

ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

(изменения для закрытого полигона)

1. Общие правила боевых взаимодействий

1.1. Общие положения

- 1.1.1. Данные правила описывают вопросы отыгрыша боевых взаимодействий на игре "Mass Effect: Цитадель. Район Закера" (далее "игра").
- 1.1.2. Правила обязательны для применения во время игры на территории "Серой зоны", и за их несоблюдения мастерская группа оставляет за собой право удаления игроков с игры.

1.2. Словарь

- 1.2.1. **Airsoft** — имитация стрелкового оружия на базе "мягкой" пневматики. Стреляет пластиковыми шариками диаметром 6 мм и массой от 0.2 до 0.45 гр.
- 1.2.2. **Протектированное оружие (ПО)** — имитация холодного оружия с помощью предметов, внешне сходных с ним, но имеющих внешнюю мягкую часть.
- 1.2.3. **Пиротехника** — пиротехнические игровые имитации гранат, мин и иных взрывных устройств.
- 1.2.4. **Хронирование** — измерение скорости вылета шара для airsoft оружия.
- 1.2.5. **Хит** — единица очков жизни персонажа.

1.3. Правила безопасности

- 1.3.1. На территории "Серой зоны" обязательно ношение защитных очков, выдерживающих в упор выстрел из страйкбольного оружия при скорости шара 172,5 м/с (дульная энергия 3.00 Дж) и весе 0,2 гр.
- 1.3.2. На игре запрещено использование приемов рукопашного боя. Нельзя в бою хватать противника за оружие или пытаться его выбить.
- 1.3.3. Запрещено брать в руки инициированную гранату после броска или ее пинать.
- 1.3.4. Правила по безопасности конкретных типов оружия находятся в соответствующих разделах.

1.4. Хитовая система поражений

- 1.4.1. На игре в основе шкалы измерения уровня здоровья персонажа лежит хитовая система, единицей которой является 1 хит.
- 1.4.2. Хиты подразделяются на три категории:
 - 1.4.2.1. **Нательные хиты.** Количество хитов персонажа без брони и других технических средств. Количество хитов зависит от расы (пример: люди — 2 хита, кроганы — 4 хита).
 - 1.4.2.2. **Хиты брони.** Зависят от надетой в данный момент брони.
 - 1.4.2.3. **Хиты щитов или щитовые хиты.** Щит может быть у персонажа в случаях наличия: брони, отдельного генератора щита, биотических способностей. Для этого костюм персонажа в обязательном порядке (!) должен быть оснащён специальным устройством — **блоком управления (генератором) щитов со светодиодной лентой.**
 - 1.4.2.4. При нанесении повреждений хиты снимаются в следующем порядке: Щит, Броня, Нательные.

2. Игровое оружие

2.1. Общие положения

- 2.1.1. Игровое оружие делится на несколько типов:
 - 2.1.1.1. **Холодное оружие** — все режущее, рубящее, дробящее оружие. Все категории холодного оружия игнорируют наличие у противника щитов. При поражении холодным оружием учитываются только **нательные хиты и хиты брони.**
 - 2.1.1.2. **Стрелковое оружие** — страйкбольное оружие, стреляющее 6-мм пластиковыми шариками.
 - 2.1.1.3. **Взрывчатка** — оружие, имеющее в своем составе пиротехническое изделие (петарду).
- 2.1.2. Все оружие должно пройти допуск на антураж и на безопасность и получить чип, что оно допущено к игре и находится в ней.

- 2.1.2.1. Допуск по критериям антуража выдается Мастером по антуражу. Настоятельно просим согласовывать внешний вид вашего оружия заранее, до игры.
- 2.1.2.2. Допуском оружия по критериям безопасности занимается Мастер по боевым взаимодействиям.
- 2.1.2.3. Допущенное до игры оружие маркируется чипом (наклейкой) "Оружие допущено".
- 2.1.2.4. Стрелковое оружие чипуется только после хронирования.
- 2.1.2.5. Вся имитационная пиротехника должна иметь сертификат безопасности.
- 2.1.2.6. Игрок может пользоваться оружием, если у него есть соответствующий уровень соответствующего навыка.
- 2.1.3. В барах можно требовать сдавать оружие в специальные полки на входе.

2.2. Холодное оружие

- 2.2.1. **Допуск холодного оружия** производится по совокупности всех его параметров: твёрдости, веса, упругости материала исполнения, длины и положения центра тяжести.
 - 2.2.1.1. На игру не допускается колющее оружие, а также оружие длиннее 150 см.
 - 2.2.1.2. На любом участке боевых частей холодного оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность игрового оружия.
 - 2.2.1.3. Рекомендуемая твёрдость поверхности игрового оружия на любом участке боевой части оружия: 15—30А по Шору.
 - 2.2.1.4. Рекомендуемый вес оружия: 400—800 грамм на метр длины.
 - 2.2.1.5. Общий вес оружия не должен превышать 1200 грамм.
 - 2.2.1.6. Исключением являются ножи, так как допускаются тренировочные ножи из твердой резины и пластика.
 - 2.2.1.7. До игры (только в отношении ножей) допускается промышленно произведенное тренировочное оружие из резины или пластика, например, тренировочное (не травмирующее) оружие производства компании Cold Steel, его аналоги и копии.
 - 2.2.1.8. До игры допускается оружие, изготовленное как протектированное.
 - 2.2.1.9. Всё холодное оружие должно быть промаркировано меткой с QR-кодом.
- 2.2.2. **Зоной поражения холодным оружием** на игре является всё, кроме головы, шеи, паха, кистей и стоп. Удар в голову, шею или пах приводит ударившего в состояние тяжелого ранения (самовынос).
- 2.2.3. **Дробящее оружие** (полицейская дубинка, молот и т.п.) – оружие из подручных материалов длиной до 150 см. Оружие требует для использования соответствующий своему размеру и типу уровень навыка «Холодное оружие» (см. «Таблица навыков»). Моделируется протектированным оружием.
- 2.2.4. **Ножи.** К ножам относится клинковое игровое оружие, общая длина которого менее 40 см. Требуется наличие навыка «Холодное оружие 1-го уровня». Не поражает противника, одетого в броню.
- 2.2.5. **Мономолекулярные ножи.** Позволяют поражать противника, одетого в боевую броню. Должно визуально выделяться, при работе светиться (оснащено синими светодиодами). Требуется наличие навыка «Холодное оружие 2-го уровня».
- 2.2.6. **Мономолекулярные мечи.** Клинковое двуручное игровое оружие, общая длина которого менее 120 см. Позволяют поражать противника, одетого в боевую броню. Должно визуально выделяться, при работе светиться (оснащено синими светодиодами). Требуется наличие навыка «Холодное оружие 3-го уровня». Персонаж в тяжёлой броне не может использовать мономолекулярный меч.
- 2.2.7. **Кроганские молоты.** Использование требует принадлежности к расе кроганов и наличие соответствующего навыка. Допуск кроганских молотов осуществляется в индивидуальном порядке через мастера по антуражу и мастера-региональщика.

2.3. Стрелковое оружие

- 2.3.1. Все стрелковое оружие на игре отыгрывается страйкбольным оружием.

- 2.3.2. Все стрелковое оружие должно получить чипы, что оно допущено к игре (“Оружие допущено”) и находится в ней (“Оружие в игре”).
- 2.3.3. До игры допускается страйкбольное оружие со следующими техническими ограничениями по дульной энергии в зависимости от типа оружия:
 - 2.3.3.1. до 1.2 Дж — для пистолетов, дробовиков, пистолетов-пулеметов;
 - 2.3.3.2. до 1.6 Дж — для штурмовых винтовок (автоматы) и турелей (строго стационарно установленный пулемёт);
 - 2.3.3.3. до 1.7 Дж — для снайперских винтовок.
- 2.3.4. Все игровое оружие подлежит хронированию с маркировкой.
- 2.3.5. Для оружия на воздухе высокого давления (ВД) после хронирования пломбируется регулятор. Если игрок хочет перенастроить регулятор, он обязан пройти повторное хронирование и получить новый допуск.
- 2.3.6. **Пистолеты** — оружие, конструктивно предназначенное для стрельбы одной рукой. Сюда относятся пистолеты, которые могут производить только одиночные выстрелы. Требуется навык «Огнестрельное оружие» 1-го уровня.
- 2.3.7. **Пистолеты-пулемёты** — оружие, конструктивно предназначенное для стрельбы очередями как с одной, так и с двух рук. Требуется навык «Огнестрельное оружие» 3-го уровня.
- 2.3.8. **Дробовики** — оружие, предназначенное для стрельбы с 2-х рук одиночным огнем. Требуется навык «Огнестрельное оружие» 2-го уровня.
- 2.3.9. **Штурмовые винтовки (автоматы)** — оружие, предназначенное для стрельбы с 2-х рук. Требуется навык «Огнестрельное оружие» 3-го уровня.
- 2.3.10. **Снайперские винтовки** — оружие, предназначенное для стрельбы с 2-х рук одиночным огнем. Требуется навык «Огнестрельное оружие» 2-го уровня. Из снайперских винтовок запрещено стрелять в игрока, дистанция до которого меньше 15 метров.
- 2.3.11. **Турели** — пулеметы со щитами, установленные на неподвижные опоры. После переноса персонажу пять минут нужно настраивать турель, и в это время она не может стрелять. Требуется навык «Огнестрельное оружие» 4-го уровня.
- 2.4. Тяжёлое оружие, пиротехника (гранаты, взрывчатка)**
 - 2.4.1. **Игровая пиротехника** (гранаты, мины и бомбы) привозится на игру игроками и в обязательном порядке допускается до игры мастером по боевым взаимодействиям. Допускаются пиротехнические изделия, имеющие государственный сертификат. Взрывчатка (гранаты, мины) поражают противника в радиусе трех метров от взрыва или попаданием разлетающегося при взрыве поражающего элемента (шаров, гороха, осколков). На пиротехнические заряды (гранаты и т.д.) мастер вешает чип “Граната в игре”.
 - 2.4.2. На игре запрещено использовать технические средства для разгона пиротехнических зарядов (и заряды для миномётов). В том числе: гранатомёты производства фирмы “Tag inn”, гранатомёты “Стрела” и “Игла” производства “Страйкарт”, гранатомёты “Zeus” и другие аналогичные системы.
 - 2.4.3. Чтобы персонаж мог применить тяжёлое оружие и пиротехнику, он должен обладать соответствующим уровнем навыка “Минно-подрывное дело”.
 - 2.4.4. **Запрещается брать в руки и отбрасывать от себя инициированные пиротехнические изделия!!!**
 - 2.4.5. **Имитационные пиротехнические изделия** (ручные гранаты).
 - 2.4.5.1. Допускается использование сертифицированных имитаций гранат и мин, привезенных игроками на полигон.
 - 2.4.5.2. Допускаются пиротехнические изделия, имеющие государственный сертификат Таможенного союза установленного образца, снаряженные поражающим элементом в виде страйкбольных шаров или цельного гороха.
 - 2.4.6. **Взрывчатка.**

- 2.4.6.1. Любые имитации самодельных взрывных устройств (далее СВУ) должны быть собраны на базе промышленно произведенной петарды без дополнительных эффектов, мощностью не более чем "Корсар 6" или его аналоги.
- 2.4.6.2. **Категорически запрещено использование пороховых смесей при сборе имитации СВУ!**
- 2.4.6.3. В виде поражающего элемента рекомендуется использовать цельный горох, или пластиковые 6 мм шары массой 0.2 г.
- 2.4.6.4. Взрывчатка делится на малые СВУ, предназначенные для поражения живой силы, и СВУ большой поражающей силы, которые используются для вскрытия дверей, уничтожения зданий и локаций и т.п.
- 2.4.6.5. **Малые СВУ** (мины) действуют аналогично гранатам: поражают противника в радиусе 3-х метров от эпицентра взрыва или при попадании поражающего элемента. Изготавливаются на основе сертифицированных пиротехнических изделий возможны минимальные модификации на уровне: привязать к кольцу леску, подключить другой блок управления и т.д. Допускаются мастером по боевке в индивидуальном порядке.
Запрещены мины – лягушки, которые при инициации выстреливаются вверх и происходит инициация заряда.
- 2.4.6.6. **СВУ большой разрушительной силы** (бомбы) способны ломать двери и ворота. Бомбы выглядят как антуражная (похоже на бомбу) имитация самодельного взрывного устройства. Радиус поражения бомбы для поражения живой силы аналогичен радиусу поражения остальной взрывчатки — 3 метра. Изготавливаются из промышленно произведенных петард мощностью, аналогичной мощности не более 6-го Корсара. Не могут иметь поражающего элемента. Данный тип взрывчатки в обязательном порядке должен пройти допуск Мастера по боевке и иметь соответствующую наклейку о допуске! Для использования СВУ большой поражающей силы требуется в обязательном порядке согласовать свои планы по использованию с мастером-региональщиком или с мастером по боевым взаимодействиям. Установка такого СВУ и его подрыв проходит в присутствии регионального мастера, в месте, которое он укажет; отыгрыш установки занимает не менее 10 минут.
- 2.4.7. **Миномёты на данной игре запрещены!**

2.5. Боеприпасы

- 2.5.1. Боеприпасы — пластиковые шары 6 мм, гранаты, снаряды для миномётов — привозятся на игру игроками самостоятельно. Т.е. игроки используют свои боеприпасы. Гранаты, миномётные снаряды и прочая пиротехника требуют обязательного предварительного допуска у мастера по боевке.
- 2.5.2. Одномоментно **на старте игры** персонаж может нести на себе не более 4-х магазинов на каждый тип оружия (включая магазины, уже заряженные в оружие). По игре возможна прокачка оружия с увеличением количества одномоментного ношения на себе магазинов.
- 2.5.3. **На старте игры** используются **только** магазины механического типа. Для применения батарей (бункеров) **до** 500 шаров оружие должно пройти модернизацию по правилам крафта.
- 2.5.4. Допускаются только заантураженные бункера классического форм-фактора, не допускается бункера увеличенного размера (60 патронники)
- 2.5.5. Для турели (стационарные пулемёты), разрешено использовать электро-бункер.

3. Броня и щиты

- 3.1. Броня. На игре броня представлена двумя типами: **лёгкая** и **тяжёлая**. Легкая броня дает 1 хит брони, тяжелая — 2 хита брони.

- 3.2. С подробным описанием внешнего вида лёгкой и тяжёлой брони можно ознакомиться в “Правилах по антуражу”. Рекомендуется заранее согласовывать внешний вид брони с Мастером по антуражу.
- 3.3. Любая броня может быть оснащена щитами.
- 3.4. **Шлемы.** При ношении любой брони шлем в комплекте не обязателен. Любой шлем защищает от кулуарного убийства, кроме случаев наличия у атакующего мономолекулярного оружия, и от оглушения.
- 3.5. **Кинетические щиты.** Дополнительная система защиты персонажа. Могут быть как элементом брони, так и самостоятельной защитной системой. Щиты отыгрываются специальной системой из **блока управления и светодиодных лент**:
- 3.6. В легкой броне или без брони персонаж с кинетическим щитом может иметь 1 хит щита.
- 3.7. В тяжелой броне персонаж с кинетическим щитом может иметь 2 хита щита.

4. Расовые бонусы

- 4.1. Если персонаж имеет расу, отличную от человека, то получает дополнительные бонусы к нательным и щитовым хитам:

Раса	Бонус к нательным хитам	Бонус к щитовым хитам
Кроганы	+2	—
Элкоры	+2	—
Кварианцы	—	+1

4.2. Примеры:

- 4.2.1. Человек в тяжелой броне и при наличии системы щитов имеет 2 нательных хита, 2 хита брони, 2 хита щита — итого 6 хитов.
- 4.2.2. Кварианец в легкой броне и при наличии системы щитов имеет 2 нательных хита, 1 хит брони, 1 хит щитов (лёгкая броня) + 1 хит щитов (кварианец) — в сумме 2 хита щитов — итого 5 хитов.

5. Поражение игрока и работа щита

5.1. Поражение холодным, стрелковым и другими типами оружия.

- 5.1.1. Зоной поражения холодным оружием на игре является все, кроме головы, шеи, паха и кистей рук. Удар в голову или пах переводит нанесшего удар в состояние тяжелого ранения (самовынос). Попадание в кисти рук просто не засчитывается.
- 5.1.2. Колющего оружия на игре нет. Наносить колющие удары категорически запрещается. Допустимы только режущие удары.
- 5.1.3. Зона поражения стрелковым оружием — полная (всё тело).
- 5.1.4. Одно попадание из одиночного огнестрельного оружия снимает 1 хит.
- 5.1.5. **Одна очередь из одного источника снимает 1 хит. Очередью** считается последовательное попадания шаров с перерывами не более 1 секунды и продолжительностью не более 1 секунды. “Зажимание гашетки” не приводит к снятию более чем 1 хита с цели. Стреляйте короткими очередями с паузой между ними, чтобы цель могла различить и посчитать попавшие в неё очереди.
- 5.1.6. Поражение холодным оружием засчитывается 1 удар за секунду (“швейная машинка” не работает).
- 5.1.7. Одно попадание дробящим оружием, или любым ножом снимает 1 хит.
- 5.1.8. Мономолекулярный меч с одного удара переводит любого персонажа (кроме крогана) сразу в состояние тяжелого ранения. Персонажа крогана переводит в состояние тяжёлого ранения с двух ударов.

- 5.1.9. Одно попадание кроганским молотом снимает 2 хита.
- 5.1.10. Взрыв гранаты или миномётного заряда поражает всех в радиусе трёх метров от места взрыва на 2 хита. За пределами радиуса в три метра поражение засчитывается в случае попадания в персонажа наполнителя снаряда (шары или цельный горох) на 1 хит.
- 5.1.11. Поражение биотическим зарядом — см. “Правила по биотике”.

5.2. Механизм работы щита в случае поражения персонажа.

- 5.2.1. Щиты отыгрываются наличием на костюме персонажа системы светодиодов (ленты или группы отдельных светодиодов). В активном состоянии щита светодиоды должны светиться синим цветом.
- 5.2.2. В случае поражения игрок должен нажать на кнопку блока управления щита, после чего лента начинает мигать более ярким синим цветом, отыгрывая срабатывание щита при попадании.
- 5.2.3. Пока Щит активен (есть хиты Щита) игрок должен нажимать на кнопку при каждом попадании в него очереди поражающих элементов (ВВ-шка, элемент снаряда). При разрыве в радиусе 3-х метров гранаты или миномётного снаряда игрок должен сразу два раза подряд нажать на кнопку блока управления.
- 5.2.4. Когда хиты щита израсходованы, синие светодиоды гаснут, показывая, что щит деактивирован.
- 5.2.5. С помощью светодиодов щита МГ настоятельно рекомендует обозначать также и другие состояния персонажа таким образом:
 - 5.2.5.1. тяжёлое ранение персонажа с кровотечением — жёлтая “бегущая” дорожка светодиодов;
 - 5.2.5.2. тяжёлое ранение персонажа стабилизированного — жёлтый не мерцающий цвет светодиодов;
 - 5.2.5.3. персонаж мёртв — красный цвет светодиодов. Равноценно надеванию красной повязки.
- 5.2.6. Контроллер щита самостоятельно отсчитывает время, и по истечении 5-ти минут с момента нажатия на кнопку блока управления восстанавливает 1 хит щита.
- 5.2.7. Наличие щитов не является препятствием для нанесения ударов холодным оружием. Т.е. в случае нанесения удара холодным оружием сразу начинают сниматься хиты брони, затем нательные хиты, а хиты Щита сохраняются.
- 5.2.8. Примеры:
 - 5.2.8.1. В игрока 1 раз попали из огнестрельного оружия. Игрок нажимает 1 раз на кнопку, у него снимается 1 хит.
 - 5.2.8.2. В игрока пришла очередь из 10 шаров. Игрок нажимает 1 раз на кнопку, у него снимается 1 хит.
 - 5.2.8.3. Взрывается граната в радиусе 3 метра. Игрок нажимает на кнопку 2 раза, снимает 2 хита.
 - 5.2.8.4. В игрока попадает поражающий элемент гранаты — эквивалентно 1 попаданию из стрелкового оружия — снимает 1 хит.
 - 5.2.8.5. Игроку наносится удар холодным оружием. Снимается 1 нательный хит или хит брони. Количество хитов щита остается прежним.

5.3. Добивание — убийство персонажа, находящегося в состоянии тяжелого ранения.

- 5.3.1. Для добивания достаточно либо коснуться противника холодным оружием, либо выстрелить рядом с противником (в самого противника стрелять нельзя) и внятно сказать: “Добиваю”.
- 5.3.2. Добивание гранатой, взрывчаткой или выстрелами из миномёта невозможно.
- 5.3.3. Персонаж в состоянии оглушения может быть добит по правилам добивания.
- 5.3.4. Щиты не являются препятствием для добивания.
- 5.3.5. У добитого персонажа следует считать QR-код с его личного жетона. Данное действие можно осуществить после завершения боя. Либо оставляет на жертве собственную специальную метку с QR-кодом.

6. Типы игровых состояния персонажа в рамках боевых взаимодействий

6.1. Оглушение.

- 6.1.1. Оглушение с помощью крупного предмета (пример молот) производится путем нанесения со спины несильного касания открытой пустой ладонью в область между лопаток оппонента. Сам предмет оглушения в момент нанесения удара ладонью находится в другой руке. “Удар” (имитация удара с касанием) наносится любым подходящим предметом (которыми можно оглушить “по реалу”) и сопровождается командой: “Оглушён!”.
- 6.1.2. Представители рас кроганов и элкоров могут оглушить жертву без вспомогательного предмета. Механизм отыгрыша оглушения остаётся прежним.
- 6.1.3. Представители рас кроганов и элкоров имеют полный иммунитет к оглушению.
- 6.1.4. В состоянии оглушения персонаж находится в неподвижном состоянии, молчит (можно отвечать на вопросы при ролевом обыске), не видит и не слышит ничего из происходящего вокруг него. В случае транспортировки отыгрывает “бесчувственное тело”. Оглушение длится 10 минут
- 6.1.5. Любые шлемы защищают от оглушения, если находятся на голове
- 6.1.6. Наличие активированного щита не является препятствием к оглушению.

6.2. Кровотечение.

- 6.2.1. Кровотечение у персонажа открывается сразу же после нанесения повреждения огнестрельным или холодным оружием, биотикой, взрывом или иным травмирующим действием.
- 6.2.2. В случае, если кровотечение не было остановлено, оно утяжеляет общее состояние персонажа каждые 10 минут, отнимая у него по 1 нательному хиту — вплоть до гибели персонажа.

6.3. Лёгкое ранение.

- 6.3.1. В состояние лёгкого ранения персонаж переходит, если теряет **первый нательный хит**.
- 6.3.2. В состоянии лёгкого ранения отсутствуют какие-либо эффекты — персонаж может двигаться, взаимодействовать с другими персонажами, звать на помощь.
- 6.3.3. Если у персонажа открывается кровотечение, то каждые 10 минут персонаж теряет по 1 нательному хиту — и так до перехода в состояние тяжёлого ранения.

6.4. Тяжелое ранение.

- 6.4.1. Когда количество **нательных хитов** персонажа становится **равно нулю**, персонаж переходит в состояние тяжёлого ранения.
- 6.4.2. Персонаж в состоянии тяжёлого ранения не может осуществлять никаких активных игровых действий. Он может лежать на земле, говорить, звать на помощь, пользоваться рацией.
- 6.4.3. В состоянии тяжёлого ранения персонаж, одетый в броню, может применить к себе способ остановки кровотечения в виде введения себе дозы панацелина (из расчёта, что панацелин вводит система жизнеобеспечения, встроенная в броню).
- 6.4.4. В том случае, если от момента наступления состояния тяжёлого ранения прошло 10 минут, а кровотечение не было остановлено, наступает смерть персонажа.

- 6.5. **Смерть персонажа.** Если персонаж погибает, игрок обязан надеть красную повязку или включить фонарь с красным светофильтром в темное время суток, или перевести щит в режим красных светодиодов, оставить на видном месте рядом с местом смерти все игровые ценности и предмет, моделирующий “Труп” (отрывную часть ДК или специальную метку с QR-кодом) и проследовать в Мертвяк. Основная задача игрока, чей персонаж погиб, — не мешать другим игрокам продолжать игру. Мертвым запрещается разговаривать с живыми или каким-либо иным способом вмешиваться в ход игры кроме случаев взаимодействия с криминалистами.