

ПРАВИЛА STALKER – Полоцк

ВВЕДЕНИЕ. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

После сдачи добровольного пожертвования Вы являетесь игроком и обязаны знать нижеизложенные Правила и соблюдать их на игре. К участию в играх допускаются только лица старше 18 лет.

Организаторы не несут материальной и моральной ответственности за вашу жизнь, здоровье и имущество, а также за действия других игроков в отношении вас и вашего имущества.

При взаимодействии и общении игроков и организаторов в и вне игры недопустимы оскорбления, унижения, клевета, угрозы и преследования, не связанные с ролевым отыгрышем. Организаторы имеют право не допустить на игры того или иного игрока на свое усмотрение, а также заблокировать его активность в группе и социальных сетях.

На игре может использоваться только то снаряжение и реквизит, которые разрешены к использованию на airsoft-играх в Республике Беларусь, не противоречат законодательству Республики Беларусь, не несут опасность жизни и здоровью игроков, а также окружающей среде.

Основное отличие от аналогичных проектов - обязательное использование программного обеспечения "ПДА Компас" для смартфонов на базе Android.

Организаторы создают ролевую игру с использованием страйкбольного снаряжения на основе всего многообразия вселенной S.T.A.L.K.E.R., но оставляют за собой право реализовывать ее на основе своего видения вселенной и по своему умыслу. Участникам не следует ожидать детальной каноничности и игровых условностей компьютерной игры. Ход и финал игры зависит от самих участников. Любое ваше действие может повлиять на развитие игровых событий. Мы предлагаем свой вариант ролевой игры: S.T.A.L.K.E.R. с интерактивным сюжетом.

Игровая территория разделена на две части - Кордон и Зона.

Кордон - территория без аномального воздействия. Моделируется часть территории условно существующего суверенного государства, на которой действуют общепринятые общественные нормы. Т.е., любые игровые ситуации урегулируются максимально приближенно к реальной жизни (в рамках игровых правил).

Зона - территория с аномальным воздействием. Нахождение в зоне без ПДА (Персональный детектор аномалий, т.е. ваш смартфон с установленным приложением «ПДА Компас») не представляется возможным. Территория Зоны враждебна для человека и жизнь в ней существует по своим не всегда понятным законам. Зона изобилует радиоактивными очагами, аномальными образованиями и слабо изученными формами жизни.

Мы играем в игру, подразумевающую полное погружение в мир Чернобыльской катастрофы и ее последствий. Маргиналы всех мастей, военизированные группировки и прочие, не нашедшие места в нормальном мире, стремятся сюда. Поэтому не удивляйтесь, когда к Вам, после начала игры, будут обращаться неуважительно и не соблюдая возрастной, социальной и половой субординации.

При попытке взять в плен, в плену или просто на лесной тропинке, в развалинах Вас могут нецензурно обзывать, склонять Вас к антиобщественному поведению. Если в одно из ваших естественных отверстий(по-игровому) будут вставлять паяльник или засовывать шишки, то Вы обязаны отыгрывать боль и муки, молить о пощаде (для сталкера главное сохранить любым способом). Не важно кто Вы, мужчина или девушка, Вы обязаны отыграть ситуацию до конца. Засуньте свою гордость поглубже и пытайтесь выжить - переиграть ситуацию: обмануть, подкупить, уговорить. Если при пытках Вы умерли или были убиты (по-игровому), то после возрождения Вы теряете память и не можете мстить. Если вы выжили, то месть можете осуществить только в рамках ролевого отыгрыша.

Реальная драка в спорной ситуации или избиение игрока за его ролевой отыгрыш, который Вам покажется чересчур грубым, неприемлема. Любой, кто нарушит данное правило, удаляется с игры с вечным баном, во избежание подобных инцидентов в будущем.

Все спорные ситуации решаются в присутствии глав группировок и минимум двух организаторов. Последнее слово остается за организаторами после обсуждения.

1.ИНВЕНТАРЬ:

1.1 ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ МИНИМАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ:

- Костюм согласно дресскоду выбранной роли (для вольных сталкеров допускается использование куртки от костюма «горка» в цвете однотон. Красные элементы одежды использовать запрещено, за исключением членов группировки Долг. Красный цвет – обозначение игровой смерти);
- Защита глаз (очки, маска), проверенные на прочность;
- Противогаз или респиратор для нахождения в Зоне;
- Один контейнер для артефактов (до 2х герметичных отсеков на1 контейнер);
- Минимальный запас еды (приветствуется антуражность);
- Игровое оружие (пистолеты, автоматы, винтовки, тренировочные ножи, гранаты) – по желанию;
- Красную повязку и красный фонарик (для ночного режима) для обозначения игровой смерти или ЧС;
- Обычный фонарик (для ночной фазы и не освещенных локаций);
- Свой смартфон на базе Android не ниже 4.3(далее ПДА) в чехле на видном месте с установленным приложением ПДА Компас (ссылка для скачивания выкладывается в группе до первой игры сезона)
- Портативное зарядное устройство для ПДА (повербанк)
- Для игроков без баз – палатка (по желанию), спальник, пенка

1.2 ЗАПРЕЩЕННОЕ СНАРЯЖЕНИЕ:

- Любое боевое огнестрельное и холодное боевое оружие (в случае обнаружения - пожизненный бан)
- Свои шары для приводов и пистолетов;
- Персональное вооружение со скоростью выстрела свыше 160 м/с;
- Острые или укрепленные игровые ножи, топоры, мачете, холодное игровое оружие свыше 30 см длиной (с рукоятью);
- Осветительные ракеты, сигнал охотника, пиротехника свыше 4 корсара, не зарегистрированная пиротехника;
- Фонари повышенной яркости, стробоскопы, ЛЦУ выше 2 класса (повреждение сетчатки);
- Шевроны, не относящиеся к вселенной Сталкер, прочие элементы одежды, не подходящие под лор игры или ваш образ

В СЛУЧАЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЗАПРЕЩЕННОГО СНАРЯЖЕНИЯ НАКАЗАНИЕ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ИНДИВИДУАЛЬНО НА УСМОТРЕНИЕ ОРГАНИЗАТОРОВ И ОБЖАЛОВАНИЮ НЕ ПОДЛЕЖИТ.

1.3 МАНИПУЛЯЦИИ С ИНВЕНТАРЕМ:

Изымаемый игровой инвентарь:

- Еда и вода, игровые деньги (при игровой смерти не выкладывается, но при обыске могут отобрать);
- Оружие (физически остается у владельца, другой игрок касается предмета со словом «Изьято»)
- Квестовые предметы (за исключением тех, на которых стоит пометка "Не изымаемое");
- Артефакты (физические-выкладываются при смерти на ближайшую дорогу, тропинку; внесенные в ПДА - "выброшены" — удалены);
- Шары;
- «Гранаты»;
- Бинты;
- Сигареты.

Не изымаемый игровой инвентарь:

- Вещи с наклейкой "Не изымаемый предмет". Если вы нашли предмет и на нем написано "Только для xxx" и вы этим "xxx" не являетесь, совершать какие-либо действия с этим предметом запрещено.
- Личные вещи игрока, не относящиеся к игре (медикаменты, предметы гигиены, настоящие деньги);
- Одежда (за исключением согласованного ролевого отыгрыша);

1.4 АРТЕФАКТЫ И КОНТЕЙНЕРЫ:

- Артефакты переносить строго в контейнерах;
- В ОДИН контейнер можно поместить только ОДИН артефакт;
- Если контейнер оборудован глухими перегородками, можно переносить столько артефактов, сколько в контейнере отсеков, но не больше двух. Не больше одного контейнера на игрока;
- Прикасаться к артефактам голыми руками и другими частями тела запрещено – ранение или повреждение (не распространяется на отдельных персонажей).

1.5 ЗАПРЕЩАЕТСЯ:

- Запрещается использовать повторно бинты для отыгрыша лечения после игрового ранения.
- Аномалии, модули, электроника, обеспечивающая игру, является не игровым инвентарем. Любые действия с ними запрещены. Также запрещено перемещать аномалии без ведома организаторов.
- Запрещено забирать домой модули, артефакты, документы и прочие элементы антуража;
- Запрещено портить игровой инвентарь группировок и игроков. Производить "кражу" не помеченного игрового инвентаря до начала игры.
- Запрещено повреждать (выдирать) двери (крышки), замки, петли для проникновения в закрытые объекты.
- Запрещается пересекать и срывать киперную ленту (обозначение опасных мест или мест отдыха и размещения личных вещей игроков)
- Запрещается подниматься на верх больших бункеров (8 штук) и бункер лаборатории.

2. ЛОКАЦИИ:

2.1 БАЗЫ ГРУППИРОВОК:

Строительство баз может происходить с использованием любых ручных, механических и электрических строительных инструментов, и материалов, купленных за счет группировки. На базе всегда должна быть одна не блокируемая дверь. Можно обнести киперкой одну комнату под спальню и хранение личных вещей. (Вход в данное помещение только с разрешения владельцев базы). Спальня должна быть защищена от прямых атак. Запрещено хранить в спальне игровой инвентарь. При атаке на базу выход из спальни запрещен.

Строительство базы должно быть завершено до начала игры, чтобы игромастер мог провести проверку. Если такого не произошло, игромастер оставляет за собой право потребовать разобрать некоторые части баррикад, конструкций или сооружений, если те не соответствуют правилам. Это же касается и газового оборудования для приготовления пищи, а также обогрева.

БАЗЫ ГРУППИРОВОК АТАКУЕМЫЕ.

Во время штурма убитые владельцы базы не возрождаются до конца боевых действий: лежат там, где умерли, или удаляются в угол, не мешая обороняющимся и штурмующим. Возрождение на базе разрешено только по окончании штурма. Или после того, как последний захватчик уйдет с базы.

Стартовый группировочный пакет выдаётся организаторами группировкам при наличии в группировке от пяти и более человек, на построении в руки командиру или его заму.

2.2 НЕ БОЕВАЯ ЗОНА:

ЛАГЕРЬ СТАЛКЕРОВ

В лагере сталкеров пленить, ранить/убить сталкера или бойца любой другой группировки можно только ножом. Палатки приравниваются к жилым помещениям на базах группировок. Стрелять, использовать пиротехнику запрещено.

БУНКЕР УЧЕНЫХ

По игре - это закрытый, надземный бункер. Открыть и закрыть его двери могут только ученые или их охрана. Если дверь закрыта и Вас не хотят пускать — значит так и должно быть. В бункере ученые могут Вас пленить. Сами ученые смертны только за стенами бункера.

Перед бункером ученых находится отгороженная пленкой и обозначенная киперной лентой ЗЕЛЕНАЯ ЗОНА, на ее территории ЛЮБЫЕ боевые действия запрещены (в том числе ножом). Атаки в/из зеленой зоны запрещены.

БАР

Стрельба и применение пиротехники на баре запрещены. Задержание сталкеров, в рамках ролевого отыгрыша, разрешено военным при согласовании с барменом и охране бара.

Действия по задержанию, активные действия с игровой дракой и т.п. только с разрешения бармена или его помощника. На территории бара бармен обладает неограниченными полномочиями (в рамках ролевого отыгрыша, если это не противоречит вводным организаторов).

За территорией бара бармен смертен и уязвим для всех воздействий. Может быть пленен на срок до 1 часа, зомбирован на 30 мин, но при этом продолжает выполнять роль бармена.

На выходе из бара обозначена ЗЕЛЕНАЯ ЗОНА, где любые боевые действия ЗАПРЕЩЕНЫ (в том числе ножом). Атаки в/из зеленой зоны запрещены.

Черный рынок — не боевая локация.

2.3 ЗАПРЕЩЕНО:

- Запрещено пересекать киперную ленту без разрешения организаторов (в целях сохранности здоровья и обхода квестовых локаций).
- Запрещено красть предметы и инвентарь в баре, лаборатории, у торговцев и оружейников (кроме случаев договоренности для игрового отыгрыша).
- Запрещено красть предметы из-под киперной ленты и личные предметы игроков.

3. ИГРОВЫЕ МОМЕНТЫ:

3.1 ИЗЪЯТИЕ:

При обыске кроме изымаемого игрового инвентаря у Вас могут конфисковать любое Ваше снаряжение. Отыгрывается это касанием элемента снаряжения со словом "изъято".

Предметы (например, радиостанция) физически остаются у владельца, но пользоваться ими нельзя. Вы можете отказаться от изъятия, но это повлечет ситуативные последствия.

Если у Вас что-то изъяли и не вернули, то пользоваться этим предметом Вы можете только после встречи с союзниками или если попадете на свою/союзную базу.

3.2 ОБЫСК:

Обыск на игре ролевой - Вам по-настоящему обыскивают карманы и рюкзак. Класть игровые предметы можно только в доступных для обыскивающего карманах.

Запрещено прятать игровые предметы под разгруз, в нижнее белье, во внутренние карманы.

3.3 ПЛЕН:

Удержание в плену отыгрывается, в первую очередь, через ПДА: зажимается колба под циферблатом на 2-3 секунды, после чего появляется окно подтверждения. После подтверждения статус меняется на "Агония", включается таймер. Если игроку зажимают колбу повторно до окончания таймера агонии, здоровье поднимается до 1%, включается режим плена (1 час). Если поблизости будут активные угрозы, пленный умрет

практически сразу, поэтому рекомендуется сначала эвакуировать его в безопасное место. Пленного можно убить в любой момент, повторно зажав ему колбу, в этом случае агонии уже не будет (мгновенная смерть).

Далее необходимо связать ему руки. Связывать нужно тем, что не затруднит развязывание. В идеале - изолента, 2-3 витка, руки пленный держит перед собой. Запрещено связывать руки за спиной.

После того, как Вас развяжут, Вы можете пользоваться только тем, что у Вас не было "изъято". Пленный полностью подчиняется пленителю и выполняет его команды. Пленный может попробовать убежать из плена. Пленные не могут пользоваться рацией или оружием. Время плена ограничено 1 часом.

3.4 ПЫТКИ:

Персонаж, взятый в плен, МОЖЕТ согласиться на "ролевые пытки".

Ролевые пытки подразумевают издевательства над пленным. Вы можете отыграть его распятие, намечать удары в любую часть тела, а он, в свою очередь, отыгрывает попадания и боль. При этом Вы сообщаете персонажу, что он отыгрывает повреждение конечностей. Например, отрубив кисть руки, Вы должны отыгрывать то, что ее у Вас нет, и пользоваться ей запрещается.

4. ОРУЖИЕ:

4.1 ЛИЧНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Масса шара при хронировании — 0,20 г.

Приходить на хронирование со своими шарами нельзя, шары предоставляют организаторы!

Учитывается наибольшая цифра, оружие маркируется изолентой соответственно.

Ограничения по максимальной скорости вылета шара:

1. Пистолеты, дробовики — 125 м/с включительно (ЗЕЛЕНАЯ ИЗОЛЕНТА), минимальная дистанция не ограничена, но стрелять в упор запрещено.
2. Пистолеты-пулеметы, штурмовые винтовки — от 126м/с-140м/с включительно (СИНЯЯ ИЗОЛЕНТА). Запрещена стрельба с расстояния менее 15 м.
3. Пулеметы, снайперские винтовки - от 141м/с-160 м/с включительно (БЕЛАЯ ИЗОЛЕНТА). Запрещена стрельба с расстояния менее 25 м.

ВСЕ, ЧТО МАРКИРОВАНО СИНЕЙ И БЕЛОЙ ИЗОЛЕНТОЙ, ЗАПРЕЩЕНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДЛЯ ПЕРЕСТРЕЛОК ВНУТРИ ЗДАНИЯ.

Обязательно при регистрации предъявлять свои игровые ножи и очки для проверки.

Игровые ножи – не более 30 см с рукоятью, гибкие, из мягкого материала, без дополнительных элементов жесткости.

Использование на игре ВВД и СХП обговаривается с организаторами заранее. Пулемёт может быть не съёмный на станине или переносной на экзоскелете.

ОРУЖИЕ НЕ ПРОШЕДШЕЕ ДОПУСК ИЛИ ХРОНИРОВАНИЕ НЕ ДОПУСКАЕТСЯ К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ (В ТОМ ЧИСЛЕ НОШЕНИЮ) НА ИГРЕ. В СЛУЧАЕ НАРУШЕНИЯ – БАН.

4.2 БОЕПРИПАСЫ:

Цвет шаров и их масса определяется организаторами:

Зеленые шары – пистолеты, дробовики;

Черные шары – пистолеты-пулеметы, штурмовые винтовки, снайперские винтовки;

Белые шары – пулеметы. Закупаются группировкой и сдаются на бар. В начале игры засыпается 1/3 короба. Следующая плановая зарядка - 1/3 короба. За выполненный квест (в том числе за поиск соответствующего схрона) возможна дополнительная зарядка (1/3 короба).

БОЕПРИПАСЫ (ШАРЫ) ВЫДАЮТСЯ ТОЛЬКО ОРГАНИЗАТОРАМИ. ЛИЧНЫЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗАПРЕЩЕНО.

4.3 ПИРОТЕХНИКА:

Разрешено использовать «гранаты» собственного производства с фитилем, созданные на основе пиротехники сертифицированной и разрешенной на территории Республики Беларусь, но не более мощности используемой петарды эквивалентно 4-го корсара. Наполнитель разрешается только шары, цельный горох, мелкая фасоль.

Все "самопалы" должны пройти проверку у командиров/кураторов группировки, т.е. разобрать, проверить наполнитель, проверить номинал пиротехники визуально либо опытным путем.

«Гранаты» являются изымаемым предметом.

Под ствольные выстрелы (заряды) для «гранатометов» (типа "Таг", "Стрела") являются не изымаемыми предметами, их использование разрешено только ВНЕ ЗДАНИЙ.

ЗАПРЕЩЕНО ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЫМОВ И ДЫМОВЫХ ШАШЕК В ПОМЕЩЕНИИ.

4.4 ПОЛОМКА ОРУЖИЯ:

Любое бесхозно лежащее, либо изъятое оружие можно «сломать», путем обвязывания его КРАСНОЙ изолентой. Такое оружие нельзя использовать, пока оно не будет отремонтировано техником. Самостоятельно ремонтировать оружие (снимать красную изоленту) запрещено.

4.5. МОНСТРОБОЙ:

ПОНТЯИЕ МОНСТРОБОЙ ВРЕМЕННО УПРАЗДНЯЕТСЯ

4.6. ЗАПРЕЩЕНО:

- Находиться во время игры на полигоне без защитных очков (маски);
- Стрелять в сторону людей, если Вы видите (Вам сказали) что хоть один из них не в защитных очках (маске);
- Запрещено во время игры ношение с собой не тренировочных ножей.
- Стрелять в закрытых для стрельбы (не боевых) зонах;
- Стрелять очередью/одиночкой в упор;
- Стрелять в людей, не являющихся игроками;
- Стрелять в мертвых персонажей;
- Стрелять по-сомалийски;
- Стрелять из окон меньше формата листа А4;
- Стрелять из разбитых окон;
- Стрелять в голову;
- Бить прикладом или любым другим элементом приводов;
- Приносить на игру и использовать свои шары;
- Вырывать оружие из рук для "поломки";
- По-настоящему ломать оружие других игроков и элементы их экипировки.

5. РАНЕНИЯ И СМЕРТЬ:

5.1. УРОН ОТ «ГРАНАТЫ»

Смерть - в помещении, если Вы не защищены плотной преградой, вне помещения - в радиусе 5 м.;

Попадание поражающего элемента «гранаты» на любом расстоянии приводит к смерти в обоих случаях.

5.2. УРОН ОТ ХОЛОДНОГО ОРУЖИЯ:

Попадание в корпус, голову - смерть.

Удар по руке/ноге - ранение.

ЗАПРЕЩЕНО:

- производить колющие касания ножом;

- метать ножи.

5.3. РАНЕНИЕ:

- если в Вас попадает любое количество шаров, выпущенных из страйкбольного оружия (пуля или очередь) - игрок переходит в режим раненого, не боеспособен (не может пользоваться оружием) и ему требуется лечение;

- попадание после ранения - смерть. Игрок переходит в режим "Мертвой души".

5.4 ЛЕЧЕНИЕ:

При ранении и наличии у Вас бинта Вы обязаны отыграть перевязку.

После Вашего падения на землю, Вы должны немедленно вскрыть упаковку с бинтом и перебинтовать раненную конечность.

Снять бинт можно на Лаборатории. Поле перевязки Вы продолжаете игру до последующего попадания шара, которое отправит Вас сразу в режим "Мертвой души". В этом случае Вы обязаны зажать колбу статуса угрозы на ПДА и активировать режим суицида/самоубийства.

Погибшие игроки оживают без намотанного бинта.

После лечения (снятия бинта) Вы вновь можете получить ранение без смертельного исхода.

5.5 СМЕРТЬ:

Любая смерть от физического урона - от ножа, от выстрелов, от гранаты, от монстра или смерть при пытке - отыгрывается в реальности и включается в ПДА. (Смерть от аномалии, радиации, ментала, после зомбирования, телекинетического воздействия бюрера, наступает автоматически, включения в ПДА не требует.)

ПДА:

Требуется зажать колбу "Индикатор угроз" и в открывшемся окне подтвердить «самоубийство». Далее включается таймер агонии (30 мин).

Реальность:

- 1) Падаете на землю (если мокро - прислоняетесь к дереву, стене, садитесь на корточки), демонстрируя (обыгрывая для окружающих) тем самым смерть;
- 2) Обозначаете себя красной тряпкой (ночью - красным маячком);
- 3) Изображаете труп не менее 5 мин. или времени необходимого для начавшегося обыска (ограбления).
- 4) Физические артефакты выкладываются на обочину дороги или видное место, артефакты, прописанные в ПДА, «выбрасываются» (удаляются).

После игровой смерти игрок должен забыть обстоятельства гибели своего персонажа.

5.6 ЖЕТОНЫ СМЕРТИ:

Перед началом игры, на человека, выдается по 3-5 жетонов. Жетоны заполняются игроками СРАЗУ после получения (изначально они чистые). На обратной стороне жетона смерти должно быть написано имя (позывной) игрока. Жетон смерти служит подтверждением смерти игрока, предъявляется заказчику убийства.

Игрок обязан после смерти (только в период времени для ограбления) ПО ТРЕБОВАНИЮ другого игрока выдать свой жетон (в ином случае его можно не выдавать). 1 смерть=1 личный жетон.

Игрок обязан иметь при себе не менее 2-х заполненных жетонов. При окончании жетонов - обратитесь на бар, где Вам выдадут новые. Жетон смерти может служить эквивалентом валюты. Можно продать в баре или торговцу.

5.7 ЗАПРЕЩЕНО:

- Разговаривать в режиме "мертвой души".
- Мстить убийце, после воскрешения на мертвяке (стирание памяти после смерти).
- Использовать информацию, увиденную/услышанную в режимах "зомби" и "мертвый".
- Изымать чужие жетоны смерти при обыске трупа, или снимать жетон смерти с игрока, «убитого» не вами.
- Подделывать жетоны.
- Отключать звук и вибрацию ПДА, носить в труднодоступных местах

6. ИНОЕ:

Указания организаторов (микро вводные и приказы организаторов в письменной/устной форме) обязательны к исполнению.

6.1 Схроны:

Любой игрок может спрятать свои предметы где ему пожелается. В сχροнах нельзя прятать квестовые предметы и артефакты. Количество схронов не ограничено. Любой ваш схрон может быть разграблен другим игроком. Найденный вами схрон может быть разграблен только в случае ОТСУТСТВИЯ пометок «квестовый предмет», «предмет по заданию», «не изымаемое» (при наличии таких отметок схрон считается частью квестовых заданий от организаторов).

6.2 Экзоскелеты:

Экзоскелет поражается выстрелом или ударом ножа в специальный блок на спине экзоскелета (заменяемый). Если в течении 60 секунд блок не заменен - смерть. В случае взрыва гранаты в 2-х метрах от экзоскелета - смерть. Экзоскелеты не могут бегать.

6.3 Медик группировки:

ПОНЯТИЕ МЕДИК ГРУППИРОВКИ ВРЕМЕННО УПРАЗДНЯЕТСЯ

6.4 ТЕХНИК:

ПОНЯТИЕ ТЕХНИК ГРУППИРОВКИ ВРЕМЕННО УПРАЗДНЯЕТСЯ

Стационарный техник (игромастер) может "ремонттировать" сломанное оружие (перемотанное красной изолентой).

6.5 АДЕПТЫ МОНОЛИТА:

Игроки, попавшие под действие монолита "Зов монолита (Иди ко мне!)" (отображается звуковым сопровождением на ПДА), постепенно теряют весь процент жизни и получают сообщение на ПДА "Ты под монолитом!".

У этого игрока появляется сверхзадача - максимально быстро и незаметно добраться живым до базы монолита и ждать дальнейших указаний от его бойцов.

Адепты ведут себя, как обычные люди, но выполняют поставленные задачи, вплоть до убийства своих друзей.

Освободить от влияния монолита могут только ученые или командир «Монолита».

6.6 МАСКИРОВКА:

Если вы прячете лицо под балаклавой или маской (спрятано более 80% лица), то другие игроки не могут Вас опознать и утверждать, что это были именно Вы (даже по голосу).

Если Вас видели в одной и той же одежде сперва без маски, а после - в ней, Ваша личность раскрыта.

6.7 ПЕРЕХОД В ДРУГИЕ ГРУППИРОВКИ:

Если хочется отыграть за другую группировку (вражескую к примеру) то требуется выполнить один из двух вариантов:

- антуражно отыграть и доказать свою преданность новой группировке;
- убить своего персонажа, стереть его историю и позывной и начать игру по новой со сталкера.

Для новичков проекта старт только вольным сталкером новичком или военным (если иное не оговорено с организаторами).

7. МУТАНТЫ.

7.1 ПОРАЖЕНИЕ МУТАНТОВ

Мутанты поражаются ТОЛЬКО ножом или из дробовика.

Граната - НЕ УБИВАЕТ, НЕ ГЛУШИТ, НЕ ОТПУГИВАЕТ МУТАНТА (только злит).

Если мутант считает, что Вы его не убили, то значит так оно и есть. Мутант чаще прав чем нет.

Категорически запрещается стрелять в мутанта ближе чем с 5 метров. Категорически запрещается стрелять в голову мутанта.

Мутантам категорически запрещается забирать вещи игроков (любые).

7.2. ПОРАЖЕНИЕ ИГРОКА МУТАНТОМ:

Монстры Кровосос, Снорк, Излом, Зомби атакуют контактно. Смерть игрока наступает после поражения в корпус или голову. Поражение монстром в руку/ногу - ранение, которое требуется отыгрывать соответственно.

Монстры Контролер и Бюрер атакуют дистанционно, что отображается визуально и звуком на Вашем ПДА.

7.3 ОТЫГРЫШ:

Зомби - Игрок, перешедший во временное состояние зомби через команду на ПДА (под воздействием контролера или ментала);

Передвигается нетвердой походкой, систематически останавливаясь и меняя направление движения (до визуального или звукового контакта с игроком).

Стреляет от бедра не прицеливаясь, в одиночном режиме. Стрельба открывается сразу, как только видит игрока. Если патроны закончились, обязан создать имитацию нажатия на курок, нацелившись на врага в зоне видимости. Может неловкими маховыми движениями атаковать противника ножом.

Самостоятельный вход в Бар, лабораторию, базы группировок запрещен.

Перемещаются любым количеством.

При ранении должен упасть и отыгрывать конвульсии в течении 10 секунд. После встать и действовать в обычном зомби формате. При 3-х попаданиях умирает. Оживает при отсутствии людей и дальше действует в режиме зомби (пока не истечет время зомбирования по ПДА).

Может быть доставлен в лабораторию для изучения, за вознаграждение.

Зомбированный игрок не лутается, не обыскивается. Все имеющиеся вещи при нем - бк, деньги, документы считаются испорченными и не пригодными для дальнейшего использования.

Исключения - вводные от организаторов.

СНОРК

Перемещаются в основном группами до 3-х существ. Подвержены пси-излучению, поэтому могут попасть под контроль пси-активных мутантов.

КРОВОСОС

Перемещается либо в одиночку, либо парами. Предпочитает избегать больших групп людей (4-е и более человека).

БЮРЕР

Перемещаются как в одиночку, так и группами до двух существ. Предпочитают избегать любого врага, однако отвечают боем, будучи загнанными в угол. Обладают интеллектом, но на контакт не идут.

ИЗЛОМ

Перемещается исключительно в одиночку. Мутант, обладающий личностью и интеллектом. Старается избегать боя, но будучи голодным, легко нападает на stalkеров. Хитер (выдает себя за stalkера, скрывая свою изломанную руку). В целом нейтрален, как к монстрам, так и к людям. С изломом возможно договориться.

КОНТРОЛЕР

Перемещается в одиночку или со своей свитой (люди отыгрывают зомби).

БОЛОТНЫЙ ДОКТОР

От долгого нахождения в зоне стал не совсем человеком. Выработал иммунитет к воздействиям зоны (аномалиям, радиации, ментальному удару, зомбированию, зову монолита). Разницы между людьми и мутантами не видит. Может оказать помощь (если захочет): вылечить, поделиться информацией, провести через аномалию. Денег не берет, зато и отказывать ему в просьбах не принято. Может вообще ничего не попросить, а через несколько дней передать, что ему что-то нужно, через случайного stalkера.

7.4. ИНОЕ ДЛЯ МОНСТРОВ:

Переносным менталом на игре пользуются только Контролер и Бюрер.

Носят игровой инвентарь всегда. Без него нельзя выходить в игру.

Оживают у себя на базе, либо в гуще леса подальше от игроков.

Поскольку С.Т.А.Л.К.Е.Р. развивается, то возможны появления новых видов мутантов. Их отыгрыш обуславливается данными, полученными от организаторов.

8.НЕ ИГРОКАМ:

8.1. Запрещено нахождение не игроков на территории полигона без костюмов/одежды обыгрываемой вселенной. И без предварительного согласования с организаторами.

8.2 Фотографы

Тип персонажа ПРЕССА – упраздняется.

Желающие заняться фоторепортажем на играх обязаны согласовать свое присутствие с оргсоставом. Требования – обязательное ношение светоотражающего жилета желтого или оранжевого цвета, фотографии не менее 150 штук в течении 2х недель, минимальное вмешательство в ход игры.