

**Правила ПРИ “Fallout”
Good Neighbors Ижевск 2021**

6 - 8 августа 2021г.

Содержание:

1. Боевое взаимодействие, правила по допуску и антуражу оружия	3
1.1 Общие положения	3
1.2 Боевое взаимодействие	4
1.3 Оружие дальнего боя	5
1.4 Оружие ближнего боя	6
1.5 Тяжёлое оружие	6
1.6 Щиты	7
1.7 Ранение, добивание, смерть, нахождение в мертвятнике	8
1.8 Ночная фаза	9
2. Небоевые взаимодействия	10
2.1 Обыск	10
2.2 Пленение	10
2.3 Воровство	10
2.4 Рабство, пытки, секс и изнасилование	10
3. Броня, допуск и антураж	11
3.1 Общие моменты	11
3.2 Требования и допуск	11
3.3 Легкая броня	12
3.4 Металлическая броня	12
3.5 Силовая броня	12
4. Перки	14
4.1 Общие положения	14
4.2 Перки	14
4.3 Перки, выдаваемые по роли	17
5. Ресурсы и крафт	18
5.1 Ресурсы	18
5.2 Рецепты, чертежи, схемы	18
5.3 Изготовление	18
5.4 Производственные столы	19
6. Правила по медицине и препаратам	21
6.1 Медицина	21
6.2 Препараты	22
7. Правила по радиации	24
7.1 Общие моменты	24
7.2 Подсчет единиц радиации	24

7.3 Лечение радиационного заражения	24
8. Правила по экономике и караванам	26
8.1 Общие	26
8.2 Торговля	26
8.3 Караваны	26
8.4 Путешествие	26
9. Правила по штурму	27
9.1 Физическая модель	27
9.2 Игровая модель	27
9.3 Штурм	27
9.4 Улучшение ворот	28

Боевое взаимодействие, правила по допуску и антуражу оружия.

1. Общие положения:

1.1 NERF оружие.

В качестве огнестрельного оружия на игре используются бластеры nerf и его аналоги, в том числе и китайского производства. Допускается только оружие под **ELITE** и **MEGA** патрон.

1.2 Обычное огнестрельное оружие.

Обычным (легким, стандартным) огнестрельным оружием являются nerf, использующий патрон **ELITE** (длина 7.2см, диаметр 1.3см) серии. Такое оружие наносит **1 хит** в любую незащищенную часть тела игрока. Обычный огнестрел **пробивает только легкую броню**.

1.3 Крупнокалиберное огнестрельное оружие.

Крупнокалиберным огнестрельным оружием является nerf серии **MEGA**, использующий патрон **MEGA** (длина 9,5см, диаметр 2.0 см). Такое оружие наносит **1 хит** в любую часть незащищенную тела игрока. Крупнокалиберный огнестрел пробивает **легкую и металлическую броню**.

1.4 Боеприпасы.

1.4.1 На данную игру МГ закупает патроны специальной расцветки типа **ELITE** (длина 7.2см, диаметр 1.3см) и **MEGA** (длина 9,5см, диаметр 2.0 см), поэтому взять свои патроны **не нужно**. Использование немастеровых патронов запрещено.

1.4.2 Патроны многоразовые. Игрокам **можно и нужно** собирать и использовать пули, которыми они отстреливались **даже во время боя**. Собранные с земли пули могут засорить и испортить внутренние механизмы оружия, поэтому перед их повторным использованием следует их очистить и проверить на целостность.

1.4.3 Очень грязные или поврежденные патроны сдаются ближайшему мастеру или игротеху в обмен на новый патрон.

1.4.4 Nerf-пули являются игровыми предметами и разменной валютой, поэтому могут быть изъяты при обыске или украдены.

1.5 Гранаты, мины и растяжки.

1.5.1 Не допускается: любая пиротехника, дымовые шашки, а также устройства на основе капсулей и строй патронов.

1.5.2 Использование любых гранат, мин и растяжек требует обязательного **согласования с МГ**.

1.5.3 Гранаты и мины должны иметь **пружинный механизм**, выталкивающий или выбрасывающий поражающий элемент.

1.5.4 В качестве поражающего элемента выступает **гидрогель** диаметром 8мм или обычный патрон **ELITE**.

1.5.5 Гидрогель является **одноразовым**, повторная зарядка им запрещена. Патроны наоборот можно и нужно использовать повторно, а также при обезвреживании или срабатывании взрывчатки они могут быть изъяты как обычный патрон.

1.5.6 Взрыв снимает **1 хит**, независимо от того сколько осколков в вас попало, но может задеть сразу двух и более игроков.

1.5.7 Поражающий элемент гранат и мин **приравнивается к оружию дальнего боя**.

1.5.8 Для упрощения игрового процесса гранаты и мины являются **многоразовыми**, они чипуются при крафте один раз, могут быть украдены (снимается только чип), и перезаряжаются игроками самостоятельно **только вне боя**. На старте игры игроку выдается одна единица боеприпаса, остальные изготавливаются с применением ресурсов во время игры.

1.5.9 Гранаты и мины мало эффективны против монстры с мишенями, т.к. поражающий элемент должен попасть в мишень. У других врагов, не имеющих мишени (рейдеров и т.д.), урон отнимает 1 простой хит.

1.5.10 Граната, взорвавшаяся в комнате, автоматически наносит **-1 хит всем присутствующим**, даже если физически осколки не задела игрока. Комнатой считается помещение размером не больше 5х5м. Укрытием от взрыва могут считаться стены и простенки, но не предметы мебели. Мины же действуют по факту поражения т.к. имеют направление поражения.

1.5.11 Различная взрывчатка (связка динамита, ядерная бомба и т.д.) может использоваться только стационарно для подрыва не живых целей (например, дверей, ворот и т.д.). Требуется обязательного согласования с МГ. Изготавливается из промышленно произведенных петард мощностью заряда **не выше 6-го корсара**. Не должна иметь поражающих элементов и должна иметь яркий окрас. **Использование на игре требует обязательного присутствия мастера или игротеха.**

1.5.12 Гранаты, мины и другая взрывчатка **не допускается для ночной фазы.**

2. Боевое взаимодействие:

2.1 Защита глаз.

2.1.1 Все игроки обязаны носить защитные очки или иную защиту глаз (закрытый шлем, маска и т.д.).

2.1.2 На полигоне, в данжах и ивентах ношение очков **ОБЯЗАТЕЛЬНО**.

2.1.3 Допускается иметь солнцезащитные или самые простые строительные очки.

Рекомендуется заантуражить очки под вашу роль. Если роль не предполагает защиту лица, достаточно иметь полностью прозрачные очки.

2.1.4 В ночную фазу (с 22:00 до 8:00) разрешается играть без очков.

2.2 Зона поражения.

2.2.1 Огнестрельное оружие наносит урон при попадании в любую часть тела, **в том числе и оружие.**

2.2.2 Не рекомендуется стрельба в упор (меньше 1 метра), особенно в мирных и не имеющих защиту персонажей. В этом случае можно выстрелить под ноги персонажа скомандовав “попадание” или “минус хит”.

2.2.3 Зона поражения **оружием ближнего боя** “рубашка и штаны”, т.е. все тело, за исключением головы, паха, кистей и стоп.

2.2.4 Игроки, целенаправленно стреляющие в голову и пах, а также бьющие в не поражаемые зоны, будут наказываться мгновенной смертью персонажа.

2.2.5 Запрещены любые приемы рукопашного боя, захваты и т.п.

2.3 Стрельба вслепую.

2.3.1 Стрельба вслепую - ЗАПРЕЩЕНА! Т.е. игрок для выстрела обязан целиться хотя бы от бедра. Это делается для минимизации травматизма.

2.3.2 Предупреждающая стрельба вверх или в пол стрельбой вслепую не считается.

2.4 Взаимодействие с монстр командой.

2.4.1 Для данной игры были сделаны электронные мишени, которые выглядят как тарелки из нержавеющей стали или алюминия, или лист металла. При попадании по мишени из перфа или оружием ближнего боя вокруг мишени **однократно вспыхнут красные светодиоды и прозвучит кратковременный сигнал** (писк) - это значит, что мишень считала попадание. В некоторых случаях при недостаточной силе удара пули, при попадании по касательной или при попадании пули в самый край мишени, мишень может **не считать попадание**, в таком случае хит с монстра не снимается, даже если было четко видно попадание.

2.4.2 Попадание из **оружия дальнего боя** по мастеровым монстрам будет засчитано **только при попадании в мишени**, которые будут закреплены на груди или спине. Игротехи будут отсчитывать кол-во попаданий самостоятельно.

2.4.3 Урон от **оружия ближнего боя** также засчитывается **только в мишень**. Т.к. удар от ближнего оружия значительно сильнее, чем попадание из перф оружия, во избежание повреждения **рекомендуется бить по мишени не в полную силу.**

2.4.4 После снятия всех хитов красные светодиоды на мишени будут мигать в течение 10 секунд, и будет звучать прерывистый сигнал, обозначая смерть монстра. **В это время мишень не учитывает попадания.**

2.4.5 У каждого монстра выставляется определенное кол-во хитов в зависимости от его силы. Кол-во хитов для каждого типа монстра может немного варьироваться (например, одни и те же гули могут иметь от 2 до 4 хитов). Хиты самостоятельно не восполняются. Только спустя продолжительное время игротех вправе самостоятельно восполнить хиты (примерно через **полчаса после боёвки**).

2.4.6 Запрещается переносить, использовать, накрывать и прятать оружие монстр команды, если обратного не оговорено.

2.5 Кулуарное и скрытное убийство.

2.5.1 Кулуарное убийство возможно только **вне боя** и приводит персонажа к **мгновенной смерти**, минуя тяжелое ранение и количество обычных хитов. Отыгрывается проведением кулуарки (или др. ножа без твердого стержня) сзади по ключицам. Действие должно сопровождаться произнесением фразы “Убит”. Зарезанный персонаж умирает беззвучно.

2.5.2 Возможно провести скрытое убийство оружием дальнего боя. Для этого игрок должен положить сзади руку на плечо другому игроку и выстрелить в землю скомандовав “Убит”.

2.6 Оглушение.

2.6.1 Отыгрывается слабым ударом любым подходящим предметом (рукояткой пистолета, прикладом, дубинкой) в спину между лопатками, **строго вне боя**. Действие должно сопровождаться произнесением фразы “Оглушен”.

2.6.2 Оглушение длится **10 минут**.

2.6.3 Из состояния “Оглушен” может вывести любой персонаж, имитируя действия, призванные вернуть сознание, такие как тряска за плечи, похлопывание по щекам, обрызгивание водой.

3. Оружие дальнего боя:

3.1 Огнестрельное оружие системы NERF.

3.1.1 Допускаются модели nerf и его аналоги под патрон **elite** (длина 7.2см диаметр 1.3см) и **mega** (длина 9,5см, диаметр 2.0 см). Если вы сомневаетесь в выборе модели или хотите приобрести аналог, то перед покупкой следует посоветоваться с мастером. Так же МГ могут предоставить образцы патронов для самостоятельной покупки б\у или аналога.

3.1.2 МГ будет предоставлен список моделей, допущенных к игре. Если ваша модель в списке не значится, проконсультируйтесь с МГ.

3.1.3 Базовые модели можно модифицировать при согласовании с МГ.

3.1.4 ВНИМАНИЕ, все оружие должно быть заантуражено. Неокрашенное оружие НЕ БУДЕТ допущено на игру! Для допуска достаточно выкрасить модель в матовый черный цвет с добавлением металлика на трущихся частях и выступающих элементах.

3.1.5 Модели, имеющие слишком футуристичный или не правдоподобный вид, **не допускаются**.

3.2 Допуск огнестрельного оружия.

3.2.1 Любой игрок на начало игры может владеть одним оружием дальнего боя и одним оружием ближнего боя. В дополнение допускается иметь одну кулуарку и один однозарядный пистолет (например, модель Nerf Firestrike, Sitestrike и т.д.). На старте игры один игрок может зачиновать одно оружие дальнего боя и патроны в количестве полного магазина к нему или в кол-ве **12шт elite** патронов (стандартный магазин nerf) или **6шт mega** патронов, в случае если у игрока крупнокалиберный огнестрел. Если у игрока имеется дополнительное оружие, то оно производится на игре с применением игровых ресурсов.

3.2.2 Попадание из огнестрельного оружия снимает **1 хит**.

3.2.3 Однозарядные пистолеты должны быть **не менее 15 см** в длину, т.е. модели типа nerf jolt или mega bigshock и ему подобные **не допускаются**.

3.2.4 Модели, имитирующее лазерное или плазменное оружие не допускаются.

3.3 Допуск луков и арбалетов.

3.3.1 На игру допускаются простые **не блочные** луки и арбалеты с натяжением тетивы до **15кг.**

3.3.2 **Не допускаются** NERF-луки и арбалеты.

3.3.3 При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы до гуманизатора.

Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются. Изменение длины тетивы не допускается.

3.3.4 Метательное оружие допускается комплексно (лук + стрелы, арбалет + болты), пользоваться чужими стрелами/болтами, а также подбирать их и уносить/прятать запрещено. Стрелок может подбирать и использовать выпущенные стрелы, в том числе и во время боя.

3.3.5 Наконечники игровых стрел и болтов должны иметь эстетичную и мягкую боевую часть площадью **не менее 5 см** в диаметре, диаметром закладного элемента на торце древка **не менее 25 мм**, толщиной амортизирующих слоев над закладным элементом **не менее 30 мм**. Сердечник не должен прощупываться даже при сильном давлении на головную часть.

Гуманизатор и сердечник должны быть крепко зафиксированы, люфты недопустимы. Для лучшего гашения удара наконечники рекомендуется выполнять из изолона и поролон.

3.3.6 Древки должны быть ровными и иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц. Стрелы и болты должны иметь эстетичное и прочное оперение без режущих кромок. Болты должны иметь хотя бы парное оперение. Стрелы должны иметь тройное (или больше) оперение, **длина стрелы не короче 65 см**. Не допускаются стрелы и болты с древками, имевшими полумку. Диаметр древка стрелы или болта из **дерева не тоньше 8 мм** или **фибергласа не тоньше 6,7 мм**.

3.3.7 Луки и арбалеты сносят **1 хит**.

3.3.8 Урон от стрел и болтов для монстр команды считается **только при попадании по мишени**, так же, как и от огнестрельного оружия.

3.3.9 Внешний вид оружия **НЕ ДОЛЖЕН** иметь средневековый или фэнтези стиль. Приветствуется современный, техногенный или кустарный вид, луки в данном случае могут иметь простой вид без узоров и украшений.

4. Оружие ближнего боя:

4.1 Допуск протектированного оружия.

4.1.1 Любой игрок на начало игры может владеть одним оружием дальнего боя и одним оружием ближнего (не считая кулуарного). На старте игры один игрок может зачиновать одно оружие ближнего боя. Если у игрока имеется дополнительное оружие, то оно производится по игре с применением игровых ресурсов.

4.1.2 **Допускаются** кулуарки и ножи без жесткого стержня от 15см до 40см.

4.1.3 На ночную фазу допускается одноручное оружие общей длиной до **90 см**.

4.1.4 Двуручное оружие, молоты, копыя и другое оружие **более 90см не допускаются** на ночную фазу.

4.1.5 На игру допускается протектированное оружие с твердостью **не более 30-40 шор**.

4.1.6 Оружие должно иметь современный, техногенный или кустарный вид.

4.1.7 Не допускаются фэнтези, киберпанк, и слишком футуристичный вид. Исключение составляют сабли времен гражданской войны США.

4.1.8 Молоты, дубины и др. оружие с массивной ударной частью должно иметь слой более мягкого материала на ударных частях (например, поролон).

5. Тяжёлое оружие:

5.1 Общие моменты

5.1.1 На игре присутствует тяжёлое оружие ближнего и дальнего боя. Оно маркируется яркой фиолетовой лентой на видимой части.

5.1.2 Тяжёлое оружие **снимает все хиты с одного попадания**, вне зависимости от их количества, и переводит персонажа в состояние **тяжелого ранения**.

МГ настоятельно не рекомендует бить и стрелять в мирных игроков, игроков без брони или физически слабых. Для избежания попадания по игроку достаточно ударить (выстрелить) по земле рядом с игроком и скомандовать "тяжелый урон" или "тяжелое ранение".

5.1.3 Тяжелое оружие игнорирует защиту элементов легкой и металлической брони.

5.1.4 Попадание тяжелого оружия засчитывается в **любую часть тела** игрока в **силовой броне и большого монстра**.

5.1.5 Т.к. физическое попадание от всего тяжелого оружия значительно сильнее, чем попадание из **perg** и протектированного оружия, во избежание повреждения мишени на монстр команде и игрока в силовой броне **ЗАПРЕЩАЕТСЯ целенаправленно бить и стрелять по мишени**. Случайное попадание в мишень будет засчитано как тяжелый урон.

5.1.6 Переносить, двигать, оттаскивать или перемещать любое тяжелое оружие (ближнего или дальнего боя) могут строго 2 игрока, или игрок с перком "сверхсила".

5.1.7 Запрещается переносить, использовать, прятать тяжёлые оружие монстр команды, если это заранее не оговорено.

5.2 Тяжелое оружие ближнего боя

5.2.1. Игроки могут изготовить **тяжёлое оружие только ближнего боя**, а его допуск и использование **требует обязательного согласования с МГ**.

5.2.2 Тяжелое оружие ближнего боя должно быть в длину **от 1.5 до 2 метров** и весом **до 3 килограмм**, и иметь массивный вид. Игрок должен держать его строго двумя руками и отыгрывать соответствующе весу оружия (игрок, лихо махающий одной рукой огромным дрыном, имеет все шансы нанести урон самому себе).

5.2.3 Для использования **тяжелого оружия ближнего боя** игрок должен **иметь перк "сверхсила"** (выдается по роли).

5.2.4 Верхние конечности больших монстров (коготь смерти, супермутант бегемот и т.д.) являются тяжелым оружием ближнего боя.

5.3 Тяжелое оружие дальнего боя.

5.3.1 На игре присутствует тяжелое оружие дальнего боя. Оно является мастеровым. Игроки могут заполучить его при определенных условиях, при выполнении квестов или собрать из ресурсов.

5.3.2 Тяжёлое оружие дальнего боя стреляет мягкими шарами из **eva foam**, диаметром 6.2 см. Снаряды для него являются многоцветными.

5.3.3 Использовать тяжелое оружие дальнего боя может любой игрок **только из стационарного положения**, а перенос осуществляется **только двумя игроками**. Игрок с перком "сверхсила" **может в одиночку переносить** его, а также **использовать с рук**, т.е. вести огонь от бедра.

6. Щиты:

6.1 Ручные щиты.

6.1.1 Игроки могут изготовить на игру щиты. Щит должен имитировать металл или композит (например: укрепленную дверь авто, канализационный люк, военный баллистический щит и т.д.). **Щиты, имитирующие дерево, не допускаются.**

6.1.2 Для использования щита персонаж должен иметь перк "**щитовик**".

6.1.3 Щит должен иметь по периметру мягкий протектирующий слой толщиной не менее 2 см. Поверхность щита не должна иметь острых граней, краёв и твердых выступающих элементов. Если поверхность гладкая, то допускается ее не протектировать.

6.1.4 В щите может быть окошко из оргстекла или сетки площадью не больше $\frac{1}{4}$ площади щита. Не допускается пустое смотровое окошко. Края и стыки окошка с плоскостью щита должны быть проложены мягким материалом, чтобы избежать повреждение протектированного оружия. Если стекло (сетка) находится на одном уровне с внешней плоскостью щита, допускается стык не протектировать.

6.1.5 Запрещается **бить щитом, толкать, зажимать**. Допустимо использовать щит для сдерживания физического натиска (например, если гуль пытается вплотную задеть игрока руками, можно держать игротеха щитом, но категорически запрещается отталкивать!).

6.1.6 Щит защищает от оружия ближнего и дальнего боя, как обычного так и крупнокалиберного, а также от взрывчатки (исключая взрыв в комнате).

6.1.7 Щит НЕ защищает от тяжёлого оружия.

6.1.8 Габариты щита не должны превышать 120см на 60см.

6.1.9 Для безопасности МГ настоятельно рекомендует игрокам со щитами иметь шлем.

6.2 Оружейные щиты.

6.2.1 Любой игрок без каких-либо ограничений (перков) может установить небольшой щит на огнестрельное оружие. В этом случае все оружие становится не поражаемой зоной для обычного и крупнокалиберного оружия дальнего боя.

6.2.2 Во избежание поломки `perg` **запрещается защищаться таким оружием** от оружия ближнего боя, а игрокам с оружием ближнего боя целенаправленно бить по такому оружию.

6.2.3 Щит должен быть выполнен из твердого материала (фанера, пластик, и т.д.) и прочно крепиться на оружии. Размеры оружейного щита **не должны превышать 30см на 40см**. Во избежании травматизма щит должен иметь гладкие края, без острых граней, и жёстких выступающих элементов.

7. Ранение, добивание, смерть, нахождение в мертвятнике.

7.1 Легкое ранение.

7.1.1 При нанесении игроку урона, не превышающего количество его хитов, персонаж получает статус лёгкого ранения.

7.1.2 В состоянии легкого ранения игрок может передвигаться, бегать, сражаться и выполнять другие активные игровые действия.

МГ приветствует соответствующий отыгрыш для поддержания атмосферы и понимания другими игроками того, в каком состоянии находится ваш персонаж.

7.1.3 Легкое ранение можно вылечить самостоятельно медикаментами, использованием профессиональных умений, полевой операцией у медика, а также можно воспользоваться некоторыми игровыми предметами.

7.2 Тяжёлое ранение.

7.2.1 При снятии всех хитов и более, персонаж переходит в состоянии “тяжелого ранения” (или в 0 хитов). Добить такого персонажа можно **только добиванием** (см П.7.3).

7.2.2 При снятии хитов сверх количества имеющихся у персонажа, персонаж все равно переходит в состояние тяжелого ранения, т.е. один игрок не может очередь из 5 снарядов убить второго игрока с 2 хитами, даже если все они попали в него, в этом случае первые два снаряда снимают 2 хита, а последующие 3 считаются “промахом”.

7.2.3 Продолжительность состояния тяжелого ранения **10 минут**, после этого персонаж умирает.

7.2.4 В этом состоянии игрок **не может**: передвигаться, сражаться, пользоваться предметами и медикаментами, а также производить другие игровые действия.

7.2.5 Здоровый игрок может переносить игрока в тяжёлом ранении (можно взять раненого под плечо).

7.2.6 Игрок может звать на помощь или разговаривать с другими игроками (отыгрывается тихим хриплым голосом).

7.2.7 Тяжелое ранение можно стабилизировать бинтами. Стабилизированный игрок может ходить, разговаривать и пользоваться медикаментами сколько угодно долго, пока не восстановит хиты. Стабилизированный игрок не может бегать и сражаться, а также выполнять других активных действий. Если стабилизированный игрок получает урон, он сразу умирает.

Примечание: допускается отползти за укрытие в рамках пожизнёвой безопасности. Некоторые перки позволяют игроку после 10 минут нахождения в тяжёлом ранении производить лечение или другое игровое действие.

7.3 Добивание.

7.3.1 Для убийства персонажа, находящегося в тяжёлом ранении, другой игрок должен произвести добивание, произнеся: “ДОБИВАЮ”, так, чтобы это слышал раненый игрок, и произвести выстрел рядом с игроком или прикоснуться рукой, прикладом, рукоятью, или любой частью оружия ближнего боя.

МГ настоятельно рекомендует трезво оценивать ситуацию и не применять силу против незащищенных игроков или уступающих физически. Помните, что добивание можно красиво отыграть, что будет положительно сказываться на атмосфере игры.

7.4 Игровая смерть.

7.4.1 После добивания или по истечении времени нахождения в тяжелом ранении, а также в случае других игровых взаимодействий игрок должен надеть белую повязку на голову или красный маячок (велосипедный или иной фонарик), активировать “режим смерти” на РД “Фон” (см. [инструкцию к РД “Фон”](#)) и отправиться в мертвятник.

7.4.2 В некоторых случаях игрок может отыгрывать труп своего персонажа, например, когда его тело могут использовать для препарирования или попытаться реанимировать и т.д. В этом случае требуется согласие игрока.

7.4.3 Нахождение в мертвятнике **занимает 2 часа**. После чего, в зависимости от обстоятельств смерти, мастер решает дальнейшую судьбу персонажа игрока.

7.4.4 У всех игроков есть “метка трупа” с именем его персонажа (метка может быть выполнена в виде наклейки, браслета, отрывного корешка аусвайса и т.д.).

7.4.5 Если игрока не доби́ли, и прошло 10 минут, игрок должен отправиться в мертвятник, **не срывая метку**.

7.4.6 При добивании персонажа игрока убийца может забрать метку с убитого. Метка является игровым “трофеем” персонажа игрока, и убийца может применить “трофей” по своему усмотрению: предъявить как доказательство смерти, переработать в ресурс, использовать как материал для исследования и т.д. Если нет причин использовать “трофей”, то убийца может порвать метку.

7.4.7 Как только метка забирается у игрока, персонаж игрока считается окончательно мертвым, и его нельзя воскресить.

8. Ночная фаза:

8.1 Ночная боёвка.

8.1.1 Ночная фаза длится с **22:00 до 8:00**.

8.1.2 Не допускается: любое оружие дальнего боя (любой NERF огнестрел, луки и арбалеты, пушки, огнеметы), а также мины и гранаты, оружие ближнего боя длиннее 90 сантиметров, двуручное и древковое оружие.

8.1.3 Разрешено использовать оружие ближнего боя **до 90 сантиметров**, ножи и кулуарки **до 40см** без стержня.

8.1.4 На время ночной боёвки разрешается снять защиту глаз.

Помните, что другие игроки могут не отследить наступление ночи и продолжать использовать оружие дальнего боя. Поэтому МГ рекомендует не снимать очки сразу же после наступления ночной фазы игры.

8.1.5 В ночную фазу запрещаются массовые бои больше, чем 3 на 3 человека.

8.1.6 В некоторых игровых событиях, данжах или при определённых игровых моментах, когда присутствует освещение, можно использовать оружие дальнего боя, в этом случае МГ предупредит об этом.

МГ рекомендует иметь фонарь, закрепленный на оружии (на моделях nerf есть специальные рельсы для установки обвеса), это поможет при вечерних боях, а также дополнительно повысит шансы на победу в ночных событиях. Требования для фонариков см. П.8.2

8.2 Источники освещения.

8.2.1 Источники освещения делятся на переносимые и стационарные.

8.2.2 Переносимые источники **направленного** света (фонарики, лампы и т.д.) должны питаться от **мизинчиковых или пальчиковых батареек** в кол-ве **не более 3 х штук**.

8.2.3 Переносимые источники **рассеянного** света (имитация факелов, керосиновых ламп и т.д.) могут быть любой мощности и питаться от любых источников.

8.2.4 Стационарные источники света могут использоваться только внутри игрового лагеря без ограничений по типу освещения, мощности и источнику питания.

Небоевые взаимодействия

Обыск, пленение, рабство, пытки.

1. Обыск.

1.1 Обыск может быть игровым и пожизненным. Тип обыска выбирает человек, которого обыскивают.

1.2 Игровой: игрок обязан выложить все имеющиеся у него игровые ценности, кроме неотчуждаемых (предметы, имитирующие части тела или способности персонажа, имеющие метку “не изымаемый”)

1.3 Пожизненный: игрока обыскивают на предмет игровых ценностей, все найденные предметы могут быть изъяты за исключением неотчуждаемых.

МГ просит уважительно относиться к друг к другу и действовать исключительно в рамках игры.

2. Пленение.

2.1 Пленение может быть игровым и пожизненным. Способ пленения выбирает человек, которого пленят. Время пленения не может превышать 1 час. Пленный игрок может предупредить об истечении времени и попросить освободить его персонажа из плена, если в этом ему будет отказано, то игрок вправе отыграть смерть и отправиться в мертвяк. Если пленный игрок не против дальше играть в плен, то время пленения не ограничено.

2.2 При игровом пленении: игрок может освободиться с помощью кулуарки, игрового ножа, заточки. При этом игрок должен отыграть перерезание веревки (взлома замка кандалов, наручников) в течении 5-10 секунд.

2.2.1 Если игрок связан веревкой, то он может перерезать её о лезвие любого зачищенного оружия (молот, бита и др. оружия, не имеющие острых кромок и лезвий, не считаются).

2.2.2 Если игрока оставляют без присмотра, не привязывая к чему-либо, игрок может сбежать. Но при этом персонаж игрока по-прежнему считается связанным. Игрок не может сбежать из-под конвоя или если его держит другой игрок (достаточно просто положить руку на плечо).

2.2.4 Связанный игрок не может пользоваться оружием, сражаться, пользоваться игровыми предметами (стимпак, антирад, и т.д.) и выполнять другие активные игровые действия.

2.3 При пожизненном пленении: игрок может освободиться любым доступным ему способом (распутать веревку, сломать кандалы и т.д.) без использования игровых предметов.

2.3.1 Если игрока оставляют без присмотра, не привязывая к чему-либо, игрок может попытаться сбежать. Также игрок может попытаться сбежать из-под конвоя или если его держит другой игрок.

МГ настоятельно рекомендует трезво оценивать свои шансы на побег и не рисковать своим здоровьем.

2.3.2 При пожизненном связывании игрок может выполнять любые доступные ему действия, в том числе сражаться, применять предметы и т.д.

ВНИМАНИЕ! Помните, что мы играем в ролевую игру, и оскорбления и унижения чести и достоинства другого игрока не допустимы. Старайтесь играть с плененным игроком, делая игру и для него, и для себя, разговаривайте с ними, давайте поручения, поставьте условия для его освобождения или подыграйте ему в побеге. Если игрок будет чувствовать, что не выпадает из игры на 1 час, а продолжит играть, это будет положительно влиять на ваш отыгрыш и атмосферу игры.

4. Воровство.

4.1 На игре воровство представлено только в пожизненном виде.

4.2 Украсть можно только игровые ценности, имеющие игровой чип. При воровстве оружия и брони снимается только чип.

Недопустимо изымать части антуража и другие личные вещи.

5. Рабство, пытки, секс и изнасилование.

На игре нет моделей рабства, пыток, секса и изнасилования, поэтому игроки сами вольны отыгрывать их, в соответствии с ситуацией и характером своих персонажей. МГ рекомендует использовать только игровые методы взаимодействия. Не допустимо применять реальное физическое насилие или прямое оскорбление.

Броня, допуск и антураж.

1. Общие моменты.

1.1 Главным правилом для допуска брони является отсутствие острых краев, граней и выступов, т.е. при ударе протектированным оружием броня НЕ должна повредить его. Также броня должна быть безопасна для Вас и окружающих, выдерживать падение и агрессивное ношение.

1.2 Броня может изготавливаться из любых доступных и удобных в обработке материалов, будь то пластик, металл, линолеум, ева, жесткий изолон и т.д. Доспех не обязан копировать какой-либо игровой вариант (хотя это очень приветствуется), но должен выглядеть аутентично игровому миру.

1.3 МГ рекомендует модель ношения брони как в fallout 4, т.е. одежда под броней не должна содержать никаких защитных элементов (пластин, щитков и т.д.), а элементы брони надеваются поверх нее и крепятся независимо. МГ не запрещает добавлять на одежду небольшие элементы, не вводящие в заблуждение других игроков относительно уровня защиты персонажа.

1.4 Различные выступы, шипы, имитации болтов и других защитных элементов должны выполняться из мягких материалов (ева, изолон, поролон и т.д.) и не иметь жесткого стержня.

1.5 Для создания металлической брони не обязательно использовать жесткие материалы (жесть, пластик), достаточно имитировать металл покраской. Хорошим материалом для этого послужит жесткая ева твердостью 50-70 шор.

2. Требования и допуск.

2.1 Каждый элемент брони защищает от своего типа урона по факту. Т.е. если удар пришелся на элемент брони с защитой от данного типа урона, то персонаж не получил урон. Если же удар был в незащищенную часть тела, то персонажу нанесли урон. В случае, когда сложно определить, куда именно нанесли удар (длинный порез, удар молотом с широкой площадью удара, попадание пули в кромку защитного элемента или ремень, держащий защитный элемент) - считается, что **урон нанесли**.

Примеры: Игрок имеет кожаный наруч. В бою он получает удар мачете по наручу - урон не засчитан, так как кожаная броня защищает от оружия ближнего боя. Он получает удар по незащищенному локтю - урон засчитан. Пуля попадает в наруч - урон засчитан, так как кожаная броня не защищает от оружия дальнего боя.

2.2 Всего есть 4 части брони: торс, ноги, руки и голова. **Каждая часть брони должна защищать минимум 50% части тела.** Броня не должна стеснять движений, обеспечивая при этом достаточный уровень защиты. Рекомендуется ориентироваться на «средние» варианты брони из fallout 4.

2.3 Рекомендуется наличие забрала или другой защиты лица на шлеме. При наличии достаточной защиты лица ношение очков не обязательно, но требует согласования с мастером.

2.4 На игре представлены **3 вида брони:** легкая, металлическая и силовая.

2.5 Полный комплект брони состоит из защиты **торса, рук, ног и головы!** Каждый элемент должен защищать минимум 50% части тела.

2.6 Если у игрока отсутствует защита какой-либо части тела, то комплект считается неполным и не дает бонусов (см. ниже), но каждый элемент защищает от своего типа урона.

2.7 Крепежные элементы (ремни, стропы, шнуровка и т.д.) **не являются защитной частью** брони, нанесенный по ним удар - считается за нанесенный урон.

2.8 Не допускаются современные бронежилеты и разгрузки, а также футуристические или фэнтези доспехи.

2.9 Мото и велозащита, а также различные элементы спортивной защиты будут допускаться в зависимости от уровня антуража и требуют обязательного согласования с МГ.

3. Легкая броня.

3.1 Каждый элемент легкой брони **игнорирует урон от оружия ближнего боя**. Урон от оружия дальнего боя засчитывается так же, как и в незащищенную часть тела.

3.2 Каждый элемент должен быть виден и крепиться поверх одежды игрока (исключением являются дождевики).

3.3 Легкая броня имитирует кожу, покрышки, кости, панцири и подобные материалы, способные выдержать атаку только оружием ближнего боя. Броня может изготавливаться из толстой кожи или кожзама, евы, покрышек, и т.д.

3.4 **Полный комплект легкой брони даёт +1 дополнительных хит.**

3.5 Полный комплект легкой брони чипуется ярким **зеленым чипом** на видном месте.

4. Металлическая броня.

4.1 Каждый элемент металлической брони **игнорирует урон от оружия ближнего и дальнего боя, за исключением крупнокалиберного**.

Урон от оружия ближнего и дальнего боя (за исключением крупнокалиберного) засчитывается **только в незащищенную часть тела**.

4.2 Каждый элемент должен быть виден и крепиться поверх одежды игрока (исключением являются дождевики).

4.3 Металлическая броня может имитировать металлический доспех, а также боевую броню. Основная часть доспеха должна состоять из металла, например, частей автомобилей, дорожных знаков, корпусов роботов или просто железных пластин. Может имитировать образцы брони из серии игр Fallout или быть придумана с нуля, но рекомендуется предварительно согласовать с МГ.

4.4 В случае изготовления металлической брони из ева или другого вспененного или мягкого материала минимальная толщина бронепластин должна быть **8 миллиметров**.

4.5 **Полный комплект металлической брони дает +2 дополнительных хита.**

4.6 Для использования **любых металлических элементов брони**, а также **полного комплекта требуется перк “ношение брони”**.

4.7 В случае, если неметаллических компонентов в броне больше металлических, или один элемент является неметаллическим, а также если есть сомнения в качестве защиты - комплект приравнивается к легкой броне.

4.8 Полный комплект металлической брони чипуется ярким **синим чипом** на видном месте.

5. Силовая броня.

5.1 Комплект силовой брони **полностью игнорирует урон от оружия ближнего и дальнего боя в любую часть доспеха, в том числе и местах соединений**.

5.2 Урон от оружия ближнего и дальнего боя **считается только по мишени**, которая закреплена на спине силовой брони.

5.3 Урон от **тяжелого оружия считается в любую часть доспеха**. Во избежание повреждения **крайне не рекомендуется наносить удары тяжелым оружием в мишень** на спине доспеха.

5.3 Броня должна закрывать большую часть тела. Незначительно открытыми могут оставаться лишь суставы, чтобы позволять сгибать конечности, поворачиваться и т.д..

5.4 Броня должна быть **оснащена перчатками и ботинками**, имитирующими крупные бронированные перчатки и ботинки или механизированные ладони или

стопы. **Не допускается** использование брони с голыми руками, в обычных или тактических перчатках, ботинках, сапогах и т.п. обуви.

5.5 Силовая броня должна повторять варианты моделей из игры, изготавливаться из пластика, стеклопластика, металла или евы, или других материалов, имитирующих материал брони.

5.6 Для использования силовой брони требуется перк **“оператор силовой брони”**

5.7 Броня должна иметь **место для установки электронной мишени** на спине, и места для установки электронной начинки и питания. Размер мишени не менее чем квадрат 15*15см, или круг диаметром 17см.

Перки

1. Общие положения:

1.1 Перки - это особые способности персонажа. Они бывают **активные** и **пассивные**.

1.2 Перки являются заменой системе классов. Набор **перков**, выбранных на старте игры, будет определять знания и особенности персонажа. Для использования некоторых **перков** **рекомендуется** способности определённые требования, например: элементы антуража, реальные знания и умения игрока, несложные приспособления, а также историю вашего персонажа и т.д.

1.3 На старте игры игрок может взять 3 любых **перка** из п.2. Эти стартовые **перки** отмечаются в паспорте игрока. Дополнительно игрок может получить перки, выдаваемые по роли из п.3.

1.4 Все персонажи умеют пользоваться **легкой броней** и любым видом **огнестрельного и оружия ближнего боя**, а также пользоваться **медикаментами**.

1.5 Химический, сборочный и исследовательские столы изготавливаются физически игроками и дополняются соответствующим антуражем, например:

— Химический: колбы, препараты, порошки и т.д.

— Сборочный: инструменты, небольшие станки, слесарные приспособления, материалы и т.д.

— Исследовательский: измерительные приборы, мультиметр, микроскоп, точный инструмент и т.д.

Игроку с соответствующим перком выдается таймер. Он заводит его на два часа и оставляет на столе.

По истечению времени, этот игрок получает **1 ресурс** на выбор: **ученый** электрическую схему, металл или пластик, **механик** - пластик, металл или химическое вещество, **химик** - химическое вещество, органику, пластик. Таймер имитирует производственный процесс, 2 часа = 1 производственный цикл. Одновременно на одном столе может работать только один таймер.

2. Перки

Название перка:	Требования антуража	Свойства
Медик	Медицинская сумка, элементы одежды, инструменты, нитки, иголки, ножницы, зажимы, пинцеты и т.д.	Проведение операций, забор крови, пересадка конечностей, установка протезов.
Химик	Наличие инструментов - колбы, пробирки и т.д.	Изготовление медицинских препаратов, наркотиков, химикатов. При наличии антуражного химического стола - получение доп. ресурсов.
Механик	Ящик или подсумки с инструментами: плоскогубцы, кусачки, отвертки, изолянта, молоток и др.	Изготовление и починка оружия и брони , производство патронов и взрывчатки . При наличии антуражного сборочного стола - получение дополнительных ресурсов.
Разборщик	нет	Разбор предметов крафта на ресурсы. При разборе возвращается 50% ресурсов, требуемых на создание предмета, на выбор игрока. Уникальные ресурсы не возвращаются.
Ученый	Журнал с записями, сумка с инструментами, имитация мини компьютера и т.д.	Изготовление изобретений . При наличии антуражного исследовательского стола - получение дополнительных ресурсов.
Траппер	нет	Извлечение дополнительного ресурса органика из монстров.

Мусорщик	нет	Извлечение дополнительного ресурса металл из роботов и приспособлений.
Взломщик	Наличие отмычки (выдается мастерами, неотчуждаемый предмет)	Взлом механических замков.
Хакер	Наличие хакерского пульта (выдается мастерами, неотчуждаемый предмет)	Взлом электронных замков и роботов.
Караванщик	Большой заплечный рюкзак	Способность отправляться в путешествие и обменивать крышки на ресурсы, предметы или информацию у мастерского торговца.
Ассистент	нет	Если ассистент присутствует при крафте другого игрока, даёт 50% шанс возврата 1 случайного ресурса (при использовании не менее 3х ресурсов). При взаимодействии другого игрока с игровыми объектами, требующими решения головоломок, ассистент дает одну дополнительную попытку. Ассистент не может ассистировать самому себе. Игрок не может иметь больше 1 ассистента одновременно.
Ношение металлической брони	Наличие металлической брони	Ношение металлической брони.
Оператор силовой брони	Наличие силовой брони	Ношение силовой брони.
Удача	Наличие любой монетки.	Даёт шанс выйти из мертвяка прежним персонажем. Или дополнительную попытку переиграть какой-либо игровой момент (например, шанс возврата ресурсов и другие игромеханики, завязанные на удаче).
Свинцовое брюхо	нет	Восстановление всех хитов поеданием ресурса «органика» (*один раз в полдня, до 18:00 и после). При использовании перка ресурс надо сдать мастеру. Не работает в состоянии тяжелого ранения.
Свинцовые штаны	нет	Максимальный уровень радиационного заражения, которое может выдержать персонаж, увеличивается на +20 единиц .
Тяга к жизни	нет	Позволяет перейти в стабилизированное состояние после 10 мин пребывания в тяжране (*один раз в полдня, до 18:00 и после).

Провокатор	Сигнальный красный фонарик (например, веломаячок).	При использовании перка, в течении 5 секунд враг двигается в сторону и атакует только провокатора. Невозможно применить на другом игроке. Может быть использован на каждом враге 1 раз за бой. Если врага одновременно провоцируют два игрока, он выбирает цель случайным образом. Если расстояние между игроком и монстром больше 5 метров, провокация не срабатывает. Отыгрыш: Провокатор машет фонариком и кричит, вслух отсчитывая время. Например: «Эй, робот, иди сюда! Раз! Два! Три! Четыре! Пять!». При этом он не может атаковать, пока действует способность.
Донор	нет	Может сдавать кровь раз в 2 часа.
Щитовик	Наличие щита (см. правила по боевым взаимодействиям п.6)	Позволяет использовать щиты.
Адамантиевый скелет	нет	Невозможно потерять конечность в бою. (Не защищает от хирургического или иного целенаправленного отсечения).
Густая кровь	нет	Время нахождения в тяжране увеличивается до 30 минут.
Друг животных	нет	Животные не атакуют персонажа, если он не держит в руках оружие и не провоцирует их резкими движениями. Отыгрыш: приближаться к животному медленно, вытянуть руки, держать ладони открытыми, ключевым словом будет “я друг”.
Стартовый капитал	нет	Получение на старте игры крышек в количестве x10 от среднестатистического (примерно 60-80кр.)
Каннибал	нет	При поедании отсеченной конечности восстанавливаются все хиты.
Ящерица	нет	При попадании в тяжран персонаж имеет возможность потерять одну конечность и перейти в состояние легкого ранения с 1 хитом. Конечность теряется окончательно с отрыванием корешка в аутсвайсе и физически исчезает. Потеря конечности должна сопровождаться отыгрышем отрезания, отрывания и т.п.
Шеф-повар	нет	На производство еды тратится в два раза меньше ресурсов.

Оборотень	нет	В 22.00 каждого дня все конечности восстанавливаются.
-----------	-----	--

Примечания:

*Первая половина дня с 10:00 до 18:00, вторая половина дня с 18:00 до 00:00. Раз в полдня можно применить способность не чаще 1 раза.

3. Перки, выдаваемые по роли (могут быть получены дополнительно по роли с согласованием с мастерами).

Название перка:	Требования антуража	Свойства
Сверхсила	Антураж супермутанта или экзоскелет (включая все виды силовой брони) по согласованию с мастерами	Возможность пользоваться тяжелым оружием ближнего боя, переносить тяжелые предметы (сундуки, большие ящики и т.д.).
Гуль	Антураж гуля - по согласованию с мастерами	Увеличенный максимальный уровень радиационного заражения, которое может выдержать персонаж (150 е.р.). Невозможность быть донором и реципиентом для переливания и забора крови.
Супермутант	Антураж супермутанта - по согласованию с мастерами	Увеличенный максимальный уровень радиационного заражения, которое может выдержать персонаж (150 е.р.). Невозможность быть донором и реципиентом для переливания и забора крови. Добавляется перк “сверхсила”. Увеличенное количество хитов. Поражаемая оружием зона - только мишени спереди и сзади.
Синт 2го поколения	Грим на лице, антураж механического андроида для всех непокрытых частей тела.	Сильно увеличенный максимальный уровень радиационного заражения (1000 е.р.). Невозможность быть донором и реципиентом для переливания и забора крови. Невозможность использовать любые медикаменты. Невозможность лечения у медика. Имеет ограничения на некоторые перки. После 10 минут нахождения в тяжране переходит в состояние стабилизации с 0 хитов. Починка у механика восстанавливает все хиты (аналогично операции у медика), при этом расходуется 1 металлическая деталь .
Посвященное Дитя Атома	Лохмотья, дуршлаг на поясе, символ Детей Атома.	Регенерация 1 ед. радиации раз в 5 минут

Ресурсы и крафт

1. Ресурсы

1.1 На игре представлены 5 основных видов ресурсов: **электронные компоненты, металлические детали, химическое вещество, органика и пластик.**

1.2 Шестой вид ресурса - это **уникальные ресурсы**, каждый из которых существует в ограниченном экземпляре и нужен для изготовления определённого предмета.

1.3 Основные ресурсы можно получить следующим образом: в ивентовых зонах, в данжах, с врагов, в награду за квест, купить у торговцев, в результате путешествия караванщика, за наличие профильного стола и т.д..

Уникальные ресурсы можно получить в ключевых местах и за квесты.

2. Рецепты, чертежи, схемы.

2.1 Игроки могут найти, купить или выменять рецепты для изготовления различных предметов, мед. препаратов, защитных приспособлений и т.д. На каждом рецепте будут указаны требования перка и нужные ресурсы.

2.2 Все игроки могут изготавливать без каких-либо рецептов два вида предметов:

Бинт: 1 ед. органики + 1 ед. хим. вещества

Еда: 4 ед. органики

2.3 Игроки, взявшие перки **химик, механик** или **ученый** могут изготавливать некоторые предметы, не имея на руках физической распечатки рецепта (см. правила по перкам). Такие базовые рецепты являются собственным знанием персонажа.

2.4 Рецепт является игровым предметом и может быть украден, продан или уничтожен (при уничтожении сдается ближайшему мастеру).

2.5 Рецепт может быть скопирован, для этого игрок должен максимально подробно перерисовать сам чертеж с указанием количества ресурсов и требований перка, затем мастер регионал (ближайший мастер) должен зачитать копию рецепта. Мастер вправе отказать в чиповке, если копия не будет достаточно точно скопирована. Заверенная копия считается игровым предметом.

2.6 Игроки с профильными перками могут предложить собственные рецепты, механизмы, препараты, и т.д., но для этого нужно **до игры** согласовать свое изобретение с мастерами.

3. Изготовление

3.1 Для изготовления простого предмета необходим **рецепт, электронная схема** или **сборочный чертеж** и нужное количество ресурсов. Игрок с нужным перком предъявляет мастеру рецепт и обменивает ресурсы на предмет. Крафт простых предметов не требует временных затрат и отыгрыша.

3.2 Для изготовления **особых предметов** помимо рецепта и основных ресурсов нужен **уникальный ресурс**. Для каждого такого предмета требуется собственный **уникальный ресурс**. Игрок с нужным перком предъявляет рецепт мастеру и обменивает ресурсы на запчасти предмета, а затем собирает их согласно инструкции в рецепте.

*Пример: игроки нашли сложный электронный блок и инструкцию по сборке электронного устройства (электронную схему), где этот блок необходим. Игрок с перком **Ученый** предъявляет электронную схему и отдает нужное количество обычных ресурсов мастеру, а тот дает ему физические части устройства. Ученый берет найденный блок и запчасти и пытается собрать устройство так, чтобы оно заработало физически, то есть соединяет провода, вкручивает винты и т.д. Если устройство функционирует как надо, крафт считается законченным. Собирать устройство нужно при мастере. Такой же принцип будет работать и для особых медикаментов и механических устройств. Для их сборки необходимы будут соответственно перки **Медика** и **Механика**. Для облегчения сборки таких устройств, мастера постараются сделать максимально понятные инструкции и сократить количество запчастей до 3-4.*

3.3 Всем классам, особенно **механикам** и **ученым** желательно иметь с собой кусачки, изоленту, плоскогубцы, отвертки, провода и прочее, что может понадобиться при сборке **особых предметов**.

3.4 Существуют перки “ассистент” и “удача”, которые могут вернуть часть затраченных ресурсов (кроме уникальных).

4. Производственные столы

4.1 Игроки, взявшие перки **химик**, **механик** или **ученый**, могут вывезти **производственный стол**. Он должен представлять собой физический антуражный стол или антуражное рабочее место в мастерской с соответствующими инструментами, например:

Для химиков: колбы, препараты, порошки и т.д.

Для механиков: инструменты, небольшие станки, слесарные приспособления, материалы и т.д.

Для ученых: измерительные приборы, мультиметр, микроскоп, точный инструмент и т.д.

4.2 Игроку не может быть зачиповано больше одного стола, даже если игрок взял несколько профильных перков. В этом случае увеличивается выбор производимых ресурсов.

4.3 На столе игрок с соответствующим перком может запустить “производственный цикл”, то есть автоматическое производство какого-либо ресурса на выбор:

Для игроков с перком **химик** - химическое вещество, органика, пластик

Для игроков с перком **механик** - пластик, металл или химическое вещество

Для игроков с перком **ученый** - электрическую схему, металл или пластик.

4.4 Чтобы запустить “производственный цикл” игрок должен заявить об этом регионалу и сделать отметку в собственном журнале крафта. Регионал заводит таймер и оставляет его на столе. По истечению времени, этот игрок получает 1 ресурс. Для обычного стола цикл занимает 2 часа.

4.5 Всем игрокам-специалистам рекомендуется иметь **журнал крафта**. Он может выглядеть как заантураженный блокнот или тетрадь. В нем игрок отмечает время начала и конца производственного цикла и производимый ресурс.

4.6 На одном столе одновременно может работать только один таймер.

Правила по медицине и препаратам

1. Медицина:

1.1 Хиты:

1.1 На начало игры у каждого игрока есть 1 мясной хит. Дополнительные хиты можно получить за комплекты брони (см. [Правила по броне](#)).

1.2 Игроки могут получить легкое и тяжелое ранение (см. [Правила по боевым взаимодействиям](#) п.7).

1.3 Способы получения ранения:

- Урон от оружия дальнего боя (огнестрельное ранение, от стрел/болтов, монстровое и т.д)
- Урон от оружия ближнего боя (резаные, дробящие раны, когти/лапы монстров и. т.д.)
- Радиационное заражение (подробнее о радиационном заражении см. Правила по радиации)
- Другие виды урона (например, повреждение конечностей, термальное и химическое повреждение, разрывы тканей и т.д.). К какому из видов урона относиться нестандартный тип повреждения и способ его лечения сообщит мастер, при условии отыгрыша игроком-медиком осмотра раненого игрока.

1.2 Отсечение конечностей

1.2.1 На игре существует вероятность потери персонажем конечностей.

1.2.2 В аусвайсе игроков будет изображение человека с отрывными корешками. При потере конечности необходимо оторвать один из корешков, изображающих конечность. Этот корешок можно предъявить как доказательство труп, съесть (для игроков с перком “каннибал”) или попытаться пришить другому игроку. Потерять конечность можно в бою и при отыгрыше целенаправленного отрезания, отрывания, отгрызания и т.д. в течение 5 минут.

1.2.3 Всего конечностей пять: две руки, две ноги и голова. При потере любой конечности, кроме головы, персонаж теряет все хиты и переходит в состояние тяжелого ранения. При потере второй конечности подряд или головы персонаж умирает. Потерю конечности необходимо сопровождать отыгрышем неработающей руки или ноги.

1.2.4 Чтобы восстановить конечность, медик может пришить персонажу аналогичную конечность или протез, при наличии таковых. При этом для функционирования конечности персонажу-человеку можно пришить только конечность человека, а персонажу-гулю конечность гуля или человека. При попытке пришивания конечности человеку от персонажа другого “вида”, конечность не будет работать, а у пациента начнется отторжение тканей с последствиями в виде болезни и дебаффов.

1.2.5 Восстановление конечности отыгрывается **операцией**.

1.2.6 Установленный протез аналогичен конечности в металлической броне и имеет все те же преимущества, т.е. не поражается оружием ближнего боя и обычным огнестрелом, но пробивается крупнокалиберным. Игрок с перком “каннибал” не сможет съесть протез и восстановить хиты. Игрок с перком “ящерица” не может отбросить протез, чтобы восстановиться. Игрок с перком “оборотень” не может отрастить конечность, если вместо неё уже установлен протез. Физические модели протеза - рукава или гетры, надеваемые поверх костюма, но под броней, если это возможно.

1.3 Лечение и операция:

1.3.1 Лечение легкого и тяжелого ранения мед. препаратами (стимпак, бинт, антирад и т.д.) может производить любой игрок.

1.3.2 Лечение легкого и тяжелого ранения можно произвести с помощью **операции**.

1.3.3 **Операция** производится **только игроком с перком “медик”**. Медик не может оперировать сам себя. Операция проводится с помощью мини-игры, которую игроки с перком “медик” получают на старте. **Операция не требует затрат ресурсов**. После операции оперируемый игрок **10 минут** не может совершать активных действий, бегать, сражаться. При успешном завершении операции игрок восстанавливает все хиты.

1.3.4 Оперировать можно только стабилизированного игрока.

1.3.5 при провале операции игрок переходит в состояние тяжелого ранения.

МГ рекомендует игрокам-медикам иметь при себе следующие предметы: иголки, нитки, скальпели или небольшие ножжики, ножницы, набор бинтов или лейкопластырей. Дополнительно можно иметь при себе пробирки, различные бутылочки, мед. инструменты и др. что по вашему мнению поможет достоверней отыграть роль и соответствовать антуражу. Также МГ рекомендует сопровождать операцию отыгрышем как медика, так и пациента.

1.4 Переливание и донорство крови:

1.4.1 Забор крови может производить **только игрок с перком “медик”**. При наличии **пустого пакета** для забора крови в любое время у любого игрока с ненулевым хп можно забрать донорскую кровь. Игрок **медик не может произвести забор крови сам у себя**. После отыгрыша операции по забору крови медик отмечает на пакете, что пакет наполненный. После отыгрыша вливания крови из пакета, игрок медик отмечает на пакете что пакет использованный. В процессе забора крови донор в течении 10 минут не может совершать активных действий.

1.4.2 Донором крови может стать любой игрок с ненулевым хп (но не медик, проводящий операцию).

1.4.3 Игрок имеет интервал сдачи крови **в 4 часа**, а игрок с перком перк “**донор**” **в 2 часа**.

1.4.4 Кровь игрока с радиационным заражением больше 10, а также кровь гулей и супермутантов считается зараженной и будет приводить к порче пакета для крови!

1.4.5 Переливание крови производится **только игроком с перком “медик”**. Под “переливанием” понимается вливание донорской крови из пакета в человека. Переливание крови излечивает **120** единиц радиационного заражения. Операция по переливанию крови отыгрывается по факту, но не менее 10 минут. В процессе пациент не может совершать активных действий, т.е. ходить, сражаться.

1.4.6 Пакеты для крови являются **одноразовыми**, их можно найти на полигоне или создать.

2. Препараты.

2.1 Игрок с перком химик может производить **препараты** (за исключением бинта и еды, они доступны всем игроком). **Препараты** - это вещества, медикаменты и предметы, влияющие на состояние персонажа.

2.2 Еда - восстанавливает 1 хит, но не стабилизирует состояние тяжелого ранения. Расходуемый предмет.

2.3 Бинт - стабилизирует состояние тяжелого ранения. Стабилизированный игрок может ходить, разговаривать и пользоваться медикаментами сколько угодно долго, пока не восстановит хиты. Стабилизированный персонаж не может бегать и сражаться, а также выполнять другие активные действия. Если стабилизированный игрок получает урон, он сразу умирает. 1 бинт можно использовать только 1 раз. При использовании юинта с него срывается чип, игрока перевязывают в месте ранения, и предмет считается использованным.

2.4 Стимпак (стимулятор) - восстанавливает все хиты и стабилизирует. Выполнен в виде шприца, наполненного подкрашенной водой. При использовании стимуака игрок должен опустошить шприц. Чтобы перезарядить стимупак, медик должен принести соответствующие ресурсы и пустой стимупак мастеру, мастер восстановит шкалу.

2.5 Антирадин (выполнен в виде шприца) - избавляет от определенного количества единиц радиационного заражения. Точное количество написано на упаковке.

2.6 Винт* - добавляет 1 хит на 10 минут, или до окончания боя (до ранения, бегства или до победы на противником). Для использования, необходимо впрыснуть себе в рот жидкость из баллончика (вода с пищевым красителем).

2.7 Баффаут* - при использовании 1 таблетки первый удар оружием ближнего боя наносит 2 единицы урона вместо одного. Эффект сохраняется в течении 10 минут. Использование сопровождается отыгрышем “берсерка” - крик, агрессия и т.д. Игрок должен сопроводить удар фразой “минус два хита”. Работает только против персонажей игроков и врагов, не имеющих электронные мишени, например, рейдеров.

2.8 Ментаты* - снижает сложность головоломок, имитирующих взаимодействие с игровыми предметами (требуется присутствие мастера).

2.9 Пакет крови - избавляет от радиационного заражения. Процесс вливания крови занимает 10 минут, при этом игрок не может совершать активных действий, ходить, сражаться и т.д. После использования пакет считается израсходованным и сдается мастеру.

2.10 RAD-X - дает иммунитет к радиации на 5 минут. При использовании необходимо съесть конфету в банке и использовать флешку в крышке. Конфета выступает в качестве индикатора заполненности.

2.11 Кроме описанных выше игроки могут заявить собственные препараты по согласованию с мастерами.

*Побочное действие: Эффект от принятия более 1 порции не суммируется и не продлевается. При принятии дополнительной порции препарата до окончания действия эффекта от предыдущей порции, вместо положительного эффекта игрок теряет сознание на 10 минут.

Правила по радиации.

1. Общие моменты:

1.1 В начале игры всем игрокам будут раздаваться датчики радиации в виде браслета. Описание устройства, принцип работы и технические характеристики см. файл "Радио Детектор Фон v2.0". Браслет является **неотчуждаемым**. Браслет имитирует состояние персонажа игрока, поэтому игрок вправе не показывать браслет другим игрокам, кроме некоторых игровых моментов. Никто не имеет права касаться браслета другого игрока без его согласия.

1.2 Браслет показывает максимальное и накопленное количество радиации, а также интервал сдачи крови.

1.3 На полигоне будут расставлены "радиоактивные точки" в виде небольших контейнеров. Точки будут иметь разный радиус и частоту испускания радиосигнала. При попадании в зону сигнала браслет будет накапливать единицы радиации и оповещать игрока индикацией и звуком.

Запрещается: доставать, переносить, накрывать, пинать и как-либо физически воздействовать на "радиоактивные точки". Исключение - особые игровые моменты.

1.4 Источником радиации могут быть области полигона, монстры, предметы и оружие.

1.5 На игре могут быть источники сигнала, убавляющие накопленные единицы радиации (далее е.р.): зоны, предметы.

2. Подсчет единиц радиации

2.1 Максимальное количество радиации - это количество е.р., которое может выдержать персонаж. При накоплении максимального количества радиации персонаж умирает.

2.2 Максимальное количество радиации зависит от расы, выбранных перков и амуниции. В начале игры каждый игрок настраивает браслет у мастера. На игре присутствуют предметы, которые могут влиять на максимальное количество радиации.

2.3 Игроки перед игрой могут согласовать изготовление какого-либо внешнего защитного элемента от радиации и на начало игры этот элемент может давать им дополнительную защиту. Наличие элемента на игроке обязательно, но надевать игрок может по собственному желанию, например, в зонах радиации. Такими элементами являются:

- респиратор(противогаз) +10е.р.

- свинцовые накладки только на металлическую броню (должны выделяться на поверхности брони) +20е.р.

- фильтр с трубками или шлангами, например, в виде ранца +20-30е.р. (в зависимости от исполнения)

- иной элемент обговаривается с мастерами индивидуально.

2.4 Если игрок использует экипировку, влияющую на его защиту от радиации, перед использованием и снятием экипировки, он должен сообщить об этом мастеру. Только мастер может менять настройки браслета.

2.5 МГ рекомендует отыгрыш состояния радиационного заражения: 25% - легкое головокружение, 50% - тошнота, головокружение, 70% - сильная тошнота, рвота, дезориентация.

3. Лечение радиационного заражения

3.1 На игре присутствуют предметы, снижающие накопленный уровень радиации, например, антирадин или пакеты с кровью.

3.2 На таких предметах будет штекер, который нужно вставить в соответствующий разъем на браслете. Количество снимаемых е.р. прописано на предмете.

3.3 При накоплении максимального количества радиации индикатор на датчике в течение **30 секунд** начинает мигать и пищать. В это время игрока могут вылечить, или игрок сам может вколоть себе антирадин или другой медикамент.

3.4 По истечении 30 секунд индикатор показывает сообщение о смерти и перестает реагировать на использование лечения. Нажатие на любую кнопку вызовет надпись о смерти персонажа.

3.5 Если попытаться вколоть антирадин или другой медикамент мертвому персонажу, медикамент будет считаться использованным, но не окажет никакого действия.

Правила по экономике и караванам

1. Общие

- 1.1 Мастерской валютой на игре выступают только крышки Nuka-Cola.
- 1.2 За крышки можно проводить торговые сделки как с мастерами и игротехами, так и между игроками.
- 1.3 Не запрещается вывозить собственную валюту, которая не вводит в заблуждение игроков, однако, регулирование и обеспечение ценности любой немастерской валюты ложится на плечи игроков.
- 1.4 На старте игры каждому игроку может быть выдано какое-то количество крышек, в зависимости от квенты, подготовки антуража и выбранных перков. Мастера могут регулировать это количество, исходя из общего количества крышек в поселении.

2. Торговля

- 2.1 На игре будет несколько вариантов торговли с мастерами:
 - торговля с регионалом. У регионала можно купить и продать только ресурсы и патроны. При этом регионал не является игротехническим торговцем, а скорее моделирует торговый аппарат.
 - торговля через Караванщика. У Караванщика есть доступ к мастерской лавке, в которой помимо ресурсов могут быть уникальные вещи и информация. Цены в мастерской лавке ниже, чем у регионалов, но Караванщик волен брать награду за свои услуги.
 - торговля с игротехническими торговцами. На полигоне иногда могут появляться торговцы и игротехнические Караванщики. У них могут быть случайные предметы на продажу со случайными ценами. С ними можно взаимодействовать как с обычными игроками.

3. Караваны

- 3.1 Для того чтобы получить перк **“Караванщик”**, игроку надо подготовить антураж в виде рюкзака (не меньше 20л) кустарного вида.
- 3.2 На игре в любое время **Караванщик** может отправиться в **путешествие**, в котором он обменивает игровую валюту на ресурсы, предметы и информацию. Кроме них у “продавцов” случайным образом могут появляться особые предметы и информация, цена которых будет определяться в процессе игры.
- 3.3 На игре ограниченное количество **Караванщиков**.
- 3.4 Рюкзак является неотчуждаемым предметом, однако, содержимое рюкзака (т.е игровые ценности) может унести любой игрок.

4. Путешествие

- 4.1 **Путешествие** караванщика от поселения в мастерскую лавку осуществляется любым удобным маршрутом.
- 4.2 Как только игрок заявил регионалу о начале **путешествия** и надел рюкзак, **путешествие** считается начатым. Во время **путешествия**, пока на игроке надет рюкзак, пустой или заполненный, **Караванщик** передвигается **средним шагом**, т.е. не может бегать, но может отстреливаться.
- 4.3 С **Караванщиком** может быть сколько угодно попутчиков, на которых не распространяются ограничения, однако, они не могут совершать торговые сделки и присутствовать при обмене в мастерском лагере. Путешествие может быть опасным, поэтому **Караванщику** желательно иметь охрану.
- 4.4 Если **Караванщик** погиб в пути, он может оставить игровой труп на месте гибели, чтобы другие могли забрать его ценности, или унести все в мертвятник, тогда все содержимое рюкзака считается утерянным.
- 4.5 Если **Караванщик** снял рюкзак или погиб, **путешествие** прерывается, и Караванщику надо снова начинать путь из поселения в мастерский лагерь.
- 4.6 Вне путешествия **Караванщик** не обязан носить рюкзак.

Правила по штурму

1. Физическая модель:

- 1.1 Каждому большому поселению МГ предоставляет штурмовые ворота.
- 1.2 Конструкция ворот представляет из себя сборный каркас из деревянных балок и натянутого баннера. Комплект состоит из 2х стен 2х2 метра и одних ворот 2х2 метра.
- 1.3 Стены и ворота устанавливаются на небольшие деревянные стойки и закрепляются кольями в землю.
- 1.4 Механизм открывания ворот может быть как распашным, так и раздвижным. МГ выберет более подходящий вариант для местности лагеря игроков, которым они предоставляются.
- 1.5 Ворота и стены располагаются по согласованию с игроками в наиболее подходящем и логическом месте игрового лагеря.
- 1.6 Физическая конструкция ворот не предназначена для:
 - реального тарана
 - битья оружием ближнего боя
 - пожизненного перелезания или опоры лестницы для преодоления стены
 - другого сильного физического воздействия (например, падения игрока)

2. Игровая модель:

- 2.1 Стены считаются не разрушаемыми.
- 2.2 Ворота по умолчанию имеют **10 тяжёлых хитов**. Т.е. никакой обычный или крупнокалиберный огнестрел, оружие ближнего боя, гранаты не могут нанести урона воротам.
- 2.3 Игровая высота стен 3-5 метров, поэтому любым оружием ближнего боя нельзя нанести урон со стены атакующим снизу или с земли обороняющимся на стенах. Урон атакующим или защищающим будет считаться только от оружия дальнего боя или гранат. Исключение - монстр "Супермутант Бегемот".
- 2.4 Количество действующих хитов отображается флажками (или аналогичным предметом). Снятие или вывешивание флажков осуществляется только мастером.
- 2.5 Ворота могут быть сломаны только **тяжёлым оружием** ближнего или дальнего боя. При атаке оружием ближнего боя интервал между ударами должен быть не менее **5 секунд** и отыгрываться широким замахом или разбегом.
- 2.6 Запрещается вести огонь через щели в воротах, через спанбонд или киперку. Огонь можно вести со стены, если соорудить помост, или установив улучшение "бойницу".
- 2.7 Ворота могут быть подорваны специальной стационарной ядерной бомбой. Бомба должна быть расположена вплотную к воротам (не дальше 30см). Такая бомба **наносит 10 тяжёлых хитов**, т.е. сразу ломает стандартные ворота. Взрывная волна бомбы приводит всех вблизи ворот **в радиусе 3 метров от бомбы** в состояние тяж. рана и **в радиусе 3-5 метров наносит критический урон радиацией** (100ед. рад).
- 2.8 Кроме того сами игроки могут заявить **до игры** свои бомбы (связка динамита, взрывная стрела и т.д.), мощность и радиус взрыва которых определит мастер и укажет на самой бомбе. Такие бомбы будут вводиться в игру через крафт. Рецепт и стоимость определяет мастер до игры.

3. Штурм

- 3.1 Штурм осуществляется только в присутствии мастера! Для этого необходимо заранее заявить МГ примерное время и место штурма.
- 3.2 Штурм можно осуществлять только в дневную фазу игры с 10:00 до 22:00. **Ночного штурма, захвата или диверсии на игре нет.**
- 3.3 Некоторые монстры могут использовать тяжелое оружие:
 - Супермутанты могут использовать огромный дрын,
 - Супермутант-бегемот использует кулаки как тяжелое оружие,

Коготь смерти может с разбегу наносить 1 тяжёлый хит.

Подробнее о тяжелом оружии см. Правила по боевым взаимодействиям (п.5)

3.4 Как только все хиты ворот сняты, ворота открываются для беспрепятственного прохождения до починки вне штурма.

4. Улучшение ворот

4.1 Игрок с перком “механик” может осуществлять улучшение осадных ворот при наличии соответствующего рецепта и ресурсов.

4.2 Поврежденные ворота можно восстановить полностью или частично: для этого игрок с перком “механик” должен потратить определенное количество ресурсов (определяется во время игры мастером).

4.3 Починка ворот не может осуществляться во время штурма.