

The background image shows two soldiers in camouflage gear in a forest. One soldier is crouching on the left, holding a rifle. The other is standing on the right, seen from the back, with a large backpack. In the center background, there is a large, glowing blue and white portal or energy sphere with lightning bolts emanating from it. The overall scene is dark and atmospheric.

Игровые правила

«Новый Рубеж»

сезон 2022



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 читьерства 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**-тилетнего возраста, либо игроки, достигшие **16**-тилетнего возраста (**при условии присутствия на полигоне одного из родителей/родственников**).

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 в упор.

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 размера, достаточного для однозначной идентификации игрока как «мертвого» со всех сторон.

2.5 В игрока, обозначенного красной тряпкой, 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!», «ой-ой-ой», «зацепили 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.

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 не изымаемым имуществом (см. пункт «Игровое имущество»). Вводную забираете с собой и никому ее не показываете.

- 4.5 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.
- 4.6 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**.
- 4.7 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.
- 4.8 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;
- бинты, аптечки, анабиотики и т.п;
- квестовые предметы;
- шары, находящиеся вне магазинов.

- 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; если случайно увидели на земле - разрешается поднимать) и не изымаемые (нельзя забрать у убитого; запрещено поднимать с земли, если у Вас нет задания на конкретно этот предмет). Тип предмета написан на предмете чётко, различимо и крупными буквами.

5.5 Схроны с игровым имуществом на территории полигона разрешены при условии его антуражности (вещи в рюкзаке, противогазная сумка, ящик и т.п.). Прятать любые 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.

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. Допускается и такой вариант: Вы получили заказ на сталкера, Вы находите этого сталкера, убиваете, забираете жетон жизни, по пути к заказчику Вас убивает другой сталкер, забирает и Ваш жетон, и жетон Вашей жертвы, идёт к заказчику, показывает жетон Вашей жертвы заказчику, получает награду вместо Вас.

6.3 Если Вы нашли убитого кем-то сталкера (например, загрыз монстр), то можете его обыскать и забрать его жетон жизни, поспрашивать на Баре или в группировках - возможно, на него был заказ.

- 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 Потерял свой жетон? Отыгрываешь смерть.

7 КОСТЮМЫ

- 7.1 На игру допускаются только игроки в антуражных костюмах своих группировок.
- 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 см. в разделе «Ранения».
- 7.5 Экзоскелет – особо редкий и невероятно защищенный костюм, неуязвимый для обычного стрелкового оружия. Поражение экзоскелета производится по отдельным правилам.
- 7.6 Поразить экзоскелет можно следующими способами:
- двумя взрывами гранат в радиусе 5 метров от оператора экзоскелета (первый взрыв оглушает оператора, подробнее см. раздел «Особые состояния игрока»);
 - ударом ножа в блок питания на спине пока оператор экзоскелета оглушен;
 - отключение блока питания стрельбой по специальному датчику с последующим ударом ножа в блок питания. Включить питание оператору экзоскелета может только другой игрок.
- 7.7 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.

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.

8.2 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.

8.3 Разрешена стрельба без прямой линии видимости (за угол, «по-сомалийски» и т.п.).

8.4 Разрешена стрельба в щели и отверстия, меньшие по размеру чем лист формата А4.

8.5 Оружие на ВВД разрешено по согласованию с организаторами и с **установкой пломб**.

8.6 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.

8.7 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.

8.8 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».

8.9 Магазины для пистолетов снаряжаются из расчета «1 к 1 по отношению к боевому прототипу».

8.10 Исключения для некоторых типов оружия по снаряжению шарами:

- **легкие пулеметы** (РПК, МG36 и подобные им) имеют со старта 200 шаров при наличии бубна/короба. При использовании механ – смотреть общие правила использования механ;

- **тяжелые пулеметы** (ПКМ/ПКП, М60, М249 и подобные им) имеют со старта 400 шаров. Тяжелый пулемет нельзя выносить за пределы базы (он является стационарным пулеметом). Использовать тяжелый пулемет за пределами базы может только игрок в экзоскелете;

- **дробовики** имеют со старта 4 шелла. Заряжаются полностью.

- **снайперские винтовки**(СВД, М24, М14, 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»**.

8.11 Заряжать магазины ладером разрешено только на своей базе.

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.

Переносить шары в любых таре и объеме, отличных от zip-пакета, запрещено.

8.12 Трассирующие шары а также имитаторы вспышки выстрела необязательны для ночной фазы, но их применение повышает антуражность игры и всячески приветствуется.

9 ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

9.1 Разрешается использовать только резиновые ножи, либо ножи из 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 и пр.

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).

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.

9.4 Запрещено наносить удары в голову.

9.5 Игрок считается убитым ножом, если ему нанесён чёткий ощутимый колющий удар **в корпус**. Лёгкие касания и порезы не засчитываются. Исключением является антуражное перерезание горла **со спины**. Прямые удары спереди в горло, пах, лицо - запрещены.

9.6 Ударом в корпус НЕ могут быть убиты только игроки в костюмах типа: ТБК, СЕВА, экзоскелет.

9.7 Игрок в экзоскелете может быть убит ножом во время оглушения/отключения питания в модуль питания.

9.8 Удар ножом по конечностям не убивает игрока. При этом раненная конечность выходит из строя (игрок не может ей пользоваться) на 180 секунд. Это не считается ранением.

9.9 Отбивать, захватывать нож руками можно.

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. Как быть, если Вам нужно убить сталкера, а он стоит не один? Думайте, попытайтесь разделить сталкеров, отведите его одного в сторону, мол, поговорить нужно. Помните, что убить второго сталкера Вы сможете только спустя 4 секунды.

10 ПИРОТЕХНИКА

10.1 К игре допускаются **только сертифицированные** ручные и подствольные гранаты, дым.

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. Капитальными укрытиями являются: бруствер, окоп, стена здания, глубокая канава. Укрытием не считаются кусты, деревья, пеньки, фанерки и прочие хлипкие конструкции.

10.4 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, определяемым возможностями его костюма.

10.5 Дымы разрешены только сертифицированные. Военные дымы – запрещены.

10.6 Использовать дым в помещениях **категорически запрещено**.

10.7 Разрешены любые виды 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.

12 БАЗЫ ГРУППИРОВОК

12.1 Все места обитания группировок (базы, блокпосты) подвержены нападению в любое время дня и ночи. Зеленых и неигровых мест на базах нет.

12.2 На базах можно хранить личное имущество, ночевать, отдыхать, вести быт. Но будьте готовы к внезапной боевой ситуации, поэтому **очки на базах снимать 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. Все должно быть на руках игроков, либо лежать/быть спрятано 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 и Лаборатория учёных – особые игровые локации, внутри которых запрещено воевать. 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. Так же не стоит забывать о том, что в эти локации могут нагрянуть с рейдом военные в поисках незаконных предметов или подозрительных личностей.

13 ПЛЕН, ОБЫСК, ДОПРОСЫ

- 13.1 Игрока можно пленить множеством разных способов: 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 изолентой**. 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.

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.

Если игрок выбирает **жесткую форму**, то обыскивающий должен самостоятельно искать все его интересующее, но при этом возражения в жесткости обыска не принимаются.

- 13.6 Оружие и игровые предметы надо изымать индивидуально, указывая на каждый предмет со словом «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.
- 13.7 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.
- 13.8 Все изъятое оружие и экипировка остается на игроке, но без права использования.
- 13.9 Срок пленения составляет **один** час с момента захвата. По игровой этике постараться решить судьбу пленного нужно в течение половины срока плена. Можно продержать его по полной, а потом ещё и убить.
- 13.10 Пленный может предпринять попытку к бегству. Если Вам удалось сбежать, не спешите хвататься за оружие и срывать изоленду, 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.
- 13.11 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.
- 13.12 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 или голову;

- **ранение** – бронезащита костюма была ослаблена предыдущим попаданием и не смогла в полной мере защитить игрока. Впрочем, она снизила энергию попадания настолько, что игрок не умирает, а получает ранение. В данном случае имеет значение, куда пришлось попадание. Степени ранений смотри ниже.;

- **смерть** – бронезащита костюма уже разрушена, а раненное тело больше не может сопротивляться. 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 соответствующего навыка).

14.5 Виды ранений:

- попадание в руку/ногу - **легкое ранение**. Раненый имеет право перемещаться за ближайшее укрытие на расстоянии 2х метров для оказания себе медицинской помощи. Лежите, кричите, зовите на помощь если не имеете средств лечения. Можно использовать бинт или аптечку;

- попадание в корпус – **тяжелое ранение**. Раненный остается лежать на месте и тихо/громко стонет. Можно использовать только аптечку;

- попадание в голову без шлема – **смерть**;

- попадание в голову в шлеме – **тяжелое ранение**.

14.6 Повторное ранение уже раненного игрока (до оказания медицинской помощи) приводит к смерти.

14.7 Медицинская помощь.

Раненный игрок может как сам оказать себе медицинскую помощь при наличии бинта или аптечки, так получить ее от другого игрока. На оказание медицинской помощи после ранения у игрока есть 180 секунд. Если игрок не получает помощи за указанное время, он умирает.

Медицинскую помощь можно оказать с помощью бинта (только для легких ранений) или аптечки.

14.8 Бинт

Останавливает кровотечение из конечности и стабилизирует состояние игрока, при этом не снимает самого ранения. 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, однако 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.

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

14.9 Аптечка

Стабилизирует состояние игрока и сразу же снимет ранение. Аптечки бывают трех видов: - **обычная** – снимает одно ранение, состав аптечки подразумевает одноразовое использование; - **армейская** – снимает одно ранение, состав аптечки подразумевает двухразовое использование; - **научная** – снимает одно ранение и любое негативное воздействие на организм (отравление, лучевую болезнь и т.п. **кроме адепта Монолита.** Подробнее см. раздел «Особые состояния»), состав аптечки подразумевает одноразовое использование.

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.

При использовании аптечки у персонажа возникает интоксикация. Соответственно, при наличии оранжевой или синей аптечки - персонаж может использовать ее только один раз. После этого он должен снять интоксикацию (снятие ранений см. ниже) или сможет использовать только желтую аптечку.

Оранжевые: Можно использовать одну за раз, т.е. на руке может быть только один оранжевый браслет.

Синяя: Одна за раз, т.е. максимум два синих браслета на руке.

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

После использования аптечки полностью - коробку от неё вы можете продать учёным либо Бармену, получив за это некоторую сумму денег. **Корпус использованной аптечки является не изымаемым предметом.**

14.10 Снятие ранения.

Для снятия ранения при стабилизации с помощью бинта или же для снятия интоксикации после применения аптечки, необходимо попасть к учёным, в Бар 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 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, изъяв все игровые предметы. Только в течение этого времени с игрока могут снять жетон жизни. Сам игрок никаким образом не должен способствовать процессу обыска. Он мертв, 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 двигается на базу своей группировки или точку воскрешения одиночек. Одиночки могут возрождаться на лаборатории учёных или деревне новичков. Мирный зомби не атакует других игроков, а другие игроки не имеют права атаковать его.

Маркер мирного зомби – различимая красная повязка. У мирного зомби нельзя изымать никакие предметы. По прибытии на базу он воскрешается и заступает в гарнизон (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) на **40 минут**. По окончании 40 минут игрок получает новый жетон жизни и может выходить в Зону.

- **Благодаря микровводным 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 тройного попадания шаров/поражающего элемента 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 встает 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 встает и продолжает свой путь, указанный в микровводной.

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, легким касанием затылка с четко произнесенным словом «оглушен». Мутанты и игроки в экзоскелете оглушаются взрывом гранаты в радиусе 5 метров от эпицентра взрыва гранаты.

Примечание: не все мутанты подвержены оглушению. Подробнее про возможность оглушения каждого мутанта смотри в разделе «Мутанты»

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 – **одна минута**.

Срок оглушения монстра устанавливается на каждой игре и является ценной ролевой 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 180 секунд. В это время его могут добить, обыскать, взять в плен. После 180 секунд 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 непосредственно в момент ритуала. Если адепт не был раскрыт/не умер – Вы выполняете волю монолита пока Вас не раскроют. Помогать никому не надо. Адепты умирают страшной смертью от рук бывших братьев по оружию.

16.5 Лучевая болезнь.

Игрок плохо себя чувствует, не может бегать, вещи выпадают из рук, появляется одышка и кашель.

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 нарваться на различные аномалии. Все аномалии обозначены знаками, в ночное время освещаются подсветкой соответствующего цвета. Попадание в аномалию без костюма соответствующего уровня защиты приводит к смерти.

17.2 Аномалии по уровню своего воздействия делятся на **четыре уровня**.

17.3 Радиоактивный очаг.

Территория с высоким радиационным фоном. Мгновенно убивает при отсутствии защиты.

1 уровень опасности (слабоактивные). Подсвечивается жёлтым цветом.

К данной разновидности аномалий относятся аномальные образования малой активности и излучения. В таких аномалиях можно найти только распространённые и дешёвые артефакты. класс защиты костюма.

От слабоактивных аномальных образований эффективны респираторы. Дешёвый и самый простой способ защиты. Загрязнение там хоть и минимальное, но всё же присутствует, поэтому игнорировать данный факт - себе дороже.

После пребывания в очаге радиации рекомендуется провести дезактивацию снаряжения.

17.4 «Химка».

Участок, на котором образовалась подземная полость, наполненная едкой кислотой и выделяющая ядовитый газ. При попадании в эту аномалию кислота выплёскивается на жертву. Мгновенно убивает при отсутствии защиты.

2 уровень опасности (среднеактивные). Подсвечивается зелёным цветом.

У данного типа аномалий наблюдается более мощная аномальная активность в сочетании с более серьёзными поражающими факторами, чем у аномалий 1-го уровня.

17.5 «Кисель».

Бурлящая жидкая субстанция кислотного-зелёного или другого неестественного цвета. При контакте с каким-либо предметом разъедает предмет кислотой. Иногда генерирует артефакты, но не стоит даже думать о том, чтобы взять их голыми руками. Малейшее касание артефакта или самой субстанции без наличия костюма с соответствующим уровнем защиты вызывает сильнейшие химические ожоги, в самые короткие сроки приводящие к смерти жертвы.

2 уровень опасности (среднеактивные). Жидкая субстанция, подсвечивается зелёно-жёлтым цветом.

17.6 «Жгучий пух».

Аномалия представляет собой свисающую волокнистую растительность, обычно закреплённое на дереве, металле или бетоне. Свисающая часть «паутины» очень лёгкая и колыхается на ветру, время от времени из неё опадают на землю тёмные хлопья. Произрастает как на открытой местности, так и в помещениях. Мгновенно убивает при касании человека, не имеющего необходимую защиту.

2 уровень опасности (среднеактивные). Свисающая растительность, иногда подсвечена зелёным цветом

2 класс защиты костюма.

Противогаз - защищает органы зрения и дыхательных путей от воздействия слабого загрязнения окружающей среды. Полной защиты он, конечно, не даст, но всё же лучше, чем ничего.

Также к данному классу защиты относятся сталкерские комбинезоны типа «Заря» и комбинезоны других группировок, подобного типа. Опытные сталкеры, занимающиеся поиском артефактов, после каждой вылазки в аномальные образования предпочитают дезинфицировать свои комбинезоны, во избежание проблем.

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

17.7 «Электра».

Аномалия представляет собой скопление мощного статического электричества, при попадании в неё поражает жертву мощным электрическим разрядом. Мгновенно убивает при отсутствии защиты.

Если ваш комбинезон предоставляет достаточную защиту, то после выхода из аномалии вы должны восстановить прочность комбинезона, починив его у техника.

3 уровень опасности (активные). Подсвечивается белым цветом.

17.8 «Жарка».

Аномалия, выраженная в виде столба огня, бьющего из земли на высоту человеческого роста. Если аномалия реагирует на вас, вы находитесь ближе 1.5 метров, и у вас нет защиты – вы мертвы. Если ваш комбинезон предоставляет достаточную защиту, то после выхода из аномалии вы должны восстановить прочность комбинезона, починив его у техника.

3 уровень опасности (активные). Подсвечивается красным цветом.

3 класс защиты костюма.

Комбинезоны типа «Сева» обладают достаточным уровнем изоляционной защиты для работы в аномалиях 3-го уровня.

17.9 Пси-поле.

Участок нестабильного пси-излучения, при попадании в который жертва моментально становится зомби.

4 уровень опасности (пси-активные). Подсвечивается синим цветом.

4 класс защиты костюма.

Гарантированную защиту от пси-аномалий дают специальные комбинезоны типа «ССП-99» или альтернативные устройства (комбинезон «Сева» не даёт защиту от пси-аномалий).

17.8 Поле радиоактивного заражения.

Не является полноценной аномалией, поэтому артефакты не производит. 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;
- систему замкнутого дыхания. Работает 1 час, после чего требуется перезарядка баллонов с воздухом.

После нахождения в поле радиационного заражения необходимо провести дезактивацию снаряжения.

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

17.9 Зона повышенного пси-излучения.

Не является полноценной аномалией, поэтому артефакты не производит. 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 нём от 5 секунд до 5 минут, игрок испытывает сильную головную боль и потерю памяти о последних полутора часах. При нахождении дольше 5 минут игрок становится 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.
- 18.2 Артефакты образуются внутри аномалий, но так как после выбросов аномалии зачастую меняют своё местоположение, то артефакты можно обнаружить и на ранее безопасных участках Зоны.
- 18.3 Каждая аномалия порождает артефакты своего уровня.
- 18.4 Все артефакты радиоактивны, чем выше уровень артефакта - тем выше радиационный фон. 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.
- 18.5 Артефакты 1-го уровня можно переносить в кармане\рюкзаке\подсумках. При этом артефакт генерирует локальную зону повышенной радиации, которая воздействует на переносящего артефакт и вызывает лучевую болезнь (см. раздел «Особые состояния игрока») или же иное негативное состояние игрока, определяемое микровводной.
- 18.6 По умолчанию со старта можно иметь один личный ПКС и переносить один артефакт 1-го уровня не подвергаясь негативному эффекту. При высоком уровне антуража Ваш контейнер может быть повышен в уровне решением организаторов перед игрой.

ПКС более высоких уровней можно взять в аренду у торговца или учёного.

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.

- 18.7 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. Так же 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 sireны у Вас есть несколько минут, чтобы укрыться от выброса. Ученые могут примерно определить время и мощность выброса.

19.3 Если Вы находитесь вне убежища или Вы не приняли анабиотик (съедобный предмет, промаркированный соответствующим способом) - Вы становитесь зомбированным.

Вы можете попытаться успеть спрятаться в убежищах: любое капитальное строение подземного типа.

19.4 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.

19.5 Игрок, не укывшийся 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.

После окончания выброса 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.

Выброс – это особый случай, когда игрок отыгрывает зомби два раза в подряд.

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 (прямая стрельба из гранатомета запрещена);
- монстробой - специальная модификация гладкоствольного оружия, имеющая синюю подсветку и требующая особых боеприпасов (стреляющий должен громко кричать «монстробой» для четкой двухсторонней идентификации поражения).

Пример: сталкер Волкодав встретил ночью кровососа, но он ему не страшен, потому что сталкер Волкодав взял с собой монстробой. Сталкер Волкодав обстреливает кровососа, антуражно выкрикивая “Н-на тебе из моего монстробоя, порождение Зоны!”. Аналогично и с дробовиком.

Примечание: особые свойства монстробоя распространяются только на мутантов. При стрельбе по игрокам и зомби попадание из монстробоя считается за обычное.

20.4 Если Вы с перепугу в темноте выстрелили в мутанта из чего бы то ни было кроме монстробоя или дробовика - он вправе порвать Вас на туалетную бумагу. Мутант имеет полное право не обращать внимания на ваши мольбы, и последнее слово в любом споре за ним. Будьте аккуратны.

20.5 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 даст, если есть.

20.6 Мутанты имеют два вида атаки: обычную и специальную.

Обычная атака – это удар рукой или другой конечностью. Попадания от таких атак приравниваются к попаданиям от шаров и распределяются по правилам стойкости костюмов.

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.

20.7 Зомби (агрессивный).

Все зомби – это бывшие сталкеры, которым не повезло оказаться в ненужное время в ненужном 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 оружия.

Атака – может от бедра стрелять из огнестрельного оружия, если оно и патроны у него остались или бить ножом. Попадания из оружия зомби распределяются по правилам обычных попаданий.

Подробнее про правила отыгрыша зомби см. в разделе «Смерть, мертвяк».

20.8 Снорк

Злобный мутант в остатках военной формы и противогазе. Рычит, кричит, быстро бежит, далеко прыгает.

Специальная атака отсутствует.

Убивается монстробоем (**1 попадание**). Взрыв гранаты в радиусе 5 метров убивает снорка. Первое попадание из дробовика -замедление, второе - оглушение.

20.9 Кровосос

Здоровая гуманоидная зверюга, питающаяся кровью.

Специальная атака – нападает сзади и присасывается к шее игрока. Игрок сразу получает тяжелое ранение.

Убивается монстробоем (**3 попадания**). Первый взрыв гранаты в радиусе 5 метров замедляет кровососа, третий взрыв – убивает кровососа.

Попадание из дробовика - замедление.

20.10 Бюрер

Опасный полумразумный мутант-карлик.

Специальная атака – телекинетически бросает в игрока тяжелый (специальный) предмет. Попадание предмета оглушает игрока. Может бросать различный мелкий мусор (шишки, палки и т.п.). Попадание мусора наносит физический урон согласно стойкости костюма.

Убивается монстробоем (**2 попадания**).

Первый взрыв гранаты в радиусе 5 метров оглушает бюрера, второй – убивает. Первое попадание из дробовика – замедление, второе - оглушение.

20.11 Контролёр

Мутант с сильнейшими пси-способностями.

Специальная атака – берет под ментальный контроль и со временем превращает в зомби. Контролёр вооружен зеленым лазером/фонарем. Как только контролер светит на игрока лазером, 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 (см раздел «Смерть, мертвяк»). Во время 10-ти минутного контроля Контролёр имеет право отдавать игроку несложные команды и игрок обязан подчиниться.

Убивается монстробоем (**2 попадания**). Первый взрыв гранаты в радиусе 5 метров оглушает контролера, второй – убивает.

Первое попадание из дробовика - замедление, второе - оглушение.

20.12 Излом Человекоподобный мутант с непропорционально длинной рукой. Полуразумен, может вести диалог.

Специальная атака – удар мутированной рукой оглушает игрока (обозначается изломом устно).

Убивается монстробоем (**3 попадания**). Первый взрыв гранаты в радиусе 5 метров замедляет излома, второй – оглушает, третий - убивает. Попадание из дробовика - замедление.

20.13 Полтергейст

Малоизвестный мутант, относительно безвредный. Ведёт ночной образ жизни, ярко светиться. 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»).

Убивается **только** монстробоем (**1 попадание**).

20.14 Поражаемость монстров

Количество необходимых попаданий для уничтожения конкретного монстра может меняться от игры к игре в зависимости от текущего положения дел в Зоне. В случае изменений перед конкретной игрой они будут донесены отдельным постом в группе проекта.

21 ТЕХНИК И ПОЛОМКА/ПОЧИНКА ПРИВОДОВ

21.1 При необходимости починить своё оружие или комбинезон вы можете у техника. Комбинезон может быть сломан в результате влияния какой-либо аномалии и в различных прочих случаях.

21.2 “Поломать” оружие другому персонажу вы можете путём снятия идентификационной стяжки с привода(находится на цевье, ствольной коробке и т.д.). Поломка приводов разрешена только ВНЕ зелёных зон и только у пленённого персонажа, либо же при нахождении привода отдельно от его владельца(стоит у стены, лежит на столе на базе, и т.д.).

22 НАКАЗАНИЯ ЗА НАРУШЕНИЯ

22.1 Нарушение игровых правил может повлечь за собой наказание.

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

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