

10. ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ (БОЕВКА)

10.1. ОБЩИЕ ПРАВИЛА

10.1.1. На игре обязательно ношение защитных очков, выдерживающих в упор выстрел из страйкбольного оружия при скорости шара 125 м/с и массе шара 0,2 г; Игрок, находящийся без защитных очков на игровой территории будет удален с игры!

10.1.2. На игре запрещено использование приемов рукопашного боя. Также запрещено в бою хватать противника за оружие или пытаться его выбить.

10.2. ПОРАЖЕНИЕ ХОЛОДНЫМ, СТРЕЛКОВЫМ И ДРУГИМИ ТИПАМИ ОРУЖИЯ НА ИГРЕ

10.2.1. Зонай поражения холодным оружием на игре является все, кроме головы, шеи, паха и кистей рук. Удар в голову или пах переводит нанесшего удар в состояние тяжелого ранения (самовынос). Попадание в кисти рук просто не засчитывается;

10.2.2. Зона поражения стрелковым оружием — полная (всё тело);

10.2.3. Колющего оружия на игре нет. Наносить колющие удары категорически запрещается;

10.2.4. Поражение очередью. Очередь — выпуск непрерывной серии шаров (2-х и более) из страйкбольного игрового оружия с последующим попаданием в персонажа 2-х и более шаров за короткий промежуток времени (до 1 секунды). Ранения от очереди всегда трактуются в сторону более тяжелого, то есть попало в руку и в грудь — персонаж переходит в состояние тяжелого ранения. Попало несколько шаров в руку — тяжелое ранение; Попадание очереди в персонажа переводит его в состояние тяжелого ранения.

10.2.5. Взрыв гранаты или гранатометного заряда поражает всех в радиусе трёх метров, переводя пораженных в состояние тяжелого ранения. От поражения взрывом защищает только силовая броня с надетым на голову шлемом. Если взрыв произошел под ногами персонажа в полной силовой броне (в радиусе 1 метра от персонажа), персонаж получает «Легкое ранение».

10.2.6. При попадании поражающего элемента гранаты игроку засчитывается «Лёгкое Ранение» , если игроку попало в одну и ту же часть тела 3 и более поражающих элемента, то игрок переходит в состояние «Тяжелого ранения». Игрокам в Силовой Броне попадание поражающими элементами не засчитывается.

10.2.7. Попадание из энергетического оружия игнорирует любые доспехи. Попадание в любую часть тела переводит персонажа в состояние тяжелого ранения.

10.3. ТИПЫ РАНЕНИЙ И ПРИНЦИПЫ ИХ ЛЕЧЕНИЯ

10.3.1. **Лёгкое ранение.** Попадание в конечности любым типом оружия, кроме простого, вызывает лёгкое ранение. При повторном попадании в ту же конечность — вызывает переход персонажа в состояние тяжёлого ранения. Персонаж может получить несколько попаданий в разные конечности, но оставаться в состоянии легкого ранения.

10.3.2. **Тяжёлое ранение.** Попадание в торс (холодным, огнестрельным) и в голову (огнестрельным), а так же энергооружием в любую часть тела переводит персонажа в состояние тяжёлого ранения. Повторное попадание в конечность, попадание в которую привело к лёгкому ранению, переводит персонажа в тяжёлое ранение. Взрыв гранаты в радиусе 3 метров от персонажа приводит его в тяжран. Персонаж, находящийся в состоянии тяжёлого ранения, не может производить никаких активных действий. Он может только лежать и кричать (звать на помощь, звать медика). Тяжело раненный персонаж не может применять к себе никакие типы лечения. Такой персонаж не поражается шарами, гранатами и т.п. по обычным правилам. Персонажа в состоянии тяжёлого ранения можно только добить. Статус «тяжёлое ранение» может быть снят путём лечения тяжелого ранения.

10.3.3. **Кровотечение.** Кровотечение возникает при получении персонажем любого типа ранения. Статус «кровотечение» означает, что с течением времени состояние персонажа стремительно ухудшается. Персонаж в состоянии лёгкого ранения через 10 минут переходит в состояние тяжелораненого, персонаж в состоянии тяжёлого ранения через 10 минут умирает. Кровотечение может быть остановлено оказанием первой медицинской помощи или лечением ранений.

10.5. СПОСОБЫ УБИЙСТВА ПЕРСОНАЖА

10.5.1. Тяжелораненого игрока можно добить; оглушенного, пленного и т.п. — казнить. Добивание – убийство персонажа, находящегося в состоянии тяжелого ранения. **Добить персонажа можно только по окончании боевой ситуации (если вас не атакуют, или вокруг вас не стреляют).**

Для добивания достаточно коснуться противника простым или холодным оружием или выстрелить рядом с противником (в самого противника стрелять нельзя). Добивание гранатой, взрывчаткой или выстрелами из гранатомета невозможно. Добивание обязательно нужно сопроводить внятыми словами: "Добиваю". Для добивания тяжелораненого персонажа в ПА требуется сорвать с него чип «Силовая броня» (слутать), после чего добить по общим правилам.

10.5.2. Казнь – способ убийства здорового персонажа. Казнить персонажа возможно только после окончания боевого взаимодействия. Казнь – антуражное убийство, которое занимает не менее 3-х минут: повешение, расстрел и т.п. Важно, чтобы это было проведено театрально, на показ.

10.5.3. Кулуарное убийство. Кулуарное убийство имитируется режущим движением игрового ножа по ключицам (это выступающие косточки у основания шеи) жертвы «от плеча до плеча» с одновременным произнесением (возможно на ухо жертве) слова: «Зарезан!». Убийство переводит жертву в состояние мертвого, независимо от того, сколько у него хитов. Наличие на персонаже шлема защищает его от кулуарного убийства. Для использования этого взаимодействия убийца должен обладать соответствующим навыком. Кулуарное убийство возможно только в небоевой обстановке.

10.6. ИГРОВОЕ ОРУЖИЕ

Все оружие должно пройти допуск на антураж и на безопасность. Допуск по критериям антуража выдаётся Мастером по антуражу. Настоятельно просим согласовывать внешний вид вашего оружия заранее, до игры. Допуском оружия по критериям безопасности занимается Мастер по боевым взаимодействиям. На оружии, допущенном до игры, будет закреплена соответствующая наклейка.

10.6.1 ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Все оружие должно соответствовать миру «Fallout». Допуск по критериям антуража выдаётся Мастером по антуражу. Настоятельно просим согласовывать внешний вид вашего оружия заранее, до игры. На игру не допускается колющее оружие, а также оружие длиннее 180 см. На любом участке боевых частей холодного оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность игрового оружия. Рекомендуемая твёрдость поверхности игрового оружия на любом участке боевой части оружия: 15—30A по Шору. Рекомендуемый вес оружия: 400—800 грамм на метр длины. Общий вес оружия не должен превышать 1200 грамм. Допуск оружия производится по совокупности всех его параметров: твёрдости, веса, упругости материала исполнения, длины и положения центра тяжести. Исключением являются ножи, так как допускаются тренировочные ножи из твердой резины и пластика.

10.6.1.1. Простое оружие (кирпич, кий, скалка, свинцовая труба, полицейская дубинка и т.п.) – оружие из подручных материалов длиной до 120 см, не требующее навыка. Моделируется протектированным оружием LARP. Этим оружием можно оглушить (см. правила по оглушению). Четыре успешных попадания этим видом оружия в одну, не защищенную броней конечность противника приводит к Лёгкому Ранению.

Нанесение более двадцати ударов простым оружием приводит к переходу избиваемого в состояние тяжелого ранения. Такая ситуация называется "забит до смерти". Этот тип оружия не требует экономического чипа «В игре», оно непобираемо.

10.6.1.2. Ножи. К ножам относится клинковое игровое оружие, общая длина которого менее 40 см. Данное оружие не требует чипа «В игре», непобираемо. В барах можно требовать сдавать ножи в специальные полки на входе. До игры допускаются промышленно произведенные тренировочные ножи из резины или пластика, например, тренировочные (не травмирующие) ножи производства компании Cold Steel, их аналоги и копии. Так же допускаются ножи изготовленные как протектированное оружие LARP.

10.6.1.3. Холодное оружие — все режущее, рубящее и дробящее оружие, которое длиннее 40 см и короче 120 см. Моделируется строго протектированным оружием LARP. Оружие требует для использования навык «Оружие Ближнего Боя». Данное оружие не требует чипа «В игре», непобираемо.

10.6.1.4. Длинномерное холодное оружие допускается до 180 см. Для использования длинномерного холодного оружия (общая длина от 120 до 180 см.) требуется навык «Оружие Ближнего Боя».

10.6.1.5. Уникальное холодное оружие (суперкувалда, "Потрошитель", "Шиш Кебаб"). Оружие, которое может пробивать любые доспехи, включая силовую броню. Должно визуально выделяться, при работе светиться (любым цветом, кроме красного). Для использования уникального оружия нужны навыки «Оружие Ближнего Боя» + «Наука» и чип "В игре, уникальное оружие". Если нет чипа "В игре, уникальное оружие", то данное оружие все еще можно использовать как обычное простое (или холодное) оружие, при этом оно не должно светиться. Данный вид оружия непобираем.

10.6.2. СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ. Все стрелковое оружие на игре отыгрывается страйкбольным оружием. До игры допускается страйкбольное оружие с скоростью вылета шара не более 120 м/с при замере шаром весом 0,2 гр. (+- 5м/с), стреляющее пластиковыми шариками калибром 6 мм. На игру допускается страйкбольное оружие, которое приводится в действие электродвигателем (так называемый «привод»), газовой смесью (CO₂\грин\ред\блек газ) или мускульной силой самого игрока. Игровое оружие, работающее на воздухе высокого давления, на игру не допускается.

10.6.2.1. БОЕПРИПАСЫ. Доступны только боеприпасы (страйкбольные шары) предоставляемые орггруппой! Использование своих страйкбольных шаров на игре категорически запрещено! За нарушение — немедленное удаление с полигона без возвращения взносов.

Запрещается стрельба использованными боеприпасами!

10.6.2.2. Пистолеты — оружие, конструктивно предназначенное для стрельбы одной рукой. Может стрелять очередями. Сюда же относятся ПП, предназначенные для стрельбы с одной руки (например, «Ингрэм»). Чтобы стрелять из пистолетов одиночными, требуется навык «Стрельба». Для использования пистолетов с возможностью автоматического огня необходимы навыки «Оружейник» + «Стрельба». Для использования оружия на нем должен быть чип «В игре, пистолет».

10.6.2.3. Ружья — дробовики, автоматы на одиночном огне, снайперские винтовки и прочее оружие, предназначенное для стрельбы с 2-х рук одиночным огнем.

Чтобы стрелять из ружей, требуется навык «Стрельба». Для использования оружия на нем должен быть чип «В игре, ружье».

10.6.2.4. Автоматы/пулеметы. Штурмовые винтовки, пулеметы, пистолеты-пулеметы, предназначенные для стрельбы с 2-х рук (например, «МП-5»). Чтобы стрелять из автоматов, требуются навыки «Оружейник» + «Стрельба». Для использования оружия на нем должен быть чип «В игре, автомат».

10.6.2.5. Энергетическое оружие моделируется классическим "Нерфом" или его более мощным аналогом линейки "Rival", внешний вид которого переделан под плазменное или лазерное оружие из вселенной «Fallout».

Возможно моделирование энергетического оружия на основе страйкбольного, с подсветкой во время выстрела или постоянно, только одиночные выстрелы. Требования по антуражу для такого вида оружия будет ОЧЕНЬ жёстким. Оружие должно выглядеть действительно качественно и соответствовать вселенной «Fallout»

Советуем заранее согласовать образцы Энергетического Оружия с Мастером по Антуражу, чтобы на игре не возникло спорных ситуаций по допуску (последнее слово всегда за Мастером).

Данное оружие пробивает любые доспехи. При попадании в любую часть тела переводит персонажа в состояние тяжелого ранения. Данное оружие требует навыки «Стрельба» + «Оружейник» + «Наука». Для использования оружия на нем должен быть чип «В игре, энергооружие». Эффект при попадании лазера или плазмы одинаковый.

Оружие данного типа должно быть оснащено зелеными или синими светодиодами, постоянно работающими или зажигающимися при выстреле.

Если Энергетическое оружие смоделировано на основе «Нерфа», то боезапас закупает сам игрок. Количество боезапаса будет ОГРАНИЧЕННО на всю игру. Согласование количества боеприпасов проходит индивидуально с МГ заранее, до игры.

Если Энергетическое оружие смоделировано на основе страйкбольного оружия, то боеприпасы предоставляют МГ.

Внутренний тюнинг игрового оружия ограничен энергией вылета снаряда = 3Дж.

10.6.3. ПИРОТЕХНИКА. Игровая пиротехника (гранаты, мины, ТАГи) привозится на игру игроками и в обязательном порядке допускается до игры Мастером по боевке. Допускаются пиротехнические изделия, имеющие государственный сертификат. Взрывчатка (гранаты, гранатометные заряды, мины) поражают противника в радиусе трех метров от взрыва или попаданием разлетающегося при взрыве поражающего элемента (шаров, гороха, осколков). Поражение взрывчаткой (гранатой, гранатометным зарядом, миной) см. п. 10.2.5.

10.6.3.1. Гранаты. Моделируются страйкбольными гранатами. В качестве гранат допускаются пиротехнические изделия, имеющие государственный сертификат Таможенного союза установленного образца, снаряженные поражающим элементом в виде страйкбольных шариков или цельного гороха. Чип гранаты, крепиться на кольцо или имитацию кольца, и саму гранату. Если чип не закреплен на кольце/имитации кольца, граната не считается предметом в игре, в рамках игры персонажей не поражает.

10.6.3.2. Заряды для гранатометов моделируются имитациями ВОГов от компании «TAG Inn», имеющими поражающий элемент в виде страйкбольных шариков работающими на Green Gas. Не допускаются маркирующие и контактные заряды. Стрельба из гранатомета в других игроков допустима с дистанции не менее 20 метров и только при зрительном контакте с целью.

Стрельба навесом (без зрительного контакта с целью, миномётный вариант) ЗАПРЕЩЕНА!

Стрельба внутри и внутрь зданий (через окна, двери, крышу и т.п.) ЗАПРЕЩЕНА!

10.6.3.3. Мины. На игре разрешены только имитация мин-растяжек, на основе обычной страйкбольной гранаты. Радиус поражения мин аналогичен радиусу поражения остальной взрывчатки — 3 метра.

10.7. ИГРОВАЯ БРОНЯ

Игровая броня защищает только там, где надета. Классификацию брони можно найти в правилах по антуражу. Согласуйте с ним свой доспех заранее.

При попадании в защищенную область игрок обязан обозначить попадание криком “в броню”, чтобы оппонент понял что попал, но броня защитила от повреждений. Исключение, полная силовая броня. Персонаж в такой броне имеет полный иммунитет от холодного и стрелкового оружия, поэтому отмечать голосом попадания в броню не обязан, а может их просто игнорировать.

10.7.1. Легкая броня. (Кожаная броня, укрепленные плащи и т.п.) Защищает от простого и холодного оружия и только в тех местах, которые, фактически, закрывает. От стрелкового оружия и взрывов не спасает. Уникальное холодное оружие пробивает данный тип доспехов, как и любой другой.

10.7.2. Боевая броня. Защищает от попаданий любого холодного и стрелкового оружия в тех местах, которые, фактически, закрывает. Боевая броня не может защитить от взрыва гранаты или гранатометного заряда.

10.7.3. Полная силовая броня (в комплекте с шлемом) имеет полную постоянную защиту от простого, холодного и огнестрельного оружия, от оглушения, кулуарки и гранат. Игрок в такой броне может быть поражен энергетическим оружием, уникальным оружием или холодным оружием при использовании специального препарата или специальных способностей персонажа. Игрок в силовой броне не может бегать, только ходить. При отсутствии шлема силовой брони, теряется иммунитет к кулуарному убийству. Взрыв гранаты, гранатометного заряда, мины под ногами персонажа одетого в Силовую Броню приводит к лёгкому ранению. Снятие силовой брони отыгрывается реальным сниманием силовой брони. Надетые части силовой брони (только руки или ноги, или только шлем) дают защиту, как боевая броня. В силовой броне нельзя использовать

навыки, связанные с наукой и крафтом, а также связанные с ними игротехнические взаимодействия. Шлем силовой брони может быть снят самим обладателем ПА или другим игроком, но только с разрешения владельца ПА (например, для лечения тяжелого ранения).

Силовая броня раз в цикл требует техобслуживания, иначе ломается к концу цикла. Чтобы провести техобслуживание, требуется ремонтная мастерская или ремонтник высокого уровня. Проведя ТО, ремонтник ставит отметку в чипе о прохождении технического обслуживания или ремонте, позволяющую использовать броню в следующий цикл.

Силовая броня подлежит апгрейду. В нее возможна установка различных модулей, улучшающих ее свойства.

10.7.4. Шлемы. При ношении любой брони шлем в комплекте не обязателен. Однако ношение шлема дает дополнительные преимущества персонажу. Любой шлем защищает только от кулуарного убийства и оглушения. У шлема легкой брони других преимуществ нет. Шлем боевой брони защищает от одиночного стрелкового попадания в голову. Считается, что каска из комплекта боевой брони защищает всю поверхность головы, включая лицо, которое в реальности при ношении каски открыто. При использовании персонажем силовой брони снятие шлема приводит к потере герметичности защиты брони и потери ей части важных защитных свойств. Теряется иммунитет к кулуарному убийству, оглушению и взрывам гранат, гранатометных выстрелов и СВУ малой силы. Так же не работают любые улучшающие модули.

КОММЕНТАРИЙ к разделу 10.7.4

Нужно решить, что делать с Силовой Броней и как мы её пофиксим.

10.8. ТРАНСПОРТИРОВКА ОГЛУШЕННЫХ, ТЯЖЕЛОРАНЕННЫХ

Переноска персонажа, который не может двигаться сам (тяжелораненого), осуществляется двумя игроками. Игроки подхватывают пострадавшего под руки с двух сторон и волокут его. Пострадавший может переставлять ноги, чтобы упростить перемещение себя. Персонажи с увеличенной силой (супермутанты, игроки в ПА с модулем силы, обладатели соответствующего перка) могут переносить раненого в одиночку.

10.9. БОЕВКА В ЗОНАХ БЕЗОПАСНОСТИ

В зонах безопасности (бары, рестораны, бордели, помеченные как S-зоны):

- запрещено использование пиротехники (в бар нельзя закинуть гранату);
- запрещена стрельба из страйкбольного оружия;
- разрешено применять имитации холодного оружия;
- разрешено пользоваться энергооружием

Пометка S-зона — несколько листов бумаги А-4 с буквой «S» белого цвета, расклеенные при входе в заведение и на видных местах внутри заведения.

Большая часть баров и ресторанов пометки "S-зона" не имеет.

10.10. ОГЛУШЕНИЕ

Оглушение с помощью предмета производится путем нанесения со спины несильного удара в область между лопаток оппонента. Удар наносится любым простым оружием и сопровождается командой: "Оглушён!". В состоянии оглушения жертва отыгрывает полную потерю сознания, молчит и не видит происходящего вокруг нее. Жертва находится в оглушенном состоянии в течение 10 минут. Любые шлемы защищают от оглушения, если находятся на голове потенциальной жертвы. Из состояния оглушения можно вывести досрочно навыком медицины 1-го уровня. Состояние оглушения можно продлевать неограниченное количество раз в рамках правил по нахождению в плену (не более 1 часа). Общее время нахождения в состоянии оглушения ограничивается правилами нахождения в плену.

10.11. ПЛЕНЕНИЕ

Персонаж может попасть в плен следующим образом:

- Добровольно сдаться в плен.
- Находясь в состоянии "оглушен".
- Находясь в состоянии тяжелого ранения и будучи вылечен.
- Пленный персонаж может быть обыскан и связан. См. ниже.
- Пленный персонаж может быть помещен в закрытое снаружи помещение. Открыть изнутри такое помещение невозможно.
- По истечении двух часов с момента попадания персонажа в плен, тот может объявить себя "умершим от тоски". Такой игрок идет в мертвяк и дальше действует в соответствии с правилами мертвяка. По собственному желанию персонаж может находиться в плену сверх указанного времени.
- Монстры могут быть пленены после того, как они попадают в тяжелое ранение. Лечить их не требуется.

10.12. ОБЫСК

Обыск производится в виде опроса, например: «Покажи, что у тебя в переднем правом кармане брюк». Услышав такой вопрос, обыскиваемый должен выложить все предметы из упомянутого кармана. Фраза «Покажи мне все свои вещи» - не работает, так как обыск должен быть проведен предметно и внимательно. Обыск может проводиться по-жизни если оба игрока согласны на это. По желанию обыскиваемого, обыск может быть произведен в режиме "по-жизни".

10.13. СВЯЗЫВАНИЕ

Связывание производится только по игре, при наличии веревки, цепи и т.п. длиной не менее 1 метра. Для связывания необходимо наложить несколько не тугих витков веревки на те конечности жертвы, которые вы хотите обездвижить. Связанный персонаж может развязать себя только при помощи другого игрока. Кляп имитируется чистой широкой полосой ткани, завязанной вокруг головы жертвы и закрывающей рот. Кричать с кляпом во рту или самостоятельно избавиться от него, пока у вас связаны руки – нельзя.

8.14. ДОПРОС И ПЫТКИ

Грамотный результативный допрос возможен только при наличии у дознавателя Пыточного Инструмента. Подробное описание процесса смотрите в описании «Пытки».