

**Правила ролевой страйкбольной игры
по мотивам вселенной «S.T.A.L.K.E.R.» от МГ «Информбюро»**

Содержание:

1. Общие положения:	2
2. Полигон:	2
2.1. Печень травмоопасных особенностей полигона	2
2.2. Медицинская помощь	3
2.3. Питание и питьевая вода	3
2.4. Мастерская группа	3
3. Ответственность сторон:	3
3.1. Ответственность организаторов	3
3.2. Обязанность игроков	3
3.3. Игрокам категорически запрещено	4
4. Игровые положения и ограничения:	5
4.1. Вход в игру	5
4.2. Чиповка оружия	5
4.3. Мастерский контроль	5
4.4. Игровые предметы и манипуляции с ними	7
4.5. Переодевание/Смена антуража	7
5. Оружие/пиротехника/прицелы/ЛАРП:	7
5.1. Приводы	7
5.2. Оптика, ЛЦУ, ПНВ, фонари	7
5.3. Пиротехника	7
5.4. Имитация холодного оружия	8
6. Игровые локации и их особенности:	8
6.1. Игровые базы/локации	8
6.2. Мертвяк (место отбывания штрафного времени)	8
6.3. Локация «БАР»	9
7. Особенности ведения боя:	9
7.1. Разрушаемость баз и укреплений	9
7.2. Ведение боя	10
7.3. Хитовка	10
7.4. Смерть/ Состояние «Мертв»	10
7.5. Оглушение	11
7.6. Пленение/Плен	11
7.7. Бронирование	11
7.8. Состояния	12
7.9. Медицина	12
7.10. Игровая память игрока после смерти	13
7.11. Уничтожение роли (персонажа)	13
8. Антураж:	13
8.1. Костюмы	13
8.2. Контейнер для переноски артефактов	14
9. Выброс, аномалии и артефакты:	14
9.1. Выброс	14
9.2. Аномалии	15
9.3. Артефакты	15
9.4. Радиация	15
10. Группировки:	16
11. Мутанты:	16

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ:

Внимание!

Игроки обязаны ознакомиться с настоящими правилами, иначе не будут допущены до игры. За любое нарушение игроком настоящих правил – Организаторы (Игромастеры) имеют полное право удалить Игрока с территории проведения игры, без компенсации взносов и иных расходов на игру.

1.1. Все спорные ситуации решаются исключительно организаторами (Мастерской группой и уполномоченными лицами – игротехниками). Для разрешения данных ситуаций игрок должен обратиться к любому из организаторов для разрешения конфликтной или спорной ситуации;

1.2. К участию в игре допускаются лица, подавшие заявку организаторам мероприятия в установленной форме и сроки, и получившие подтверждение своей заявки. Такие лица далее именуются «игроками»;

1.3. Лица, желающие приехать на игру фотографом или видеооператором в качестве не комбатанта, заявляются заранее и оплачивают только свое проживание на территории лагеря;

1.4. Во время регистрации на игровом полигоне каждый игрок обязан ознакомиться с ответственностью сторон, техникой безопасности и подтвердить знание правил, подписав соответствующий документ;

1.5. Игра идёт в режиме реального времени. Любые действия на игровой территории игрок совершает исключительно согласно отыгрываемой роли «по игре», без перехода на «пожизненные» разговоры и действия;

1.6. Все игровые взаимодействия основаны на принципах честности, самодисциплины и взаимоуважения. Поэтому каждый игрок обязуется честно и добросовестно выполнять положения настоящих правил, общие нормы поведения и корректно относиться друг к другу;

1.7. Счет попаданий ведёт тот, кто их получает;

1.8. Всё оружие и экипировка проходят перед игрой мастерский досмотр и чиповку для доступа на территорию игры. Игровые предметы, оружие и броня, не соответствующие правилам, запрещены к проносу на игровую территорию. Нарушители несут полную ответственность, вплоть до пожизненного БАНа на игры данного организатора;

1.9. Игрок, чья адекватность вызывает сомнения у Мастерской группы на основе многочисленных жалоб, может быть удалён Мастерской группой как с игровой территории, так и с мероприятия вообще;

1.10. Внесенные взносы идут на аренду игровой и жилой территории, на приобретение расходного материала, изготовление реквизита и на организацию перевозки на игровой полигон реквизита и игроков, поэтому возврату не подлежат (За исключением случаев экстренного характера и форс-мажорных обстоятельств, подтвержденных игроком).

2. ПОЛИГОН (БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ!):

Все игроки принимают на себя полную ответственность за собственную безопасность на игровом полигоне!!!

Все опасные участки, выявленные организаторами (нет возможности выявить все травм опасные участки), будут отмечены запрещающей сигнальной лентой! ПРОХОД ЗА СИГНАЛЬНУЮ ЛЕНТУ ЗАПРЕЩЕН!!!

2.1. На полигоне находятся большое количество аварийных строений, коммуникации, ландшафтные особенности и строительный мусор:

2.1.1. Аварийные помещения (сгнивший пол, просевший потолок, иные факторы, имеющие возможность травмирования игроков);

2.1.2. Канализационные люки и водоотводы, не закрытые защитными крышками;

2.1.3. Строительный мусор, битое стекло, выбитые окна, доски с гвоздями;

2.1.4. Ямы с водой. Как в лесном массиве, так и в придомовых территориях;

2.1.5. Территория полигона не обрабатывается от клеща и на 80-90% состоит из лесного массива, кустарника и высокой травы. Каждый игрок обязан самостоятельно позаботиться средствами индивидуальной защиты (спреи, экипировка).

2.2. Медицинская помощь:

- 2.2.1. На полигоне дежурит медик. При возникновении необходимости его можно найти в штабе Организаторов, или вызвать медика на место через общий канал связи с Мастерской группой;
- 2.2.2. При наличии каких-либо хронических заболеваний и предписаний врача по приему препаратов, игрок обязан самостоятельно озаботиться наличием необходимых вам препаратов/лекарств на весь период игры, а также поставить в известность Мастерскую группу;

2.3. Питание и питьевая вода:

- 2.3.1. Каждый игрок самостоятельно заготавливает требуемый объем продуктов питания на период игры (Консервы, ИРП, сладости, питьевая вода);
- 2.3.2. На игровом полигоне развернуты тематические локации (БАР и т.д.), где игрок сможет отдохнуть и покушать за игровую валюту;
- 2.3.3. Если по какой-либо причине игрок не смог обеспечить себя требуемым запасом питьевой воды, он всегда может получить ее у организаторов, обратившись в штаб.
- 2.3.4. Алкоголь. В баре за игровую валюту можно приобрести пиво. Бармен в праве на свое усмотрение, без объяснения причин, отказать игроку, уже находящемуся в состоянии сильного опьянения, в продаже алкоголя.

2.4. Мастерская группа:

- 2.4.1. Организатор/МГ «Информбюро» - Организаторы игры, выполняют весь перечень вопросов по организации мероприятия (аренды площадей, материально-техническое снабжение полигона, обеспечение безопасности проводимой игры, документальное сопровождение и прочее);
- 2.4.2. Игромастер – главный управляющий орган после организатора. Отличительные отметки – оранжевые повязки или оранжевые сигнальные жилеты:
 - 2.4.2.1. Помогает в проведении игры и контролирует её ход;
 - 2.4.2.2. Решает проблемы с квестовой и ролевой составляющей;
 - 2.4.2.3. Знает правила проводимой игры, и может разъяснить в случае возникновения спорной ситуации;
 - 2.4.2.4. Не имеет права отказать Игроку в решении спорных ситуаций;
 - 2.4.2.5. Слово любого игромастера является законом на игре и не может оспариваться игроками;
 - 2.4.2.6. Имеет полномочия для команды «СТОП ИГРА»;
- 2.4.3. Игротехники/Игротехи – помощники мастерской группы, реализующие сюжетные идеи мастеров. Зачастую отыгрывают неких персонажей и монстров, но руководствуется при этом распоряжениями мастеров и игровой сюжетной линией. Имеют полномочия рассудить спорную ситуацию по взаимодействию с их персонажем/монстром.
- 2.4.4. Способы коммуникации с Игромастерами и Организаторами. Перед началом игры Игромастер выдает соответствующую радио частоту игрокам и группировкам для связи.

3. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ СТОРОН:

3.1. Организаторы не несут никакой ответственности за:

- 3.1.1. Получения игроками в процессе игры травм, увечий и т.д.;
- 3.1.2. Стрессоустойчивость игроков к психологическому/моральному давлению со стороны других игроков и антуража игровой локации;
- 3.1.3. Ориентирование игрока на местности в дневное и ночное время с возможностью дезориентации на полигоне;
- 3.1.4. Порчу или утрату оборудования и личных вещей игрока (привод, телефон, рация и т.д.).

3.2. Игроки обязаны:

- 3.2.1. Знать игровые правила и технику безопасности участия в подобных мероприятиях;
- 3.2.2. Выполнять прямые распоряжения организаторов (Мастерской группы). Невыполнение требований является грубым нарушением правил и карается

удалением с игры, с возможностью получить перманентный БАН на игры данного организатора;

3.2.3. Отыгрывать согласно вашей роли и не портить игру другим игрокам;

3.2.4. Минимизировать травматизм для себя и окружающих от использования страйкбольного оружия и пиротехники;

3.2.5. При выявлении грубейшего нарушения со стороны другого игрока или группы игроков, незамедлительно сообщить об этом Мастерской Группе!

3.3. Игрокам категорически запрещено:

3.3.1. Находится на полигоне в состоянии наркотического и алкогольного опьянения (Показатели «Алко-тестера» выше 1 промилле).

3.3.2. Находится на полигоне без индивидуальных средств защиты органов зрения (Специальные очки и маски) выдерживающих во всех направлениях выстрел в упор из страйкбольного оружия при скорости 172 м/с шаром весом 0.2 г;

3.3.3. Ношение противогазов и масок со стеклами (без замены на поликарбонат, стальную сетку, орг. стекло и т.д. с выполнением требований пункта 2.3.2)

3.3.4. Использовать имитацию оружия, пиротехнику не прошедшие досмотр и получившие допуск к игре организатором;

3.3.5. Использовать любые дымы и дымовые шашки;

3.3.6. Использовать просроченную/испорченную пиротехнику;

3.3.7. Использование любых видов щитов. Как муляжей-копий, так и защищаться подручной мебелью, строительным мусором и т.д.;

3.3.8. Стрельба «по сомалийски» без визуального контакта с целью;

3.3.9. Невменяемое поведение (Пожизненные провокации, оскорбления, создание конфликтных ситуаций) в отношении других игроков и организаторов;

3.3.10. Брать, перемещать, изымать игровое оборудование, элементы технического антуража локаций (Аномалии, прожекторы, генераторы, аудио-видео аппаратура);

3.3.11. Брать, перемещать квестовые предметы, оснащенные пометкой о принадлежности к конкретной квестовой линии или предназначенные конкретному игроку;

3.3.12. Брать, перемещать элементы личного антуража других игроков без их разрешения (Оружие, палатки, газовые горелки, продукты, походный инвентарь, предметы личного обихода и т.д.);

3.3.13. На игре запрещены реальные приемы рукопашного боя, преднамеренная защита стрелковым оружием от ударов холодного оружия, штыковые атаки и прочее;

3.3.14. Открытое ношение любых не игровых ножей. Которые должны быть убраны в рюкзак, сумку;

3.3.15. Активировать любое пиротехническое изделие, закрепленное на своей или чужой экипировке, в том числе находящиеся в подsumке;

3.3.16. Использование тактические фонари с мощностью светового потока более 200 люмен;

3.3.17. Использование ракет и пиротехнических факелов, а также различных их имитаторов;

3.3.18. Проникать посредством взлома на территорию запертых помещений и объектов, а также помещений, отмеченных запрещающей сигнальной лентой;

3.3.19. Установка на игровой территории сооружений (колючей проволоки, рытьё ловушек, и др.), способных причинить вред игрокам;

3.3.20. Разжигание костров/любых очагов открытого огня на территории игрового полигона (Исключение: Использование, с соблюдением техники безопасности, портативных разогревателей/горелок для приготовления пищи);

3.3.21. Намеренно использовать игровое оружие против «некомбатантов» (Мастера, игротехи, фотографы, видео операторы, местные жители, администрация территории и т.д.);

3.3.22. Намеренное повреждение фортификационных конструкций/сооружений (Битье окон, разрыв тканей, имитирующих заслон, слом щитов, мешков и прочих сооружений других игроков и группировок);

3.3.23. Вандализм на полигоне (битье стекол в помещениях, слом деревянных конструкций, разбрасывание мусора, поджигание травы и прочее);

3.3.24. Провокация конфликтов и споров по соблюдению правил между игроками во время игры. При возникновении спора (конфликта) между игроками, и невозможности его

самостоятельного решения, игроки обязаны прекратить спор и передать претензию организаторам;

- 3.3.25. Участие в игре «некомбатантов» (Фотографы, наблюдатели, видеооператоры, местные жители). Разглашение ими игровой информации, передача игровых предметов участникам игры.

4. ИГРОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ И ОГРАНИЧЕНИЯ:

4.1. Вход в игру:

- 4.1.1. Игроки могут использовать любое снаряжение и экипировку, имеющуюся в продаже или изготовленную самостоятельно, если она не противоречит законодательству РФ и допущено к игре;
- 4.1.2. Экипировка и снаряжение участников должны соответствовать настоящим правилам и стилистике первоисточника. Снаряжение и экипировка, внешне не соответствующая вселенной игры, на игру не допускается;
- 4.1.3. При входе на игру действует ограничение по патронам. Снаряжение магазинов производится после получения шаров, выдаваемых организаторами. Собственные шары разрешены ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО снайперам и марксманам, по согласованию с МГ;
- 4.1.4. Перезарядка магазина осуществляется игроком в требуемый момент при наличии дополнительных шаров;
- 4.1.5. На игре допускается строительство фортификационных сооружений из строительных мешков, стеклоткани, сборных щитов, тентов, шатров и армейских палаток. Все материалы и конструкции, призванные нести дополнительную защиту, должны устанавливаться так, чтобы не допустить травматизм игроков;
- 4.1.6. Игровой транспорт допускается на полигон, ТОЛЬКО по согласованию с мастерской группой;
- 4.1.7. В качестве брони используются реальные образцы защитного снаряжения, их реплики или самостоятельно изготовленные образцы, внешне схожие с оригиналом и закрывающие защищаемую зону;

4.2. Чиповка оружия:

- 4.2.1. На полигоне разрешено использование только «ЧИПованных» приводов и гранат;
- 4.2.2. Игроки допускаются на полигон с ограничением по оружию:
 - 4.2.2.1. Каждый игрок, если иное не оговорено вводной, имеет права на старт с вторичным оружием и ножом, а также двумя прочипованными гранатами;
 - 4.2.2.2. Первичное оружие вводится в игру путем покупки специального «Чипа» (бирки с указанием оружия), который позволяет использовать первичное оружие;
 - 4.2.2.3. Игрок самостоятельно принимает решение о том, носить с собой свой первичный привод, или оставить его в баре у Бармена, и выкупив «ЧИП», забрать и сам привод;
- 4.2.3. Виды «ЧИПов» первичного оружия:
 - 4.2.3.1. «Спринг»;
 - 4.2.3.2. «Автомат»;
 - 4.2.3.3. «Снайпер».
- 4.2.4. Все гранаты также проходят чиповку и сдаются в БАР на хранение для последующего выкупа во время игры;
- 4.2.5. Место хранения приводов:
 - 4.2.5.1. Группировки – сдают «Коптеру» (Игротеху);
 - 4.2.5.2. Вольники и иные игроки – сдают «Бармену» (Игротеху);
 - 4.2.5.3. Кто не желает сдавать привод, может носить его с собой или спрятать внутри игрового полигона (Вводить/вносить оружие из жилой зоны во время игры – ЗАПРЕЩЕНО! Исключение – замена/ремонт вышедшего из строя привода).
- 4.2.6. Система отъема чипов с приводов:
 - 4.2.6.1. Изымаются только ЧИПы из п.4.2.3.
 - 4.2.6.2. Чип может быть изъят только у игрока, убитого из автоматического оружия, ножом, радиацией или монстрой;

- 4.2.6.3. В случае если игрок погибает от аномалии, взрыва гранаты, или после смерти рядом с ним в радиусе 5 метров взрывается граната – все изымаемое считается уничтоженным и не лутается;
- 4.2.6.4. ВАЖНО! Игрок, убитый взрывом или аномалией, и имеющий при себе ЧИПЫ не установленные на привод, обязан сдать их в мертвяке БАРМЕНУ - они считаются уничтоженными;
- 4.2.7. У одного игрока может одновременно находиться не более 3 ЧИПов:
 - 4.2.7.1. 1 ЧИП на своем первичном оружии + 2 изъятых;
 - 4.2.7.2. При отсутствии своего активного первичного оружия на момент изъятия, игрок может изъять до 3-х ЧИПов.

4.3. Мастерский контроль:

- 4.3.1. Все личные, не игровые вещи (в том числе вещи, используемые при постройке локации) должны быть возвращены на парковку/жилую зону;
- 4.3.2. Каждый игрок обязан предоставить все образцы своего airsoft оружия уполномоченному лицу для замера скорости вылета шара с использованием хронографа и последующей чиповкой, разрешающей доступ оружия к участию в игре;
- 4.3.3. Использование своих шаров категорически запрещено, и они должны быть удалены с территории игрового полигона до начала игры (Исключение составляют шары со специального назначения для отдельных приводов, по согласованию с мастерской группой);
- 4.3.4. Вольные сталкеры и сталкеры-новички обязаны после хрона, сдать автоматические приводы и гранаты на регистрацию, для последующего выкупа у торговца во время игры;
- 4.3.5. Группировки - через уполномоченное лицо своего отряда, до начала игры должны централизованно сдать в коробке свои гранаты игромастеру, который пометит их лентой специального цвета. (Гранаты, не помеченные специальной лентой, использовать на полигоне запрещено.);
- 4.3.6. «Добровольная дружина»:
 - 4.3.6.1. Как показывает практика, употребление алкоголя на играх происходит и за пределами локации «БАР». Это иногда приводит к нежелательным последствиям и единственный вариант получить эту безопасность – обеспечить ее своими силами. Поэтому при баре, да и вообще по полигону, будут действовать «добровольные дружины» из особо сознательных игроков крупных команд (в первую очередь - группировок);
 - 4.3.6.2. Отвлекать от игры «дружинников» мастерская группа будет только в крайних случаях – если столкнется с вопиющим неадекватом. Чего, мы надеемся, не случится. Но если вдруг подобный инцидент произойдет – мастер обратиться за помощью к ближайшей «дружине»;
 - 4.3.6.3. Сами «дружинники» могут пресекать нарушение правил в случае, если с таковым столкнуться. Например, увидят человека с «бункером» или сталкера, собирающего хабар в аномалии без защитного костюма. Такого нарушителя нужно переправить до ближайшего мастера;
 - 4.3.6.4. При барах так же контролирует степень трезвости выходящих из бара. Контроль производится, по субъективному мнению, дружинника и обсуждению не подлежит. Единственный, кто может оспорить слово «дружинника» - сам бармен или организаторы. Выходить на территорию, где перестает действовать ограничение на боевые действия в нетрезвом виде – опасно как для самого человека, так и для всех окружающих. Если игрок перебрал – ему следует остаться на базе и протрезветь. «Дружину» в бары набирает бармен
- 4.3.7. **Перечень изымаемых игровых предметов с игроков:**
(Предметы с мертвых игроков изымаются только при смерти от выстрела, ножа, монстры или радиации)(При гибели от аномалии или гранаты – вещи не изымаются)
 - 4.3.7.1. Аптечки и бинты;
 - 4.3.7.2. Шары, в том числе, находящиеся в магазинах (Если нет возможности изъять шары из магазина (шелы) игрок в праве потребовать отстрелить весь боезапас в землю. «Лутаемый» игрок не вправе отказать);

- 4.3.7.3. Артефакты;
- 4.3.7.4. Квестовые предметы;
- 4.3.7.5. Игровые деньги;
- 4.3.7.6. Гранаты и таги;
- 4.3.7.7. Чипы первичного оружия (согласно правилам изъятия (см. пункт 4.2.));
- 4.3.7.8. Другие игровые предметы и контейнеры, имеющие маркировку «Игровой предмет»

4.3.8. Перечень не изымаемых игровых предметов с игроков:

- 4.3.8.1. Личные «пожизненные» аптечки и медикаменты;
- 4.3.8.2. Продукты питания;
- 4.3.8.3. Приводы и игровые ножи;
- 4.3.8.4. Личные «пожизненные» ножи и инструменты;
- 4.3.8.5. Элементы личного антуража, в том числе личные контейнеры;
- 4.3.8.6. Мины и устройства дистанционной активации, шелы, магазины и прочее (только потребовать их разрядить!).

4.4. Игровые предметы и манипуляции с ними:

4.4.1. Все квестовые предметы имеют отметку с маркировками:

- 4.4.1.1. Квестовый предмет
- 4.4.1.2. Разрушается/открывается по квесту;
- 4.4.1.3. Не разрушается!!!;
- 4.4.1.4. Удержание максимум 2 часа (продлить завладение таким предметом можно только с разрешения Вашего Игромастера). Если предмет необходимо спрятать, Игромастер должен знать местонахождение схрона;
- 4.4.1.5. Не перемещаемо!!!;
- 4.4.1.6. Артефакты не маркируются.

4.5. Переодевание/Смена антуража:

Каждый игрок независимо от принадлежности к группировке, может создать дополнительный костюм (соответствующий миру «СТАЛКЕР» и удовлетворяющий требованиям игры к антуражу), и переодеваться в него в любое время с целью маскировки, дезинформации, шпионажа или диверсии.

5. ОРУЖИЕ/ПИРОТЕХНИКА/ПРИЦЕЛЫ/ЛАРП:

Всё оружие должно соответствовать игровой вселенной STALKER и иметь соответствующую отметку о допуске от мастеров!!!

5.1. Приводы:

- 5.1.1. К участию в игре допускается пневматическое оружие промышленного изготовления из числа, имеющегося в свободной продаже, стреляющее пластиковыми шариками калибра 6 мм весом от 0.12 до 0.43 гр и 8 мм весом 0.34 гр;
- 5.1.2. Скорость шара на выходе из канала ствола не должна превышать (6мм, 0.2г\8 мм, 0.34г):
 - 5.1.2.1. Пистолеты и револьверы – 120\85 м\с;
 - 5.1.2.2. Дробовики и ружья – 125\93 м\с;
 - 5.1.2.3. Электропневматическое и газовое автоматическое оружие – 125\93 м\с;
 - 5.1.2.4. Пулемёты и лёгкие пулемёты – 125\93 м\с;
 - 5.1.2.5. Длинноствольное оружие и прочее оружие с одиночной стрельбой – 150\115 м\с.
- 5.1.3. Привода которые не могут быть "отхронены", по любым причинам, к игре не допускаются;
- 5.1.4. Шары для игры будут закупаться Организаторами. Свои шары привозить и использовать на игре СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО. Замена организаторских шаров на свои ЗАПРЕЩЕНА;
- 5.1.5. При игре в замкнутых пространствах (здания, сооружения) и возможности производить выстрелы в оппонентов на дистанции ближе 10 метров запрещается использовать оружие с энергией вылета более 110 м\с шаром 0.2 г;
- 5.1.6. Преднамеренная стрельба в упор ЗАПРЕЩЕНА;
- 5.1.7. Всё стрелковое оружие должно быть укомплектовано механическими магазинами («Механы»). Бункерные магазины допускаются на игру только для пулеметов;

- 5.1.8. Всё тяжёлое оружие должно быть заранее заявлено. В категорию тяжёлого оружия попадают подствольные и ручные гранатомёты, станковые пулеметы. Заявка тяжёлого оружия обязательна, и является методом регулирования баланса тяжёлого вооружения между фракциями;

5.2. Оптика, ЛЦУ, ПНВ, фонари:

- 5.2.1. Приборы ночного видения (далее ПНВ) могут использовать бойцы группировок;
5.2.2. Вольные сталкеры желающие использовать ПНВ обязаны сдать их до игры в Мастерскую группу и выкупить в процессе игры у торговца;
5.2.3. Разрешено использование любых прицелов: Коллиматоры, оптические, голографические;
5.2.4. Запрещено использование ЛЦУ (Лазерный Целеуказатель
5.2.5. Ограничение фонарей – не выше 200 люмен;
5.2.6. Запрещено использование стробоскопа.

5.3. Пиротехника:

- 5.3.1. Разрешается использование только сертифицированной пиротехники;
5.3.2. Мощность заряда гранаты не должна превышать «Corsair 5»;
5.3.3. Запрещается использовать просроченную, не исправную, не сертифицированную пиротехнику;
5.3.4. Подбирать, пинать уже активированную пиротехнику с земли;
5.3.5. Запрещено использовать обычные петарды и пугачи;
5.3.6. Запрещено использовать активные таги (которые взрываются при столкновении с препятствием, а не по таймеру).
5.3.7. Запрещается устанавливать мины и растяжки на высоте более 120 см от поверхности
5.3.8. ВНИМАНИЕ: Если при ранении или смерти у Вас в руке находится активированная пиротехника, Вы обязаны: продолжить движение руки с пиротехническим изделием по инерции замаха и бросить её в направлении движения руки.

5.4. Имитация холодного оружия:

- 5.4.1. Ножи тренировочные из мягкой резины или пенистых материалов и их аналоги «ЛАРП» до 30см с длинной рукояти не более 15см;
5.4.2. Игровые ножи не должны иметь острых кромок;
5.4.3. Каждое оружие должно быть предоставлено на проверку организаторам до игры, и получить допуск;
5.4.4. Организаторы в праве не допустить к игре оружие, которое, по их мнению, травма опасно;
5.4.5. Запрещено метать оружие;
5.4.6. Запрещается наносить колющие удары и любые удары в голову.

6. ИГРОВЫЕ ЛОКАЦИИ И ИХ ОСОБЕННОСТИ:

6.1. Игровые базы/локации:

- 6.1.1. База – территория расположения (локация) одной из группировок, содержащая защитные конструкции и инженерные сооружения (баррикады из строительного мусора или мешков с землей/листвой, щиты на окнах и проходах, тканевые завесы имитирующие заслоны и т.д.)
6.1.2. Строительство базы полностью под ответственностью группировки за которой она закреплена. Строительство укреплений происходит с использованием ручных и электрических инструментов, а также материалов.
6.1.3. Командир каждой группировки при планировании стройки базы, обязано до заезда на полигон уточнить у организаторов о ограничениях в строительстве на данную игру;
6.1.4. Строительство базы должно быть завершено за 2 часа до начала игры и передано на проверку организатору или Игромастеру;
6.1.5. В случае если база не была предоставлена на проверку до игры, Организаторы оставляют за собой право обязать группировку разобрать часть конструкций, не отвечающих требованиям;
6.1.6. При строительстве проемов и бойниц, через которые предполагается стрельба с положением ствола привода внутри бойницы, требуется учитывать, что размер бойницы должен быть не меньше листа А4;

6.1.7. При организации кухни с использованием газового оборудования:

- 6.1.7.1.** Отгородить место приготовления пищи (Кухню) каркасом размера не менее 2*2 метра, обтянутого защитной сеткой с размером ячейки не более 2см.кв;
- 6.1.7.2.** Помещение кухни или каркас вокруг места приготовления пищи должны быть оснащены знаком/табличкой «КУХНЯ»;
- 6.1.7.3.** На каждом входе в локацию/помещение, где установлено газовое оборудование, должен висеть знак «ГАЗОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ»;
- 6.1.7.4.** КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩАЕТСЯ кидать и взрывать пиротехнические изделия в помещения кухни!!!;
- 6.1.7.5.** К использованию на кухне допускаются только металлические газовые баллоны;
- 6.1.7.6.** Каждая группировка должна согласовать размещение газового оборудования на территории игры. После чего Организаторами им будут предоставлены огнетушители.

6.2. Мертвяк (место регистрации и отбывания штрафного времени убитых на игре):

- 6.2.1.** Каждый игрок после смерти в игре обязан проследовать на «Мертвяк» или другое, обозначенное организаторами, место;
- 6.2.2.** Местоположение «Мертвяка» устанавливается организаторами;
- 6.2.3.** Запрещено во время отбывания смерти находится вне мертвяка, за исключением отыгрыша «зомби» по разрешению Игромастера;
- 6.2.4.** Перед входом в «Мертвяк» игрок обязан отстегнуть магазин и отстрелить последний шар из привода в безопасном направлении или в землю;
- 6.2.5.** В «Мертвяке» строжайше ЗАПРЕЩЕНО:
 - 6.2.5.1.** Раскрывать другим игрокам какие-либо подробности вашей смерти;
 - 6.2.5.2.** Делиться игровой информацией (схроны, игроки, планы и прочее);
 - 6.2.5.3.** Находиться на территории с заряженным оружием;
 - 6.2.5.4.** Хранить продукты, воду, сигареты, шары и прочее;
- 6.2.6.** Время нахождения в мертвяке 45 минут, репутация персонажа может добавить или убавить срок нахождения в мертвяке;
- 6.2.7.** Оживление (Вход в игру) происходит из «Мертвяка» для всех игроков, за исключением бойцов «Монолит»;
- 6.2.8.** Выходя за игровую территорию (в жилые корпуса), игрок автоматически переходит в состояние «Мёртв», и по возвращению должен направиться в мертвяк. В этом случае время мертвяка увеличивается до 1,5 часов;
- 6.2.9.** Запрещено устраивать засады в непосредственной близости от «Мертвяка» на игроков, выходящих из него. За подобное нарушение, Игромастер в праве отправить в «Мертвяк» виновников атаки.

6.3. Локация «БАР»

- 6.3.1.** На игре будет присутствовать бар, где сталкеры смогут не только отдохнуть, но и покушать;
- 6.3.2.** В баре можно обсуждать любые игровые моменты с другими игроками, договариваться о совместной игре и получать новые задания;
- 6.3.3.** В баре строжайше запрещена стрельба и разборки (Как игровые, так и пожизневые)! Вести боевые действия в баре, из бара на улицу или с улицы в бар ЗАПРЕЩЕНО;
- 6.3.4.** На территории бара, все действия и распоряжения Бармена - не обсуждаются и подлежат исполнению!;
- 6.3.5.** При входе в Бар необходимо отстегнуть от оружия магазин, убрать его в карман или подсумок и произвести контрольный выстрел в землю;
- 6.3.6.** Снаряжать или осматривать магазины, или оружие в Баре разрешено, пристегивать магазин к оружию – нет;
- 6.3.7.** Ножи разрешены к ношению только в ножнах. Бар – не место для поножовщины;
- 6.3.8.** Бармен вправе отказать любому участнику игры в продаже спиртных напитков по своему усмотрению. В данном случае действия Бармена НЕ ОБСУЖДАЮТСЯ;

7. ОСОБЕННОСТИ ВЕДЕНИЯ БОЯ:

7.1. Разрушаемость баз и укреплений:

7.1.1. Разрушение дверей с запорными механизмами и бункерных дверей:

- 7.1.1.1.** Каждая такая дверь должна иметь капитальный вид и обозначена маркировкой (лист А4) с надписью «БУНКЕР»;
- 7.1.1.2.** Такая дверь не может быть взломана посредством применения физической силы;
- 7.1.1.3.** Дверь может взорвать только игрок «Инженер-подрывник» с использованием специальной взрывчатки;
- 7.1.1.4.** Подрыв осуществляется с присутствием Игромастера;
- 7.1.1.5.** После взрыва, Игромастер открывает дверь и закрывать дверь далее больше нельзя!

7.1.2. Во время штурма базы игроки могут повреждать фортификационные сооружения:

- 7.1.2.1.** Только по средству телесного контакта, удара приводом, использованием другого игрового оружия;
- 7.1.2.2.** Разрушение сооружений после боя или не во время штурма базы – ЗАПРЕЩЕНО и приравнивается к вандализму!
- 7.1.2.3.** Строения из нетканой ткани внутри базы являются защитными сооружениями и также могут быть повреждены во время штурма;

7.2. Ведение боя:

- 7.2.1.** Стационарный пулемёт требует разбора и сбора, устанавливается только на позициях возле базы группировки. Время сбора-разбора стационарного пулемёта 30 секунд, отслеживается пулемётным расчётом;
- 7.2.2.** Каждый игрок может иметь 1 основное оружие (пистолет-пулемёт, автомат, винтовка, дробовик, пулемёт и т.д.) и одно дополнительное (пистолет);
- 7.2.3.** Взрыв ручной\подствольной\реактивной гранаты или мины наносит тяжёлое ранение всем игрокам в радиусе 3 метров, при условии, что игрок в момент взрыва не находится за укрытием. Укрытием считается любое цельное препятствие между игроком и взрывом, закрывающее силуэт игрока. Другой игрок также считается укрытием, принимая удар на себя;
- 7.2.4.** Ведение огня в дыры/щели/бойницы размером менее листа А4 осуществляется с расстояния не менее 2-х метров;
- 7.2.5.** Попадание шара в оружие или рикошетом от строений и растительности – не засчитывается;
- 7.2.6.** Организаторы настоятельно рекомендуют не стрелять игрокам в голову, если можно поразить противника в другую часть тела;
- 7.2.7.** Запрещена умышленная стрельба по персонажам, обладающим иммунитетом к стрелковому оружию, игротехнических персонажей и мастерам.

7.3. Хитовка:

- 7.3.1.** Попадание в игрока из дистанционного оружия как одним шаром, так и одной непрерывной очередью, приравнивается к одному попаданию;
- 7.3.2.** Человек без брони и каких-то оговоренных усилений имеет один хит;
- 7.3.3.** Тяжёлое ранение - снятие последнего хита игрока (состояние 0 хитов):
 - 7.3.3.1.** Тяжёлое ранение лишает игрока возможности самостоятельно передвигаться на дистанцию более пяти метров, пользоваться оружием, самостоятельно оказывать себе медицинскую помощь (за исключением использования научной аптечки). Игрок может только тихо стонать и звать на помощь.
 - 7.3.3.2.** Раненый игрок обязан отыгрывать свое состояние, кричать, стонать, звать на помощь, корчится от боли. Как только игрок перестает отыгрывать – он переходит в состояние «мертв»;
 - 7.3.3.3.** Через 5 минут без остановки кровотечения раненый умирает;
 - 7.3.3.4.** Для транспортировки тяжелораненого (если она потребуется) необходим сопровождающий, отыгрывающий помощь в транспортировке раненого (Отыгрывается - помощью человеку с вывихом ноги);
 - 7.3.3.5.** После оказания медицинской помощи (использование армейской или научной аптечки) раненый не может быстро передвигаться (только спокойный шаг) в течении 10 минут;

7.4. Смерть/ Состояние «Мертв»:

- 7.4.1. Смерть игрока осуществляется добиванием раненого, потерей крови, попаданием в аномальную\радиоактивную зону;
- 7.4.2. Добивание производится на расстоянии 1 метра следующим образом: Подойдя к раненому, игрок направляет в его сторону оружие и голосом (ГОЛОСОМ) обозначает добивание («Ты убит», «Добиваю»), либо использует холодное оружие и также обозначает добивание голосом;
- 7.4.3. Во избежание спорных ситуаций советуется предварительно привлечь внимание раненого, окликнуть его, после чего обозначить ему (раненому) его новое состояние;
- 7.4.4. При невозможности подойти на указанное расстояние и произвести добивание голосом\холодным оружием игрок может произвести добивание выстрелом, но опять же с указанием нового статуса добиваемого;
- 7.4.5. Мёртвый игрок находится на месте смерти 5 минут (Обратный отсчет до 300), после чего уходит в зону мертвяка;
- 7.4.6. Мёртвый игрок надевает красную повязку или подсвечивает себя красным фонарём (Обязательно в ночное время);
- 7.4.7. Так же мёртвый игрок может добираться до мертвяка в состоянии «Зомбированный» (оговаривается с разрешение Игромастера).

7.5. Оглушение:

- 7.5.1. Оглушение производится (несильным!) ударом двумя ладонями в спину со словами «Оглушение»/«Оглушен»;
- 7.5.2. Каска и некоторые артефакты защищают от оглушения;
- 7.5.3. Оглушение длится 10 минут;
- 7.5.4. Досрочно вывести из состояния оглушения можно ЛЕГКИМИ похлопываниями по лицу.

7.6. Пленение/Плен:

- 7.6.1. Любой игрок может попасть в плен либо добровольно, либо в обездвиженном состоянии (спит, ранен, оглушен);
- 7.6.2. Пленение моделируется свободной петлей, накинутой на руки, или легкое связывание рук изолянтной/бинтом;
- 7.6.3. Оружие и игровое снаряжение у пленного не изымается, но пленный не имеет права применять его до момента освобождения или, в случае бегства из плена, до тех пор, пока не доберется до любого торговца;
- 7.6.4. Взавшая в плен сторона может ограничить свободу пленного на свое усмотрение (не может ходить, говорить, пользоваться руками и т.д.). О степени ограничения пленному сообщают, коснувшись его и сообщив новые ограничения;
- 7.6.5. После пленения игрок обязан молча разрядить оружие (отстегнуть и убрать в подсумки магазин), отключить рацию или отсоединить гарнитуру;
- 7.6.6. Пленный обязан отдать по требованию пленившего все вещи и документы, перечисленные в Списке отчуждаемого имущества;
- 7.6.7. Пленный обязан соблюдать наложенные на него ограничения;
- 7.6.8. Самостоятельно освободиться от ограничений пленный может, но только при наличии соответствующего удостоверения;
- 7.6.9. Освободить пленного может другой не связанный человек, сняв с него петлю;
- 7.6.10. Допрашивать пленного можно где угодно, но он не обязан отвечать правдиво;
- 7.6.11. Попытки пленного:
 - 7.6.11.1. Палач обязан иметь пыточный инструмент. В случае отсутствия искомого пытка невозможна;
 - 7.6.11.2. Пытка моделируется следующим образом: палач задает пять вопросов, после чего пленный задает загадку. Если палач дает правильный ответ, то пленный честно отвечает на эти вопросы;
 - 7.6.11.3. Если палач ошибся, пленный может не отвечать на эти вопросы. Палач не имеет права повторно задавать их;
 - 7.6.11.4. Пытать без последствий можно не чаще, чем один раз в час. Если человека пытаются во второй раз за час, то после пытки он умирает. При этом если пытку он проиграл, то перед смертью он отвечает на заданные вопросы.

- 7.6.12.** Пленного можно в любой момент отпустить, либо объявить убитым/раненым, отыграв убийство или нанесение ранения по аналогии с добиванием;
- 7.6.13.** Гарантированно удерживать человека в плену можно не более 3 часов. После этого времени пленный может в любой момент скончаться по собственному желанию, или продолжить игру в качестве пленного.

7.7. Бронирование:

- 7.7.1.** Ношение бронежилетов, бронекостюмов, специальных артефактов или определенные улучшения тела (прописываются в паспорте игрока) добавляет персонажу от 1 до 5 хитов;
- 7.7.2.** Ни один персонаж на игре не может иметь больше 6 хитов (Кроме персонажей, имеющих черту «неуязвимость» или оговоренную зону поражения);
- 7.7.3.** Каждый дополнительный хит отображается желтой ленточкой на хорошо видимом месте на груди или правой руке, при снятии одного\нескольких хитов, персонаж обязан снять нужное количество лент (снятие допускается не сразу, а после выхода из непосредственного контакта с противником);
- 7.7.4.** Восстановление хитов производится путем лечения и в зависимости от способа — игрок вешает на себя такое количество лент, сколько хитов он восстановил, но не больше чем допускает его снаряжение и эффекты.

7.8. Состояния:

- 7.8.1.** «Неуязвимость» - обозначается оранжевой лентой на груди\правой руке или оранжевым сигнальным жилетом. Состояние может быть, как временным (действие артефакта и т. п.), так и постоянным. Большая просьба игрокам НЕ СТРЕЛЯТЬ в персонажей с неуязвимостью, так как игрового урона вы ему не нанесете — но человек может пострадать «по жизни»;
- 7.8.2.** «Ограниченная зона поражения» - обозначается широкой ярко-зеленой лентой на груди\правой руке персонажа, данное состояние говорит о том, что данного персонажа можно поразить только в определенные точки (экзо скелет, и т. п.) точки располагаются преимущественно на спине, если точно не оговорено иное. Игрок, обладающий данным состоянием ОБЯЗАН НОСИТЬ МАСКУ защищающую лицо, если маски нет — то состояние не действует, и персонаж поражается по общим правилам;

7.9. Медицина:

- 7.9.1.** На игровой территории есть ряд препаратов (помимо артефактов), стабилизирующих или лечащих раненого игрока:
- 7.9.1.1.** Бинт – останавливает кровопотерю, препятствует дальнейшему ухудшению состояния. Не лечит. При лёгком ранении применяется игроком самостоятельно, при тяжёлом требует использования другим игроком;
- 7.9.1.2.** Аптечка – лечит лёгкое ранение (восстанавливает 1 хит, эффект проявляется через 1 минуту после использования), останавливает кровопотерю при тяжёлом ранении, препятствует дальнейшему ухудшению состояния. При лёгком ранении применяется игроком самостоятельно, при тяжёлом требует использования другим игроком. Тяжёлое ранение стандартная аптечка стабилизирует (вы продолжаете находится в 0 хитов, но при этом не перейдете в состояние «Мертв»);
- 7.9.1.3.** Научная аптечка – лечит любое ранение (Восстанавливает 2 хита, эффект проявляется через 15 секунд после использования), даёт кратковременную защиту от радиоактивного заражения. При любом ранении применяется игроком самостоятельно;
- 7.9.1.4.** Барвинок – препарат, позволяющий пережить «Выброс» вне укрытия. Экспериментальный, так что шансы 50\50. О результате использования игрок узнаёт из сертификата, вложенного в упаковку препарата (Вскрывается после старта «Выброса»).
- 7.9.2.** Лечить без препаратов на игровой территории может Болотный Доктор, Дочь Болотного Доктора и медики. Время лечения 10 минут – 1 хит, 15 минут – 2 хита, 20 минут – воздействие радиации, контрольёра;

- 7.9.3. Повторное лечение может быть произведено не раньше, чем через 30 минут после окончания, текущего;
- 7.9.4. Лечение у Доктора и его Дочери отыгрывается отпаиванием различными настоями, использованием артефактов;
- 7.9.5. Медик в НИИ проводит хирургическое вмешательство. Медики обозначены на игре специализированной символикой и атрибутикой;
- 7.9.6. Артефакты, обладающие лечущими свойствами, используются в соответствии с их предназначением;
- 7.9.7. Бинты игроки имеют право привозить с собой, заносить на игровую территорию, носить с собой в неограниченном количестве;
- 7.9.8. Повреждения и методы их лечения делятся на категории:
 - 7.9.8.1. Колюще-режущая рана – наносится холодным оружием, аномалией «Паутина». Лечится обеззараживанием повреждённого участка и наложением шва;
 - 7.9.8.2. Рваная рана – наносится когтями\зубами мутантов, осколочно-фугасным воздействием гранат-мин. Лечится обеззараживанием поврежденного участка, вводом антибиотиков для предотвращения заражения и наложением шва;
 - 7.9.8.3. Радиационное\пси-воздействие – наносится радиацией, воздействием контролёра. Лечится установкой капельницы и выдачей таблеток;
 - 7.9.8.4. Ожоговое\химическое повреждение – наносится аномалиями «Холодец», «Жгучий пух», фугасным воздействием гранат-мин. Лечится обеззараживанием поврежденного участка, установкой капельницы, удалением отмерших тканей, нанесением мазей и перевязкой;
 - 7.9.8.5. Пулевое\осколочно-фугасное ранение – наносится огнестрельным оружием, осколочно-фугасным воздействием гранат\мин. Лечится обеззараживанием участка, извлечением инородных тел из раны, удалением отмерших тканей, наложением шва и повязки;
- 7.9.9. Тип повреждения и порядок\время лечения определяет медик, основываясь на данных, предоставленных раненым или его сопровождающим.
- 7.10. **Игровая память игрока после смерти:**
 - 7.10.1. Сохраняется: роль, полученные квесты и память о скронах;
 - 7.10.2. Аннулируется: память о том, кто его убил и как он умер, его личные игровые отношения с другими Игроками.
- 7.11. **Уничтожение роли (персонажа):**
 - 7.11.1. Планируемое личное убийство обязательно предварительно согласовать с игромастером своей стороны;
 - 7.11.2. Сразу после убийства игрока необходимо назвать жертве его игровое прозвище и сказать, что вы убили его как персонажа. Тогда теряются не только память о смерти, но и персонаж и его связи, квесты и знания. Если таким образом погибает командир группировки, то после мертвяка он выходит рядовым бойцом;
 - 7.11.3. Для убийства роли должна быть причина - квест, или личная история. Просим Вас к этому отнестись с заботой и пониманием;
 - 7.11.4. Внимание! У каждого игрока есть «Игровой паспорт» с его игровым именем, он является дополнительным неоспоримым доказательством смерти персонажа.

8. АНТУРАЖ:

Каждая ролевая игра, даже с элементами страйкбола, ценится антуражем локаций, квестовых предметов и конечно костюмами и игрой своих участников!!!

8.1. Костюмы:

- 8.1.1. Если костюм обладает защитой от аномалий Термального, Электрического или Гравитационного типа, на нём делается видимая отметка цветом, соответствующим типу аномалий;
- 8.1.2. Антуражным костюмом считается наличие, соответствующего цветовой схеме фракции, комплекта одежды, головного убора (заводского производства, самостоятельно изготовления) или стандартного советского доп. снаряжения (подсумки, разгрузочно-ременные системы, планшеты, вещмешки);
- 8.1.3. Виды костюмов:

- 8.1.3.1.** «Комбинезон участника группировки» - комплект формы, соответствующий цветовой схеме фракции, головной убор, нагрудник с цветными вставками группировки, респиратор\противогаз, наличие наколенников, налокотников, перчаток, шеврона группировки (Заря, Ветер Свободы, Комбинезон Долга, Комбинезон Монолита). Броневого элемента на грудь (игнорирование 1 попадания в защищённую область);
- 8.1.3.2.** Комбинезоны комплексной защиты «Сева»\ «Универсальная Защита»\ «Страж Свободы» - комплект формы, соответствующий цветовой схеме фракции, нагрудник с цветными вставками группировки, шлем-скафандр (фехтовальная маска, маска защитная «преторианец») с шлангом, подведённым к наспинным баллонам с кислородом, наличие налокотников, наколенников, перчаток, шеврона группировки. Броневые элементы на грудь, спину и голову (игнорирование 1 попадания в защищённую область);
- 8.1.3.3.** Броне-комбинезоны «Скат-9» \ «Булат» \ «Броня Долга» - комплект формы, соответствующий цветовой схеме фракции, кираса\бронежилет с цветными вставками группировки, подсумками под снаряжение, шлем, противогаз, наличие налокотников, наколенников, перчаток, шеврона группировки. Броневые элементы распространены на всё тело (игнорирование 1 попадания в защищённую область);
- 8.1.3.4.** «Экзоскелет» - комплект формы, соответствующий цветовой схеме фракции, кираса\бронежилет с цветными вставками группировки, подсумками под снаряжение, силовой ранец с подведёнными к нему кабелями, шлем, противогаз, наличие налокотников, наколенников, наплечников, каркаса пневмопривода, защиты бёдер, рук, паховой области, перчаток, шеврона группировки. Для стрелкового оружия поражаемой зоной является участок спины в области лопаток (где, предположительно, расположен ранец с блоком питания). Взрыв ручной гранаты, выстрел из ручного или подствольного гранатомёта переводит владельца в состояние тяжёлого ранения;
- 8.1.3.5.** «Эколог» - комбинезон оранжевой, рыжей или зелёной расцветки, шлем-скафандр (фехтовальная маска, маска защитная «преторианец») с шлангом, подведённым к наспинным баллонам с кислородом, силовой ранец, перчатки;
- 8.1.4.** Отдельные элементы бронирования дают защиту закрытого участка тела (игнорирование 1 попадания в защищённую область);
- 8.1.5.** Головные уборы желательны к ношению вне зданий и укрытий. Головные уборы должны соответствовать стилистике первоисточника;
- 8.1.6.** Разгрузочные жилеты, платформы, РПС одеваются только на костюмы, попадающие под категорию 8.1.2. Для прочих костюмов допускается размещение подсумков под доп. снаряжение на поясе или на кираса\бронежилете (у бронекомбинезонов);
- 8.2. Контейнер для переноски артефактов:**
- 8.2.1.** Специальный контейнер, для переноски и хранения артефактов. Контейнер изготавливается Игроком, является элементом антуража и не отчуждаем;
- 8.2.2.** На старте игрок оснащается лишь одним контейнером. В случае необходимости, игрок может сдать в каптерку свои другие контейнеры и выкупать их во время игры.
- 8.2.3.** Контейнер – цилиндрическая непрозрачная ёмкость длиной не менее 20см и диаметром не менее 8 см. Требования к контейнеру – ударопрочный, надёжно закрывающийся, непрозрачный, имеющий приспособления для закрепления на поясе;
- 8.2.4.** В контейнеры разрешена переноска до 3-х артефактов с свободным их расположением внутри (не трамбовать!);
- 8.2.5.** На игре будет возможно приобрести за игровые деньги сумки-контейнеры, но их количество будет крайне ограничено, они являются отчуждаемыми и промаркированными (игровой предмет). В такой сумке разрешено переносить только 1 артефакт;
- 8.2.6.** Разрешенное типом костюма количество контейнеров для артефактов не включает в себя сумку под артефакты. Пример: игрок в комбинезоне «Эколог» может носить с собой 3 контейнера и приобрести 1 сумку;

- 8.2.7. Игрок без контейнера не имеет права переносить артефакты, если не использует иных квестовых предметов приспособленных для этого;
- 8.2.8. Артефакты, с которыми произошёл физический контакт игрока без использования контейнера или сумки под артефакты, считаются активированными, и дают носителю все свои положительные и негативные эффекты;
- 8.2.9. Артефакт, переносимый в контейнере\сумке под артефакты, не дает никаких эффектов;
- 8.2.10. Личные контейнеры игроков должны легко открываться и не закрываться на различные замки.

9. ВЫБРОС, АНОМАЛИИ И АРТЕФАКТЫ:

9.1. Выброс:

- 9.1.1. Во время игры в определенные промежутки времени будет происходить местный примечательный феномен Зоны Отчуждения – Выброс. Как становится ясно из названия, это необъяснимый мощный выброс неопределённой энергии, после которого в Зоне происходят кардинальные изменения, меняются аномалии, поведение животных. Сталкеры, попадающие под Выброс, либо бесследно исчезают, либо становятся зомби;
- 9.1.2. Выброс на игре отыгрывается следующим образом. За пять минут до начала Выброса по рации и через иные средства вещания, расположенные в ключевых локациях, объявляется, что до Выброса осталось 5 минут и всем необходимо найти убежище. С началом Выброса включается сирена, и все игроки, находящиеся вне убежища, обязаны добровольно и честно направиться в мертвяк, отыгрывая зомбированных либо продолжить играть зомбированным сталкером;
- 9.1.3. Убежищем от Выброса считается НЕ ЗАПЕРТОЕ, НЕ ПОМЕЧЕННОЕ КАК ЗАПРЕЩЕННОЕ капитальное строение с центральным входом оборудованным дверью, которая на момент начала выброса должна быть закрыта! В случае если капитальное строение не имеет двери, то необходимо укрыться в помещении, которое удалено от центрального входа одной и более комнатой. Во всех остальных случаях игрок попадает под воздействие выброса и обязан начать отыгрыш “Зомби” с той точки, где его настиг выброс!;
- 9.1.4. Выброс длится от 20-30 минут (Больше по специальному распоряжению организаторов). Об окончании Выброса игроков оповещает сирена и сообщение по рации\иным способом;
- 9.1.5. Во время Выброса на полигоне прекращается ведение боевых действий вне укрытий. Перед Зоной все равны.

9.2. Аномалии:

Аномалии – необъяснимые физические формирования, часто встречаемые в Зоне. Природа этих явлений не ясна, но обладают они поистине смертоносными особенностями:

- 9.2.1. «Выверт» – гравитационная аномалия, во время активации стягивающая все окружающие объекты в центр, спрессовывая, а после резко разрывая их. Отыгрывается через ПДА “ЛУЧ”;
- 9.2.2. «Жарка» – термальная аномалия, резко повышающая при активации окружающую температуру свыше 3 000 С. Отыгрывается через ПДА “ЛУЧ”;
- 9.2.3. «Холодец» – вязкая субстанция, растворяющая большинство материалов, от человеческой кожи до металла. Растворяет контактную поверхность, не защищённую спец. костюмом. Отыгрывается через ПДА “ЛУЧ”;
- 9.2.4. Электра – поле резкого перепада электромагнитных полей. При активации аномалия резко выбрасывает колоссальное количество энергии в окружающее пространство, чем и повреждает нервную систему и электротехнику. Отыгрывается через ПДА “ЛУЧ”;

9.3. Артефакты:

- 9.3.1. В пределах аномальных образований или рядом с ними нередко можно встретить странные предметы неизвестной природы – артефакты. Ученые склонны полагать, что они образуются при длительном воздействии аномальной среды на какие-либо предметы;

9.3.2. Возможность нахождения артефактов в аномалиях:

9.3.2.1. Выверт: «Душа», «Мамины бусы»;

9.3.2.2. Жарка: «Капля», «Огненный шар», «Искра»;

9.3.2.3. Холодец (кислота): «Слизняк», «Кровь камня»;

9.3.2.4. Электра: «Вспышка», «Золотая рыбка», «Батарейка».

9.3.3. Игрок может одновременно активировать не больше одного артефакта.

Активированный артефакт нужно носить в открытом виде, видимом для других;

9.4. Радиация:

9.4.1. Радиация - очаг высокого радиоактивного заражения. Через определённое время игрок получает критическую дозу излучения, после чего переходит в состояние «Тяжелораненый». Если игрока своевременно не эвакуировать из очага радиации, то игрок умирает.

9.4.2. Время нахождения и тяжесть ранений от накопленной радиации отыгрывается через ПДА «ЛУЧ»:

10. ГРУППИРОВКИ:

Во вселенной СТАЛКЕР существуют объединения людей по идеологическим, политическим, религиозным и даже меркантильным интересам. Такие объединения в конце концов вырастают в так называемые группировки, имеющие собственные законы, униформу, идеологию и иерархию

10.1. На максимальную численность бойцов в группировках действует ограничение:

10.1.1. «ДОЛГ» (от 10 до 15 бойцов);

10.1.2. «СВОБОДА» (от 10 до 15 бойцов);

10.1.3. «МОНОЛИТ» (от 10 до 15 бойцов);

10.1.4. «БАНДИТЫ» (две банды по 5-6 человек);

10.1.5. «ВОЕННЫЕ СТАЛКЕРЫ» (от 10 до 15 бойцов);

10.1.6. «УЧЕНЫЕ» (по согласованию с МГ);

10.1.7. «ВОЛЬНЫЕ СТАЛКЕРЫ» (не ограничено).

10.2. Группировки должны иметь единообразную форму, идентичное снаряжение;

10.3. У группировок (ДОЛГ, СВОБОДА, Военные сталкеры, Наемники, Монолит и Бандиты) должен быть командир/Главный, отвечающий за игровые действия группировки и неигровые действия игроков в своём подчинении;

10.4. Контроль за адекватностью своих подчинённых осуществляет командир группировки;

10.5. Претензии к члену группировки должны высказываться командиру группировки в присутствии кого-либо из МГ;

10.6. На Монолит не действует Выброс;

10.7. Наёмники и Военные (ВС и Армейский спецназ) не могут собирать артефакты в аномальных зонах. Это обуславливается тем, что данные фракции являются профессиональными солдатами, а не сталкерами. Отчуждать артефакты у других фракций они могут;

10.8. Вольные сталкеры не могут собираться в группы более 5-ти человек;

10.9. Долг не может договариваться с мутантами и всеми, кто так или иначе попадает под данное определение;

10.10. **Сапер/Взрывотехник** - может быть всего один на группировку, специальность сапер пишется на ленту с позывным. Если он умирает, то у группировки нет взрывотехника, пока он не выйдет из мертвяка. Взрывотехник умеет взрывать двери и генераторы, и осуществлять подрывные работы по квестам, специальными подрывными устройствами. Такой подрыв происходит так: сапер создает устройство, вызывает игромастера и идет с ним выполнять подрыв. Если подрыв удался мастер открывает дверь сообщая игрокам локации что она взорвана или просит выключить генератор по причине подрыва. Закрывать дверь или включать генератор нельзя до того, пока поврежденный предмет не будет отремонтирован специальным образом;

10.11. **Адепт Монолита** - если человек стал адептом монолита, он обязан параллельно со своей игрой делать все для выполнения данного монолитом задания (приоритет заданию монолита). Игрок перестает быть адептом только после игровой смерти. Адепту запрещено

просить убить себя или сознательно искать смерти, а также рассказывать кому-либо о том, что он адепт монолита.

11. МУТАНТЫ:

11.1. Наибольшую опасность для сталкеров, если не брать в расчет зоны аномальной активности, представляют мутанты, встречающиеся повсеместно на просторах Зоны отчуждения;

11.2. В силу разных причин мутанты могут избегать аномалий и «горячих пятен» (иммунитет ко всем аномалиям и радиации). Ни одного мутанта нельзя оглушить, они не поддаются зомбированию (подчинение мутанта – отдельное свойство), во время Выброса они не умирают, а впадают в апатию и не могут атаковать. Кроме того, мутанты не могут входить в бары, однако на остальные убежища это ограничение не распространяется;

11.3. На мутантов не работают аптечки, однако врожденная регенерация автоматически восстанавливает его из состояния «ранен» до состояния «здоров» за 5 минут (медленный счет до 300);

11.4. Убитые мутанты возрождаются без захода в мертвяк в ближайшем безлюдном месте, однако после этого они не могут нападать на ту же группу или персонажа, который их убил. Заходить в мертвяк мутантам нужно только для пополнения запаса отчуждаемых частей;

11.5. ВИДЫ МУТАНТОВ:

11.5.1. «СНОРК»:

11.5.1.1. Эти существа, судя по всему, некогда были людьми. На некоторых особях сохранились детали армейской униформы или отдельные детали экипировки, что позволяет предположить в них пропавших без вести военных сталкеров. Ведут совершенно животный образ жизни. Они обитают небольшими стаями по 2-4 особи, охотятся осторожно и расчетливо, подстерегая сталкеров в самых разных местах. Молниеносные рефлексy и гипертрофированные мышцы позволяют сноркам за несколько секунд разрывать жертву в клочья;

11.5.1.2. Способ уничтожения: Оглушить (Время оглушения 10-15 секунд) взрывом гранаты/тага с радиусом поражения до 3 метров. Добить второй гранатой в радиусе до 5 метров (тело считается взорванным и ЛУТ не падает) или ножом;

11.5.1.3. ЛУТ – с убитого снорка можно получить «Стопа снорка» (только при убийстве ножом).

11.5.2. «КРОВОСОС»:

11.5.2.1. Судя по всему, именно эти создания ответственны за смерть большого количества сталкеров. Для обитания кровососы предпочитают сырые места вроде болот и подземелий. Замечено, что жертвами кровососов, как правило, становятся бывалые сталкеры или командиры отрядов. Мимо новичков же, если конечно им посчастливилось вовремя упасть на землю и не привлекать к себе внимания, кровососы иногда просто проходили мимо. Матерые сталкеры описывают кровососа как высокого сутулого гуманоида со множеством щупалец на месте рта, которыми он парализует добычу и высасывает ее кровь. После такой процедуры от человека остается лишь высохшая, напоминающая мумию оболочка;

11.5.2.2. Наносит удары широко и размашисто. Игнорирует попадание шаров;

11.5.2.3. Первым касанием любой части тела игрока - ранит. Вторым касанием любой части тела игрока – убивает. Может утащить в логово (Первым касанием ранит. Вторым касанием кладет руку на плечо и ведет в логово);

11.5.2.4. Способ уничтожения: Оглушить (Время оглушения 10-15 секунд) взрывом гранаты/тага с радиусом поражения до 3 метров. Добить второй гранатой в радиусе до 5 метров (Монстр считается взорван и ЛУТ не падает) или двумя ударами ножом в область живота и груди;

11.5.2.5. ЛУТ – с убитого кровососа можно получить «Щупальца кровососа» (Только при убийстве ножом).

11.5.3. «КОНТРОЛЕР»:

11.5.3.1. Один из самых опасных монстров в Зоне. Он обладает высокими телепатическими способностями и может брать сталкеров «под контроль». Поражения мозга жертвы практически всегда необратимы. Мутант контролирует

зомби на расстоянии, заставляя их атаковать других сталкеров. Он старается перемещаться так, чтобы постоянно держать на виду врага, поэтому забирается на возвышенности, крыши и деревья. Очень осторожен. Обладает чувством самосохранения, труслив. Контролер внешне напоминает гуманоида с непропорционально увеличенной головой, получеловеческим лицом, выпученными черными глазами и гипертрофированным лбом;

11.5.3.2. Контролер может подчинять себе людей, подавляя их волю на расстоянии. Он генерирует вокруг себя область пси-излучения, при попадании в которую человек довольно быстро теряет свободу воли и способность мыслить, подчиняясь только приказам контролера;

11.5.3.3. Отыгрыш: через систему ПДА «ЛУЧ»;

11.5.3.4. Способ уничтожения: Можно убить тремя попаданиями/очередями в грудь/живот/спину монстра (Остальные попадания в конечности игнорируются). Оглушить (Время оглушения 20-30 секунд) взрывом гранаты/тага с радиусом поражения до 3 метров. Добить второй гранатой в радиусе до 5 метров (ЛУТ взрывается вместе с монстром) или ножом;

11.5.3.5. ЛУТ – с убитого контролера можно получить «Мозг контролёра» (Только при убийстве ножом или тремя попаданиями в грудь из стрелкового оружия);

11.5.3.6. После того, как контролёра убивают, он приходит к Болотному Доктору (в мертвяк), докладывается, получает распоряжения, и вновь выходит 1-ым уровнем. Если рядом есть контролер, зомби обязан выполнять его приказы. Если контролера нет, то зомби двигается к ближайшей базе, атакуя всех, кого встречает на пути.

11.5.4. «ЗОМБИ»:

11.5.4.1. Воздействие контролера, пребывание во время выброса вне убежища или некоторые другие ситуации могут полностью разрушить структуру личности, оставив от человека только телесную оболочку. Лишенные разума тела превращаются в зомби. Как правило, эти существа бесцельно бродят по Зоне. При встрече можно услышать, как они бубнят себе под нос обрывки фраз, которые, впрочем, начисто лишены смысла;

11.5.4.2. Чаше всего не разумны (есть исключения);

11.5.4.3. Как только зомби почует близкое присутствие живого человека, он сразу же пытается атаковать. Они очень агрессивны и при значительном скоплении представляют серьезную угрозу;

11.5.4.4. Игрок, ставший зомби, ОБЯЗАН обозначать свой статус бессвязными выкриками, нелогичной речью. Зомби без контроля передвигаются шагом, стреляют не целясь, перезаряжать оружие не могут. Зомби легко берутся под контроль, но при этом не пользуются аптечками и на Выброс реагируют как мутанты. В аномалиях зомби умирают, как обычные люди. Зомби не может добивать раненых, кроме как по приказу контролера;

11.5.4.5. Способ уничтожения: Оглушить (Время оглушения 35-40 секунд) зомби можно взрывом гранаты/тага (радиус 3 метра) или выстрелами из стрелкового оружия (2 попадания/2 очереди) в тело. Добить второй гранатой с радиусом до 5 метров (ЛУТ уничтожается вместе с монстром) или ножом.

11.5.4.6. По истечении времени оглушения, Зомби встает и продолжает движение. Запас «жизней» зомби составляет 4 жизни;

11.5.4.7. ЛУТ – с убитого зомби можно получить то, что осталось в карманах от бойца (Только при убийстве ножом или тремя попаданиями в грудь из стрелкового оружия);

11.5.4.8. Если зомби находится под контролем контролера, он может вести боевые действия более эффективно (прицельно стрелять, прятаться и т.д.) Однако, даже под контролем зомби сохраняет свою медлительность и НЕ может передвигаться бегом.

11.5.5. «ХИМЕРА»:

11.5.5.1. Очень опасный хищник. Предпочитает нападать со спины, поджидая жертву в засаде. Это очень умная, сильная и быстрая тварь, охотиться предпочитает по

ночам, днём отлеживается в логове. В ее организме полностью продублирована система внутренних органов, а дополнительный мозг делает процесс ее умерщвления весьма проблематичным. Биологических врагов у химеры очень мало, хотя сталкеры нередко рассказывают о случаях нападения химеры на других мутантов;

11.5.5.2. Особенно она не любит контролеров. Самый лучший способ защититься от химеры – спрятаться. Бывали случаи, когда она просто проходила мимо;

11.5.5.3. Способ уничтожения: Оглушить (Время оглушения 30 секунд) можно взрывом гранаты/тага (радиус 3 метра). Добить монстра (Квестовая информация);

11.5.5.4. ЛУТ – с убитой химеры можно получить «Сердце химеры» и «Шкуру Химеры», если доставить тело к ученым;

11.5.6. «БЮРЕР»:

11.5.6.1. Практически не могут держать под контролем издаваемые собою звуки: если Вы не слышите бормотание бюреров — значит, их там просто нет. Могут издавать звук, похожий на человеческий голос;

11.5.6.2. Атакует броском кирпича (предмет-ЛАРП) в игрока – убивает сразу. Первым касанием до любой части тела игрока - ранит. Вторым касанием до любой части тела игрока – убивает;

11.5.6.3. Уничтожается шаром в спину, ножом спина-грудь-живот;

11.5.6.4. ВНИМАНИЕ: Граната, брошенная в бюрера с радиусом до 3-х метров – убивает игрока который бросил ее!!! (Бюрер перехватывает брошенную гранату и бросает обратно!!!);

11.5.7. «ПСЕВДОПЛОТЬ»:

11.5.7.1. Известна в первую очередь своей способностью имитировать человеческую речь (как кот-имитатор). При этом она не понимает смысла сказанного — она неразумна. Она просто запоминает фразу вроде «Помогите!» и повторяет её при виде сталкера. На её ногах — большие клешни, покрытые хитином, возможно, ядовитым;

11.5.7.2. Способ уничтожения: Оглушить (Время оглушения 10-15 секунд) взрывом гранаты/тага с радиусом поражения до 3 метров. Добить второй гранатой в радиусе до 5 метров (Монстр считается взорван и ЛУТ не падает) или двумя ударами ножом в область живота и груди;

11.5.8. В связи с неуязвимостью большинства монстров к стрелковому оружию – **ЗАПРЕЩЕНА УМЫШЛЕННАЯ СТРЕЛЬБА В МОНСТРОВ!!!** (Исключение – случайные выстрелы с испугу);

11.5.9. Люди, выходящие мутантами, являются игротехническими персонажами;

11.5.10. Охота на мутантов может приносить сталкерам неплохой доход. Разумеется, если они при этом останутся в живых. Торговцы покупают части мутантов для последующей перепродажи или заказывают истребить опасных хищников, ученые могут дать задание принести для исследований часть мутанта или поймать его живьем (пленив раненого на общих основаниях).