

Правила МГ «Симбиоз» вселенная ИСТОК.

Редакция от 22.02.2024

ВНИМАНИЕ! Данные правила являются интеллектуальной собственностью МГ «Симбиоз», любое копирование или использование возможно только с согласия мастерской группы.

1. Согласие на участие:

Каждый игрок, подавший регистрацию и приехавший на игру, тем самым подтверждает свою готовность четко выполнять правила проекта и соблюдать установленный на игре порядок техники безопасности.

Так же МГ «Симбиоз» уведомляет, что согласно ст. 152.1.2. ГК РФ мастерская группа имеет полное право на публикацию и использование образов всех граждан, принявших участие в мероприятии и попавших на фотографии корреспондентов.

Граждане, имеющие принципиальную позицию о запрете на публикацию своего образа, должны сами озаботиться о том, чтобы скрыть свои биометрические данные или не быть запечатленными на фотографиях.

1.1 Повреждение личного имущества.

Все участники игры, корреспонденты, монстроигроки и т.д., приезжая на игру, подтверждают тем самым согласие, что МГ «Симбиоз» не несет ответственность за утерянное или поврежденное личное имущество. Сюда же входит попадание пиротехникой или шаром в аппаратуру и/или если игрок порвал, испачкал или еще как-то повредил свой костюм и амуницию.

За потерянные во время/до/после игры личные вещи МГ ответственности не несет.

1.2 Фотографы.

Мастерская группа «Симбиоз», сообщает о том, что корреспонденты, приехавшие на игру тем самым, соглашаются с тем, что мастерская группа имеет с ними равные права на использование всех снятых на проекте материалов.

Так же МГ Симбиоз оставляет за собой право ВЕТО на публикацию фотографий с проекта не получивших одобрения МГ.

Требования к корреспондентам:

- 1) Профессиональная или любительская аппаратура, позволяющая делать снимки высокого разрешения/качества.
- 2) Опыт работы с репортажными съемками.
- 3) Антуражный костюм близкий к вселенной пост апокалипсиса (чего-то

сверхъестественного не требуем. Но, чтобы не выбивалось из общей концепции и не выделялось.)

4) Крупные надписи ТРЕССА на спине, груди голове (грудь, голова не обязательно) ... оранжевые жилетки не допускаем.

5) Готовность снимать проект и на выходе предоставить не менее 200 фотографий.

- Фотографии сначала предоставляются МГ для цензуры.

- Фотографии можно снабжать ватермарками и собственным брендом.

6) Наличие красной тряпки/красного фонаря и страйкбольных очков.

2. Обязательные условия:

- Совершеннолетие (18 лет). Участие в играх МГ «СИМБИОЗ» строго с 18 лет! Исключение могут составлять только случаи, когда МГ готова принять несовершеннолетнего на своих условиях (условия озвучивает мастер проекта и они обсуждению не подлежат).

- Дееспособность.

Это способность гражданина своими действиями приобретать и осуществлять гражданские права, создавать для себя гражданские обязанности и исполнять их, возникающая с наступлением совершеннолетия, то есть по достижении восемнадцатилетнего возраста (ГК РФ ст.21).

- Соблюдение законов РФ
- Дисциплинированность.
- Трезвость.

Во время проведения игры запрещается употребление алкоголя, наркотических и психотропных препаратов! В игру не допускаются участники, находящиеся под действием алкоголя, наркотических и психотропных препаратов. МГ «Симбиоз» имеет право в одностороннем порядке отказать игроку в допуске на игру если он находится под действием алкоголя, наркотических и психотропных препаратов, при этом взнос игроку не возвращается. Право принятия решения об уровне трезвости игрока мастерская группа оставляет за собой.

- Знание правил проекта.
- Наличие антуражного костюма, соответствующего тематике игры, с обязательной, нашитой на ЛЕВОЕ плечо мягкой частью велкры размером не менее чем 3х3см

-Игровой взнос, это денежная сумма, которая используется для организации проекта и закупки всего необходимого. Игровой взнос вносится только после получения допуска на игру.

-Обязательно изучайте правила перед каждой игрой, правила периодическименяются (дополняются) и в них имеются отличия от правил других проектов.

- Обязательные действия человека, желающего принять участие в игре:
- Зарегистрироваться в группе;
- Прочитать и выучить правила проекта, если возникли вопросы их можно задать мастеру проекта;
- Если едете на Исток первый раз, то сдать правила указанному в регистрации мастеру и получить допуск.
- Подготовить и сфотографировать антураж;
- Получить предварительный допуск на протектированное оружие (если таковое имеется);
- Сдать добровольные взносы на организацию игры

- Обязательные действия участника на полигоне, перед игрой:

- Пройти регистрацию;
- Получить стартовый пакет;
- Захронить страйкбольное оружие;
- Получить окончательный допуск на протектированное (в простонародье Ларповое) оружие (оружие, которое не получило допуск к игре не допускается)
- Предъявить антураж, соответствующий заявленному в регистрации;
- Предъявить медицинскую карточку;
- Если игрок впервые приехал на проект от МГ Симбиоз, предъявить паспорт, подтверждающий возраст.

2.1 Обязательная медицинская карточка игрока.

МГ Симбиоз не несет ответственность за жизнь и здоровье игроков. Приезжая на игру, игроки тем самым, подтверждают свою готовность нести личную ответственность за свою жизнь, здоровье и имущество.

Каждый игрок, присутствующий на мероприятии МГ Симбиоз, должен иметь отдельный подсумок, обозначенный медицинским крестом (подсумок может быть любым, в рамках вашего антуража. Способ нанесения обозначения может быть любым на усмотрение игрока, допускаются внешние закрывающиеся карманы кителя).

В подсумке в обязательном порядке должна находиться гидроизолированная, заполненная, стандартная медицинская карточка МГ Симбиоз (Карточка для скачивания и заполнения будет выложена там же где и правила) формата А6 (105×148мм), в этот же подсумок можно положить неигровые медикаменты (по желанию).

Подсумок должен находиться на снаряжении игрока и быть с ним на протяжении всей активной фазы игры.

Подсумок должен быть расположен так, чтобы его можно было увидеть и открыть, любому игроку, пытающемуся оказать помощь в случае ЧП.

В данном подсумке запрещено хранить игровые предметы, еду и вещи. Этот подсумок не обыскивается, но представитель МГ, показав бейджик, может попросить Вас показать содержимое подсумка, если есть подозрения в читерстве.

Еще раз чтобы совсем понятно!

Вы берете любой подходящий под ваш антураж подсумок или находите на кителе не закрытый снарягой карман (такой чтобы карточка не потерялась даже когда ползете или бежите от мутантов), в него кладете заполненную гидроизолированную карточку и на подсумке/кармане чертите медицинский крест! (защитить от воды можно любым доступным способом обклеить скотчем, заламинировать, положить в zip-лок и т.д.)

ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ В ПРОЕКТЕ! Залог того, что, если произойдет ЧП (но лучше не надо!!!) Мастерская группа сможет дать максимальную информацию врачам скорой помощи и сообщить родным о ЧП.

Подсумок и карточку необходимо предъявить на регистрации.

Игроки могут использовать медицинские карточки с других проектов МГ Симбиоз, главное, чтобы данные были актуальными.



Обязательная медицинская карточка игрока проекта М.Г. СИМБИОЗ

Позывной		
ФИО игрока		
Дата рождения	Группа крови	Аллергия/хронические заболевания
Номер ОМС		
ФИО и телефон контактного лица на случай ЧП		
Дополнительная информация (по необходимости)		

3. Требования безопасности на полигоне во время проведения игр.

- Территория полигона является травмоопасной. Смотрите внимательно себе под ноги, не бегите сломя голову неизвестно куда. Для вашей безопасности не заходите в места, огороженные киперной лентой (пластиковая лента бело-красной расцветки)

там глубокие колодцы и другие опасные места. В ночное время используйте фонари и передвигайтесь в основном по дорогам.

- Запрещается стрелять и использовать пиротехнические изделия в неигровой зоне.

Стрелять можно только на полигоне (игровая территория), где происходят игровые действия. Все остальные места - мертвяк, стоянка, жилой лагерь, особенные зоны, оговоренные правилами, любая огороженная киперной лентой территория, жилые поселки рядом с полигоном - нигде стрелять нельзя. Пристреливать страйкбольное оружие необходимо только в специальных пристрелочных зонах, а не у палатки, где снаряжаются игроки.

- Запрещено стрелять в некомбатантов. Нельзя даже в шутку направлять в них страйкбольное оружие, нельзя угрожать или пугать! (некомбатанты - это гражданские люди или люди, занимающиеся обеспечением игры, но не находящиеся в ней.)

- Запрещается стрельба по всем участникам, обозначенные как пораженные (красная повязка или красный фонарь), некомбатантов, организаторов, а также в представителей прессы.

- Запрещается брать в руки и отбрасывать от себя или отталкивать ногами инициированные пиротехнические изделия.

- Запрещены любые приемы рукопашного боя.

- Запрещается намеренно стрелять в людей, находящихся без защитных очков. Человек без защитных очков, во время игрового боя считается условно мертвым. Если человек не имеет средств защиты глаз, то необходимо сопроводить его до ближайшего представителя МГ. (СПЕЦИАЛЬНО БЕЗ ОЧКОВ НАХОДИТЬСЯ ЗАПРЕЩЕНО!)

3.1 Разведение костров.

- Костры разрешено разводить только в металлических конструкциях, таких как мангал или бочка (вдалеке от деревьев и травы, на бетонной поверхности, можно с разрешения МГ). Территория вокруг костра должна быть защищена от распространения огня, в радиусе 2х метров. Так же, при отдельном разрешении от МГ, можно разводить в кастровищах.

- Лица, разводящие костры и использующие иные источники тепла обязаны иметь при себе средства тушения пожара (емкость с водой, огнетушитель, негорючая ткань, песок и т.д.) и контролировать пожарную безопасность.

- При устройстве источников огня должны учитываться погодные условия (ветер) и пожароопасность растительности на игровой территории.

- Лица, разводящие костры и использующие иные источники тепла, при уходе с места использования, должны обеспечить прекращение действия источников тепла и принять все меры к прекращению горения источника огня и предотвратить возможность возгорания. После чего обеспечить порядок на костровом месте, убрав мусор.

После использования сертифицированных пиротехнических изделий, обязательно проверить место их инициализации на предмет наличия возгорания или тления.

3.2 МУСОР!

После окончания игры, всем игрокам необходимо собрать весь свой мусор и вывезти его с полигона.

Если игрок или община не собрали свой мусор и не вывезли его (или не сдали МГ), то в сторону этого игрока или общины будут применены меры пресечения, в зависимости от тяжести загрязнения, вплоть до БАН.

После игры необходимо оставить чистый полигон, который будет приятно использовать в последствии.

3.3 Меры воздействия на игроков.

Каждый игрок, получивший допуск и приехавший на игру, тем самым подтверждает факт выполнения данных правил.

В случае, если игрок умышленно или не умышленно нарушил правила, то могут быть совершены следующие действия:

- 1) Озвучить предупреждение или наказание может только представитель МГ, имеющий бейдж МГ.
- 2) Любой игрок, если он видит нарушение правил, может достать красную тряпку, подойти к нарушителю и спокойно объяснить ему факт нарушения, не привлекая внимания других игроков. Если нарушитель проявляет агрессию или не показывает желания прекратить нарушать правила, следует обратиться к представителю МГ.
- 3) Представитель МГ, при виде нарушения правил, должен:
 - достать бейдж,
 - подойти к нарушителю,
 - представиться и выяснить ФИО и позывной нарушителя,
 - разъяснить в чем нарушение,
 - озвучить наказание, в зависимости от тяжести нарушения,
 - доложить Главному мастеру о нарушении и наказании.

Возможные меры воздействия:

- 1) Предупреждение, игроку устно озвучивают предупреждение.
3 предупреждения = Штрафное время.
- 2) Штрафное время. Игрока сопровождают в мертвяк, где он отбывает дополнительное время вне игры. Минимум +30мин, максимум +120 мин.
2 штрафных времени = БАН
- 3) БАН. Игрок удаляется с полигона без возврата вноса. Может выписать только главный мастер.

Любую меру воздействия можно оспорить у Главного мастера. Для этого игрок и

представитель МГ, назначивший меру воздействия, связывается с ГМ озвучивают свою точку зрения и принимается решение.

4. Защита.

- Защита глаз. Обязательным условием для участия в игре, является защита глаз. Очки, маска или сетка, держащая выстрел в упор из страйкбольного оружия с дульной энергией не менее 3 Дж.
- Защита голеностопа и стопы ног. Запрещено ношение открытой обуви во время игры (тапочки, сандалии). Используйте обувь с закрытой пяткой и закрытым носком, желательно поддерживающую голеностоп.
- В игре будет использоваться много протектированного оружия, поэтому МГ Симбиоз **НАСТОЯТЕЛЬНО** рекомендует обеспечить антуражную защиту головы (защита головы не является обязательным условием, только рекомендацией).

5. Боевка

5.1. Боеприпасы (страйкбольные шары) и использование оружия.

В игре разрешено использовать только шары предоставленные МГ. Использование своих шаров считается читерством. В сторону игрока или общины, пойманных на использовании, своих шаров будут применены меры наказания, в зависимости от тяжести проступка, вплоть до БАНа.

5.1.1 Правила использования страйкбольного оружия.

Ваше реальное оружие находится всегда при вас. Но, если нет специального маркера, оружия - то оно считается сломанным (маркером выступает специальная лента, выдаваемая МГ).

Если вы получили маркер оружия, то он вешается обязательно на привод.

Если маркер находится в кармане или на снаряжении, то оружие не считается введенным в игру!!!

Виды оружия, которые помечаются маркером оружия и цвет маркера:

- Пистолеты, дробовики - **желтый**.
- Автоматы - **синий**
- Иные виды (особое оружие представленное в единичном экземпляре) - **красный**

То есть, каждый игрок сможет использовать свое оружие только с маркером определенного цвета. Маркер можно купить у общины или у любого другого игрока (который имеет несколько таких браслетов), снять с трупа, забрать у пленного, найти в схроне и т.д.

ВАЖНО! После игровой смерти, маркер оружия оставляется на месте гибели!!!

5.2. Допуск страйкбольного оружия.

В игре мы используем страйкбольные имитации реального вооружения. На все оружие запрещены тактические обвесы, это делается для создания атмосферы пост апокалипсиса. Собранные из подручных материалов обвесы допускаются в персональном порядке через письмо МГ.

Игрокам запрещено использование любого другого оружия (пневматического, сигнального, травматического, огнестрельного, в том числе и охолощенного), кроме страйкбольного.

Охолощённое оружие и страйкбольные снайперские винтовки могут быть использованы только представителями мастерской группы в интересах сценария.

Все виды ВВД - автоматов и пулеметов запрещены!

Все приводы и спринги и т.д. будут отстреляны с хронометром (шары D-6мм и при весе 0.20г). Для пистолетов на любом виде газа, хронометраж проводится на свежем баллоне. Баллон необходимо зарядить при мастере.

Максимально допустимая скорость вылета шара не должна превышать:

- Максимально допустимая скорость вылета шара из любого вида страйкбольного оружия (кроме пулеметов), не должна превышать 122 м/с - 1,5 Дж!
- Для пулемётов - до 162м/с (Обязательна буферная зона* в 10 метров)
- Снайперские винтовки и различные особые крафтовые модели оружия используются только в интересах сценария и получают отдельный допуск.

*Буферная зона - это зона, в пределах которой не ведется огонь по живой мишени из данного вида вооружения.

5.2.1 Магазины.

На играх нашего проекта разрешены только МЕХАНИЧЕСКИЕ магазины!!! Использование магазина бункерного типа строгойше запрещено! Любой игрок, замеченный в использовании бункерного магазина, может быть исключен из игры. Исключение в правилах составляют только бункера, используемые на моделях РЕАЛЬНО СУЩЕСТВУЮЩИХ ПУЛЕМЕТОВ.

Пулеметы можно использовать стационарно для усиления огневой мощи на базах

общин, а также перевозить и использовать пулемет в качестве турели можно на игровом автотранспорте.

Пулемет можно установить на временной огневой позиции.

Переносить пулемет в одиночку нельзя. Перенести пулемет из одной точки в другую могут только два игрока.

5.3. Пиротехнические изделия.

В игре разрешено использовать только гранаты и дымки предоставленные МГ. Использование своих гранат и дымов считается читерством. В сторону игрока или Общины, пойманных на использовании, своих пиротехнических изделий будут применены меры наказания, в зависимости от тяжести проступка, вплоть до БАН.

5.4. Протектированное оружие.

Протектированное оружие, в простонародье ЛАРПовое оружие (далее - ПО) - это мягкое оружие, предназначенное для ролевых игр живого действия, тренировок или косплея.

К игре допускается как самостоятельно изготовленное ПО, так и купленное у мастеров.

В игре два вида протектированного оружия, разделенных по внешним размерам.

- **Тип 1 «Легкое»** длина вместе с рукоятью от 10 до 30 см, ширина не более 20 см, вне зависимости от вида и типа поражения (т.е. не важно нож это или молоток).
- **Тип 2 «Тяжелое»** длина вместе с рукоятью от 31 см до 1.05 метра, ширина не более 50 см, вне зависимости от вида и типа поражения (т.е. не важно меч это или топор).

Все оружие должно быть без твердых, заостренных или опасных элементов!

ВАЖНО! В игре можно использовать только допущенное протектированное оружие.

Во время регистрации на допущенное оружие будет наклеена наклейка.

1 тип «Легкое» длина вместе с рукоятью до 30 см - **зеленая**.

2 тип «Тяжелое» длина вместе с рукоятью от 31 см до 1 м. 5 см. - **красная**.

ВАЖНО!!! Главное, чтобы ПО не было травмоопасным и даже при сильном ударе не наносило вреда человеку.

5.4.1 Условия допуска протектированного оружия.

Обратите внимание! До игры не допускается оружие длиной более одного метра пяти сантиметров, с учетом рукояти и шириной более 50 см!!!!

- **Сертифицированные тренировочные ножи.**

К игре допускаются сертифицированные тренировочные ножи (пластиковые), а также мягкий резиновый нож. Размер ножа должен быть от 10см до 30см учитывая рукоять

Для допуска такого ножа необходимо указать его в электронной регистрации и предъявить на регистрации перед игрой. После осмотра, получить наклейку допуска, если он признан безопасным. В видео его указывать не надо.

- **Любое другое оружие, выходящее за рамки предыдущего.**

Для допуска такого оружия (любой размер и вид, если это не страйкбольный нож определенной длины) необходимо написать указанному в регистрации мастеру следующие данные:

- 1) Размер (длина, ширина)
- 2) Кто изготовил (если заказывали, то у кого)
- 3) Подробно из каких материалов сделан (особенно какой внутри сердечник)

Далее приложить фотографии оружия со всех сторон и видео, подтверждающее безопасность.

Что должно быть на видео:

Снимаете короткий ролик, на котором вы одеты в легкую одежду (например майка и спортивные штаны, т.е что-то не сильно защищающее от удара и соответствующее рамкам приличия). И вы сами, а лучше кто-то сторонний наносит вам несколько сильных ударов Вашим оружием. Если с Вами все в порядке: не осталось царапин, синяков и Вы сами не чувствовали болевых ощущений, значит оружие будет вполне безопасным для человека в антуражном и более защищенном костюме. Если Вам было больно, значит стоит задуматься о другом оружии.

После того, как вы пришлете все материалы, и если оружие будет выглядеть безопасным, вам дадут предварительный допуск.

МГ Симбиоз оставляет за собой право не допустить любое оружие до игры если оно показалось небезопасным.

В одном видео можно продемонстрировать сразу несколько видов оружия на который вы хотите получить допуск.

При регистрации на полигоне, после осмотра оружия, Вам выдадут окончательный допуск. Так же на регистрации Вас могут несколько раз ударить вашим же оружием, чтобы убедиться, что оно безопасно и никаких изменений не внесено.

ВНОСИТЬ ИЗМЕНЕНИЯ, В ПРОТЕКТИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ, ПОСЛЕ ПОЛУЧЕНИЯ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО ДОПУСКА, СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО!

Если Вам потребовалось изменить допущенное ПО, то процедура допуска

повторяется заново.

Чтобы окончательно все поняли!

Протектированное оружие очень разное и очень классное. Но если оно будет слишком твердым или сделанным неправильно, им можно нанести серьезные травмы! Будьте внимательны и уважайте друг друга. Все это сделано для безопасности игроков.

5.4.2 Зоны поражения ПО.

Важно! Нанесение тычковых ударов строго запрещено! Только плашмя и не углами оружия. Внимательно следите за силой удара, контролируйте себя.

Поражаемая зона – корпус, руки до кистей, ноги до колен. Суставы, голова, пах в поражаемую зону НЕ входят.

Исключение: шея, которая входит в поражаемую зону, если вас взяли в плен и приставили мягкий страйкбольный нож (другое нельзя!) к шее. Обратите внимание поражение наносится только резаным движением. Старайтесь не касаться кожи, а имитировать разрез. Колотое поражение шеи (нанесение тычковых ударов) **СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО!!!**

ВАЖНО! Уважаемые игроки, Вы сами несете ответственность за свою защиту и нанесенные Вами удары, другим игрокам. Будьте внимательны друг к другу. Лучше лишний раз сходить в мертвяк, чем нанести травму другому игроку.

И если Вас случайно ударили чуть сильнее, чем обычно, сначала поговорите с оппонентом спокойно. Скорее всего это была случайность.

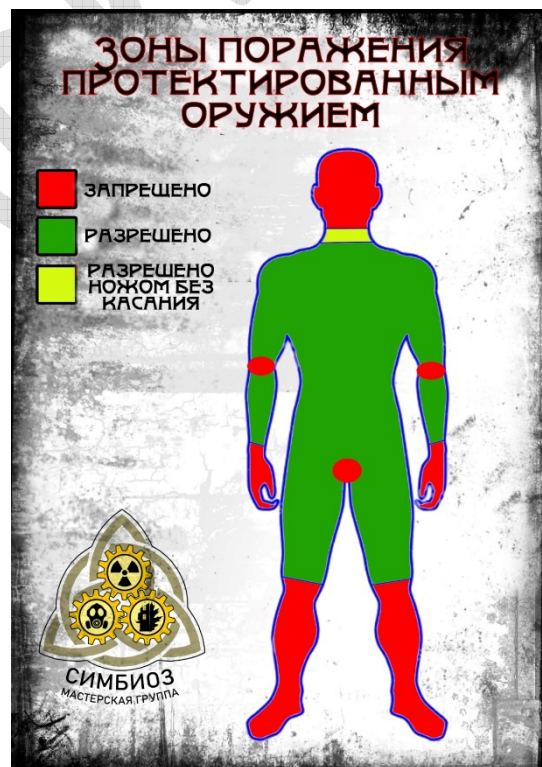
Не лупите намеренно монстру со всей своей силы, это живые люди и игроки.

В ролевке нет победителей, помните об этом!

6. Разделение игроков.

Игроки делятся на ГРАЖДАН (те, кто принадлежать к какой-то общине, получили её паспорт/отличительный знак) и МИРНЫХ (те, кто бродят в одиночку в поисках работы и способа к существованию или живут малыми Поселениями).

Отдельными группами являются МУТАНТЫ и ИЗБРАННЫЕ.



Гражданин Общины - игрок, который входит в стартовый состав Общины. Считается её полноценным участником и придерживается правил Общины. Основной бонус - это особенности распределения ресурсов и общее питание.

Мирный - игрок, который не принадлежит ни к одной из Общин. Может входить в состав поселения или не входить. Сам находит себе ресурсы и питается по правилам мирных.

Мутант - это игроки которые изначально играет за мутантов, имеет свой костюм и получил допуск от МГ. У мутантов тоже есть цикл кормления персонажа и условия кормления.

Дикие не считаются мутантами.

Избранные — это фракция игротехов. Основная задача поддерживать игру, проверять Общины по циклам питания, контроль правил и восполнение ресурсов на полигоне. С избранными можно отыгрывать, можно попытаться убить, но залутать можно будет лишь, то, что они выдадут.

6.1 Община.

Община — это группа людей, которая собралась вместе по какому-то социальному или идеологическому признаку. Община всегда хорошо укреплена и занимается производством одного или нескольких уникальных ресурсов.

В Общине строгий иерархический строй. В Общине всегда присутствует представитель МГ, контролирующий оборот ресурсов.

У каждой общины, в обязательном порядке есть мед. кабинет и игровой бар (в этом баре обязательно должна быть возможность покормить персонажа. Возможность утоления физиологического голода игрока (готовить еду и кормить игроков за игровую валюту) это уже по желанию самой Общины и за её средства.)

Единообразный дресс-код для Общин желателен, но не обязателен. Но у каждой Общины должен быть свой **ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЙ ЗНАК**. Это может быть предмет одежды, документ, украшение, прическа и т.д. в зависимости от фантазии игроков.

У любой общины есть Граждане, это постоянные обитатели Общины, обладающие всеми правами этой Общины. Они имеют право носить отличительный знак Общины и пользоваться всеми её привилегиями. Стать гражданином Общины во время игры нельзя. Только на следующей.

Выгнать гражданина из Общины, во время игры, можно. При этом он лишается статуса Гражданин и переходит в статус Мирный, лишаясь всех привилегий Общины.

Максимальное количество людей, имеющих статус гражданина, в каждой Общине, утверждается МГ, перед игрой.

6.2 Поселение.

Поселение – это группа людей, собравшихся вместе ради увеличения шанса выжить. У Поселения не обязательно выстроен иерархический строй. Поселение не всегда хорошо укреплено и многочисленно.

Единообразный дресс-код и отличительный знак для Поселений желателен, но не обязателен.

Поселением может объявить себя группа от 3 игроков, предварительно связавшаяся с МГ и получившая допуск на постройку поселения.

Поселение, в редких случаях, может производить какой-то уникальный или не уникальный ресурс.

Вступить в поселение или выйти из него, каждый может как до, так и во время игры.

Максимальное количество людей проживающих на территории каждого поселения, утверждается МГ, перед игрой.

6.3 Проживание игроков во время игры.

В игре нет безопасных, не игровых лагерей. Все проживание исключительно в игре. Для игроков доступно три вида базирования:

- 1) Гражданин Общины – проживает на **территории Общины**.
- 2) Войти в состав Поселения – проживает на **территории Поселения**.
- 3) Мирный без статуса гражданина, но нанявшийся на работу – проживает на **территории Общины, но не пользуется её привилегиями полностью.**

До игры, каждый игрок должен определиться со своим проживанием.

Мирный может написать главам Общин или Поселений и договориться о проживании. По приезду на полигон, такой игрок может поставить свою палатку сразу на территории Общины/Поселения. Но начинает игру из определенного МГ места.

Игроки могут создать собственное Поселение. Для этого необходимо связаться с МГ и получить допуск.

ВАЖНО! Любая Община или Поселение может отказать игроку в предоставлении проживания без объяснения причин.

Любой игрок может быть изгнан из Общины или Поселения во время игры, в таком случае он собирает свои вещи, договаривается с другой Общиной/Поселением и переезжает туда.

Игроки, которые, по каким-то причинам не смогли найти себе игровое место проживания, до или во время игры, могут обратиться к МГ и их распределят мастера.

7. Питание.

На игре действует УСЛОВНОГОЛОДНЫЙ ДВИЖОК.

Есть два вида питания:

- 1) Питание игрока.
- 2) Питание персонажа.

7.1 Питание игрока.

Это реальное физиологическое принятие пищи играющим человеком.

Каждый игрок может привезти с собой свою еду и напитки, которые может употреблять во время игры ТОЛЬКО на территории Поселения или Общины. Есть свою еду в лесу или еще где-то запрещено!

Пить воду можно везде (только воду, не напитки разные, а обычную воду для утоления жажды).

На игре, так же, будет мастерский бар с централизованным горячим питанием. Еду в нем можно купить за игровую валюту или наняться на работу за еду.

ВАЖНО! Питание игрока не влияет на насыщение персонажа.

7.2 Питание персонажа.

Это питание вашего игрового персонажа (Вашего игрового героя).

На регистрации каждому игроку будет выдан специальный жетон, который вешается на шею и находится с игроком все время игры. После игры жетон необходимо вернуть МГ!!!

Каждый персонаж должен обеспечивать себя игровым питанием. Раз в 5 (пять) часов ему необходимо насыщаться.

Для того чтобы снять игровой голод, жажду и не допустить мутаций игрок должен прийти в любой бар и отдать бармену:

- 2 единицы чистой игровой еды;
- 1 единицу чистой игровой воды;
- 1 единицу антидота.

После чего бармен клеит ему на жетон наклейку с актуальным временем принятия игровой пищи.

При проходе на любую локацию (в том числе и базы Общин/Поселений) игрока

будут просить предъявить жетон (отыгрываться это можно по разному, в том числе и как медосмотр на предмет мутации), если со времени окончания периода последнего принятия пищи прошло менее 10 минут, то его признают тяжело раненным (по ЛОРу падает в голодный обморок). Его необходимо в течении 10 минут доставить к медику, где он получит лечение (см. правила по медицине). После чего он может приобрести ресурсы в баре и получить наклейку (если у него есть свои и их не украли пока он был в обмороке, может свои отдать или купить у бармена).

Если прошло более 10 минут, но менее 30 минут, то он падает в обморок и превращается в Дикого (см. правила по Мутантам).

Последствия игрового голода:

Если на выходе с базы игрок по-прежнему не получил еду, воду и антирад (не воспользовался игровым баром и не обновил время на жетоне) то игрок мутирует и превращается в Дикого мутанта. По ЛОРу его выкидывают, без сознания, с базы, и он мутирует, отправляясь отыгрывать Дикого.

Если условный игровой голод застал игрока не на базе, то он просто начинает отыгрывать обморок там, где случился голод и последующую мутацию в Дикого мутанта.

Так же представители Избранных, передвигаясь по полигону, будут периодически просить предъявить свой жетон (отыгрывать как молитву или что-то подобное).

Если у Вас наступил игровой голод, прошло более 30 минут с момента как закончилось время на жетоне, и Вы не превратились в Дикого, то это считается Читерством. Значит Вы сознательно не следили за временем. В таком случае вы отправляетесь в мертвяк на 1,5 часа с «Штрафным временем». 2 подобных предупреждения и игрок удаляется с игры без возмещения взноса. МГ оставляет за собой право выписать БАН такому игроку.

ЕЩЕ РАЗ ЧТОБЫ СОВСЕМ ПОНЯТНО!

На жетоне у Вас наклейка с временем принятия игрового питания. С этого момента запускаются 5 (пять) часов на поиск ресурсов для следующего питания. Когда проходит 5 (пять) часов наступает игровой голод.

- Если Вы пришли в бар, отдали нужные ресурсы бармену, то Вам клеят наклейку с новым временем.
- Если вы пришли к бару, но опоздали менее чем на 10 минут (т.е. прошло, например 5 часов 9 минут с момента принятия игрового питания), то Вы можете отыграть тяж. ран, воспользоваться услугами медика и остаться в игре, приняв игровое питание.
- Если вы опоздали более чем на 10 минут, то вы должны превратиться в Дикого мутанта и отыгрывать его до игровой смерти, после чего идете в мертвяк и сидите штрафное время согласно правилам смерти.
- Если прошло более 5ти часов 30ти минут с момента последнего принятия Вами

игрового питания, то это считается грубым нарушением правил, вы получаете предупреждение и сидите в мертвяке 1,5 часа и думаете над тем, как плохо не соблюдать правила.

7.3 Питание общин.

Община централизованно собирает воду, еду и антидот по количеству своих граждан. Раз в 5 часов приходит представитель Избранных и проверяет наличие всех ресурсов. Если у Общины хватает ресурсов на всех граждан, то всем гражданам бармен обновляет жетоны питания бесплатно, если гражданин находится в этот момент на территории Общины (если он где-то, то ему обновят жетон по прибытию в общину, на то же самое время, что и у всех. ВАЖНО! Время на жетоне не должно быть просрочено). Избранный забирает ресурсы и выдает конверт с «положительным исходом». Если ресурсов на всех не хватило, то избранный забирает имеющиеся ресурсы и выдает конверт с «отрицательным исходом».

7.3.1 Конверты исходов.

«Положительный исход» - значит Община получает какие-то дополнительные «плюшки», хорошие события и т.д.

«Отрицательный исход» - у общины случается эпидемия, что-то ломается и т.д.

Еще раз чтобы совсем понятно!

Вы можете во время игры спокойно кушать привезенные собственные продукты, но только на территории Общин или Поселений (не важно своих или нет) и будучи живыми. Отдельно надо будет собирать игровые ресурсы и получать игровое питание (голодный движок). Одно питание не влияет на другое.

Если вы торопились в бар, чтобы принять еду, воду и антидот, но чуть не успели... не более 10 минут, то у Вас есть шанс отделаться тяж.раном и продолжить игру... если опоздали более чем на 10 минут, то превращение в Дикого и последующая смерть.

7.4 Сон и игровое питание.

Если вы собираетесь уходить спать и понимаете, что во время сна наступит ваша фаза питания, то можно это избежать следующим образом:

- Мирные приходят в общий мертвяк (даже живущие в Поселении), граждане к куратору от МГ своей Общины. И сообщаете, что собираетесь идти спать.
- Представитель МГ снимает с вашего жетона все метки питания и выдает вам бумагу, где написано, сколько у вас осталось до следующей фазы питания.
- Идете спать с красным обозначением.
- Просыпаетесь (в данный момент вы считаетесь мертвым и по-игровому ни с кем не можете общаться) идете туда -же и Вам клеят актуальное время с таким же остатком до фазы питания.

8 Ранения.

8.1 Виды ранений.

В игре существует два вида ранений:

Легкое ранение - Игрок теряет возможность бегать/прыгать/быстро передвигаться и т.д. на 30 (тридцать) минут. Может самостоятельно ходить, стрелять.

Если попали по конечности, то не может пользоваться полноценно конечностью (если нога, то хромает, если рука, то не может ею пользоваться), если в туловище, то должен придерживать место ранения, имитируя попытку остановить кровь.

Спустя 30 (тридцать) минут, если игрок не получал других игровых ранений, он считается излечившимся.

Повторное (второе) попадание в легкораненного игрока шаром/очередью или ПО переводит его в состояние тяжелораненного.

Так же легкое ранение можно вылечить в медицинском кабинете.

Время игрок отслеживает самостоятельно!

Тяжелое ранение - Игрок должен громко крикнуть: «Ранен!» и после этого реалистично отыграть ранение (упасть на землю, кричать, просить о помощи)

Тяжелораненый игрок не может использовать любое оружие в течении 10-ти минут с момента получения ранения. Игрок может самостоятельно отползти с линии огня (от места поражения) не далее 5 метров. Раненому игроку необходимо запросить медицинскую помощь, в том числе используя радиостанцию. Мед. помощь при ранении, оказывается самостоятельно или другим игроком, путем наложения бинтовой повязки, при этом производится не менее 5 оборотов бинта вокруг части тела (так же игроки могут использовать свои бинты в упаковке)! Повторное использование вскрытых бинтов запрещено.

Без оказания медицинской помощи игрок умирает через 10 минут с момента получения ранения!

Повторное (второе) попадание в тяжелораненого игрока шаром/очередью или удар ПО приводит к игровой смерти (действовать согласно правилам п.9 Смерть).

Если игрок по истечению 1 часа с момента наложения бинтовой повязки не смог получить полноценную медицинскую помощь в медицинском кабинете, то он считается мертвым (действовать согласно правилам п.9 Смерть).

Время игрок отслеживает самостоятельно!

8.2 Получение ранения.

Огнестрельное оружие.

Первое попадание шаром/очередью из огнестрельного оружия в любую часть тела переводит игрока в состояние тяжелого ранения.

Пиротехника

Взрыв гранаты, в радиусе 5 метров, от игрока – смерть, даже если по Вам не попали поражающие элементы.

Протектированное оружие ТИП 1 Легкое

- Первое попадание протектированным оружием, длиной до 30см учитывая рукоять (**Легкое**), в поражаемую зону, приводит игрока в состояние легкого ранения.
- Повторный удар оружием типа 1, в состоянии легкого ранения, (даже если прошло уже некоторое время, но игрок пока не излечился), приводит игрока в состояние тяжелого ранения.
- Удар оружием типа 1 тяжелораненого игрока приводит к смерти.

Протектированное оружие ТИП 2 Тяжелое

- Первое попадание протектированным оружием, длиной свыше 30 см, учитывая рукоять (**Тяжелое**), в поражаемую зону, приводит игрока в состояние тяжелого ранения.
- Повторный удар оружием типа 2, легкораненого или тяжелораненого игрока, приводит к смерти.

9 Игровая смерть.

Умиравший игрок должен реалистично отыграть смерть (красную тряпку или красный фонарь использовать не нужно) и затем находится на месте своей гибели, изображая труп (не менее 5 минут), в это время игрока могут облутать, забрав у него все игровое имущество!

После этого, умерший обязательно разряжает оружие (отомкнуть магазин и отстрелить оставшиеся шары), выключает рацию, надевает красную повязку, в темноте включает красный фонарик (всем игрокам иметь обязательно!!!). Далее, самой кратчайшей дорогой, мертвый движется в локацию «мертвяк», нигде не задерживаясь и не мешая игровому процессу. Придя в локацию, «мертвяк» игрок должен сдать свою игровую «голову» мастеру мертвяка и отсидеть штрафное время в «мертвяке» - 30 (тридцать) минут. После оживления игрок должен подойти к мастеру мертвяка и взять у него игровую «Голову» и обновить данные на «жетоне питания», после чего может продолжить игру.

Мертвым запрещается разговаривать с другими участниками, вести радиопередачи, обмениваться жестами, игровой информацией и т.п.!!!

В мертвяке не надо рассказывать, что вы делали в игре, кто и как вас грохнул и вынашивать планы как отомстить этому игроку. Самое главное правило в ролевой игре - никакой мести. После смерти игрок забывает обстоятельства своей смерти и продолжает отыгрывать своего персонажа.

После оживления игрок забывает только обстоятельства своей смерти, все остальные события помнит. Т.Е. игрок не помнит кто его убил и почему.

Мирные отбывают мертвяк в специально отведенном месте, которое обозначено на карте. Там будет представитель МГ, которому они сдадут маркер головы, если его не забрали.

Граждане отсиживают время в специально оборудованном мертвяке группировки на базе. Мертвяк принимает куратор группировки или представитель МГ вместе с фортификацией.

Если идет штурм общины, то выход из мертвяка запрещен. Все игроки находятся там до завершения штурма.

ПОРАЖЕНИЕ ИГРОКОВ "ИСТОК"				
	ЛЕГКОЕ РАНЕНИЕ	ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ	ДОБИТЬ РАНЕНОГО	УБИТЬ СРАЗУ
ЛЮДИ				
ОГЛУШЕНИЕ (10 СЕКУНД) ДОБИТЬ (ОГЛУШЕННОГО) МУТАНТ ПОРАЖАЕТ РАНит УБИВАЕТ СРАЗУ				
ДИКИЕ	ВСЕ СОГЛАСНО ОБЩИМ ПРАВИЛАМ ПОРАЖЕНИЯ ЛЮДЕЙ			
СТРАШИЛЫ				
СЛЕПЫЕ				
ЛЕГКОЕ ОРУЖИЕ ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ ГРАНАТА УДАР МУТАНТА				

10. Дополнительные воздействия на игроков.

10.1 Оглушение.

Оглушение осуществляется путем нанесения имитирующего удара по голове с помощью приклада, рукояти ПО или страйкбольного оружия. Четко сказав вовремя имитирующего удара: "ОГЛУШЕН"!

ВАЖНО!!! УДАР ИМИТИРУЕТСЯ! Реального касания быть не должно!

В состоянии оглушения жертва отыгрывает полную потерю сознания, молчит, не может самостоятельно передвигаться и не видит происходящее вокруг него. При необходимости перемещения оглушенного, способ транспортировки выбирается из двух возможных по обоюдному согласию: тащить оглушенного возможно по-настоящему (любым способом,) или оглушенный может поспособствовать собственной транспортировке.

Жертва находится в оглушенном состоянии в течение 10 минут. Игрока, подвергнувшегося оглушению, можно привести в чувство используя настоящий нашатырь. Любые шлемы и каски защищают от оглушения, если находятся на голове. Игрок может пережить не более двух оглушений в течении часа, третье оглушение переводит игрока в состояние тяжело раненого, а четвертое смерть.

10.2 Плен.

Добровольная сдача в плен, по желанию игрока или в соответствии с игровой ситуацией. Максимальный срок пленения 2 часа. Пленный в момент пленения обязан выполнять все команды. Изымать оружие нужно в приказном порядке, человеку нужно приказать сдать автомат, пистолет, нож, ПО и т.д./ не изъятым при досмотре оружием пленный может воспользоваться. Все изъятые, формально может остаться на пленном, но пользоваться им, он не сможет, пока не освободится из плена. Во время пленения разрешено проводить обыск с целью изъятия оружия, боеприпасов, провианта и другого игрового имущества. Личные вещи не изымаются!

При пленении связываются только руки, спереди, а не за спиной! Рот, так же, можно заклеить. Связанный действует как хочет, в случае нападения на конвой может бежать, всё ограничивается его инстинктом самосохранения, фантазией и связанными руками, которыми он, кстати, может действовать тоже как захочет, например, может вытащить не найденные ПО/Пистолет и т.д из кармана. В случае побега, самостоятельно освободиться от оков и пользоваться изъятым ножом, пистолетом, гранатой или автоматом (при наличии браслета), можно не ранее чем через 10 минут после побега.

Освободить пленного может любой игрок. Освобождение из плена обозначается

легким хлопком по плечу со словами: "Ты освобожден!" Пленный игрок по желанию пленившей стороны, может быть допрошен, отпущен, убит.

Если у игрока в плену наступает игровой голод, то он действует согласно правилам по голоду. Пленители могут по-игровому покормить его в любом баре.

10.3 Допрос.

Допрос будет идти в рамках развёрнутых вопросов и обязательных ответов на них в любой форме.

Допрос может проводиться в двух вариантах, вариант выбирает тот, кого будут допрашивать. Вопрос задается по-игровому, например, «Ну что сам по-хорошему будешь разговаривать или предпочитаешь по-плохому???»:

по - хорошему - допрашиваемый игрок честно отвечает на все вопросы, может формулировать двояко, но врать не может. Не применяется обыгрывание пыток, запугиваний и т.д.

по - плохому - допрашиваемый игрок имеет право врать, коверкать информацию и т.д.

К нему может быть применен отыгрыш запугивания и пыток (обязательно с соблюдением техники безопасности).

Во время допроса игрок обязан правдиво ответить да или нет на 1 вопрос. Этот вопрос обозначается допрашивающим фразой «А сейчас ответь мне правду, на этот вопрос:».

ВАЖНО! Если допрашиваемых игрок говорит: «ХВАТИТ! Я СОГЛАСЕН/НА ПО-ХОРОШЕМУ» значит отыгрыш пыток прекращается и включается правила допроса по - хорошему.

10.4 Пытки.

В ходе допроса пленному игроку могут наноситься 3 резаных или огнестрельных ранений в конечности (во время пыток действуют другие правила по поражению, для разнообразия отыгрыша), после которых игрок переходит в состояние тяжелораненого.

Так же разрешен отыгрыш избиения, но без прямого контакта. Обязательно соблюдение техники безопасности.

Для допрашивающих ОБЯЗАТЕЛЬНО!!!! следить за физическим и психическим состоянием допрашиваемого игрока и в случае опасности срочно прекратить отыгрыш.

10.5 Обыск.

Для того, чтобы попасть на какой-то режимный объект, игроку необходимо пройти игровой обыск.

Так же при входе и выходе на любой локации охрана обязана проверять «Жетон питания» и если он просрочен, то игрок действует согласно правилам пункт 6.2

Обыск может проводиться в двух вариантах, вариант выбирает тот, кого будут обыскивать. Вопрос задается по-игровому, например, «Ну что сам по-хорошему все отдашь или предпочитаешь по-плохому???»:

по - хорошему - обыскиваемый игрок честно отдает все видимое оружие и то оружие, которое находится у него в тайниках использовать не может.

по - плохому - обыскиваемый игрок ничего не отдает, и охрана локации имеет право на тактильные действия в отношении его. На досмотр вещей (кроме специального пакета с личными вещами, его могут досматривать только МГ). Такой игрок может использовать любое оружие, которое у него не было найдено.

Во время обыска по - плохому допустимо частичное раздевание и разувание, игровое запугивание и т.д. в рамках Т.Б. и помним, что данная процедура — это лишь игра, в ней нет перехода на личности.

ВАЖНО! Если допрашиваемых игрок говорит: «ХВАТИТ! Я СОГЛАСЕН/НА ПО-ХОРОШЕМУ» значит отыгрыш попыток прекращается и включается правила обыска по - хорошему.

Если обыскиваемый и обыскивающий принадлежат к разным гендерам, то автоматически устанавливается обыск «по - хорошему», и обратное может быть применено только с согласия обеих сторон.

Если возникает ситуация, когда необходимо обыскать «по - плохому» девушку, а обыскивающий не готов к таким действиям, то приглашается для обыска другая девушка.

11. Имущество игрока.

Имущество игрока — это вещи, продукты, ресурсы, реквизит и т.д. которые могут быть найдены, перенесены или захвачены игроком во время игры.

Имущество игрока может быть забрано другим игроком в ходе игрового взаимодействия, добровольно или насильственно. Так же имущество можно собрать с игрового трупа (далее лутание).

11.1 Игровое имущество.

Под игровым имуществом подразумевается все то, что игрок получил уже в процессе игры. Это игровые деньги, маркер оружия, ресурсы, документы, игровые ценности.

К игровому имуществу относятся:

- Оружие (маркеры на оружие)
- Маркеры ресурсов.
- Игровая валюта
- Карты
- Бинты
- Продукты, напитки, сигареты и другой провиант
- Вода в бутылках
- Пропуска и прочая игровая документация
- Игровые предметы
- Игровые головы

После смерти, вас можно облутать. ВСЕ игровое имущество, которое не забрали, необходимо оставить на месте смерти (если смерть произошла в кустах, луже или другом малодоступном месте, то имущество необходимо выложить на краю дороги, где его можно будет найти). Если вы превратились в дикого, то ценности оставляете не на месте превращения, а на месте смерти мутантом.

11.2 Отчуждаемое имущество.

Отчуждаемое имущество отличается от игрового тем, что это личная еда, напитки игрока. При смерти, если их не забрали, они не сбрасываются.

Продукты:

Игрок может носить любое количество любых продуктов. Но есть определенный набор продуктов, который игрок может промаркировать на регистрации. Этот набор маркируется по желанию и служит своего рода неприкосновенным запасом, гарантирующим, что игрок не останется совсем без еды и воды.

Все что с маркером, отбирать нельзя. Все что без маркера можно!

Лимит продуктов, который можно промаркировать:

- две банки (или фольгированных упаковок) консервов (сюда же относятся: тушенка, каши, паштеты и т.п.)
- одна пачка (снеки, печенья, вафли, семечки, орехи и т.п.)
- три шоколадных батончика (сюда же относятся: шоколадки, козинаки,

пастила ит.п.)

- две банки (бутылки) объемом 0,5л. любого напитка (энергетик, кофе, сок, газировка и т.п.) (вода в фляге не изымается).
- одна пачка сигарет (сигареты в портсигаре не изымаются)
- Провиант без стикера может быть изъят. Переклеивать стикер запрещено!

Для Общин и Поселений разрешено организовывать неигровое помещение для приготовления пищи и хранения неигровых продуктов. Принимается МГ вместе с фортификацией.

11.3 Боеприпасы.

Собственные боеприпасы и гранаты на игре запрещены.

При смерти все боеприпасы, в том числе и заряженные в оружие (можно ссыпать в пакет/ладонь из механы), могут быть изъяты.

Если у Вас никто не забрал боеприпасы, то все незаряженные боеприпасы (в пакетиках) выкладываются на месте смерти. Все заряженные остаются в оружие (отстреливать не надо!)

Все гранаты после смерти могут быть изъяты, если у Вас не забрали гранату, то вы её несете в свой мертвяк и сдаете мастеру мертвяка (это сделано для того, чтобы не допустить деформации гранат из-за ненадлежащего хранения и чтобы игроки случайно не подобрали неразорвавшуюся гранату).

Если гранату не сдали это считается читерством и карается БАНом.

Мирный может договориться и хранить свое игровое имущество на базе общины. При чем договоренности и условия оговариваются между игроками самостоятельно (т.е. если Вам обещали вернуть игровое имущество и не вернули, то это игровая проблема и решается по-игровому... к МГ бежать жаловаться не надо). Взятые на хранение игровое имущество хранится там же где и имущество общины и может быть изъято во время захвата базы.

Игрокам делать схроны на территории игрового полигона и за его пределами запрещено!

Хранить игровое имущество в личной палатке запрещено. Если вы ложитесь спать в палатку, то игровые вещи должны лежать перед ней.

Можно поместить в пакет или коробку с надписью «игровое имущество» для сохранности от осадков.

11.4 Личное имущество.

Игроки могут носить с собой личное имущество, такое как лекарства, смена белья, пауэр банки и т.д. Это имущество должно храниться в отдельном пакете, на котором написано НЕИГРОВОЕ. Этот пакет не обыскивается.

Хранить в этом пакете продукты питания, оружие или игровые ценности запрещено. Любой представитель МГ (предъявив бейдж проекта) или Избранный может попросить вас раскрыть пакет и предъявить вещи в нем, если там будут обнаружены игровые ценности, игрок удаляется с полигона без возмещения взноса и получает БАН на год.

Исключением может послужить только если по медицинским причинам игроку необходим иметь при себе запас еды. Такой запас можно положить в пакет с неигровым имуществом и к нему должна прилагаться бумага от МГ с описью.

Получить такую бумагу можно заранее согласовав это с МГ и предъявив подтверждающие документы.

После игры, все игроки обязаны вернуть всё игровое имущество мастерской группе в "Мертвяк"!!!! МГ напоминает, что не возврат игрового имущества относится к нарушению игровых правил.

11.5 Имущество Общин и Последний.

У каждой Общины/Поселения должен стоять условный сейф (ящик, коробка, может несколько коробок) в котором хранится игровое имущество, такое как валюта, оружие, документы, все найденные и произведенные ресурсы и т.д.

Этот сейф должен находиться в игровой зоне на базе общины и быть обозначен надписью «СЕЙФ»! Этот сейф должен быть в досягаемости игроков, но не обязательно на видном месте.

Прятать игровое имущество общины еще куда-то кроме сейфа запрещено! (исключение, то, что в личном пользовании по карманам)

Хранить игровое имущество в неигровой зоне - запрещено.

В этот же сейф или рядом с ним помещается имущество, которое отдали на хранение мирные.

При захвате именно этот сейф будут по-игровому искать и лутать.

12. Каннибализм.

Обязательным условием игры является наличие на левом плече «живого» игрока маркера игровой головы.

По ЛОРу, это голова, целый труп или кусок мяса, в зависимости от ситуации, который можно получить с убитого и использовать в своих целях.

Маркер головы предоставляется МГ. После игры необходимо вернуть МГ.

ВАЖНО!

У каждого игрока на ЛЕВОМ плече его игровой одежды, должна быть нашта мягкая, ворсистая сторона велкры размером не менее чем 3х3 см (больше можно, меньше нельзя).

Если у Вас несколько комплектов или Вы планируете, например, снимать китель и остаться в майке, то на всем, в чем Вы играете должна быть нашта велкра.

На регистрации каждому будет выдан маркер игровой головы. Его необходимо поместить на ЛЕВОЕ плечо это обозначает, что игрок живой и в игре. Маркер обязательно должен быть виден и находится на внешней одежде. (т.е. если у вас маркер на майке, а вы надели сверху куртку, то это считается нарушением правил!!!!)

При смерти маркер головы с Вас могут снять и забрать себе.

Если не забрали, то вы идете в свой мертвяк и отдаете его мастеру мертвяка. После штрафного времени, мастер выдаст Вам новую голову.

12.1 Использование голов.

Игровые головы (они же куски мяса или трупы, в зависимости от ситуации) можно использовать разными способами:

- В любом баре, за плату, Вам могут «приготовить» этот кусок мяса и перевести в 1 единицу игровой еды.
- Некоторые общины используют трупы для производства ресурсов.
- Мутанты могут поменять кусок мяса на что-то интересное.
- Головы будут разных цветов и по квесту вы можете оказаться чьим-то врагом. Будут задачи принести головы определенных цветов.

И т.д.

13. Средства защиты дыхания (респираторы, противогазы и ребризёры). После событий падения мира появились особые зараженные зоны, где человек не может находиться без спец.средств.

На локациях будут обозначены зоны, здания/строения и бункеры, нахождение в которых возможно только при наличии системы защиты дыхания. Для защиты дыхания в обозначенных зонах используются респираторы, противогазы и ребризеры (а также их реплики), которые подготовлены для участия в страйкбольных мероприятиях (обеспечена надежная защита глаз).

Если игрок оказался в данной зоне без СЗД, то он считается погибшим и направляется в «мертвяк».

Обозначаться эти зоны и строения будут знаками о



предупреждении токсичных газов (знак противогаз на желтом фоне) и /или выделены киперной лентой желто-черного цвета.

14. Ресурсы.

Для выживания человечеству необходимы ресурсы.

Все ресурсы делятся на **ОСНОВНЫЕ** (необходимые для выживания персонажа в случае их нехватки община или мирный получают дебаг, при их отсутствия община или мирный умирает) и **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ** (необходимые для улучшения жизни их отсутствие не несет прямой угрозы жизни).

Основные ресурсы: вода, еда, антидот, медикаменты.

Дополнительные: оружие, патроны, нефтепродукты и т.д до бесконечности.

На старте у каждой Общины и мирного есть необходимые для выживания ресурсы на ближайшие несколько часов. И некоторый запас изначальных ресурсов, для торговли, пока они не произвели новые.

- Ни один ресурс не появляется сам по себе с течением времени. Все ресурсы необходимо либо найти, либо произвести.
- Для производства любого ресурса требуются компоненты, которые можно найти/купить/обменять и т.д.
- Для производства ресурсов необходимо использовать труд Мирных или Граждан.
- Каждый ресурс производится в определенном месте под контролем ответственного человека (их может быть изначально двое, чтобы меняться), следящего за выполнением правил. Он же скупает все необходимые компоненты и когда набралось достаточное количество нанимает мирного для производства.
- Производство ресурса — это обязательно несколько последовательных действий. Какое-то задание, управление механизмом, сборка, физические упражнения... все ограничивается фантазией и подготовкой.
- Каждый процесс производства придумывается Общиной/Поселением, и он же реализует создание реквизита при помощи МГ и своей Общины.
- Каждый процесс производства перед началом создания надо утвердить у МГ.
- Помимо изначальных ресурсов, в течении игры, можно приобрести навык и реквизит для производства новых ресурсов в зависимости от сценария.
- Какие-то ресурсы можно найти в готовом виде.
- Процесс изготовления ресурса знает только, та Община которая занимается его изготовлением. Технологию можно купить или украсть в зависимости от сюжета.
- Ресурсы производятся только Общинами/Поселениями или локациями МГ, мирные-скитальцы не могут производить ресурсы. Но могут предоставлять «рабочие руки» для их производства.

14.1 виды ресурсов.

Добыча основных ресурсов:

Вода - у некоторых общин есть скважина. Воду из нее не надо очищать (специальные мастерские маркеры, обозначающие единицу готовой чистой воды).

Так же игрок может найти любую тару (не мастерскую, а прям любой мусор) и набрать воды из любой лужи, принеся это бармену и заплатив за очистку он получит 1 единицу грязной воды.

Условия: не менее 500 мл. Если больше 500мл, то не учитывается литраж и все равно 1 Единица грязной воды на выходе. Не у всех баров есть очистные сооружения, надо искать, где есть.

Тара изымается вместе с водой.

Запрещено использовать личные фляги и неигровую воду из мертвяка.

Еда - Некоторые общины занимаются производством готовой еды. Эту еду не надо очищать и готовить (специальные мастерские маркеры, обозначающие единицу готовой чистой еды).

Зараженную Еду можно получить из игровой головы (куска мяса), которую можно снять с трупа игрока. Для получения единицы еды необходимо приготовить её в баре (только те, кто владеют технологией).

Зараженную еду можно найти на полигоне в виде реквизита.

Антидот - Необходим для предотвращения мутаций. Можно найти в готовом виде в схронах и старых лабораториях.

С убитого мутанта можно собрать 1 единицу крови и из это крови, в мед. кабинете (только те, кто владеют технологией), можно сделать единицу антидота.

Медикаменты - необходимы чтобы лечить сложные заболевания. Можно найти в готовом виде в схронах и старых лабораториях. Можно синтезировать в мед кабинете, если найти технологию под каждый медикамент. (см. правила по медицине).

ВАЖНО! Для удобства игры, обозначение ресурсов (реквизит) делится на 2 вида:

- 1) **Визуализация** - предмет внешне похожий на тот или иной реальный ресурс. В игре визуализированный реквизит вы можете найти на полигоне. Чаще всего он является загрязненным или не готовым к конечному употреблению.
- 2) **Карточки** - карточка на которой указано количество и название какой ресурс она обозначает. Чаще всего карточки представляют собой готовый ресурс, готовый к игровому употреблению.

Пример: Пластиковая имитация еды или бутылка воды, могут быть спрятаны на полигоне, это является загрязненной едой и водой употребить в фазу питания нельзя. Их можно отнести в бар, очистить и вам дадут карточку обозначения чистой еды и воды и вот уже их вы можете употребить в фазу питания.

Виды дополнительных ресурсов и где они производятся можно узнать в игре.

15 Фортификация Общин и Поселений (допуск осуществляет МГ перед игрой).

15.1 Санитарные комнаты.

У каждой Общины/Поселения, в обязательном порядке, должна быть оборудована санитарная комната! Испражняться в зданиях и возле них запрещено. Продукты жизнедеятельности необходимо оставлять ТОЛЬКО в специально подготовленных местах, которые после игры убираются. Если это внешний туалет, то его закапывают, если это внутренний портативный туалет, то мешок с отходами необходимо утилизировать.

Игроки, замеченные в порче полигона, будут дисквалифицированы.

15.2 Фортификация

Возводится из материалов, которые применяются для возведения реальных оборонительных сооружений (мешки с песком, покрышки колес с песком внутри, кирпичи, ж/б изделия и т.д.)!

- Оконные проемы. Оконные проемы могут быть застеклены. Застекленные оконные проемы необходимо отметить киперной лентой. Застекленные оконные проемы считаются непроницаемыми, по ним нельзя стрелять и использовать пиротехнику.
- Оконные проемы, которые забиты древесными материалами считаются не проницаемыми, по ним нельзя стрелять и использовать пиротехнику, а также нельзя вести стрельбу через них (используя отверстия в них как амбразуры). Исключением является проем размером с лист А4 и более. Через него можно стрелять и в него же можно закинуть гранату.
- Оконные проемы могут быть затянуты пленкой или нетканым текстильным материалом. В затянутые пленкой или нетканкой оконные проемы запрещено стрелять и использовать пиротехнику, разрешается разрезать её ножом и входить внутрь помещения.
- Оконные проемы можно использовать как амбразуры. Для этого необходимо их укрепить материалами, которые применяются для возведения реальных оборонительных сооружений (мешки с песком, покрышки колес с песком внутри, кирпичи, ж/б изделия и т.д.)

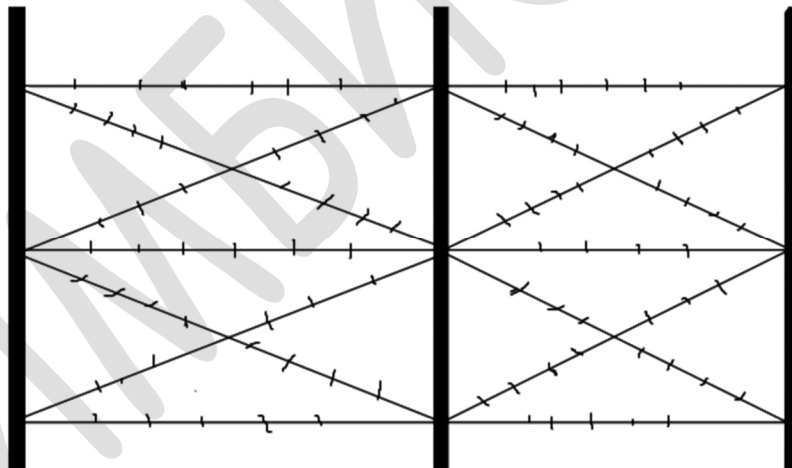
УТОЧНЕНИЕ. Если вы заколотили окна досками, даже с щелями, то условно тут глухая стена и стрелять во внутрь и изнутри нельзя.

Если вы завалили мешками с песком, крышками, мусором и есть отверстие формата более А4, то это амбразура стрелять можно и во внутрь и изнутри.

- Пустые оконные проемы можно использовать для стрельбы и использования пиротехники, а также проникать через них внутрь помещений.
- Игровая «колючка» отыгрывается только натянутой минимум в три ряда и конвертом веревкой с имитацией шипов. Имитация шипов обязательна. Минимальная высота имитации колючки - 1,5 метра. Игрок, запутавшийся в игровой колючке, переходит в состояние тяжелораненого.

Способы преодоления колючей проволоки:

- перекусывание колючей проволоки (веревочного ограждения) любыми полноразмерными кусачками.
- преодолевать заграждения из колючей проволоки (веревочного ограждения) могут Слепые, как существа абсолютно нечувствительные к боли.
- Запрещено: перепрыгивать, раздвигать колючку руками, приводом или ветками, разрезать ножом или ножницами, прорывать корпусом, переползать под ограждением.
- Колючая проволока считается прорванной, только если отсутствует целая секция.



15.3 Поломка механизмов.

В игре есть механика поломки механизмов.

Тот или иной прибор может быть сломан монстрами, игроками или сломаться сам (выпал конверт с плохим исходом или произошло сюжетно).

На такой механизм клеится наклейка «СЛОМАНО». И данный предмет не может работать по-игровому. Починить механизм (снять наклейку) может только игрок со специализацией ИНЖЕНЕР (допуск от МГ). Для этого он запросит определенное количество ресурсов и оплату своей работы.

15.4 Источники питания.

Источники питания делятся на два вида:

- 1) Реальные - механизмы и батареи, которые питают базы и устройства.
- 2) Игровые - муляжи источников питания, которые участвуют в отыгрыше и имитируют питание игровых механизмов.

Реальные. К участию в игре допускаются любые источники питания (батареи, генераторы) напряжением, вплоть до напряжения бытовой электросети (220В 50Гц), любое электро- и электронное оборудование (электроинструмент, лампы, прожекторы, датчики движения, сигнальные и видеосистемы и т.д.), работающее от данных источников. Включать и выключать источник питания может только собственник.

Запрещено трогать, передвигать, глушить реальные бензогенераторы!!!!

Бензогенераторы работают в зависимости от наличия карточки игрового бензина, если нет игрового бензина, то бензогенератор не включается (т.е. если Вы не получили необходимое количество игрового бензина, то запускать бензогенератор запрещено).

Реальный бензин для бензогенераторов игроки покупают самостоятельно.

Бензогенератор может быть расположен в любом удобном для базы месте.

Игровые. В игре есть механики поломки механизмов в том числе и бензогенераторов. Для этого у всех, у кого есть реальные бензогенераторы, **должен быть дублер (муляж).** Ящик или коробка с надписью «БЕНЗОГЕНЕРАТОР» рядом с этим муляжом должен быть расположен дверной звонок/колокол или еще какое-то средство способное издавать громкий и уникальный звук. Это необходимо для того, чтобы если монстр пробрался и сумел сломать «бензогенератор», он мог об этом сообщить жителям Общины/Поселения, не ломая игровой процесс.

Если услышали звонок и увидели на муляже наклейку «Сломано», значит бензогенератор сломан и реальный тоже выключается.

Располагается муляж в радиусе 10 метров от реального бензогенератора, но его нельзя основательно прятать. Расположение муляжа утверждается отдельно МГ.

P.S. Еще раз, чтобы совсем понятно!

Если на Вашей базе есть бензогенератор, значит надо сделать дополнительно коробку и написать на ней «Бензогенератор», над коробкой повесить дверной звонок или колокол и если монстр проберется, то он будет взаимодействовать только муляжом, не прикасаясь к реальному бензогенератору.

15.4.1 Игровые батарейки.

Для того, чтобы использовать в игре фонари, рации и другие портативные электронные приборы у игрока должен быть специальный ресурс БАТАРЕЙКА.

На каждый прибор 1 единица ресурса батарейка.

Пример: на фонарь 1 единица ресурса батарейка + на рацию 1 единица ресурса батарейка = у вас в кармане должно лежать 2 единицы ресурса батарейка. На каждый прибор, который вы используете должна быть ОТДЕЛЬНАЯ батарейка! Нельзя одну

батарейку использовать по очереди на рацию и на фонарь.

Они должны лежать в быстром доступе, в кармане/сумке. Представители МГ, в любой момент, могут попросить предъявить ресурсы по количеству используемых приборов и если батареек будет не хватать, то игроку будет приписано Читерство и штрафное время.

При смерти все батарейки сбрасываются. Их так же, можно продать, обменять, отобрать. Ограничения по времени работы у батареек нет.

P.S. Это условия для живых игроков. Если вы идете по красному, то можно использовать белый и красный фонари без ресурса.

15.4 Допустимая сила воздействия на фортификацию:

Все игроки обладают разной силой, но условно установим, что если фортификация выдержала три удара средней силы, нанесенные рукой (без доп. защиты и предметов), то она считается неразрушимой. Дергать двери за ручку и стучать по двери ногами запрещено.

ЗАПРЕЩЕНО:

Запрещено разрушать фортификационные сооружения на базах Общин/Поселений неигровым способом, а также уничтожать или повреждать чужое имущество игроков.

Наносить любые надписи, помните, что вандализм — это плохо.

15.5 Захват Общин/Поселений.

Любую базу Общины/Поселения можно захватить. Перед штурмом атакующая сторона обязана вызвать члена мастерской группы, для контроля за игровой ситуацией и фиксирования захвата базы!

ВАЖНО! Пока идет атака на базу, условно умершие игроки, чью базу захватывают, уходят в мертвяк и не выходят оттуда даже если уже прошло штрафное время. Как только атака закончится игроки могут покинуть мертвяк, если время отсидки уже вышло.

База считается захваченной, если на ней не осталось живых, не плененных представителей Общины/Поселения (или дружественных им мирных), оказывающих сопротивление (т.е если где-то в шкафу сидит боец, прячется и не воюет, то локация все равно считается захваченной.)

После захвата базы, атакующая сторона может забрать из сейфа и игровой зоны все

найденное игровое имущество. После удачного захвата базы, атакующая сторона должна покинуть базу (т.е. напали - разорили - покинули).

15.6 Неигровое помещение на территории базы – специально выделенная под безопасную зону помещение (если база Общины/Поселения находится в здании, если без базы, то отдельная палатка или шатер), для хранения только личных вещей игроков.

Все неигровые помещения должны быть одобрены мастерской группой перед началом игры. Помещение должно быть изолирована пологом на дверях и окнах и обозначена табличкой Белого статуса локации (обнесена киперной лентой по части окон). Если игрок на момент штурма базы находился в неигровом помещении или зашел туда во время штурма, то он не имеет права вступать в игру, до окончания штурма (считается мертвым).

16. Дресс-код, броня, разгрузки, РПС.

Костюмы игроков – это важная составляющая погружения в мир. У КАЖДОГО игрока должен быть антуражная одежда, стилизованная под многолетнее проживание в условиях постапокалиптического мира (костюм).

Все костюмы проходят фото допуск в регистрации, и игрок должен присутствовать на игре именно в том костюме, который он предоставил на регистрации.

ВАЖНО! Если на время начала игры у игрока нет подходящего костюма, МГ оставляет за собой право не допускать игрока в игру пока данный костюм не будет надет.

Для создания костюма допускаются любые материалы, стилистики и элементы, кроме травмоопасных (острые, жесткие, сильно выпирающие части).

Вся одежда должны быть стилизованная заплатами, пятнами, дырами, нашивками и прочим по вкусу и возможностям каждого игрока. Костюм должен быть логичен в использовании, удобен в носке и обоснован квентой (*Пример: яркий клоунский наряд может и нравится Вам, но он замечен и привлекает внимание, соответственно если Вы обычный мирный без особых физических и психологических показаний, то он будет не логичен и не допущен*).

В игре можно использовать заантураженные элементы камуфляжа (не более одной детали одежды). Только для особых Общин и, определенных сценарием отрядов, может быть сделано разовое или постоянное исключение со стороны МГ.

В игре можно использовать любые рюкзаки, сумки, мешки и прочее. Они тоже должны быть полностью заантуражены заплатами, потертостями, подтёками.

Чистые, новые, не заантураженные костюмы до игры допущены не будут.

Общины и Поселения могут выбрать себе единообразный стиль одежды.

ВАЖНО!

У каждого игрока на ЛЕВОМ плече его игровой одежды, должна быть нашита мягкая, ворсистая сторона велкры размером не менее чем 3х3 см (больше можно, меньше нельзя).

Если у Вас несколько комплектов или Вы планируете, например, снимать китель и остаться в майке, то на всем, в чем Вы играете, должна быть нашита велкра.

В игре активно используется протектированное оружие, поэтому МГ настоятельно рекомендует позаботиться о защите головы и шеи. Это не обязательно, но предусмотрительно. Головные уборы так же должны быть заантуражены.

16.1 Броня.

Игровая броня — это визуально выделяющаяся часть костюма, которая стилистически напоминает реальную часть одежды способную защитить от ранений.

Игровая броня позволяет увеличить количество наносимых по игроку ударов, до наступления ранения и смерти.

Любой игрок, отыгравший одну и более игр, может создать себе полную или частичную игровую броню.

Броня может быть выполнена из любых материалов, но визуально должна напоминать самодельную и сделанную в условиях дефицита ресурсов.

Игровая броня может быть сделана на основе заводской брони, но сильно модифицированная подручными средствами.

Полностью заводская броня допускается с согласия МГ по квестовой обоснованности и ОБЯЗАТЕЛЬНО должны быть заантуражена заплатами, пятнами и прочим.

Каждая броня допускается индивидуально.

ВАЖНО! Игровая броня защищает от ударов только закрываемые ей участки тела! Т.е. если у вас броня на плечах, то она не защищает ноги и наоборот.

Если игроку допустили броню, то на старте на нее будет наклеена наклейка, на каждую зону защиты.

Зоны защиты делятся на 3 вида:

- Руки - от кисти до плеча.
- Ноги - ноги от бедра до начала стопы
- Торс - вся область без учета рук, ног и шеи.

На каждую часть можно сделать отделенную броню, которая будет иметь свою собственную наклейку и ломаться/чиниться вне зависимости друг от друга.

Повреждение/починка брони.

При первом попадании шаром, мутантом или проектированным оружием любого типа, в защищенную часть, сначала снимается наклейка (снять, смять, убрать в карман, потом выкинуть в мусорку). Ранение не засчитывается. После снятие наклейки, последующие ранения засчитываются по обычным правилам.

При смерти снимается вся броня!

Без наклейки броня не работает!

Чтобы починить броню (наклеить новую наклейку), надо обратиться к персонажу, по игровому занимающемуся починкой. Он скажет, что для этого необходимо.

Еще раз чтобы всем понятно:

Можно сделать себе броню из подручных средств (металл, шины, резина, кожа, ева пена и т.д.), получить на нее наклейку и если в нее попали, то снять наклейку без повреждений для себя. Потом пойти к нужному персонажу отдать ресурсы и починить.

ПРИМЕР: если закрыты плечи и ноги, то это не спасет от попадания в живот.

Попали по левой ноге, снимется наклейка с ног и это считается что всей ножной брони нет. А вот плечевая осталась.

16.2 Разгрузки, РПС.

В игру допускаются заантураженные разгрузочные жилеты и РПС. Они могут быть сделаны самостоятельно из подручных материалов. Так же могут быть сделаны на основе заводских, но сильно модифицированы подручными средствами, залатаны, испачканы и прочее.

Просто страйкбольная РПС или разгруз без доработки и антуража не допускаются.

17. Интим.

Любой игрок может добровольно или по условному игровому принуждению вступить в половую связь.

ВАЖНО! Если игрок не готов к отыгрышу условно насильственной половой связи, по тем или иным своим внутренним убеждениям, он имеет право сказать: «СТОП! Я в это играть не готова/готов», после чего признает себя мертвым по правилам смерти и отправляется в мертвяк. По ЛОРу это отыгрывается как смерть от страха.

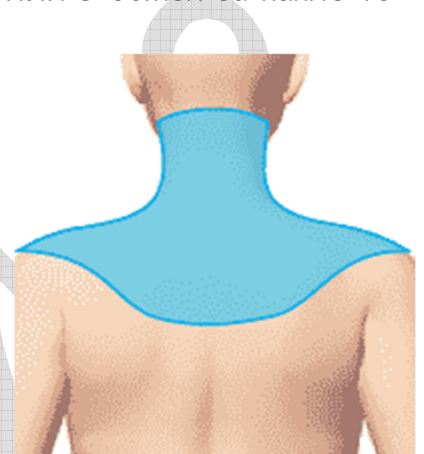
16.1 Добровольная половая связь.

Игроки могут предлагать свои интимные услуги за деньги или в обмен за какие-то другие блага.

Любая Община/Поселение, при согласовании с МГ, может устроить на своей территории бордель.

Правила отыгрыша:

- Добровольный интим отыгрывается массажем шейно - воротниковой зоны (границы показаны на картинке).
- Массаж может длиться любое количество времени в зависимости от добровольного желания участников отыгрыша.
- В борделе можно установить четкое время, за которое платит клиент.
- Оголять или нет зону массажа решают участники отыгрыша.
- Если в процессе отыгрыша добровольного интима, кто-то из участников хочет остановить отыгрыш, то произносит: «СТОП! Я в это играть не готова/готов». После чего отыгрыш останавливается без дебафов (если отказ в борделе, за оплаченную услугу, то это игровая ситуация решается по-игровому с хозяевами борделя).
- Так же если участник отыгрыша вышел за обозначенную для отыгрыша зону (не туда полез руками), то ему можно сделать предупреждение без остановки отыгрыша.



16.2 Условно игровое принуждение к интиму (игровое изнасилование).

Любой игрок может попытаться принудить к интиму другого ЖИВОГО игрока (не трогаем трупы пусть лежат).

Правила принуждения:

- Игрока можно оглушить и принудить к интиму в состоянии оглушения.
- Пленного игрока можно запугать и принудить к интиму.

Правила отыгрыша:

- Условное принуждение к интиму (изнасилование) осуществляется мягким

массажем рук и пальцев до кистей.

- Насилюемый игрок в любой момент имеет право сказать: «СТОП! Я в это играть не готова/готов», после чего признает себя мертвым по правилам смерти и отправляется в мертвяк. По ЛОРу это отыгрывается как смерть от страха.
- Условное изнасилование может длиться не более 3х минут.

Насилие над мутантом запрещено.

Насилие мутантом над человеком Запрещено.

18. Статус локации.

Локация — это здание или специально оформленное игровое пространство, комната, обязательно имеющие свои границы и персонажей.

Статус локации - это перечень разрешенных и запрещенных действий, которые доступны лицам, находящимся на данной локации

На входе в Локацию и внутри нее, будет висеть табличка, обозначающая статус на данный момент. В течении игры, после определенных сценарием действий, статус локации может смениться.

В игре присутствуют 5 статусов.

Зеленый - Разрешено любое игровое взаимодействие, захват, использование любого оружия (в рамках правил проекта), гранат. мутантам вход разрешен.

Желтый - Разрешено использование только ножей. Стрелять и использовать гранаты в Зону и из Зоны запрещено. Мутантам вход разрешен.

Исключения:

- Мастерские персонажи и охрана, специально проинструктированная и действующая в рамках сценария.
- Постановочный игровой момент.

Синий - Запрещено использование оружия. Как только игрок попадает в эту локацию все его вооружение считается автоматически изъятым. Мутантам вход запрещен. Запрещено стрелять в локацию и из неё.

Нейтральной считается сама локация и периметр в 10 метров вокруг нее.

Исключения:

- Мастерские персонажи и охрана, специально проинструктированная и действующая в рамках сценария.
- Постановочный игровой момент.
- Мутанты пожизнево или по игровой необходимости.

Красный – Зона, где запрещено находиться. Ограждается киперкой.

Белый (неигровая) Зона, где запрещено игровое взаимодействие. Мертвяк, комната отдыха, приема пищи, парковка. Запрещено стрелять в нее из нее. Запрещено хранить в ней игровые ценности.

19. Дополнения к правилам.

Так как перед каждой игрой идут определенные изменения, то, во избежание путаницы, есть основные правила, которые практически неизменны и дополнения туда входят:

ОБЯЗАТЕЛЬНО К ИЗУЧЕНИЮ:

Основные правила проекта (Вы их сейчас читаете)

Приложение №1 – Правила по мутантам.

Приложение №2 – Правила по медицине.

Приложение №3- Правила по производству и распределению ресурсов (для тех, кто занимается производством ресурсов)

Эти дополнения имеют такую же силу, как и основные правила и обязательны к изучению перед каждой игрой, но публикуются отдельно.

20. Техника.

Вся техника передвигается по полигону со скоростью не более 10км/ч, при использовании заднего хода необходимо три раза подать звуковой сигнал. На игре могут присутствовать технические автомобили и игровая техника и на них действуют разные правила:

1. Технические автомобили используются для передвижения игромастеров, доставки грузов по полигону, а также для перевозки игроков до места входа в игру или в мертвяк, по указанию МГ. В технические автомобили запрещено стрелять из любого оружия и кидать в них пиротехнические изделия. Технические автомобили отмечены красными лентами по зеркалам заднего вида и передвигаются по полигону с включенной аварийкой.

2. Игровая техника используется игроками для игровых целей. Вести стрельбу из игровой техники (по игровой технике), во время движения (стоянки) и использовать пиротехнические изделия РАЗРЕШЕНО. На игровой технике разрешается перевозить

людей и использовать тяжелое вооружение: пулеметы, РПГ, минометы и т.п.

19.1 Уничтожение игровой техники:

- Пиротехническое изделие (граната) до момента подрыва, должно обязательно задеть корпус игровой техники и потом инициироваться (взорваться), иначе поражение не засчитано! Первое попадание, повреждает игровую технику (передвижение запрещено, двигатель глушится, техника ставится на стояночный тормоз и включается аварийка), игроки могут покинуть поврежденную технику, а также укрываться и вести огонь из-за техники или внутри техники. Второе попадание, полностью выводит игровую технику из строя. Водитель и все, кто находились в этот момент в игровой технике считаются мертвыми. В случае, если в течении 10 минут второго попадания не произошло, то игровая техника считается восстановленной и может продолжать движение.

21. Радиосвязь.

На игре разрешены рации.

Для этого необходимо получить наклейку на рацию, таким образом ввести её в игру. Если у вас есть рация без наклейки, то она считается сломанной и в игре использоваться не может.

НО ВЫ МОЖЕТЕ ЕЁ ВКЛЮЧИТЬ И СВЯЗАТЬСЯ С МГ В НЕИГРОВЫХ СИТУАЦИЯХ.

Наклейка выдается по сценарию до игры или в игре можно условно починить рацию у ИНЖЕНЕРА или других персонажей с допуском к починке раций.

Для работы, введенной в игру рации, необходима батарейка. (См п 15.4.1)

Канал организаторов и дежурный телефон сообщается в группе игры и определяется перед каждой игрой. Используется только в экстренных случаях для связи с организаторами. Находится на организаторском канале (частоте) и прослушивать её, запрещено!!!

Остальные каналы/частоты игроки определяют самостоятельно. Радиоигра разрешена (кроме подавления).

22. Действия мастерской группы на полигоне.

Мастера проекта находятся в игре. Если вам необходимо получить консультацию или помощь вы приходите и получаете её по-игровому.

Если случается неигровой и срочный момент, то вы можете позвонить главному мастеру по телефону или прийти на любую мастерскую локацию и сообщить о своей

проблеме в пожизневом формате.

Передвижение:

Мастера будут периодически передвигаться по полигону. Для того чтобы не портить кадры и атмосферу у каждого мастера будет яркий бейджик.

Если этот бейджик находится на снаряжении, значит мастер идет по игровым делами не может сейчас с вами по-игровому взаимодействовать.

(Например, вы видите нужного вам персонажа и решили с ним отыграть, он вам ответит по-игровому, но при этом покажет бейдж, значит он сейчас не может вам помочь и стоит просто отойти). Это делается для того, чтобы не вынуждать игроков падать в пожизневку.

Если же вы видите человека с бейджем и у вас срочная проблема, то как раз в этот момент вы можете обратиться к нему пожизнево, это не возбраняется. Но стоит помнить, что мастер может очень спешить и попросит вас его подождать или перенаправит вас к другому мастеру.

Этот же бейджик служит универсальным пропуском на все объекты игры. Условно мастер приходит, показывает пропуск и называет того, к кому пришел на аудиенцию... его по-игровому сопровождают.

Оружие мастеров в этот момент считается изъятым.

Сам персонаж считается осведомителем или чем-то подобным.

23. Реквизит.

Во время игры МГ использует большое количество игрового реквизита.

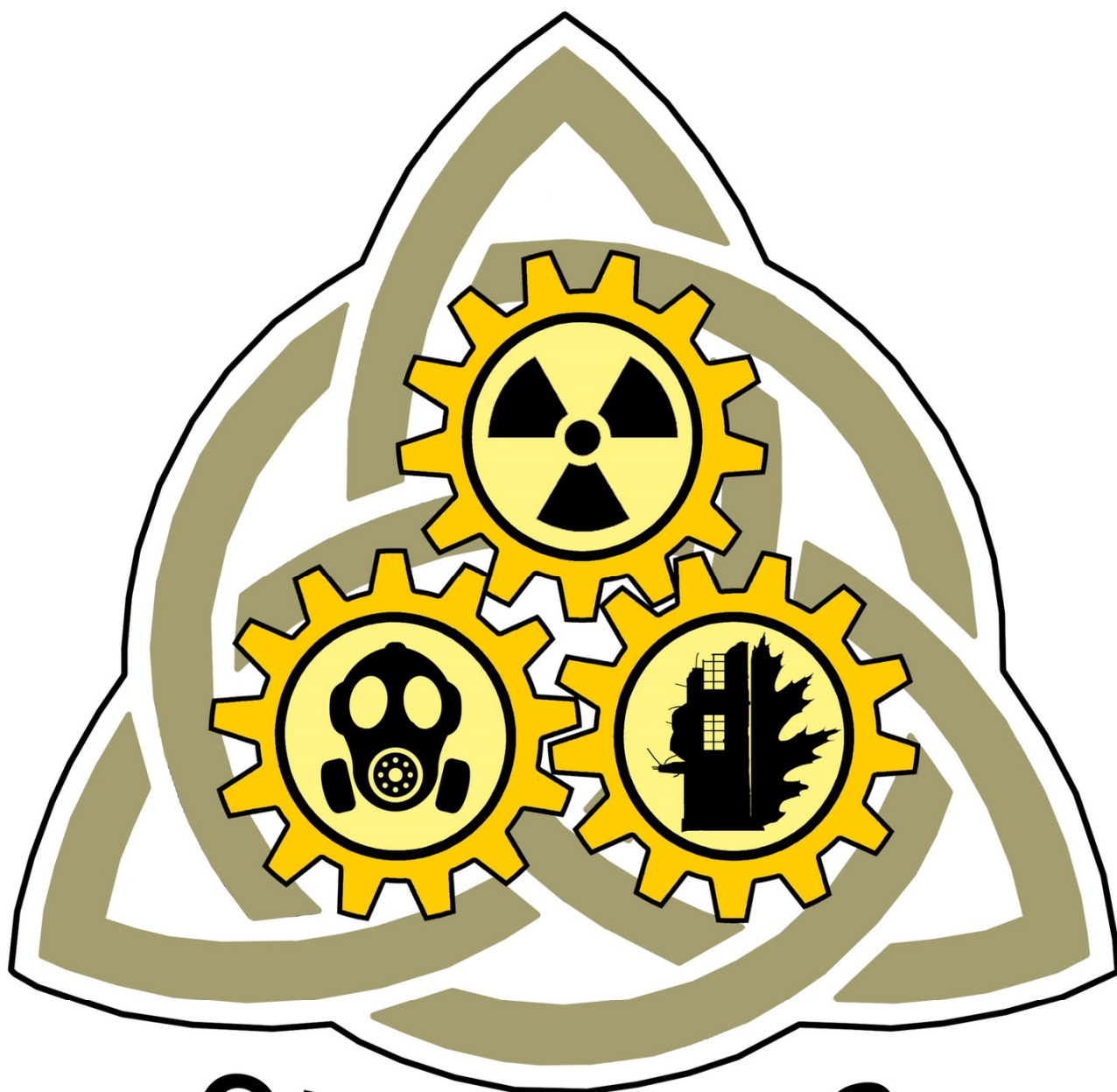
Игровой реквизит отмечается наклейками.

1) «Реквизит! Не трогать. Не передвигать». - Данный реквизит является частью антуража или задания. Он может служить неким ориентиром.

Реквизит с такой наклейкой нельзя передвигать, забирать с собой, укрывать посторонними предметами или пытаться скрыть иными способами.

2) По заданию _____. Данный реквизит используется для задания конкретного человека или группировки. Если вы не принадлежите к этой группировке и не являетесь указанным человеком, то трогать данный реквизит нельзя!

Отдельно стоит отметить маяки, особый реквизит и установки используемые для отыгрыша и удобства нахождения игровых локаций. Эти предметы нельзя трогать и передвигать, ни при каких обстоятельствах. На них тоже есть наклейки.



СИМБИОЗ
МАСТЕРСКАЯ ГРУППА

24. Сохранение прогресса.

После каждой игры есть возможность сохранить свой прогресс на следующую игру. В определенное время запускается старт возможности закопать свой условный "схрон" (записать игровое имущество на будущее).

Для мирных:

В мертвяке мирных можно будет подойти к игротеху и попросить бланк.

В этот бланк вписываем имущество, которое желаем перенести.

Приносим заполненный бланк мастеру и выкладываем то, что вписали. Это имущество игротех забирает (Вы условно закопали это в схрон) и ставит печать на бланк.

Бланк обязательно надо сфотографировать и приложить к регистрации на следующую игру.

Во сколько начнется регистрация схронов и что можно будет сохранить будет известно на игре. Будет информация в мертвяке.

Сохранить можно будет:

*Ресурсы (кроме еды и воды)

*Деньги не более определенной суммы (она будет достаточно крупной, но не запредельной).

*Уникальные предметы (некоторые квестовые нельзя будет сохранить).

*Документация по квестам.

Для Общин:

Механика похожа, но только заполняется единый бланк на общину, а не индивидуально на каждого. Это осуществляется в присутствии одного из Избранных.

После того, как вы сформировали бланк и отдали его мастеру ничего туда вписать уже будет нельзя.

Если вы не сделали такой условный схрон, то на следующей игре стартуете со стартовым пакетом. Если сделали, то стартовый пакет+ ваш схрон.

ВАЖНО! сохранение вещей это в интересах игроков... поэтому именно игроки должны отслеживать свои вещи и если Вы не приложили фото своего бланка к регистрации, то это Ваша проблема, а не МГ) значит ваш схрон разграбили)

Так же, если Вы сами пропустили время и не сделали этот условный, схрон по тем правилам, которые предложены выше, то это Ваше решение, не надо потом возмущаться.

Схрон можно сделать только на следующую игру из серии, проводимую МГ.

25. Читерство.

Любое читерство приравнивается к нарушению игровых правил.

— Искать и использовать "лазейки" в игровых правилах запрещено. Соблюдайте и

букву, и дух правил.

- Запрещено использование любого другого оружия (пневматического, сигнального, травматического, огнестрельного, в том числе и охолощенного), кроме страйкбольного. Исключением являются мастерские персонажи, прошедшие аккредитацию, имеющие допуск и действующие в рамках интересов сценария.
- Запрещено стрелять и использовать пиротехнические изделия в не игровой зоне.
- Запрещено использовать собственные шары или гранаты
- Запрещено использование самодельных пиротехнических изделий.
- Запрещено использование световых пиротехнических изделий.
- Запрещено использование армейских боеприпасов и дымов.
- Запрещено использование сигнальных и осветительных пиротехнических изделий.
- Запрещено вносить какие-либо изменения в страйкбольное оружие после проведения хронометража.
- Запрещено использовать страйкбольное оружие (автоматы, пулеметы, снайперские винтовки, гранатометы, минометы и т.п.) без маркера оружия нужного цвета.
- Запрещено использовать не допущенное протектированное оружие
- Запрещено использовать магазин бункерного типа. Исключение составляют только бункера, используемые на моделях реально существующих пулеметов.
- Запрещено брать, перемещать, повреждать или как-либо мешать работе электронным компонентам программы Телепорт и средствам визуализации.
- Запрещено разрушать фортификационные сооружения на базах группировок не игровым способом, а также раздвигать игровую колючку руками, приводом или ветками, разрезать ножом, ножницами, прорывать корпусом, переползая под заграждением.
- Запрещено заходить на зараженную территорию (отмеченную специальным знаком, смотри), без средств защиты дыхания.
- Запрещено игрокам делать схроны с игровым имуществом на территории полигона и за его пределами
- После игровой смерти запрещено разговаривать с другими участниками, вести радиопередачи, обмениваться жестами, игровой информацией и т.п. В мертвяке не надо рассказывать, что вы делали, кто и как вас грохнул и вынашивать планы как отомстить этому игроку (после игры можете оставить отзыв и все рассказать). Самое главное правило в ролевой игре - никакой мести. После смерти игрок забывает обстоятельства своей смерти и продолжает отыгрывать своего персонажа.
- Вводить в игру личное имущество и использовать его как игровое имущество без согласования с организаторами, запрещено. Некоторые примеры, которые не нужно повторять: не надо привозить с собой (билеты банка приколов) и пытаться использовать их на игре, выдавая их за игровую валюту. Экономика игры очень зависима от количества денежных средств в обороте, поэтому вся игровая валюта помечается и во время игры проверяется.
- Находится на организаторском канале (частоте) и прослушивать его, запрещено.

Организаторский канал используется только в экстренных случаях для связи с организаторами.

— Не используйте в игре информацию, которую вы узнали, во время подготовки к игре. Вы её знаете, но ваш персонаж из мира Исток — нет. Играйте честно и по-ролевому.

— Отыгрывайте полученные квесты и вводные честно до конца, даже если они вам не нравятся. Это ваша постапокалиптическая судьба.