

Игровые

правила

«Новый Рубеж»

сезон 2023



Н.О.В.ЫЙ. Р.У.Б.Е.Ж.

CREADISS

Проект «Новый Рубеж»

1. ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ

- 1.1 Знание правил является одной из главных составляющих любой ролевой игры. Каждый игрок обязан знать все нюансы правил во избежание чихтерства либо спорных ситуаций во время игры.
- 1.2 Любые правила не в состоянии описать все возможные игровые ситуации. В таких случаях игрок должен руководствоваться логикой и здравым смыслом. Предпочтительно решать все спорные моменты совместно с оппонентом прямо на месте, не мешая другим игрокам. В ином случае необходимо обратиться к организатору или NPC.
- 1.3 К игре допускаются игроки, достигшие **18-летнего возраста**.

2. ЗАЩИТА ГЛАЗ, ОБОЗНАЧЕНИЕ МЕРТВЫХ

- 2.1 Обязательным условием участия в игре является защита глаз. Очки, маска или сетка должны выдерживать в упор попадание из любого из разрешенных видов страйкбольного оружия.
- 2.2 Строительные, солнцезащитные и иные очки, не обладающие баллистической защитой, использовать запрещено.
- 2.3 Очки запрещено снимать на протяжении всей игры. На игре нет неигровых локаций. Снимать очки в баре/на базе запрещено, в т.ч. и во время сна.
- 2.4 Для обозначения смерти используется красная тряпка днем и красный фонарь ночью. Тряпка должна быть достаточного размера для однозначной идентификации игрока как «мертвого» со всех сторон.
- 2.5 В игрока, обозначенного красной тряпкой/фонарём, запрещено стрелять, а также вести с ним какие-либо разговоры или взаимодействовать.
- 2.6 Если игрок недостаточно четко обозначил свою смерть (красная тряпка слишком мала, или ее не видно с одной из сторон, или ночью он светит белым фонарем, или ночью не видно красного фонаря) и в него начали стрелять, виноват в этом сам игрок и никакие претензии к стреляющему не принимаются.

3. ОТЫГРЫШ

- 3.1 От любого игрока на полигоне требуется максимально отыгрывать свои действия. В ролевой игре от этого зависит погружение в мир.
- 3.2 Если Вас ранили – отыграйте это красиво: «маслину поймал!», «дыранули меня, пацаны», «зацепило меня!». Если видите, что кого-то ранили – поддержите это своим же криком, типа «мужика ранило», «теряем людей» и т.п.
- 3.3 Если Вы состоите в группировке – используйте жаргон этой группировки по любому подходящему поводу. Торгуйтесь, вникайте в суть заданий, собирайте новости, слухи – в Зоне информация дороже и действеннее патрона.
- 3.4 Неигровое поведение во время игры без объективной на то причины может повлечь за собой санкции со стороны организаторов. Подробнее см. пункт 21.

4. КВЕСТЫ, ВВОДНЫЕ, МИКРОВВОДНЫЕ

- 4.1 Квесты – по сути, та же работа. Квест можно получить на любой торговой точке, у любого члена группировки или игрока. Достаточно просто подойти и поинтересоваться насчет работы. Бармены, ученые, главы группировок и их заместители – Ваши основные работодатели.
- 4.2 Оплатой за квест может служить что угодно: деньги, патроны, провизия, защита от аномалий, лояльность и т.п.
- 4.3 Вводные – особые условия, налагаемые на игровой процесс в рамках сеттинга, локаций и т.п.
- 4.4 Если Вы получили конверт с вводной или нашли его в Зоне и прочитали, Вы обязаны отыграть все инструкции, которые там указаны. Все вводные являются неизымаемым имуществом (см. пункт «Игровое имущество»). Вводную забираете с собой и никому ее не показываете.
- 4.5 Если квест предполагает доставку или поиск какого-либо предмета, этот предмет обозначен соответствующей наклейкой. Без наличия у Вас активного квеста на этот предмет какое-либо взаимодействие с ним запрещено!
- 4.6 Также на игровых предметах или игровых локациях Вы можете увидеть специальные вводные. Их так же запрещено срывать, все должно оставаться на своих местах, чтобы любой игрок после Вас мог понять, что это за место или предмет, если на вводной не указано иное.

- 4.7 Микровводные – особая категория вводных. Ее выдают на руки. Микровводную может Вам дать практически любой: сталкер подсыпавший в пиво яд, ученый давший на пробу препарат, Свобода – после «косячка», контролер – после того как Вас подчинит, и т.д. Игрок обязан в полной мере выполнить все условия микровводной. NPC может выдавать микровводную устно.
- 4.8 Микровводная должна быть записана на специальном бланке! Без наличия бланка игрок не может выдать микровводную другому игроку! Получить бланки для личного использования (подсыпать кому-то что-то и т.д.) можно у организаторов до игры (обосновав что Вам это правда надо) или во время игры у некоторых NPC или определённых игроков, пройдя квест или заплатив игровой валютой за покупку «химиката» который планируете использовать против других игроков.
- 4.9 Микровводная действует до условий выполнения либо до смерти игрока, если условия выполнения не обозначены.

5. ИГРОВОЕ ИМУЩЕСТВО

- 5.1 Под игровым имуществом подразумевается все, что игрок получил уже в процессе игры. К игровому имуществу относятся:

- жетоны жизни;
- артефакты;
- игровые деньги;
- **игровые предметы;**
- бинты, аптечки, анабиотики и т.п.;
- квестовые предметы;
- шары, находящиеся вне магазинов;
- арендованный ПКС.

- 5.2 Игровое имущество может быть изъято у игрока в следующих случаях:

- украдено (игрок хвастается артефактом на весь бар, оставляет его на столе и отходит в туалет);
- снято с трупа до его превращения в зомби;
- снято с зарезанного агрессивного зомби (см. пункт «Мертвяк»);
- изъято при обыске (и его разновидности под названием «гоп-стоп»);
- изъято при оглушении/параличе;
- шары могут быть изъяты только в зип-пакет;

5.3 Неизымаемые предметы:

- личные вещи игроков;
- элементы антуража (личная защита органов дыхания);
- монстробой;
- ПКС (личные);
- гранаты;
- шары из механ;

5.4 Квестовые предметы тоже делятся на два вида:

- изымаемые (можно забрать у убитого или изъять при обыске при наличии у Вас активного квеста на этот предмет);
- не изымаемые (нельзя забрать у убитого или изъять при обыске даже при наличии у Вас активного квеста). Тип предмета помечен соответствующей наклейкой.

5.5 Создавать схроны с игровым имуществом на территории полигона разрешено при условии их антуражности (вещи в рюкзаке, противогазная сумка, ящик и т.п.). Прятать игровые предметы разрешено.

5.6 **ЗАПРЕЩЕНО** в процессе игры выключать или иным образом воздействовать на любые работающие:

- генераторы, обеспечивающие свет и электроэнергию любых игровых точек.
- колонки;
- аномалии;
- прочее оборудование полигона и локаций.

6. ЖЕТОНЫ ЖИЗНИ

6.1 Жетон жизни - особый игровой предмет. Выдаётся каждому игроку на старте или после оживления на мертвяке.

6.2 Жетон жизни изымается у мёртвого игрока и используется в качестве доказательства убийства. Например, Вы получили заказ на сталкера. Вы находите этого сталкера, убиваете, забираете жетон жизни и показываете его заказчику. Без жетона жизни заказчик ничего Вам не заплатит. Снять личный жетон жизни игрока можно ТОЛЬКО с его же брэнного тела. Если вы нашли там же жетоны третьих лиц, то изымать их вы не имеете права.

- 6.3 Если Вы нашли убитого кем-то stalkера (например, растерзанного мутантом), то можете его обыскать и забрать его жетон жизни. Если на stalkера, чей жетон жизни вы забрали, есть заказ – Вы можете найти заказчика и обратиться к нему за наградой.
- 6.4 Жетон жизни - предмет, изъять который можно только у мёртвого персонажа (до его превращения в Зомби).
- 6.5 Категорически запрещено показывать, передавать, продавать, выбрасывать или производить иные подобные действия со своим жетоном жизни, а также с жетонами живых игроков.
- 6.6 Игрок, потерявший свой жетон, обязан отыграть смерть.

7. КОСТЮМЫ

- 7.1 На игру допускаются только игроки в антуражных костюмах своих группировок. Противогазы допускаются к использованию ТОЛЬКО при условии замены стёкол на баллистическую защиту.
- 7.2 Внешний вид костюмов, а также их расцветки должны соответствовать своим прототипам из компьютерной игры. Соответствие костюмов оценивают организаторы в процессе фотодопуска заблаговременно перед игрой.
- 7.3 Описание типов разрешенных для группировок костюмов, их стойкости к внешнему и аномальному воздействию, а также размер переносимого боекомплекта приведены отдельно.
- 7.4 Костюмы, имеющие бронезащиту, могут спасти игрока от одного или нескольких попаданий/ударов монстров (Подробнее в разделе «Ранения»).
- 7.5 Переодеваться в комбинезоны других группировок разрешено при условии антуражности комплекта и наличии жетона жизни игрока той группировки, в которую вы переодеваетесь. Уничтожили противника – «сняли» его комбинезон – переоделись. Если вы планируете переодеваться на игре в комбинезоны других группировок, то вы обязаны предоставить на фотодопуск полный перечень используемых комплектов.
- 7.6 Экзоскелет – особо редкий костюм с высочайшей защитой, неуязвимый для обычного стрелкового оружия. Поражение экзоскелета производится по отдельным правилам.

7.7 Поразить экзоскелет можно только после его оглушения. Оглушить оператора/обесточить экзоскелет можно следующими способами:

- взрывом гранаты в радиусе 5 метров от оператора экзоскелета
- ударом ножа в блок питания на спине;
- попадание (одиночный выстрел либо короткая очередь) в блок питания на спине.

7.8 После оглушения оператора экзоскелета, мгновенно включить питание может только другой игрок.

7.9 Поражение экзоскелета после его оглушения производится следующими способами:

– **Гранаты:**

Первый взрыв гранаты в радиусе 5 метров от оператора экзоскелета **после оглушения** наносит ему урон

Второй взрыв гранаты в радиусе 5 метров от оператора экзоскелета **после оглушения** убивает оператора

– **Стрелковое оружие** (одиночный выстрел либо короткая очередь) в блок питания на спине:

Первое попадание/очередь в блок питания экзоскелета **после оглушения** наносит ему урон

Второе попадание/очередь в блок питания экзоскелета **после оглушения** убивает оператора

8. СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

- 8.1 На проекте используются реплики оружия airsoft-версий.
- 8.2 В зависимости от вида оружия максимальная скорость вылета шара (массой 0.2 гр) ограничена:
- 150 м/с - для дробовиков\штурмовых винтовок\автоматов;
 - 160 м/с - для пулеметов;
 - 172 м/с - для снайперских винтовок.
- 8.3 В зависимости от скорости вылета шара установлены следующие правила стрельбы в помещении:
- до 120 м/с – без ограничений;
 - от 120 до 130 м/с – стрельба в помещении только одиночным огнем;
 - больше 130 м/с - использование внутри помещения запрещено.
- 8.4 Разрешена стрельба без прямой линии видимости (за угол, «по-сомалийски» и т.п.).
- 8.5 Разрешена стрельба в щели и отверстия, меньшие по размеру чем лист формата А4.
- 8.6 Оружие на ВВД разрешено по согласованию с организаторами и с установкой пломб.
- 8.7 При использовании оружия со скоростью шара более 130 м/с игрок обязан иметь запасное оружие (пистолет, другой автомат) со скоростью вылета шара не более 120 м/с. При отсутствии вторичного оружия игрок может быть не допущен к игре с основным оружием.
- 8.8 На игре разрешено использовать только механические магазины. Бункерные магазины разрешены только на пулеметах. Редкие виды оружия, к которым не существует механических магазинов, согласовываются с организаторами до игры.
- 8.9 Магазины снаряжаются шарами из расчета «1 к 1 по отношению к боевому прототипу + 10 шаров» (т.е. 40 шаров для магазина АК/М4). Редкие образцы оружия, не имеющие механических магазинов, снаряжаются из расчета «2 к 1 по отношению к боевому прототипу».
- 8.10 Магазины для пистолетов снаряжаются из расчета «1 к 1 по отношению к боевому прототипу».

8.11 Исключения для некоторых типов оружия по снаряжению шарами:

– легкие пулеметы (РПК, MG36 и подобные им) при наличии бубна/короба заряжаются по правилам «1 к 1 по отношению к боевому прототипу + 40 шаров». Бубен/короб при переноске считаются за 1 магазин, их дозарядка производится только на базе. При использовании механ – смотреть общие правила использования механ.

– тяжелые пулеметы (ПКМ/ПКП, M60, M249 и подобные им) имеют со старта 400 шаров. Тяжелый пулемет нельзя выносить за пределы базы (он является стационарным оружием). Использовать тяжелый пулемет за пределами базы может только игрок в экзоскелете;

– дробовики имеют со старта 4 шелла. Заряжаются полностью.

– снайперские винтовки (СВД, M24, M14, SR25, ВСС и подобные им) имеют количество магазинов, указанное в таблице комбинезонов. Снаряжаются шарами из расчёта «1 к 1 по отношению к боевому прототипу + 5 шаров».

8.12 Заряжать магазины ладдером разрешено только на своей базе.

8.13 Пополнить (дозарядить) магазины пальцами или маркером/карандашом можно везде при наличии «рассыпухи» (пачка «патронов» купленная/найденная/украденная/снятая с трупа/живого человека). Такая пачка представляет собой zip-пакет, в котором может находиться не более 200 шаров. Такой пакет может быть изъят как игровое имущество.

8.14 Игрок может иметь при себе более одного пакета «рассыпухи», но общее количество переносимых шаров не должно превышать 200. Переносить шары вне zip-пакетов и свыше указанного объема запрещено.

8.15 Трассирующие шары а также имитаторы вспышки выстрела необязательны для ночной фазы, но повышают антуражность игры и всячески приветствуются

9. ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

- 9.1 Разрешается использовать только ножи с клинком из резины или мягкой пластмассы. У ножа не должно быть острых травмоопасных углов и лезвий из твердых материалов.
- 9.2 Запрещается использование мечей, мачете, топоров, тактических рапир, копий, тычковых ножей и пр. Если у вас есть сомнения касательно типа вашего ножа, вы можете обратиться к организаторам за разъяснениями по этому вопросу.
- 9.3 Нож может устанавливаться на оружие в качестве штык-ножа, если оружие и нож имеют конструктивно предназначенный для этого кронштейн (штык- нож 6X5 и АК/СВД, штык нож М9 и М4, штык-нож L3A1 и L86 и т.п.).
- 9.4 Запрещается крепить нож на стволе оружия с помощью изолянта, веревки, пластиковых стяжек и т.п. Запрещается устанавливать ножи через сторонние кронштейны (для фонарей, прицелов и т.п.) на оружие, конструктивно не предназначенное для установки штык-ножей.
- 9.5 Запрещено наносить удары в голову, шею, пах! Исключением является антуражное перерезание горла со спины (плавное проведение от ключицы до ключицы, обозначение атаки, а не удар).
- 9.6 **Прямой, чёткий и ощутимый колющий удар в корпус – тяжёлое ранение, второй удар в корпус – смерть. Лёгкие касания и порезы за ранение не засчитываются.**
- 9.7 Ударом в корпус НЕ могут быть убиты только игроки в костюмах типа: ТБК, СЕВА, экзоскелет
- 9.8 Удар ножом по конечностям не убивает игрока. При этом раненая конечность выходит из строя (игрок не может ей пользоваться) на 3 минуты. Это не считается ранением.
- 9.9 Отбивать, захватывать нож руками можно, но запрещено выкручивать/заламывать руки, осуществлять броски, применять болевые и иные приёмы рукопашного боя и борьбы.
- 9.10 После убийства ножом атакующий может убить следующего игрока ножом не ранее, чем через 4 секунды (в течении этих четырех секунд приветствуется антуражное добивание жертвы). При необходимости скрытно убить другого персонажа, находящегося в окружении потенциальных свидетелей, приветствуется проявить смекалку, чтобы остаться с ним наедине. Помните, что убить второго сталкера ножом Вы сможете только спустя 4 секунды.

10.ПИРОТЕХНИКА

- 10.1 К игре допускаются только сертифицированные ручные и подствольные гранаты, думы.
- 10.2 Запрещено использовать просто петарды для имитации взрыва.
- 10.3 Игрок считается убитым, если в него попал хотя бы один поражающий элемент от гранаты. Кроме того, фугасное воздействие гранаты убивает любого игрока в радиусе 5 метров от точки взрыва, если игрок не спрятался за капитальным укрытием.
- 10.4 Капитальными укрытиями являются:
- бруствер;
 - окоп;
 - стена здания;
 - глубокая канава;
 - прочие аналогичные укрытия
- 10.5 Любое пиротехническое изделие (граната, подствольный выстрел, дым, мина и т.д) считается за одну единицу, и игрок может переносить их в любых сочетаниях, но в количестве, определяемом возможностями его костюма.
- 10.6 Думы разрешены только сертифицированные. Военные думы – запрещены.
- 10.7 Использовать дым в помещениях категорически запрещено.
- 10.8 Разрешены любые виды сертифицированных растяжек, мин и дистанционных взрывателей. Такие пиротехнические средства согласовываются с организаторами.

11.РАДИОСВЯЗЬ

- 11.1 В канал запрещено создавать помехи и мешать своей болтовней игре группировки. Общение только по делу.
- 11.2 Частота 435.100 МГц не играет! Частота для связи с организаторами. Остальные частоты Вы можете узнать в процессе игры.
- 11.3 Общая частота(внутриигровая) - 435.300 МГц.

12.БАЗЫ ГРУППИРОВОК

- 12.1 Все места обитания группировок (базы, блокпосты) подвержены нападению в любое время дня и ночи. Зеленых и неигровых зон на базах нет
- 12.2 На базах можно хранить личное имущество, ночевать, отдыхать, вести быт, но будьте готовы к внезапной боевой ситуации, поэтому снимать очки на базах запрещено.
- 12.3 Запрещено рыться в личных вещах игроков в поисках игровых предметов. Все личные вещи должны лежать в отдельном обозначенном месте, а не быть раскиданными по всему периметру. И точно так же запрещено прятать игровые предметы в личных вещах. Игровые предметы должны быть на руках игроков, либо лежать/быть спрятаны в пределах базы «на самом видном месте».
- 12.4 Если члены группировки пренебрегают пунктом 12.3, то игрок вправе искать игровые предметы в том числе и в личных вещах.
- 12.5 Ставить палатки внутри баз ЗАПРЕЩЕНО!
- 12.6 **Бар, лаборатория учёных, стоянка одиночек** – особые игровые локации, внутри которых запрещено воевать и в сторону которых запрещено стрелять, кидать гранаты. Тем не менее, снимать очки в них запрещено. Это – нейтральная территория, на которой все, даже воюющие группировки сохраняют нейтралитет. В баре можно поесть, отдохнуть, найти работу или единомышленников. Но не вздумайте расслабляться – стоит Вам перешагнуть за порог локации, как Вам может быть приготовлена вооруженная встреча. Также не стоит забывать о том, что в эти локации могут нагрянуть с рейдом военные в поисках незаконных предметов или подозрительных личностей.
- 12.7 **Статус локации и запрет на боевые действия в ней могут изменяться действием глобальных вводных.**

13.ПЛЕН, ОБЫСК, ДОПРОСЫ

- 13.1 Игрока можно пленить множеством разных способов: угрожать ножом, принудить к сдаче в плен, ранить и перебинтовать и т.п.
- 13.2 Плененному игроку надо связать руки. Если руки не связаны, игрок свободен.
- 13.3 Руки связываются только изолянтной. На базах, где игроку не угрожает падение, допускается ролевое связывание/приковывание веревками, стяжками, наручниками, цепями и т.д. Ни один из способов связывания не может быть просто так разорван плененным игроком.
- 13.4 Из соображений техники безопасности разрешено связывать руки игрока только так, чтобы он мог поставить их перед собой в любой неигровой ситуации или сгруппироваться при падении. Также по соображениям безопасности нельзя очень плотно заматывать руки - пары оборотов будет достаточно.
- 13.5 Перед обыском необходимо спросить игрока, в какой форме проводить обыск – в мягкой или в жесткой.
- 13.6 Если игрок выбирает мягкую форму, он самостоятельно выдает обыскивающему все изымаемые игровые предметы, а также показывает все имеющееся оружие (включая ножи) и пиротехнику. Все считается изъятым (даже если игрок забыл о чём-то, и что-то не предъявил).
- 13.7 Если игрок выбирает жесткую форму, то обыскивающий должен самостоятельно искать все его интересующее, но при этом возражения в жесткости обыска не принимаются.
- 13.8 Оружие и игровые предметы следует изымать индивидуально, указывая на каждый предмет со словом «изъято» (пример: «пистолет – изъято, второй пистолет - изъято»). Что не найдено - то не найдено Нельзя ничего прятать в трусы, носки и прочие элементы нижних слоёв одежды, т.к. никто не будет Вас там обыскивать из соображений этики
- 13.9 Разрешается прятать игровые предметы под разгрузочную систему или под бронежилет, во внутренние карманы плащей, плащ-палаток, а также размещать снаряжение под ними, так как плащи легко можно расстегнуть, раздвинуть полы и осмотреть.
- 13.10 Все изъятые оружие и экипировка остается на игроке, но без права использования.

- 13.11 Срок пленения составляет один час с момента захвата. По игровой этике постараться решить судьбу пленного нужно в течение половины срока плена. Можно продержат его по полной, а потом ещё и убить.
- 13.12 Пленный может предпринять попытку к бегству. Если Вам удалось сбежать, не спешите хвататься за оружие и срывать изоленту, это могут сделать только другие игроки. Вам надо без рации добраться до своей базы. Вольному же сталкеру, чтобы вернуть свое снаряжение и использовать его снова, надо добраться до Бара или лаборатории учёных.
- 13.13 Если у игрока остался спрятанный игровой нож, который не изъяли, он может развязать себе руки самостоятельно, но это не возвращает ему изъятого оружия, все равно надо добираться до своих. Разрешено использовать рацию, звать на помощь, ожидать пока Вас заберут свои в условленном месте/ двигаться им навстречу.
- 13.14 При допросе Вы можете врать, можете говорить правду. Главная цель – выжить.

14.РАНЕНИЯ И ПОПАДАНИЯ

- 14.1 В ролевой игре необходим максимально реалистичный отыгрыш попаданий, ранений и смерти.
- 14.2 Попаданием считается прилет шара, поражающего элемента гранаты, удар ножом, простой удар монстра и т.п. Прилет очереди шаров считается за одно попадание.
- 14.3 В зависимости от типа костюма, игрок может пережить несколько попаданий со следующими последствиями (количество попаданий и тип последствий указан в профиле костюма):

– Отыгрыш – бронезащита костюма защитила от попадания, но необходимо отобразить воздействие кинетической энергии – присесть на колено, упасть и т.п. При отыгрыше неважно куда пришлось попадание – в корпус, конечность. **Исключение - попадание в голову;**

– Ранение – бронезащита костюма отсутствует, либо была ослаблена предыдущим попаданием. Впрочем, она снизила урон настолько, что игрок не умирает, а получает ранение (см. пункт 14.5);

– Смерть – бронезащита костюма разрушена, а тело больше не может сопротивляться повреждениям. Игрок умирает (отыгрыш смерти и воскрешения смотри в разделе «Мертвяк»).

- 14.4 Поврежденный в бою костюм НЕОБХОДИМО починить (до этого момента он не будет давать баллистическую защиту). Сделать это можно у ученых или у техников (при наличии у того соответствующего навыка).

14.5 Виды ранений:

– Легкое ранение – попадание в руку/ногу. Раненый имеет право перемещаться за ближайшее укрытие на расстоянии 3-х метров для оказания себе медицинской помощи. Лежите, кричите, зовите на помощь если не имеете средств лечения. Для оказания себе помощи можно использовать бинт или аптечку.

– Тяжелое ранение – попадание в корпус, попадание в голову в шлеме. Раненый **остается лежать на месте** и тихо/громко стонет. Для оказания себе помощи можно использовать только аптечку!

– Попадание в голову без шлема – смерть.

– Попадание в голову в шлеме - тяжёлое ранение.
Исключение – экзоскелет

- 14.6 Повторное ранение (любой степени) уже раненого игрока (до оказания медицинской помощи) приводит к смерти.

14.7 Раненый игрок может как сам оказать себе медицинскую помощь при наличии бинта (лечение только легких ранений) или аптечки (лечение лёгких и тяжёлых ранений), так получить ее от другого игрока. На оказание медицинской помощи после ранения у игрока есть 3 минуты . Если игрок не получает помощи за указанное время, он умирает.

14.8 Бинт – останавливает кровотечение из конечности и стабилизирует состояние игрока. НЕ ЛЕЧИТ РАНЕНИЕ! Бинт нужно намотать на поврежденную конечность полностью, имитируя давящую повязку. Бинт является игровым имуществом. Личные бинты, привезённые игроком - не используются в качестве игровых.

При оказании помощи бинтом игрок имеет следующие штрафы до момента снятия ранения:

- ранение в руку: не накладывает ограничений на перемещение, однако игрок не может пользоваться раненой рукой – удерживать оружие, кидать гранаты. Он может делать это здоровой рукой;

- ранение в ногу: не накладывает ограничений на ведение боевых действий, однако накладывает ограничения на перемещение: только ползком, на горбу товарища или очень медленно, приставным шагом, отыгрывая хромоту.

14.9 Запрещено использовать второй бинт, пока не снят первый (снятие ранений см. ниже)

14.10 Аптечка – стабилизирует состояние игрока и сразу же снимает ранение. Для использования аптечки необходимо вскрыть пенал, и надеть находящийся цветной браслет на запястье руки) Аптечки бывают трёх видов:

- **Обычная** – снимает одно ранение, состав аптечки подразумевает одноразовое использование (один оранжевый браслет);

- **Армейская** – снимает два ранения, состав аптечки подразумевает двукратное использование (два синих браслета);

- **Научная** – снимает одно ранение и любое негативное воздействие на организм (отравление, лучевую болезнь, и т.п. кроме адепта Монолита. Подробнее см. раздел «Особые состояния»), не снимает интоксикацию от аптечек (смотри далее в данном разделе), состав аптечки подразумевает одноразовое использование (один желтый браслет).

Примечание: В аптечках находятся индикаторы их использования - браслеты определённого цвета. В обычной аптечке - один оранжевый браслет, в армейской - два синих, в научной - один желтый. Если Вы получили ранение и применяете аптечку - Вам необходимо надеть браслет.

14.11 Интоксикация – возникает у персонажа при использовании аптечки. Различные виды аптечек вызывают различную степень интоксикации:

Обычная – Можно вылечить одно ранение (до возникновения необходимости снять интоксикацию), т.е. на руке может быть только один оранжевый браслет.

Армейская – Можно вылечить 2 ранения подряд, т.е. на руке может быть максимум два синих браслета.

Научная – можно использовать в связке с оранжевой или синей. Т.е. может быть один желтый и один оранжевый браслет на руке, либо один желтый и два синих.

14.12 Корпус использованной аптечки является неизымаемым предметом. Вы получите вознаграждение, сдав его учёным или Бармену.

14.13 Снятие ранения. Для снятия ранения при стабилизации с помощью бинта или же для снятия интоксикации после применения аптечки, необходимо попасть к учёным, или к штатному медику группировки (при его наличии и достаточном уровне умения), либо же найти Болотного Доктора. Только после этой процедуры ранение/интоксикация считаются снятыми и можно снова использовать бинты/аптечки.

15. СМЕРТЬ, МЕРТВЯК

15.1 После наступления игровой смерти игрок должен лежать (сидеть, в случае холодной или мокрой обстановки) на месте смерти 5 минут имитируя бездыханный труп. В случае, если вокруг продолжается бой, либо идет отыгрыш каких-либо ролевых ситуаций – игрок лежит на месте смерти 5 минут после окончания этих действий.

15.2 В течении этих пяти минут игрока могут обыскать, изъав все игровые предметы. Только в течение этого времени с игрока могут снять жетон жизни. Сам игрок никаким образом не должен способствовать процессу обыска. Он мёртв, хладен и недвижим

15.3 По окончании пяти минут игрок превращается в мирного зомби и должен двигаться в точку мертвяка.

– Мирный зомби – игрок надевает красную повязку (красный фонарь ночью) и медленно, бормоча и прихрамывая движется на базу своей группировки или точку воскрешения одиночек. Одиночки могут возрождаться на деревне новичков. Мирный зомби не атакует других игроков, а другие игроки не имеют права атаковать его. Маркер мирного зомби – различимая красная повязка/фонарик. У мирного зомби нельзя изымать никакие предметы. По прибытии на базу, мёртвый игрок воскрешается и заступает в гарнизон на 40 минут. (может заниматься хозяйственными работами на базе, принимать пищу, отдыхать, охранять базу с пистолетом/с тяжелым пулеметом без его переноски; не может охранять базу с основным оружием и уходить с территории базы). По окончании 40 минут игрок получает новый жетон жизни и может выходить в Зону

– Благодаря микровводным или попаданию под воздействие пси-излучения игрок может стать агрессивным зомби – игрок не надевает красную повязку (или красный фонарь) и бормоча и прихрамывая перемещается по местности. По дороге зомби атакует других игроков (стреляя от бедра или атакуя ножом), другие игроки могут атаковать агрессивного зомби. После получения трёх чётко различимых попаданий агрессивный зомби должен упасть на землю и дергаться в конвульсиях 30 секунд. Бронезащита костюма в данном случае игнорируется. В течение этих 30 секунд его необходимо зарезать ножом, иначе он снова встанет и продолжает атаковать игроков. Если же зомби зарезали – он замирает, и в это время с него можно снять все игровые предметы кроме жетона жизни. После того как живые игроки отойдут на 30-40 метров, зомби встанет и продолжает свой путь, указанный в микровводной. В случае отсутствия микровводной становится мирным зомби.

15.4 Оператор экзоскелета после смерти может идти только на свою базу.

15.5 Самое главное правило в ролевой игре – никакой мести. После игровой смерти Вы забываете все, что с Вами произошло, кто Вас убил и т.п. В мертвяке, на базе, в баре

никому не надо рассказывать что произошло – можно приберечь эти истории на послеигровые собрания. Лучше придумайте хорошую историю о том, как Вы заблудились\Вас погнали мутанты\долбанула аномалия или о том, что бойцы вражеской группировки зажали Вас в углу, но Вы героически начали наступать в сторону тыла. После этого Вы будете иметь полное право «уничтожить противника» на законных основаниях, и не ломаете никому игру.

15.6 Если Вас убили по-тихому (например, Вы часовой и Вас «сняли», и враг явно старается остаться незамеченным), то не ломайте ему игру. Оставайтесь на месте и ничего не говорите и никуда не показывайте.

15.7 Запрещены любые самоубийства. Исключение – группировка “Монолит”.

16.ОСОБЫЕ СОСТОЯНИЯ ИГРОКА

16.1 В ходе игры игрок может получить то или иное состояние, которое отличается от обычного поведения игрока.

16.2 Оглушение.

– Игрок оглушается специальной атакой мутантов или легким касанием затылка с четко произнесенным словом «оглушен». Мутанты и игроки в экзоскелете оглушаются взрывом гранаты в радиусе 5 метров от эпицентра взрыва гранаты. Не все мутанты подвержены оглушению.

Оглушённый игрок лежит на месте поражения 10 минут. В это время его могут добить, обыскать, взять в плен. После 10 минут игрок встаёт и вступает в игру. Игрок не помнит ничего из того, что произошло в период оглушения. Другие игроки могут привести оглушенного в чувство, похлопав по лицу, дав нашатырь и т.п.

Срок оглушения оператора экзоскелета - 1 минута.

Срок оглушения монстра устанавливается на каждой игре и является ценной игровой информацией. После окончания оглушения монстр невосприимчив к повторному оглушению в течение 10 секунд.

16.3 Паралич.

Игрок может быть парализован транквилизатором. Транквилизатор представляет собой специальным образом помеченный шприц, который нужно “вколоть” игроку. Парализованный игрок лежит на месте поражения 3 минуты . В это время его могут добить, обыскать, взять в плен. После 3 минут игрок встаёт и вступает в игру. Игрок помнит всё из того, что произошло в период паралича, и может это использовать на своё усмотрение.

- 16.4 Адепт Монолита. Если Вы попали в плен к Монолиту, Вас могут сделать "адептом". Правила отыгрыша будут доведены Вам в виде вводной бойцом, который сделал Вас адептом Монолита.
- 16.5 Лучевая болезнь. Игрок плохо себя чувствует, не может бегать, вещи выпадают из рук (запрещено использовать гранаты), появляется одышка и кашель (отыгрыш тяжёлого шумного дыхания ртом и кашля обязателен!). Для избавления от лучевой болезни необходимо получить медицинскую помощь, либо использовать научную аптечку/антирад:

17. АНОМАЛИИ И ЗАЩИТА ОТ НИХ

17.1 На территории Зоны Вы можете встретить различные аномалии. Все аномалии обозначены подсветкой соответствующего цвета. Попадание в аномалию без костюма соответствующего уровня защиты приводит к незамедлительной смерти (приветствуется антуражный отыгрыш гибели в аномалии с воплями и обыгрыванием соответствующего поражения – ожогов (химка, термо), головной боли (пси) и др.).

17.2 Аномалии по уровню своего воздействия и защиты от них делятся на четыре уровня:

17.3 Аномалии 1 уровня (защищает респиратор)

Радиоактивный очаг (подсвечивается жёлтым цветом) – зона с запредельным для человеческого организма содержанием радионуклидов в воздухе и фоновым гамма-излучением. Мгновенно убивает при отсутствии защиты. Защитные костюмы 1, 2, 3 и 4 класса защиты обеспечивают сохранение жизни и кратковременное пребывание в зоне радиоактивного очага.

17.4 Аномалии 2 уровня (защищает противогаз)

«Химка» или «Кисель» (подсвечивается зелёным цветом) – область протекания неизвестных науке физико-химических реакций, сопровождающихся выделением значительного количества токсических веществ в виде аэрозоля и высокоактивных жидкостей, накапливающихся на поверхности и внутри грунта. Мгновенно убивает при отсутствии защиты.

«Жгучий пух» – аномалия органической природы, представляющая собой мутировавший лишайник. При помощи лишайниковых кислот способна крепится к любым поверхностям и этими же кислотами вызывает поражение живых организмов и любых материалов, попавших под их воздействие. Поражение происходит при попадании любой «пряди» пуха на игрока или часть его снаряжения. Мгновенно убивает при отсутствии защиты.

– Защитные костюмы 2, 3 и 4 класса защиты обеспечивают сохранение жизни и кратковременное пребывание в зоне «Химки» или «Киселя», попадание в «Жгучий пух».

– Комбинезон без противогаза и наоборот, противогаз без комбинезона - не дают 2 класс защиты.

Обращаем ваше внимание на то, что к игре допущены только те противогазы, в которых стёкла заменены на баллистическую защиту!

17.5 Аномалии 3 уровня (защищает СЗД типа СЕВА)

«Электра» (подсвечивается белым цветом) – область с повышенной электромагнитной, гравитационной и ионной активностью в пределах которой находится электрический заряд огромной мощности, который немедленно разряжается на любой объект, поражая его электрическим током. Мгновенно убивает при отсутствии защиты.

«Жарка» (подсвечивается красным цветом)– небольшая область, в пределах которой фиксируется аномально высокая температура, а также большое количество легковоспламеняющихся паров различных веществ-окислителей. При попадании объекта в пределы данной области последний срабатывает одновременно как катализатор и как фитиль, и «выгорает» полностью. Мгновенно убивает при отсутствии защиты.

Защитные костюмы 3 и 4 класса защиты обеспечивают сохранение жизни и кратковременное пребывание в зоне аномалии «Электра», «Жарка».

Если ваш комбинезон предоставляет достаточную защиту, то после выхода из аномалии «Электра», «Жарка» вы должны восстановить изоляционные свойства комбинезона, починив его у техника.

Обращаем ваше внимание, что комбинезон «СЕВА» обеспечивает защиту при условии наличия шлема, надетого на голову носителя!

17.6 Аномалии 4 уровня (защищают «ССП-99» или альтернативные устройства)

«Пси-аномалия» (подсвечивается синим цветом) – участок нестабильного пси-излучения высочайшей интенсивности, при попадании в который нервная система большинства живых существ разрушается, при этом в первую очередь разрушаются относительно молодые области нервной системы (кора головного мозга, центры высшей нервной деятельности), что ведёт к немедленному зомбированию и превращению в агрессивного зомби. Комбинезон «СЕВА» не даёт защиту от пси-аномалий.

Обращаем ваше внимание, что комбинезон «ССП-99» обеспечивает защиту при условии наличия шлема, надетого на голову носителя!

17.7 Области повышенной аномальной активности. Не являются полноценной аномалией, поэтому артефакты не производят.

17.8 «Поле радиоактивного заражения» – участок местности с сильно повышенным радиационным фоном. Отмечен табличками со знаком радиации. Для нахождения внутри поля или прохода через него необходимо иметь любое из перечисленного:

- Противогаз и запасные фильтры к нему (1 фильтр работает 20 минут);

- Антирад (съедобный предмет, промаркированный соответствующим способом) - одна доза работает 5 минут;

- Система замкнутого дыхания. Работает 1 час, после чего требуется перезарядка баллонов с воздухом.

- Нахождение в поле радиационного заражения от 5 секунд до 5 минут без защиты вызывает лучевую болезнь (смотри раздел 16 «Особые состояния игрока»). Более 5 минут - смерть в адских муках.

17.9 «Зона повышенного пси-излучения» – участок местности с повышенным пси-излучением. Отмечен соответствующим знаком. Для нахождения внутри поля или прохода через него необходимо иметь любое из перечисленного:

- Комбинезон типа ССП-99 (работает 30 минут, после чего требуется замена компонентов пси-защиты). Комбинезоны типа «Сева» защиту не обеспечивают;

- Пси-шлем (игровой предмет) Настроенный - работает 1 час, после чего требуется перезарядка. Не настроенный - работает 20 мин., после чего шлем требует ремонта;

- Пси-блокатор (съедобный предмет, промаркированный соответствующим способом) - 1 доза действует 5 минут.

При попадании в зону повышенного пси-излучения без защиты и нахождении в ней от 5 секунд до 5 минут, игрок испытывает сильную головную боль и потерю памяти о последних полутора часах (забывает всё – квесты, договорённости, враждебности, места сделанных схронов в последние 1,5 часа). При нахождении дольше 5 минут игрок становится агрессивным зомби.

18.АРТЕФАКТЫ И ПКС

18.1 Артефакты – особые ценные образования, возникающие в аномалиях. Очень ценятся за свои уникальные свойства. Найденные артефакты можно продать учёным, торговцу, а также заинтересованным лицам. Артефакты образуются внутри аномалий, но так как после выбросов аномалии зачастую меняют своё местоположение, то артефакты можно обнаружить где угодно. Каждая аномалия, как правило, порождает артефакты своего уровня.

18.2 Артефакты 1-го уровня можно переносить в кармане\рюкзаке\подсумках. При этом артефакт генерирует локальную зону повышенной радиация, которая воздействует на переносящего артефакт и сразу вызывает лучевую болезнь (смотри раздел 16 «Особые состояния игрока») или же иное негативное состояние игрока, определяемое микровводной (в случае, если таковая была при предмете).

18.3 Артефакты 2-го, 3-го и 4-го уровней переносятся только в специальных защитных контейнерах (ПКС). Один ПКС - один артефакт, два ПКС - два артефакта и т.д. Без ПКС нельзя переносить артефакты выше 1-го уровня.

18.4 По умолчанию со старта можно иметь один личный ПКС 1 –го уровня и переносить в нём один артефакт 1-го уровня не подвергаясь негативному эффекту. При высоком уровне антуража Ваш контейнер может быть повышен в уровне решением организаторов перед игрой.

18.5 Критерии повышения уровней для ПКС:

- 1 уровень: Герметичный контейнер, окрашенный.
- 2 уровень: Наличие внутри контейнера подсветки и изоляционного материала.
- 3 уровень: Наличие предыдущих критериев, экран контроля и общий антураж.
- 4 уровень: В наличии только у учёных.

ПКС более высоких уровней (вплоть до 4-го) можно взять в аренду у торговца или учёного.

18.6 Артефакты внутри аномалий можно подбирать только при наличии защиты от соответствующей аномалии. Даже если Вы можете дотянуться до артефакта рукой или палкой, но сам артефакт лежит внутри аномалии - трогать его без защиты запрещено. Также запрещено воздействовать на артефакты внутри аномалий - по ним нельзя стрелять, двигать с помощью палок, веток или руками. Их можно только подбирать руками и только при наличии соответствующей защиты.

19. ВЫБРОС

- 19.1 Выброс представляет собой разрядку Зоны от накопившейся аномальной энергии, которая губительна для всего живого.
- 19.2 О выбросе игроки узнают по сирене и оповещению по общему каналу. После окончания сирены у Вас есть несколько минут, чтобы укрыться от выброса. Ученые могут примерно определить время и мощность выброса (но не всегда).
- 19.3 Если Вы находитесь вне убежища и Вы не приняли анабиотик (съедобный предмет, промаркированный соответствующим способом) - Вы становитесь агрессивным зомби.
- 19.4 Вы можете попытаться успеть спрятаться в убежищах: любое капитальное строение подземного типа.
- 19.5 После выброса многие аномалии могут менять свое положение, поэтому старые безопасные маршруты могут нести смертельную опасность и наоборот. Кроме того, после выброса в аномалиях появляются новые артефакты.
- 19.6 Игрок, не укрывшийся от выброса, остается на месте, где он попал под выброс, либо где узнал о том, что происходит выброс. Игрок находится на месте до окончания выброса (отходит в сторону от локации на которой ему сказали/он узнал о выбросе).
- 19.7 После окончания выброса, попавший под него игрок автоматически становится агрессивным зомби, однако он не может сразу идти на мертвяк. Ему нужно сначала умереть (быть зарезанным по правилу поражения агрессивного зомби), после чего отлежать положенные 5 минут в качестве мертвого и стать мирным зомби

20.МУТАНТЫ

20.1 Мутанты - как искаженные воздействием Зоны животные, так и результаты научных экспериментов. Все они крайне агрессивны.

20.2 Стрельба из не специализированного оружия по мутантам запрещена (мутант – такой же игрок, как и Вы). Исключение – агрессивные зомби.

20.3 К специализированному оружию относятся:

- дробовики - аналоги гладкоствольного оружия без автоматического режима ведения огня (стреляющий должен громко кричать «дробовик» для четкой двухсторонней идентификации поражения);

- взрывные устройства - гранаты, гранатометные выстрелы, мины, фугасы и т.д (стрельба прямой наводкой из гранатомета запрещена);

- монстробой – специальная модификация гладкоствольного оружия, имеющая синюю подсветку и требующая особых боеприпасов.

20.4 Игрок, использующий монстробой или дробовик, при стрельбе должен громко кричать «монстробой»/«дробовик!» для четкой двухсторонней идентификации поражения.

- Пример: сталкер Волкодав, вооружённый монстробоем, встретил кровососа. Волкодав обстреливает его, антуражно выкрикивая “Получи из монстробоя, тварь!”. Аналогично с дробовиком.

20.5 Особые свойства монстробоя распространяются только на мутантов. При стрельбе по игрокам и зомби попадание из монстробоя считается за обычное.

20.6 Если Вы с перепугу в темноте выстрелили в мутанта из чего бы то ни было кроме монстробоя или дробовика (либо не дали чёткого двустороннего обозначения из чего ведётся огонь) - мутант вправе атаковать Вас в полную силу. Он имеет полное право не обращать внимания на ваши возражения и последнее слово в любом споре за ним. Будьте аккуратны.

20.7 Мутант после своей смерти может оставить какую-либо часть или орган, который можно продать ученым или заинтересованным лицам. Но не стоит пытаться самостоятельно оторвать в качестве трофея часть костюма игрока. Спросите – мутант сам отдаст, если есть.

20.8 Мутанты имеют два вида атаки: обычную и специальную.

- 20.9 Обычная атака – это удар рукой или другой конечностью. Попадания от таких атак приравниваются к попаданиям от шаров и распределяются по правилам стойкости костюмов.
- 20.10 Специальная атака – особый вид атаки, зависящий от физиологии мутанта и его возможностей. Специальные атаки описаны в профилях мутантов. Они отыгрываются специальным образом и игнорируют защиту костюма, если в описании специальной атаки не сказано иное.
- 20.11 Основные виды мутантов:
- 20.12 Зомби (агрессивный). Все зомби – это бывшие сталкеры, которым не повезло оказаться не в то время не в том месте. Стать зомби можно множеством способов – попасть под пси-излучение, угодить в ловушку контролера, не укрыться от выброса и т.п.
Агрессивный зомби – единственный мутант, в которого можно стрелять из обычного (автоматического) оружия. Атака – может от бедра стрелять из огнестрельного оружия, если оно и патроны у него остались или бить ножом. Попадания из оружия зомби равно как удары холодным оружием распределяются по соответствующим правилам обычных попаданий.
Подробнее про правила отыгрыша зомби см. в разделе «Смерть, мертвяк».
- 20.13 Снорк – злобный мутант в остатках военной формы и противогазе. Рычит, кричит, быстро бегает, далеко прыгает. Специальная атака отсутствует.
- 20.14 Кровосос – здоровая гуманоидная зверюга, питающаяся кровью. Специальная атака – нападает сзади и присасывается к шее игрока. Игрок получает тяжёлое ранение.
- 20.15 Бюрер. Опасный полумразумный мутант-карлик. Специальная атака – телекинетически бросает в игрока тяжёлый (специальный) предмет. Попадание предмета оглушает игрока. Может бросать различный мелкий мусор (шишки, палки и т.п.). Попадание мусора наносит физический урон согласно стойкости костюма.

20.16 Контролёр. Мутант с сильнейшими пси-способностями. Специальная атака – берет под ментальный контроль и со временем превращает в зомби.

Воздействие контролёра моделируется зелёным лазером/фонарем. Как только контролер светит на игрока с расстояния 10 метров или ближе, игрок попадает под ментальный контроль, останавливается и отыгрывает помутнение рассудка, головную боль, страдания. Нахождение под контролем в течение 10 минут превращает игрока в зомби. Если контролёр будет убит (третьим лицом) в течение этих 10 минут - игрок выходит из-под контроля, отыгрывая головную боль, но оставаясь нормальным человеком.

При захвате контролером, сталкер поступает в его свиту до момента смерти или пока контролер не отпустит его. НПС может отказаться от свиты. Игрок отыгрывает зомби по правилам отыгрыша агрессивного зомби (смотри раздел 16 «Смерть, мертвяк»). Во время 10-ти минутного контроля Контролёр имеет право отдавать игроку несложные команды и игрок обязан подчиниться.

20.17 Излом. Человекоподобный мутант с непропорционально длинной рукой. Полуразумен, может вести диалог. Специальная атака – удар мутировавшей рукой оглушает игрока (обозначается изломом устно).

20.18 Полтергейст. Малоизвестный мутант, относительно безвредный. Ведёт ночной образ жизни, ярко светится. Как правило, нападает только на тех, кто попадает у него на пути, расценивая их как опасность. Не обладает физической атакой – не может причинить урон игроку. Специальная атака – паралич. Дистанционная атака различным мусором, накладывает эффект «паралич» (подробнее см. раздел «Особые состояния игрока»).

20.19 Поражаемость мутантов. Количество необходимых попаданий для уничтожения конкретного мутанта может меняться от игры к игре в зависимости от текущего положения дел в Зоне

21. НАКАЗАНИЯ И НАРУШЕНИЯ

21.1 Нарушение игровых правил может повлечь за собой наказание.

21.2 Тяжесть наказания определяется организаторами на основании того, какой проступок совершил игрок, какие это вызвало последствия, что стало причиной и т.п.

21.3 Форма наказания также определяется организаторами индивидуально (от мытья посуды на баре до запрета посещения игр проекта).

21.4 Приводим некоторые примеры нарушений и применённых к нарушителям санкций:

- Неигровое поведение без объективной на то причины - помощь на игротехнической локации
- Лёгкое единоразовое нарушение игровых правил - зомби-бан, 2 часа
- Грубое нарушение игровых правил, игнорирование указаний организаторов - запрет на посещение следующей игры проекта.

А также прочие нарушения, влекущие за собой негативное влияние на ход игрового процесса и/или погружение других игроков в игровой процесс.