

Оглавление:

Оглавление:	1
ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ	3
Ответственность сторон	3
Игроки обязаны	4
Игрокам категорически запрещено	4
Игротехническая бригада	5
Non Playable Characters (NPC)	5
Алкоголь	6
Заезд, регистрация, построение, вход в игру	6
Перечень НЕ изымаемых предметов	7
Игровые предметы и манипуляции с ними	8
АНТУРАЖ, СНАРЯЖЕНИЕ И ОРУЖИЕ	9
Антураж и внешний вид	9
Игровые костюмы и броня	9
Переодевание	11
Контейнер для переноски артефактов	11
Спецснаряжение	11
Оружие: привода, LARP и пиротехника	13
Дымы	16
Охолощенное оружие	16
ТЕХНИКА НА ИГРЕ	17
Поражение техники	17
Взаимодействие с техникой	17
БОЕВЫЕ и РОЛЕВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ	18
Система поражения	18
Кровотечение и Ранение	19
Перечень взаимодействий	20
Операция	21
Взятие под стражу (задержание)	21
Пленение	21
Освобождение из плена	22
Обыск	23
Допрос/пытки	23

Оглушение	24
Кулуарное (скрытное) нападение	25
Тяжелое ранение и его последствия	26
Игровая память игрока после тяжрана	26
Уничтожение роли (персонажа)	26
Игровые Базы/локации:	27
Штурм (захват) локации/базы	28
Лут локации/базы	29
Разрушение построенных защитных конструкций и инженерных сооружений:	29
 ПРОЧИЕ ИГРОМЕХАНИЧЕСКИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	 31
Игровая зона	31
Выброс	31
Защита от аномалий	32
Снабжение локации	32
Энергия	34
Личные жетоны истории	35
 ПРАВИЛА ПО МОНСТРАМ.	 36
 ДОПОЛНЕНИЯ (находятся в группе игры)	 40
1. ВВД и нюансы хронографирования	
2. Открытые профильные правила для медиков	

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ.

Внимание!

За любое нарушение игровых правил, Организаторы, Игромастера, либо другие уполномоченные лица, имеют полное право удалить Игрока с территории проведения игры, не возвращая денежный взнос и любые сопутствующие траты.

Денежный взнос на игру является пожертвованием, направленным на организацию, проведение и вознаграждение третьих лиц, способствующих проведению мероприятия.

Ответственность сторон:

Организаторы не несут ответственности в случае:

- 1) Получения травм, увечий и т.д. в процессе игры Игроками.
- 2) Порчи или утери Вашего оборудования (привода, телефоны, рации, и т.д. и т.п.)
- 3) Если Вы заблудились в лесу или окрестностях.
- 4) Если Вы подверглись психологическому или моральному стрессу/давлению со стороны других игроков.
- 5) Если Вы испытали сильнейший страх от чего-либо или кого-либо и т.д. и т.п.

Территория полигонов:

- 1) На полигонах имеется довольно большое количество строений разной степени сохранности. Наиболее опасные участки будут огораживаться киперной лентой: ЗА КИПЕРНУЮ ЛЕНТУ ПРОХОДА НЕТ. Если вы сомневаетесь в актуальности киперной маркировки для текущей игры (случайный мусор, другая игра) - не рискуйте и считайте любую аварийную маркировку актуальной.
- 2) Большое количество игр проходит на территории бывших военных баз, поэтому колючая проволока может располагаться в любом месте полигона и на разной высоте, так же люки, доски с гвоздями, ямы заполненные водой.
- 3) На территории полигона располагается лес, в котором могут быть клещи и змеи. БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ.
- 4) Разведение костров разрешено только в специально оборудованных или указанных Организаторами местах.
- 5) Категорически запрещается мусорить, поджигать сухую траву, разбивать в лесу бутылки. В случае возгорания леса и объектов полигона незамедлительно сообщите Организаторам.
- 6) В случае возникновения ситуации, при которой невозможна транспортировка больного или пострадавшего, вызвать медика в локацию через игромастера.

- 7) Если по какой-то причине вы не смогли раздобыть для себя воду в игре, на полигоне можно будет найти её в мертвяке и у организаторов в штабе.
- 8) Запрещается проход на обозначенную организаторами парковочную зону без извещения и сопровождения игромастером или организатором, кроме ситуаций связанных с риском для жизни и здоровья.

Игроки обязаны:

- 1) Выполнять прямое распоряжение Организатора, игромастера, либо другого уполномоченного лица: представителя ГБР или игротехнической бригады. Невыполнение требований вышеуказанных лиц является грубым нарушением правил и карается удалением с игры с возможным последующим пожизненным баном.
- 2) Знать игровые правила.
- 3) Стараться не портить игру другим игрокам (См. рекомендации Игрокам).
- 4) Отыгрывать согласно выбранной Вами роли (См. рекомендации Игрокам).
- 5) Минимизировать травматичность от использования страйкбольного оружия и пиротехники.
- 6) В случае возникновения конфликтной или спорной ситуации, которую не удастся разрешить своими силами к обоюдному согласию, обращаться для ее решения к ближайшему игромастеру

Игрокам категорически запрещено:

- 1) Находиться в состоянии алкогольного/наркотического опьянения.
- 2) Находиться на территории полигона без защитных очков.
- 3) Использовать самодельную/не сертифицированную /поврежденную/запрещенную боевыми правилами пиротехнику.
- 4) Использовать НЕ Airsoft имитацию оружия или Airsoft не заводского производства, а также превышать допустимые значения мощности airsoft оружия.
- 5) Запрещено трогать, брать, портить, перемещать маяки аномалий (аномалия – пластиковая коробочка, находящаяся в пакете, в любом месте полигона).
- 6) Запрещено трогать, брать, портить, перемещать элементы личного антуража других игроков и элементы технического антуража локаций (прожектора, генераторы, аудио-видео аппаратура, палатки, газовые горелки, походный инвентарь, предметы личного обихода и подобное) без согласия их непосредственного владельца или игромастера текущей локации.
- 7) Оскорблять, унижать, бить, других игроков и организаторов. Вести себя невменяемо.
- 8) Запрещено использовать чужое оружие (привода, ларп, пиротехника) без предварительного разрешения владельца.
- 9) Любые не игровые ножи должны быть убраны в (рюкзак, сумку) и строго Запрещены к ОТКРЫТОМУ НОШЕНИЮ в районе быстрого доступа, во избежания травмоопасных ситуаций.
- 10) Запрещено активировать любое пиротехническое изделие, закрепленное на своей или чужой экипировке, в том числе находящиеся в подсумке.

Игротехническая бригада.

Игротехническая бригада, включающая в себя организаторов и игромастеров/игротехников МГ, помогает контролировать ход игры и делать ее красочной и гармоничной. Они помогают решить проблемы с квестовой и ролевой составляющей, а также трактовкой правил и спорными ситуациями.

Все монстры - младшие игромастера, имеет полномочия рассудить спорную ситуацию, касающуюся взаимодействий с ними.

Игромастер - это главный управляющий орган после организаторов, все игромастера имеют на плечах оранжевые повязки или иные светоиндикационные элементы оранжевого цвета.

Игромастера обязаны:

- 1) Обязаны знать данные правила.
- 2) В случае невозможности решения конфликтной ситуации, любой игромастер имеет полномочия для локальной команды «СТОП ИГРА», которая применяется в крайних случаях (при массовой вовлеченности игроков), либо повышенной травмоопасностью эпизода.
- 3) Слово любого игромастера является законом и не может подвергаться оспариванию Игроками! Игрок обязан подчиниться требованию и в дальнейшем, в случае несогласия с решением Игромастера, обратиться к Организаторам.
- 4) Игромастер не имеет права отказать Игроку в решении спорных ситуаций.

Non Playable Characters (НПС).

НПС являются игромастерами, чьи полномочия совмещаются с игровым персонажем и ролевым отыгрышем. Такие персонажи призваны уменьшить количество неантуражных игротехнических членов МГ на локациях, ломающих игровое погружение и визуальный ряд. Также они направлены на внедрение глобальных сюжетов, помощи в получение общей и частной информации по личным квентам игроков и прочих около технических функций.

Для упрощения их деятельности, некоторые дальнейшие пункты общих правил для них изменены:

- 1) НПС могут быть свободно вовлечены в боевое взаимодействие по общим правилам поражения, но таймаут смерти и отправка в мертвяк для них неактуальны: они остаются на закрепленной локации и возрождаются по собственному желанию, руководствуясь логикой игровых событий и конкретного эпизода.
- 2) Лут с НПС производится на усмотрение самого НПС.
- 3) НПС не могут участвовать в глобальных боевых взаимодействиях, являясь последним и/или единственным дружественным бойцом, а также единолично охранять запертую базу.
- 4) Помните, что с ролевой точки зрения, чаще всего НПС являются ключевыми или крайне опытными и влиятельными фигурами, и могут знать куда больше

информации или иметь контакты для её получения. В случае конфронтации - ожидайте последствий.

Алкоголь:

Употреблять на игре алкоголь запрещено.

Единственное место, где можно за игровые деньги приобрести пиво - это игровой Бар. Бармен вправе отказать любому игроку в продаже алкоголя, не объясняя причины.

Любые игроки уличенные в чрезмерном употреблении до или в момент игры могут быть не допущены/сняты с игры. В ходе мероприятия, игроки могут быть “продуты” при случайной проверке соответствующим оборудованием: допустимая норма 0.5 мг/л содержания алкоголя, в качестве остаточного эффекта при общей адекватности игрока на момент регистрации и в ходе всей игры.

Пожалуйста, употребляйте алкоголь в меру и ответственно.

Заезд, регистрация, построение, вход в игру.

Заезд игроков на полигон назначается заранее мастергруппой. Если вашей группировке необходимо дополнительное время для строительства локации - допуск получается индивидуально, самовольный приезд на полигон запрещен. Всем игрокам **КАТЕГОРИЧЕСКИ** запрещается свободно перемещаться по полигону вне дорог, дабы не “спойлерить” расположение игровых объектов, квестовых предметов, аномалий ит.д.

В так называемый “фестивальный день”, за сутки до игры, запрещается громкий шум и пьяные шатания после часа ночи: уважайте, пожалуйста, игротехническую бригаду - для нас это последняя возможность выспаться на ближайшие двое суток. Грубые нарушения правил заезда могут привести к недопуску на игру или перенос входа в игру на даты дополнительной регистрации (второй день).

Регистрация на полигоне начинается минимум за 6 часов до **построения**, согласно опубликованного регламента мероприятия - пожалуйста, уточняйте актуальную информацию заранее на орг. частоте (LPD. 10 / 433.300 МГц).

В ходе регистрации необходимо явиться на указанную локацию (обычно штаб МГ) в полном (!) антураже и сменными костюмами для их визуального допуска, получения вводного конверта с информацией и ресурсами, а также прохождением хронометража и допуска оружия.

По готовности или - крайний срок - за час до объявленного времени построения, весь автотранспорт, не получивший статус игровой техники, должен быть удален с полигона. Любое появление транспорта игроков вне условий угрозы здоровью и без уведомления организаторов и, как следствие, ломающее игровое погружение - будут расценены как неуважение к игрокам и организаторам проекта с соответствующими последствиями.

Все игроки, прибывающие на вторую (или последующие) регистрации, обязаны прибыть на Штаб и проинформировать кого-либо из состава организаторов о прибытии, уточнив точное время дополнительной регистрации и входа в игру. Въезд на полигон, где идёт игра, или вход без прохождения регистрации - строго

запрещены.

Все личные неигровые вещи, (за исключением бытовых и бивачных предметов типа палатки, спальника и кухонных принадлежностей), а также вещи, которые после старта будут считаться игровыми, должны быть возвращены на парковку и убраны в машины, если вы не хотите, чтобы они были введены в игру.

Свои шары **категорически** запрещены и должны быть удалены с полигона до начала регистрации

Внимание! Вольные сталкеры в антураже новичка обязаны после хрона сдать автоматические привода и гранаты на регистрации, для последующего выкупа у торговца в игре.

Группировки – перед началом игры должны централизованно, через командира, сдать в коробке свои гранаты своему игромастеру. **Любая** граната, находящаяся у игрока, может быть изъята - в том числе, не промаркированная. Не хотите, чтобы пиротехника луталась - сдавайте НПС на хранение или выкуп (до игры), а также делайте схроны.

Построение (или парад) проводится организаторами перед стартом игры для приветствия и общего информирования игроков в массовом порядке. В случае задержки предыгровой подготовки, построение может быть отменено.

После окончания игры, проводится финальное построение для подведения локальных итогов игры, выражения благодарностей и сбора вещей для переноса между играми.

Старт игры назначается на построении по часам, дублируется и объявляется по орг. частоте и подтверждается локальными игромастерами. Игроки стартуют согласно своим ролям: группировки на базах, сталкеры в Баре, новички в указанном заранее квадрате. Если по вводному квесту вам необходим старт внутри Зоны вне указанных локаций, напомните об этом организаторам после построения.

Перечень НЕ изымаемых предметов:

- личные аптечки и/или продукты питания необходимые по показаниям здоровья
- привода и LARP
- личные предметы бытового и бивачного характера, в том числе инструменты
- элементы личного антуража, в том числе личные контейнеры не промаркированные «игровой предмет»
- мины, шелы, гильзы, клейморы (игрок вправе потребовать разрядить на месте, лутаемый не вправе отказать)

- стартовые вводные, являющиеся квестом персонажа, а также история болезней.
- личные жетоны истории.
- чип костюма для ПДА, чип брони.

Игровые предметы и манипуляции с ними.

Все нижеследующие предметы, находящиеся на полигоне к моменту старта игры, автоматически считаются игровыми и могут быть отображены у вас при игровых взаимодействиях. Если вы не хотите допустить “лутаемости” этих вещей со старта, согласуйте их сдачу игромастеру в ходе регистрации, для дальнейшего выкупа по игре.

- продукты питания
- сигареты
- бинты
- шары, в том числе находящиеся в магазинах (если шары невозможно достать из магазина (например шелы, клеймор) игрок вправе потребовать отстрелить боезапас в землю, лутаемый не вправе отказать).
- артефакты
- игровые контейнеры
- чипы антирады и аптечки
- квестовые предметы
- игровые деньги
- вода
- пиротехника: гранаты, таги (в том числе без чипов).
- карточки оружия

Игровые предметы и манипуляции с ними

Все квестовые предметы помечены маленькой игромастерской маркировкой:

- квестовый предмет
- Разрушаемо/Открывается по квесту
- Неразрушаемо (вообще)
- Удержание максимум 2 часа (продлить владение таким предметом можно только с разрешения Вашего игромастера.) Если предмет необходимо спрятать, Игромастер должен знать местонахождение схрана.
- Артефакты не маркируются.

ЗАПРЕЩЕНО ЗАКРЫВАТЬ НА ЛИЧНЫЕ (НЕМАСТЕРСКИЕ) ЗАМКИ ИГРОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ.

АНТУРАЖ И ЭКИПИРОВКА.

Антураж и внешний вид.

Частный антураж костюмов (см. ниже) стандартизирован по требованиям МГ “Морок” с изменениями и расположены отдельными файлами в группе игры в Вконтакте.

Антураж мероприятия копирует антураж компьютерных игр серии STALKER и старается максимально приблизить внешний вид игроков на полигоне к духу компьютерной игры и её визуала. Учитывая игровые условности и особенности реальной экипировки, подгонка и кастомизация костюмов допускается и приветствуется, но не вступая в противоречие с так называемым правилом “5 метров” при котором на дистанции в 5 метров, можно наверняка опознать фракционную принадлежность игрока, согласно ЛОРу мира и требованиям антуража в представленных файлах.

Дух сеттинга приветствует использование кустарных, состаренных или вещей советского/постсоветского периода. Не используйте ярких и кричащих цветов для сопутствующего снаряжения и экипировки, избегайте камуфляжных расцветок, если не имеете отношения к соответствующей группировке. Старайтесь не использовать сверхсовременного и/или неподходящего роли игрока снаряжения - жесткого ограничений по внешнему виду приводов и подобных вещей нет, но не ломайте антуражность персонажа.

Игровые костюмы и броня.

Костюмы - визуально должны соответствовать представленным требованиям в файле: https://vk.com/topic-159906474_36245398

Некоторые костюмы являются “минимальным антуражем” для допуска на игру и не дают высоких защитных функций на электронном ПДА “Луч”.

Максимально удачные копии игровых костюмов, наоборот, будут давать игрокам ощутимый цифровой бонус к параметрам защиты на ПДА “Луч”.

Костюмы и элементы его антуража являются неотчуждаемыми. Без надетого костюма запрещается использование соответствующего чипа костюма для ПДА “Луч”.

Если у вас возникают вопросы в исполнении и нюансах или вы шьете сложный костюм с нуля самостоятельно, рекомендуем на каждом из этапов сверяться с МГ, дабы избежать критических ошибок и фрустрации.

Рекомендуется иметь в запасе хотя бы 1 запоминающуюся деталь антуража для визуальных изменений облика в случае ролевой смерти персонажа, например верхнюю одежду, характерный шемаг-бандану, тренировочные штаны вместо джинсы итд.

Броня - является частью элемента антуража, неотчуждаема. Дает владельцу возможность после перевязки использовать не только нож, но и вторичное оружие и гранаты. Использовать основное оружие до излечения у Медика по-прежнему запрещено.

Внешний вид брони делится на 2 категории:

- плиты, встроенные в указанный антураж (см. выше) в качестве апгрейда у Техника.
- носимой в сочетании с основным антуражем реально существующий СИБЗ.

В ОБОИХ СЛУЧАЯХ ДЛЯ ПРИДАНИЯ ВЕСА ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ИМИТАЦИОННЫЕ СРЕДСТВА: суммарный вес костюма должен быть не менее 3 кг без учета предметов внутри, вес отдельного СИБЗ - не менее 5 кг.

Для апгрейда костюма и интеграции плит, вам необходимо найти НПС-Техника, который сможет провести данную модификацию.

В случае с отдельными СИБЗ, модель и внешний вид, а также тип ввода в игру (сразу или покупкой) обговаривается индивидуально.

Бонус от использования брони (обе категории) используется при ношении соответствующей брони и наличии аналогичного чипа. Чип неотчуждаем, и выдается торговцем при продаже СИБЗа, Техником при интеграции плит, либо будет выдан на старте.

Маркер оживления: **"Кажется этот ещё дышит!"**

Данный маркер призван дать возможность владельцам брони сохранить свою жизнь, либо разнообразить игровой процесс пленением вместо посещения мертвяка. Такое повышение итоговой живучести выгодно отличается от весьма спорной "хитовой системы" бронешилетов, хоть и не так явно влияет непосредственно на сам бой.

По окончании боевого эпизода, игрок, обладающий визуалом и чипом брони, и получивший в ходе боя статус тяжелого ранения (условно убитый, в том числе и гранатой), может быть оживлен и пленен победившей вражеской стороной.

Разберем детально:

0) Игрок с броней получает статус "Тяжран" в ходе боя. Его группа проигрывает. Победившая вражеская сторона начинает процесс обыска погибших. Кто-то из победителей замечает игрока в броне, и в процессе лута игрока, отчетливо произносит фразу-маркер **"Кажется этот ещё дышит!"**

2) Игрок-броневик в тяжране, может согласиться на отыгрыш и прийти в сознание, автоматически возвращаясь к статусу "Кровотечение" и "Пленён".

2.1) Игрок-броневик в тяжране, может отказаться от данного отыгрыша и дождавшись окончания лута, отправиться в мертвяк по стандартным правилам.

Запрещается:

- тяжело раненый боец не может быть "оживлен" дружественной стороной по данной механике;
- "оживлен" может быть только 1 тяжелораненый боец за боевой эпизод - выбирайте мудро;
- не может быть использована иная формулировка ролевого маркера или посредством дистанционной или иной связи кроме как вербальной в упор;
- маркер не может быть использован принудительно (без согласия бойца в броне) или задним числом (группа условно убитых ушла, затем кто-то передумал ит.п.).

Переодевание:

Вы можете создать кроме основного антуража, любой дополнительный костюм, соответствующий миру сталкер и удовлетворяющий правилам по антуражу игры. И переодеться в него в любое время с целью маскировки, дезинформации, шпионажа или диверсии. Такой антураж сдается на хранение или последующий выкуп торговцу в ходе регистрации.

Контейнер для переноски артефактов:

Специальный контейнер, для переноски и хранения артефактов. Общий антураж выполняется в научном стиле или кустарном стиле с намеком на науку. Варианты для примера можно найти в группе игры.

Контейнер, изготовленный Игроком, является элементом антуража и не отчуждаем.

- Количество переносимых в одном контейнере артефактов зависит от фактического количества отделений в контейнере, отделения должны быть четко обозначены перегородки и артефакты не должны соприкасаться.
- Допуск контейнера рассчитанного на более чем три ячейки производится организаторами до игры, либо на полигоне при регистрации. Такой контейнер может быть отправлен на "выкуп" у торговца в ходе игры.
- На игре будет возможно приобрести за игровые деньги контейнеры, но их количество будет крайне ограничено, они являются отчуждаемыми и промаркированными (игровой предмет).
- Количество переносимых контейнеров не ограничено.
- Игрок без контейнера не имеет права переносить артефакты, если не использует иных квестовых предметов приспособленных для этого.
- Личные контейнеры игроков должны легко открываться и не закрываться на различные замки.

Спецснаряжение.

- **Радиосвязь** используется игроками свободно на общедоступных частотах и каналах. Общий орг. канал для связи организаторами - **LPD. 10 / 433.300 Мгц** используется для срочной связи с игромастерами. Категорически запрещается сканировать частоты для поиска внутренней орг. частоты. Диапазоны прочих частот, включая общий сталкерский канал доводятся на построении или в

личном порядке. Прослушивать игровые частоты можно, создавать помехи, “забивая эфир” - нет.

- **ПНВ и ТПВ, экзоскелеты*** в перспективе***** могут использовать группировки, исходя из базового ограничения 1 ед. спецснаряжения на 10 человека, но финализируется региональным мастером группировки: ТПВ при этом занимает сразу 2 квоты, либо выкупается у торговца за ощутимую сумму.
Вольные сталкеры желающие использовать ПНВ и ТПВ обязаны сдать их торговцу до игры и выкупить в процессе игры у него - цена на такое снаряжение будет крайне высокой, и, возможно, его приобретение займет не одну игру.
- Ограничение фонарей - не выше 200 люм. Запрещены **ЛЦУ** и стробоскопы.
- **Штурмовые щиты**, “живые баррикады” и прочие инсинуации - запрещены в любом проявлении.
- Прицелы, тактические рукояти, дополнительные точки крепления, эргономические рукоятки и все прочие вещи этого порядка, известные в народе как “**тактический обвес**” не регламентирован правилами номинально, но при расчете наценки на чип оружия для каждого подобного оружия, НПС-Торговцы будут учитывать все навороты и увеличивать стоимость оружия.
- **Подствольные гранатомёты.** Игрокам разрешается использование подствольников ТОЛЬКО душевого типа и ТОЛЬКО на “грингазе”.
Подствольники душевого типа поражают монстру и людей по правилам гранаты, но без радиуса три метра во все стороны и попадание должно быть акцентированным. Стрелять необходимо с расстояния не более 3 метров и обязательно крикнуть «подствольник!» - обманывать нельзя. В подствольники можно заряжать шары только определенного цвета, объявленного на построении перед игрой, свои шары и шары, предназначенные для приводов, заряжать в душевой подствольник запрещено.

Запрещены:

- Любые таги, недушевого типа (это те, которые выбрасывают болванку-снаряд, а не облако шаров).
- Любые подствольники на отдельном шасси/”карманном” варианте. Требования антуража подствольных и ручных гранатометов регламентируют использование данного снаряжения только в формате “под стволом” / “на полноценном внешнем шасси/полноразмерном ложе”.

Попросту говоря, подствольник, либо должен быть под стволом привода, либо размещен на полноценном ложе - всевозможные миниатюрные карманные картечницы не допускаются (в качестве примера - ручной гранатомет м79).

Допускается самодельная (“напилинг”) модификация данного вооружения до габаритных размеров, но без внесения конструктивных изменений в принцип работы.

Оружие: привода, LARP и пиротехника.

- Все типы оружия проходят допуск в ходе регистрации и получают соответствующую отметку о хронировании.
 - Все типы огнестрельного оружия, а также подствольные гранатометы и ручные гранаты, обязательно должны обладать игровым предметом “Чип оружия” (например, “чип автомата”, “чип пистолета” итд), закрепленном на корпусе оружия. Стрельба/использование нечипованного оружия является серьезным нарушением.
 - Все типы оружия (кроме гранат и шарового содержимого мин/клеимор) неотчуждаемы без разрешения их прямого владельца. Максимальное допустимое взаимодействие с чужим имуществом: убрать в сторону в случае плена/обыска, самостоятельно отомкнуть снаряженный магазин/обойму.
- В отношении чужого имущества действует непреложное правило “сломал - купил”, будьте уважительны и аккуратны.

Привода.

Для имитации огнестрельного оружия используются Airsoft изделия заводского производства сертифицированных фирм, внешне схожего с тем, что встречалось в самой игре и соответствующем временном промежутке (до 2009 года включительно). Настоятельно рекомендуется выдерживать общий дух мира при выборе оружия, хотя жесткой регламентации (кроме совсем редких образцов вооружения, вроде миниганов и крупнокалиберных снайп. винтовок) оружия на проекте нет.

Чем более необычно будет выглядеть ствол, тем дороже обойдется покупка соответствующего чипа оружия у Торговца и его “ремонта”.

Все без исключения обязаны пройти хронометраж приводов на регистрации перед игрой.

Показатели будут сниматься шарами организаторов 0.25 г. при выкрученном хоп-апе в «ноль» и должны не превышать следующие показатели:

Тип привода	Скорость (м/с) при M=0,2г.	Дульная энергия (Дж)	Скорость (м/с) при M=0,25 г.	Скорость при M=0,25 г и +5% погрешности измерения дульной энергии снаряда
Пистолет, дробовик, автомат	120	1,44	107,5	109,25 м/с (1,51 Дж)
Пулемет	140	1,95-1,96	125	127,6 м/с (2,06 Дж)
Снайперская винтовка-полуавтомат	160	2,54-2,56	142,5	146,5 м/с (2,69 Дж)

Превышение приведенных в этой таблице в последнем столбце значений недопустимо!

- Снайперская винтовка - расстояние ведения огня не менее 30 метров от цели, не менее 30 метров от здания при ведении стрельбы внутрь здания.
- Пулеметы - перенос пулемета возможен только двумя Игроками. Короб снаряжается шарами на общих условиях (!).
- Шары для игры будут закупаться Организаторами. **Свои шары привозить и использовать на игре СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО**. Обмен организаторских шаров на свои ЗАПРЕЩЕН.
- Обращаем Ваше внимание, что в закрытых помещениях ЗАПРЕЩЕНО стрелять из оружия, выдающего более 120 м\с.
- Преднамеренная стрельба в упор ЗАПРЕЩЕНА, кроме пункта взятие под стражу.
- Привода которые не могут быть "отхронены", по любым причинам, к игре не допускаются.
- Допуск ВВД возможен, но его внешний вид и общая антуражность с баллонами будет подвергнута особой критике. Подробности допуска смотрите в приложениях к данной редакции правил в конце документа. Выражаем благодарность Дмитрию Меншутину и Юрию Евсютину за подготовку данного дополнения.

LARP.

Допускается и настоятельно рекомендуется использование протектированного оружия ближнего боя, предпочтительно, холодного. Каждое такое оружие должно пройти проверку и получить допуск до начала игры на регистрации. Организаторы оставляют за собой право не допустить к игре любое оружие, которое, по их мнению, травмоопасно, предоставляет чрезмерно несбалансированное преимущество или слабо соответствует прототипу/антуражу мира.

Для имитации ножей рекомендуется использовать тренировочные ножи ColdSteel и аналоги без острого/жесткого окончания “клинки”/навершия. **Общая длина до 35см** (с рукоятью). LARP может быть чуть длиннее (~ на 5 см), но должен быть соответствующе антуражу окрашен и качественно выполнен. Поражающая часть ножей должна иметь характерный стальной цвет - болванки будут недопущены.

- Запрещено метать оружие.
- Запрещено “алебардить” оружием ближнего боя, приматывая его на палки/ветви и прочими способами удлинять поражающий фактор.
- Запрещается использовать приемы рукопашного боя, подсечки и любые попытки прямого контакта без “фехтования”.
- Запрещается хватать оружие за режущую/поражающую часть.
- Запрещается наносить любые удары в голову.

Пиротехника:

Игрокам разрешается использование только сертифицированной пиротехники, антуражного внешнего вида: нельзя использовать самодельную пиротехнику в любом виде, а также сертифицированную в форм-факторе внешнего вида “страйкбольного картонного тубуса/туалетной втулки”.

Гранаты должны быть выполнены в форме реальных прототипов: РГД-5, Ф-1, РГС и пр. Соответствие должно быть внешнего антуража: массогабаритность и принцип инициации не регламентирован. Сертифицированные гранаты форм-фактора внешнего вида “страйкбольный картонный тубус” могут быть использованы в качестве зарядов для растяжек и минирования.

Запрещены миномёты, а также любые пиротехнические устройства на базе “стрел” и прямых аналогов.

Гранаты и Пиротехнические мины:

- Мощность заряда гранаты должна быть не выше 4 корсара.
- Гранаты, мины и растяжки поражают цели по правилу 3 метров от места подрыва, а также направленным поражающим элементом.
- Мины-“лягушки” от любого производителя запрещены из-за повышенной травмоопасности.
- Мины-растяжки и дистанционные заряды должны быть расположены на уровне коленей и ниже.

Игрокам запрещается:

- Использовать просроченную, неисправную, не сертифицированную пиротехнику.
- Взаимодействовать (подбирать\пинать) с чужой активированной пиротехникой.

- Использовать любые НЕ страйкбольные дымы, с элементом горения более 2х минут, любого цвета отличного от белого.
- Гранаты с зарядом мощностью выше 4 корсара или не сертифицированные гранаты, сделанные в кустарных условиях
- Обычные петарды и фейерверки, а также осветительные ракеты (РОП итп), или армейские аналоги. По предварительному согласованию с игромастерами может быть использован только “сигнал охотника”.
- Если при ранении или смерти у Вас в руке находится активированная пиротехника, Вы обязаны отбросить гранату в сторону, не во врага. Взрыв такой гранаты не является боевым фактором.
- Запрещается создавать пиротехнические ловушки под своим телом, накрывая гранаты собой или элементами своего антуража.
- Использовать любые таги недушевого типа.\

ДЫМЫ:

Допущены ТОЛЬКО сертифицированные страйкбольные дымы с элементом горения не более 2х минут.

- Запрещено использовать дымы в помещениях и объективно пожароопасных локациях (палаточный лагерь, склад сена, сухое поле и так далее).
- Категорически запрещено использовать дымы в помещениях.
- Игрокам разрешается привозить ТОЛЬКО дымы белого цвета.

Чип гранаты для таких дымов не требуется.

Охолощенное оружие:

Охолощенное оружие допускается на проект только по ПРЕДВАРИТЕЛЬНОМУ согласованию с организаторами участникам группировки Военные для увеличения антуражности проекта.

Патроны и оружие не предоставляются организаторами.

Запрещается использовать Оружие в замкнутом пространстве, вблизи открытых источников огня или топливных (в том числе газовых) приспособлений и емкостей.

Запрещается стрельба по направлению человека и в упор (ближе 1-го метра). кроме как в воздух.

Оружие не может использоваться в качестве альтернативы страйкбольным или ларповым видам вооружения и не несет игромеханической функции, кроме антуражности (им нельзя поигрово убить, ранить или оглушить).

Оружие и боеприпас к нему является неизымаемым элементом антуража игрока.

Оружие без фактического разрешения организаторов на полигоне к использованию строго запрещено.

ТЕХНИКА НА ИГРЕ.

Техника участвующая в игре обозначается приклеенной киперной лентой со всех 4-х сторон Транспортного Средства.

ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ С ТЕХНИКОЙ, НЕ УБЕДИВШИСЬ В ЕЕ ИГРОВОЙ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ — ЗАПРЕЩАЕТСЯ.

Водитель техники является НЕИГРОВЫМ персонажем и во всех спорных моментах, касающихся техники - его голос является финальным мастерским решением.

Автомобили двигаются по полигону не быстрее 10 км/ч и с включенной фарами.

Поражение техники:

1. Целенаправленная стрельба в автомобиль и из него запрещена.
2. Остановка и уничтожение автомобиля происходит посредством пиротехники (гранат). Первая граната взорвавшаяся под автомобилем останавливает его и не дает возможности двигаться в течение 10 минут. Находящиеся внутри игроки могут выйти после полной остановки а/м.
Вторая граната уничтожает автомобиль вместе с пассажирами.
3. Если транспорт не был уничтожен и боевой эпизод завершен, водитель-игромастер засекает 10 минут на его ремонт (не суммируются со штрафом за остановку), после которого может продолжить движение.

Взаимодействие с техникой.

1. Внутри салона а/м ЗАПРЕЩЕНО использовать любое оружие, кроме ножей.
2. Командиром а/м считается игрок занимающий пассажирское сидение рядом с водителем-игромастером. Он отдаёт команды водителю ("движение вперед", "остановка" и т.д.), а так же ориентируется на стационарное ПДА а/м. В случае смерти командира, техника останавливается до того момента, пока новый игрок не займет командирское место.
3. Игроки внутри а/м получают флэшки защиты в свои ПДА с определенным уровнем защиты от разных источников угроз. По окончании поездки флэшки обязательно необходимо сдать водителю-игромастеру.

БОЕВЫЕ И РОЛЕВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ.

Боевая система.

В игре отсутствует понятие численных хитов жизни.

Вместо этого используются различные статусы, отображающие здоровье или осложнения здоровья персонажа:

“Здоров” - персонаж полностью здоров. Таков персонаж по умолчанию, либо после успешного Лечения.

“Кровотечение” - персонаж получил урон и был переведён в состояние “Истекающий кровью”. Персонаж не может вести бой и активно передвигаться. Ему необходимо оказать первую медицинскую помощь путем бинтования во избежание смерти и для восстановления его минимальных возможностей.

“Ранен” - персонаж получил первую помощь и был перебинтован, но продолжает страдать от последствий ранения и сильно ограничен в действиях. Вылечить ранение может только медик путем операции.

“Тяжелое ранение” или **“трёхсотый”** - персонаж не успел получить первую помощь, находясь в статусе “Кровотечение” или получил новый урон (его добились до получения первой помощи, либо он был повторно атакован, находясь в статусе “Ранен”). Такой персонаж отправляется в Мертвяк для отбытия штрафного времени и прочих санкций. С точки зрения мира, такой персонаж находится в тяжелом состоянии и ему требуется госпитализация, либо он временно отключился/пропал без вести/в коматозе и т.п. С точки зрения игромеханики это условная смерть.

“Смерть” - персонаж был уничтожен по ролевым правилам убийства и его персонаж завершил свой жизненный путь. Игрок отправляется в Штаб на деролл, разбор полётов и создание нового альтер-эго.

Поражение игроков другими игроками или игротехническими персонажами и снижение статуса здоровья производится путем:

- попаданием из airsoft имитации оружия: однократное попадание (короткая очередь засчитывается как одно попадание) в любую часть тела.
- попаданием LARP имитацией холодного оружия/контактной атакой игротехника-мутанта в любую часть тела, кроме головы и кистей рук.
- по итогу прочих взаимодействий, описанных ниже.

Поражение игроков пиротехникой или выстрелом подствольного гранатомета/дробовика сразу приводит к состоянию **“Тяжелое ранение”**: лут с такого игрока собрать нельзя, имущество считается сильно поврежденным.

Кровотечение и Ранение.

- 1) Получив урон, Игрок считается “Истекающим кровью”. Второе попадание любым способом приводит к Тяжелому ранению. (см. пункт “Тяжран”)
- 2) В таком состоянии (“истекающий кровью”) прекращаются все боевые действия. Игрок становится некомбатантом (не ведет никаких боевых действий, не может использовать никакое оружие. Граната, взведенная до ранения, отбрасывается в сторону (НЕ ВО ВРАГА), либо деактивируется).
Пока он не получит первую помощь (перевязка бинтом) - не может лутать.
Истекающий кровью игрок может использовать бинт самостоятельно (см. пункт 3), звать на помощь и способен передвигаться ползком на расстояние не более 10 метров.
- 3) Место ранения необходимо перебинтовать полным бинтом (открыть новый бинт, использовать весь бинт целиком). Раненый может перебинтоваться сам или попросить товарища.
- 4) Если бинта нет, то по истечению 10 минут Игрок считается погибшим от “потери крови”. На ПДА необходимо активировать режим самоубийства (см. пункт Смерть).
- 5) Перебинтованный Игрок считается Раненым.

Раненый не может:

- использовать гранаты, подствольный/душевой гранатомет, пистолеты, основное оружие (автоматы, пулеметы, винтовки);
- бегать;
- получить новое ранение (оно сразу приведет к тяжелому ранению, без нового перехода в состояние “истекает кровью”).

Раненый может:

- использовать нож;
- при наличии Брони: использовать пистолет и гранаты.
- ходить не быстрым шагом/с помощью товарища (если ранен в ногу, то только хромая);

ВЫЛЕЧИТЬ ОТ СТАТУСА “РАНЕН” МОЖЕТ ТОЛЬКО МЕДИК, ПУТЁМ ПРОВЕДЕНИЯ ОПЕРАЦИИ.

Перечень взаимодействий:

- Лечение. Осуществляется любым персонажем. Необходим электронный Чип-аптечка. Вставляется в ПДА, восстанавливает жизнь, после использования вынимается и возвращается игромастеру.
- Вывод радиации. Осуществляется любым персонажем. Необходим электронный Чип-антирад. Вставляется в ПДА, снимает накопленную радиацию, после использования вынимается и возвращается игромастеру.
- Первая помощь. Требуется целый бинт. Осуществляется любым персонажем самостоятельно или любым иным игровым персонажем.
- Операция. Производится только игровыми персонажами, имеющими профессию Медик и при наличии Медицинского набора. Может быть проведена в Стационаре или в поле.
- Ремонт и апгрейд костюмов. Производится специальным НПС Техником (товарищ Бармена). При наличии игрока-поручителя, имеющего профессию Инженер, стоимость услуг НПС снижается.
- Стационарный уход. Производится в утвержденном стационаре любым Медиком в присутствии игромастера локации. Требуется получасовой занятости Медика. Лечит и выводит радиацию персонажа, за кем производится уход без траты лишних ресурсов.
- Диверсия: подрыв генератора. Производится любым персонажем. Требуется оповещения игромастера и двух чипованных гранат, которые передается мастеру. После извещения о своих намерениях, диверсант должен физически добраться до генератора и сделать его фотографию или составить четкое словесное описание ближайшего окружения, после чего вернуться к игромастеру и известить его об условиях старта диверсии.
В случае успеха, локация лишается Энергии до факта ремонта генератора, но не более двух часов реального времени.
Если игроком-диверсантом является персонаж с профессией Инженер, потребуется лишь 1 граната, а срок отсутствия Энергии на данной локации - не ограничен и восстанавливается лишь по факту ремонта.
- Диверсия: подрыв двери. Производится любым персонажем. Взорвать дверь может любой игрок с помощью комплекта «динамит + взрыватель + провода» + взорванная по отмашке мастера граната.
После чего игромастер локации открывает дверь и закрывать ее больше нельзя, до факта ремонта двери персонажем с профессией Инженер.
Внимание! Такой подрыв осуществляется только в присутствии игромастера. И использованный комплект для подрыва передаётся ближайшему игромастеру.

- Ремонт после диверсии: дверь/генератор. Выполняется персонажем с профессией Инженер. Требует получасовой занятости Инженера и произвольной “цены”, которую назначает игромастер локации для приобретения условных ресурсов для ремонта. Ценой могут быть как игромеханические ресурсы, так и материальные ценности или даже определенные задания.

Операция.

Операция - это игровое взаимодействие в ходе которого персонаж с профессией Медик антуражно помогает избавиться другому персонажу от статуса Ранен и бинта. Также Медик оставляет именную отметку о проведенных действиях в истории болезней игрока. Такая отметка, если была проставлена за 2 часа до следующего тяжелого ранения, сокращает штрафное время игрока в мертвяке.

Профессия Медик может быть получена игроком для своего персонажа ТОЛЬКО до игры путем: согласования квенты с игромастером + подготовки и фотодопуска медицинского набора.

Мед. набор минимально должен включать в себя:

- Мед сумка или иной узнаваемый формат транспортировки (красная сумка спасателя итп)
- Три игровых комплекса для антуражного отыгрыша разных типов ранений.
- Мобильный телефон с подключением к сети Интернет для использования web-интерфейса калькулятора медицины.

Взятие под стражу (задержание):

Осуществляется путем взятия на прицел одного Игрока или группу Игроков (осуществляется явная угроза смерти, рекомендуется объявить угрозу вслух).

Взявший под стражу может потребовать сложить оружие и выполнять его требования. Игрок, которому угрожают, имеет право не выполнять требования, но тогда возможен расстрел с любого расстояния.

Пленение:

Пленение может быть осуществлено двумя путями:

- 1) Путем оглушения с последующим связыванием
- 2) Путем взятия под стражу с последующим связыванием (осуществляется угроза жизни, требование выполнять приказы. В этом случае потенциальный пленный может выбрать смерть, отказавшись выполнять требования (помни, что жизнь у тебя одна и переоценить её сложно)).

Плен:

- 1) Будучи связанным, Игрок считается плененным
- 2) Один Игрок может пленить одного или группу Игроков находящихся у него под стражей.
- 3) Пленение обязательно к визуальному отображению путём связывания рук ПЕРЕД собой тонкой веревкой или одним слоем изоленты, так чтобы пленник мог свободно снять/разорвать путы, в случае, например неигровой ситуации с угрозой для здоровья (падение, порез, И так далее).
- 4) Условная физическая непрочность пут не может быть использована для освобождения пленником.
- 5) В случае плена вы должны быть готовы к минимальному физическому контакту с пленителем. Пленитель имеет право производить обыск и изъятие согласно действующим правилам.
- 6) Плен может длиться не более 2-х часов (по обоюдному согласию плен может длиться дольше). По истечению времени, если пленного не отпустили и не дали бежать, автоматически наступает статус Тяжелого ранения.
- 7) Если по истечению 2-х часов пленного отпускают, пленители (вся группировка считается пленителем) не имеют права повторно брать под стражу, пленять и оглушать в течение 10 минут.
- 8) Плененный может передать Игровое оружие другому Игроку с целью собственного освобождения или уничтожения пленителя, если оно не было ранее изъято пленителем.
- 9) Плененный Игрок может воспользоваться своим оружием (или оружием другого Игрока с его предварительного разрешения) если физически может дотянуться до него, а так же если оно не было ранее изъято пленителем (например нож в рукаве).
- 10) Пленный Игрок может совершить побег со связанными руками.

Пленный Игрок не имеет права:

- 1) Освободить себя самостоятельно, если находится под наблюдением игрока пленившей стороны (охранника)
- 2) Использовать чужое игровое оружие без разрешения владельца.
- 3) Привлекать внимание Игроков голосом к факту своего нахождения в плену, если пленитель обозначил, что у пленного “кляп во рту”.

Освобождение из плена:

- 1) Веревка, связывающая руки, была “перерезана ножом” или развязана другим человеком (имитация перерезания длится в течение 30 секунд).
- 2) Веревка была перерезана плененным, если он смог достать нож (имитация перерезания длится в течение 1 минуты)

- 3) Если плененный оставлен более чем на 10 минут без охраны (людей) в помещении, либо на улице рядом с ним нет никого более 10 минут.
- 4) Игрок считается свободным от плена в случае тяжрана/смерти пленителя по прошествию 10 минут после окончания эпизода, если его повторно не пленили другие Игроки в этом эпизоде.
- 5) Неудачный побег с возвратом в плен в течение 5 минут считается одним пленением (время плена не обнуляется).
- 6) Пленник получил статус Тяжелого ранения. Удерживать “трупы” нельзя. Если пленителям необходимо условное тело, игромастер фиксирует факт его нахождения на локации, но на срок не более получаса.

Обыск:

- Процесс обыска может быть двух видов, в зависимости от полового признака.

Свой пол:

«Реальный»: Игрока обыскивают реально, с выворачиванием всех карманов и т.д. если при таком обыске чего-то не находят, то это проблема обыскивающего.

Противоположный пол:

«Игровой»: Обыскивающий говорит и указывает на место, которое обыскивает (пример: «покажи, что у тебя в левом нагрудном кармане»). Обыскиваемый обязан выложить все предметы, находящиеся в указанном месте, не обманывая

- *Обыск противоположным полом*- по умолчанию используется игровой обыск, но обыскиваемый Игрок в праве выбрать и реальный обыск.

- *Запрещено* прятать игровое имущество в нижнем белье.

- *Допуская саму процедуру обыска*, обыскиваемый заведомо должен быть готов к факту минимального физического контакта со стороны обыскивающего по отношению к нему самому, его оружию и снаряжению. Если вас поставили на колени и обыскивают вас и ваши вещи, обыскивающий в праве отсоединить магазин от вашего оружия или отложить его в сторону - со всей осторожностью.»

Допрос/пытки:

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

Плененному на выбор предлагается минимум 3 варианта пыток, из которых пленённый обязан выбрать одну.

- Пытка проводится по принципу соревнования с палачом: гляделки, отжимания, игра в карты, кубики, подтягивания и другие по договоренности сторон.

- Всей пыткой считается одно выбранное соревнование.

Результаты пыток:

- Игрок отказывается от трех предложенных пыток - он считается не выдержавшим пытки и обязан правдиво и развернуто ответить на 3 вопроса, после этого игрок считается Тяжело раненым;
- Игрок проигрывает палачу – он считается не выдержавшим пытку и обязан развернуто ответить на 5 вопросов. На 3 необходимо ответить правду, на любых 2 имеет право солгать, после этого Игрок считается Раненым.
- Игрок выигрывает у палача – считается выдержавшим пытку, преисполнился негибимой железной волей, и не обязан отвечать на вопросы, остается Здоровым.
- Повторное применение пыток за одно пленение игрока только по обоюдному согласию.
- Проведение пыток может сопровождаться отыгрышем пыточных действий по обоюдному согласию.

Внимание! Подвергнуть полноценным пыткам, рассчитывая на правдивые ответы в случае успеха, можно только здорового персонажа. Раненых и тем более Истекающих кровью вы можете запугивать, но крепкого допроса им не выдержать. Мораль: хотите пытать - берите пленников здоровыми или будьте готовы их подлатать.

Оглушение:

- 1) Оглушение с помощью предмета производится путем касания со спины оппонента. Касание производится любым холодным дробящим оружием (а также прикладом автомата, рукояткой холодного оружия, рукояткой пистолета).
- 2) В состоянии оглушения жертва отыгрывает полную потерю сознания, молчит (за исключением ответов, которые нужно давать при игровом обыске), не может самостоятельно передвигаться и не видит происходящее вокруг неё.
- 3) При необходимости перемещения оглушенного способ транспортировки выбирается из двух возможных по обоюдному согласию: тащить оглушенного возможно по-настоящему (любым способом, даже лицом по земле) или оглушенный может поспособствовать собственной транспортировке.
- 4) Жертва находится в оглушенном состоянии в течение 10 минут.
- 5) Максимальное количество оглушений подряд - 3 раза, 4-ое оглушение приводит к тяжрану.
- 6) Любые шлемы защищают от оглушения, если находятся на голове потенциальной жертвы.

Кулуарное (скрытное) нападение:

- Кулуарное нападение осуществляется проведением холодным оружием от ключицы до ключицы, выраженным движением, со стороны спины. Колющий удар запрещен. Такое нападение переводит жертву сразу в статус “Тяжелое ранение”, минуя стандартные стадии.
 - Игрок пораженный таким способом обязан, не включая красного фонаря, не повязывая красной тряпки, не разговаривая, не задерживаясь и без каких либо объяснений, покинуть место нападения. Отойдя приблизительно на 40 метров, он должен включить красный фонарь и/или красную тряпку, включить «суицид» на ПДА, отправиться в мертвяк.
- По желанию, атакующий может потребовать у жертвы остаться на месте в течении 5-ти минут, во время которых он не будет вступать в игровое взаимодействие, не привлекать к себе внимания, не зажигать красный фонарь, не повязывать красную тряпку. По истечении 5-ти минут жертва обязана включить красный фонарь и/или красную тряпку, включить «суицид» на ПДА, отправиться в мертвяк.

Тяжелое ранение:

- При получении Тяжелого ранения, Игрок обязан надеть красную повязку (день) или зажечь красный фонарь (ночь), дожидаться окончания игрового/боевого эпизода, и не мешая остальным участникам действия (присесть или лечь, не перемещаясь с места смерти).
 - После окончания эпизода (когда возле игрока уже нет людей) игрок должен отправиться в мертвяк, АКТИВИРОВАВ НА ПДА режим “суицид”. Также можно отправиться в мертвяк если после окончания боевого эпизода в течение 5 минут на игрока никто не обратил внимание. Если же при попытке покинуть эпизод, на него обратили внимание и попросили задержаться для лута, то нужно остаться пока лут не будет окончен.
- *Эпизодом считаются события, происходящие в данный момент времени при участии минимум одного живого игрока.

По прибытию в мертвяк и регистрации факта Тяжелого ранения у Мастера мертвяка, Игрок обязан сдать ему чип-ленту со своего самого лучшего оружия.

Если игрок обладает **личным жетоном истории**, он может сдать его игромастеру мертвяка, чтобы сократить штрафное время мертвяка вдвое.

Если игрок обладает отметкой в своей истории болезней, гласящей об успешной операции, которая была проставлена за 2 часа до тяжелого ранения, то срок его штрафного времени снижается на 30 минут.

Тяжелое ранение наступает:

- 1) В случае оглушения тупым предметом, оглушивший может забить оглушенного до коматозного состояния (необходимо имитировать нанесение еще 3 удара по оглушенному, и 4-ый станет фатальным).
- 2) Повторное попадание шара или касание ножом в любую часть тела некомбатанта, истекающего кровью, или раненого и перебинтованного приводит к тяжелому ранению.
- 3) Поражение пиротехникой на расстоянии 3 метров – Игрок считается сразу тяжело раненым, без предыдущих стадий потери здоровья (исключением является экзоскелет). При взрыве гранаты в помещении менее или равном 20м² без капитальных укрытий (например: бетонная стена, бетонная яма, бетонная колонна не уже 40см, чугунная ванна и другие основательные укрепления), все игроки находящиеся в нем считаются тяжело ранеными.
Игрок пораженный гранатой лут не сбрасывает.
- 4) Тяжелое ранение от аномалий и радиации автоматически фиксируется на ПДА. Игрок, потерянный в Зоне таким способом, лут не сбрасывает.
- 5) Монстры тяжело ранят двумя четко выраженными касаниями в любую часть тела или удержанием в течение 3-х секунд (монстр в случае недопонимания сообщает - ранил он или отправил в тяжран. Слово монстра - закон и не оспаривается Игроками ни при каких обстоятельствах. Если монстр сказал, что тяжран Игрока, то необходимо обозначить стандартные правила отыгрыша тяжелого ранения (см. выше) и проследовать в мертвяк, активировав режим самоубийства на ПДА).
- 6) В случае отсутствия первой помощи (бинтование) после ранения, а также как “критический” исход операции.
- 7) В случае негативного выбора игрока в броне, отказавшегося от участия в модели вражеского оживления и пленения (см.Маркер оживления, отказ от ролевой фразы “Этот ещё дышит”).

Игровая память игрока после тяжелого ранения:

Сохраняется: роль, полученные квесты и память о схранах.

Аннулируется: память о том кто или что послужило причиной его тяжелого ранения, его личные игровые отношения с другими Игроками в локальном эпизоде, предшествующем тяжрану.

Уничтожение роли (персонажа)

Планируемое личное убийство обязательно **предварительно** согласовать с игромастером своей стороны.

Сразу после убийства игрока необходимо назвать жертве его игровое прозвище и сказать, что вы убили его как персонажа. Тогда теряются не только память о смерти,

но и сам персонаж: его квента, история с серии игр и вводная на конкретно эту, все связи, квесты и общие знания. Если таким образом погибает командир локации, то после мертвяка он выходит рядовым бойцом.

Для убийства роли должна быть причина: квест, или личная история, которая не может быть решена иным путём, кроме как смертью одного из вовлеченных. Квест, выданный игромастером на ролевое убийство должен быть адекватно сложным по выполнению, в зависимости от его значимости для мира, но так или иначе должен вызывать определённые трудности. Персонаж убитый по-ролевому погибает окончательно независимо от обладания любым количеством жетонов истории. Просим Вас к этому отнестись с заботой и пониманием.

Внимание! На руке у каждого игрока висит ленточка с его игровым именем и если вы ее сможете сорвать с руки, она будет являться дополнительным неоспоримым доказательством смерти персонажа.

Игровые Базы/локации:

База - территория расположения группировки (локация) со всеми сопутствующими инженерными сооружениями и защитными конструкциями.

Инженерные сооружения и защитные конструкции – это в первую очередь, баррикады, двери, щиты на окнах и укрепления из мешков с землей, стены, в том числе из «нетканки», внутри локации.

Строительство базы должно быть завершено за два часа до начала игры, чтобы игромастер мог прийти и проверить. Если такого не произошло мастер оставляет за собой право потребовать разобрать некоторые части баррикад, конструкций или сооружений, если те не соответствуют правилам. Это же касается и газового оборудования.

Строительные инструменты могут быть использованы в ходе игры для актуального ремонта локации, только в присутствии персонажа с профессией Инженер: в его отсутствие инструменты должны быть убраны и не использоваться.

Строительство баз может проходить с использованием любых ручных механических или электрических строительных инструментов и материалов. При планировании строяка локации, до игры и заезда на полигон, командир каждой группировки должен уточнить у своего мастера какие ограничения по строительству есть.

При использовании газового оборудования необходимо соблюсти изоляцию газового оборудования от возможных соприкосновений с игровой пиротехникой – это деревянные или металлические «чехлы» на баллоны. И ограждение места подготовки от всей остальной локации.

К использованию допускаются только металлические газовые баллоны.

При использовании газового оборудования на локации необходимо соблюсти следующие правила:

- Отгородить место для приготовления пищи (кухня) каркасом размером не менее 2х2 метра, обтянутым сеткой, при этом размер ячеек сетки должен быть: минимальный размер ячеек 1х1см., максимальный размер ячеек 2х2см.
- На каркасе для кухни должен висеть знак «КУХНЯ».
- На каждом входе в локацию, где установлено газовое оборудование, должен висеть знак «ГАЗОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ»
- Кидать пиротехнические изделия внутрь кухни и взрывать пиротехнические изделия внутри кухни запрещено.

К использованию допускаются только металлические газовые баллоны.

Штурм (захват) локации/базы:

Локация «БАР» боевая, разрешается пользоваться приводами и имитацией холодного оружия, ларповыми имитациями оружия, допущенными к игре, использование **пиротехники** в локации «Бар» **запрещено**.

Удерживать ее полностью допустимо в течение 15 минут, если Вам для чего-то это нужно.

За захват бара никаких дополнительных бонусов не предусмотрено.

1) Остальные локации являются игровыми и захватываемыми по общим правилам.

2) Локация считается захваченной после уничтожения всех ее защитников, сдачи их в плен, побега защитников и удержания захватчиками локации в течение 10 минут, без любых боевых действий, как внутри, так и снаружи внутрь (пример: кто-то еще из вне стреляет внутрь).

игромастера засекает время удержания, и свидетельствует захват базы. После чего представитель захватившей стороны обращается к игромастеру взятой локации и получает от него мешок с трофеями, в дальнейшем содержимое мешка будет вычтено из количества снабжения проигравшей локации.

3) Повторный захват базы возможен спустя 1,5 часа, когда белые флаги будут сняты.

4) Если на входах Базы висит белый флаг. Это значит, что локация игровая (поговорить), но не боевая. В это время можно зайти и вести социальные взаимодействия, вести любые боевые действия запрещено, монстра на локацию с белым флагом не заходит.

Внимание! Белый флаг на локации вывешивается над всеми стандартными входами (дверные проемы или большие оконные проемы), но не более 4-х, на каждую сторону здания по одному. Белые флаги вывешиваются только игромастером и только в случае если локация взята штурмом.

Внимание! Если Вам на локации с белым флагом необходим особый предмет для вашего квеста и вы знаете как он называется и выглядит, то можете обратиться к игромастеру локации, он поможет Вам обыскать базу.

Внимание! Если Вам необходимо обыскать локацию с белым флагом, то можете обратиться к игромастеру локации, он поможет Вам обыскать базу.

Лут локации/базы:

После взятия локации и получения мешка с трофеями от игромастера, победившая сторона имеет право в присутствии игромастера обыскать локацию.

Можно брать на локации при обыске все то же самое, что и в перечне отчуждаемых предметов, кроме тех вещей, что не разрешит игромастер.

Внимание! Обыскивать локацию имеет право всего один человек, тот который ходит с игромастером. Остальные не имеют такого права и не должны брать что-либо на локации, они имеют право обыскать убитых противников.

Разрушение построенных защитных конструкций и инженерных сооружений:

Все возведенные сооружения являются игровыми и разрушаемыми во время боевых действий. Разрушать их допускается только при помощи собственного тела, личного привода, игрового ножа.

Классификация дверей

- 1) Обычная дверь / дверь запертая на любые механические приспособления: такая дверь может быть выбита по общим правилам разрушения баррикад, но в любой период игры. Если физической силы недостаточно, то дверь можно подорвать с помощью комплекта динамита.
- 2) «Бронированная дверь». Дверь запертая на механическое приспособление (позволяющее не удерживать ее от открывания руками) и обшитая по внешнему периметру полотна металлическими листами (или даже целиком выполненная из металла) может быть *только* подорвана (даже если физически ее сломать не вызывает затруднений). Не может быть сломана монстрами, кроме как в течении (диапазон час - перед/после) Выброса.

Размещение подобных укреплений требует предварительного согласования с организаторами.

- 3) ГЕРМО-дверь. Дверь, которую нельзя подорвать или вскрыть физической силой. Промаркирована соответствующе. Открывается исключительно по квесту, устанавливается только организаторами. Может быть сломана **монстрами ТОЛЬКО** в ходе Выброса.

Взорвать дверь (кроме гермо) может любой игрок с помощью комплекта «динамит + взрыватель + провода» + взорванная по отмашке мастера граната (см. Перечень взаимодействия).

Внимание! Такой подрыв осуществляется только в присутствии игромастера. Использованный комплект для подрыва передаётся ближайшему игромастеру.

Разрушение возведенных игроками сооружений после окончания боевых действий на базах приравнивается к вандализму и строго запрещено.

Примечание! Все строения из нетканки являются строениями из нетканки и могут быть сорваны или разорваны во время боевых действий.

Проемы и бойницы, в которые можно стрелять, просовывая дульную часть ствола: при строительстве баз учитывайте, что стрелять, просовывая дульную часть ствола можно в бойницы размером с лист А4 и большего.

Примечание! Но также учитывайте, что в остальные щели можно стрелять с расстояния 2м не просовывая дульную часть ствола в щель.

Это правило строгое и вводится для безопасности здоровья и во избежание «слепой стрельбы».

Стрельба «по-сомалийски», вслепую, без визуального контакта, запрещена.

ПРОЧИЕ ИГРОМЕХАНИЧЕСКИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

Игровая зона.

ВНИМАНИЕ: Пожизневых зон на игре нет.

Поэтому на базах и в палатках очки тоже снимать нельзя! Все палатки, стоящие в игровой зоне, и вещи, хранимые в них, автоматически вводятся в игру, в них могут залезть другие игроки, обыскать их, и, если захотят, даже лечь в них спать.

Бросать любые пиротехнические изделия внутрь палатки - строго ЗАПРЕЩЕНО.

Взрыв гранаты рядом с палаткой поражает в радиусе 3 МЕТРОВ, при этом палатка укрытием не считается.

Если вы приезжаете на игру Вы с этим автоматически согласны.

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

Бросать любую пиротехнику в палатки строго запрещено! Если есть такая необходимость - разрешается инициировать пиротехническое изделие рядом с палаткой. Все кто находился в этот момент в палатке поражаются по правилам пиротехники (3 метра в радиусе взрыва).

Выброс:

Выброс это внезапный всплеск пси-силы и иных форм нематериальной энергии из неизвестного источника близ центра ЧЗО. Его более детальное изучение ведется непрерывно, но сталкеры точно знают, что Выброс - чрезвычайно опасен, хотя и приносит обновление в Зону, меняя карты аномалий и наполняя её артефактами.

- За некоторое время до выброса будет дано звуковое оповещение.
- Точного отрезка времени от оповещения до момента выброса нет.
- Окончание выброса обозначается 3-мя короткими звуковыми сигналами (сирена)

Спасти от выброса можно несколькими способами:

- 1) Бар считается всегда защищенным от Выброса. Иные локации, являющиеся Базами, при выполнении условий Снабжения также предоставляют защиту от него. На каждой базе есть ограниченное количество дополнительных мест помимо членов группировки.
- 2) Также возможно укрыться в свободном строении. Вероятность выживания меньше 50%.
- 3) Обладать чем-то, что спасёт вас от Выброса.

Аномалии и защита от них:

Аномалия - образования неизвестной природы, появившиеся в Зоне после второй катастрофы. Представляют большую опасность для здоровья любого живого существа, но образуют артефакты.

Защита от аномалий:

1) Чип “Костюм”

- Вставляется в ПДА и добавляет защиту от аномалий и радиации. Использовать можно только при наличии антуража соответствующего костюма. Так же чипы «Костюм» постепенно ломаются под воздействием аномалий, и их защита ухудшается. Их нужно ремонтировать после смерти. Защита костюма, как и его апгрейды не дают бонусов при достижении показателя «Прочность» нулевого значения.

2) Так же возможен апгрейд костюмов до трех раз. Информацию об этом можно узнать у игровых персонажей, в частности Техника.

Снабжение локации.

Снабжением является общий универсальный ресурс, который тратит более-менее стабильная локация на производство своих благ. Это моделирует питание, охрану, мелкий ремонт, снабжение, вооружение “фоновых” персонажей, работоспособность данной группировки вне игрового фокуса и прочие условные детали экономики, которые обычно остаются за бортом истории.

Снабжение представлено 2-мя типами: **единичный груз**, содержащий не более 3 единиц и **ящик-поставка** из 10 единиц или более.

Единичный груз может быть найден сталкерами в Зоне в ходе вылазок или получен в качестве оплаты за задание. Такой груз снабжения не теряет своей универсальности при общении с торговцами и порой может оказаться куда выгоднее физических денег, быстро теряющих свою стоимость, чем глубже фокус истории смещается в ЧЗО. Визуально это может быть любым предметом с соответствующей мастерской отметкой.

Второй вариант снабжения, **ящик-поставка**, представлен армейским ящиком с игромастерским замком и, обычно, именем получателя. Свободно отпереть его может игромастер группировки, либо профильный НПС.

С точки зрения логики игры, стоит расценивать, что эффективно взаимодействовать с такими объемными поставками Одиночкам напрямую тяжело (и поэтому они не могут открыть ящик самостоятельно) и должны либо прибегать к помощи группировок для получения прибыли, либо искать сторонних НПС. Впрочем, прямого запрета на физическую транспортировку самого ящика-поставки нет и завладевший подобной ценностью Одиночка скорее всего озолотится, если сможет его реализовать.

Количество ящиков снабжения в 12-ти часовой экономической цикл ограничено: группировки получают сильно лимитированное количество снабжения для

минимальных нужд (о его расходе - далее) от спонсоров, определенный запас имеется у НПС-торговцев, но необходимость поиска новых источников ресурсов при постоянном росте потребностей - неизбежна.

Расход снабжения.

Как и было сказано ранее, Снабжение тратится буквально на любые бонусы, которые приносит постоянная база, а также влияет на события в межсезонье не хуже значимых поступков членов группировки. Можно выигрывать битвы, но упустив очередную поставку, проиграть всю войну в дальнейшем, оказавшись в заложниках экономического дефицита.

Цифровое значение единиц снабжения для каждой локации будет разным, в зависимости от её размеров, стратегической важности, количества членов группировки, их технического оснащения и оборудования, которым они наполняют базу (и получают от них бонусы).

Приоритет расхода снабжения (по мере процветания):

- **Базовый.**

Этот уровень обеспечения позволяет тем ветхим развалинам называться Базой. Обычно, данный уровень поддерживают Спонсоры, которым выгодно содержать аванпост представителей своих интересов в данном секторе.

Внимание! Двукратное невыполнение этого уровня снабжения, ставит группировку под угрозу истребления в данном секторе и сулит проблемы в будущем. Если группировка не сумела обеспечить себя 3 цикла подряд, по решению любого нового захвата локации, бывшие владельцы могут быть изгнаны оттуда вместе с личными вещами и в дальнейшем входить в игру по общим правилам Одиночек (спать в баре/поле, возрождение на мертвяке итд).

- Возрождение и размещение личных вещей;
- Защита от Выброса для членов группировки;
- Установка генератора в технической Зоне и его работа для освещения локации.

- **Основной.**

На этом уровне обеспечения, группировка выглядит не как кучка бродяг, собравшихся в ангаре у костра, а получает преференции от своей базы:

- кухня; Группировка может готовить продовольствие, размещать газовое оборудование и производить горячие блюда из привозных базовых продуктов питания в обход Бара.
- арсенал; Группировка может заказывать и хранить значительные запасы оружия, патронов и пиротехники. Также позволяет размещать на базе стационарные пулеметы с более выгодным соотношением засыпаемых из обычного боекомплекта шаров.
- радиоузел; Группировка получает запросы от Спонсоров и третьих лиц напрямую, через игромастера, по закрытому каналу. В противном случае им придется организовывать сеансы связи на общих частотах и/или использовать пеших курьеров с письмами.

- Развитие.

Этот уровень обеспечения говорит, что группировка идёт верной дорогой к успеху, и может заставить свою базу обеспечивать членов группировки.

- стационар; Медики могут проводить уход и выполнять Операцию в околобольничных условиях, значительно снижая риски для больных.
- научный блок; если группировка обладает доступом к Научному оборудованию и персонажем с профессией Ученый, то на базе могут проводиться научные исследования.
- инженерный цех; раз в цикл генерирует случайное количество единиц Снабжения и фактического ресурса. Выработка может быть усилена при наличии нескольких персонажей с профессией Инженер.
- разведцентр; позволяет получать информацию об окружающих событиях, включая случайные и закрытые радиопереговоры других группировок и НПС. Помимо этого позволяет использовать современные устройства дистанционного наблюдения, удаленного подрыва мин и прочие хитрые примочки, облегчающие жизнь.
- прочие бонусные возможности, утвержденные для группировок.

Внимание! Трёхкратное достижение этого уровня позволяет группировке рассчитывать на успехи в межсезонном повествовании. Каждый раз для достижения этого уровня требуется немного больше.

Подсчет снабжения.

Снабжение подсчитывается в установленное время 12-ти часового цикла, приблизительно в течение 30 минут. В это время лидер группировки или его заместитель вместе с игромастером считают актуальное количество единиц Снабжения, имеющихся в данный момент на складе базы (**складированного**), формируют материальный заказ от спонсора/закупку с Большой земли и получают информацию об итоговом уровне Снабжения и доступных бонусах базы на следующий экономический цикл.

Потраченное Снабжение уничтожается игромастером и выводится из экономического цикла.

ВНИМАНИЕ!

- На территории базы/локации хранить единицы Снабжения необходимо в строго отведенном месте, без иных схронов на тер-рии базы. Такое Снабжение считается **Складированным**.

- Складированное снабжение хранится отдельно. **Единичные грузы** могут быть залутаны при любом игровом эпизоде, а залутать **ящики-поставки** можно только в ходе успешного штурма локации.

- Схроны со Снабжением вне базы допустимы и расцениваются как обычные тайники и могут быть вызнаны при попытках/пленении. Тип Снабжения в таком случае неважен.

Энергия.

В отдельную категорию вынесена столь важная отрасль как Энергоснабжение локации. Просчитывать каждую розетку цели не ставится, но запрет на использование недоступных бонусов (видеокамер или кухни на Базовом уровне и т.п.) есть и он весьма жесткий. Напоминаем, Вам о заявленной хардкорности проекта и просим не

приезжать в случае несогласия с данным тезисом.

Тем не менее, общее использование электроэнергии регламентируется пунктами выше, но есть специальные предметы - **Энергоносители**, которые могут быть найдены в ЧЗО или куплены на Большой Земле для снабжения нужных бонусных блоков баз/локаций, без общего соответствия уровню Снабжения. Они достаточно редки, дороги и переоценить их значимость сложно.

Существует два типа Энергоячеек: **малые** и **большие**.

Малые энергоячейки отыгрываются небольшими источниками топлива/питания, промаркированные соответствующими игромастерскими отметками. Малые энергоячейки могут запитать один блок-бонус базы на указанное на них время в течении одного экономического цикла.

Большие энергоячейки моделируются источниками питания побольше, тяжелы в транспортировке, но могут запитать 2 блока-бонуса базы на целый цикл.

Лут энергоячеек происходит по стандартным правилам. Использование подтверждается игромастером.

Личные жетоны истории.

Личный жетон истории - это не изымаемый (и не физический в мире игры) предмет, который нельзя украсть, забрать у игрока насильно, при обыске или с трупа. Любой игрок, обладающий жетонами, может передать любое количество жетонов, имеющихся на руках, другому игроку добровольно и по обоюдному согласию.

С точки зрения ролевой модели мира это значительный поступок и событие во взаимоотношениях между двумя персонажами, например, начало крепкой дружбы после спасения от неминуемой гибели.

Жетоны Истории служат условным обозначением суммы отношения игрока к сохранности жизни своего персонажа и значимости в истории Зоны. Они используются в качестве сокращения времени «мертвяка», а также в качестве платы (или награды) в ходе изучения сюжетных заданий и при взаимодействии с ключевыми НПС.

Жетон предоставляется мастеру мертвяка при оформлении вашего посещения, **ДО** того, как игромастер запустит штрафной таймер воскрешения на вашем ПДА. Использование ЛЖИ в качестве валюты или платы при взаимодействии с НПС является ситуационным и не всегда возможно: предложить свою лояльность или поставить своё имя на кон вы можете, но примет ли эту ставку НПС - вопрос открытый.

ПРАВИЛА ПО МОНСТРАМ.

Внимание!

Монстры оглушаются только гранатой. (Оглушаются только те виды монстров, которых граната сразу не убивает)

Поймать и транспортировать монстра можно только при помощи сети размером не менее 1,5 на 1,5 метра.

Памятка игрокам:

- Любой монстр это младший игромастер, имеет полномочия рассудить спорную ситуацию, касающуюся взаимодействий с монстрами и отправить в мертвяк особенно несогласных.
- Убедительная просьба, не стрелять в монстров, если это не имеет конкретной цели (убить монстра), если известно, что этого монстра шарами не убить.
- Запрещено наносить колющие удары имитацией холодного оружия. *Просьба быть более аккуратными и ценить труд и здоровье монстры.*
- Аналогичная и особенно акцентируемая просьба быть ещё более аккуратными, используя пиротехнику против монстров: контузии никому не нужны.
- Кровосос и снорк первым касанием ранят, вторым убивают. Если указанные монстры коснулись вас один раз, следует упасть и отыгрывать ранение, а не бежать стремглав с воплями «Монстры! Я ранен!».

Кровосос:

Движим животными инстинктами, но ярко выраженный охотник: может устраивать засады, примитивные ловушки, тактически отступать и проводить психологические атаки. Легендарный противник сталкеров, часто охотится в паре или используя младших монстров в качестве отвлекающего маневра, хотя в иных условиях вполне может начать драку с другими мутантами за свежий труп или одинокую жертву.

- Игнорирует попадание шаров.
- Первым касанием любой части тела игрока - ранит. Вторым касанием любой части тела игрока - убивает.
- Уничтожается ножом, двумя касаниями в грудь или живот, независимо от того оглушен кровосос на момент удара или нет.
- При разрыве гранаты в радиусе 3м - оглушается на 10 секунд, после чего встаёт и снова может атаковать. При взрыве 2-й гранаты во время оглушения в радиусе 3м кровосос погибает, лут при этом не падает (тело разорвало вместе с лутом). Подствольный гранатомёт работает по аналогии с гранатами.

Снорк:

Мутант, хищник и падальщик. Движим животными инстинктами, редко проскальзывают зачатки интеллекта. Часто охотятся в группах по 2-3 особи или кооперируется с другими мутантами. В группе их агрессивность резко возрастает и они могут нападать на скопления людей или базы.

- Первым касанием до любой части тела игрока - ранит. Вторым касанием до любой части тела игрока - убивает.
- Уничтожается ножом или шаром в грудь или живот. Попадания в другие части тела игнорирует.
- При разрыве гранаты в радиусе 3м - оглушается на 10 секунд, после чего встаёт и снова может атаковать. При взрыве 2-й гранаты во время оглушения в радиусе 3м снорк погибает, лут при этом не падает (тело разорвало вместе с лутом). Подствольный гранатомёт работает по аналогии с гранатами.

Излом:

Разумный, внешне неотличим от человека, кроме ужасно мутировавшей и гипертрофированной руки. По слухам, не умеет врать. Падок на вкусную еду.

- Деформированная рука убивает с одного удара. Также является щитом, в том числе и от шаров.
- Убивается шаром в спину, либо ножом в грудь, живот, спину.
- Подрыв гранаты в радиусе 3м убивает. В случае смерти от гранаты лут не сбрасывает (разорвало вместе с лутом). Подствольный гранатомёт по аналогии с гранатой.

Контролер:

Разумная тварь неизвестного происхождения, сохранившая (развившая?) невероятный интеллект и паранормальные способности. Гуманоид, явно результат экспериментов над человеком. Пытается имитировать поведение нормальных людей. Может брать под контроль (на пда отображается что «Вы зомбированы») в том числе и монстров, кроме химеры и излома. Обладает чувством самосохранения, труслив.

- Уничтожается одним ударом ножа в грудь, живот или спину, тремя попаданиями шара в грудь, живот или спину. Очередь считается одним попаданием.
- Подрыв гранаты в радиусе 3м убивает. В случае смерти от гранаты лут не сбрасывает (разорвало вместе с лутом). Подствольный гранатомёт по аналогии с гранатой.

Зомби:

Ожившие покойники и бездумные марионетки с пустыми глазами и выжженными пси-энергией мозгами. Чаще всего не разумны (есть исключения), хоть и имитируют прижизненные действия, оставшиеся в памяти. Может говорить и кричать, слова вполне разборчивые, но речь бессмысленна и несвязна. Зомби не бегают, не бросаются, передвигается выраженной волочащейся раскачивающейся походкой и вряд ли догонит здорового сталкера, а вот для раненого представляют угрозу. Реагируют на любые раздражители: визуальный, звуковой, запах крови. Может конфликтовать с другими мутантами, но редко по своей воле.

- Поражается при попадании в спину шаром или ножом. Невосприимчив к попаданиям в любые другие части тела.
- Также погибает от взрыва гранаты в радиусе 3м или от выстрела из подствольного гранатомета. Лут в таком случае собрать невозможно.
- Атака зомби: стреляет не прицельно от бедра одиночными выстрелами. Зомби не наносит ударов, при малой дистанции убивает ножом. Руками убить не может.

С убитого зомби можно снять то, что осталось в карманах. За исключением случаев убийства подствольником или гранатой (тело разорвало). Оружие и боеприпасы в приводе с мертвого зомби не снимаются.

Если зомби встречает контролёра, то ОБЯЗАТЕЛЬНО вступает в его свиту и выполняет приказы высшего мутанта.

Пёс

Обычная мутировавшая собака необычных размеров.

Первым касанием до любой части тела игрока - ранит. Вторым касанием до любой части тела игрока - убивает.

Уничтожается ножом или шаром в грудь или живот. Попадания в другие части тела игнорирует.

Подрыв гранаты в радиусе 3м убивает. В случае смерти от гранаты, лут не сбрасывает (разорвало вместе с лутом).

Подствольный гранатомёт убивает, лут не сбрасывает (разорвало вместе с лутом).

Химера

Особо опасна в тёмное время суток. Скорее всего является ужасным итогом экспериментов. Судя по повадкам весьма разумная тварь, ходят слухи о говорящих особях. Совершенно точно является одной из вершин мутаций в Зоне и представляет крайнюю опасность для любого встреченного.

- Убивает с одного удара. В случае удержания, может оставить в раненом состоянии - НА ВЫБОР ИГРОМАСТЕРА.

- Игнор шаров и ножей.
- Подрыв гранаты в радиусе 3м оглушает на 10 сек. Несколько взрывов подряд могут вызвать всплеск адреналина и агрессии, прерывая оглушение.
- Охотится ради развлечения. Может штурмовать базы и нападать на любые группы сталкеров. Неохотно взаимодействует с условно разумными монстрами.

Убивается (квестовая информация).

Прочие.

На игре могут быть встречены особые типы или подвиды мутантов. Если вы понимаете, что столкнулись с монстром, который явно отличается нетипичными повадками, антуражем или нарочито игнорирует стандартные правила поражения - не засыпайте его бездумно шарами, а отступите и соберите информацию о таком мутанте. Если возможности отступить нет и вы вынуждены биться, используйте разные тактики, а не бездумно засыпайте его шарами.

Не забывайте, что все монстры - младшие игротехи и в праве остановить эпизод или отправить вас в мертвяк.

Дополнения.

Полную информацию по доп. материалам смотрите в группе игры, в обсуждениях:
https://vk.com/topic-159906474_36245385

1. ВВД и нюансы хронографирования
2. Открытые профильные правила для медиков (закрытые предоставляются после утверждения на профессию по факту собеседования игрока).