

MSR



РАЙОН 4-32

Правила

Редакция осень'19

ОГЛАВЛЕНИЕ

<u>1. БАЗОВЫЕ ПРИНЦИПЫ, ИЛИ MSR ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ</u>	<u>3</u>
<u>2. ПРЕДМЕТЫ</u>	<u>6</u>
<u>3. ИГРОВЫЕ ЖИЛИЩА</u>	<u>9</u>
<u>4. ИГРОВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ</u>	<u>11</u>
<u>4.1. ПЕРЕВОДЧИКИ И ОБЩЕНИЕ</u>	<u>11</u>
<u>4.2. ОБЫСК</u>	<u>12</u>
<u>4.3. ПЛЕНЕНИЕ</u>	<u>13</u>
<u>4.4. ДОПРОС</u>	<u>14</u>
<u>4.5. СЕКС-ИНДУСТРИЯ</u>	<u>15</u>
<u>5. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПО СТРАЙКБОЛЬНОМУ ОРУЖИЮ</u>	<u>17</u>
<u>6. ПРАВИЛА ПО БОЕЗАПАСУ</u>	<u>18</u>
<u>6.1. ВОЕННЫЕ</u>	<u>18</u>
<u>6.2. ССБ, ДОА И БЕЛОГОРСКАЯ ПОЛИЦИЯ</u>	<u>19</u>
<u>6.3. ПРЕСТУПНЫЙ ЭЛЕМЕНТ</u>	<u>20</u>
<u>7. РАНЕНИЯ</u>	<u>22</u>
<u>7.1. СИБЗ</u>	<u>22</u>
<u>7.2. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОРАЖЕНИЯ</u>	<u>22</u>
<u>7.3. ТИПЫ РАНЕНИЙ</u>	<u>23</u>
<u>7.4. ПРАВИЛА ПО ХОЛОДНОМУ ОРУЖИЮ</u>	<u>27</u>
<u>7.5. НЕЛЕТАЛЬНОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ</u>	<u>27</u>
<u>8. БОЛЕЗНИ И ЭПИДЕМИИ</u>	<u>29</u>

РАЙОН 4-32

<u>9. СМЕРТЬ</u>	<u>31</u>
<u>9.1. ОБЩИЕ ПРАВИЛА СМЕРТИ</u>	<u>31</u>
<u>9.2. МИРНЫЕ ЖИТЕЛИ</u>	<u>32</u>
<u>9.3. МИРОТВОРЧЕСКИЕ КОНТИНГЕНТЫ</u>	<u>34</u>
<u>9.4. НВФ</u>	<u>36</u>
<u>9.5. ПОЛИЦИЯ БЕЛОГОРИИ, ГРАЖДАНСКИЕ МЕДИКИ</u>	<u>38</u>
<u>9.6. ПРЕССА, НЕВООРУЖЁННЫЕ ИНОСТРАНЦЫ</u>	<u>40</u>
<u>9.7. ЭВАКУАЦИЯ ТЕЛА</u>	<u>41</u>
<u>10. ИГРОВАЯ МЕДИЦИНА</u>	<u>42</u>
<u>10.1. ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ</u>	<u>42</u>
<u>10.2. СТАБИЛИЗАЦИЯ</u>	<u>43</u>
<u>10.3. ПАМЯТКА МЕДИКА</u>	<u>44</u>
<u>10.4. ПРАВИЛА ПО ХИРУРГИИ</u>	<u>45</u>
<u>10.5. ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ ЭПИДЕМИЯМ</u>	<u>47</u>
<u>11. ИГРОВЫЕ СООРУЖЕНИЯ</u>	<u>50</u>
<u>11.1. КИПЕРНАЯ ЛЕНТА</u>	<u>50</u>
<u>11.2. УКРЕПЛЕНИЯ</u>	<u>51</u>
<u>11.3. МИНЫ И СВУ</u>	<u>53</u>
<u>12. ИГРОВАЯ ТЕХНИКА</u>	<u>54</u>

1. БАЗОВЫЕ ПРИНЦИПЫ, ИЛИ MSR ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

«Район 4-32» – ролевой milsim-проект от орггруппы MilSim Russia.

Первая игра серии состоялась в октябре 2016 года.

Настоящие правила обязательны к соблюдению на всех мероприятиях орггруппы, возможные исключения будут обозначены заранее в установленном порядке.

1.1. Алкоголь

На мероприятиях MSR абсолютно **ЛЮБЫЕ** алкогольные напитки и средства, изменяющие сознание, находятся **ПОД СТРОЖАЙШИМ ЗАПРЕТОМ!**

Вне зависимости от количества и крепости выпитого, любой игрок, находящийся в нетрезвом состоянии на игре или в оговорённом промежутке времени до её начала, будет немедленно удалён с мероприятия и подвергнут перманентному запрету на посещение всех последующих игр орггруппы. В некоторых случаях бан может распространяться на всю команду.

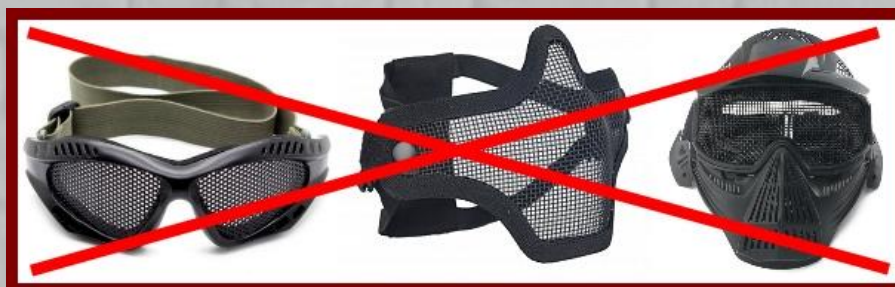
Не имеет значения, выпили вы баночку пива для настроения или глоточек коньячку для сугреву. Мы не рады видеть у себя алконавтов, не способных прожить короткое время без синьки или не представляющих без неё игры. Формула однозначна: АЛКОГОЛЬ = БАН.

1.2. Красная повязка и средства защиты глаз

Для обозначения себя вне игры (например, по пути в мертвяк или по неигровой необходимости) игроки применяют хорошо заметную повязку/тряпку красного цвета днём и красный фонарь/маячок/ХИС ночью или в условиях плохого освещения. Одежда и аксессуары красного цвета к ношению на игре запрещены, за исключением некоторых элементов униформы, положенных по киту (например, беретов).

Как и на любой игре с применением страйкбольного оружия, постоянное ношение защитных очков всеми игроками является обязательным.

Сетчатые очки, маски, намордники и прочие сугубо страйкбольные элементы использовать **запрещено**.



1.3. Отыгрыш роли

Поскольку игра позиционируется как ролевая, отыгрыш любым игроком выбранной роли является **строго обязательным**.

Если вы готовы стрелять в людей шариками из китайской игрушки, но не готовы на время игры примерить на себя другую личность или хотя бы другое имя, вам у нас не понравится.

Если вы не понимаете, что ваши собственные знания и знания вашего персонажа – это разные вещи, и планируете, скажем, до игры вычислять в соцсетях ваших игровых противников, чтобы узнавать их в лицо на полигоне – лучше не позорьтесь.

Если вам кажется, что кричать, получив игровое ранение, глупо, вы не по адресу.

Если вы считаете, что главное в игре – победить любой ценой, вы нам не нужны.

Если вы хотите ездить за военного, а невооружённый гражданский для вас излюбленная мишень – не приезжайте к нам.

Если вы хотите ездить за гражданского, чтобы дерзко бычить на военных и нападать на них исподтишка, «чтобы скучно не было» – избавьте нас и адекватных игроков от своего присутствия.

Если вы готовы пренебрегать отыгрышем или какими-то правилами ради комфорта или игрового результата, вам тут делать нечего.

1.4. Иммерсивность и «красивая» игра

На нашем проекте не место игрокам, для которых единственный критерий хорошей игры – победа в ней. К сожалению «победунов», **«выиграть» у нас нельзя**, можно только выполнить либо не выполнить отдельно взятые задачи.

Мы ожидаем от игроков, чтобы все они «работали» вместе на атмосферу игры, стремясь создать себе и окружающим погружение в процесс, отождествить себя с персонажем, испытать завязанные на этом эмоции. Поэтому мы просим играть максимально «честно», не только в смысле соблюдения правил, но и в плане отыгрыша и самоотдачи. Чем больше будет сыграно антуражных, запоминающихся, красивых моментов, тем лучше для всех. Вспоминать в дальнейшем вы будете именно такие эпизоды, и в этом наша цель.

1.5. Орггруппа и игротехники

На полигоне вам могут встретиться люди, носящие на шее или на другом видном месте красную карточку установленного образца.

Это участники орггруппы, которые **заняты тем, что делают вам интересную игру**. Красная карточка приравнивается к красной повязке/фонарю, любые игровые взаимодействия с человеком, носящим карточку, **ЗАПРЕЩЕНЫ**. Также карточка является универсальным пропуском в любую точку полигона: не открывать предъявителю карточки дверь, останавливать его на блокпостах и так далее запрещено.

Если вы запомнили игротехника в лицо, но **не видите у него красной карточки**, значит, в данный момент он отыгрывает временную роль какого-либо персонажа и все игровые взаимодействия с ним **разрешены**. В этом случае можете вести себя с ним так же, как с любым игроком. Если при обыске вы обнаружите у игротеха спрятанную красную карточку, не придавайте этому значения и продолжайте игру. Карточка, естественно, не отчуждается.

Игротехникам позволительно иногда пренебрегать отдельными пунктами правил, например, не лежать полчаса после смерти (или лежать дольше) или распространять наклейки болезней по своему усмотрению. Всё, что делает человек с карточкой, направлено на благо игры, поэтому любые вероятные претензии вроде «игротехи оборзели и не соблюдают правила», мягко говоря, нелепы. Не мешайте людям работать.

Помимо этого, вы можете обратиться к человеку с карточкой, если у вас есть вопросы по игровому движку, для решения спорного игрового момента или в экстренном случае. Игротех поможет вам сам или направит к тому, кто это делает.



2. ПРЕДМЕТЫ

2.1. Категории предметов

Участвующие в игре предметы и документы разделяются на две категории: игровые и неигровые.

К **игровым** относятся любые предметы и документы, помеченные наклейкой или печатью установленного вида (включая орговское оружие и пиротехнику). Игровые предметы в полной мере физически отчуждаемы игроками любой игровой группы у любых других игроков. Если вы не видите наклейки или печати на предмете, значит, отчуждать его вы не имеете права.

Наклейка и печать:



К **неигровым** относятся предметы и документы, являющиеся личными вещами игроков либо необходимые для функционирования игрового движка, в том числе:

- карточки жизни;
- подписанные конверты с квестовыми заданиями и другие помеченные органами бумаги;
- небольшие красные пакеты, выдаваемые игрокам, а также их содержимое;
- красная изолента, служащая для отmarkания предметов как неигровых (будет выдана);
- любые предметы (включая в некоторых случаях еду и воду), помеченные красной изолентой;
- рюкзаки или сумки, помеченные красной изолентой, а также всё их содержимое.

Неигровые предметы ни при каких обстоятельствах не могут быть отчуждены у игрока или взяты либо перемещены без его ведома. Исключение составляют карточки жизни (см. далее).

2.2. Карточки жизни

Карточка жизни, выдаваемая каждому игроку, является **игротехническим** документом.

Карточка содержит ник игрока, название его команды, а также сведения о персонаже, необходимые для функционирования игрового движка, например, допросное число и отметку о навыке переводчика (см. [п. 4.1](#)). Также в карточку вносятся пометки, касающиеся игровой медицины (см. [гл. 10](#)).

Карточка жизни может быть отчуждаема **только** после смерти персонажа ([гл. 9](#)), отбирать её в любых других случаях **ЗАПРЕЩЕНО!**

Карточку жизни следует носить в красном пакете и извлекать оттуда только в предусмотренных правилами случаях.

Нельзя носить карточку в игровом паспорте и с любыми другими отчуждаемыми документами.

Запрещается требовать у игрока показать карточку жизни, кроме как в случаях, предусмотренных правилами.

2.3. «Голодный движок»

Большинство игровых групп играют на так называемом «голодном движке».

Что это значит? Игрокам запрещено привозить свою воду, продукты питания, сигареты и другие вещи, полный список которых приведён ниже. Раздобывать их придётся уже в процессе игры.

Что можно будет найти на полигоне

Любые из нижеперечисленных предметов, будучи помеченными наклейкой или печатью, являются игровыми. Их можно найти, украсть, обменять, отобрать и так далее. Они являются частью «голодного движка», присвоить их вправе любая игровая группа.

1. Продукты питания;
2. Вода;
3. Перевязочные пакеты;
4. Сигареты;
5. Средства индивидуальной защиты органов дыхания;
6. Игровые «лекарства»;
7. Патронные пачки;
8. Орговское оружие и пиротехника;
9. Квестовые предметы и документы.

При этом необходимо помнить, что у игровых групп СОБГ РФ и SFBE предметы под пунктами 1-5 являются **личными**. Отдавать их игроки могут только добровольно в рамках отыгрыша и по собственному желанию.

С военных позволяется подобрать карточки жизни, которые можно будет обменять в некоторых локациях на что-то полезное (см. [гл. 9](#)).

Запрещается самостоятельно помечать любые вещи из списка выше как неигровые.

Предметы с «сюрпризом»

Ко многим игровым предметам, например, упаковкам с едой и бутылкам с водой, могут быть приклеены непрозрачные пакеты.

Они могут содержать различные записки или наклейки болезни.

Любой игрок, сделавший хотя бы один глоток еды/воды из ёмкости с таким пакетом, обязан вскрыть пакет и ознакомиться с его содержимым. Если там содержится записка с указанием к действию, необходимо немедленно последовать оным, а если наклейка(и) болезни – действовать согласно правилам по болезням (см. [гл. 8](#)).

Втихаря отсоединять пакеты или игнорировать их содержимое – **серьёзный залёт**.

Уточнение по куреву

Организаторы предоставляют сигареты, являющиеся частью «голодного движка». Курить что-либо, кроме этих сигарет, в рамках «голодного движка» **запрещается!**

Свои сигары, трубки, самокрутки, кальяны, вейпы, айкос и прочие «ну а чё, не сигареты же» курить **ЗАПРЕЩЕНО**.

Исключения из «голодных» правил

Некоторым игрокам по реальным медицинским показаниям необходимо иметь при себе экстренный запас еды/воды, без которого им может угрожать нечто более серьёзное, чем просто дискомфорт от голода.

Наличие и использование такого запаса обговаривается игроком с организаторами в индивидуальном порядке.

2.4. Выведение предметов из игры

Любые игровые предметы могут быть «уничтожены». Уничтожение отображается парой мотков красной изоленды на заметной части предмета, либо – в случае воды, сигарет, патронных пачек и продуктов – физическим уничтожением.

Если вы хотите вывести из игры чужое оружие, на котором нет орговской наклейки (например, находящееся у лежащего тяжелораненого противника), вам надлежит намотать два-три витка красной изоленды на заметную часть оружия (ствол, цевьё, клинок ножа). С этого момента оружие считается выведенным из игры и не может быть использовано, пока не будет возвращено в игру согласно правилам.

Смерть и игровые предметы

В случае смерти игрока, его соратники или противники могут изъять у игрока любые игровые вещи и карточку жизни. В любом случае, после «гибели» вы должны оставить на месте своей «смерти» все игровые предметы (см. [гл. 9](#)).

3. ИГРОВЫЕ ЖИЛИЩА

3.1. Правила размещения предметов в игровых жилищах, лагерях и расположениях

3.1.1. Неигровые хранилища

Неигровые предметы, указанные в пункте 2.1. настоящих правил, включая личные вещи, должны быть убраны внутрь сумки/рюкзака, заметным образом **помеченных красной изолентой**.

Такие сумки/рюкзаки служат для стационарного хранения неигровых вещей и не могут быть использованы в игровых целях.

Игрок не имеет права хранить в данных местах игровые отчуждаемые вещи.

Обыскивать помеченные красной изолентой сумки/рюкзаки **ЗАПРЕЩЕНО!**

3.1.2. Палатки

Неигровые предметы, указанные в пункте 2.1. настоящих правил, включая личные вещи, могут быть убраны внутрь личной палатки.

Игрок не имеет права хранить игровые отчуждаемые вещи в палатке, а также спрятав их за, под ней и так далее.

Обыскивать личные палатки и проникать внутрь без разрешения владельца **ЗАПРЕЩЕНО!**

Замечание:

Личная палатка не является универсальным «убежищем» игрока. Если игрок находится внутри, в том числе если спит, он обязан выбраться наружу по первому требованию другого игрока или игротеха.

Итого:

Ваши личные неигровые вещи должны находиться в оговорённых выше местах.

Обыскивать такие места и прятать в них игровые вещи – в равной степени **серьёзный залёт**.

3.2. Быт мирных жителей и других невоюющих сторон

Где бы на полигоне вы ни проживали – хоть в каменном доме с мебелью и целыми стёклами, хоть на улице – ваше обиталище должно соответствовать несложным правилам.

Во-первых, мы настоятельно рекомендуем вам позаботиться об антураже вашего жилища. Постелив поверх спальника старое одеяло, развесив на верёвке одежду и прикрепив на стену парочку фотографий, вы уже сделаете себе и окружающим красиво. Любые такие детали крайне приветствуются.

Во-вторых, любые ваши неигровые вещи должны храниться по правилам, указанным в пункте 3.1.

В-третьих, все отчуждаемые игровые предметы **обязаны** находиться отдельно от неигровых в доступных другим игрокам местах.

Если справедливо опасаетесь, что их могут присвоить другие игроки, выходите из положения: защищайте своё жилище, делайте тайники, устраивайте схроны, координируйтесь с соседями и организуйте общее охраняемое хранилище, или съедайте всю еду сразу.

Белогорская полиция подчиняется тем же самым правилам по быту, с поправкой на установленный внутренний распорядок.

3.3. Быт НВФ

НВФ располагаются в своих лагерях, о местоположении которых знают только они и их покровители.

Лагеря оборудуются по желанию стороны.

В лагере разрешены палатки (крайне желательны неярких цветов или накрытые масксетью), навесы, земляные и деревоземляные укрепления и так далее.

На лагеря распространяются общие правила:

Любые неигровые вещи должны храниться по правилам, указанным в пункте 3.1.

Все отчуждаемые игровые предметы **обязаны** находиться отдельно от неигровых в доступных другим игрокам местах.

3.4. Быт военных

Подчиняется установленному внутреннему распорядку. Так как расположение по умолчанию является нештурмуемым, обыскивать его не получится.

4. ИГРОВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

4.1. ПЕРЕВОДЧИКИ И ОБЩЕНИЕ

4.1.2. Языковые группы

В игре присутствуют условные «языковые группы». Их две:

- гости из Европы и Америки;
- русскоговорящие (белогорцы и российские военнослужащие).

Любое общение между этим игровыми группами напрямую (на русском языке) невозможно. Среднестатистический житель Белогории не знает английского на разговорном уровне, а изучение русского и диалектов не входит в базовую подготовку солдат SFBE.

Для общения между «языковыми группами» можно использовать реальные знания языка: если игрок за SFBE и местный житель/российский солдат владеют в реальности английским (или любым другим языком, кроме русского), они могут спокойно беседовать на нём, не привлекая к работе переводчика.

4.1.3. Переводчики

Если игрок какой бы то ни было игровой фракции является переводчиком (о чём будет проставлена отметка в его карточке жизни), то он заявляет об этом в начале разговора, после чего он сам и любые игроки в его присутствии могут свободно общаться на русском языке, как если бы его знали все присутствующие.

4.1.4. Квоты на количество переводчиков по фракциям

СОБГ РФ:

Русский язык знают все, английский язык знает 10 человек.

SFBE:

Русский язык знает 10 человек, каждый боец знает английский язык плюс язык своей родной страны (немецкий, французский, нидерландский, шведский и т.д.). По умолчанию общение между военнослужащими SFBE происходит на английском языке.

Местные:

Язык по согласованию на основе легенд («квент») персонажей; если в них нет уточнений, персонаж владеет только русским языком.

Пресса и невооружённые иностранцы:

Язык по согласованию на основе легенд («квент») персонажей.

ССБ:

Русский язык знают все, другие языки – согласно «квентам», английский знает до 5 человек.

ДОА:

Русский язык знают все, другие языки – согласно «квентам», английский знает до 5 человек.

Полиция Белогории:

Русский язык знают все, английский язык знает до 5 человек.

4.1.5. Общение без переводчика и способности к языкам

Общение между игроками, не являющимися переводчиками и без участия таковых, может происходить на ломаном английском языке (или любом другом), жестами, рисунками и так далее, при этом взаимопонимание оставляется на усмотрение сторон. Одна из сторон при желании может не отвечать, сославшись на незнание языка.

Игрокам за SFBE настоятельно рекомендуется в присутствии игроков из другой «языковой группы», особенно на камеру, общаться исключительно на английском или родном языке персонажа.

4.2. ОБЫСК

Правила предусматривают два вида досмотра.

Перед проведением обыска игрок может сам решить, как будет проведен его досмотр, о чём он должен вежливо предупредить досматривающего. В случае, если досматривающий предупреждён не был, осуществляется настоящий обыск.

4.2.1. Настоящий обыск

Досматриваемого обыскивают по-настоящему: что нашли, то нашли. Всё, что не было найдено у игрока при досмотре, включая оружие, может быть использовано им по своему усмотрению в любой момент.

4.2.2. Условный обыск

Досматриваемый сам честно выкладывает **ВСЕ** игровые вещи. За утайку игровых вещей можно вылететь с игры.

4.2.3. Список вещей, которые можно изъять в процессе обыска

1. Любые игровые предметы
2. Карты, любые записи и рисунки, если они не помечены как неотчуждаемые.

Если у игрока есть мобильный телефон или другое техническое записывающее устройство, досматривающий вправе потребовать показать и удалить любые записи, фотографии и видео, сделанные в игровых целях, а также последние

сделанные звонки и отправленные сообщения. Такой досмотр возможен только **из рук владельца!**

Любые неигровые вещи отчуждать запрещено.

4.2.4. Обыск «убитых»

Обыск «мёртвых» тел осуществляется по тем же правилам.

Разрешается посмотреть частоту на рации «убитого», но «убитый» не вправе выключать рацию после наступления «смерти» (см. [гл. 9](#)).

Если время вашей «отлёжки» истекло, но к вам уже подошёл противник, проявите вежливость и дайте ему вас обыскать.

Если время вашей «отлёжки» истекло во время обыска, это ваша проблема и пока «мародёрство» не завершится, уйти вы не можете.

4.3. ПЛЕНЕНИЕ

Любой игрок может быть взят в плен, например, ради выкупа или обмена. Случиться это может при разных обстоятельствах, к примеру:

- Игрок был захвачен спящим. Он обязан вылезти из спальника (или выйти из палатки) и, не оказывая сопротивления, сдаться захватчикам.
- Игрок был захвачен раненым и перевязан другой группировкой.
- Игрок сдался добровольно, следуя здравому смыслу и исходя из ситуации. Например, когда к телу приставлен нож или наведено другое оружие, что исключает противодействие без потери игровой «жизни».

4.3.1. Стяжки/наручники

Надеваются на одну руку, после этого игрок считается связанным и не может использовать руки/ноги для попыток побега. Не надо надевать на две руки и тем более затягивать при этом, полигоны бывают травмоопасными, будьте аккуратны.

4.3.2. Побег

Возможен в условиях, когда пленного забыли связать, или у него оказался игровой нож, который не нашли при досмотре. Игрок может освободиться «при помощи» ножа и дальше действовать по обстоятельствам. При этом его оружие, если было помечено изолентой, считается изъятым.

4.3.3. Срок плена

Максимальный срок нахождения в плену составляет 3 часа. После чего игрок автоматически считается убитым и следует отметить в «мертвяк», откуда выходит без отсидки и прочих ограничений.

4.3.4. Казнь

Отыгрывается на усмотрение игроков, например, с применением СХП, с одним условием: не превращайте это в клоунаду.

«Казнённый» игрок считается KIA, при этом из его «мертвяка» вычитается время, проведённое в плену.

4.4. ДОПРОС

4.4.1. Допросное число

Каждый игрок при регистрации на полигоне вытягивает в случайном порядке карточку, после чего в его карточку жизни вписывается допросное число.

Число – это одновременно «уровень» эффективности допроса и сопротивления ему. В случае пленения и допроса, игроки должны сравнить свои допросные числа.

Если число допрашивающего игрока выше, он может задать количество вопросов, равное разнице в числах и получить на них развёрнутые ответы.

Повторяем: **развёрнутые** ответы! Запрещается юлить, отвечать двусмысленно или что-то недоговаривать. То есть, если у вас спрашивают есть ли база НВФ в регионе, вы не только говорите "да", но и говорите, где именно.

Если его число допрашивающего равно или меньше, то он не смог получить ответы на свои вопросы.

4.4.2. «Мягкий» допрос

Алгоритм допроса:

1. Дознаватель объявляет о начале допроса и **ПЕРВЫМ** предъявляет своё допросное число в карточке жизни.
2. Допрашиваемый предъявляет своё допросное число.
3. Числа сравниваются.
4. В зависимости от результатов, допрашиваемый отвечает на необходимое число вопросов или не «раскалывается».
5. В карточку жизни заносится время начала допроса.
6. Допрашиваемый получает **лёгкое ранение**.
7. Конец.

4.4.3. «Жёсткий» допрос

Дознаватель может прибавить к своему допросному числу 1, если перед допросом объявит о применении неконвенциональных мер воздействия.

Алгоритм допроса:

1. Допознаватель объявляет о начале «жёсткого» допроса и **ПЕРВЫМ** предъявляет своё допросное число в карточке жизни, прибавляя к нему 1.
2. Допрашиваемый предъявляет своё допросное число.
3. Числа сравниваются.
4. В зависимости от результатов, допрашиваемый отвечает на необходимое число вопросов или не «раскалывается».
5. В карточку жизни заносится время начала допроса.
6. Допрашиваемый получает **тяжёлое ранение**.
7. Конец.

Любой допрос может быть проведён только стационарно в подходящих условиях. Остановить человека на улице и начать меряться с ним допросными числами нельзя.

Повторный допрос любого вида, вне зависимости от того, «раскололся» допрашиваемый или нет, возможен только через 4 часа.

Отыгрыш пыток остаётся на усмотрение игроков, предписания те же: без клоунады.

4.5. СЕКС-ИНДУСТРИЯ

На игре могут присутствовать подпольные заведения, в которых оказываются услуги определённого толка. Работницы (или работники) могут предоставлять услуги как добровольно, так и по принуждению.

4.5.1. Вербовка

4.5.1.1. Вариант «по-хорошему»

Девушка может согласиться работать в заведении добровольно, согласившись на предложение вербовщика.

В этом случае она работает там оговорённое с нанимателями время за оговорённую плату.

4.5.1.2. Вариант «по-плохому»

Девушку могут принудить работать в заведении.

Если она окажется в заведомо проигрышном положении при попытке её вербовки (например, вербовщики имеют численное превосходство, или вооружены, или обманом заманили её в помещение и не выпускают) и не может рассчитывать на помощь, согласие, которая она даёт в данном случае, считается вынужденным.

Если же в этой ситуации она всё равно не даёт согласия, идёт сравнение допросных чисел: если число вербуемой больше или равно, вербовка не удалась. Повторная попытка вербовки возможна не ранее чем через час.

Срок работы в случае вербовки «по-плохому» не может составлять более 4 часов. Работница может предпринимать попытки сбежать. Завербованный «по-плохому» игрок не может быть повторно завербован таким же образом в течение игры, а также время его ближайшего «мертвяка» сокращается на срок, проведённый в качестве работника.

4.5.2. Работа

Клиент договаривается о цене с работодателями работницы. Он может заставить предоставить ему право на обслуживание при помощи угроз и шантажа работодателей, но не самой работницы. Одна работница может обслуживать не более одного клиента в час. Отыгрыш секса остаётся **НА УСМОТРЕНИЕ РАБОТНИЦЫ**, за жалобы на клиента из-за «перегибов на местах» и неуважительного отношения последний может вылететь с игры с перманентным баном на все игры серии.

4.5.3. Эффекты

Гражданские и члены НВФ, посетив заведение, сокращают своё ближайшее пребывание в «мертвяке» на 2 часа. Работница вклеивает в карточку жизни игрока соответствующую наклейку, которая аннулируется (перечёркивается) при следующем «воскрешении». Посещать заведение за одну «жизнь» можно многократно, но нельзя иметь более одной наклейки и дополнительно сокращать время.

«Убитый» игрок, будучи на правах беженца, не может посещать заведение и получать бонусы.

Игроки за контингенты ВС РФ и SFBE не получают бонусов от посещения заведения.

5. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПО СТРАЙКБОЛЬНОМУ ОРУЖИЮ

5.1. Тюнинг

Любое автоматическое оружие – до 160 м/с шаром весом 0,2 г.

В зданиях – автоматический огонь до 130 м/с. Свыше 130 м/с – только одиночные выстрелы.

Снайперские винтовки – до 210 м/с.

На всем страйкбольном оружии используются механы. Бункера **СТРОГО ЗАПРЕЩЕНЫ!** Исключения – пулемёты. Бункер на автомате, винтовке и так далее – автоматический бан.

5.2. Трассера/вспышки

На страйкбольном оружии в ночное время используются трассера **или** вспышки.

Вспышки/трассера используются на всём страйкбольном оружии, за исключением пистолетов, дробовиков, приводов с интегрированным или съёмным глушителем (если таковой положен по киту).

Разрешена стрельба «по-сомалийски» из любых приводов (не СХП и не гранатомётов).

5.3. Пиротехника

Вся пиротехника, включая ручные гранаты, дымы, гранаты для гранатомётов, мины и так далее, перед игрой должна быть продемонстрирована организаторам для допуска (можно написать в VK и предоставить фотографии).

5.4. СХП

Охолощённое оружие служит в первую очередь для придания игре антуража и не может служить полноценной заменой приводам.

Тем не менее, мы настоятельно рекомендуем игрокам отыгрывать ранения и смерти в случаях, когда по ним ведётся огонь из СХП на дистанциях примерно до 15 метров.

Если, к примеру, в вас стреляют холостыми в узком коридоре, или внезапно из засады, когда вы находитесь на дороге или другой открытой местности – сделайте себе и другим красиво, отыграйте попадание.

Внимание: стрельба из СХП «по-сомалийски» и с дистанции менее 1,5 метров **ЗАПРЕЩЕНА!**

6. ПРАВИЛА ПО БОЕЗАПАСУ

Магазином к оружию считается механический магазин любой ёмкости (за исключением пулемётных бункеров), конструктивно предназначенный для использования с данной моделью страйкбольного оружия. Шелл к дробовику или полный револьверный барабан также считаются одним магазином.

6.1. ВОЕННЫЕ

6.1.1. Б/к на старте и на базе

На начало игры военные могут иметь неограниченное число магазинов к основному и дополнительному оружию, а также гранат и прочей пиротехники. Зарядка на базе происходит из «бесконечного» патронного ящика.

6.1.2. Зарядка в других точках

Зарядка на «выходах» или на блокпостах возможна только из патронных ящиков, в которых будет эмуляция боекомплекта в виде патронных пачек, либо вы можете набирать пачки поштучно и брать с собой на «выход».

6.1.3. Патронные пачки

Патронные пачки отображаются небольшими пакетами, наполненными песком и помеченными соответствующим образом. Для того, чтобы пополнить боезапас вне базы, необходимо вскрыть пачку и высыпать песок, после чего произвести дозарядку.

Расход пачек следующий:

Одна патронная пачка = один магазин стандартной ёмкости к автомату/ПП/пистолету/винтовке/дробовику, или одна ручная граната, или одна граната для подствольного гранатомёта.

Две пачки = один выстрел к РПГ.

Три пачки = один пулемётный короб/лента на 100 патронов.

Шесть пачек = один пулемётный короб/лента на 200 патронов.

6.1.4. FAQ по б/к

Вопрос: Уходя за территорию базы, я хочу взять дополнительный б/к. Мне нужно тащить с собой ящик?

Ответ: Нет, можно набрать из ящика нужное количество пачек.

Вопрос: Что делать с пачкой после использования/зарядки?

Ответ: Высыпать наполнитель, бумагу убрать в подсумок/рюкзак/карман.

Мусорить не надо.

Вопрос: Меня убили, что делать с неиспользованными патронными пачками?

Ответ: Оставить на месте смерти.

Вопрос: У меня ММГ ленты/короба. Пачку тащить?

Ответ: Нет, высыпать на месте, с собой берёте короб/ленту. Если ММГ ленты на 100 патронов, а хотите еще 100, несите ещё три пачки.

6.2. ССБ, ДОА И БЕЛОГОРСКАЯ ПОЛИЦИЯ

На начало игры могут иметь неограниченное число магазинов к основному и дополнительному оружию, гранат и прочей пиротехники.

6.2.1. Зарядка на базе и в других точках

Зарядка как в лагере, так и на «выходах» разрешена только при помощи патронных пачек, хранящихся в ящиках или отдельно.

6.2.2. Патронные пачки

Патронные пачки отображаются небольшими пакетами, наполненными песком и помеченными соответствующим образом. Для того, чтобы пополнить боезапас, необходимо вскрыть пачку и высыпать песок, после чего произвести дозарядку.

Расход пачек следующий:

Одна патронная пачка = один магазин стандартной ёмкости к автомату/ПП/пистолету/винтовке/дробовику, или одна ручная граната, или одна граната для подствольного гранатомёта.

Две пачки = один выстрел к РПГ.

Три пачки = один пулемётный короб/лента на 100 патронов.

Шесть пачек = один пулемётный короб/лента на 200 патронов.

Если вы вводите в игру оружие взамен «утерянного», то вам необходимо использовать удвоенное количество пачек.

6.2.3. Получение б/к

Боекомплект придётся добывать посредством выполнения заданий, захватывать с боем или получать «гуманитарную» помощь от кураторов.

6.2.4. Б/к после смерти

КІА: игрок после окончания времени мертвяка входит с минимальным боезапасом (считается, что часть его оружия и снаряжения была эвакуирована союзниками): 3 магазина, 1 граната.

МІА: игрок выходит из мертвяка без боеприпасов, дозарядка идёт из ящика согласно правилам НВФ.

6.2.5. FAQ по б/к

Вопрос: Уходя за территорию базы, я хочу взять дополнительный б/к. Мне нужно тащить с собой ящик?

Ответ: Нет, можно набрать из ящика нужное количество пачек.

Вопрос: Что делать с пачкой после использования/зарядки?

Ответ: Высыпать наполнитель, бумагу убрать в подсумок/рюкзак/карман.

Мусорить не надо.

Вопрос: Меня убили, что делать с неиспользованными патронными пачками?

Ответ: Оставить на месте смерти.

Вопрос: У меня ММГ ленты/короба. Пачку тащить?

Ответ: Нет, высыпать на месте, с собой берёте короб/ленту. Если ММГ ленты на 100 патронов, а хотите еще 100, несите ещё три пачки.

Вопрос: Я правильно понимаю, что чтобы ввести обратно в игру «утерянный» АК-74 или ПМ с одним магазином, нужно «заплатить» две патронные пачки, а чтобы ПКМ с двухсотпатронным коробом – все двенадцать?

Ответ: Совершенно верно.

6.3. ПРЕСТУПНЫЙ ЭЛЕМЕНТ

На начало игры могут иметь по два магазина к основному оружию и по одной ручной гранате.

6.3.1. Зарядка на базе и в других точках

Зарядка как в лагере, так и на «выходах» разрешена только при помощи патронных пачек, хранящихся в скронах, ящиках или отдельно.

6.3.2. Патронные пачки

Патронные пачки отображаются небольшими пакетами, наполненными песком и помеченными соответствующим образом. Для того, чтобы пополнить боезапас, необходимо вскрыть пачку и высыпать песок, после чего произвести дозарядку.

Расход пачек следующий:

Одна патронная пачка = один магазин стандартной ёмкости к автомату/пистолету/винтовке/дробовику, или одна ручная граната.

6.3.4. Получение б/к

Боекомплект придётся добывать посредством выполнения заданий, выменивать или захватывать с боем.

6.3.5. Оружие и б/к после смерти

Вне зависимости от того, KIA игрок или MIA, из мертвяка он возвращается без огнестрельного оружия и гранат.

6.3.6. Введение в игру оружия взамен «утерянного»

Если вы вводите в игру оружие взамен «утерянного», то вам необходимо использовать четырёхкратное количество патронных пачек. Помимо этого, в распоряжении банды должен иметься по меньшей мере один схрон, отмеченный организаторами соответствующим образом.

6.3.7. FAQ по б/к

Вопрос: Уходя за территорию лагеря, я хочу взять дополнительный б/к. Мне нужно тащить с собой ящик?

Ответ: Нет, можно набрать из ящика нужное количество пачек.

Вопрос: Что делать с пачкой после использования/зарядки?

Ответ: Высыпать наполнитель, бумагу убрать в подсумок/рюкзак/карман. Мусорить не надо.

Вопрос: Меня убили, что делать с неиспользованными патронными пачками?

Ответ: Оставить на месте смерти.

Вопрос: Я правильно понимаю, что чтобы ввести обратно в игру любой «утерянный» ствол с одним магазином, нужно «заплатить» четыре патронные пачки, плюс одну за каждый магазин сверх?

Ответ: Именно так.

Вопрос: А могу ли я так же вводить оружие в игру, если все схроны были «накрыты» недоброжелателями?

Ответ: Нет, придётся искать другие способы.

7. РАНЕНИЯ

7.1. СИБЗ

СИБЗ - Средство Индивидуальной БронеЗащиты.

Игровым СИБЗ считается полновесная реплика (ММГ) или реальный образец, предназначенный для защиты носителя от поражающих элементов огнестрельного оружия (пуль, осколков гранат, мин и т.д.).

Для выполнения своих функций СИБЗ должно быть снабжено следующими элементами: кевларовые пакеты (или их массогабаритные заменители) и бронепластины (или их массогабаритные заменители), если конструктивно предусмотрено их использование.

Примеры:

- RRV с пластиной считается СИБЗ, без пластины – нет.
- 6Б45 с кевларом и пластинами считается СИБЗ, без них или только с кевларом – нет.
- Немецкий пехотный противоосколочник с кевларовым пакетом или его массогабаритным заменителем считается СИБЗ, пустой чехол – нет.

7.2. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОРАЖЕНИЯ

7.2.1. Попадание в игрока

После ЛЮБОГО попадания, в ЛЮБУЮ часть тела обязательно упасть, отыграть ранение стопами или в случае контузии просто завалиться мешком. Время на отыгрыш ранения не регламентировано, но не забывайте, что вы играете в милсим и на вас смотрят другие игроки. Сделайте им красиво.

Получив ранение, зажмите место попадания рукой и не отпускайте, пока не начнётся оказание первой помощи (другим игроком или самостоятельно).

Поражение игрока, не имеющего СИБЗ (одиночное попадание или короткая очередь):

1. Голова или шея – смерть
2. Тело – тяжёлое ранение
3. Конечности – лёгкое ранение

Поражение игрока, одетого в СИБЗ (одиночное попадание или короткая очередь):

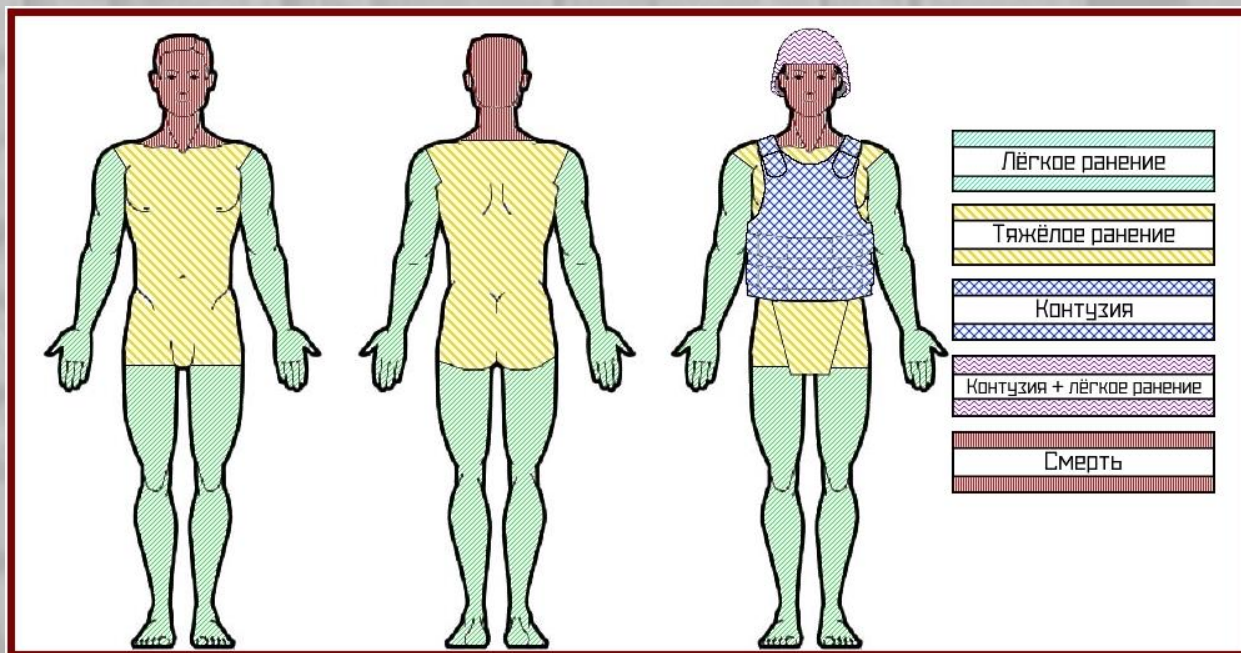
1. Попадание в шлем – лёгкое ранение + контузия. Хотя бы одно попадание в лицо (включая очки) – смерть.
2. Бронежилет – первое попадание одиночным или «облаком» шаров считается контузией.

РАЙОН 4-32

После первого попадания защитные свойства СИБЗ больше не учитываются, следующее попадание в бронежилет приводит к тяжёлому ранению, повторное попадание в шлем – к смерти.

3. Защита паха, забрало шлема – попадание в эти элементы причиняет тяжёлое ранение.

Замечание: если вас с ног до головы засыпало шарами, будьте честными и сразу падайте.



7.3. ТИПЫ РАНЕНИЙ

7.3.1. Лёгкое ранение

Лёгкие ранения делится на два типа: ранение верхних конечностей и ранение нижних конечностей.

При ранении верхних конечностей игрок может:

- звать на помощь;
- самостоятельно перемещаться;
- пользоваться здоровой рукой, в том числе для оказания себе первой помощи или использования рации.

Игрок НЕ МОЖЕТ:

- пользоваться ЛЮБЫМ оружием, в том числе гранатами и пистолетами;
- пользоваться «повреждённой» рукой для любых действий.

При ранении нижних конечностей игрок может:

- звать на помощь;
- пользоваться радиосвязью;
- самостоятельно оказывать себе первую помощь;
- пользоваться любым оружием.

Игрок НЕ МОЖЕТ:

- самостоятельно передвигаться **любым** способом, в том числе прыгая на одной ноге или ползая на руках.

Если легкораненый игрок не получает помощи в течение 5 минут, ранение становится тяжёлым (см. далее).

7.3.2. Тяжёлое ранение

Тяжелораненый игрок может и обязан:

- кричать;
- материться;
- звать на помощь.

Игрок НЕ МОЖЕТ:

- пользоваться рацией;
- сообщать союзникам любую оперативную информацию;
- использовать какое бы то ни было оружие;
- самостоятельно перемещаться;
- оказывать себе помощь.

Если тяжелораненый игрок не получает помощи в течение 10 минут, наступает его игровая смерть (см. [гл. 9](#)).

7.3.3. Контузия при попадании в СИБЗ

Контузия длится 5 минут. Получив контузию, игрок падает на землю, лежит молча и неподвижно и про себя считает до 300, после чего приходит в себя и снова может действовать без ограничений. Игрок может быть приведён другими игроками в сознание при помощи нашатыря или лёгкого похлопывания по лицу. В случае попадания в шлем, кроме контузии накладывается эффект «лёгкое ранение», требующее перевязки головы.

7.3.4. Количество ранений

Игрок может иметь одновременно два лёгких ранения в разные конечности. Третье автоматически переводит его в статус тяжелораненого.

Попадание в раненную ранее конечность переводит игрока в статус тяжелораненого.

Тяжёлое ранение + лёгкое = смерть.

7.3.5. Поражение имитациями СВУ, гранатами и из гранатометов

1. Ручные гранаты, гранатомёты, миномётные мины

1.1. Взрыв «под ногами» – смерть.

1.2. Взрыв в радиусе 3 метров – тяжёлое ранение вне зависимости от использования СИБЗ + поражение имитацией осколков.

1.3. Взрыв свыше 3 метров – попадание поражающих элементов гранаты засчитывается, как из стрелкового оружия (прилетел шар – считаем, не прилетел – повезло).

2. Лёгкие СВУ (мины нажимного типа, растяжки мгновенного действия)

2.1. Тяжёлое ранение у сорвавшего/наступившего.

2.2. Попадание поражающих элементов засчитывается как из стрелкового оружия (прилетел шар – считаем, не прилетел – повезло).

3. Фугасы

3.1. Сертифицированная пиротехника на базе «Корсара-8» (эффект перепутать сложно).

Имеет сплошной радиус поражения 5 метров, в котором все считаются убитыми. С 5 до 10 метров все считаются тяжелоранеными. СВУ не имеет поражающих элементов.

3.2. БСМ - большая страйкбольная мина. ОЧЕНЬ высоко и сильно дымит.

Перепутать невозможно. Имеет сплошной радиус поражения 10 метров, в котором все считаются убитыми. С 10 до 20 метров все считаются тяжелоранеными. С 20 до 30 метров все считаются легкоранеными. СВУ не имеет поражающих элементов.

При инициации БСМ в строении **все** находящиеся в доме считаются убитыми, а **все** находящиеся в радиусе 20 метров от строения считаются тяжелоранеными.

Напоминаем, что игрокам **запрещается** (см. [п. 11.3](#)):

- Самостоятельно снимать, перемещать и даже трогать сработавшие имитаторы мин и растяжек, фугасов и т.д.;
- Трогать неразорвавшиеся имитаторы гранат, миномётных мин и т.д.

7.3.6. Укрытия и «перекаты»

Игрок считается скрытым от поражения любым пиротехническим изделием, только если его профиль полностью находится за укрытием. В этом случае учитывается только имитация осколков, зона поражения не учитывается.

Например, если граната упала перед окопом, а игрок упал на его дно, или игрок спрятался за стену в здании.

7.3.7. Поражение игрового инвентаря

Первое попадание в оружие выводит его из строя, после чего оно требует замены. Стрелковая единица считается уничтоженной, и боец должен вернуться на базу для её замены (в случае контингентов) или ввести иным способом (НВФ, полиция, банды). Все следующие попадания в оружие считаются как попадания в руку со всеми вытекающими.

Выведенное из строя оружие крайне желательно пометить красной изолентой (будет выдана органами).

Если происходит попадание в отъёмную часть оружия (магазин, прицел, фонарь, иные обвесы), данная часть считается выведенной из строя, но само оружие остаётся функциональным. Повреждённый магазин требует замены, прежде чем оружие сможет снова стрелять, при этом использовать его снова до полного переснаряжения нельзя. Прицел или иной обвес не может использоваться по назначению до его «починки» на базе, лучше всего отсоединить деталь и убрать в подсумок/рюкзак.

Попадание в холодное оружие выводит его из строя, а игрок, держащий его в руках, получает лёгкое ранение.

Попадание в СИБЗ полностью выводит его из строя и его бонусы не используются.

7.3.8. Поражение баллистического щита

Реплика щита должна соответствовать массе реального прототипа. Максимально допустимое отклонение – до 1,5 кг.

Сам щит не поражается из страйкбольного оружия. Щитовой поражаем из одного по общим правилам.

1. Ручные гранаты

1.1. Взрыв «под ногами», то есть прямо перед щитовым – тяжёлое ранение.

1.2. Взрыв в радиусе 3 метров – попадание поражающих элементов гранаты засчитывается как из стрелкового оружия (прилетел шар – считаем, не прилетел – повезло).

2. Лёгкие СВУ (мины нажимного типа, растяжки)

2.1. Тяжёлое ранение у сорвавшего/наступившего.

2.2. Попадание поражающих элементов засчитывается как из стрелкового оружия (прилетел шар – считаем, не прилетел – повезло).

3. Гранаты из подствольных гранатомётов и РПГ, миномётные мины и иже с ним

3.1 При прямом попадании в щит щитовой считается убитым.

3.2 Взрыв в радиусе 3 метров – попадание поражающих элементов засчитывается как из стрелкового оружия (прилетел шар – считаем, не прилетел – повезло).

7.4. ПРАВИЛА ПО ХОЛОДНОМУ ОРУЖИЮ

К холодному оружию относятся тренировочные имитации ножей из нетравмоопасных материалов и имитации других пригодных к использованию в качестве оружия ближнего боя предметов (топоров, молотков, ломов, бит и т.д.), целиком изготовленные из пенополимера («ларповые»).

7.4.1. Поражение холодным оружием

1. Удар в тело – тяжёлое ранение;
2. Удар в конечность – лёгкое ранение;
3. Удар в бронежилет игнорируется.

Уточнение: многочисленные быстрые и слабо акцентированные удары («швейная машинка») считаются лёгким ранением. То есть, исхитрившись ударить противника пять раз за секунду, вы не убьёте его, а только легко раните. В остальном – на общих основаниях данных правил.

Любые удары в голову, даже защищённую, ЗАПРЕЩЕНЫ!
Метание холодного оружия ЗАПРЕЩЕНО!

Контролируйте силу удара и помните о безопасности.

Разрешено блокирование удара холодным оружием своим холодным или огнестрельным оружием.

Закрываться оружием от шаров или других поражающих элементов запрещено. При попадании шара в холодное оружие оно считается выведенным из игры, а игрок, держащий его в руках, получает лёгкое ранение.

7.5. НЕЛЕТАЛЬНОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ

В игре присутствует механика оглушения. Помимо этого, для ограничения дееспособности своих целей можно применять оружие нелетального действия. К такому оружию относятся полицейские дубинки, приклады огнестрельного оружия, слезоточивый газ, газовые баллончики.

7.5.1. Оглушение без спецсредств

Работает только со спины.

Обозначается несильным хлопком двумя ладонями между лопаток, сопровождаемым словом «оглушён».

Оглушённый оседает на землю и лежит неподвижно и молча 10 минут. Не работает, если цель в шлеме. Эффект может быть прерван раньше времени нашатырём или лёгким похлопыванием оглушённого по лицу.

7.5.2. Дубинки

Попадание полицейской дубинки по корпусу с любой стороны оглушает цель: игрок обязан осесть на землю и лежать неподвижно в течение 60 секунд. Если за это время игрока не подняли или не заковали в наручники, он приходит в себя и может действовать как до оглушения. Не работает, если цель в шлеме. Эффект может быть прерван раньше времени нашатырём или лёгким похлопыванием оглушённого по лицу.

7.5.3. Приклады

Чтобы оглушить цель прикладом, необходимо, находясь в непосредственной близости от неё, выполнить в её сторону акцентированный замах (достаточно только замаха!) и сопроводить его словом «оглушён».

Эффект такой же, как от дубинки: оглушение на 60 секунд. Не работает, если цель в шлеме. Эффект может быть прерван раньше времени нашатырём или лёгким похлопыванием оглушённого по лицу.

7.5.4. Слезоточивый газ

Имитируется дымом красного либо синего цвета. При попадании в облако дыма без противогаза игрок считается оглушённым на 10 минут, лежит молча и неподвижно. Прервать эффект от газа нельзя. Дымовые шашки выдаются органами.

7.5.5. Перцовый баллончик

Имитируется небольшим баллоном с распылителем, внутри обычная вода. После распыления в лицо цель обязана на 60 секунд закрыть лицо и глаза обеими руками и считается контуженной, кроме того, по прошествии этого времени ещё 5 минут цель не в состоянии пользоваться ЛЮБЫМ оружием. Прервать эффект от баллончика нельзя.

Надетый противогаз (не респиратор или марлевая повязка) позволяет игнорировать все эффекты от распыления.

Переснаряжение израсходованного баллончика возможно только органами. Баллончики выдаются органами либо могут быть найдены на полигоне, являются отчуждаемыми предметами.

8. БОЛЕЗНИ И ЭПИДЕМИИ

Плохая санитарная обстановка в переживающем гуманитарную катастрофу городе способствует распространению инфекционных заболеваний. Любой игрок может стать жертвой заразной болезни, которая потребует лечения.

8.1. Заражение

«Заболевшим» игрок считается, когда у него на руках оказывается наклейка болезни. Он может получить её, найдя где-либо, или получив от игротеха (например, по квесту), или заразившись от другого игрока.

Одновременно один игрок может иметь до **трёх** разных активных болезней, в случае получения сразу пачки наклеек он клеивает себе те, текст которых прочёл первым.

Получив наклейку, игрок тут же клеивает её в свою карточку жизни, если в таковой есть свободное место.

Если игрок, у которого уже клеены все наклейки болезни, находит или получает другую, он хранит её у себя до передачи следующему игроку или до излечения от одной из текущих болезней.

Заражение игроком других игроков происходит, если у заражённого игрока имеется на руках свободные наклейки болезни – тогда он передаёт «лишние» тем, кто окажется от него на расстоянии вытянутой руки, после чего те тоже считаются заболевшими, если не имеют защиты (см. ниже). Отдать кому-либо болезнь, уже клеенную в карточку жизни, нельзя.

Подхватить болезнь можно также при обыске игрока, как живого, так и «трупа».

8.2. Групповое заражение

Если группа игроков получает или находит несколько наклеек болезни, они распределяют их так, чтобы у каждого оказалось по одной (если наклеек хватит), а если образуется излишек, его также делят между собой.

8.3. Болезни

В верхней части наклейки присутствует слово «БОЛЕЗНЬ» на фоне цветной полосы. Цвет полосы определяет тип вакцины, которая даёт иммунитет к данной болезни. Если в карточку жизни игрока клеена вакцина совпадающего цвета, болезнь игрок не клеивает. Вакцинация возможна только медиками (см. [п. 10.5.2](#)).

В средней части наклейки находится текст с описанием эффекта болезни. Когда наклейка клеена в карточку жизни, игрок **обязан** следовать указаниям этого текста в течение указанного времени. Если время действия не указано, эффект длится до излечения или до «смерти» игрока.

В нижней части наклейки находятся цветные значки биологической опасности, их количество различно для каждой болезни. Они обозначают количество и тип лекарств, необходимые для излечения болезни вне стационара (см. [п. 10.5.1](#)).

8.4. Способы защиты

Игрок может быть «вакцинирован» от болезней определённого цвета (см. [п. 10.5.2](#)).

После излечения любым методом игрок становится невосприимчив к уже перенесённой конкретной болезни: считается, что организм выработал к ней иммунитет.

Прочие болезни, если они не были перенесены или предупреждены прививкой, по-прежнему опасны для игрока, и могут быть вклеены в карточку жизни поверх уже вылеченной болезни.

Игрок не подвержен заражению от другого игрока, если на момент контакта с ним носит индивидуальное средство защиты дыхания (противогаз, респиратор, марлевая повязка), но от заражения любыми другими путями (включая нахождение наклеек на полигоне) спасает только полный комплект химзащиты.

Пример наклейки болезни



Наклейки лекарств и вакцин



9. СМЕРТЬ

9.1. ОБЩИЕ ПРАВИЛА СМЕРТИ

После наступления игровой смерти, игрок должен упасть на землю и **неподвижно** лежать на месте 30 минут днем, 15 минут ночью. В течение этого времени он должен отдать все отчуждаемые предметы, в том числе карточку жизни (см. далее) игроку, который подойдет к нему с такой просьбой. Только когда время истечёт, игрок надевает красную повязку/фонарь, встаёт и уходит. Ещё раз: убитый лежит **без** повязки/фонаря, и надевает их, только когда встаёт по истечении времени. Кроме того, уходя, необходимо оставить на месте своей смерти все отчуждаемые игровые предметы, включая квестовые и документы (см. [гл. 2](#)).

Мёртвому игроку **запрещается**:

- вести разговоры с другими игроками, кроме необходимых случаев взаимодействия;
- осуществлять любые действия, позволяющие идентифицировать его как живого;
- двигаться: садиться, вставать, есть, пить, снимать происходящее на телефон и так далее. Однако, если игрок был «убит» на проезжей дороге, он должен по возможности перебраться на обочину, дабы не затруднять движение игрового транспорта и не создавать опасных ситуаций; также допустимо периодически аккуратно поглядывать на часы, чтобы контролировать время своей «отлёжки»;
- разглашать любым образом, включая жесты, информацию о месте и обстоятельствах смерти или «убийце»: всё, что произошло после смерти, вы оставляете при себе;
- отключать рацию.

КОРОТКО: убили – лежишь мешком и не отвечаешь.

Мёртвый игрок, отлежавший положенный срок, но находящийся в зоне видимости противника или союзника, по своему желанию может отправиться в мертвяк или остаться лежать. Если вокруг вас кипит бой, особенно если за ваше брненное тело, не портите игру другим, дождитесь его завершения: оставайтесь на месте, даже если ваши 30/15 минут истекли. Если кто-то подойдет к вам в это время с целью обыска, просто скажите, что ваше время уже вышло и вы просто ждёте окончания боя, чтобы, не мешая, уйти. В это время у вас уже не могут забрать вещи.

Если вы видите, как убитый игрок сразу встаёт и куда-то идёт, вы должны обратиться к игротеху (если есть рядом) или указать игроку на ошибку в вежливой форме, уточнив ник и команду (после чего передать данные ближайшему игротехнику).

За нарушение правил «смерти» сторона, к которой принадлежит игрок, будет штрафоваться.

9.2. МИРНЫЕ ЖИТЕЛИ

В случае смерти персонажа, его товарищи или противники могут изъять у игрока любые игровые предметы и карточку жизни. В любом случае, уходя, вы должны оставить на месте своей «смерти» предметы, указанные в [гл. 2](#).

Забирая карточку жизни у «убитого» игрока (это единственный случай, когда она отчуждается), игрок должен:

- в графе «смерть в» вписать время смерти и внести пометку KIA/MIA;
- в графе «медик» написать свой игровой ник и команду.

9.2.1. KIA/MIA

Если карту изымает союзник (или любой игрок, не имеющих враждебных намерений), то в неё вписывается пометка KIA (Killed In Action – убит в бою), после чего карта сдаётся союзником игротеху локации, к которой приписан убитый.

Если карту изъяс противник, то в неё вписывается пометка MIA (Missed In Action – пропал без вести), после чего карта сдаётся игротеху локации, к которой принадлежит изъясавший карту игрок.

Передачей карты имитируется процесс «эвакуации» тела. Однако, если вы решили дотащить тело по-настоящему, это сократит убитому время мертвяка (см. [п. 9.7](#)).

В итоге, в зависимости от того, кем изъята карточка жизни, произойдёт следующее:

KIA – игрок не теряет карточку жизни.

MIA – игрок теряет одну карточку жизни.

9.2.2. Действия мёртвого игрока после изъятия карточки

По приходу после «смерти» в свою локацию, игрок тут же отправляется к игротехнику и сообщает о своей кончине, игротех выдаёт ему новую карточку (или правит старую, которую принесли товарищи) и заполняет согласно следующим правилам:

KIA – в карточке заполняется поле «оживёт в».

MIA – выдаётся новая карточка. «Допросное число» сбрасывается, и игрок будет вынужден тянуть новый «счастливый билет», «переводчик» также сбрасывается (в случае, если роль игрока не подразумевает постоянное знание языка).

Если карточка с игрока не была изъята, то по приходу к игротеху своей стороны он считается МІА со всеми вытекающими из этого правилами. Старая карточка сдаётся игротеху, а игрок получает новую карточку, если они есть в наличии.

9.2.3. Оживление игрока в отсутствие карточек жизни

Если в локации в данный момент отсутствуют карточки жизни, игрок, которому их не хватило, превращается в «мебель», ему запрещено покидать локацию, вступать в игровые взаимодействия и квесты.

9.2.4. «Мертвяк»

Игрок сдаёт все свои игровые документы и холодное оружие (если что-то из этого у него было) игротехам, получает временное удостоверение личности на чужое имя (без фотографии).

Затем игрок отправляется в локацию «Лагерь беженцев», снимает красную повязку и проживает там до окончания времени мертвяка. Допускается заранее зайти «домой», взять спальные принадлежности и переодеться, но брать с собой из «дома» оружие, еду, воду или любые другие отчуждаемые предметы **ЗАПРЕЩАЕТСЯ!**

Игрок может покидать лагерь беженцев, но не может возвращаться к себе «домой», пользоваться оружием (в том числе холодным) или вводить его в игру, получать гуманитарную помощь любого вида, участвовать в незавершённых до его «смерти» квестах. Он может употреблять только ту еду и воду, которую отыщет на полигоне или которой добровольно (!) поделятся другие игроки.

Время мертвяка, в течение которого игрок отыгрывает другую личность:

КІА – 6 часов

МІА – 8 часов

По окончании этого времени игрок идёт к игротехам, сдаёт временное удостоверение личности, получает прежние документы и холодное оружие и полноценно возвращается в игру прежним персонажем.

Если вы повторно «погибнете» во время вашего «мертвячного» срока, таймер обнулится, и всё начнётся заново. Берегите свою игровую жизнь.

Если выяснится, что ваша игровая смерть наступила по причине вашего неадекватного отыгрыша, например, если вы полезли в «бычку» на вооружённого человека, или с началом перестрелки побежали в сторону огневого контакта, а не от него, или поленились спрятаться и попали под шальной выстрел, время вашего «мертвяка» может быть увеличено по усмотрению игротехов, с возможным наложением дополнительных ограничений.

9.3. МИРОТВОРЧЕСКИЕ КОНТИНГЕНТЫ

В случае смерти персонажа, его соратники или противники могут изъять у игрока любые игровые предметы и карточку жизни. В любом случае, уходя, вы должны оставить на месте своей «смерти» предметы, указанные в [гл. 2](#); собственные еду и воду вы не оставляете и не отдаёте.

Забирая карточку жизни у «убитого» игрока (это единственный случай, когда она отчуждается), игрок должен:

- в графе «смерть в» вписать время смерти и внести пометку KIA/MIA;
- в графе «медик» написать свой игровой ник и команду.

9.3.1. KIA/MIA

Если карту изымает союзник (или любой игрок, не имеющих враждебных намерений), то в неё вписывается пометка KIA (Killed In Action – убит в бою), после чего карта сдаётся союзником игротеху локации, к которой приписан убитый.

Если карту изъяс противник, то в неё вписывается пометка MIA (Missed In Action – пропал без вести), после чего карта сдаётся игротеху локации, к которой принадлежит изъясавший карту игрок.

Передачей карты имитируется процесс «эвакуации» тела. Однако, если вы решили дотащить тело по-настоящему, это сократит убитому время мертвяка (см. далее).

В итоге, в зависимости от того, кем изъята карточка жизни, произойдёт следующее:

KIA – игрок не теряет карточку жизни.

MIA – игрок теряет одну карточку жизни.

Добивание раненого игрока своими **строго запрещено!**

9.3.2. Действия мёртвого игрока после изъятия карточки

По приходу после «смерти» в свою локацию, игрок тут же отправляется к игротехнику и сообщает о своей кончине, игротех выдаёт ему новую карточку (или правит старую, которую принесли товарищи) и заполняет согласно следующим правилам:

KIA – в карточке заполняется поле «оживёт в».

MIA – выдаётся новая карточка. «Допросное число» сбрасывается, и игрок будет вынужден тянуть новый «счастливый билет», «переводчик» также сбрасывается (в случае, если роль игрока не подразумевает постоянное знание языка).

Если карточка с игрока не была изъята, то по приходу к игротеху своей стороны он считается MIA со всеми вытекающими из этого правилами. Старая карточка сдаётся игротеху, а игрок получает новую карточку, если они есть в наличии.

9.3.3. Оживление игрока в отсутствие карточек жизни

Если в локации в данный момент отсутствуют карточки жизни, игрок, которому их не хватило, превращается в «мебель», ему запрещено покидать локацию, вступать в игровые взаимодействия и квесты.

9.3.4. «Мертвяк»

Игрок отправляется в штаб своей стороны, где игротех выдаёт ему новую карточку (или правит старую), и до конца «мертвячного» времени играет роль «антуража», отдыхая, стоя на тумбочке и так далее. Ему запрещается покидать пределы базы в этот период, но разрешается участвовать в непосредственной обороне.

Помимо этого, игрок по желанию и по предварительному согласованию может отыгрывать во время мертвяка роль беженца.

Время мертвяка, в течение которого игрок остаётся на базе:

KIA – 6 часов

MIA – 8 часов

По окончании этого времени игрок идёт к своим игротехам, отмечается и полноценно возвращается в игру прежним персонажем.

Если вы повторно «погибнете» во время вашего «мертвячного» срока, таймер обнулится, и всё начнётся заново. Берегите свою игровую жизнь.

9.4. НВФ

В случае смерти персонажа, его товарищи или противники могут изъять у игрока любые игровые предметы и карточку жизни. В любом случае, уходя, вы должны оставить на месте своей «смерти» предметы, указанные в [гл. 2](#).

Забирая карточку жизни у «убитого» игрока (это единственный случай, когда она отчуждается), игрок должен:

- в графе «смерть в» вписать время смерти и внести пометку KIA/MIA;
- в графе «медик» написать свой игровой ник и команду.

9.4.1. KIA/MIA

Если карту изымает союзник (или любой игрок, не имеющих враждебных намерений), то в неё вписывается пометка KIA (Killed In Action – убит в бою), после чего карта сдаётся союзником игротеху локации, к которой приписан убитый.

Если карту изъяс противник, то в неё вписывается пометка MIA (Missed In Action – пропал без вести), после чего карта сдаётся игротеху локации, к которой принадлежит изъясавший карту игрок.

Передачей карты имитируется процесс «эвакуации» тела. Однако, если вы решили дотащить тело по-настоящему, это сократит убитому время мертвяка (см. далее).

В итоге, в зависимости от того, кем изъята карточка жизни, произойдёт следующее:

KIA – игрок не теряет карточку жизни.

MIA – игрок теряет одну карточку жизни.

9.4.2. Действия мёртвого игрока после изъятия карточки

По приходу после «смерти» в свою локацию, игрок тут же отправляется к игротехнику и сообщает о своей кончине, игротех выдаёт ему новую карточку (или правит старую, которую принесли товарищи) и заполняет согласно следующим правилам:

KIA – в карточке заполняется поле «оживёт в».

MIA – выдаётся новая карточка. «Допросное число» сбрасывается, и игрок будет вынужден тянуть новый «счастливый билет», «переводчик» также сбрасывается (в случае, если роль игрока не подразумевает постоянное знание языка).

Если карточка с игрока не была изъята, то по приходу к игротеху своей стороны он считается MIA со всеми вытекающими из этого правилами. Старая карточка сдаётся игротеху, а игрок получает новую карточку, если они есть в наличии.

9.4.3. Оживление игрока в отсутствие карточек жизни

Если в локации в данный момент отсутствуют карточки жизни, игрок, которому их не хватило, превращается в «мебель», ему запрещено покидать локацию, вступать в игровые взаимодействия и квесты.

9.4.4. «Мертвяк»

Игрок сдаёт все свои игровые документы игротехам своей стороны, получает временное удостоверение личности на чужое имя (без фотографии).

Затем игрок отправляется в локацию «Лагерь беженцев», снимает красную повязку и проживает там до окончания времени мертвяка. Допускается заранее зайти «домой» или в лагерь, разоружиться, взять спальные принадлежности, обязательно переодеться в «гражданку», но брать с собой оружие, еду, воду или любые другие отчуждаемые предметы ЗАПРЕЩАЕТСЯ!

Игрок может покидать лагерь беженцев, но не может возвращаться к себе «домой» или в лагерь, пользоваться оружием (в том числе холодным) или вводить его в игру, получать гуманитарную помощь любого вида, участвовать в незавершённых до его «смерти» квестах. Он может употреблять только ту еду и воду, которую отыщет на полигоне или которой добровольно (!) поделятся другие игроки.

Время мертвяка, в течение которого игрок отыгрывает другую личность:

KIA – 4 часа

MIA – 6 часов

По окончании этого времени игрок идёт к игротехам, сдаёт временное удостоверение личности, получает прежние документы, оружие и полноценно возвращается в игру прежним персонажем.

Боекомплект у «воскресшего» игрока:

KIA – три магазина, одна граната

MIA – восстановление боезапаса патронными пачками «с нуля»

Если вы повторно «погибнете» во время вашего «мертвячного» срока, таймер обнулится, и всё начнётся заново. Берегите свою игровую жизнь.

9.5. ПОЛИЦИЯ БЕЛОГОРИИ, ГРАЖДАНСКИЕ МЕДИКИ

В случае смерти персонажа, его товарищи или противники могут изъять у игрока любые игровые предметы и карточку жизни. В любом случае, уходя, вы должны оставить на месте своей «смерти» предметы, указанные в [гл. 2](#).

Забирая карточку жизни у «убитого» игрока (это единственный случай, когда она отчуждается), игрок должен:

- в графе «смерть в» вписать время смерти и внести пометку KIA/MIA;
- в графе «медик» написать свой игровой ник и команду.

9.5.1. KIA/MIA

Если карту изымает союзник (или любой игрок, не имеющих враждебных намерений), то в неё вписывается пометка KIA (Killed In Action – убит в бою), после чего карта сдаётся союзником игротеху локации, к которой приписан убитый.

Если карту изъяс противник, то в неё вписывается пометка MIA (Missed In Action – пропал без вести), после чего карта сдаётся игротеху локации, к которой принадлежит изъясавший карту игрок.

Передачей карты имитируется процесс «эвакуации» тела. Однако, если вы решили дотащить тело по-настоящему, это сократит убитому время мертвяка (см. далее).

В итоге, в зависимости от того, кем изъята карточка жизни, произойдёт следующее:

KIA – игрок не теряет карточку жизни.

MIA – игрок теряет одну карточку жизни.

9.5.2. Действия мёртвого игрока после изъятия карточки

По приходу после «смерти» в свою локацию, игрок тут же отправляется к игротехнику и сообщает о своей кончине, игротех выдаёт ему новую карточку (или правит старую, которую принесли товарищи) и заполняет согласно следующим правилам:

KIA – в карточке заполняется поле «оживёт в».

MIA – выдаётся новая карточка. «Допросное число» сбрасывается, и игрок будет вынужден тянуть новый «счастливый билет», «переводчик» также сбрасывается (в случае, если роль игрока не подразумевает постоянное знание языка).

Если карточка с игрока не была изъята, то по приходу к игротеху своей стороны он считается MIA со всеми вытекающими из этого правилами. Старая карточка сдаётся игротеху, а игрок получает новую карточку, если они есть в наличии.

9.5.3. Оживление игрока в отсутствие карточек жизни

Если в локации в данный момент отсутствуют карточки жизни, игрок, которому их не хватило, превращается в «мебель», ему запрещено покидать локацию, вступать в игровые взаимодействия и квесты.

9.5.4. «Мертвяк»

Игрок сдаёт все свои игровые документы игротехам своей стороны, получает временное удостоверение личности на чужое имя (без фотографии).

Затем игрок отправляется в локацию «Лагерь беженцев», снимает красную повязку и проживает там до окончания времени мертвяка. Допускается заранее зайти «домой» или в участок, разоружиться, взять спальные принадлежности, обязательно переодеться в «гражданку», но брать с собой оружие, еду, воду или любые другие отчуждаемые предметы ЗАПРЕЩАЕТСЯ!

Игрок может покидать лагерь беженцев, но не может возвращаться к себе «домой» или в лагерь, пользоваться оружием (в том числе холодным) или вводить его в игру, получать гуманитарную помощь любого вида, участвовать в незавершённых до его «смерти» квестах. Он может употреблять только ту еду и воду, которую отыщет на полигоне или которой добровольно (!) поделятся другие игроки.

Время мертвяка, в течение которого игрок отыгрывает другую личность:

KIA – 4 часа

MIA – 6 часов

По окончании этого времени игрок идёт к игротехам, сдаёт временное удостоверение личности, получает прежние документы, оружие и полноценно возвращается в игру прежним персонажем.

Боекомплект у «воскресшего» полицейского:

KIA – три магазина, одна граната

MIA – восстановление боезапаса патронными пачками «с нуля»

Если вы повторно «погибнете» во время вашего «мертвячного» срока, таймер обнулится, и всё начнётся заново. Берегите свою игровую жизнь.

9.6. ПРЕССА, НЕВОООРУЖЁННЫЕ ИНОСТРАНЦЫ

В случае смерти персонажа, его товарищи или противники могут изъять у игрока любые игровые предметы и карточку жизни. В любом случае, уходя, вы должны оставить на месте своей «смерти» предметы, указанные в [гл. 2](#).

Забирая карточку жизни у «убитого» игрока (это единственный случай, когда она отчуждается), игрок должен:

- в графе «смерть в» вписать время смерти и внести пометку KIA/MIA;
- в графе «медик» написать свой игровой ник и команду.

9.6.1. KIA/MIA

Если карту изымает союзник (или любой игрок, не имеющих враждебных намерений), то в неё вписывается пометка KIA (Killed In Action – убит в бою), после чего карта сдаётся союзником игротеху локации, к которой приписан убитый.

Если карту изъяс противник, то в неё вписывается пометка MIA (Missed In Action – пропал без вести), после чего карта сдаётся игротеху локации, к которой принадлежит изъясавший карту игрок.

Передачей карты имитируется процесс «эвакуации» тела. Однако, если вы решили дотащить тело по-настоящему, это сократит убитому время мертвяка (см. далее).

В итоге, в зависимости от того, кем изъята карточка жизни, произойдёт следующее:

KIA – игрок не теряет карточку жизни.

MIA – игрок теряет одну карточку жизни.

9.6.2. Действия мёртвого игрока после изъятия карточки

По приходу после «смерти» в свою локацию, игрок тут же отправляется к игротехнику и сообщает о своей кончине, игротех выдаёт ему новую карточку (или правит старую, которую принесли товарищи) и заполняет согласно следующим правилам:

KIA – в карточке заполняется поле «оживёт в».

MIA – выдаётся новая карточка. «Допросное число» сбрасывается, и игрок будет вынужден тянуть новый «счастливый билет», «переводчик» также сбрасывается (в случае, если роль игрока не подразумевает постоянное знание языка).

Если карточка с игрока не была изъята, то по приходу к игротеху своей стороны он считается MIA со всеми вытекающими из этого правилами. Старая карточка сдаётся игротеху, а игрок получает новую карточку, если они есть в наличии.

9.6.3. «Мертвяк»

Игрок, отметившись у игротеха, получает от него вводные по поводу дальнейших действий.

Время мертвяка:

KIA – 3 часа

MIA – 5 часов

По окончании этого времени игрок идёт к игротехам, отмечается и полноценно возвращается в игру прежним персонажем.

Если вы повторно «погибнете» во время вашего «мертвячного» срока, таймер обнулится, и всё начнётся заново. Берегите свою игровую жизнь.

9.7. ЭВАКУАЦИЯ ТЕЛА

Если игроки решат по-настоящему (не посредством изъятия карточки жизни) донести «убитого» от места гибели до морга, этот благородный поступок сократит срок «мертвяка» для эвакуированного. Естественно, будучи уже «мёртвым», просить кого-либо о такой услуге нельзя.

9.7.1. Локации, куда необходимо донести тело

- Мирные жители, белогорская полиция, гражданские медики: гражданская больница
- Миротворческие контингенты: военный госпиталь
- НВФ: функционирующий лагерь
- Пресса, невооружённые иностранцы: военный госпиталь

9.7.2. Эффект эвакуации

«Мёртвый» игрок, которого занесли на руках в указанную локацию, получает отметку об эвакуации в карточке жизни. Он считается KIA, а срок его «мертвяка» сокращается на 2 часа.

10. ИГРОВАЯ МЕДИЦИНА

Любые игровые медицинские воздействия, за исключением первой помощи, могут производиться только игроком, имеющим в карточке жизни отметку «медик».

Хирургические операции могут производиться только игроком, имеющим отметку «хирург».

Время ранений и все сопутствующие тайминги «раненый» игрок должен контролировать самостоятельно, операционные тайминги контролируют хирурги.

10.1. ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ

Грамотно оказанная первая помощь позволяет лёгкому ранению не перерасти во что-то более серьёзное. Может быть оказана любым игроком или самостоятельно.

Время, отведённое на оказание первой помощи, составляет 5 минут. За это время необходимо наложить бинт/жгут, иначе ранение превратится в тяжёлое.

10.1.1. Оказание ПМП при ранениях

Повязка: ровно и аккуратно наложить на место ранения полный бинт, не допуская перекручивания и попадания грязи между мотками.

Жгут/турникет: наложить жгут на раненую конечность выше места ранения (просто закрепить, **ЗАТЯГИВАТЬ ЗАПРЕЩЕНО!**), записать время наложения.

10.1.2. Результаты оказания первой помощи

При перевязанных ранениях верхних конечностей:

Игрок может пользоваться оружием, не требующим две руки (гранаты, пистолеты и т.д.).

Игрок НЕ может стрелять с одной руки из оружия, требующего для удержания двух рук (в том числе оперев его на что-нибудь).

При перевязанных ранениях нижних конечностей:

Игрок может передвигаться шагом, **заметно** прихрамывая.

Игрок НЕ может бегать.

После оказания первой помощи игрок должен быть стабилизирован медиком в промежутке от 30 до 60 минут, иначе он переходит в разряд тяжелораненого.

+ + + + + **ЕСЛИ ВЫ НЕ МЕДИК, ДАЛЬШЕ МОЖНО НЕ ЧИТАТЬ** + + + + +

10.2. СТАБИЛИЗАЦИЯ

10.2.1. Стабилизация лёгких ранений

Игрока может «стабилизировать» персонаж-медик, для этого он снимает наложенный во время первой помощи бинт/жгут и заменяет их на новый бинт. Стабилизировать можно через 30 минут, когда кровотечение считается остановленным, и не позже чем через час.

Лёгкое ранение головы (после попадания в шлем) стабилизируется сменой бинта на новый.

Стабилизированный медиком игрок снова может стрелять из оружия, требующего две руки, а также бегать, однако ранение по-прежнему остаётся, оно учитывается в «количестве ранений» и второе попадание в эту конечность сразу переводит игрока в разряд тяжелораненого.

Стабилизированный игрок может вести активные действия неограниченное время и не переходит в тяжёлое состояние спустя час, как после оказания первой помощи.

10.2.2. Стабилизация тяжёлых ранений

Время оказания помощи составляет 10 минут, за это время игрок должен быть стабилизирован, иначе наступит его игровая смерть. Помощь оказывается только персонажем, являющимся медиком.

Для стабилизации требуется:

- При ранении в брюшную полость наложить абдоминальную повязку или два полных бинта.
- При ранении в грудную клетку заклеить ранение chest seal или скотчем, затем наложить бинт.
- При ранении головы или конечностей наложить бинт.

Стабилизированного пострадавшего необходимо эвакуировать в госпиталь в течение 60 минут, либо перейти к действиям по оказанию помощи в ходе тактической эвакуации.

10.2.3. Помощь в ходе тактической эвакуации

Помощь оказывается только персонажем, являющимся медиком, и только стабилизированным раненым.

Поддержание состояния раненого:

- При ранении в брюшную полость производится замена бинтов на новые.

- При ранении грудной клетки производится имитация декомпрессии плевральной полости в промежутке от 30 до 60 минут после стабилизации.
- При ранении головы или конечностей производится замена бинта на новый.

Всем категориям раненых производится имитация постановки капельницы. Катетер фиксируется пластырем/скотчем к руке, колоть никого и ничем не надо.

После принятия указанных мер, время на эвакуацию до госпиталя составляет 3 часа.

Стабилизированный тяжелораненый игрок не может самостоятельно передвигаться.

10.3. ПАМЯТКА МЕДИКА

1. Безопасность медика.

1.1. В условиях боевых действий оказывать помощь следует в максимально безопасной в данной ситуации обстановке.

Если вы погибните, помощь раненым оказывать будет некому.

1.2. Используйте естественные и искусственные укрытия. Желательно организовать эвакуацию раненого в безопасное место с минимальной угрозой для вашей жизни.

1.3. В случае, если условий из пунктов 1.1 и 1.2 в данной ситуации нет, то найдите тех, кто обеспечит вам прикрытие.

2. Процесс оказания помощи.

При ранениях любой степени тяжести и в любую часть тела:

- Провести первичный осмотр: проверить пульс наощупь, реакцию на свет при помощи фонарика.
- Узнать у игрока тип ранения и получить у него карточку жизни (в тёмное время суток пригодится фонарик).
- Приступить к оказанию помощи.
- Внести отметку в карточку жизни (указать область ранения, степень его тяжести, отметить время и тип оказанной помощи и т.д.).
- Дать указания для эвакуации раненого.

2.1. Стабилизация легкораненых. Для стабилизации легкого ранения, вам достаточно поменять повязку, наложенную во время оказания первой помощи (смотать и аккуратно намотать заново. ВАЖНО: повязка не должна быть наложена «как попало». Использоваться должен весь бинт целиком, либо жгут/турникет.

2.2. Стабилизация тяжелораненых. Время, отведенное вам на стабилизацию тяжелораненого, составляет 10 минут.

2.2.1. Тяжёлое ранение в верхние и нижние конечности. На область ранения наложить повязку, используя бинт целиком. При ранении верхних конечностей

необходимо провести аутоиммобилизацию (повязка должна быть наложена таким образом, чтобы рука была фиксирована к туловищу).

2.2.2. Ранение в грудную клетку и брюшную полость. Снять с раненого СИБЗ, на область ранения наложить повязку «бублик» (подушечку) и плотно наложить 2 бинта целиком.

2.2.3. Ранения головы. Снять с раненого СИБЗ, на волосистую часть головы наложить повязку, используя бинт целиком.

2.3. После наложения повязки, для поддержания состояния раненого можно поставить капельницу (желательно сразу же, но смотрите по ситуации).

Капельница фиксируется к локтевому сгибу скотчем (**колоть никого и ничем не надо!**)

2.4. Медицинская эвакуация тяжело раненого проводится двумя способами:

2.4.1. На носилках либо волоком;

2.4.2. При помощи двух человек, на которых раненый весит "грузом". Раненый не может помогать при транспортировке.

2.5. Если в ходе медицинской эвакуации повязка слетела/слезла/скаталась, то её следует обновить. Если раненый доставлен в госпиталь со слетевшей/слезшей/скатанной повязкой, то он считается погибшим в ходе медицинской эвакуации.

2.6. Рекомендуются дублировать на повязке время и тип оказания помощи посредством стикера, маркера, скотча.

Экипировка медика

- Рюкзак/сумка, для всего инвентаря
- Блокнот, для записи пациентов
- Стикеры, для записи времени и типа помощи
- Широкий скотч, для перевязки ран и крепежа стикеров
- Ручка, для записей в блокнот
- Маркер, для записи на бинте/стикере/теле/карточке жизни
- Ножницы
- Маленький фонарик, для проверки реакции и осмотра при плохой освещённости
- Жгут (от 2 шт.), для перевязки конечностей
- Бинты (от 10 шт.), для перевязки конечностей/головы
- Перевязочный пакет для крупных ран плюс полиэтилен (от 2 шт.), для перевязки тяжёлых ран на теле
- Имитация капельницы

10.4. ПРАВИЛА ПО ХИРУРГИИ

Медицинская укладка – игровая модель, имитирующая ранение разной степени тяжести.

Запрещено использовать укладки повторно: если у вас они закончились, значит закончились необходимые медикаменты.

Важно! После операции использованные укладки нужно сдавать мастерам.

10.4.1. Время операции

Любая операция начинается с установления тяжести ранения и времени, за которое его нужно зашить. По умолчанию на каждую операцию хирург имеет **10 минут**.

Уменьшают время следующие модификаторы:

-1 минута за каждое дополнительное ранение

-5 минут, если операция проходит вне помещения (на улице, в горах, в подворотне)

или

-2 минуты, если операция проходит в любом НЕ врачебном помещении (комната в доме, кузов фургона)

-1 минута, если рана нанесена холодным оружием,

-2 минуты, если рана нанесена огнестрельным оружием

-3 минуты, если ранение комбинированное

-2 минуты, если ранение получено от получаса до часа назад

-3 минуты, если ранение получено более одного часа назад

-3 минуты, если получено ранение в голову

-2 минуты, если получено ранение в корпус

-1 минута, если получено ранение в конечность

Увеличивают время следующие модификаторы:

+1 минута за каждого ассистента

+2 минуты, если хотя бы один из ассистентов имеет квалификацию хирурга

+1 минута, если пациент получил капельницу или маску для наркоза

+3 минуты, если операция проходит в специально оборудованной операционной

или

+1 минута, если операция проходит в помещении медицинского учреждения

+1 минута, если с пострадавшего сняли одежду на месте ранения

Важно:

- Расчёт сложности операции делается одновременно для всех ранений
- Все результаты расчётов записываются на типовой бланк, и только после этого можно приступать к операции. Оперировать без заполненной истории – значит вызвать гнев игротехника и смерть пациента.
- Бланк (и история болезни) являются игровыми документами со всеми последствиями.

10.4.2. Ход операции

Больной укладывается на операционный стол, полностью, за исключением операционного поля, накрывается простынями. Потом на открытый участок помещается соответствующая укладка и начинается отсчёт времени.

«Ранения»

Внутри укладки находится имитация раны, в ней имеется разрез произвольного размера или всего лишь одна (или несколько) маленьких дырочек – входных отверстий от пули. За каждым отверстием лежит причудливый раневой канал, в котором и застряла пуля. Врач должен вытащить все пули и ушить раны за установленное время. В ходе работы рану можно расширять - главное успеть всё достать и все аккуратно зашить. Хирург должен ровно зашить разрез за установленное время, используя кривую хирургическую иглу и иглодержатель.

Если шов получился ровный и красивый, хвостики от ниток имеет одинаковую длину и уложены на одну сторону, края раны никак не прорезает, то операция прошла успешно, и через 15 минут пациент считается полностью здоровым.

Если врач аккуратно зашил больше половины раны, или накопил со швом – операция прошла успешно, но с некоторыми осложнениями: пациент вслепую тянет из соответствующей банки карточку осложнений, читает эффект и должен отыгрывать это осложнение в течение следующего часа. Если пациента ранили в разные части тела, накладывается несколько осложнений.

Если зашить удалось меньше половины или шов расплзается на глазах, пациент умирает.

Если хирург не уложился в отведённое время или совершил ошибку при операции, пациент умирает.

10.5. ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ ЭПИДЕМИЯМ

В этом разделе указаны способы борьбы с игровыми болезнями (см. [гл. 8](#)).

10.5.1. Лечение заразных болезней

10.5.1.1. Амбулаторное лечение

Любой игрок может вылечиться от болезней самостоятельно при помощи лекарств.

Лекарства отыгрываются наклейками с символом кадуцея (красного, синего либо зелёного цвета).

Чтобы вылечить болезнь, необходимо заклеить поверх все значки биоопасности в наклейке болезни наклейками лекарств соответствующих цветов (один значок – одна наклейка лекарства).

Когда все значки будут таким образом закрыты, болезнь будет считаться вылеченной и потеряет воздействие на игрока. Количество и тип одновременно «принимаемых» лекарств, а также порядок вклеивания не имеют значения.

10.5.1.2. Лечение в стационаре

Стационарное лечение отличается от амбулаторного тем, что на излечение требуется время, но лекарств тратится меньше. Лечение в стационаре возможно, если там постоянно присутствует игрок с умением «медик».

Порядок лечения таков:

1. Поверх наклейки болезни лечащий врач вклеивает три **любых** наклейки лекарств и проставляет там же пометку «стационар».
2. Пациент находится в больнице в течение двух часов, не покидая её и не принимая активного участия в других действиях.
3. По окончании этого срока одна болезнь считается вылеченной.

Время лечения каждой болезни учитывается отдельно, но можно лечить более одной одновременно.

Количество «коек» (то есть одновременно находящихся на лечении больных) ограничено фактическим количеством оборудованных в учреждении мест. То есть, если в «стационаре» нет свободного лежащего места, принимать на лечение «заражённых» он не может.

10.5.2. Вакцинация

Игрок не может быть «заражён» болезнью определённого цвета, если был «вакцинирован». Вакцина отыгрывается наклейками с соответствующим символом красного, синего и зелёного цветов.

Вакцинация проводится игроком-медиком, отыгрывается имитацией инъекции, при этом одна наклейка вакцины какого-либо цвета (не путать с наклейкой лекарства) клеивается в карточку жизни игрока.

В результате вакцинации игрок становится невосприимчив к заражению болезнью того же цвета, что и вакцина, каким бы то ни было способом.

Перерыв между «прививками» вакцинами разных цветов должен составлять не менее 30 минут.

Принимать лекарства в качестве вакцины, не будучи заражённым, **нельзя**, равно как и вакцинироваться, будучи уже больным.

10.5.3. Обеззараживание продуктов

Любой игрок-медик, находясь в работающем лечебном учреждении, может обеззаразить принесённую еду или воду.

Порядок обеззараживания:

1. От упаковки с продуктами отделяется непрозрачный пакет, который сдаётся игротехам, не вскрываясь.
2. На его место клеится наклейка вакцины (не лекарства!) любого цвета и стикер с указанием времени обеззараживания.
3. Через 60 минут стикер снимается медиком, и еда/вода может быть употреблена без риска заразиться.

Количество доступных для одновременного обеззараживания продуктов определяется органами индивидуально для каждого лечебного учреждения.

11. ИГРОВЫЕ СООРУЖЕНИЯ

11.1. КИПЕРНАЯ ЛЕНТА

На полигоне могут встречаться места, огороженные или как-либо отмеченные киперной лентой. Игрокам запрещено снимать или перемещать ленту, а также самостоятельно размещать её где-либо без прямого указания организаторов. Лента бывает двух видов: красно-белая и чёрно-жёлтая. Назначение данных видов различается.

11.1.1. Красно-белая лента

Красно-белой киперной лентой отмечаются травмоопасные участки полигона или места, доступ в которые запрещён по иным причинам.

Пересекать красно-белую ленту, открывать помеченные ей двери, подниматься/спускаться по помеченным ей лестницам **ЗАПРЕЩЕНО**.

Если вы видите отдельные куски ленты, закреплённые где-либо, будьте особенно внимательны рядом с ними: они могут обозначать открытый колодец, торчащую арматуру или другую опасность.

Если вы видите дверной или оконный проём, закрытый плёнкой и отмеченный поверх красно-белой лентой, значит, проходить или стрелять сквозь этот проём, а также срывать с него плёнку, запрещено.

11.1.2. Чёрно-жёлтая лента

Чёрно-жёлтой киперной лентой отмечаются участки полигона, подверженные условному «химическому заражению». Как правило, такие участки дополнительно обозначаются предупреждающими табличками.

Нахождение за такой лентой игрока, не оснащённого **полным** герметичным комплектом химической защиты (включающим костюм/комбинезон/плащ с капюшоном, защиту ног, перчатки, полностью функционирующий противогаз с фильтром), приводит к моментальной игровой смерти.

Если вас нечаянно занесло на «заражённую» территорию, отыграйте смерть от удушья. Как другие игроки будут доставать оттуда оставленные на месте вашей «гибели» игровые вещи – уже не ваши проблемы.

Ещё раз, коротко:

За красно-белую киперку заходить **запрещено**, за ней неигровая территория;
За чёрно-жёлтую киперку можно заходить в химзе, за ней игровая территория.

11.2. УКРЕПЛЕНИЯ

Игровыми укреплениями считаются как реальные инженерные сооружения, так и некоторые условные.

11.2.1. Колючая проволока

Условная колючая проволока отображается натянутой бечёвкой, через примерно каждый метр которой повязан кусок ткани или другого маркера красного цвета.

Перелезть через такую «проволоку», касаясь её, **запрещено**. Можно сделать под неё подкоп, кинуть сверху доску и так далее. Если игроки, устанавливавшие заграждение, допустили возможность его обойти, вам не запрещается этим воспользоваться.

Проделать проходы в «проволочном заграждении» можно двумя способами:

1. Подорвав бечёвку гранатой, накладным зарядом или как-либо ещё, обеспечив её разрыв;
2. Перерезав бечёвку специальными сапёрными кусачками. Перерезать ножом, кусачками мультитула, медицинскими ножницами и так далее **запрещено!**

11.2.2. Фортификации

Игроки могут как до, так и во время игры возводить различные укрепления. Это могут быть стрелковые ячейки, окопы, укрытия из мешков и так далее.

Организаторами могут быть предоставлены материалы для строительства, например, мешки с опилками (имитируют мешки с песком).

Возведение фортификаций и укрепление имеющихся зданий остаётся на усмотрение игроков.

Запрещается строить «неприступные крепости» из фанеры, картона, ткани и прочих материалов, легко пробиваемых настоящими пулями, но неуязвимых для шаров. Мы играем в милсим, поэтому не стоит злоупотреблять условностями, которые накладывает наше «оружие».

11.2.3. Взлом дверей

Игрокам доступны любые двери на полигоне, кроме перекрытых красно-белой киперной лентой или находящихся внутри огороженных такой лентой зданий/зон.

Если дверь не заперта, любой игрок может открыть её.

Если дверь заперта, она может быть выбита, выломана инструментами и так далее.

Если на двери есть соответствующая наклейка, вскрывать эту дверь силой **запрещается**, она открывается только специальным ключом, кодом или при иных условиях.

Запрещающая взлом наклейка:



11.2.4. Подрыв преград

Некоторые предметы, двери, перегородки и даже стены не могут быть уничтожены/вскрыты иначе как подрывом. Для подрыва используются специальные выданные органами накладные заряды.

Предмет/замок/преграда/стена могут быть подорваны, если помечены соответствующей наклейкой. Это единственный доступный способ их «уничтожить», применять физическую силу по отношению к объекту **запрещено**.

Внешний вид наклейки:



Подрывной заряд устанавливается непосредственно на наклейку.

11.3. МИНЫ И СВУ

Подобных устройств на полигоне может быть множество. Взаимодействовать с ними могут только игроки, прошедшие сапёрный инструктаж.

Игрокам запрещается:

- Самостоятельно снимать, перемещать и даже трогать сработавшие имитаторы мин и растяжек, фугасов и т.д.;
- Трогать неразорвавшиеся имитаторы гранат, миномётных мин и т.д.

Правила поражения взрывчаткой прописаны в [п. 7.3](#).

FAQ по пиротехнике

Вопрос: Я что, теперь не могу самостоятельно снять растяжку или мину (кошкой, палкой, кирпичом, перерезав леску)?

Ответ: Можете, однако перемещать сам "механизм" растяжки или мины КАТЕГОРИЧЕСКИ запрещается.

Вопрос: Что лучше делать, самому пробовать разминировать растяжку или вызывать сапёров?

Ответ: Всё на ваш страх и риск игровой жизни.

Вопрос: Я перерезал леску и тут как шарахнет!

Ответ: А мы вам говорили: не нужно лезть в незнакомые предметы.

Вопрос: Я опять нашёл растяжку и решил не перерезать леску, а сразу провода. И тут опять шарахнуло...

Ответ: Провода бывают разные.

Вопрос: Я нашёл на дороге нечто, напоминающие СВУ (провода, привязанная миномётная мина и т.д.), я могу самостоятельно его разминировать?

Ответ: Категорически нет. Вызывайте сапёров.

12. ИГРОВАЯ ТЕХНИКА

Вся техника, планируемая к использованию на игре, должна перед игрой пройти допуск. Использование техники с газовым оборудованием на игровой территории категорически запрещается.

12.1. Автомобильная техника

Правила использования игрового транспортного средства на игровой территории:

1. Движение по дорогам осуществляется со скоростью не более 20 км/ч;
2. В условиях ограниченной видимости (туман, тёмное время суток, сложные метеоусловия) движение автотранспорта осуществляется со скоростью не более 10 км/ч с включёнными фарами.
3. Движение/выезд на заросшую обочину и далее за пределы дорог осуществляется на скорости не более 5 км/ч и только в сопровождении пешего игрока, разведывающего безопасную дорогу.

Игровая автотехника делится на бронированную и небронированную.

Как бронированную, так и не бронированную технику уничтожить ручной гранатой или из подствольного гранатомёта **нельзя**, однако можно убить десант и водителя.

Аналогом красной повязки для техники являются включенные аварийные сигналы.

12.1.1. Небронированная техника

К небронированной технике относится любой автомобиль, конструкция которого не предусматривает наличие штатной брони. Картонная активная броня, приваренные чугунные сковородки или плюшевое покрывало бронёй не являются. **Все** боковые стекла в автомобиле должны быть постоянно опущены.

Техника может применяться для:

- ведения активных боевых действий;
- транспортировки и высадки десанта;
- доставки грузов и перевозки средств усиления.

Высадка десанта производится только после полной остановки транспортного средства.

Ведение огня из открытой техники разрешается. Огонь ведётся только через снятую/отсутствующую дверь, или **полностью** опущенное/отсутствующее стекло на двери или, поверх машины (из открытой кабины/кузова).

Уничтожение техники:

1. **ПРЯМОЕ** попадание в технику из противотанкового гранатомёта или миномёта.
2. «Подрыв» на «противотанковых» или БСМ-фугасах (см. [7.3.5](#)).

Результаты уничтожения:

1. Все игроки в салоне и кузове транспортного средства считаются убитыми.
2. Все игроки в радиусе 5 метров от техники считаются контуженными.

12.1.2. Бронированная техника

К бронированной технике относится любая, конструкция которой предусматривает штатное бронирование.

Техника может применяться для:

- ведения активных боевых действий;
- транспортировки и высадки десанта;
- доставки грузов и перевозки средств усиления.

Высадка десанта производится только после полной остановки транспортного средства.

Ведение огня из техники разрешается. Огонь ведётся через предусмотренные конструкцией люки/бойницы.

Уничтожение техники:

1. Попадание в технику из «специальных» средств, выданных организаторами. Перепутать с обычными страйкбольными гранатомётами и т.д. будет невозможно.
2. «Подрыв» на «противотанковых» или БСМ-фугасах (см. [7.3.5](#)).

Обычные противотанковые гранатомёты и миномёты бронированную технику уничтожить не могут.

Результаты уничтожения:

1. Все игроки внутри транспортного средства считаются убитыми.
2. Все игроки на броне считаются легко ранеными и контуженными.
3. Все игроки в радиусе 5 метров от техники считаются контуженными.

12.1.3. Воздушные средства наблюдения

К таковым относятся квадрокоптеры, "крылья" и прочие БПЛА, управляемые пультом дистанционного управления с земли.

БПЛА игроков допускаются по предварительной договорённости с организаторами, вся ответственность за аварийные ситуации и повреждения полностью на владельце.

БПЛА игроков используются по своему усмотрению, кроме случаев запрета на полёты от организаторов.

БПЛА организаторов используются согласно сценарию игры, управляются организатором или игроком в случае решения организаторов. Ответственность за аварийные ситуации полностью на организаторах (это не значит, что если вам доверили коптер, его нужно впилить в стену).

Игрокам **СТРОГО ЗАПРЕЩАЕТСЯ** стрелять по любым БПЛА из чего бы то ни было, кидать в них различные предметы, препятствовать движению, хватать или иным способом взаимодействовать с ними в воздухе.