



1 Общие положения.

Сталкерстрайк - командная, военно-спортивная, ролевая Игра, с использованием пневматического оружия, стреляющего пластмассовыми шарами калибра 6 мм, и реализованная в мире Сталкера.

Настоящие правила введены для регулирования игрового процесса, также соблюдения игроками техники безопасности (п.п. 2) на далее по тексту Организаторы (Игротехи, Мастера).

Настоящие правила подлежат к исполнению всеми игроками, прибывшими на мероприятия Организаторов далее по тексту Игра (Игровой процесс).

Организаторы оставляют за собой право вносить изменения в настоящие правила, без предварительного согласования.

Организаторы оставляют за собой право отказать в участии (посещении) мероприятия без объяснения причин.

Игроки, грубо нарушившие настоящие правила, могут быть удалены с мероприятия, с последующим запретом на посещение дальнейших мероприятий на определенный срок. (п.п. 10)

2 Техника Безопасности (ТБ).

2.1. Обязательным условием для участия в играх является защита глаз. Защитой являются специальные баллистические очки, способные выдержать выстрел в упор из привода с начальной скоростью вылета шара, весом 0,2 грамма, от 150 м/с. Строительные, солнцезащитные и прочие очки, не рассчитанные на их использование в Страйкболе запрещены! На протяжении всей игры очки снимать ЗАПРЕЩЕНО!

2.2. Любой игрок, замеченный на территории игровых действий без надлежащей защиты глаз, будет исключен из игры! Организаторы не несут никакой ответственности за полученные травмы.

2.3. Вся территория полигона является зоной повышенной опасности. На полигоне могут и будут расположены:

2.3.1 Открытые коллектора. Провалы природного и техногенного характера.

2.3.2 Торчащая арматура, ЖБИ, проволока, разбитые стекла и прочий травмоопасный мусор. Передвижение бегом; вслепую; без фонарей опасно, передвигайтесь осторожно, меру осторожности каждый определяет самостоятельно.

2.3.3 Открытое подключенное электрооборудование, оборванные высоковольтные провода.

2.3.4 Химические ядовитые и горючие жидкости, в емкостях и разлитом состоянии.

2.3.5 Дикие животные: крысы, лисы, боевые голуби и другие.

2.4. Для применения в зданиях допускается: Игровое стрелковое оружие калибра 6мм, с начальной скоростью вылета шара, при замере шаром весом 0,2 гр., не более 125 м/с.

2.5. Для применения на открытой местности, а также при штурме дотов, блиндажей и иных полевых укреплений допускается игровое стрелковое оружие калибра 6мм:

2.5.1 Автоматическое игровое стрелковое оружие с начальной скоростью вылета шара, при замере шаром весом 0,2 гр., не более 145 м/с.;

2.5.2 Полуавтоматическое игровое стрелковое оружие с начальной скоростью вылета шара, при замере шаром весом 0,2 гр., не более 172 м/с.;

2.5.3 Запрещена стрельба на расстоянии менее 20 м из игрового стрелкового оружия с начальной скоростью вылета шара, при замере шаром весом 0,2 гр., более 145 м/с.

Указанные расстояния определяются визуально, при этом ответственность за правильность определения расстояний лежит на стрелке.

Отклонения в большую сторону от предельного значения не допускаются.

2.6 "Холодное оружие" разрешается использовать исключительно из мягких не травмоопасных материалов в т.ч. тренировочные ножи из резины без острых углов. Форма и исполнение ограничивается антуражностью и фантазией игрока. Любое холодное оружие может быть не допущено на усмотрение МГ.

2.6.1 Если вы решили привезти на игру какое-либо "холодное оружие" отличное от тренировочных ножей из реактопласта. Будь то алебарда, боевой молот, секира, двуручный меч, и прочая в таком же духе. Не забываем о правиле трех хитов. Ваше оружие будет испытано на вас же силами мастерской группы. Если после трёх ударов владелец не уползет в кусты с писком: "Хватит! Хватит!", сей девайс возможно будет допущен к игровому взаимодействию.

2.7 Смотри куда стреляешь.

2.8 Пиротехника

2.8.1 Допускается только сертифицированная пиротехника.

2.8.2 Мины, растяжки, минометы, *стрелы* имеют параметры поражения согласно страйкбольных правил (так же, как и гранаты, радиус пять метров касательно любого объекта поражения), допускаются на игру после индивидуального согласования с мастерской группой

3 Взаимодействие и группировки.

3.1 Группировка — это объединение сталкеров, отличающееся единообразным видом экипировки, манерой поведения и преследуемыми целями. (определены вселенной STALKER)

3.2 База-укрепленная территория контролируемая группировкой, на которой хранится имущество и финансы группировки.

3.2.1 Группировка имеет базу только при наличии определенного количества членов группировки, в % зависимости от количества участников игры. В противном случае территория дислокации не имеет статуса базы.

3.2.2 Сейф группировки - контейнер находящийся на базе (условно не перемещаемый) для хранения всего отчуждаемого игрового имущества.

3.2.2.1 Группировка обязана хранить все отчуждаемое игровое имущество в сейфе, либо на руках. (Запрещено прятать реквизит в личные вещи или нычки на территории базы). Разрешены схроны вне базы пункт правил 4.9.

3.2.2.2 Сейф расположен на видном месте и имеет свободный доступ. Запрещено прятать или закрывать физически.

3.2.2.3 Доступ членов группировки к сейфу определяется внутренним регламентом самой группировки.

3.2.2.4 Для любых других игроков сейф доступен только при условии отсутствия живых представителей группировки на базе. Открывается декодером.

3.2.3 Удержание чужой захваченной базы не более часа.

3.2.4 При штурме базы запрещено блокировать двери и проходы (например: закрыться на замок или удерживать дверь иными приспособлениями)

3.2.5 В случае когда вся группировка желает выйти из игры на отдых. На игре не существует «неигрового» времени. Отдых, сон, прием пищи происходит на территории базы «по игровому». Если группировка покинула базу, ее запрещено объявлять «Неигровой».

3.3 Связь с группировкой. Каждая группировка обязана иметь одну открытую для всех частоту, для связи любого игрока с конкретной группировкой. Связист обязан выходить на связь при запросе.

3.4 Снабжение группировки.

3.4.1 При старте игры группировка получает минимальный запас имущества.

3.4.2. В процессе игры группировки самостоятельно (кроме Военных, Монолита, Наемников, Военсталов) обеспечивают себя необходимым имуществом. Либо покупают его у Оружейника в Баре. Либо организуют рейды по игровой территории.

3.5 Отдельного Мертвяка группировки не существует. После смерти игрок группировки идет в общий мертвяк на общих основаниях

3.5.1 Возвращение в группировку осуществляется в виде *подкрепления*.

3.5.2 Подкрепление – полноценный отряд бойцов группировки составом не менее 3-х человек.

3.5.3 При длительном ожидании выхода из мертвяка боец группировки может войти в игру за вольного сталкера, мутанта, зомби, либо дожидаться отдельной игротехнической вводной от мастеров (Пример: спавн члена группировки "Свобода" неподалеку от базы группировки "Долг" в состоянии ранения, с прописанной предысторией)

3.6 Список группировок.

3.6.St

Свободные сталкеры: Одиночки (также вольные сталкеры, иногда нейтралы) — сталкеры, не входящие ни в одну из группировок и в основном действующие в одиночку или небольшими группами непостоянного состава. Составляют, очевидно, большинство среди «населения» Зоны.

В начале игры все сталкеры передают своё автоматическое, снайперское оружие и дробовики в Бар. В течении игры нужно будет "разлочить" оружие, получить право на его использование через прохождение квестов, либо выкупив его у барыги.

Сталкеры имеют право объединяться в постоянные группы до 3 человек.

У сталкеров большая свобода в выборе квестов и заданий, они не связаны сценарием. Сталкеры могут вести себя агрессивно, но могут заработать плохую карму, и тогда могут быть объявлены вне закона, станут объектом охоты для всех фракций (включая наемников).

Цели: поднять бабла, не сдохнуть.

Нейтралитет: Учёные, Долг, Свобода, Наёмники, Чистое Небо, Военные, Бандиты, - до первой крови.

Враги: Монолит.

Антураж: однотонная плащ/куртка/горка, однотонного хаки или песочного цвета. Допускаются Нашивки. Сталкерам, планирующим прибыть на игру впервые, обязательны синие джинсы (сталкер-новичок). Любой камуфляж, используемый другими группировками, запрещен.

3.6.Bn

Бандиты: уголовники и преступники, пришедшие в Зону. В основном занимаются грабежом и наездами на сталкеров. Вооружение и экипировка у бандитов самые разнообразные: в зависимости от опыта и банды, в которой они состоят. Одна из самых многочисленных группировок, но далеко не самая оснащённая.

Цели: грабежи, поддержание порядка в ЗОНЕ, чтобы шалупонь не бесприделила.

Нейтралитет: Учёные, Свобода, Наёмники, Чистое Небо.

Враги: Долг, Монолит. Военные

Антураж: кожаные куртки/плащи, адидас, цветной/полосатый/яркий верх, низ - зелёное пятнистое камо, треники с лампасами, нашивки. Отношение к фракциям - по понятиям. Вылавливают сталкеров, отнимают хабар, но стараются не убивать их без причины.

3.6.Sv

Свобода - одна из сильнейших группировок Зоны, также единственная из всех крупных группировок, которая открыто сопротивляется правительственным войскам и вообще всяким солдафонам. «Свобода» — самая многочисленная группировка в Зоне.

Цели: кокоинум, демилитаризация Зоны, философское обоснование текущих в Зоне процессов

Нейтралитет: Одиночки, Бандиты, Наемники, Чистое Небо, Ученые.

Враги: Долг, Военные, Монолит.

Антураж: Flecktarn, Woodland, Излом.

3.6.ChN

Чистое небо — исследователи явлений Зоны, малоизвестная группировка, затерянная где-то на Болотах.

Достоверно никто не знает, какова их численность, чем они занимаются и какие цели преследуют. Но те редкие сталкеры, что приходили с Болот, рассказывают о парнях в камуфляже небесно-синего цвета.

Цели:

Союзники: Ученые.

Нейтралитет: Одиночки, Бандиты, Наёмники, Долг, Военные, Свобода.

Враги: Бандиты, Монолит.

Антураж: пятнистый паву.

3.6.N

Наёмники — пожалуй, самая загадочная группировка Зоны, в существование которой многие не верят. Бойцы группировки отлично обучены и вооружены. Агрессивны по отношению к остальным сталкерам, что объясняется желанием остаться незамеченными и убрать нежелательных свидетелей.

Цели:

Союзники: кто заплатит.

Нейтралитет: Одиночки, Бандиты, Наёмники, Долг, Свобода, Ученые, Военные.

Враги: Монолит.

Антураж: темно синяя форма, чёрный разгруз.

3.6.Mn

Монолит (др. Фанатики): группировка, аналогичная, по сути, религиозной секте. Одна из сильнейших группировок Зоны, защищает подходы к центру Зоны и Исполнителю Желаний. Являются людьми, все превосходство имеют за счет неизвестных другим технологий. Отлично оснащена и организована, бойцы группировки очень фанатичны, не отступают даже перед превосходящими силами противника.

Враждебная ко всем группировка, любое непосредственное взаимодействие только по инициативе Монолита. Любые мирные контакты с другими группировками только по средствам адептов.

Цели: Защита Монолита (Исполнителя желаний).

Союзники: нет

Нейтралитет: NPC.

Враги: Все остальные группировки и вольные сталкеры, NPC.

Антураж: Черно-белый urban.

Особенности: в связи с Зовом МОНОЛИТА имеют сопротивление иному ПСИ воздействию в зависимости от ранга и удалению от МОНОЛИТА.

Адепты монолита фактически являются обычными сталкерами, работающими на Монолит, в отсутствии представителей монолита, подвержены радиации, воздействию ПСИ и выжигателя.

Любой представитель группировки может провести одного сталкера через ПСИ и радиационное поле. Высшие офицеры до трёх человек.

В случае если база монолита покрыта радиоактивным и/или ПСИ воздействием. На базе монолита сталкеры и адепты могут находиться без защитного обмундирования и риска для здоровья, только с согласия в присутствии хотя бы одного представителя группировки. Штурм такой базы проходит с использованием технических или фармацевтических средств. (Уровень негативного воздействия базы и средства для нахождения на ней, определяются МГ.)

Взаимодействие с фауной: нейтралитет. Рядовые бойцы без сопровождения офицера не имеют право заходить в игровое логово любого вида мутантов. При необходимости защиты плененного, встают живым щитом, ограждая пленного от мутанта.

Полностью внутренне обеспеченная группировка (поставки не известны).

3.6.DI

Долг: военизированная группировка, образованная бывшими военными. От них остались военный устав, строгая дисциплина и чёткая цель — защита мира от порождений Зоны (аномалий, мутантов и т. п.). Одна из самых старых группировок в Зоне. Отлично оснащены и организованы, являются одной из сильнейших группировок.

Цели:

Союзники: Военные, Ученые.

Нейтралитет: Наемники, Одиночки, Чистое Небо.

Враги: Бандиты, Свобода, Монолит.

Антураж: Строго чёрная военная форма с красными вставками. Красные элементы не обязательно должны быть на самой форме. Допускается ношение красных элементов на разгрузе и или бронежилете.

3.6.Vn

Военные - солдаты регулярных боевых частей армии Украины. Как таковой группировкой не являются, а являются государственной организацией. Охраняют периметр Зоны, нередко совершают рейды внутрь периметра. Неплохо обучены и вооружены. Уничтожают мутантов и сталкеров, однако с последних коррумпированные представители военных сил иногда берут деньги за проход.

Цели: Контроль передвижения местного населения, предотвращение расширения границ Зоны и прорыва местных обитателей за Периметр

Союзники: Долг, Ученые.

Нейтралитет: Наемники, Одиночки, Чистое Небо.

Враги: Бандиты, Свобода, Монолит.

Антураж: камуфляж регулярной армии РФ.

3.6.Uch

Учёные - совокупность научных групп, действующих на территории Зоны. В Зоне ученых поддерживают военные, однако, прибыть они могут не всегда, поэтому ученые часто обращаются за помощью к сталкерам. С ними они поддерживают деловые отношения, несмотря на их нелегальное нахождение в Зоне, за качественно выполненную работу учёные хорошо платят, покупают артефакты и части тел мутантов по довольно высоким расценкам, выдают контракты, обеспечивающее свободное передвижение по областям, подконтрольным милитаризованным контингентом. Основная задача учёных — изучение Зоны и её элементов.

Цели: изучают все, что не приколочено и приколочено. Не ведут активных боевых действий. Только в случае обороны.

Союзники: Военные, Долг.

Враги: Монолит.

Нейтралитет: Все остальные группировки. В отдельных случаях, могут контактировать с зомби и монстрами.

Антураж: Любая деловая форма одежды, свитера с оленями, медицинские халаты, любые виды защитных комбинезонов, ССП-99, ССП-99М.

3.7 P-Uch

Полевые сотрудники - бывшие сталкера, променявшие вольное бытие на контракт с учеными, оклад лаборанта и нейтрально-презрительное отношение со стороны военных. Достаточно неплохо экипированы за счёт бюджета НИИ ЧАЗ. От вольных сталкеров в экипировке отличаются нашивкой ученых, корочками сотрудника, более продвинутой экипировкой и обязательным ношением СИЗ. Сотрудникам запрещено торговать любой мало-мальски ценной для ученых информацией, а также аномальными образцами и органами мутантов. Также поговаривают, что в контракте у полевых сотрудников прописано выполнение всякой этически неудобоваримой для общественности работы (но сам контракт никто, помимо научного сообщества И сотрудников, конечно же, не читал. Информация из него не подлежит разглашению)

Находятся в нейтрально-деловых отношениях с основными группировками Зоны, кроме Монолита и Бандитов. С последними применяют оружие, и часто вполне успешно: новичков в сотрудники не набирают. Важный критерий - умение обращаться как с полевыми приборами, так и со стволом.

Цели: Помощь ученым в изучении всего, что приколочено и не приколочено. Охрана яйцеголовых, добыча полезной информации, проведение полевых экспериментов.

Союзники: Ученые, Долг

Враги: Монолит, Бандиты.

Нейтралитет: Все остальные группировки.

Антураж: "Заря", любые виды защитных комбинезонов, ССП-99, ССП-99М

4.1 Контракт – НЕОБЯЗАТЕЛЬНАЯ юридическая форма получения задания: разового или долгосрочного на сезон, серию игр.

4.1.1 Архив - реестр контрактов. Неотчуждаемый игровой реквизит, хранящийся в сейфе на базе группировки. Многолистная пронумерованная тетрадь с отрывными бланками. При штурме базы допускается копирование и использование информации архива.

4.1.2 Любое задание даваемое группировкой может дублироваться контрактом.

4.1.3 Контракт повышает шансы на выполнение задания с одной стороны и на полную оплату с другой. В отсутствии контракта желателен соответствующий отыгрыш.

4.1.4 При заключении контракта, в тетрадь записывается: позывной, условия выполнения, компенсация за выполнение. Сталкеру выдается корешок с дублирующим номером задания. По желанию сторон на корешке дублируются любые другие условия.

4.1.5 Корешок является отчуждаемым игровым реквизитом. Который может использоваться любым способом ограниченным фантазией игрока.

4.2Л. Легкие ранения.

4.2Л.1 Ранение отыгрывается при первом попадании по игроку. Холодным оружием, шаром или очередью из стрелкового оружия.

4.2Л.2 При ранении в конечность в пределах 2 (двух) минут накладывается бинт. Бинт наматывается от сустава до сустава конечности. Перевязка осуществляется самостоятельно или любым другим игроком.

4.2Л.2.1 Нога. При ранении в ногу игрок не может двигаться до перевязки, после отыгрывает хромоту и не может передвигаться бегом.

4.2Л.2.2 Рука. При ранении в руку игрок не может ей двигать до перевязки, после не может использовать этой рукой любое оружие.

4.2Л.3. При ранении в корпус или голову игрок отыгрывает шоковое состояние, не может двигаться и громко звать на помощь. В пределах 2 (двух) минут, только другим игроком оказывается помощь. После перевязки не может бегать.

4.2Л.4 Раненый игрок, после перевязки, может продолжать играть любое количество времени, отыгрывая ранения.

4.2Л.5 Бинт снимается Медиками и Болотным доктором, либо игроком при использовании аптечки (п.5.8.2).

4.2Т Тяжелое ранение – предсмертное состояние персонажа.

4. 2Т.1 Наступает при:

4.2Т.1.1 Повторном ранении игрока в любую часть тела.

4.2Т.1.2 Отсутствии перевязки по прошествии 2х минут после ранения.

4.2Т.1.3 Взрыве гранаты в радиусе 5м. на открытой местности или ангарах.

4.2Т.1.4 В комнатах площадью менее 20 кв.м. (укрытия не действуют).

4.2Т.1.5 Попадании в физическую аномалию без спец. снаряжения.

4.2Т.2 Отыгрыш:

4.2Т.2.1 Статус тяжелого ранения длится 10 минут

4.2Т.2.2 В состоянии тяжелого ранения игрок не может двигаться, возможны лишь тихие стоны без связной речи.

4.2Т.2.3 Игрока в статусе тяжелого ранения невозможно добить до истечения времени.

4.2Т.2.4 Игрок в статусе тяжелого ранения может быть реанимирован адреналином (бывает в составе аптечки п.5.8.2, продается отдельно). Помощь оказывается только другим игроком.

*За исключением оператора работающего экзоскелета, с установленной системой жизнеобеспечения, в этом случае при наличии препарата, костюм вводит препарат "автоматически".

4.2Т.2.5 В случае успешной реанимации игрок не в состоянии пользоваться ничем. Если игрок находится внутри целой, рабочей ЭКЗы, костюм используется, только как броня.

4.2Т.2.6 Игрок может самостоятельно передвигаться шагом, при поддержке – небыстрым бегом

4.2Т.2.7 Окончательное лечение возможно в ближайшем пункте оказания медицинской помощи или квалифицированным медиком.

4.2Т.2.8 Лечение продолжается 1 час по его началу квалифицированным медиком. Трудотерапия позволяет ускорить процесс реабилитации.

*В любой момент игрок может сократить время своего тяжелого ранения или реабилитации и героически резко умереть.

4.3 Смерть персонажа и мертвяк.

4.3.1 Смерть наступает по истечению 10 минут в статусе тяжелораненного при отсутствии реанимации.

4.3.2 При любом ранении, после реанимации из состояния тяжелого ранения до посещения госпиталя.

4.3.3 Смерть также может наступить до конца истечения времени тяжелого ранения при:

- поедании монстром. Если монстр не только вас убил, но и начал жрать – реанимация не поможет (п.6.1)

- игротехнической вводной от хозяина Зеленой Зоны (п.7.1.1.5)

4.3.4 При следовании в мертвяк (является отдельно оборудованной локацией) соблюдение п.4.5

4.3.5 После смерти игрок забывает абсолютно всю историю своего персонажа, происходит обнуление всех социальных связей, весь игровой реквизит, донесенный до мертвяка, отдается мастеру.

4.3.6 Игрок создает абсолютно нового персонажа, используя помощь мастера мертвяка, если не поступало иных вводных.

4.3.7 Время нахождения в мертвяке - 1 час до появления возможности выхода в игру. Не более 4-х часов ожидания в общей сложности. Трудотерапия позволяет ускорить процесс выхода из мертвяка для вольников и повышает шанс выхода по игротехнической вводной для бойцов группировок.

4.5 Зомбирование

4.5.1 После смерти при следовании в мертвяк обязателен отыгрыш зомби. Персонаж переходит в состояние зомби со всем реквизитом и оружием.

4.5.2 Зомби идет медленным шагом переваливаясь из стороны в сторону бормоча любой бред. Не имея конкретной цели кого-то убить.

4.5.3 Зомби использует оружие которое было у него в руках на момент смерти нож, пистолет, автомат, граната..., до окончания заряженного боекомплекта.

4.5.4 Зомби атакует не прицельно любые движущиеся объекты.

4.5.5 При попадании в зомбированного любым оружием, зомби падает на месте и лежа дергается 1 минуту. Далее встает и продолжает путь.

4.5.6 Зомби невозможно добить, но разрешается облутать и/или убрать из его рук оружие.

4.5.7 Убитому игроку допускается дать в руки любое другое оружие или предмет с которым он будет следовать. Например: гранату, артефакт или фотографию котика. Игрок будучи зомби использует его в рамках своей фантазии.

4.6 Обыск

4.6.1 Весь игровой реквизит отчуждаемый и неотчуждаемый, оружие обязаны храниться в наружных карманах, под складками, лямками разгрузов, карманах одежды, голенище обуви, за пазухой внешней куртки. Либо предназначенных для этого внешних сумках, контейнерах, рюкзаках.

4.6.2 Запрещено прятать реквизит в те места, где он будет соприкасаться с кожей игрока непосредственно или через внутренний карман, в т.ч. в исподнем белье и его карманах.

4.6.3 Физически Оружие изымается только при добровольном согласии игрока. Касание к оружию и озвучивании вводной "Изъято" оставляет оружие у игрока, но не позволяет им пользоваться. Рацию

4.6.4 Обыск производится при взаимном согласии, до пределов моральных качеств игроков. Обыскиваемый игрок в любой момент может остановить обыск определенного кармана или всего снаряжения фразой, понятной обыскиваемому. В этом случае игрок ЧЕСТНО и добровольно предоставляет реквизит и оружие.

4.6.5 Не запрещено обыскивать элементы экипировки, верхнюю одежду, ПКСы, рюкзаки, под сумки и ручную кладь игрока.

4.6.6. Отчуждаемые предметы – то, что у игрока могут забрать без его согласия во время игрового взаимодействия (или оставить у игрока вводной "изъято", но лишит права пользования):

- Шары
- Гранаты
- Еду (за исключением п.4.6.9)

- Энергетики, соки, любые газированные и негазированные неалкогольные напитки. (за исключением п.4.6.9)

- Воду

(Личный резервуар – фляжка, кружка, термос – не изымаемы. Переливайте, куда хотите. Жидкость в одноразовой таре отчуждается вместе с тарой. Не нужно покупать дорогущую воду в красивой одноразовой таре и доказывать при изъятии, что она стоит денег, не создавайте никому не нужные прецеденты) (за исключением п.4.6.9)

- Игровые аптечки с игровым же содержимым
- Баллоны с ПЛИТОЧНЫМ газом
- Сигареты (даже если это сигара, опять же, не создавайте прецедент) (за исключением п.4.6.9)
- Пластиковые одноразовые Зажигалки
- Артефакты
- Квестовые предметы

- ПКС (чип, если это личный ПКС игрока; физический ПКС, если он выдан мастерской группой)
- Бинты
- Игровую документацию
- Игровые деньги

4.6.7. То, что НЕ ОТЧУЖДАЕМО ни по игре, ни по жизни (на них не может использоваться даже вводная "изъято", кроме изъятия оружия)

- Алкоголь

- Одежда

- Аксессуары (курительная трубка, портсигар, повербанк, рация (за исключением п.п. 4.6.3.), батарейки, мультитулы, фонарики...)

- Реальные медикаменты
- Реальные документы
- Реальные деньги
- Аккумы для приводов
- баллоны с грингазом, со2
- Привода (за исключением п.п. 4.6.3.) и обвес

- холодное оружие (за исключением п.п. 4.6.3.)

- Рюкзаки
- Экипировка (бронежилеты, каски, разгрузы)

- очипованный зип-пакет (содержимое зип-пакета знает только владелец и очиповавший мастер, вскрывать его ЗАПРЕЩЕНО)

- очипованные вещи из категории отчуждаемого

4.6.8 ЗАПРЕЩЕНО смешивать отчуждаемое с реальными медикаментами, документами и деньгами, помещать в привода с необходимостью разборки последнего для нахождения. Не создавайте этического конфликта.

4.6.9 Пищевой и курительный резерв. При наличии медицинских показаний у игрока мастерская группа может очиповать некоторое количество еды, воды и сигарет у данного игрока, сделав их НЕОТЧУЖДАЕМЫМ имуществом. Если каждый второй игрок увидит в данном пункте лазейку и заявит о своих ограничениях по здоровью, а также признается в тяжелой форме никотиновой зависимости от конкретной марки сигарет - мастерская группа будет вправе запросить медицинский документ, подтверждающий необходимость наличия данного резерва и без нее не допускать к собеседованию. Играйте честно

4.6.10 Очипованный пакет. Пакет Выдается мастерской группой, в него складываются только неотчуждаемые вещи, которые не пригодятся в игре, но которые владелец не может где-либо оставить: документы, банковские карточки, любимый брелочек, обручальное кольцо...). Владелец складывает свои вещи в пакет на месте, после чего пакет очиповывается и отдается владельцу. При повреждении упаковки или чипа игрок незамедлительно должен сам подойти к ближайшему игротеху для переочиповки пакета

4.6.11. Буквальное разъяснение: запомните в первую очередь, что ОТЧУЖДАЕМО ТОЛЬКО ТО, ЧТО РАЗРЕШЕНО ОТЧУЖДАТЬ. Всего 14 позиций пункта 4.6.5. Если тот предмет, который Вы хотите отобрать у владельца, не подпадает ни под одну позицию, значит, вы не имеете права его изымать. Если предмет подпадает хотя бы под одну позицию – вы имеете

полное право в пределах своих моральных качеств его изъять, будь то кусок осетрины, килограмм шашлыка или коробка рафаэлок.

4.7 Пленение

4.7.1 Пленение - взятие под контроль действий игрока любым способом, не противоречащим правилам.

4.7.2 Допускается связывание рук спереди эластичной ПВХ изоляцией в один слой.

4.7.3 Изолянту разрешено снять с помощью другого игрока или "разрезав" самостоятельно холодным оружием (если оно не изъято или валяется рядом).

4.7.4 Плененный не может использовать свое ИЗЪЯТОЕ пленившими оружие, девайсы, активную экипировку, артефакты и прочее имущество на время пленения.

4.7.5 Пленившим запрещено без статуса игротеха взаимодействовать с ПДА (смартфон) плененного. Любая информация с ПДА передается самим плененным ДОБРОВОЛЬНО по желанию пленного.

4.8 Оглушение

4.8.1 Оглушение - игровая потеря сознания на 2 минуты.

4.8.2 Оглушение производится легким ударом в спину, тупой частью холодного оружия и озвучивании вводной "оглушен" вне боевой обстановки. Запрещено бить другими предметами.

4.8.3 При оглушении обыск и пленение в случае необходимости происходит автоматически, не запрещено отыгрывать процесс в живую.

4.8. Допрос

4.8.Д.1 Допрос возможен только плененного персонажа.

4.8.Д.2 Персонаж обязан ответить правдиво на 2 вопроса из 3, да/нет/не знаю.

4.8.Д.3 При использовании сыворотки правды персонаж отвечает развернуто и правдиво на 2 четко поставленных вопроса из 2.

4.8.Д.4 Сыворотка правды используется исключительно в присутствии представителей Ученых, и никак иначе.

4.9 Схрон - личный тайник с игровым реквизитом.

4.9.1 Разрешается прятать любое отчуждаемое п.4.6.6 имущество

* Запрещено прятать: все остальное.

4.9.2 Схроны допускается производить только в легкодоступных местах с соблюдением ТБ.

4.9.3 При организации схрона игрок обязан записать координаты и описание. В случае смерти передать данную информацию лутавшему или МГ.

4.9.4 В случае обнаружения схрона допускается изъятие всего имущества, если иное не указано мастерской вводной или инструкцией к этому схрону.

4.10 Пожизневка - любое действие игрока относящееся исключительно к личным гражданским целям, не имеющим отношение к игровому процессу. Не относящееся к форс-мажору или действиям угрожающим жизни и здоровью людей.

4.10.1 Любая пожизневка, которая явно выделяется из атмосферы игры, - запрещена.

4.10.2 В случае КРАЙНЕЙ жизненной необходимости (сломал руку, жена рождает, живот прихватило, таблетки забыл, нервный срыв) игрок надевает на видное место красную тряпку и в кратчайшие сроки покидает полигон по оптимальному маршруту, соблюдая технику безопасности.

4.10.3 Выход с игровой территории во всех остальных случаях (надоела игра, ушли спать в машину, поесть шашлыка как нормальный человек, выпить в свое удовольствие) и, в лучшем случае, сопровождается потерей своего персонажа и заходом в игру через мертвяк, новым персонажем; в худшем варианте на игру вы уже не вернетесь

4.10.4 Выйти за игровую территорию можно также в случае гибели персонажа, отметки в мертвяке и уведомлении мастера о своем намерении. Время, проведенное за пределами игровой территории, за время ожидания в мертвяке не засчитывается.

5 Игровой реквизит.

5.1 Аномалии — образования неизвестной природы, появившиеся в Зоне после второго взрыва. Представляют большую опасность для здоровья любого живого существа, но образуют артефакты, что заставляет многих сталкеров исследовать их.

5.1.1 Участок территории, обозначенный знаками и/или техническими устройствами, который имитирует смертельно опасное образование окружающей среды.

5.1.2. Взаимодействие с аномалией только при наличии у игрока вводной по конкретной аномалии и / или необходимого снаряжения.

5.1.3 Любое попадание персонажа в зону технической работы аномалии, без вводных или снаряжения, влечет игровую смерть.

5.1.4 Запрещено трогать любой реквизит внутри или вблизи аномалий без указания этих действий в вводной и/или необходимого снаряжения. (см. п. 9.5)

5.2 Артефакт — предмет не до конца понятной физической природы, образующийся в аномалиях. Интересен в первую очередь тем, что оказывает различное влияние на организм носителя. Является главным источником дохода сталкеров. В изучении свойств артефактов весьма заинтересованы учёные.

5.2.1 Является игровым отчуждаемым реквизитом.

5.2.2 Переносится только в ПКС.

5.2.3 Наличие у игрока артефакта без ПКС, аннигилирующего артефакта или другого определенного снаряжения, влечет санкции по вводной от мастеров или игровую смерть.

5.2.4 Возможны модификации артефактов (сборки) с участием НПС (подробности на игре)

5.2.5 Территория вокруг артефакта не является аномалией, если это не обозначено дополнительно (см. п. 5.1.1)

5.2.6 При прописанной радиоактивности артефакта необходимо использование антирада.

5.3 ПКС - Переносной Контейнер Сталкера. Сертифицированный, соответствующий ТТХ контейнер. Без чипа (сертификата) контейнер является не более чем забавным подспорьем.

5.3.1 Сертификат собственного ПКС игрока является игровым отчуждаемым реквизитом.

5.3.2 Если ПКС – собственность МГ, он может отчуждаться у игрока полностью

5.3.3 Первоначально сертификат покупается у ученых.

5.3.4 Игрок может использовать отчужденный у другого игрока сертификат на своем ПКС (чипуется у ученых)

5.3.14 ТТХ ПКС:

Рекомендуемые размеры: ширина или диаметр ≥ 95 мм; высота ≥ 120 мм.

Материалы: контейнер может быть выполнен из любых материалов. Должен иметь жесткий каркас и держать форму. Никаких мешков или пакетов.

Стиль: ПКС должен быть выполнен в антуражной стилистике радиационного контейнера. Допускаются любые стили: steampunk, dieselpunk, retro, hi-tech, apocalypse и др из любых вселенных stalker, fallout, warhammer и др. Исключение явно гламурные типа hello-kitty, хотя и его можно стилизовать под атмосферу ЗОНЫ. Основное условие чтобы ПКС был визуально уместным во вселенной STALKER.

5.3.5 ПКС сертифицируется на допустимое количество переносимых артефактов.

5.3.4 Решение о допуске ПКС и их ТТХ принимают организаторы, мотивируясь восхищением от вашего крафта

5.3.5

5.4 Боекомплект

5.4.1 Шары на полигоне используются мастерские и только мастерские. Необходимость наличия разного веса шаров и их качество учитывается мастерской группой по умолчанию

5.4.2 Шары расфасованы в коробки по 40(+5) шт в коробке. Даже пустой коробок (он же "цинк") имеет свою ценность.

5.4.3 На старте игроку позволяет зарядить сразу 150 шаров в магазины (п.5.5.2), дополнительно игроку выдается определенное количество полных коробков. Количество определяется, исходя из баланса игры.

5.4.4 Группировке также выделяется определенное количество группового боезапаса, зависящее от баланса игры

5.5.8 Патроны покупаются у NPC, а также у тех игроков, которые готовы вам их продать. При обыске может изыматься любое количество БК в т.ч. в лоджере и коробках. Кроме тех, которые заряжены в магазинах.

5.4.5 Гранаты на старте допускаются только бойцам группировок в количестве не более 2 шт на одного игрока.

5.4.6 Излишки гранат сдаются мастерам и выкупаются за игровые деньги, либо, в случае группировок, получаются через снабжение, либо иными игротехническими методами

5.4.7 На игре также используются мастерские гранаты, которые можно купить за игровую валюту. Да и свои гранаты вы можете продать кому угодно.

5.5 Оружие

5.5.1 При начале игры вольному сталкеру-новичку доступны холодное оружие и пистолеты. Группировкам доступно все.

5.5.2 Автоматы, винтовки, пулеметы выкупаются у NPC по ходу игры за деньги или квесты. Обоймы и рожки доступны с ограничениями – не более 3 на персонажа. Одновременно игрок может держать ЗАРЯЖЕННЫМИ до 150 шаров. БУНКЕРА ЗАПРЕЩЕНЫ!

Поясняем, почему так. Механы от разных производителей имеют разную вместимость, поэтому мы вводим ограничение именно на боекомплект. Даже если у Вас шесть механ, вы можете равномерно рассредоточить по ним до 150 шаров. НЕ БОЛЕЕ.

5.5.4 Привод можно выкупить в баре. В начале игры его можно туда сдать. В любом случае, его вам разлочат только там. Также цельный чип для привода вам может обеспечить какая-нибудь группировка, выдав его из своего арсенала. В любом случае, его установка будет проводиться в баре за плату, но гораздо дешевле, чем покупка у Бармена

5.5.5 Выкупленные привода чипируются в обязательном порядке. Запрещено использовать привод без ЧИПа. (разные чипы для разного вида оружия: по цене или типу)

5.5.6 ЧИП - отчуждаемый реквизит, продается NPC за 10% стоимости нового ЧИПа.

5.5.7 За навесное оборудование к основной стоимости идет доплата в зависимости от пафосности обвеса.

5.5.9 Монстробой. Оружие которое убивает мутанта с одного выстрела в любую часть тела. За основу взят дробовик, оснащенный специальным чипом. Для получения необходимо обратиться к оружейнику. Подробности на игре.

5.5.10 Пулемет. В начале игры засыпается полный короб шаров. Короб очиповывается. Перезарядка короба возможна только мастерами. Перед регистрацией обратитесь к мастерам. Вас ждет море увлекательных личных и коллективных квестов.

5.7. Костюмы. Рассмотрим самое главное – экзоскелет.

5.7.1. Физический экзоскелет защищает от пуль, холодного оружия, монстров (кроме ментала). Имеется уязвимое место – энергоблок на спине. Может убивать голыми руками, пленить нереально (но это неточно).

5.7.2. Делается самим игроком и используется им по умолчанию после допуска на игру.

5.7.3. ♣ Поражает: 1 касание тяжелое ранение/смерть. (~ приравнивается к двум попаданиям ХО)

5.7.3. ♣ Поражается: граната - оглушен 2мин, добивание ножом тяжелое ранение/смерть. Попадание в динь-дилиньку - тяжелое ранение/смерть, выстрел изделия № 62 - тяжелое ранение/смерть.

5.7.3.1 В случае смерти оператора, при сохранении целостности ЭКЗы, игрок отыгрывает зомби со всеми возможностями костюма.

5.7.3.2 В случае разрушения ЭКЗы попадания в энергоблок (диньдилиньку), игрок не использует возможности костюма, но может использовать оружие.

4.2Т.2.4 Игрок в статусе тяжелого ранения может быть реанимирован адреналином (бывает в составе аптечки п.5.8.2, продается отдельно). Помощь оказывается только другим игроком.

*За исключением оператора работающего экзоскелета, с установленной системой жизнеобеспечения, в этом случае при наличии препарата, костюм вводит препарат "автоматически".

4.2Т.2.5 В случае успешной реанимации игрок не в состоянии пользоваться ничем. Если игрок находится внутри целой, рабочей ЭКЗы, костюм используется, только как броня.

5.8. Аптечки, настойки, таблетки и прочая.

5.8.1. От легких физических ранений вас спасет бинт. Вы можете привезти его на полигон и укомплектовать персонажа самостоятельно, а можете докупить (или украсть, или забрать) у игроков или NPC. Бинт наматывается на рану, и человек не может полноценно пользоваться конечностью до снятия бинта у NPC (см. 4.2.Л)

5.8.2 Физическая аптечка 3 вида: обычная, армейская, научная. Различается по цвету и составу.

Морфин – излечивает легкие ранения, снимает бинт.

Антирад – необходим для использования и переноса артефактов.

Адреналин – используется при тяжелом ранении.

Пси-блок – для защиты от воздействия контролёра (мозг затуманен игрок не может наносить вред мутантам).

*После использовании препарата упаковка сохраняется и предъявляется мастеру: ученые, контролер, госпиталь.

5.8.2. Любые отчуждаемые предметы можно купить у NPC за игровые деньги или посредством выполнения заданий.

6 NPC

6.1 NPC в любой непонятной Вам ситуации всегда прав.

6.1.1 Поражения NPC в 100% случаев оценивается исключительно самим NPC.

6.1.2 Если NPC не прав, смотри пункт 6.1.

6.1.3 Запрещена намеренная стрельба из приводов по мутантам, в связи с особенностями костюмов.

6.2 Снорки

6.2.1 Стайные монстры, поведение схоже с прайдом. Нападают на всех представителей ЗОНЫ, любые группировки, других монстров, NPC.

6.2.2 🦷 Поражают: первое касание лапой - ранение. Второе касание лапой - тяжелое ранение/смерть.

6.2.3 🦷 Поражаются: удар ножа в спину - смерть. Монстробой 1 попадание - смерть. 1 граната - оглушен, 2 гранаты (см. 2.8.2) - смерть.

6.2.4 Мертвяк ~5 минут радиус от 10 метров.

6.3 Кровососы

6.3.1 Искусственно выведенные мутанты, имеющие сознание охотника и инстинкты хищника. Нападают по своему осознанному усмотрению на уступающие по силе группы. Любые группировки, других монстров, NPC.

6.3.2 🦷 Поражают: касание 1ой лапой - ранение, 2ое касание или касание 2мя лапами (без предыдущего касания) - тяжелое ранение/смерть.

6.3.3. 🦷 Поражаются: два удара ножа в грудь - смерть. Монстробой 2 попадания - смерть. 1 граната - оглушен, 2 гранаты (см. 2.8.2) - смерть.

6.3.4 Мертвяк 5 минут радиус от 10 метров.

6.4 Контролер

6.4.1 Мутант телепат - берет под контроль любых представителей ЗОНЫ за исключением представителей гр. Монолит.

6.4.1.1 С Монолитом имеет нейтральные отношения. В своем логове пассивно агрессивен, в случае конфликтной ситуации Контролер может моментально убить

рядовых бойцов монолита вводной. В присутствии высокорангового офицера приходят к компромиссу.

6.4.2 Ограничение контролем 5 игроков, остальные, попавшие под воздействие, погибают.

6.4.3 ♣ Берет под контроль выстрелом из пистолета.

6.4.3.1 В темное время суток посредством подсветки лазерной указкой.

6.4.4 Игрок, попавший под контроль, выполняет любые вводные контролера (определены организаторами).

6.4.5 ♣ Поражается: 1 удар ножа в корпус - смерть, 1 граната - оглушен, 2 гранаты (см. 2.8.2) - смерть.

Монстробой 1 попадание- смерть.

6.4.6 Мертвяк 5 минут радиус от 10 метров.

6.5 Бюрер

6.5.1 Карлик мутант, обладающий телекинезом. Защищают свое логово от любых представителей ЗОНЫ. Можно попытаться задобрить подарком.

6.5.2 ♣ Поражает: заранее подготовленным не травмоопасным реквизитом. 1ый удар - оглушение, 2ой удар - тяжелое ранение/смерть

6.5.2.1 Словесной вводной "РУКИ" - выбивает из рук атакованного игрока любой предмет*. Первое касание рукой – ранение, второе касание – смерть.

* Игрок не имеет право использовать предмет до конца боя (неотчуждаемое имущество, находившееся в руках, необязательно бросать на землю). Нож, артефакт, бинт и т.д.

6.5.3 ♣ Поражается: удар ножа в корпус - смерть, 1 граната (см. 2.8.2) - смерть. Монстробой 1 попадание - смерть.

6.5.4 ♣ Имеет силовое поле - может блокировать до 2х гранат и выстрелов монстробоя вводной "ГРАНАТА", "МОНСТРОБОЙ" соответственно.

6.5.6 Мертвяк 5 минут радиус от 10 метров.

6.6 Химера

6.6.1 Химера имеет вид четвероногого существа с двумя головами, одна из которых недоразвита. У химеры продублирована система внутренних органов, что позволяет ей легче переносить травмы. Мутант способен к быстрой регенерации как небольших царапин, так и поврежденных конечностей.

6.6.2 ♣ Поражает: 1 удар лапой - тяжелое ранение/смерть.

6.6.3 ♣ Поражается: выстрел изделия № 62 - смерть.

6.6.4 Мертвяк 5 минут радиус от 10 метров.

6.9. Излом

6.9.1. Информации о данных мутантах очень мало. Предполагается, что это местные жители, проживавшие на территории вокруг ЧЗО до второй аварии.

Также имеется версия, что изломы — неудачный результат экспериментов по программе «Универсальный солдат».

Он разумен, умеет говорить. Может проявлять агрессивность, но может также и помочь в обмен, к примеру, на еду. Основное оружие излома — большая гипертрофированная левая рука.

6.9.2. Поражает: 1 удар клешни - тяжелое ранение/смерть, не гипертрофированной рукой первый удар – ранение, второй удар - тяжелое ранение/смерть.

6.9.3. Поражается: удар ножа в корпус - смерть, 1 граната - оглушение, 2 гранаты – смерть (см. 2.8.2). Монстробой 1 попадание – смерть.

6.9.4. Излом может использовать свою способность к маскировке, таким образом если он без маски, игрок не может опознать в нём монстра. Если не видно лапу.

6.9.5 Мертвяк 5 минут радиус от 10 метров.

7 Правила поведения на полигоне.

7.1 Зеленая Зона - игровая территория, на которой игрокам запрещено использовать любое стрелковое оружие и пиротехнику, за исключением холодного оружия. (Очки снимать строгойше запрещено) Хозяин ЗЗ - игротехнический/квестовый персонаж.

7.1.1 Хозяин ЗЗ в пределах своей ЗЗ:

7.1.1.1 Царь и Бог.

7.1.1.2 Поражаем согласно пунктам 4.2Л; 4.2Т; 4.3

7.1.1.3 Лечение ХЗЗ происходит на собственной локации, время определяет сам.

7.1.1.4 В случае смерти меняет персонажа. Теряются все договоренности с игроками, в т.ч. сюжетные квесты.

7.1.1.5 Может и будет использовать любое оружие в т.ч. запрещенное в ЗЗ. Либо вводной типа: "Ты так всех достал творимой фигней, что я достал пистолет и пристрелил тебя сволочь".

7.1.2 Список ЗЗ - Хозяев ЗЗ

7.1.2.1 Бар - Бармен

7.1.2.2 Болото - Болотный Доктор

7.1.2.3 Внутреннее помещение закрытого бункера ученых (дверь или полог) - Старший смены.

7.1.3 Запрещены любые боевые действия в сторону ЗЗ, и из ЗЗ без дополнительных вводных от МГ.

7.1.4 Игрок, пораженный "шальной пулей" в ЗЗ отыгрывает ранение при попадании шара в любую часть тела. Если иное не указано ХЗЗ.

7.1.5 Игрок, ведущий боевые действия в сторону ЗЗ, получает предупреждение + мертвяк на усмотрение хозяина ЗЗ.

7.1.6 Запрещено устраивать несанкционированные ЗЗ на территории баз группировок и других частях полигона.

7.1.7 Не запрещается присутствие в ЗЗ с пристегнутым магазином. Однако, в случае возникновения такой просьбы от ХЗЗ или его представителей и отказа ее выполнить, Вы можете быть не допущены к нахождению в границах ЗЗ

7.2 Любые вещи попавшие на игровую территорию автоматически становятся игровым снаряжением и/или расходным материалом, ответственность за сохранность которого несет их владелец.

Игровое снаряжение - вещи, находящиеся в собственности мастерской группы или игрока, со статусом отчуждаемости, определяемым мастерской группы или игроком.

Расходный материал - имущество игрока в статусе неотчуждаемости, определенным самим игроком согласно списка, предоставленного МГ, находящееся на полигоне. Только сам игрок может перевести статус изначально неотчуждаемой вещи в отчуждаемую:

СОБСТВЕННЫЕ Разбитый гаджет можно попробовать продать в бар, генератор технику, а шланг от кальяна подарить снайперу. В случае распоряжения ЧУЖИМИ неотчуждаемыми вещами наступает уголовная ответственность.

8 Правила поведения в жилом лагере.

8.1 Жилой лагерь - это территория, на которой вы расположитесь по прибытии на полигон и где будут храниться все ваши вещи, не имеющие отношения к игре. Там можно ставить палатку и в любой момент игры удалится в жилой лагерь для сна и прочих нужд (см. пункт 4.10). Зона жилого лагеря является не игровой территорией и находится ЗА пределами игровой территории, здесь запрещено вести какую-либо игру.

8.2 Ответственность за сохранность личных вещей несет их владелец.

8.3 В жилом лагере в целях собственной безопасности желательно находиться в очках, но это не является обязательным. НО ОБЯЗАТЕЛЬНО отстегивать магазин и отстреливать шар при входе.

8.4 В случае покидания игрового процесса на длительное время, весь игровое снаряжение необходимо предоставить игротехам, для выявления и изъятия квестового реквизита. Компенсация игроку обсуждается на месте в индивидуальном порядке.

9 Запрещено.

9.1 Нарушение действующих законов РФ.

9.2 Нарушение ТБ.

9.3 Нахождение на игровой территории с признаками алкогольного или наркотического опьянения. **Грань между умеренно выпившим и пьяным мастера проводят на свое усмотрение.**

9.4 Несознанка. В любых её проявлениях.

9.5 СОЗНАТЕЛЬНОЕ Саботирование игры.

9.5.1 Поломка сюжета, квестов, квест.

9.5.2 Поломка, перемещение, воровство реквизита.

9.5.3 Прослушивание игротехнического радио-канала.

9.5.4 Порча полигона (возведение укреплений только после согласования с организаторами).

9.6 Допускается самостоятельная попытка решения любых конфликтных ситуаций, не требующая выхода из роли. В любом другом случае обнаружения игроком нарушения правил, со стороны других игроков, он обязан, не выходя из роли, незамедлительно сообщить об этом игротехам.

Исключение: жесточайшее нарушение ТБ на полигоне, появление гражданских лиц, форс-мажоры, ЧП. В этом случае игрок обязан принять все меры для сохранения жизни и здоровья людей, целостности техники и имущества, при этом, не подвергая риску свое собственное. Обязан оповестить организаторов и других лиц относящихся к инциденту находящихся на полигоне.

10 Наказания за нарушения правил.

Честность — это одна из основных человеческих добродетелей, моральное качество, которое отражает одно из важнейших требований нравственности.

Включает правдивость, принципиальность, верность принятым обязательствам, субъективную убежденность в правоте дела, искренность перед другими и перед самим собой в отношении тех мотивов, которыми человек руководствуется. Противоположностью честности являются обман, ложь, воровство, вероломство, лицемерие и так далее.

На нашем проекте действует принцип “что не запрещено, то разрешено”. Для вашего же комфорта.

Посещая проект, Вы автоматически берете на себя обязательства играть честно, не ломать механику игры, не пользоваться багами во свое благо и благо окружающих. Если вы нашли баг и очень хотите его использовать, найдите ближайшего игротеха и выясните, возможно это не баг, а фича.

Мастера вправе оставить за собой возможность назначения независимых анонимных наблюдателей из числа игроков.

Мастера вправе дать игрокам возможность линчевания провинившегося игровыми или неигровыми способами, а также линчевать самим или оставить Вас на суд ЗОНЕ, по своему усмотрению.

Мастера также вправе применить к вам следующие способы наказания:

10.1 Легкое нарушение - предупреждение + мертвяк.

10.2 Средней тяжести нарушение - предупреждение + длительный мертвяк.

10.3 Тяжкое нарушение - удаление с игры.

10.4 Особо тяжкое нарушение - БАН от одной игры, до пожизненного.

Степень тяжести нарушения определяется организаторами игры.