

Оглавление:

	Страница:
Вводная часть	3
Термины и определения	3
ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	5
ОТКАЗ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ	6
ШТРАФЫ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ	6
ОБЯЗАННОСТИ ИГРОКОВ	6
ИГРОВЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ	7
ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ	7
Общие правила ТБ на территории полигона	7
Лесополоса	8
Строения	8
Средства индивидуальной защиты зрения	8
Медицинская помощь	8
Глава 1. ПРАВИЛА ИГРОВОГО ПРОЦЕССА	8
До игры	8
1.1. Заявка и допуск на игру	8
1.2. Игровые взносы	8
1.3. Квента персонажа	9
На полигоне	9
1.4. Заезд на полигон	9
1.5. Стоянка транспортных средств	9
1.6. Неигровой лагерь	9
1.7. Питание на игре	9
1.8. Алкоголь на игре	10
1.9. Радиосвязь на игре	10
1.10. Изымаемые и неизымаемые предметы	10
1.11. Игровые предметы и манипуляции с ними	11
Подготовка к игре	11
1.12. Правила по допуску оружия	11
1.12.1. Хронометраж	11
1.12.2. Электропневматические модели	11
1.12.3. Пневматические модели и ВВД	11
1.12.4. Особые условия	13
1.12.5. Оружие и опыт по ПДА	14
1.12.6. Боекомплект	15
1.12.7. Имитации холодного оружия	15
1.13. Правила по допуску и использованию антуража	15

1.31.1.	Переодевание	16
1.13.2.	Тяжелый бронекостюм	15
1.13.3.	Экзоскелет	16
1.14.	База группировки	17
1.14.1.	Оборудование кухни на территории локации	17
1.14.2.	Правила подготовки помещения для установки газового оборудования	17
1.14.3.	Разрушение защитных конструкций и инженерных сооружений	18
1.14.4.	Оборудование спальных мест	18
	В процессе игры	18
1.15.	Артефакты	18
1.16.	Контейнер для переноски артефактов	18
1.17.	Аномалии	19
1.18.	Защита от воздействия аномалий и радиации	19
1.19.	Выброс	19
Глава 2	ПРАВИЛА ПО БОЕВОМУ ВЗАИМОДЕЙСТВИЮ	20
2.1.	Использование огнестрельного оружия	20
2.2.	Использование холодного оружия	20
2.3.	Штурм и захват локаций и баз	21
2.4.	Обыск локаций и баз	21
Глава 3	ИГРОВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ	22
3.1.	Создание группировки	22
3.2.	Смена группировки	22
3.3.	Организация игрового схрана	22
3.4.	Обыск	22
3.5.	Пленение	23
3.6.	Допрос и пытки	24
3.7.	Оглушение	24
3.8.	Ранения и отыгрыш ранений	25
3.9.	Лечение и выведение накопленной радиации	25
3.10.	Кулуарное убийство	26
Глава 4	ИГРОВАЯ СМЕРТЬ	27
4.1.	Смерть роли (убийство персонажа)	26
Глава 5	МЕРТВЯК	27
Глава 6	МУТАНТЫ	28
Глава 7	ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ	31
Приложение 1	О ГРУППИРОВКАХ И АНТУРАЖЕ	32
Приложение 2	ФОТО- И ВИДЕОСЪЕМКА	35

Вводная часть

Данные правила предназначены для того чтобы сделать ролевую игру интересной, сбалансированной и свести к минимуму риски получения травм. Не соблюдая правила, вы проявляете неуважение к труду тех кто создал игру, к другим игрокам и персонажам. Наконец это неуважение к тем кто писал эти правила и принимал у вас экзамен на их знание.

Играйте честно. Не нарушайте правила!

Термины и определения

АИ-контейнер	Оранжевый контейнер от индивидуальной аптечки.
Аномалии и радиация	Игровая имитация радиоактивных пятен или аномальных зон, опасных для жизни и здоровья большинства персонажей игры.
Антураж	Совокупность предметов, стиля декораций и прочих деталей, однозначно определяющих игровой мир. В частном случае, совокупность элементов внешнего вида персонажей, принимающих участие в игре.
Артефакт	Предметы непонятной физической природы, образующиеся в аномалиях и обладающие определенными физическими свойствами. Есть информация что артефакты неким образом воздействуют на живые организмы.
База группировки	Место, официально занятое группировкой. Опорный пункт группировки, место отбытия штрафного времени и место повторного входа в игру членов группировки после игровой смерти.
Бан	Временный или постоянный запрет на посещение мероприятий, проводимых Мастерской Группой.
Боевое взаимодействие	Отыгрыш боя между людьми и мутантами.
Боекомплект	Игровая имитация патронов (страйкбольные шарики калибром 6 мм), предоставляемые Мастерами в процессе проведения игры.
Взрывчатка	Сертифицированные страйкбольные имитации гранат и мин. Согласно №150-ФЗ «Об оружии», оружием не являются.
Выброс	Игровая имитация резкого всплеска аномальной энергии Зоны, уничтожающего все живое на своем пути. Есть информация что пережить выброс можно, но доподлинного подтверждения этому нет.
Главный Мастер игры	Глава Мастерской группы. Человек, имеющий право принимать окончательное решение в любом вопросе, касающемся игры.
Группировка	Общность игроков, играющая за ту или иную игровую фракцию, имеющая общие задачи и интересы. Наличие базы обязательно.
Зона отчуждения	Имитируемая в рамках игрового мира часть территории Костромской области, характеризующаяся аномальной активностью и частично зараженная радиацией. Окружена охраняемым периметром.
Игровая смерть	Игровая имитация смерти персонажа. На практике, его временная нетрудоспособность, рано или поздно оканчивающаяся повторным входом в игру. Смерть от воздействия на персонажа аномалий, радиации и оружия, поражающего по ПДА отражается автоматически. Смерть от ранений, полученных в бою отыгрывается включением на ПДА режима «Суицид» («смерть по ПДА»).
Игрок	Лицо, принимающее участие в игре и допущенное к участию в игре членами Мастерской Группы.
Игротехническая роль (игротехник)	Игровой персонаж, чьи действия, направленные на развитие сюжетной линии, так или иначе контролируются Мастерами и, как правило, ограниченный в принятии самостоятельных решений. Мутанты также являются игротехническими персонажами и уполномочены принимать решение в спорных вопросах взаимодействия мутантов и игровых персонажей.

Квента	История персонажа, описывающая его личность, общие цели и объясняющая как персонаж попал в мир игры. Квента помогает Мастерам органично вплести персонажа в события, происходящие в мире игры.
Квест	Задача, поставленная перед персонажем в ходе развития сюжета.
Квестовые предметы	Предметы, имеющие значения в рамках выполнения какого-то конкретного квеста, зачастую, полезные только персонажам, согласившимся на выполнение соответствующего квеста.
КЗО (КАЗ)	Костромская Зона Отчуждения (Костромская Аномальная Зона).
Киперная лента	Сигнальная лента красно-белого или черно-желтого раскраса, обозначающая неигровые точки и травмоопасные зоны.
Костюм	Комплект экипировки, защищающий от действия внешних факторов среды Костромской Зоны Отчуждения. В частных случаях как физический комплект антуражной одежды, так и взаимодействующий с ПДА «Луч» чип, прошивающий свойства защитного костюма в ПДА.
Кулуарное убийство	Убийство, возможно тайное, совершаемое в обстановке, не располагающей к открытым боевым действиям. Выполняется только холодным оружием по специальным правилам.
Локация	Часть игровой территории. В зависимости от контекста, игровой локацией может являться база группировки, логово мутантов, поляна в лесу и т.п.
Мастер	Член МГ. Чаще всего имеет четкую специализацию (мастер-оружейник отвечает за хронографирование и допуск игрового оружия, а мастер-сюжетник придумывает квесты).
Мастер локации (региональщик)	Член МГ, приписанный к какой бы то ни было группировке и отвечающий за соблюдение правил членами этой группировки, общую организацию и координирование процесса игры на локации. Участия в игровом взаимодействии не принимает.
Мастерская Группа (МГ)	Группа людей, организующих игру. По полноте полномочий сверху вниз: - Главный Мастер игры; - Мастера со специализацией (Мастер по сюжету, Мастер по оружию, Мастер по антуражу, Мастер по АХЧ и прочие); - Мастера локаций (Мастера-региональщики, региональщики, игромастера); - Игротехнические персонажи (в т.ч. мутанты).
Мертвяк	Общий мертвяк - место регистрации игровой смерти (специально отведенное Мастерской Группой место на территории полигона). Мертвяк на локации – место отбытия штрафного времени перед повторным входом в игру (устанавливается Мастером локации).
Неигровая территория	Часть территории полигона где не ведется ни боевое, ни ролевое взаимодействие. Специальные неигровые территории на игре отсутствуют. Исключением являются аварийно-опасные объекты, представляющие потенциальную опасность для жизни и здоровья участников игры.
Некомбатант	Участники игры по тем или иным причинам лишенные права вести боевое и ролевое взаимодействие. Обозначается красной тряпкой (в дневное время) или красным фонарем (в ночное время).
Неотчуждаемые предметы	Предметы, запрещенные к изъятию в ходе игрового процесса.
Овертун	Случайное или намеренное превышение допустимых показателей скорости вылета (дульной энергии) снаряда, выпущенного из игровой имитации огнестрельного оружия. Является грубым нарушением техники безопасности. Категорически запрещен.

Оглушение	Элемент боевого взаимодействия, до определенного момента не наносящий серьезных ранений оглушенному персонажу, однако выводящий его из строя на некоторое время.
Опыт	Игромеханическая абстракция, выражающая объем навыков и умений персонажа, а также его личностный рост, являющиеся следствием выполнения сюжетных заданий.
Оружие	Страйкбольные или тренировочные имитации холодного и огнестрельного оружия, а также взрывчатых веществ, боеприпасов и средств усиления. Согласно №150-ФЗ «Об оружии», оружием не являются.
ПДА «Луч» (ПДА)	Персональный детектор аномалий – программно-аппаратный комплекс, связывающий воедино игротехнические моменты и антуражные условности мира Зоны.
Полигон	Территория на которой проводится игра.
Роль	Персонаж, отыгрываемый игроком.
Смерть	Игровая смерть персонажа. Временное состояние, вызываемое некоторым количеством ранений или внешними факторами Зоны (воздействием радиации и аномалий). Мертвый персонаж должен обозначить себя некомбатантом и направиться в мертвяк. Через некоторое время персонаж «оживает» и повторно входит в игру в той же роли. «Смерть по ПДА» - принудительный ввод ПДА в специальный режим, обозначающий что персонаж мертв. Применяется в случаях когда обстоятельства смерти персонажа не могут быть автоматически зарегистрированы на ПДА «Луч» (смерть оружия, нападений мутантов и т.п.).
Смерть роли	Сюжетно обоснованная и согласованная с Мастерской Группой полная безвозвратная гибель персонажа. В отличие от обычной смерти, повторный вход в игру возможен только с полной сменой роли – предыдущий персонаж окончательно покидает мир игры.
Схрон	Индивидуальный тайник сталкера, используемый для хранения хабара, денег и прочих игровых ценностей.
Лут (трофей)	Все предметы, разрешенные правилами игры к изъятию у поверженного противника - убитого персонажа или мутанта, а также по результатам штурма базы группировки.
Трофейный комплект	Комплект предметов и игровых ресурсов, получаемый командиром подразделения, осуществившего захват базы противника.
Хабар	Артефакты, предметы и прочие игровые ценности, полученные персонажами в процессе игры. В частном случае – предметы, представляющие для их обладателя ценность, найденные им на территории Зоны.
Хронографирование	Обязательная процедура, являющаяся основным элементом процесса допуска к использованию в игре игровой имитации огнестрельного оружия. В основе лежит измерение с помощью специального прибора (хронографа) дульной скорости (дульной энергии) снаряда, выпускаемого игровой имитацией огнестрельного оружия.
Эпизод	Боевой эпизод – боевое взаимодействие происходящее в данный момент времени при участии минимум одного живого игрока; Игровой эпизод - события, происходящие в данный момент времени при участии минимум одного живого игрока.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Участие в игре могут принимать лица в возрасте от 18 лет.

Незнание правил не освобождает от ответственности за их неисполнение.

Настоящие правила обязательны для исполнения всеми игроками.

Подавая заявку на участие в игре, потенциальный участник считается согласным с настоящими правилами, обязуется неукоснительно выполнять их и готов нести ответственность за их неисполнение.

Подавая заявку на участие в игре потенциальный игрок разрешает членам МГ сбор и обработку его персональных данных.

ОТКАЗ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

В связи с отказом от допуска на игру несовершеннолетних участников, МГ напоминает о том каждый взрослый человек сам несет индивидуальную ответственность за сохранность своих вещей, за свои действия, жизнь и здоровье. В связи с этим, МГ отказывается от ответственности в случаях:

- получения игроками какого бы то ни было вреда жизни и здоровью (травм, увечий, прочего физического ущерба и даже смерти);
- порчи или утери имущества игроков (начиная от игровых, заканчивая неигровыми предметами);
- в случае если игрок заблудился в лесу или окрестностях;
- в случае если игрок подвергся психологическому стрессу или моральному давлению со стороны других игроков;
- если игрок испытал сильный страх или дискомфорт;
- прочих, связанных с игрой и поездкой на нее, случаях ущерба и дискомфорта в т.ч. пропажей личных неигровых вещей, оставленных игроками в пределах игровой территории.

ШТРАФЫ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ

За нарушение игроком настоящих правил МГ оставляет за собой право наложить на него взыскание следующих видов:

- устное порицание и настоятельная рекомендация не повторять проступок. Выносится за очевидные ошибки, и мелкие не злонамеренные нарушения правил (далее в тексте - Предупреждение).
- игровая смерть и трехчасовое пребывание в мертвяке (далее в тексте - Смерть по ПДА и 3 часа вне игры). Если не оговорено иное, является основным наказанием за нарушение запретов.
- удаление игрока с территории проведения игры без компенсации связанных с игрой затрат (далее в тексте - Снятие с игры). Если не оговорено иное, является основным наказанием за нарушение категорических запретов.
- удаление игрока с территории проведения игры без компенсации связанных с игрой затрат и временный или полный запрет на участие в играх, организуемых МГ (далее в тексте - снятие с игры и бан). Если не оговорено иное, является наказанием за нарушение категорических запретов, решение принимает Главный Мастер проекта.

Повторное нарушение правил повышает строгость взыскания на один уровень.

ОБЯЗАННОСТИ ИГРОКОВ

Обязанности игроков:	Штраф за неисполнение:			
	Предупреждение	Смерть по ПДА и 3 часа вне игры	Снятие с игры	Снятие с игры и бан
Выполнение связанных с игрой и игровым процессом распоряжений членов МГ.			✓	✓
Знание и соблюдение игровых правил	✓	✓	✓	✓
Отыгрыш выбранной роли	✓	✓		
Соблюдение техники безопасности			✓	✓
Бесконфликтное разрешение спорных ситуаций (при необходимости игроки должны привлечь к решению проблемы членов МГ)	✓	✓	✓	✓
Информирование МГ о внештатной ситуации			✓	✓

ИГРОВЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

Категорически запрещены:	Предупреждение	Штраф за нарушение:		
		Смерть по ПДА и 3 часа вне игры	Снятие с игры	Снятие с игры и бан
Нахождение в состоянии алкогольного/наркотического опьянения			✓	✓
Несоблюдение техники безопасности, правил допуска оружия, боевого взаимодействия и поражения мутантов			✓	✓
Овертюн				✓
Использование просроченной, испорченной, не соответствующей правилам игры пиротехники				✓
Использование НЕ airsoft-имитаций оружия (макеты, реплики, нерабочие боевые модели)	✓	✓	✓	✓
Перемещение, блокирование, отключение и прочее физическое взаимодействие с маяками аномалий			✓	✓
Самовольное (без согласования и разрешения) перемещение и прочее физическое взаимодействие с предметами антуража локаций и личными вещами других игроков (прожекторы, генераторы, аудио-видео аппаратура, газовые горелки, походный инвентарь, предметы личного обихода и т.п.)		✓	✓	✓
Использование чужого игрового оружия без предварительного разрешения владельца		✓	✓	✓
Злонамеренное, выходящее за рамки игрового процесса, оскорбление, унижение, нанесение физических повреждений игрокам и организаторам				✓
Открытое ношение неигровых ножей	✓	✓	✓	✓
Активация любого пиротехнического изделия, закрепленного на своей или чужой экипировке (в том числе находящиеся в под сумке)			✓	✓
Привоз на полигон животных и лиц, не достигших возраста 18 лет			✓	✓
Сброс и невывоз за собой мусора, поджог сухой травы, битье бутылок и прочей стеклотары				✓
Умышленное причинение вреда представителям флоры (растениям) и фауны (животным).				✓
Присвоение игрового реквизита, являющегося собственностью МГ (артефактов, аномалий, квестовых предметов)				✓

ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ**Общие правила ТБ на территории полигона**

Полигоны, используемые для проведения игр, являются местами повышенной опасности для жизни и здоровья игроков. Со своей стороны, в процессе подготовки полигона к игре, МГ максимально ограничивает доступ к травмоопасным конструкциям и сооружениям.

А) Запрещен проход в места, огороженные киперной лентой.

Б) Запрещено срывать киперную ленту.

Разведение костров и приготовление пищи на открытом огне разрешено только в специально оборудованных или указанных МГ местах.

Лесополоса**Обратите внимание!!!**

Территория полигона окружена лесом, настоятельно рекомендуем вам ознакомиться с правилами нахождения в лесополосе.

Общие правила нахождения в лесу - <https://poisk-ru.ru/s24878t7.html>

Строения

А) Нахождение на крышах зданий запрещено.

Б) В многоэтажных домах запрещен подъем выше 3 (третьего) этажа.

В) Запрещается приближение к полуразрушенным конструкциям, а также объектам при наличии у них видимых признаков осыпания и разрушения.

Г) Без согласования с членами МГ запрещается разбивать стекла, уничтожать, разрушать укрытия, здания и сооружения.

Обратите внимание!!!

Категорически не рекомендуется контакт с любыми проводами их креплениями, торчащими из стен, земли, свисающими с опор и оград и т.п.

Средства индивидуальной защиты зрения

А) Игроки обязаны носить защитные очки с момента начала игры до момента ее окончания.

Б) В случае если игроку, по тем или иным причинам, необходимо снять защитные очки, он должен обозначить себя как некомбатант (красная тряпка или красный фонарь ночью), обратиться за помощью к ближайшему игротехнику или Мастеру локации либо прийти в мертвяк и снять защитные очки. Игротехник или Мастер локации к которому обратился игрок, при наличии возможности, должен препроводить игрока в закрытое помещение чтобы тот снял защитные очки, и проследить, чтобы на момент возвращения в игру игрок надел их обратно.

В) В случае крайней необходимости и полного отсутствия возможности обратиться к Мастерам или дойти до мертвяка, игрок может ненадолго снять защитные очки, обозначив себя некомбатантом и обеспечив максимальное прикрытие головы (сесть на корточки лицом в угол, опустив голову, накрытую капюшоном и т.п.). Во избежание спорных моментов, надев очки, он обязан остаться некомбатантом и уйти в мертвяк.

Медицинская помощь

А) В случае получения травмы, предполагающей оказание потерпевшему доврачебной или медицинской помощи, все участники игрового процесса должны незамедлительно обратиться к игротехникам и членам МГ за врачебной помощью.

Б) В случае получения подобной травмы другим участником игрового процесса, игрок обязан незамедлительно сообщить об этом членам МГ.

Обратите внимание!!!

МГ настоятельно рекомендует иметь при себе индивидуальную аптечку.

Приблизительный список препаратов и медикаментов, входящих в комплект трехдневной индивидуальной аптечки можно посмотреть тут: <https://survival.com.ua/individualnaya-meditsinskaya-pohodnaya-aptechka-spisok-lekarstv-neobhodimyie-predm/>

Для экстренной связи со Штабом игры позвоните по телефону:

+7 (910) 955-42-60 – Юрий «Чех» Мишенев

+7 (960) 541-49-26 – Дмитрий «Трак» Морозов

Глава 1. ПРАВИЛА ИГРОВОГО ПРОЦЕССА**До игры****1.1. Заявка и допуск на игру**

Регистрация на игру происходит посредством написания игроком сообщения в соответствующую тему «Регистрация» в группе проекта.

Для проведения регистрации игроков Мастерская Группа создает отдельную тему «Регистрация на игру XX.XX.XXXX». Для каждой игры создается отдельная тема регистрации игроков.

Для идентификации игроков МГ создает шаблон подачи заявки с обязательными для заполнения полями.

Подача игроком заявки не гарантирует ему участие в игре. Кроме подачи заявки для участия в игре игроку необходимо:

- пройти собеседование с членами МГ на предмет знания мира;
- сдать членам МГ экзамен на знание настоящих правил;

- подготовить и согласовать Мастером своей локации (группировки) и Мастером по сюжету историю своего персонажа (квенту) и получить допуск по антуражу;
- сдать организационный взнос.

Дата, время и форма собеседований и экзамена устанавливаются Мастерами.

После успешного выполнения всех требований предыдущего пункта игрок считается допущенным к участию в игре.

МГ оставляет за собой право установить верхний порог количества заявок, принимаемых от игроков, а также отказать в регистрации и участии в игре любому потенциальному игроку без объяснения причин отказа.

1.2. Игровые взносы

Размер организационных взносов определяется МГ заранее.

Взносы передаются лично или переводом на карту. Назначение платежа не указывается.

Взносы передаются только после подтверждения регистрации игрока членами МГ.

Возврат заранее сданных взносов не производится.

1.3. Квента персонажа

Игра будет гораздо интереснее если события будут развиваться, а персонажи взаимодействовать друг с другом и с миром Зоны отчуждения. Для создания сюжетных ходов и игровых связей за не менее чем за месяц до игры Мастер по сюжету должен получить от каждого игрока ответы на следующие вопросы:

- как персонаж появился на территории КЗО?
- каковы основные жизненные приоритеты персонажа?
- каковы краткосрочные цели персонажа?
- каковы долгосрочные цели персонажа?
- что связывает персонажа с КЗО и другими персонажами игры?

Литературное описание истории персонажа не является обязательным, однако настоятельно рекомендуется к написанию. По решению Мастера по сюжету, авторы самых интересных квент могут быть награждены стартовым бонусом.

Обратите внимание!!!

Квента – личная информация персонажа. Будет гораздо интереснее если никто не узнает ее подробностей до событий, разворачивающихся в процессе игры. Исключением из данной ситуации является определяемая Мастерами сюжетная необходимость или личное желание игрока.

На полигоне

1.4. Заезд на полигон

Игроки могут заехать на полигон только в даты и время, заранее определенных МГ.

В случае если игрок приехал раньше оговоренных даты и времени заезда, члены МГ вправе отказать игроку в заезде на полигон. В случае заезда игроков позже оговоренного времени, МГ может провести дополнительный организованный тур регистрации на игру.

1.5. Стоянка транспортных средств

Стоянка транспортных средств разрешена только в местах, заранее определенных МГ.

Парковка личного автотранспорта, не принимающего участия в игре вне мест, определенных МГ категорически запрещена.

В случае необходимости перевозки снаряжения на территорию полигона с применением транспортных средств, данное действие необходимо заранее согласовать с членами МГ.

За несоблюдение правил парковки и передвижения по полигону может быть снят с игры.

1.6. Неигровой лагерь

Неигровой лагерь в игре отсутствует.

1.7. Питание на игре

Питание на игре строится по системе «голодный движок» (аналог MilSim) – пища отчуждается за исключением случаев специального питания, необходимого игроку по медицинским показаниям.

В целях безопасности, вода предоставляется без ограничений. Воду можно получить в баре.

1.8. Алкоголь на игре

Алкоголь продается в баре за игровые деньги и в ограниченном количестве. Бармен вправе отказать любому игроку в продаже алкоголя не объясняя причины. Привезенный игроками алкоголь к употреблению запрещен.

Распитие алкоголя во время игры вне бара запрещено. Первое нарушение данного правила влечет за собой штраф в виде смерти по ПДА и 3 часов штрафа. Повторное нарушение данного правила влечет за собой снятие игрока с игры.

Чрезмерное употребление алкоголя, равно как и нахождение на территории полигона в состоянии алкогольного опьянения, заметного со стороны и объективно мешающего игровому процессу, влечет за собой снятие с игры. Адекватность состояния игрока может быть оценена любым членом МГ, Мастером локации и игротехником.

Если игрок ощущает что его индивидуальная доза алкоголя превышена, он обязан однозначно обозначить себя некомбатантом (повязать красную тряпку или зажечь красный фонарь) и отправиться спать в свою палатку. Если спящий персонаж убит, игрок должен обозначить себя некомбатантом, совершить «суицид по ПДА» и направиться в мертвяк. В случае неспособности оправиться в мертвяк, игрок считается грубо нарушившим правила и удаляется с территории проведения игры.

1.9. Радиосвязь на игре

На игре разрешена радиоигра. Общая переговорная частота – 433.100.

Общая частота является общим чатом для игрового взаимодействия, на ней обсуждается жизнь Зоны. На общей частоте можно связаться с любой группировкой или человеком. Отдельные игроки и группировки вправе выбрать свои частоты.

1.10. Изымаемые и неизымаемые предметы

<i>Изымаемые предметы (должны храниться в игровой сумке, входящей в стартовый набор игрока):</i>	<i>Неизымаемые предметы (могут храниться как отдельно от изымаемых предметов, так и вместе с ними):</i>
- продукты питания и вода; - сигареты; - бинты; - карточки огнестрельного оружия; - боекомплект, в том числе находящиеся в магазинах (если его невозможно достать из магазина, обыскивающий вправе потребовать отстрелить боезапас в землю, обыскиваемый не вправе отказать); - пиротехника; - квестовые предметы, артефакты; - карточки предметов; - чипы антирады и аптечки (неиспользованное содержимое АИ-контейнера); - квестовые предметы; - игровые деньги.	- игровая сумка, контейнер для организации хранения, контейнеры для артефактов, АИ-контейнер, личный блокнот; - личные аптечки игрока, укомплектованные средствами и препаратами для оказания доврачебной помощи себе и окружающим; - продукты питания необходимые игроку по медицинским показаниям; - игровое оружие (холодное и огнестрельное); - элементы личного антуража; - элементы мин и их запчасти многоразового использования, шеллы для дробовиков, гильзы, (обыскивающий вправе потребовать разрядить на месте, обыскиваемый не вправе отказать); - чипы, установленные в ПДА; - использованные чипы содержимого АИ-контейнера, использованные чипы артефактов и подобные им использованные чипы (при первой же удобной возможности должны быть сданы Мастеру локации или Главному Мастеру проекта); - бумажный браслет участника игры*.

* - неотчуждаем за исключением случая ликвидации персонажа.

Стартовый набор:

- игровая сумка для переноски игрового имущества;
- контейнер для организации личного хранения;
- набор препаратов Х25 и АР25 в АИ-контейнере;
- игровые деньги;
- предметы, являющиеся частью квесты персонажа (по согласованию с Мастером по сюжету).

1.11. Игровые предметы и манипуляции с ними

Маркировка предметов в игре:

<i>Цвет карточки:</i>	<i>Описание:</i>	<i>Тип взаимодействия:</i>
Красный	Элемент, взаимодействующий с ПДА «Луч», либо служащий средством получения информации	Перемещение запрещено
Желтый	Квестовые предметы	Перемещение не запрещено
Зеленый	Прочие игровые предметы	Перемещение не запрещено

Артефакты не маркируются.

Подготовка к игре**1.12. Правила по допуску оружия****1.12.1. Хронометраж**

Все страйкбольные имитации оружия, используемые в игре, обязаны пройти хронометраж на регистрации перед игрой вне зависимости от принципа действия и рабочего вещества, используемого для разгона снаряда.

1.12.2. Электropневматические модели

Показатели выходной скорости и дульной энергии будут замеряться с использованием боекомплекта, предоставляемого Мастерской Группой. Масса тестового шара - 0.20 г. (эталонный) или 0,25 г. (используемый в игре).

Настройки узла хоп-апа должны быть выставлены «в ноль».

Фактическим значением дульной энергии принимается наибольшее из зафиксированных 5 (пяти) значений. Показания снимаются без учета погрешности хронографа, максимальным признается большее значение.

Выходная скорость шара на расстоянии 100-150 мм от дульного среза ни в коем случае не должна превышать (в зависимости от типа привода):

<i>Тип привода:</i>	<i>Скорость (м/с) при M=0,2 г.</i>	<i>Дульная энергия (Дж)</i>	<i>Скорость (м/с) при M=0,25 г.</i>
<i>Пистолет, пистолет-пулемет, дробовик, штурмовая винтовка</i>	130	1,69	116
<i>Пулемет</i>	150	2,25	134
<i>Снайперская винтовка, не имеющая автоматического режима</i>	170	2,89	152

Если дульная энергия оружия превышает указанные величины, данная единица оружия не считается допущенной к использованию в игре по причине овертюна. В случае использования на игре оружия с овертюном, ответственность в равной степени ложится на владельца и игрока, использовавшего данную единицу оружия. Нарушение данного правила карается снятием с игры и баном.

1.12.3. Пневматические модели и ВВД

Оружие, использующее энергию сжатых газов, допускается на игру в особом порядке.

Подготовка к допуску

Оружие без регулятора давления (пистолеты, дробовики, полуавтоматы и автоматы на Грингазе/CO₂ и других газовых смесях):

- I) Перед процедурой хронографирования оружие заправляется газом, используемым в игре (для CO₂-оружия: вставляется свежий баллон CO₂).
- II) Температура газового магазина (баллона CO₂) не должна превышать температуру окружающей среды.

Оружие с регулятором давления (пистолеты, дробовики, полуавтоматы и автоматы на ВВД):

- I) В процессе хронографирования производится только фиксирование дульной энергии. Процедуру настройки рабочего давления необходимо выполнить заранее, на своём оборудовании.
- II) Для оружия с приклад-баллоном или с питанием от линии необходимо пройти допуск по антуражу.

У оружия из класса «снайперское» должна отсутствовать техническая возможность стрельбы в автоматическом режиме.

Допуск по антуражу

Регуляторы, шланги и резервуары должны быть замаскированы до малой узнаваемости и минимальной заметности на фоне основного антуража:

- резервуар (баллон рекомендовано убирать в рюкзак или противогазный подсумок, маскировать под систему замкнутого дыхания изолирующего дыхательного аппарата, прятать в муляжи объемных контейнеров для артефактов);
- регулятор давления (рекомендовано заматывать тканью, соответствующей по цветовой гамме основным элементам игрового антуража);
- шланг подачи рабочего вещества (рекомендовано маскировать под элементы снаряжения и подвеса оружия, в том числе пистолетных ремней).

Хронографирование и допуск газовых и ВВД-приводов к использованию в игре:

Фактическим значением дульной энергии принимается наибольшее из зафиксированных 5 (пяти) значений. В случае превышения максимально допустимых значений дульной энергии, игрок имеет право повторно пройти процесс хронометрирования ВВД-привода после регулировки рабочего давления.

Показатели выходной скорости и дульной энергии будут замеряться с использованием боекомплекта, предоставляемого Мастерской Группой. Масса тестового шара - 0,25 г. (используемый в игре).

Настройки узла хоп-апа должны быть выставлены «в ноль».

Выходная скорость шара на расстоянии 100-150 мм от дульного среза ни в коем случае не должна превышать показатели, приведенные в таблице показателей для электропневматических образцов.

Если дульная энергия оружия превышает указанные величины, данная единица оружия не считается допущенной к использованию в игре по причине овертюна. В случае использования на игре оружия с овертюном, ответственность в равной степени ложится на владельца и игрока, использовавшего данную единицу оружия. Нарушение данного правила карается снятием с игры и баном.

Пломбирование понижающего регулятора:

После успешного прохождения ВВД-приводом хронографирования принимаются меры по препятствующим изменению настроек объема подачи сжатого воздуха в расширительную камеру ВВД-привода. Для этого Мастер по оружию или лицо его заменяющее:

- определяет местоположение регулировочного винта;
- выбирает положение пломбы-наклейки, способное гарантированно перекрыть доступ инструмента (ключа, отвертки и т.п.) к регулировочному винту или (в случае ручного метода регулировки давления) фиксирующее его текущее положение;
- наклеивает на регулятор пломбы-наклейки, препятствующие изменению текущих настроек;
- нестирающимся маркером наносит на пломбу отметку о текущей скорости вылета снаряда.

Внимание!

После опломбирования регулятора давления игроку категорически запрещено любое изменение настроек подачи сжатого воздуха. Ответственность за целостность пломб-наклеек ложится на игрока. При нарушении целостности пломб игрок должен обратиться к ближайшему Мастеру или игротехнику, обозначить себя как некомбатантом (достать красную тряпку или включить красный фонарь) и, прибыв в Штаб игры, обратиться к Главному Мастеру проекта или Мастеру по оружию для повторного прохождения процедуры хронографирования и опломбирования ВВД-привода. Мастер или игротехник к которому обратился игрок должен немедленно сопроводить игрока в Штаб игры для того чтобы подтвердить факт того что игрок не вносил изменений в настройки ВВД-привода (в т.ч. баллона со сжатым воздухом, понижающего регулятора, шланга и пр.) по пути к Штабу.

Периодическая проверка ВВД-приводов:

В процессе игры любой Мастер или игротехник имеет право проверить показатели давления рабочего вещества и целостность пломб-наклеек, ограничивающих его изменение на любом ВВД-приводе. Также, при подозрении в превышении разрешенных показателей дульной энергии («овертуне») любой Мастер или игротехник имеет право остановить игру и сопроводить игрока с ВВД-приводом в Штаб игры для прохождения процедуры хронографирования ВВД-привода.

При обнаружении:

- нарушения целостности пломб;
- превышения текущего значения маркировки на пломбе

владелец ВВД-привода немедленно сопровождается им в Штаб игры для повторного прохождения процедуры хронографирования и опломбирования ВВД-привода. Также Мастер или игротехник, обнаруживший потенциальное нарушение, должен подтвердить факт того что игрок не вносил изменений в настройки ВВД-привода (в т.ч. баллона со сжатым воздухом, понижающего регулятора, шланга и пр.) по пути к Штабу.

В случае намеренного нарушения игроком целостности пломб с целью самовольного регулирования рабочего давления, игрок считается нарушившим правила игры. Овертюн карается снятием с игры и баном.

Необходимая регулировка давления:

При возникновении ситуации в которой игроку необходимо отрегулировать рабочее давление воздуха в системе, ему надлежит обозначить себя некомбатантом (достать красную тряпку или включить красный фонарь) и, прибыв в Штаб игры, обратиться к Главному Мастеру проекта или Мастеру по оружию за разрешением отрегулировать рабочее давление воздуха. После изменения рабочего давления игроку надлежит повторно пройти процедуру хронографирования и опломбирования ВВД-привода.

1.12.4. Особые условия

Особенности использования оружия, средств усиления и фонарей:

<i>Тип предмета:</i>	<i>Особые условия использования:</i>
Оружие с автоматическим или полуавтоматическим режимом ведения огня, с дульной скоростью до 130 м/с ($E_d < 1,69$ Дж)	1. При использовании в темное время суток, всё оружие, имеющее автоматический режим стрельбы, должно быть укомплектовано муляжом глушителя или прибором, имитирующим дульную вспышку. 2. После прохождения процедуры допуска оружия на игру вольные сталкеры обязаны сдать оружие (за исключением холодного) для последующего выкупа в процессе игры.
Пулеметы с дульной скоростью до 130 м/с ($E_d < 1,69$ Дж)	1. Использование в зданиях разрешено на общих основаниях. 2. При использовании в темное время суток должны быть укомплектованы муляжом глушителя или прибором, имитирующим дульную вспышку. 3. Переноска пулемета возможна только расчетом из 2 (двух) человек или одним человеком в полностью укомплектованном экзоскелете. 4. Боец в экзоскелете может пользоваться пулеметом «с рук» без подготовки к бою. 5. В случае смерти первого номера пулеметного расчета, второй номер не может его перемещать, но имеет право использовать пулемет до полного израсходования боекомплекта в примкнутом магазине.
Пулеметы с дульной скоростью от 130 до 150 м/с ($1,69 \text{ Дж} < E_d < 2,25 \text{ Дж}$)	1. Дистанция использования не менее 20 метров до цели и не менее 20 метров от здания при ведении огня внутрь здания. 2. При использовании в темное время суток должны быть укомплектованы муляжом глушителя или прибором, имитирующим дульную вспышку и 2 (двумя) курсовыми фонарями (на цевье справа и слева или на цевье сверху и снизу). 3. Переноска пулемета возможна только расчетом из 2 (двух) человек или одним человеком в полностью укомплектованном экзоскелете. 4. Боец в экзоскелете может пользоваться пулеметом «с рук» без подготовки к бою. 5. В случае смерти первого номера пулеметного расчета, второй номер не может его перемещать, но имеет право использовать пулемет до полного израсходования боекомплекта в примкнутом магазине.
Снайперские винтовки, не имеющие режима автоматической стрельбы, с дульной скоростью до 170 м/с ($E_d < 2,89$ Дж)	1. Дистанция использования не менее 30 метров до цели. 2. При использовании в темное время суток должны быть укомплектованы муляжом глушителя или прибором, имитирующим дульную вспышку. 3. После прохождения процедуры допуска оружия на игру вольные сталкеры обязаны сдать оружие (за исключением холодного) для последующего выкупа в процессе игры.

<i>Тип предмета:</i>	<i>Особые условия использования:</i>
Гранаты, мины пиротехнического типа	1. Без индивидуального согласования с Главным Мастером проекта и Мастером по оружию к использованию допускается только сертифицированная пиротехника. 2. Мощность пиротехнического заряда не должна превышать эквивалента петарды типа «Корсар-4». 3. Использование пиротехники в радиусе 5 (пяти) метров от костров и специально оборудованных мест приготовления пищи категорически запрещено. Нарушение данного правила карается снятием с игры и баном. 4. Стандартный радиус поражения взрывом 3 (три) метра при условии что между его эпицентром и потенциальной жертвой нет металлического, железобетонного, насыпного препятствия высотой не менее 1 (одного) метра или колонны шириной ½ (одна вторая) метра. 5. Подбирать с земли, равно как и откидывать ударом ноги упавшие на землю гранаты запрещено. 6. Если в момент ранения или смерти в руке игрока находится граната, то игрок должен завершить движение руки по инерции замаха и бросить гранату в предполагаемую цель. 7. После прохождения процедуры допуска оружия на игру игроки обязаны сдать пиротехнику для последующего выкупа в процессе игры.
Щиты	Использование щитов на игре запрещено.
Фонари, лазерные целеуказатели, технологичные комплексы обнаружения цели	1. К использованию на игре допускаются фонари не более 200 (двухсот) люмен. 2. Использование стробирующего режима категорически запрещено. 3. Разрешено использование лазерных целеуказателей инфракрасного спектра и красного цвета мощностью до 5 (пяти) мВт. 4. Использование ЛЦУ любых других цветов и спектров категорически запрещено и приравнивается к грубому нарушению правил техники безопасности. 5. Использование приборов ночного видения и тепловизионных прицелов разрешено.

Вольные сталкеры после хронографирования должны сдать автоматическое оружие и взрывчатку членам МГ для последующего выкупа оружия в процессе игры.

Группировки, централизованно через командира, сдают взрывчатку (в коробке или ящике) Мастеру своей локации. Перед самым стартом игры Мастер-региональщик пометит введенные в игру гранаты лентой специального цвета. Гранаты, не помеченные специальной лентой использовать запрещено.

Оружие и опыт по ПДА

Использование различных видов оружия регламентировано опытом по ПДА (возможность использования) и наличием карточки с изображением данного вида оружия (наличие). Фактическое превышение уровня доступного оружия недопустимо.

<i>Уровень:</i>	<i>Опыт по ПДА:</i>	<i>Доступное оружие:</i>
1	Менее 10000	Ножи
2	10000-50000	Пистолеты и дробовики, лазерные целеуказатели красного цвета
3	50000-100000	Пистолеты-пулеметы, коллиматорные прицелы без комплексов приближения цели или комплексов ночного обнаружения цели
4	100000-150000	Штурмовые винтовки, снайперские винтовки, лазерные целеуказатели ИК-спектра, приборы ночного видения, тепловизоры, все прочие виды прицелов
5	Более 150000	Пулеметы

1.12.6. Боекомплект

Игровой боекомплект предоставляется МГ. Использование своего боекомплекта запрещено. Имеющийся у игроков пристрелочный боекомплект должен быть убран с игровой территории до начала процедуры допуска оружия.

На каждой пачке патронов указан калибр и оружие для которого они предназначены:

<i>Калибр:</i>	<i>Оружие, использующее патрон:</i>
9×18 мм ПМ	Все модели пистолетов и пистолетов-пулеметов
12×70 мм дробь	Все виды дробовиков
5,45×39 мм	Все виды автоматического оружия стран Варшавского договора
5,56×45 мм	Все виды автоматического оружия стран НАТО
7,62×54 мм	Все виды снайперских винтовок
7,62 мм П	Все виды пулеметов

Зарядка магазинов производится по принципу одна пачка на один магазин, исключением является зарядка магазина для пистолета-пулемета, в такой магазин можно зарядить 20 патронов с маркировкой 9×18 мм ПМ.

Пустые пачки после зарядки являются игровой ценностью и должны быть сданы за вознаграждение торговцу оружием.

1.12.7. Имитации холодного оружия

Использованию на игре разрешены:

- Ножи тренировочные («ColdSteel» и аналоги) общей длиной (лезвие + рукоять) до 40 см.
- Оружие из мягкой резины или пенистых материалов (LARP и его аналоги). Каждая единица такого оружия должна получить индивидуальный допуск по антуражу (с предоставлением фотографий) до игры с Главным Мастером проекта или Мастером-оружейником. Перед началом игры (в процессе хронографирования приводов) каждая единица такого оружия должна пройти проверку на гуманность у Мастера по оружию. МГ оставляет за собой отказать в допуске потенциально опасной имитации оружия.

1.13. Правила по допуску и использованию антуража

Внешний вид игроков должен соответствовать костюму по ПДА за исключением моментов переодевания. Использование различных типов снаряжения регламентировано опытом по ПДА (возможность использования) и наличием чипа, соответствующего типу снаряжения (наличие). Фактическое превышение уровня доступного снаряжения недопустимо.

<i>Уровень:</i>	<i>Опыт по ПДА:</i>	<i>Доступное снаряжение:</i>
1	Менее 10000	Бандиты: Бандитская куртка или плащ. Вольные сталкеры: свитер, кожаная куртка, костюм «Березка», костюм «Горка», противозенцефалитная куртка, штормовка. ДОЛГ: броня «ПС5-М». Чистое небо: бронежилет «ЧН-1». Прочие фракции: все виды снаряжения, доступные вольным сталкерам. Все фракции: респиратор
2	10000-50000	Бандиты: бандитский комбинезон. Военные (СОП): броня «Берилл-М5». Вольные сталкеры: комбинезон «Заря» ДОЛГ: броня «ПС3-9Д» Монолит: комбинезон монолитовца. Наемники: комбинезон наемника Свобода: броня «Ветер свободы», броня «Страж свободы» Чистое Небо: бронежилет «ЧН-2», бронежилет «ЧН-3» Прочие фракции: все виды снаряжения, доступные вольным сталкерам. Все фракции: противогаз ГП с фильтром, шапка вязаная.

Уровень:	Опыт по ПДА:	Доступное снаряжение:
3	50000-100000	Военные (СОП): бронекостюм «Булат». Вольные сталкеры: комбинезон «СЕВА» Прочие фракции: все виды снаряжения, доступные вольным сталкерам. Все фракции: система замкнутого дыхания (изолирующий дыхательный аппарат в комплекте к костюму типа «СЕВА» или без него).
4	100000-150000	Бандиты: тип снаряжения отсутствует. Вольные сталкеры: тип снаряжения отсутствует. Грех: тип снаряжения отсутствует. Чистое Небо: тип снаряжения отсутствует. Ученые (НИИ КАЗ): костюм «ССП-99 «Эколог». Прочие фракции: тяжелый бронекостюм.
5	Более 150000	Бандиты: тип снаряжения отсутствует. Военные (СОП): тип снаряжения отсутствует. Вольные сталкеры: тип снаряжения отсутствует. Грех: тип снаряжения отсутствует. Ученые (НИИ КАЗ): тип снаряжения отсутствует. Чистое Небо: тип снаряжения отсутствует. Прочие фракции: экзоскелет (тип снаряжения не используется, возможность использовать экзоскелет приобретается в рамках отыгрыша сюжетной линии).

1.13.1. Переодевание

Кроме основного антуража игрок, по согласованию истории с Мастером по сюжету, имеет право привезти с собой и использовать любой дополнительный костюм, соответствующий антуражу мира игры. Завершив квестовую линейку, обосновывающую его получение, игрок может переодеться в него в любое время с целью маскировки, дезинформации, шпионажа или диверсии. Антуражный костюм не изменит текущих показателей костюма, прожитого в ПДА и будет являться исключительно элементом маскировки.

1.13.2. Тяжелый бронекостюм

Тип поражения:	Поражаемая зона:
Огнестрельное	Полное поражение.
Холодное оружие	Поражаемой зоной считаются части тела не прикрытые муляжами бронеplaстин и металлических частей, разрешенные к поражению холодным оружием. Кулуарное убийство и оглушение невозможны пока на персонаже надет шлем.
Взрывчатка	Полное поражение по правилам поражения взрывчаткой.
Мутанты	Полное поражение.

Первое попадание в поражаемую зону – контузия. Контузия длится 15 (пятнадцать) секунд. Отыгрыш контузии обязателен.

Второе попадание в поражаемую зону – ранение.

После перевязки персонаж может пользоваться всеми видами оружия, передвигаться и преодолевать препятствия.

Третье попадание в поражаемую зону – смерть (невзирая на перевязку или ее отсутствие).

1.13.3. Экзоскелет

Не имеет права передвигаться бегом, не может прыгать, не может принимать положения лежа. Не может преодолевать препятствия, через которые не может перешагнуть. Способен подниматься по лестнице, по которой может самостоятельно шагать. Способен переносить пулемет самостоятельно. Способен стрелять из пулемёта на ходу.

Каждая группировка имеет право использовать не более двух экзоскелетов одновременно.

Правила поражения экзоскелета:

<i>Тип поражения:</i>	<i>Поражаемая зона:</i>
Огнестрельное	Отсутствует пока на персонаже надеты все элементы экзоскелета (броня ног, корпуса, рук и шлем). Если контур экзоскелета разомкнут (отсутствует хотя бы один из элементов), боец в экзоскелете поражается по правилам поражения, соответствующим одетому на него костюму.
Холодное оружие	Поражаемой зоной считаются части тела не прикрытые муляжами бронепластин и металлических частей, разрешенные к поражению холодным оружием. Поражение ножом (во время оглушения взрывчаткой) смертельно. Кулуарное убийство и оглушение невозможны пока на персонаже надет шлем.
Взрывчатка	Первое поражение взрывчаткой оглушает носителя на 30 секунд. Второе поражение взрывчаткой смертельно.
Мутанты	Полное поражение. Для убийства бойца в экзоскелете мутанты должны нанести ему 5 (пять) четко выраженных касаний в течение одного боевого эпизода.

Экзоскелет считается замкнутой защитной системой только тогда когда на его носителя надеты все элементы экзоскелета (защита ног, рук, корпуса и шлем). Если отсутствует хоть одна из частей защитного контура, боец в экзоскелете поражается по обычным правилам, соответствующим правилам поражения его костюма, прошитого в ПДА.

Зомбированный боец в экзоскелете поражается по правилам поражения экзоскелета, но ведет себя как обычный зомби.

1.14. База группировки

Базой называется территория расположения группировки (локация) со всеми сопутствующими инженерными сооружениями и защитными конструкциями.

Базой группировки, по согласованию с МГ, может являться любая территория (не обязательно здание), рядом с которым расположено оборудованное место для разведения огня.

Пустующий объект считается занятым после выполнения следующих условий:

- предварительное согласование с Мастером по сюжету или Мастером-региональщиком группировки;
- расквартирование на объекте не менее 60% (для базы) или 20% (для форпоста) личного состава группировки;
- разведения костра в специально оборудованном для этого месте.

После занятия объекта он считается базой или форпостом группировки и, по решению МГ, на нем может быть установлен маяк группировки, ускоряющий регенерацию личного состава.

А) Инженерные сооружения и защитные конструкции – это в первую очередь, баррикады, двери, щиты на окнах и укрепления из мешков с землей, стены, собранные как из строительных материалов, так и условно непроходимые (муляжи стен из нетканого материала).

Б) Строительство и оборудование базы должно быть полностью завершено не менее чем за два часа до начала игры. Приемку застройки и оборудования локации принимает у игроков Мастер-региональщик. Мастер локации в праве потребовать разобрать недостроенные части баррикад, конструкций или сооружений, если те не соответствуют правилам по безопасности. При приемке локации особое внимание уделяется безопасности кухонной зоны и расположению газового оборудования.

В) Строительство баз может проводиться с использованием любых, имеющихся у игроков, ручных и электромеханических строительных инструментов. При планировании застройки локации командир каждой группировки должен самостоятельно связаться с МГ и уточнить ограничения на застройку, накладываемые на МГ администрацией полигона.

1.14.1. Оборудование кухни на территории локации

Централизованное приготовление пищи на локации возможно на оборудованном костре рядом с расположением группировки или в расположении группировки с применением газового оборудования.

1.14.2. Правила подготовки помещения для установки газового оборудования

Помещение	Площадь кухни – более 4 (четырёх) кв. м. Длина меньшей стороны - более 1,5 (полтора) м. Помещение должно быть хорошо проветриваемым и иметь, как минимум, одно окно.
-----------	--

Ограничение	Кухня, отгораживается от основного помещения локации жестким (сборно-разборным или капитальным) каркасом, обтянутым сетью с размером ячейки, способной однозначно воспрепятствовать попаданию гранаты на территорию кухни. Размер ячейки обтяжной сети - 2×2 (два на два) см.
Обозначение	На каждом элементе ограничительной сети (в т.ч. на затянутых сетью окнах) должно висеть обозначение «КУХНЯ». На каждом входе в локацию, оборудованную кухней, должен висеть знак «Осторожно, ГАЗ!». Размер знака «КУХНЯ» - не менее листа А4 (29,7×21 см). Размер знака «Осторожно, ГАЗ!» - не менее 20×20 см, либо другой, соответствующий ГОСТ Р 12.4.026-2001 и НПБ 160-97.

Безопасность Кидать пиротехнические изделия внутрь помещения кухни запрещено. Вести боевые действия на территории кухни категорически запрещено. Социальное взаимодействие возможно, но настоятельно не рекомендуется.

К использованию на кухне допускаются только металлические газовые баллоны.

1.14.3. Разрушение защитных конструкций и инженерных сооружений

Все возведенные сооружения (в т.ч. выполненные из нетканых материалов) считаются капитальными и неразрушаемыми во время боевых действий. Разрушение защитных сооружений приравнивается к вандализму и строго запрещено.

1.14.4. Оборудование спальных мест

Игроки могут оборудовать спальные места по своему усмотрению, соблюдая правила техники безопасности.

Персонаж, спящий в палатке может быть убит.

После смерти во сне, игрок обязан совершить «суицид по ПДА», скинуть все игровые вещи хранящиеся в игровой сумке и, обозначив себя некомбатантом, направиться в мертвяк.

На время игры палатки являются частью игровой территории. Предметы, разрешенные к изъятию могут быть изъятые (в т.ч. украдены) в рамках игрового процесса.

За оставленные в палатках личные вещи игроков члены МГ ответственности не несут.

МГ рекомендует положить особо ценные предметы (деньги и документы) в некий контейнер (например небольшую сумку или пластиковый пакет) и, опломбировав его у Мастеров, убрать в машину, палатку или носить при себе, убрав пакет в антуражный рюкзак.

Пломбой считается предоставленный Мастерами пластиковый хомут-стяжка или багажная пломба.

Личные палатки игроков должны легко открываться и не закрываться на неигровые замки.

Обратите внимание!!!

Личные вещи, находящиеся вне опломбированной сумки (рюкзака, пакета и т.п.) могут быть приняты за игровые предметы и подвергнуты обыску либо физическому перемещению в процессе игры.

В процессе игры

1.15. Артефакты

На момент старта игры, информация об артефактах отсутствует. Все сведения об артефактах, их свойствах и стоимости выясняются в ходе игрового процесса.

Артефакты переносятся в специальных контейнерах.

Переноска артефактов без контейнера запрещена.

Артефакты являются частью игрового реквизита, принадлежащего МГ.

Категорически запрещается присвоение артефактов и других квестовых предметов.

Игровая ценность артефактов будет зависеть от показаний таймера на артефакте, показатели таймеров у всех артефактов разные и программируются заранее. Производить какие бы то ни было манипуляции с таймером артефакта категорически запрещено.

1.16. Контейнер для переноски артефактов

Игрок имеет право одновременного использования не более 3 (трех) контейнеров для переноски и хранения артефактов, имеющих не более 3 отделений для артефактов. Исключение составляют уникальные научные контейнеры, выполненные в

виде кейса с изолированными друг от друга отделениями под артефакты. Допуск научных контейнеров производится путем согласования с МГ.

Специальные контейнеры для переноски и хранения артефактов изготавливаются силами игроков, сдаются перед игрой членам МГ и выкупаются в процессе игры.

Контейнеры должны иметь антуражный вид. При несоответствии антуража МГ оставляет за собой право отказать в допуске контейнера.

Типовой контейнер для переноски артефактов имеет 1 (одно) отделение.

Контейнеры для переноски двух и более артефактов могут быть изготовлены игроками, однако использование второго и последующих отделений возможно только при успешном отыгрыше соответствующей сюжетной линии в сотрудничестве с учеными.

Хранить и переносить в одном отделении контейнера более одного артефакта запрещено. Количество переносимых в одном контейнере артефактов зависит от фактического количества отделений в контейнере. Между отделениями должны быть четко обозначены перегородки, артефакты не должны соприкасаться.

Игрок без контейнера не имеет права переносить артефакты, если не использует иных приспособленных для этого устройств.

Контейнеры должны легко открываться. Закрывать контейнер на привезенный игроком замок запрещено.

1.17. Аномалии

Аномалия - образования неизвестной природы, появившиеся в Зоне. Аномалии представляют большую опасность для здоровья любого живого существа, но образуют артефакты.

Радиация – территория Зоны заражена радиоактивными веществами. Общий принцип игромеханического воздействия радиоактивных пятен ничем не отличается от аномалий.

На момент старта игры, информация об аномалиях отсутствует. Все сведения об аномалиях, их свойствах и степени опасности для человека выясняются в ходе игрового процесса.

На игре будут использоваться аномалии работающие в системе «Луч». Также возможно присутствие на полигоне аномалий со световыми и звуковыми эффектами.

Запрещается перемещать с места метки аномалий и визуализирующие их элементы антуража.

1.18. Защита от воздействия аномалий и радиации

Костюмы и защитное снаряжение

Отыгрываются чипами, прошивающими в ПДА игрока те или иные защитные свойства. Чипы вставляются в ПДА и добавляют защиту от аномалий и радиации.

Чип того или иного костюма, равно как и чипы защитного снаряжения, можно использовать только при наличии у игрока антуража соответствующего костюма или защитного устройства.

Защищая персонажа, костюмы и защитное снаряжение постепенно приходят в негодность под воздействием аномалий. По мере износа показатели защиты уменьшаются. Костюмы можно ремонтировать, защитное снаряжение придется покупать заново.

Возможен апгрейд костюмов.

Информация о ремонте и улучшении костюмов и защитного снаряжения выясняются в ходе игрового процесса.

1.19. Выброс

За некоторое время до выброса будет дано звуковое оповещение сиреной.

Точного отрезка времени от оповещения до момента выброса нет.

Окончание выброса обозначается 3-мя короткими сигналами сирены.

Обратите внимание!!!

Спасти от выброса можно несколькими способами:

- база группировки любой защищена от Выброса, но обладает ограниченным количеством свободных человеко-мест;
- вероятность выживания при попытке укрыться в любом свободном строении невелика, но шанс переждать Выброс есть;
- шанс пережить Выброс, используя рельеф местности крайне мал, но, теоретически существует.

Глава 2. ПРАВИЛА ПО БОЕВОМУ ВЗАИМОДЕЙСТВИЮ

При отыгрыше боевых действий (без обязательного предварительного согласования сторонами конфликта) категорически запрещены:

- попытки взять в руки или откинуть ударом ноги иницированную гранату;
- попытки перехвата и отведения оружия оппонента руками или предметами;
- применение приемов рукопашного боя, физический захват и удержание оппонента;
- применение болевых и удушающих приемов.

Обратите внимание!!!

Красивый отыгрыш рукопашного боя добавит игре красоты и атмосферы, но МГ настоятельно рекомендует соизмерять свои возможности с физическим состоянием и комплекцией оппонента и помнить о том что даже постановочный бой может явиться причиной несчастных случаев, влекущих за собой юридические последствия не только для его непосредственных участников.

Территория проведения игры делится на сектора по уровню безопасности и запрета на использование тех или иных типов оружия.

Сектора полигона:

Сектор полигона:	Локации:	Правила боевого взаимодействия:
Красный сектор (полная безопасность)	- бункер Главного Мастера игры - внутренние помещения научной лаборатории - кухня, организованная на базе - парковка - мертвяк	Боевое взаимодействие категорически запрещено.
Желтый сектор (частичный запрет боевых действий)	Бар	Запрещено: - пользование стрелковым оружием; - пользование взрывчаткой. Разрешено: - пользование холодным оружием; - пользование оружием, поражающее действие которого регистрируется ПДА.
Зеленый сектор (боевой сектор)	Вся остальная территория полигона	Разрешено пользование всеми видами оружия.

Нарушение правил боевого взаимодействия приравнивается к грубому нарушению правил техники безопасности.

2.1. Использование огнестрельного оружия

А) Правило листа А4 – размер проемов и бойниц, в которые можно стрелять, просовывая дульную часть ствола должны быть больше размеров листа формата А4 (30×20 см);

Б) Стрельба из-за укрытия вслепую, без прицеливания или визуального обнаружения цели («стрельба по-сомалийски») категорически запрещена;

В) Боевое и ролевое использование оружия при отсутствии соответствующей карточки, обозначающей фактическое наличие у персонажа данного вида оружия, категорически запрещено.

2.2. Использование холодного оружия

При использовании имитаций холодного оружия запрещено:

- метать оружие
- наносить колющие удары;
- наносить удары в голову.

2.3. Штурм и захват локаций и баз

Бар

Бар относится к локациям желтого боевого сектора, ограничивающим использование некоторых типов оружия.

Удерживание бара возможно в течение 30 (тридцати) минут. По истечении получаса захватчики должны покинуть бар вне зависимости от выполнения или невыполнения цели ради которой был осуществлен захват локации.

За захват бара никаких трофеев не предусмотрено. Обыск локации не проводится.

База группировки

Базы группировок относятся к зеленому боевому сектору и захватываются по общим правилам.

База считается захваченной при выполнении следующих условий:

- уничтожение, пленение или побег всех присутствующих защитников;
- удержание захватчиками локации в течение 10 (десяти) минут, без каких бы то ни было боевых действий внутри базы.

Захват базы необходимо засвидетельствовать у Мастера-региональщика захватываемой базы. После окончания активного боевого взаимодействия Мастер захватываемой локации засекает время удержания и, по прошествии 10 (десяти) минут свидетельствует захват базы. После официального объявления Мастером-региональщиком захваченной локации о захвате базы, представитель захватившей стороны имеет право обратиться к нему для проведения обыска базы.

Обыск базы (описан в следующем пункте) проводится в течение 30 (тридцати) минут после чего Мастер захваченной локации должен вывесить на локации комплект белых флагов и выдать командиру захватившей трофейный комплект.

В течение этих 30 (тридцати) минут, отведенных для обыска локации, база может быть отбита или захвачена другой группировкой. Повторный штурм должен быть прекращен не позднее момента начала вывешивания белых флагов.

Белые флаги вывешиваются над всеми стандартными входами (дверные проемы, большие окна, используемые в качестве прохода и пр.) и по одному на другие стороны захваченной базы (но не более 4 (четырёх) на сторону).

Для ускорения процесса Мастер захваченной локации привлекает представителей захватившей базу стороны к процессу развешивания на локации белых флагов.

Время белых флагов составляет 1,5 (полтора) часа.

Во время белых флагов база считается небоевой (красный игровой сектор) и ее территория доступна для отыгрыша только социального взаимодействия или обыска локации. Мутанты на базу, обозначенную белыми флагами, не заходят.

Повторный захват базы и нападение на нее мутантов возможны спустя 1,5 (полтора) часа, когда белые флаги будут сняты.

Белые флаги вывешиваются только в случае если локация взята штурмом.

Вывешивание на локации белого флага игроками без ведома Мастера-региональщика или по просьбе игроков запрещено.

2.4. Обыск локаций и баз

После захвата локации до получения от Мастера локации трофейного комплекта, победившая сторона имеет право обыскать локацию в присутствии Мастера захваченной локации.

Процедура обыска локации:

- общее время обыска базы не может превышать 30 (тридцать) минут;
- командир подразделения, захватившего локацию обращается к Мастеру этой локации и обозначает желание провести обыск и назначает лицо, проводящее обыск;
- Мастер захваченной локации с бойцом, назначенным командиром его подразделения, обходят локацию (направление задает игрок, проводящий обыск, Мастер лишь сопровождает его, свидетельствуя корректность проведения процедуры обыска);
- Обыск локации проводится не более 2 (двух) раз за один захват базы одной группировкой.

К изъятию с территории захваченной локации разрешены все изымаемые предметы, в т.ч. продукты питания, за исключением предметов, изъятие которых будет опротестовано Мастером локации (некоторые, исключительно редкие, виды сюжетно-обоснованных уникальных квестовых предметов, предназначенных для игроков захваченной локации).

Обыскивать захваченную локацию в отсутствие Мастера локации, равно как и забирать с ее территории какие бы то ни было предметы, прочим участникам штурма категорически запрещено. Прочие участники штурма имеют право обыскать убитых противников.

Вскрытие квестовых замков (решение головоломок для вскрытия сейфов, заблокированных тайников и пр.) производится коллегиально. Время решения головоломки не должно превышать 30 (тридцати) минут, отведенных на обыск базы. Если для вскрытия квестового замка требуется физический поиск ключа, поиск ведется по правилам обыска.

Глава 3. ИГРОВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

3.1. Создание группировки

Для создания группировки необходимо выполнение следующих условий:

- потенциальный командир группировки должен обладать достаточным опытом по ПДА (устанавливается индивидуально в процессе согласования с Мастером по сюжету)*.
- согласовать с МГ, получить и завершить линейку задач, определяющую общность интересов людей, которые в процессе их выполнения становятся группировкой;
- согласовать с МГ и получить (возможно захватить в процессе выполнения сюжетной линейки) базу группировки;
- потенциальные члены группировки должны соблюдать единообразие формы и шевронов (атрибутика группировки устанавливается каноном мира игры и правилами по антуражу).

* - исключения из этого правила возможны по сюжетообразующему решению Мастера по сюжету или Главного Мастера игры.

Уничтожение группировки возможно по сюжетообразующему решению Мастера по сюжету или Главного Мастера Игры.

Снабжение группировок (за исключением военных и ученых, получающих «государственное снабжение») является игровой информацией. Каналы поставок организуются в процессе игры.

3.2. Смена группировки

Для большинства персонажей отсутствует ограничение количества раз смены группировки за игру.

Вольные сталкеры имеют право вступить на игре в ту или иную группировку. Смена группировки будет доступна на следующей игре.

Военные могут сменить группировку в междуйгровой период или в процессе отыгрыша сюжетной линии персонажа (обосновывается историей персонажа и согласуется с Мастером по сюжету). При смене группировки военные сохраняют игровое имущество, однако опыт по ПДА может быть уменьшен до:

- 50000 если опыт персонажа был более 50000;
- 10000 если опыта было менее 50000.

Прочие варианты смены группировки требуют создания нового игрового персонажа.

3.3. Организация игрового схрона

Разрешается организация только одного игрового схрона с игровым реквизитом, предоставленным МГ. Схрон организуется в специальном контейнере, входящем в состав стартового набора игрока. Количество личных схронов, не содержащих игрового реквизита (с продуктами питания, документами, появившимися в процессе игры и пр.) не ограничено.

Вещи хранящиеся в схронах остаются в распоряжении игрока после его смерти.

Организация схронов в игровом контейнере, входящем в стартовый набор (с предметами, являющимися частью игрового реквизита), разрешена на территории Зоны в зеленом (боевом) секторе полигона. Обустройство такого схрона в деревне новичков, баре, на базах группировок, на парковке и в мертвяке запрещено.

Обустройство личного тайника, не содержащего предметов игрового реквизита, возможно в любом месте полигона за исключением кухонь на базах, парковки и мертвяка.

Запрещено обустройство и посещение схрона в состоянии мёртвого (некомбатанта) или зомби.

Содержимое личного схрона с игровым реквизитом может быть украдено в рамках игрового процесса. При разграблении чужого схрона категорически запрещено уносить (всячески перемещать) с места закладки контейнер, являющийся элементом реквизита, предоставленного МГ.

3.4. Обыск

Обыск может быть проведен двумя методами:

- игровой – обыскивающий персонаж указывает обыскиваемый объект и задает вопрос (обыскивающий спрашивает что лежит в игровой сумке, в кармане, за голенищем сапога), а обыскиваемый персонаж честно на него отвечает (обыскиваемый точно и честно описывает содержимое) или выкладывает содержимое из карманов, сумок и контейнеров (при игровом обыске обыскиваемому персонажу категорически запрещено обманывать обыскивающего);
- фактический – обыскиваемого игрока обыскивают по-настоящему с выворачиванием карманов, вплоть до требования снять элементы экипировки и прощупывания швов одежды (все найденное при обыске считается найденным, все не найденное считается скрытым).

Обыскивающий обязан задать вопрос о методе обыска. Тип обыска выбирает обыскиваемый персонаж.

Категорически запрещено (вне зависимости от пола обыскиваемого и обыскивающего персонажей) прятать игровое имущество в нижнее белье.

Обыск противоположным полом - по умолчанию разрешен только игровой обыск, но обыскиваемый игрок в праве выбрать и фактический обыск.

3.5. Пленение

Взятие в плен может быть проведено путем оглушения и связывания оглушенного персонажа или путем правдоподобного отыгрыша угрозы жизни.

Количество пленных	<i>Оглушение и связывание:</i>		<i>Угроза жизни:</i>
	Соответственно количеству оглушенных и связанных персонажей.		Соответственно количеству персонажей, жизнь которых подвергается потенциальной опасности.
Требования к пленным	Никаких до момента приведения оглушенного в сознание.		Пленитель имеет право потребовать сложить оружие или выполнять его условия.
Реакция пленного	Отсутствует до момента приведения оглушенного в сознание.		Имеют право не подчиниться. Неподчинение может привести к смерти или иным негативным последствиям.
Условия пленения	Связанный считается пленным.		Связанный считается пленным.

Плен может длиться не более 2 (двух) часов. По истечении 2 (двух) часов плена, если пленного не отпустили или он не смог осуществить побег, плененный считается мертвым.

По обоюдному согласию пленного и пленителя, плен может длиться более 2 (двух) часов.

Если по истечению 2 (двух) часов пленного отпускают, пленители (пленителем считается вся группировка) не имеют права повторно брать его в плен и оглушать в течении 15 (пятнадцати) минут. Плененный, отпущенный из плена не имеет права злоупотреблять своим положением или обманывать в ответ на вопрос о времени выхода из плена.

Плененный имеет право передать свое оружие другому игроку с целью освобождения из плена или уничтожения пленителей.

Пленный игрок может совершить побег со связанными руками.

Пленный игрок не имеет права:

- освободиться самостоятельно, если находится под наблюдением игрока пленившей стороны (охранника);
- сообщать голосом о факте своего плена если пленитель обозначил что у пленного во рту находится кляп (отыгрыш кляпа возможен при согласии плененного и пленителя, модель отыгрыша игроки вольны выбрать сами).

Освобождение из плена (снятие веревок)

Пленный может освободиться из плена в случае если:

- веревка, связывающая руки, была перерезана ножом или развязана другим человеком, отыгрыш перерезания или развязывания веревок длится 30 (тридцать) секунд;
- пленный оставлен более чем на 10 (десять) минут без охраны в помещении либо при отсутствии людей в радиусе 25 (двадцати пяти) метров от него;
- при отыгрыше освобождения из плена с использованием оружия пленителя (если есть возможность обратиться к любому члену МГ, пленный должен договориться об отыгрыше через него, при отсутствии поблизости любого члена МГ, игрок может договориться с пленителем о красивом отыгрыше побега, однако пленитель имеет право как согласиться, так и отказаться);
- персонаж считается свободным от плена в случае смерти пленителя по окончании боевого эпизода, если его повторно не пленили другие игроки;
- неудачный побег с повторным захватом пленного в течение 5 (пяти) минут считается одним пленением (время плена не обнуляется).

Связывание

Зачастую пленение подразумевает ограничение свободы пленного. Связывание отыгрывается условно – на руках связываемого мягко затягивается веревочный узел.

Отыгрыш связывания не должен причинять связанному игроку дискомфорта и ни в коем случае не должен мешать освободить руки в экстремальной ситуации, угрожающей жизни, здоровью и комфорту игрока. Жесткое связывание пленного, равно как связывание при помощи пластиковых стяжек и заковывание в наручники считается грубым нарушением техники безопасности.

Игрок, играющий пленного персонажа, может отказаться от физического связывания, в таком случае он обязан признать себя условно связанным и отыгрывать свою роль соответствующим образом.

Гуманность отыгрыша связывания, равно как и возможность отказа от физического связывания не освобождает связанного от соответствующего отыгрыша. Неотыгрыш связывания считается грубым нарушением правил.

3.6. Допрос и пытки

Если пленный персонаж не хочет добровольно отвечать на вопросы, к нему могут быть применены пытки.

Пленному на выбор предлагается не менее 3 (трех) вариантов пыток, из которых пленный обязан выбрать 1 (один).

Пытка проводится по принципу соревнования с палачом (например шахматы, гляделки, отжимания, игра в карты или кости, подтягивания, по договоренности сторон возможны другие варианты).

Всей пыткой считается одно выбранное соревнование.

По обоюдному согласию игроков процесс пытки может сопровождаться отыгрышем физического истязания жертвы.

Нарушение правил пыток запрещено.

<i>Ситуация:</i>	<i>Отыгрыш:</i>
Пленный отказывается от 3 (трех) предложенных вариантов	Считается что пленный не выдержал пыток: - пленный честно и развернуто отвечает на 3 (три) вопроса дознавателя; - после ответа на вопросы персонаж считается мертвым.
Пленный проигрывает палачу	Считается что пленный не выдержал пыток: - пленный развернуто отвечает на 5 (пять) вопросов дознавателя, причем на 3 (три) он обязан ответить правду, но на 2 (два) имеет право солгать; - после ответа на вопросы персонаж считается раненым; - повторное применение пыток (в течение одного пленения) возможно только по обоюдному согласию и невозможно без оказания пленному медицинской помощи; - повторная пытка может привести к смерти персонажа.
Пленный выигрывает у палача	Считается что пленный выдержал пытку: - пленный не обязан отвечать на вопросы; - пленный ранен.

3.7. Оглушение

Оглушение возможно только со спины.

Заявка на оглушение должна быть озвучена словом «оглушен».

Оглушение отыгрывается не сильным, но ощутимым касанием плеча оппонента с одновременной негромкой заявкой на оглушение. От оглушения защищает только надетый на голову шлем.

В состоянии оглушения жертва отыгрывает полную потерю сознания, молчит (за исключением ответов, которые нужно давать при игровом обыске), не может самостоятельно передвигаться и не видит происходящее вокруг неё.

При необходимости перемещения оглушенного способ транспортировки выбирается из двух возможных по обоюдному согласию игроков:

- игровой – оглушенный способствует собственной транспортировке и, медленно передвигается, опираясь на плечо оглушившего его персонажа;
- фактический – оглушенный отказывается способствовать в его перемещении (переноска оглушенного осуществляется силами и средствами оглушившего персонажа, вплоть до перетаскивания оглушенного волоком).

Жертва находится в оглушенном состоянии в течение 10 минут.

Жертва может быть оглушена не более 3 (трех) раз подряд. Если жертва будет оглушена в четвертый раз подряд, то считается что ее забили до смерти.

3.8. Ранения и отыгрыш ранений

При попадании в любую часть тела шаром (однократная очередь из автоматического оружия считается за одно попадание), ножом или успешной атаке мутанта, достигшей цели, персонаж считается раненым.

Отыгрыш ранения:

- игрок, отыгрывающий ранение, должен имитировать боль;
- раненый не может пользоваться огнестрельным оружием;
- раненый игрок не считается некомпатантом;
- до перевязки раненый может передвигаться только ползком.

Если в течение 10 (десяти) минут раненому не была оказана первая помощь, персонаж умирает от потери крови.

Первая помощь раненому персонажу может быть оказана кем угодно вне зависимости от его навыков в области медицины - место ранения необходимо перебинтовать полным бинтом (открыть новый бинт и использовать его целиком). Раненый может перебинтоваться сам или попросить об этом другого игрока.

Перебинтованный персонаж считается раненым, но может вести боевые действия, используя холодное оружие (рекомендован отыгрыш скованности действий, соответствующей ранению) и пистолеты в полуавтоматическом режиме стрельбы.

Персонаж считается раненым пока ранение не будет вылечено персонажем, имеющим навык медика.

Отыгрыш процесса оказания раненому оперативной медицинской помощи занимает не менее 10 (десяти) минут. По желанию игроков время отыгрыша может быть увеличено.

Повторное поражение раненого персонажа до излечения его врачом, приводит к смерти персонажа.

3.9. Лечение и выведение накопленной радиации

Для восстановления очков жизни и выведения накопленной радиации по ПДА применяются следующие типы медицинских чипов:

<i>Действие:</i>	<i>Метод реализации:</i>	<i>Пользователь:</i>
Лечение по ПДА	Шприц со стимулятором – восстанавливает 30% хит-поинтов в течение 30 минут.	Все персонажи
Лечение по ПДА	Аварийный комплект самопомощи – восстанавливает до 60% хит-поинтов в течение 30 минут.	Все персонажи
Лечение по ПДА	Боевой стимулятор – восстанавливает 25% хит-поинтов в течение 50 секунд.	Медик
Лечение по ПДА	Комплекс универсальных препаратов – восстанавливает 50% хит-поинтов в течение 50 секунд.	Медик
Лечение по ПДА	Операционный комплект препаратов – восстанавливает 100% хит-поинтов за 50 секунд.	Медик
Предотвращение накопления радиации по ПДА	Б-190 – в 5 раз снижает накапливаемую дозу радиации. Время действия индивидуально.	Все персонажи
Выведение накопленной радиации по ПДА	Ферроцин – снижает дозу накопленной радиации в 10-20 раз.	Все персонажи
Выведение накопленной радиации по ПДА	Пентацин – снижает накопленную дозу облучения на 25000 мГр.	Медик

Прием того или иного препарата персонажем отыгрывается путем установки соответствующего чипа в ПДА игрока. После использования чип извлекается из ПДА и при первой же удобной возможности сдается Мастеру локации или Главному Мастеру игры.

Медик – персонаж в квенте которого особо прописано наличие у него медицинских навыков и имеющий в антураже медицинскую сумку защитного цвета с красным крестом на белом поле. Использование (как в своих, так и в чужих интересах) некоторого количества препаратов доступно только медикам и должно сопровождаться отыгрышем медицинских манипуляций.

Количество медиков не может превышать 1 (одного) человека на 5 (пять) бойцов группировки. Для вольных сталкеров и сотрудников НИИКАЗ данное соотношение может быть изменено (как в большую, так и в меньшую сторону) по согласованию с Мастером по сюжету.

3.10. Кулуарное убийство

Кулуарное убийство возможно только со спины. Кулуарное убийство отыгрывается выраженным режущим движением ножа от плеча до плеча по ключицам с одновременной негромкой заявкой на убийство. Заявка на кулуарное убийство должна быть озвучена словом «зарезан».

Колющий удар запрещен.

От кулуарного убийства защищает только надетый на голову шлем.

Персонаж, убитый таким способом, может не включая красного фонаря, не повязывая красной тряпки, не разговаривая с кем бы то ни было, не задерживаясь без каких-либо объяснений покинуть место убийства. Отойдя приблизительно на 50 метров он обязан обозначить себя некомбатантом, совершить «суицид по ПДА» и направиться в мертвяк. По желанию убийца может потребовать у убитого остаться на месте в течении 5 (пяти) минут, не вступая в игровое взаимодействие, не привлекая к себе внимания и не обозначая себя некомбатантом. По истечении 5 (пяти) минут убитый обязан обозначить себя некомбатантом, совершить «суицид по ПДА» и направиться в мертвяк.

Глава 4. ИГРОВАЯ СМЕРТЬ

При наступлении игровой смерти персонажа, отыгрывающий его игрок обязан обозначить себя некомбатантом и дожидаться окончания игрового эпизода, не мешая остальным участникам действия (присесть или лечь, не покидая места смерти).

После окончания игрового эпизода (когда возле игрока уже нет людей, в случае смерти от аномалии или нападения мутантов) игрок должен совершить «суицид по ПДА» и, направиться в мертвяк через 5 (пять) минут. Также можно направиться в мертвяк если после окончания боевого эпизода в течение 5 (пяти) минут на мертвеца никто не обратил внимания. Если при попытке покинуть место смерти до окончания игрового эпизода на него обратили внимание и попросили задержаться для обыска, то игрок обязан остаться пока обыск не будет окончен.

Игровая Смерть наступает в следующих случаях:

<i>Действие:</i>	<i>Ситуация:</i>	<i>Причина смерти:</i>
Оглушение	Четвертое оглушение подряд без оказания медицинской помощи. Убитого можно обыскать и забрать себе его хабар.	Забит до смерти
Атака холодным или огнестрельным оружием	Повторное ранение уже раненого персонажа. Победитель имеет право обыскать убитых и забрать себе их хабар.	Добит
Кулуарное убийство	Убийство в ситуации не предполагающей активных боевых действий.	Зарезан
Смерть роли	Сюжетно обоснованное, согласованное с МГ и сюжетообразующее убийство.	Ликвидирован
Взрыв гранаты или мины	Взрыв на расстоянии 3 (трех) метров от игрока. Лут не сбрасывается (все потенциальные трофеи считаются уничтоженными взрывом). Исключение см. в правилах поражения экзоскелета.	Гибель от взрыва
Взрыв гранаты или мины	Взрыв в помещении площадью менее 25 (двадцати пяти) кв. м. без капитальных укрытий – все находящиеся в помещении мертвы. Лут не сбрасывается (все потенциальные трофеи считаются уничтоженными взрывом). Исключение см. в правилах поражения экзоскелета.	Гибель от взрыва
Воздействие аномалий	Характерный писк ПДА. Лут сдается Мастеру мертвяка.	Смерть в аномалии
Атака мутанта	Две успешные атаки мутантов проведены в течение одного боевого эпизода. Для бойца в экзоскелете пять успешных атак в течение боевого эпизода.	Съеден мутантами

Игровая память сохраняется частично:

- персонаж помнит полученные задания, место своего схрона;
- персонаж не помнит кто, за что и как его убил.

4.1. Смерть роли (убийство персонажа)

Полное и окончательное убийство персонажа без шанса на возвращение.

Для совершения или заказа ликвидации необходимо знать игровое имя жертвы.

Убийство роли должно быть сюжетно обоснованным или сюжетообразующим. Степень обоснованности заявки на ликвидацию персонажа оценивается Мастером локации игрока, желающего совершить или заказать ликвидацию. В случае неспособности Мастера локации самостоятельно оценить важность роли жертвы для сюжета игры он обязан передать право решения Мастеру по сюжету. Решение Мастера по сюжету является окончательным вердиктом.

Ликвидация персонажа выполняется следующим образом:

- по окончании боевого эпизода необходимо назвать жертве его игровое имя и сообщить о его ликвидации;
- снять с жертвы бумажный браслет участника игры (его использование возможно в качестве подтверждения выполнения заказа на ликвидацию).

Убитый персонаж полностью погибает. Пропадают его задания, связи и знания. Если таким образом погибает командир группировки, то после мертвяка он выходит рядовым бойцом.

В случае повторного входа в игру новой ролью игрок, игравший ликвидированного персонажа, получит новый браслет взамен снятого при убийстве его старой роли.

Ликвидация роли без согласования с МГ, необоснованная ликвидация роли, равно как необоснованное отчуждение бумажного браслета, считается грубым нарушением правил игры.

Глава 5. МЕРТВЯК

Местонахождение общего мертвяка устанавливает МГ.

Местонахождение мертвяка локации устанавливает Мастер локации.

В мертвяке ЗАПРЕЩЕНО:

- раскрывать другим игроками какие-либо подробности вашей смерти;
- делиться знаниями о схронах, хабаре и прочей игровой информацией;
- находится с заряженным оружием и пристегнутым магазином;
- хранить изымаемые предметы.

Время пребывания в мертвяке разнится для вольных сталкеров и представителей группировок.

Интервалы отбытия мертвяка:

Вольные сталкеры	30 (тридцать) минимальное время пребывания в мертвяке.
	Прогрессия за смерть +50% от минимального времени:
	- первая смерть – 30 минут;
	- вторая смерть – $30 + (30 \times 50\%) = 45$ минут;
	- третья смерть – $30 + (30 \times 50\%) \times 2 = 60$ минут и так далее.
	Максимальное время пребывания в мертвяке – 3 часа.
Представители группировок	1,5 (полтора) часа.
	Прогрессия за смерть – отсутствует.
	Максимальное время пребывания в мертвяке – 1,5 часа.
Перед входом в мертвяк игрок обязан отомкнуть все магазины всех носимых им видов огнестрельного оружия и, при необходимости, отстрелить находящийся в стволе патрон, обозначив действие это громким сообщением «отстрел».	
По приходу в мертвяк игрок обязан:	
- обратиться к Мастеру мертвяка и зафиксировать время прибытия; - назвать Мастеру мертвяка причину смерти; - сдать Мастеру мертвяка изымаемые предметы (за исключением продуктов питания и сигарет), если таковые не были изъяты у него на месте убийства; - Получить от Мастера мертвяка отметку о смерти на ПДА и запуск отсчета времени до возвращения в игру. - направиться в место, отведенное Мастерами для отбытия остатка времени до возвращения в игру.	
Вольные сталкеры и члены группировок, не имеющих базы	
Мертвяк	
Члены группировок, имеющих базы	
База группировки	

По приходу на базу члены группировки обязаны:

- сообщить Мастеру-региональщику о прибытии;
- направиться в специально отведенное Мастером локации место для завершения отбытия остатка времени до возвращения в игру.

Мастер мертвяка имеет право изъять у игрока все игровые предметы за исключением холодного оружия, одного пистолета (или дробовика) с одним полностью снаряженным магазином если таковой был у персонажа на момент попадания в мертвяк.

По окончании времени мертвяка игрок входит в игру.

Глава 6. МУТАНТЫ

Все мутанты являются игротехническими персонажами и их мнение приоритетно в споре по вопросу взаимодействия с мутантами.

Особенности боевого взаимодействия с мутантами:

Мутанты не поражаются в голову	Стрелять в голову мутантам запрещено.
Мутанты поражаются взрывами	Будьте аккуратны при использовании пиротехники. Помните, игроки могут надеть шлем, а мутанты нет.
Мутанты поражаются холодным оружием	Будьте аккуратны, помните о запрете колющих ударов.
Пленение некоторых мутантов возможно	Информация может быть найдена в процессе игры.
Оглушение некоторых мутантов возможно	Информация может быть найдена в процессе игры.

В таблицах ниже используются следующие обозначения:

X - данный тип поражения не приведет ни к какому результату. Попытки его применения категорически запрещены по соображениям техники безопасности. Применение данного типа поражения или использование по поражаемой зоне неподходящего типа оружия считается грубым нарушением правил техники безопасности.

✓ - данный тип поражения может привести к положительному для персонажа результату. Попытки его применения не запрещены. МГ убедительно просит игроков помнить о том что мутантов играют живые люди и руководствоваться принципом гуманности и осторожности. Настоятельно не рекомендовано поражение мутантов ниже локтевых и коленных суставов.

? – неизвестно приведет ли данный тип поражения к положительному для персонажа результату. Попытки его применения не запрещены, но являются сюжетной информацией. Возможно какой-то из этих типов поражения и будет эффективен при выполнении каких-то условий, а какой-то нет. Как и в предыдущем случае МГ убедительно просит руководствоваться принципом гуманности и осторожности.

Обратите внимание!!!

Даже мутанты Зоны имеют предел живучести и регенерации. МГ понимает что это несколько снизит игровой интерес, однако во избежание нанесения физического ущерба игротехникам, отыгрывающим мутантов, сообщает что любому из них, если он поражаем огнестрельным оружием, хватит не более 5 (пяти) выстрелов.

Зомби		Оглушение:	Холодное оружие:	Огнестрельное оружие:	Взрывчатка:
Поражаемая зона:	Грудь и живот		✓	х	
	Спина	х	✓	✓	✓
	Конечности		х	х	
Описание:	Зомби нельзя назвать мертвыми. Скорее практически безмозглыми. Зомби – движимые остаточными рефлексам тела несчастных, попавших под жесткое пси-воздействие. Чаще всего не разумны, но, говорят, есть исключения. При отсутствии внешних раздражителей зомби имитируют прижизненные действия, оставшиеся у них на уровне мышечной памяти. Может говорить и кричать, слова вполне разборчивые, но речь бессмысленная и несвязная.				
Отыгрыш:	Зомби нетороплив, он не бежит, не бросается на людей. Передвигается выраженной пошатывающейся походкой. Атакует противника на средней дистанции неприцельными одиночными выстрелами от бедра. На ближней дистанции может использовать нож. Врукопашную не атакует. Могут быть взяты под контроль контролёром.				

Снорк		Оглушение:	Холодное оружие:	Огнестрельное оружие:	Взрывчатка:
Поражаемая зона:	Грудь и живот		✓	✓	
	Спина	✓	✓	х	✓
	Конечности		х	х	
Описание:	Отвратительная шутка Зоны – когда-то снорки, определенно, были людьми, но теперь совершенно потеряли человеческий облик и, пресмыкаясь к земле, принялись охотиться на тех кем были раньше.				
Отыгрыш:	Снорки – не особо интеллектуальные и весьма нетерпеливые хищники. Снорки обычно охотятся стайками и, чувствуя свое численное превосходство, не могут не напасть на обычного человека. Увидев жертву, равно как и перед самой атакой, не могут сдержаться и издают характерный рык или вопль. Передвигаются сгорбившись и в полуприсяде на четвереньки, а подкрадываясь к жертве, стараются обойти ее со спины или сбоку.				
	Перед атакой обязательно поднимаются на задние лапы. В прыжке не атакуют по причине травмоопасности броска. Могут быть взяты под контроль контролёром.				

Кровосос		Оглушение:	Холодное оружие:	Огнестрельное оружие:	Взрывчатка:
Поражаемая зона:	Грудь и живот		✓	х	
	Спина	✓	✓	х	✓
	Конечности		х	х	
Описание:	Умная агрессивная человекоподобная тварь. Может быть Зона создала их в насмешку чтобы человек увидел каким жутким и ненасытным хищником выглядит он в глазах всей остальной живой природы?				
Отыгрыш:	Кровосос – ярко выраженный индивидуалист. Им движут животные инстинкты, однако он вполне разумен, а потому способен хитрить, устраивать засады и преследовать жертву. Кровосос умен и вряд ли будет атаковать базу группировки, скорее он постарается проникнуть туда без лишнего шума и использовать эффект внезапности.				
	В бою атакует размашистыми ударами верхних конечностей. Застигнутую врасплох жертву может атаковать без ударов, но с обязательным отыгрышем поедания. Не может быть взят под контроль контролёром.				

	Излом	Оглушение:	Холодное оружие:	Огнестрельное оружие:	Взрывчатка:
Поражаемая зона:	Грудь и живот		✓	х	
	Спина	✓	✓	✓	✓
	Конечности		х	х	
Описание:	Никто не знает откуда они появились. Мутировавшие местные, а может еще кто. Ходят себе по Зоне...				
Отыгрыш:	Разумен. Не умеет лгать. Весьма хитер, и зачастую беспринципен – может напасть со спины на приютивших его у костра сталкеров. Если не злить излома, а поделиться с ним едой и сигаретами, то можно узнать полезную информацию о Зоне. Подобного эффекта можно достичь запугав излома, но никто не гарантирует что излом не затаит обиду и не попытается покуситься с обидчиками.				
	Атакует гипертрофированной рукой, которую прячет под плащом.				
	Избегает встречи со снорками, кровососами и псевдогигантами.				
	Не может быть взят под контроль контролёром.				

	Бюрер	Оглушение:	Холодное оружие:	Огнестрельное оружие:	Взрывчатка:
Поражаемая зона:	Грудь и живот		✓	х	х
	Спина	х	✓	✓	Попытка взорвать бюрера гранатой трактуется как взрыв гранаты под ногами бросившего ее бойца
	Конечности		✓	х	
Описание:	Что может быть хуже чем двинутый на голову негодяй, получивший сверхспособности?				
Отыгрыш:	Бюреры любят собираться стайками по несколько особей. В одиночку, а тем более в компании, бюреры еще менее сдержанны чем снорки – они просто не могут держать под контролем свое бормотание, причитание и бухтение. В ближнем бою атакуют руками, а на дистанции атакуют телекинетически - с такой силой запускают в противника кирпич, что убивают его наповал. Кидать в них гранаты бессмысленно – бюрер вернет гранату оппоненту.				
	Не может быть взят под контроль контролёром.				

	Контролёр	Оглушение:	Холодное оружие:	Огнестрельное оружие:	Взрывчатка:
Поражаемая зона:	Грудь и живот		✓	✓	
	Спина	х	✓	✓	✓
	Конечности		х	✓	
Описание:	Результат эксперимента по расширению сознания и развития телепатических способностей.				
Отыгрыш:	Контролер нерасторопен и труслив. Подавляющее большинство контролеров утратило дар речи. Уверенно имитирует поведение нормальных людей, что позволяет ему подманить потенциальную жертву на расстояние атаки. Атакуя, контролер подавляет волю жертвы и зомбирует ее (на ПДА жертвы отображается состояние «Зомбирован»). К ближнему бою контролер не предрасположен, но может использовать в качестве охраны взятых под контроль зомби или снорков.				

Псевдогигант	Оглушение:	Холодное оружие:	Огнестрельное оружие:	Взрывчатка:
Грудь и живот		?	?	
Поражаемая зона: Спина	?	?	?	?
Конечности		х	х	
Описание:	Огромная, агрессивно настроенная неповоротливая туша. Как говорится, у носорога не очень хорошее зрение, но при такой массе это совершенно не его проблема.			
Отыгрыш:	Псевдогиганты ведут одиночный образ жизни.			

Химера	Оглушение:	Холодное оружие:	Огнестрельное оружие:	Взрывчатка:
Грудь и живот		?	?	
Поражаемая зона: Спина	?	?	?	?
Конечности		х	х	
Описание:	Придумай идеальную машину для убийства, создай ее, оживи и получишь химеру.			
Отыгрыш:	Сильные и умные бестии. Охотятся поодиночке. Давно поняв что сталкер практически беззащитен, химеры начали применять методы психологического давления – их вой если и не парализует жертву, то уж точно заставляет ее нервничать и совершать ошибки. Химеры передвигаются сгорбившись, атакуют с любой стороны. В прыжке не атакуют по причине травмоопасности броска. Нередко атакуют бюреров и снорков. Не может быть взята под контроль контролёром. При выборе напасть на человека или контролера всегда выбирает последнего.			

Поражение игроков:

- мутанты, атакующие врукопашную, наносят жертве размашистые акцентированные удары;
- попаданием считается любое касание мутанта, не зависимо от того в какую часть тела игрока пришелся удар;
- Серия из быстрых ударов («швейная машинка») считается одним касанием;
- для убийства персонажа в любой броне достаточно 2 (двух) касаний: первое касание – человек ранен, второе касание – человек убит;
- для убийства персонажа в экзоскелете достаточно 5 (пяти): персонаж убит с момента нанесения пятого касания.

Будучи убитым мутантами игрок должен обозначить себя некомбатантом, совершить «суицид по ПДА» и направиться в мертвяк.

Обратите внимание!!!

Если вас ранил мутант, не нужно убегать от него с воплями «Мутанты!» или «Я ранен!». Отыграйте ранение красиво.

Глава 7. ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Конец игры обозначается глобальным выбросом.

После окончания игры игрок обязан:

- сложить все предметы и игровые деньги в контейнер для хранения и сдать его Мастеру своей локации;
- зафиксировать данные ПДА у Мастера своей локации.

Все предметы, опыт и деньги переходят на следующую игру.

Спустя 2 (два) часа после окончания игры, проводится финальное построение с подведением игровых итогов. Время построения может быть изменено по решению МГ.

Приложение 1. О ГРУППИРОВКАХ И АНТУРАЖЕ

Краткие описания антуража группировок описаны в таблицах ниже.

Обратите внимание!!!

МГ напоминает о том что антураж игрока должен соответствовать допустимому уровню костюма по опыту, накопленному по ПДА.

МГ напоминает о том что именно качественно подобранный антураж помогает сделать игру более атмосферной и интересной. В связи с этим проводится фотодопуск антуража (фотографии в готовом антураже должны быть приложены к заявке на участие в игре).

При несоответствии представленного антуража стилистике игры МГ оставляет за собой право отказать в допуске игрока на игру (игрок не проходит фотодопуск по антуражу) либо настоять на замене элементов антуража (согласование антуража).

В случае если игрок обосновывает частичное изменение антуража квентой, ответственность за согласование допуска измененных элементов антуража ложится на него. МГ оставляет за собой право как согласовать частичное изменение антуража, так и отказать в этой просьбе.

Бандиты

Основные цвета и паттерн камуфляжа:	Камуфляж отсутствует. Члены группировки носят спортивные костюмы, отдавая предпочтение темным цветам. Поверх спортивного костюма надевают кожаные или текстильные куртки или плащи серого, бежевого или оливкового цвета. Изредка носят комбинезон коричневого цвета с черным бронежилетом.
Основные типы и цвета снаряжения:	Бронежилет отдельно не используется. Входит в комплект бандитского комбинезона.
Головной убор:	Балаклава или кепка (бейсболки и кепи запрещены).
Обувь:	Кроссовки.
Вооружение:	Не регламентировано.
Основная цель группировки:	Выживание, извлечение прибыли любыми методами, расширение сфер влияния и интересов как можно дальше в Зону.

Военные (Силы Охраны Периметра)

Основные цвета и паттерн камуфляжа:	Камуфляжи ВС РФ.
Основные типы и цвета снаряжения:	Разгрузочное снаряжение или бронежилет черного или оливкового цвета.
Головной убор:	Балаклава, бандана, берет, шлем в защитных цветах ВС РФ.
Обувь:	Сапоги или ботинки с высоким берцем.
Вооружение:	Оружие стран Варшавского договора и более поздние образцы вооружения, применяемого в ВС РФ.
Основная цель группировки:	Охрана Периметра КЗО, защита ученых, ведущих исследования.

Вольные сталкеры

Основные цвета и паттерн камуфляжа:	Гражданская одежда, специальные костюмы, защищающие от факторов поражения радиации и аномалий.
Основные типы и цвета снаряжения:	В состав специальных костюмов входит комплект брони соответствующей расцветки.
Головной убор:	Балаклава, бандана, шлем черного или оливкового цвета, кепи в цвет основного снаряжения.
Обувь:	Ботинки с высоким берцем.
Вооружение:	Не регламентировано.
Основная цель группировки:	Неизвестна.

Грех

Основные цвета и паттерн камуфляжа:	Гражданская одежда (возможны элементы военизированной экипировки темных цветов) под плащ или рясу черного цвета.
Основные типы и цвета снаряжения:	Не используется.
Головной убор:	Балаклава, бандана черного цвета.
Обувь:	Ботинки с высоким берцем.
Вооружение:	Не регламентировано.
Основная цель группировки:	Неизвестна.

ДОЛГ

Основные цвета и паттерн камуфляжа:	Черная форма.
Основные типы и цвета снаряжения:	Разгрузочное снаряжение или бронежилет черного цвета с характерными красными вставками.
Головной убор:	Балаклава, бандана, шлем черного цвета.
Обувь:	Ботинки с высоким берцем.
Вооружение:	Не регламентировано.
Основная цель группировки:	Защита внешнего мира от порождений Зоны, уничтожение Зоны.

Монолит

Основные цвета и паттерн камуфляжа:	Городские монохромные камуфляжи черно-белых оттенков.
Основные типы и цвета снаряжения:	Разгрузочное снаряжение или бронежилет оливкового цвета с характерными коричневыми вставками.
Головной убор:	Не регламентирован, цвет черный.
Обувь:	Ботинки с высоким берцем.
Вооружение:	Не регламентировано.
Основная цель группировки:	Неизвестна.

Наемники

Основные цвета и паттерн камуфляжа:	Синий комбинезон с бронежилетом.
Основные типы и цвета снаряжения:	Разгрузочное снаряжение или бронежилет черного цвета.
Головной убор:	Балаклава, бандана, шлем черного цвета.
Обувь:	Ботинки с высоким берцем.
Вооружение:	Не регламентировано.
Основная цель группировки:	Выполнение задач в рамках контрактов, полученных с «большой земли».

Свобода

Основные цвета и паттерн камуфляжа:	Осколочный камуфляж типа «флектарн» и его разновидности зеленых оттенков.
Основные типы и цвета снаряжения:	Разгрузочное снаряжение или оливкового черного цвета с характерными оливковыми вставками.
Головной убор:	Балаклава, бандана, шлем черного или оливкового цвета, кепи в цвет основного камуфляжа.
Обувь:	Ботинки с высоким берцем.
Вооружение:	Не регламентировано.
Основная цель группировки:	Использование и распространение «благ», находимых в Зоне, распространение информации о Зоне.

Ученые (Научно-исследовательский институт Костромской Аномальной Зоны)

Основные цвета и паттерн камуфляжа:	Гражданская одежда (возможны элементы военизированной экипировки) под лабораторный халат
Основные типы и цвета снаряжения:	Не регламентирован
Головной убор:	Не регламентирован
Обувь:	Не регламентирована
Вооружение:	Не регламентировано
Основная цель группировки:	Изучение Зоны, ее свойств, аномальных образований, флоры и фауны.

Чистое Небо

Основные цвета и паттерн камуфляжа:	Верх камуфляж серо-голубого цвета, серые или черные джинсы либо экипировка в цветах вольных сталкеров.
Основные типы и цвета снаряжения:	Разгрузочное снаряжение или бронежилет оливкового цвета.
Головной убор:	Балаклава или бандана черного или оливкового цвета, капюшон, являющийся частью куртки, шлем оливкового цвета.
Обувь:	Ботинки с высоким берцем.
Вооружение:	Не регламентировано.
Основная цель группировки:	Неизвестна.

Приложение 2. ФОТО- И ВИДЕОСЪЕМКА

На игру разрешен доступ фото- и видео операторов.

Присутствие каждого фото/видео оператора индивидуально согласуется с МГ до момента заезда на игру.

МГ имеет право отказать в регистрации фото/видео оператора без объяснения причины.

Фото/видео оператор имеет право выбрать вариант присутствия на игровом полигоне:

- в качестве игрока (все правила игры обязательны к выполнению);
- в качестве фото/видео оператора (стороннего зрителя, полностью и осознанно отказывающегося от права участия в игровом процессе - см. ниже).

Фото/видео оператор обязан:

- знать и беспрекословно соблюдать правила поведения на полигоне и правила техники безопасности;
- обозначить себя некомбатантом (использовать красный головной убор и красный фонарь, а также яркий светоотражающий жилет с маркировкой «пресса»).

Фото/видео оператору категорически запрещено мешать игровому процессу, вмешиваться в него, отвлекать участников игрового процесса. За невыполнение данных условий фото/видео оператор может быть удален с территории проведения игры без компенсации связанных с игрой затрат.

Фото/видео операторы допускаются на игру бесплатно с условием предоставления всех отснятых фото/видео материалов в течение недели после игры. В случае невыполнения требований по предоставлению материалов, фото/видео оператор не допускается на следующую игру.

МГ не несет ответственности за сохранность фото/видеооборудования.