “Плен”), всё остальное приравнивается к обычной беседе.

Пытки могут осуществляться только в присутствии игротеха. Все пытки должны являться условными и не вредить игроку физически и морально!

В процессе пыток пытаемый должен честно ответить на три любых вопроса на его усмотрение, независимо того, сколько вопросов будет задано всего. Должно быть задано не менее 5 вопросов, количество вопросов должно быть заранее обозначено пытаемому.

Пытки могут длиться не более 15 минут. Пытки не останавливают таймер плена. По истечении этого времени пытаемый переходит в состояние лёгкого ранения (см. файл “Ранения и поражения”).

Пытать персонажа можно только один раз за одно пленение.

Профессии

Профессии делятся на три направления:

- медицинское направление (медик, фармацевт)
- техническое направление (техник, подрывник)
- судмедэксперт.

Один персонаж не может иметь квалификации более чем в одном направлении. То есть, не может быть медика-техника, медика-подрывника, техника-фармацевта и так далее. Медик-фармацевт и техник-подрывник быть может. Судмедэксперт обучается отдельно.

Если игрок решает, имея специализацию одного из направлений, изучить специализацию другого, ему будет предложено забыть исходную. Игрок может отказаться и остаться при исходной специализации, но новую получить не сможет.

При получении специализации игроку будет выдаваться бланк-вкладыш в игровой паспорт (см. раздел “Игровые предметы и карточки”), где обучающий будет ставить отметки о прохождении обучения или повышении квалификации. При смене направления (например, с медика на техника) бланк предыдущей профессии уничтожается обучающим.

Если игрок захочет после смены специализации вернуть исходную, обучение проходит заново.

В профессиях, подразумевающих изготовление или ремонт чего-либо, используются игровые ресурсы, которые можно найти в тайниках, данжах, получить из монстров и так далее.

Медики

Со старта игры в каждой фракции может быть не более двух медиков. Данные медики будут иметь 1 уровень профессии, дальнейшее обучение происходит только поигрово.

Фракция Полис может ввести в игру со старта до трех медиков максимального уровня, в силу специфики фракции.

Все медики, заявленные фракциями со старта, должны быть представлены МГ до игры для получения вводной информации.

В процессе игры каждая фракция может обучить любое количество медиков 1 уровня, но не более трёх на каждой фракции может быть обучено до второго и выше. Ограничение не касается фракции Полис.

Обучение медиков проходит у соответствующего сотрудника Полиса.

Все медики делятся на уровни:

1 уровень – полевой медик

- Может произвести перевязку (бинт должен быть свой), которая снимает эффект “Потеря крови” при легком ранении. При наложении повязки эффект “Дисфункция конечности” остаётся. Бинты могут быть сняты только медиком не ниже второго уровня;
- Может ввести игровой предмет “стимулятор” – препарат, приводящий в сознание при тяжелом ранении. При использовании “стимулятора” персонаж все еще не может ходить и активно двигаться, но может вяло отбиваться и связно говорить;
- Применить игровой предмет “гемостатик”, продлевающий жизнь при тяжелом ранении до 40 минут с момента ранения;

2 уровень – хирург

Все операции 2 уровня могут производиться только в медкабинете.

- Может снять бинт, наложенный полевым медиком;
- Может вылечить дисфункцию конечности;
- Может провести операцию при тяжелом ранении, полностью сняв все негативные эффекты.

3 уровень – терапевт

Все операции 2 и 3 уровня могут производиться только в медкабинете.

- Может лечить болезни.

Каждый уровень сохраняет знания предыдущих уровней.

Подробные методы лечения и отыгрыш можно найти в приложении “Медицина”.

Фармацевты

Специальность “Фармацевт” можно получить только поигрово. Обучение фармацевтов происходит у соответствующего сотрудника Полиса.

Специальность “Фармацевт” уровней не имеет.

Фармацевты могут производить лекарства от болезней, использующиеся терапевтами и хирургами, а также игровые стимуляторы и гемостатики для полевых медиков.

При получении специализации фармацевт обучается изготовлению гемостатиков и стимуляторов. Дальнейшие квалификации получаются при обучении у преподавателей. Подробный список препаратов можно узнать в приложении “Медицина”.

Техники

Со старта игры в каждой фракции может быть не более одного техника. Данный техник будет иметь 1 уровень профессии, дальнейшее обучение происходит только поигрово.

Фракции Приморский Альянс и Кузнецкий Мост могут ввести в игру со старта до трех техников максимального уровня, в силу специфики фракций.

Все техники, заявленные фракциями со старта, должны быть представлены МГ до игры для получения вводной информации.

В процессе игры каждая фракция может обучить до трех техников. Ограничения не касаются фракций Кузнецкий Мост и Приморский Альянс.

Фракция Приморский Альянс имеет ряд квалификаций техников, которым не могут обучиться игроки других фракций:

- Изготовление гранат (чипы);
- Изготовление игрового предмета “взрывчатка”;
- Улучшение гермодверей;
- Ремонт джаггернаутов.

Фракция Кузнецкий Мост имеет ряд квалификаций техников, которым не могут обучиться игроки других фракций:

- Изготовление патронов (шаров);
- Изготовление брони;
- Изготовление джаггернаутов;
- Ремонт джаггернаутов.

Вышеуказанные предметы или услуги можно приобрести у этих двух фракций.

Специализации “Техник” можно обучиться, она не имеет уровней. При получении специализации нужно выбрать первую квалификацию – ремонт гермодверей или изготовление воздушных фильтров.

Дальнейшие квалификации получаются при обучении у мастеров:

- Ремонт гермодверей (обучает мастер Приморского Альянса);
- Изготовление индивидуальных фильтров (обучает мастер Кузнецкого Моста);
- Ремонт брони (обучает мастер Кузнецкого Моста);
- Ремонт систем жизнеобеспечения убежищ (обучает мастер Приморского Альянса).

Подробности по ремонту и изготовлению можно найти в приложении “Техника”.

Подрывники

Специализация “Подрывник” подразумевает несколько уровней.

Специальность “Подрывник” можно получить только поигрово. Обучение подрывников можно получить у мастера Приморского Альянса после получения игроком квалификации техника “Ремонт гермодверей”.

Уровни специализации:

- 1 уровень: позволяет производить подрыв гермодверей 1 и 2 уровня, а также производить установку растяжек;
- 2 уровень: позволяет производить подрыв гермодверей 3 уровня, а также производить подрыв завалов.

Каждый уровень сохраняет знания предыдущих уровней.

Судмедэксперты

Для отыгрыша судмедэксперта нужна лаборатория со столом, подходящим для поигрового вскрытия. Судмедэксперт не может работать в медкабинете.

Лаборатория судмедэксперта может быть объединена с научной лабораторией или лабораторией фармацевта.

Судмедэкспертов нельзя заявить со старта, их может поигрово обучить соответствующий сотрудник Полиса. У Полиса со старта может быть 1 судмедэксперт максимального уровня, имеющий право проводить обучение.

Перед присвоением специализации сотрудник Полиса, проводящий обучение, должен ввести в эксплуатацию лабораторию судмедэксперта, проходящего обучение.

После смерти персонажа при согласии игрока до отправления игрока в мертвяк может быть отыграна судебно-медицинская экспертиза. Для этого “труп” необходимо отнести в лабораторию судмедэксперта.

“Труп” должен быть забран с места его поигровой смерти сразу после окончания ролевого момента, в котором эта “смерть” произошла, и доставлен к судмедэксперту не позднее, чем через 30 минут после “смерти” подлежащего экспертизе тела.

Судебно-медицинская экспертиза не может длиться более 10 минут. Сразу после того, как судебно-медицинская экспертиза завершается, игрок отправляется в мертвяк и отбывает в мертвяке 30 минут, после чего “воскрешается” по общим правилам (см. раздел “Смерть и мертвяк”).

Ход экспертизы

“Труп” должен быть размещён на столе судмедэксперта. Судмедэксперт отыгрывает вскрытие любым атравматичным для игрока способом.

В процессе вскрытия судмедэксперт задаёт “труп” количество вопросов, соответствующее уровню судмедэксперта:

- 1 уровень: позволяет получить ответ на 2 вопроса;
- 2 уровень: позволяет получить ответ на 4 вопроса.

Вопросы должны касаться только обстоятельств смерти этого персонажа и должны предполагать ответ формата “да/нет/не знаю”. “Вскрываемый” должен честно ответить на задаваемые вопросы, если они соответствуют этим параметрам.

Судмедэксперт может после обследования выдать поигровое заключение о вскрытии, которое будет иметь игровую юридическую значимость.

Повышение уровня

Для повышения уровня судмедэксперт может либо пройти дополнительное обучение у профильных сотрудников Полиса, либо проводить собственные исследования.

Для повышения уровня через исследования игрок должен отыгрывать исследования частей монстров, исследования растений или игровые вскрытия (не менее двух) в течение минимум 3 часов. По истечении этого времени он может предоставить отчёты об исследованиях специализированным сотрудникам Полиса, чтобы повысить уровень специализации.

Психиатры

Обучиться профессии психиатра нельзя.

Одна из трех фракций (Полис, Кузнецкий мост, Великая красная линия) выбирает по одному психиатру до игры. Все психиатры должны быть представлены МГ до игры для получения вводной информации.

Психиатры могут снимать карточки стресса, безумия и некоторые дебаффы, которые подразумевают лечение у психиатра.

Смерть и мертвяк

После того как персонаж умер, игрок отыгрывает смерть до окончания игрового момента.

После смерти персонажа можно обыскать (см. раздел “Обыск”). Предметы, которые не были найдены, остаются у игрока, и он может пользоваться ими после возрождения. Квестовые предметы изъять нельзя.

После окончания игрового момента игрок встает, включает красный фонарь (ночью) или вешает себе на видное место красную тряпку (днем) и отправляется в специально отведенное организаторами место – мертвяк.

Главы фракций, вместо того чтобы умирать и отправляться в мертвяк, отыгрывают тяжелое ранение до тех пор, пока их не вылечит медик (см. раздел “Медики”).

Аналогичное правило действует и для некоторых сюжетных (игротехнических) персонажей.

Стандартное время нахождения в мертвяке – 60 минут. Это время может быть сокращено при помощи особых предметов или действий (например, участие в игровом вскрытии у судмедэксперта). Также время может быть сокращено на усмотрение мастера мертвяка.

Как только таймер подойдет к концу, игрок идет под красной тряпкой/красным фонарем к убежищу своей фракции. Там он выключает фонарь/снимает тряпку и возрождается.

При попадании в мертвяк игрок должен отметить у мастера мертвяка. Мастер записывает время и следит за тем, когда игрок должен выйти. Одиночки возрождаются в игровом баре.

После того как мастер записал время прибытия игрока и его позывной, он просит бросить дайс (куб d6). В зависимости от того, какое значение выпало игроку, определяется, сколько игровых предметов теряет игрок. Игрок сам определяет, какие именно игровые предметы он теряет. Квестовые предметы персонаж не теряет.

Также у персонажа, попавшего в мертвяк, есть шанс поломки брони (см. раздел “Броня”).

Мертвяк является неигровой территорией.

Персонаж при наступлении игровой смерти сохраняется за игроком, но теряет игровую память о том, где, когда и при каких обстоятельствах наступила его игровая смерть.

Исключением является период отыгрыша судебно-медицинской экспертизы (см. раздел “Судмедэксперты”). После проведения судебно-медицинской экспертизы персонаж снова теряет эти воспоминания.

Убежища

Убежище – это локация, закреплённая за определённой фракцией со старта игры и до её окончания. О местонахождении убежищ некоторых фракций другие фракции могут не знать со старта и будут узнавать поигрово.

Каждая фракция самостоятельно заботится об узнаваемости своего убежища и попадании антуража в лор. Приветствуется символика: флаги, плакаты и иное.

Для допуска убежища к игре необходимо, чтобы в нём соблюдались следующие условия:

- должен иметься кабинет начальника станции;
- на входе в убежище должна иметься гермодверь (см. раздел “Гермодвери”);
- на стене должен висеть таймер систем жизнеобеспечения;
- окна в помещении должны быть закрыты плёнкой, нетканым материалом или иным подходящим материалом;
- на входе должен быть КПП.

Если эти условия не соблюдаются, фракция не допускается до игры, пока условия не будут соблюдены.

В убежище также могут быть:

- ферма;
- лаборатория фармацевта;
- кабинет медика;
- кабинет техника;
- бронедверь;
- иные специализированные помещения на усмотрение игроков.

Гермодвери

Каждое убежище фракции должно быть оборудовано гермодверью. Гермодверь в убежище может быть только одна. Гермодверь должна отделять Город от убежища.

Открытие и закрытие гермодвери производится на протяжении 15 секунд.

Открывающий/закрывающий должен вслух четко отсчитывать время. Допустимо вместо отсчета голосом использовать таймеры, издающие звук, динамики и прочее.

При открытии гермодвери все, находящиеся в радиусе 4 метров, должны надеть противогазы или респираторы. В противном случае игроками, находящимися поблизости, будут получены дебаффы заражения.

Если гермодверь была открыта более 2 минут (или более 12 минут при наличии закрытой бронедвери), все убежище считается зараженным. Все игроки начинают отыгрывать заражение (невозможность дышать без фильтров и прочее), могут получать дебаффы.

Снимать любые элементы чужой гермодвери, не отмеченные значком “предмет в игре”, запрещено.

Наносить физический (пожизневый) вред чужим гермодверям запрещено.

Запрещено применять силу при открытии чужих гермодверей, ускорять открытие (в случае, если на ней установлен электропривод, это повлечет пожизневую поломку оборудования).

Говорить, передавать что-либо, вести огонь и прочее через гермодверь не допускается.

В убежище допустима шлюзовая система. Вторая дверь, устанавливаемая после гермодвери, считается бронедверью.

Антураж гермодвери

Гермодверь должна быть металлического или ржаво-металлического цвета. Очевидно деревянные двери гермодверями не являются.

В самой гермодвери, а также по бокам, сверху и снизу от нее не должно быть видимых щелей, форточек и пр.

Гермодверь должна иметь антуражное переговорное устройство или его имитацию. Для отыгрыша средств связи могут быть использованы старые телефоны и другие подобные устройства.

Если игрок говорит через гермодверь без использования переговорного устройства, то персонаж отправляется на лечение к поигровому психиатру или в мертвяк на усмотрение мастера или игротеха.

По запросу мастера игроки должны пропускать его (вне игры), либо на локации должен быть предусмотрен игротехнический вход. В свою очередь мастера не злоупотребляют входом и выходом на/с локации.

Гермодверь должна быть визуально не тоньше 4,5 см.

Антураж гермодвери принимается до старта игры мастером по антуражу и мастером по технике. Гермодверь, введенная в эксплуатацию, будет обозначена наклейкой с уровнем гермодвери.

Если в убежище имеется бронедверь, она должна быть не менее 4,5 см толщиной, металлического или ржаво-металлического цвета.

Уровень гермодвери

Во время приемки гермодвери мастерами ей присваивается уровень. Он зависит от антуража двери. До игры двери может быть присвоен первый или второй уровень. Третий уровень можно получить, только проведя улучшение во время игры.

В процессе игры уровень гермодвери может повысить обученный техник из фракции Приморский Альянс (см. раздел “Техники”).

Бронедверь уровней не имеет.

1 уровень. Можно подорвать тремя гранатами. Гранаты должны бросаться одним человеком с задержкой между бросками не менее 3 секунд, не более 10 секунд.

Не может быть оборудована камерами или электроприводом.

2 уровень. Можно подорвать 4 гранатами. Это может сделать только игрок с профессией “взрывотехник” (см. раздел “Техники”). Гранаты должны бросаться одним обученным человеком с задержкой между бросками не менее 3 секунд, не более 10 секунд.

Может быть оборудована камерами.

3 уровень. Может быть взорвана только игровым предметом “взрывчатка”, производимым обученным взрывотехником из фракции Приморский Альянс. Использовать такой предмет может только игрок со специализацией “взрывотехник” второго уровня (см. раздел “Техники”).

Может быть оборудована камерами и электроприводом.

Гермодверь любого уровня считается вскрытой спустя 1 минуту после ее подрыва. При подрыве обязан присутствовать мастер одной из участвующих фракций.

После 22:00 использование пиротехники запрещено. Чтобы осуществить подрыв гермодвери, необходимо отдать нужное количество чипов на гранаты или игровую взрывчатку (в зависимости от уровня двери) своему мастеру или мастеру локации, чью гермодверь планируется подорвать. Взамен мастер использует мастерскую (тихую) пиротехнику.

Поломка гермодвери

После подрыва гермодвери в соответствии с правилами, приведенными выше, гермодверь считается сломанной. Починить ее может любой игрок со специализацией техника и соответствующей квалификацией (см. раздел “Техники”). До момента починки, гермодверь считается открытой настежь.

В случае выхода из строя гермодвери, бронедверь (при ее наличии) защищает убежище от заражения 10 минут.

Вывести из строя бронедверь можно двумя гранатами, после чего бронедверь считается открытой настежь. Гранаты должны бросаться одним человеком, с интервалом не менее 3 секунд, но не более 10 секунд.

Захват убежища

Убежище может быть захвачено. Это может произойти как при вскрытии гермодвери, так и при проникновении противника в убежище иными способами.

Убежище считается захваченным после того, как противник добрался до главы фракции или его заместителя в случае отсутствия главы в убежище, хлопнул его по плечу и сказал “Захвачены”.

Вторым условием захвата является отсутствие огня сопротивления. То есть, обороняющиеся мертвы или сдались.

После капитуляции захватываемой фракции обеим фракциям запрещено вести боевые действия (или как-либо еще убивать граждан захваченной фракции) до окончания ролевого момента.

После того как убежище было захвачено, захватчики могут обыскать кабинеты главы фракции, его заместителя, медика, техника, охраны. Обыск производится только в присутствии хозяина кабинета и игротеха захватываемой фракции. Проводить обыск могут не более двух человек (чтобы не создавать давку в помещении). Обыскиваться может только один кабинет одновременно.

В кабинете каждого главы фракции может находиться коробка, ящик, сейф или подобное, отмеченный красно-белой киперной лентой. Данное местечко обыскивать запрещено.

Обыск “живых” игроков захваченной фракции запрещен.

Захват власти или переворот осуществим только по обоюдному согласию сторон.

Системы жизнеобеспечения

Каждое убежище снабжено системой жизнеобеспечения, для работы которой требуется ресурс “Топливо”. Цикл работы системы составляет 4-5 часов, после чего необходимо ее “заправить”.

Система отыгрывается электронным таймером, установленным рядом со входом, с внутренней стороны убежища. Время таймера устанавливает мастер локации.

Расписание таймеров будет выдано каждому главе фракции до игры. Расписание может меняться в зависимости от действий фракции.

После того как таймер заканчивается, на локации должно быть выключено основное освещение, могут работать только аварийные красные лампы или аккумуляторные свечи и аналоги (на усмотрение каждой фракции). Гермодверь считается не запертой, но не

открытой настежь – заражение станции не начинается, но в нее беспрепятственно может войти кто угодно. Все игровые и/или пожизнёвые замки гермодвери должны быть отперты. Охрана может останавливать пришедших. Игроки могут получать дебаффы и карточки стресса (см. раздел “Стресс и безумие”).

Для того чтобы восстановить работу системы, необходимо добыть ресурс “Топливо” и сдать его игротеху своей фракции. После этого таймер будет запущен, свет включен, а гермодверь можно будет запереть.

Ресурс “Топливо” можно найти в двух данжевых локациях: “Тоннель” или “Склад”. Точное местонахождение данных локаций можно узнать у некоторых фракционных торговцев. Ресурс “Топливо” может быть добыт только в единственном экземпляре каждой фракцией за один цикл работы системы.

В убежище может быть установлена динамо-машина. Если фракция не успела доставить “Топливо” в срок, пока работает динамо-машина, система жизнеобеспечения считается рабочей.

Кроме того, система может выйти из строя (сломаться). Данное событие является ивентом и согласуется фракцией и мастером фракции отдельно. Таймер при поломке не останавливается.

Починить систему может техник с соответствующей квалификацией (см. раздел “Техники”).

Фермы

Каждая фракция может, но не обязана оборудовать себе игровую ферму. Это можно сделать до игры или в течение игры.

Ферма может быть животноводческая, рыбная, растительная либо грибная на усмотрение фракции.

Для ввода фермы в эксплуатацию потребуется специализированный ресурс, который можно получить в убежище фракции “Великая Красная Линия” или в результате игровой торговли. Ресурс можно перепродать, обменять и так далее. Далее соответствующий ресурс потребуется раз в 4 часа для возобновления работы фермы. Для продления работы фермы ресурс должен быть сдан мастеру фракции.

Ферма может давать один из двух бонусов:

- бонус к фармацевтике: теперь вы добавляете в медикаменты собственное, более качественное сырьё. Позволяет получать в два раза больше лекарств при том же количестве сырья и затраченного времени на цикл производства. Бонусные препараты при производстве выдаёт мастер фракции;
- бонус к судебной-медицинской экспертизе: у вас есть больше органических материалов для изучения. Позволяет задать при игровом вскрытии на два вопроса

больше, чем позволяет ваш текущий уровень навыка (см. раздел “Судмедэксперты”).

Бонус выбирается самой фракцией при вводе фермы в эксплуатацию. О желаемом бонусе фракция должна сообщить своему мастеру. Бонус можно сменить при плановом перезапуске работы фермы раз в 4 часа.

Требования к ферме:

- Ферма должна находиться внутри убежища;
- Минимальный размер фермы – 1х1 метр;
- По антуражу фермы должно быть понятно, что конкретно она производит.

Выход из убежища

Выход из убежища осуществляется только в противогазе или респираторе.

Для использования противогаза на игре стекло в нём должно быть заменено на пластик во избежание травм.

Смена или снятие противогаза/респиратора может осуществляться только в безопасном месте. Безопасное место определяется на усмотрение игрока. Мастерская группа ответственность за решение игрока не несет.

На все перечисленные средства защиты необходимо получить допуск у организаторов.

Каждый игрок должен иметь на видном месте костюма велкро размером не менее, чем 6х6 см. Цвет велкро значения не имеет.

Для отыгрыша игрового фильтра противогаза/респиратора игрок должен закрепить на велкро значок фильтра. Значок можно купить, продать, подарить и т.д. Значок фильтра (игровой фильтр) может изготовить любой техник с соответствующей квалификацией (см. раздел “Техники”).

Если фильтр был снят с велкро “павшего” противника, то фильтр считается неиспользованным.

Любое средство защиты считается действующим только при наличии у игрока значка фильтра на велкро.

Время действия фильтров составляет 1 час.

При выходе из убежища персонаж должен отметиться на КПП. На КПП ему ставят отметку о выходе в специальном вкладыше в игровой паспорт, выдаваемом со старта игры.

При входе в любое убежище персонаж также должен получить отметку о входе, а также сдать игровые фильтры по количеству часов, проведённых в Городе. Количество часов определяется по времени, указанному в отметках на вкладыше.

Любой представитель МГ имеет право проверять отметки о входе и выходе в паспорте персонажа на своё усмотрение.

Игровые предметы и карточки

Запрещено хранить и прятать игровые предметы в интимных местах.

Предметы в игре делятся на отчуждаемые и неотчуждаемые.

Неотчуждаемый предмет нельзя забрать или передать. К неотчуждаемым предметам относятся игровые предметы, на которых стоит соответствующая маркировка либо о неотчуждаемости которых прописано в правилах. Также неотчуждаемыми являются любые неигровые личные предметы (они будут промаркированы красным скотчем).

Игровое оружие является неотчуждаемым.

В качестве игровой валюты на игре используются мастерские страйкбольные шары (“патроны”) (цветные) и ваучеры, имеющие стоимость в шарах. Обменять ваучеры на шары можно в игровых торговых точках при условии наличия в них предмета обмена.

Игровой бар и игровые торговые точки принимают в качестве оплаты только ваучеры.

Классы предметов и их маркировка

- Красно-белой киперкой будут отмечены предметы, которые условно не существуют для игрока в игровом мире: например, колонки, флешки, и прочие предметы для создания игровой атмосферы. Их нельзя трогать, переносить, менять им настройки и т.д.;
- Чёрно-жёлтой киперкой будут отмечены предметы, с которыми можно взаимодействовать, но нельзя забирать с локации, на которой они находятся. Например, игровые замки, некоторые выключатели и пр.;
- Наклейкой “Предмет в игре” будут отмечены предметы, которые можно переносить и использовать: например, ресурсы и прочее. В некоторых случаях они будут сопровождаться карточками с описанием или инструкцией к предмету;
- Наклейкой “Квестовый предмет” будут отмечены предметы, которые можно переносить и использовать и которые будут задействованы в квестах. В некоторых случаях они будут сопровождаться карточками с описанием или инструкцией к предмету. Квестовые предметы неотчуждаемы;
- Обычные (никак не маркированные) предметы. Это предметы, которые в теории можно уносить из локации, но помните, что эти предметы могут быть частью антуража. Также учитывайте, что это не ресурсы и не квестовые предметы.
- Игровые ресурсы будут помечены наклейками или этикетками с названием ресурса и логотипом МГ “Берсеркер”.

Карточки эффектов

Сюжетные персонажи, квестовые персонажи, монстры и мастера могут выдавать карточки. Также персонажи могут получить карточки в результате некоторых игровых событий.

Игрок не может игнорировать, отдать, продать, подарить или потерять полученную карточку и обязан выполнить указанные в карточке действия незамедлительно (если в эффекте карточки не указано обратное).

Карточки могут иметь как положительные, так и отрицательные эффекты. Также карточками могут обозначаться эффекты предметов.

Отыгранную карточку, если она осталась у персонажа, необходимо отдать ближайшему мастеру или сюжетному персонажу.

Игровые паспорта

Каждому игроку при регистрации на полигоне (см. раздел “Регистрация на полигоне”) выдаётся игровой паспорт, соответствующий заявленной им фракции. Дизайн паспортов для каждой фракции фракция придумывает самостоятельно и присылает МГ не позднее, чем за три недели до игры. Мастерская группа самостоятельно печатает игровые паспорта по этому дизайну.

Игровые паспорта и вкладыши в них являются неотчуждаемыми, кроме ситуаций, когда фракция решает изгнать персонажа из своих рядов.

Игровой паспорт можно подделать. Вкладыши в паспорт являются игротехническими предметами и подделке не подлежат.

Монстры

Те, кто играет за монстров, в первую очередь тоже люди. Вступая в бой с монстрами, помните об этом и не причиняйте им умышленного пожизнёвого вреда.

Все монстры являются поражаемыми, но способы поражения некоторых из них игрокам предстоит обнаружить в процессе игры. Информация о поражении некоторых монстров может выдаваться за выполнение заданий у NPC в виде записей, разбросанных по полигону, в разговоре с некоторыми NPC и так далее.

Монстры могут выдавать лут (но не обязательно). После того как игроки победят монстра, тот самостоятельно выкладывает все, что с него можно получить за убийство. Обыскивать монстра или требовать, чтобы он что-то выдал, запрещено.

Запрещено отрывать от монстров их части. Вы можете получить только тот лут, который даст вам монстр.

В игровых моментах запрещено пожизненно кормить монстру. Если вы предложите в напряженный игровой момент монстру конфетку, монстр незамедлительно отправит вашего персонажа в мертвяк. Вне игры подкармливать игроков, отыгрывающих монстров, не возбраняется.

Монстры могут физически контактировать с игроками. При этом они не могут переходить границы разумного и наносить пожизненный вред игрокам.

Монстры могут взаимодействовать с игроками не только в боевом ключе, также они могут выдавать карточки эффектов или стресса. Убегать, не взяв карточку, запрещено.

Некоторые виды монстров могут объединяться в группы, усиливая способности друг друга, становясь опаснее для игроков.

Игровые половые контакты с монстрами запрещены. Даже с мертвыми. Также запрещено пытаться пленить монстра с целью продажи того в бордель. При попытке нарушить этот запрет игрок получает направление к игровому психиатру на принудительное лечение или направление сразу в мертвяк.

Переносить убитых монстров запрещено. Если игрок пытается носить труп монстра, он получает карточки с эффектами или болезнями, отправляется к психиатру или в мертвяк.

Монстров нельзя пленить общими методами, а также оглушить или применить к ним кулуарное убийство.

Мутанты

Мутанты выглядят как обычные люди с сильно обгоревшей или поражённой кожей, одетые в лохмотья. Не носят противогазы или респираторы. Агрессивны, договориться с ними нельзя. Не отличаются умом и сообразительностью.

Мутанты могут распространять отрицательные эффекты, выдавая карточку с описанием эффекта.

Чем поражаются	Сколько попаданий
Холодное и дробящее оружие	4 удара
Мощное оружие	2 удара
Пистолеты	4 выстрела
Автоматы и ПП	2 короткие очереди
Дробовики	2 выстрела
Снайперские винтовки	1 выстрел
Пулемёты (любые)	1 короткая очередь

Гранаты	1 граната (лута не остаётся)
---------	------------------------------

Урон, наносимый мутантами, приравнивается к урону от холодного оружия.

Библиотекари

Урон от когтей библиотекаря приравнивается к урону от холодного оружия, но полностью игнорирует броню.

Библиотекари могут распространять какие-либо отрицательные эффекты, выдавая карточку с описанием эффекта.

Если посмотреть ему в глаза, то библиотекарь не будет нападать, пока зрительный контакт сохраняется, но как только он прервется, библиотекарь гарантированно проявит агрессию. Если библиотекарь уже начал атаковать, смотреть ему в глаза бессмысленно.

Чем поражаются	Сколько попаданий
Холодное и дробящее оружие	Не поражается
Мощное оружие	1 удар тормозит на 10 секунд
Пистолеты	Не поражается
Автоматы и ПП	5 коротких очереди только спереди
Дробовики	3 выстрела только спереди
Снайперские винтовки	3 выстрела
Пулемёты (любые)	3 короткие очереди только спереди
Гранаты	2 гранаты (лута не остаётся)

Чёрные

Черные обладают способностью контролировать разум, вызывая кошмары, приступы паники или полнейшую апатию.

Первое попадание черного по игроку – тяжелое ранение (см. раздел “Боевые взаимодействия и допуски”). Второй удар – игровая смерть.

Черные могут распространять отрицательные эффекты, выдавая карточку с описанием эффекта.

Черный способен собрать и повести за собой до трех других монстров.

Чем поражаются	Сколько попаданий
----------------	-------------------

Холодное и дробящее оружие	Не поражается
Мощное оружие	2 удара замедляют на 5 секунд
Пистолеты	Не поражается
Автоматы и ПП	Не поражается
Дробовики	Не поражается
Снайперские винтовки	Не поражается
Пулемёты (любые)	3 короткие очереди замедляют на 5 секунд
Гранаты	3 гранаты. Со второй гранаты замедляется

Учёные-мутанты

Выглядят приблизительно так же, как обычные мутанты, но ходят в замызганных белых халатах.

Со старта игры учёные-мутанты неуязвимы. Способ их победить можно найти в ходе игры.

Отчасти разумны. Их можно обойти, не вступая с ними в боевое взаимодействие. Способ это сделать также можно найти в ходе игры.

Учёные-мутанты могут распространять отрицательные эффекты, выдавая карточку с описанием эффекта.

Урон от учёных-мутантов приравнивается к урону от холодного оружия.