



АДМИНИСТРАТИВНЫЕ ПРАВИЛА

Нарушение текущих правил, влечет административное наказание. Решение игровых споров с привлечением организаторов необходимо, только если региональные мастера, игротехники фракций, не смогли решить проблему самостоятельно. Все предложения и идеи игроков по внесению изменений в игровой процесс (в правила, в идеологию, в квесты, в сюжет, в игровую механику и прочее) оформляются письменно и передаются организаторам после игры. Невозможно изменение игрового процесса в ходе самой игры (даже самими организаторами). Организаторы оставляют за собой право воспользоваться или не воспользоваться предложенными идеями.

СТРУКТУРА УПРАВЛЕНИЯ ИГРОЙ

Административная система проекта реализована таким образом, чтобы минимизировать выход игрока из игрового процесса, а также сделать игровой процесс обеспеченным, контролируемым, насыщенным. С этой целью на полигоне действуют представители следующих административных институтов:

Организаторы – разработчики механик и сюжета, представители административно-хозяйственной части. Занимаются управлением игрой и распределением игровых, хозяйственных, технических активов игры. В игровом процессе не участвуют. Базируются в Администраторской (подсобные помещения вспомогательной игротехнической локации Чёрный Рынок). Доступ в Администраторскую для игроков запрещён, за исключением форс-мажорных обстоятельств и приглашению организаторов или региональных мастеров.

Мастер по антуражу – ответственный представитель организаторов по вопросам антуража костюмов, систем вооружения и экипировки, локаций. Занимается поддержкой процесса создания всего вышеперечисленного, согласованием концептов и итогового результата не позже, чем за две недели до игры. Полноценно участвует в игровом процессе. Базируется на локации фракции «Ганеша».

Региональные мастера – блюстители игровых правил и законов, судьи в спорах между игротехниками фракций и игроками, ответственные представители организаторов в вопросе обеспечения локация, создания ивентов, сбора предложений, замечаний, жалоб. В игровом процессе не участвуют, либо выполняют кратковременный отыгрыш различных нейтральных персонажей. Базируются в Администраторской (подсобные помещения вспомогательной игротехнической локации Чёрный Рынок). Доступ в Администраторскую для игроков запрещён, за исключением форс-мажорных обстоятельств и приглашению организаторов или региональных мастеров.

Игротехники-командоры – организаторы и представители интересов фракций, блюстители игровых правил и законов, судьи в спорах между игроками. Полноценно участвуют в игровом процессе. Базируются на локациях фракций.

Игротехники – личный состав игротехнических фракций. Участвуют в игровом процессе с учётом ограничений наложенных организаторами в индивидуальном порядке для каждой фракции.

ПОДДЕРЖКА

На территории полигона для обеспечения различных организационных и игротехнических задач находятся люди облечённые соответствующими полномочиями.

Электрики – специалисты привлечённые организаторами к выполнению функций по электрификации игровых и игротехнических локаций. Занимаются распределением необходимого минимума оборудования (генераторы, лампочки, проводка) и монтажом всего необходимого на местах. Опознаются по оранжевым

светоотражающим жилетам. По окончании работ полноценно участвуют в игровом процессе. Базируются на локациях избранных ими фракций.

Повара - специалисты привлечённые организаторами для обеспечения нужд игрового бара по приготовлению горячего питания. Опознаются по жёлтым светоотражающим жилетам. Не участвуют в игровом процессе. Базируются в игротехнической локации «Шоудром».

Фотографы – специалисты привлечённые организаторами для фото и видео фиксации происходящего, имеющие план сбора материалов предоставленный организаторами. Опознаются по жёлтым светоотражающим жилетам. Не участвуют в игровом процессе. Базируются на локациях избранных ими фракций.

НЕКОМБАТАНТЫ

Все люди находящиеся на полигоне, но не включенные в игровой процесс, обязаны следовать следующему набору правил:

1. Иметь оранжевый (техслужба, АХЧ), либо жёлтый (организаторы, региональные мастера, фотографы, повара) светоотражающий жилет.
2. Иметь и носить защитные очки или маску защищающую глаза.
3. Постоянно иметь в наличии фонарь белого и красного света.

На территории полигона, вопреки желанию организаторов, могут появляться люди, не имеющие отношения к организации игры и игрового процесса – «гражданские», в виду близости игровой территории к населённым пунктам. Отношение к этим людям должно носить максимально корректный характер. Действовать в случае столкновения с этими людьми предлагается в рамках следующего алгоритма:

1. Обнаружение «гражданского».
2. Максимально корректное сообщение «гражданскому» о проходящей на территории игре и угрозе случайного повреждения органов зрения.
3. Запрещено вступать в споры и переходить к выяснению отношений.
4. Сообщение организаторам и региональным мастерам о точке обнаружения и реакции на сообщение о проходящей игре.

РЕГЛАМЕНТ

Все процессы связанные с организацией и проведением игры подлежат включению в игровой регламент и следуют правилам и последовательности административных мероприятий согласно указанном ниже списку:

1. **Рекогносцировка** – организованный осмотр организаторами и представителями игровых фракций текущего состояния полигона с целью осмысления строительных работ и объёма задач по подготовке антуража локаций, проводится за четыре недели до начала игры.
2. **Строяк** – организованный субботник и строительные работы на полигоне с целью возведения фортификационных укреплений и подготовки локация к разворачиванию антуражных составляющих, обеспечивается минимальным запасом строительных материалов доставляемых на полигон силами организаторов, проводится за две недели до игры.
3. **Правила и игровые модели** – свод законов и установок проекта обязательный к изучению всем составом участников игры, размещается в приложенных к группе мероприятия документах не позднее чем за две недели до игры.
4. **Проверка знания правил** – происходит посредством тестирования на очных встречах или перед началом регистрации на полигоне.
5. **Согласование антуража костюмов и игрового вооружения** – происходит согласно установленным стандартам фракций и требованиям правил посредством утверждения у мастера по антуражу не позднее, чем за две недели до игры.
6. **Завершение окончательной регистрации** – окончание период приёма заявок и взносов на участие в игре, происходит за неделю до игры.
7. **Заезд игроков** – допускается заезд игроков в течении всего дня накануне игры, в течении первого и второго дня мероприятия, все правила поведения определённые правилами, как действия вне процесса игры применимы с момента прибытия на полигон до начала мероприятия.
8. **Заезд организаторов и оборудования игры** – происходит вечером дня накануне игры, включает в себя погрузку оборудования, реквизита и расходных материалов на складе игры, доставку и

- разгрузку на полигоне, а также складирование в помещении Администраторской с привлечением к последним действиям посильной помощи игроков.
9. **Подготовка регистрации и начала игры** – происходит утром первого дня игры и до середины дня, включает подготовку раздаточных материалов, разворачивание игровых и игротехнических локаций, подготовку игровых ивентов силами организаторов, региональных мастеров, командиров-игротехников и личного состава поддерживающих подразделений.
 10. **Регистрация** – начинается не позднее, чем за четыре часа до начала игры и включает в себя процедуры учёта участников, проверки антуража, экипировки, игрового вооружения, выдачи игровых документов и реквизита.
 11. **Построение** – начинается не позднее, чем за два часа до начала игры и имеет продолжительность не более часа, включает устный инструктаж, пояснения по регламенту, экстренные сообщения и расшифровку общей сюжетной вводной.
 12. **Старт игры** – происходит не позже шести часов вечера, в определённое организаторами конкретное время и после объявления о старте на общем канале связи, после которого игроки расходятся по своим каналам согласно частотной сетке и приступают к игровому процессу.
 13. **Завершение игры** – происходит не позже пяти часов вечера, в определённое организаторами время по итогам событий игры и уведомления о времени окончания всех игротехников-командиров лично или посредством радиосвязи
 14. **Финальное построение** – начинается непосредственно после объявления об окончании игры и имеет продолжительность не более получаса, включает подведение итогов, экстренные сообщения и напоминания и рекомендации к дальнейшим действиям.
 15. **Выезд игроков** – допускается после окончания финального построения, сдачи игровых документов и реквизита, демонтажа антуража и подготовки его к транспортировке на склад игры, зачистки локации от мусора.

РЕГИСТРАЦИЯ

Процесс регистрации участников мероприятия является одним из основополагающих. Он влияет на численность игры и представление организаторов о диспозиции и балансе игрового процесса. Регистрация разделена на три важных составляющих:

1. Предварительная регистрация – принятие первичного решения участвовать в мероприятии, отметка в соответствующем разделе группы игры по строго установленной форме, первичный инструктаж, включение в группу и чатик избранной фракции.
2. Окончательная регистрация – сдача организационного взноса в установленные организаторами сроки, проверка соответствия антуража(проводится ответственным мастером по антуражу в срок не позднее чем две недели до игры), получение допусков и вводных.
3. Полигонная регистрация – финальная предигровая проверка соответствия снаряжения ограничениям правил, антуража костюма и игрового вооружения, получение регистрационных и игровых документов, реквизита и оборудования.

Допуск игрока по антуражу:

1. Каждый участник игры должен соответствовать расцветке, паттерну и/или иным стандартам внешнего вида своей фракции или группы, указанным в соответствующем разделе группы игры, с указанием текущего состояния подготовки костюма при отметке в предварительной регистрации.
2. Каждый участник игры может рассчитывать на содействие в формировании антуража со стороны организаторов игры и уполномоченного мастера по антуражу, но самостоятельно несёт все затраты сил, времени и финансов по этому вопросу.
3. Все элементы антуража игрока должны соответствовать не только стандартам внешнего вида, но также правилам и регламенту техники безопасности мероприятия.
4. Согласование итогового антуража костюма производится за две недели до начала мероприятия посредством одобрения со стороны мастера по антуражу.
5. Поскольку игровым процессом допускается «переодевание» в экипировку иной фракции, запасной (маскировочный) костюм, должен быть также согласован с мастером по антуражу не позднее чем за две недели до мероприятия.

*Игроку, не соблюдающему расцветку, паттерн и/или иные стандарты внешнего вида своей фракции или группы, или не согласовавшему костюм за неделю до игры, может быть отказано в участии при регистрации на полигоне.

Допуск на полигоне:

Осуществляется непосредственно перед стартом игры, не менее чем за четыре часа до её начала. Для получения допуска необходимо получить у организаторов **карточку допуска** пройти процедуры:

1. Учёта по списку игроков, контроля этапов регистрации
2. Подписания **Журнала техники безопасности**
3. Контроля соответствия мощности приводов правилам - отстрел и чипование.
4. Контроля длины имитации холодного оружия - измерение и чипование.
5. Контроля наличия: очков, красной тряпки, красного и белого фонаря, часов, рации.
6. Выдачи игровых документов и стаффа

АДМИНИСТРАТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В процессе подготовки, запуска и течения игры, действуют общие правила административных действий находящиеся в полномочиях организаторов, региональных мастеров и игротехников-командоров. Запрещено выполнять административные действия игрокам, некомбатантам и посторонним.

1. **Диспозиция** – расположение игровых локаций на территории полигона осмысливается и утверждается организаторами, обсуждению и переносу не подлежит.
2. Создание новых населённых игровых локаций в процессе игры невозможно.
3. Создание новых населённых неигровых локаций в процессе игры невозможно.
4. **Стоп-игра** – остановка игрового процесса для разбора сложных игровых или внеигровых ситуаций осуществляемая организаторами, региональными мастерами или игротехниками-командорами фракций.
5. Игрокам запрещается останавливать игру во всех случаях за исключением форс-мажорных ситуаций связанные с риском для жизни/здоровья игроков и третьих лиц.
6. Стоп-игра объявляется организаторами по каналам всех группировок.
7. Прекращение действия сто-игры объявляется организаторами по каналам всех группировок.

ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ ДО СТАРТА ИГРЫ

1. По прибытии на полигон все участники мероприятия обязаны включить свои рации на общем (в процессе игры организаторском) канале (1 канал; частота – 433.075)
2. При прибытии на полигон все участники мероприятия обязаны надеть защитные очки.
3. При прибытии на полигон после старта игры, игрок обязан надеть красную повязку или включить красный фонарь, после чего проследовать на локацию избранной фракции, экипироваться, подготовить к проверке игровое вооружение, после чего проследовать в Администраторскую для прохождения регистрации. По окончании регистрации вернуться на локацию избранной фракции и вступить в игровой процесс.

ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ ЗАПРЕТЫ И НАКАЗАНИЯ

Наиболее грубыми нарушениями правил являются:

1. игнорирование попадания поражающим элементом (мелкое нарушение, штрафной мертвяк)
2. нарушение правил по ранениям, тяжёлым ранениям и последующему лечению (мелкое нарушение, штрафной мертвяк)
3. внеигровые конфликты (от устной брани до рукоприкладства), портящие удовольствие от игрового процесса участникам игры (грубое нарушение, немедленный бан и удаление с полигона)
4. намеренная порча (кража) имущества проекта и игроков (вопиющее нарушение, удаление с полигона или передача правоохранительным органам)
5. нахождение на полигоне без защитных очков или маски (грубое нарушение, немедленный вызов регионального мастера или организаторов)
6. преднамеренная стрельба по «некомбатантам» и игротехническим персонажам иммунным к воздействию стрелкового оружия (грубое нарушение, немедленный вызов регионального мастера или организаторов)
7. злоупотребление алкоголесодержащими напитками – факт злоупотребления определяется организаторами (грубое нарушение, бан)
8. употребление наркотических препаратов (вопиющее нарушение, немедленный бан и удаление с полигона)
9. игра без установленного антуража (не допуск на игру)

10. препятствование игровому процессу при следовании в игротехническую локацию "Госпиталь" (мертвяк) общением с игроками находящимися в игре (мелкое нарушение, штрафной мертвяк).
11. при следовании в игротехническую локацию "Госпиталь" (мертвяк) общение с другими "тяжелоранеными" (мелкое нарушение, штрафной мертвяк).
12. при следовании в игротехническую локацию "Госпиталь" (мертвяк) совместное перемещение с игроками находящимися в игре (мелкое нарушение, штрафной мертвяк).
13. при следовании в игротехническую локацию "Госпиталь" (мертвяк) засвет фонарем (фонарь использовать только для освещения пространства под ногами) территории (мелкое нарушение, штрафной мертвяк).
14. при следовании в игротехническую локацию "Госпиталь" (мертвяк) препятствование любым игровым действиям, в том числе ведению огня (мелкое нарушение, штрафной мертвяк).
15. следовать в игротехническую локацию "Госпиталь" (мертвяк) в светлое время суток без обозначения красной повязкой или, в тёмное время суток, - красным фонарём (грубое нарушение, вызов регионального мастера или организаторов).
16. использовать игровую информацию полученной вне игры (грубое нарушение, вызов регионального мастера или организаторов).

За вышеуказанные нарушения предусматривается административное наказание, начиная со штрафного мертвяка без права сокращения и вплоть до немедленного удаления с полигона с последующим баном (запретом на участие) на одну, несколько или все игры. За иные (более легкие) нарушения предусматривается административное наказание от устного замечания до штрафного мертвяка с правом сокращения. Выбор административного наказания организаторы оставляют за собой, принятое решение обсуждению не подлежит.

К нарушителям правил мероприятия применяются наказания в спектре от увеличенного пребывания в игротехнической локации «Госпиталь» (мертвяк) до ограничения участия в мероприятиях (бан). Со списком нарушений можно ознакомиться в первой части текущего документа. Ниже приводится список возможных мер и прекращения их действия:

1. Штрафное пребывание в игротехнической локации «Госпиталь». Принудительный вывод игрока из игрового процесса за **мелкие нарушения** правил или предписаний организаторов, региональных мастеров. Прекращает своё действие после отбытия обозначенного срока.
2. Бан на одну игру. Запрет на участие игрока в последующем мероприятии за **грубые нарушения** правил или предписаний организаторов. Прекращает своё действие после окончания указанного мероприятия.
3. Бан на один год. Запрет на участие игрока в текущем сезоне мероприятий за **серьёзные нарушения** правил или предписаний организаторов, либо **рецидив грубых нарушений**. Прекращает своё действие после окончания сезона.
4. Постоянный бан. Запрет на участие игрока в мероприятиях за **вопиющие нарушения** правил или предписаний организаторов, **систематические серьёзные и грубые нарушения** правил. Прекращения действия не имеет.

ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ

Страйкбол – экстремальный и опасный вид отдыха. Участие в нем сопряжено с риском для здоровья игрока. Поэтому принимающий участие в игре должен полностью отдавать себе отчет в возможных последствиях своего или чужого неосторожного поведения. Участие в страйкбольных играх осуществляется на свой страх и риск. При нарушении правил безопасности Администрация проекта ответственность за последствия не несет.

ИГРОК ОБЯЗАН:

1. Постоянно носить специализированные очки для защиты глаз.

Игроку запрещено снимать специализированные очки на территории полигона во время всего периода проведения игры на всех локациях без исключений. Каждый игрок должен быть обеспечен очками или маской выдерживающей выстрел из привода с дульной энергией 3Дж с расстояния один метр, то есть быть предназначенными для страйкбола

2. Хранить и перевозить игровое стрелковое оружие всех видов в максимально безопасном состоянии.

Хранить и перевозить игровое стрелковое оружие всех видов в максимально безопасном состоянии. **Вне игры (по окончании, до начала и при стоп игре)** оружие должно стоять на предохранителе, быть с отсоединенным магазином и АКБ. Транспортировка оружия к месту проведения мероприятия производится только в зачехленном состоянии с отсоединенной аккумуляторной батареей и магазином.

3. Соблюдать осторожность в обращении с пиротехникой и газом для зарядки.

Не приближайтесь и не поднимайте инициированные петарды и иные пиротехнические изделия с земли или пола. Не пытайтесь повторно использовать не сработавшую пиротехнику. Не используйте её при возникновении сомнений в безопасности (в разрушающихся зданиях, при возможности непосредственного поражения людей и животных, разлета травмоопасных осколков, например битого стекла, и в иных подобных условиях). Соблюдайте правила её безопасного хранения и транспортировки. Не используйте запрещенную правилами пиротехнику. Также учтите огне- и взрывоопасность газа, используемого для зарядки игрового вооружения на сжатом газе – не подносите к открытому огню (будьте осторожны в процессе и после курения), не оставляйте под прямым солнечным светом, не вскрывайте баллоны. Следуйте инструкции по безопасности на баллонах.

4. Соблюдать осторожность в процессе эксплуатации игрового вооружения.

Никогда, ни при каких условиях, **вне игры (по окончании, до начала и при стоп игре)** ствол оружия не должен быть направлен на людей, животных и иные уязвимые цели. Пристрелку, проверку игрового вооружения следует производить вне лагеря, стреляя в направлении, противоположном расположению лагеря, убедившись в отсутствии там людей, животных и иных уязвимых целей, предварительно громко голосом предупредив о пристрелке.

- Не используйте игровое вооружение и снаряжение в непредназначенных для этого местах. К таковым следует отнести всё, кроме обозначенной территории игры во время ее проведения.
- Не следует допускать любых контактов игрового вооружения и специфической амуниции с людьми, не осведомленными о специфике страйкбола, во избежание неправильной интерпретации ими ситуации.
- Не передавать игровое вооружение, игровую пиротехнику и потенциально опасное снаряжение лицам, могущим нарушить правила обращения с ними. К таковым относятся несовершеннолетние, лица в состоянии алкогольного или наркотического отравления, в состоянии аффекта, не ознакомленные с настоящими правилами или дееспособность и адекватность которых вызывает сомнения по иным причинам.

5. Соблюдать осторожность при перемещении по полигону, лесу, нахождении в зданиях и сооружениях.

Необходимо учесть факторы неровного рельефа полигона, густого леса, затопленных участков местности, возможных ям и колодцев в земле, а также специфику повышенной травмоопасности, связанной с заброшенностью построек, эксплуатируемых в процессе игры. Для предотвращения несчастных случаев нельзя прыгать с большой высоты, забираться по неустойчивым или прогнившим лестницам, занимать позиции у края крыши и выполнять подобные действия, связанные с риском для здоровья. Рекомендуется проверять надежность пола, стен и потолка при нахождении в зданиях. При перемещении по пересеченной местности смотрите под ноги. Запрещается заходить на территорию, огороженную администрацией проекта специальной красно-белой сигнальной лентой. Рекомендуется применять защиту коленей, локтевых суставов и защитную обувь. Запрещается передвижение по игровому полигону без использования ручного или другого освещения.

6. Соблюдать правила личной безопасности, связанные с нахождением в лесу.

Запрещается приближаться и брать в руки диких животных, насекомых, птиц.

7. Иметь индивидуальную аптечку.

В случаях наличия специфических индивидуальных заболеваний (аллергии, непереносимость и прочее) игрок обязан иметь при себе все необходимые медикаменты в нужном объеме. В случае возникновения опасных для жизни и/или здоровья ситуаций, а также травм, немедленно уведомите об этом организаторов или регионального мастера. Аптечка первой доврачебной медицинской помощи находится у организаторов игры в Администраторской.

8. Соблюдать технику безопасности при обращении с электропроводкой, электроприборами, легковоспламеняющимися и горючими жидкостями, а так же химическими и другими опасными веществами и приборами

9. Следить за сохранностью личных вещей.

Не оставляйте личные вещи на открытом пространстве. Автомобили оставляйте только в специально оговоренном с администрацией проекта месте. За порчу или утерю личных вещей (включая транспортные средства) администрация проекта ответственности не несет.

ИГРОКАМ ЗАПРЕЩАЕТСЯ:

- 1. Участвовать в игровом процессе в возрасте младше 18 лет вне сопровождения родителей.**
- 2. Находится без специализированных очков или защитной маски. Снимать очки или маску в зоне игры.**
- 3. Заглядывать в ствол игрового вооружения, при присоединенном акб, и/или пристегнутом магазине.**
- 4. Направлять игровое вооружение на себя и других игроков в игровых и игротехнических локациях вне процесса игры.**
- 5. Брать в руки, разбирать иницированную или не сработавшую пиротехнику, пытаться иницировать.**
- 6. Преднамеренно стрелять по игрокам в упор.**
- 7. Без разрешения организаторов залезать (входить) на (в) аварийные здания и строения. Спрыгивать из окон. Забираться выше первого этажа без помощи лестниц.**
- 8. Брать в руки высоковольтные провода и электрические кабели свисающие со стен и лежащие на земле.**
- 9. Приближаться к диким животным, привозить домашних животных на мероприятие.**

10. Стрелять по животным и птицам.
11. Брать чужое имущество, игровое вооружение или снаряжение без разрешения хозяина.
12. Приближаться к и брать в руки змей, клещей. Подкладывать змей, ящериц, грызунов, насекомых в спальные мешки и подкидывать в палатки игроков. Гладить и дразнить диких животных, птиц и пчел (ос).
13. Находиться на игре в состоянии наркотического опьянения.
14. Находиться на игре в состоянии чрезмерного алкогольного опьянения.
15. Инициировать внеигровые конфликты или участвовать во внеигровых конфликтах (при возникновении любой внеигровой конфликтной ситуации немедленно оповестите организаторов).
16. Стрелять по некомпатантам в светоотражающих жилетах и «гражданским» лицам на территории полигона.
17. Вступать в конфликты с местным населением, правоохранительными органами и представителями охранных организаций.
18. Купаться в воде во избежание чрезвычайных происшествий.
19. Находится в задымленном помещении.
20. Разводить открытый огонь на полигоне в необорудованных местах, без разрешения организаторов.
21. Кататься по перилам, вывешиваться из окон, передвигаться по игровому полигону не глядя под ноги.
22. Ломать (срывать) ограждение опасных зон, Открывать крышки люков, ставить капканы, делать ловушки на игроков.
23. Запрещено использовать в игре стробоскоп и фонари светотдачей свыше 1000 люмен.
24. Использовать имитацию оружия, не соответствующую нижеприведенным требованиям:
 1. К участию в игре допускается аирсофт оружие, приспособленное для стрельбы пластмассовыми шариками ВВ калибра 6 мм. и 8 мм. Дульная энергия Оружия не должна превышать 3 Дж. Скорость шарика на выходе из канала ствола не должна превышать:
 - Для автоматического оружия и пистолетов – 160 м/с. Для длинноствольного оружия с одиночной стрельбой – 172,5 м/с. (скорость указана при стрельбе шаром массой 0,20 грамма).
 - При игре в зданиях или закрытых помещениях, для стрельбы внутри помещения разрешается использовать только оружие, скорость шарика на выходе из канала ствола которого не превышает 120 м/с (скорость указана при стрельбе шаром массой 0,20 грамма).

При игре в зданиях или закрытых помещениях, для стрельбы внутри помещения разрешается использовать только оружие, скорость шарика на выходе из канала ствола которого не превышает 120 м/с (скорость указана при стрельбе шаром массой 0,20 грамма).

В качестве имитации холодного оружия допускается применение муляжей, “режущие” части которых, выполнены из пластмассы (полистирол, полиэтилен) и резины, не имеющие острых кромок. Имитация холодного оружия должна быть изготовлена и применяться с соблюдением всех мер безопасности исключающих любое травматическое воздействие.

Для изготовления имитаций гранат и мин разрешается применение петард только промышленного производства, прошедших государственную сертификацию в РФ, и имеющих в свободной продаже на территории РФ. Имитация гранат и мин должны быть травмобезопасна и выполнены в соответствии с «Моделью Оружия и Бронезащиты».

С настоящими правилами по технике безопасности, на русском языке, ознакомлен и согласен. Понимаю всю ответственность за свои действия (или бездействия) ведущие к нарушению настоящих правил и возможные

последствия данных нарушений. Принимаю участие в настоящей ролевой и страйкбольной игре «Захолустье: Авторизация Пустоты» на свой страх и риск. Также настоящей подписью подтверждаю свое совершеннолетие, готов при необходимости предъявить документ в подтверждение.

При наступлении последствий (травмы, увечья и т.д) претензий к организаторам игры не имею.

Обязуюсь самостоятельно следить за сохранностью и состоянием своего личного имущества. При пропаже или порче моего личного имущества претензий к организаторам проекта не имею.

Обо всех случаях порчи или пропаже своего личного имущества обязуюсь незамедлительно ставить организаторов проекта в известность.

МОДЕЛЬ ОРУЖИЯ И БРОНЕЗАЩИТЫ

ДОПУСКАЕМОЕ И ИСПОЛЬЗУЕМОЕ ОРУЖИЕ

Организаторами к процессу игры допускается страйкбольная имитация огнестрельного вооружения (далее "оружие") и протектированной имитации холодного «оружия» при условии согласования внешнего вида за две недели до игры с мастером по антуражу. Приветствуется тематическое оформление систем вооружения, которое вознаграждается выбором одного импланта со списком которых можно ознакомиться в Таблицах Имплантов.

Имитация огнестрельного оружия (привода):

2. К участию в игре допускается аирсофт оружие, приспособленное для стрельбы пластмассовыми шариками ВВ калибра 6 мм. и 8 мм. Дульная энергия Оружия не должна превышать 3 Дж. Скорость шарика на выходе из канала ствола не должна превышать:
 - Для автоматического оружия и пистолетов – 160 м/с. Для длинноствольного оружия с одиночной стрельбой – 172,5 м/с. Скорости указаны при стрельбе шаром массой 0,20 грамма.
 - При игре в зданиях или закрытых помещениях, для стрельбы внутри помещения разрешается использовать только оружие, скорость шарика на выходе из канала ствола которого не превышает 120 м/с (скорость указана при стрельбе шаром массой 0,20 грамма).
3. На играх проекта «Захолустье» разрешается использовать только механы. Количество носимых механ под каждую единицу носимого оружия не должно превышать восьми штук.
4. Для пулеметов – бункера, электро-короба или электро-бункера, если они соответствуют (внешне/визуально) реальному прототипу.

Имитация холодного оружия:

1. В качестве имитации короткого холодного оружия допускается применение муляжей, “режущие” части которых, выполнены из плотной резины, не имеющие острых кромок, общей длиной до 45 см.
2. В качестве имитации длинномерного холодного оружия допускается применение протектированных муляжей выполненных из мягких материалов с жестким сердечником, общей длиной до 120 см.
3. Изогнутые муляжи измеряются по прямой между двумя крайними точками.
4. Имитация холодного оружия должна быть изготовлена и применяться с соблюдением всех мер безопасности исключающих любое травматическое воздействие.
5. Запрещается метание любого холодного оружия.

Пиротехника:

1. Для изготовления имитаций гранат и мин разрешается применение петард только промышленного производства, прошедших государственную сертификацию в РФ, и имеющих в свободной продаже на территории РФ.
2. Допускается имитация своим внешним видом похожая на реально существующий прототип и созданная на базе петард до ”Корсар № 4” включительно, без дополнительных эффектов в виде искр, звука и т.п., где поражающим элементом являются шары калибра 6 мм ВВ весом до 0,20 гр либо цельный горюх.
3. Количество носимых игроком ручных гранат, тагов, мин, ограничено и не должно превышать четырех штук суммарно. Количество дробовых тагов не ограничено.
4. Игровая пиротехника должна пройти проверку перед игрой у ответственного по пиротехнике на играх. Запрещается одновременный подрыв растяжек и мин, находящихся на расстоянии ближе 20 см друг от друга.
5. На играх допускается применять промышленно изготовленные дымовые шашки и гранаты без внесения дополнительных изменений в конструкцию. Шашки черного дыма, иные дымовые,

- маскирующие, отравляющие и прочие химические средства на играх запрещены. Сертифицированные дымовые шашки (белый дым) к использованию разрешены.
6. Запрещено применение дымовых шашек в помещениях и задымление помещений путем наружного инициирования.
 7. Разрешено обезвреживать мины и растяжки путем однократного аккуратного перерезания провода. Помните это часть материального имущества игрока, которую он должен иметь возможность впоследствии восстановить. При это трогать (перемещать, красть, портить и т.д.) мины, гранаты и пульт (машинку) запрещено.
 8. Разрешено использование гранатометов дробового типа, работающих на Грингазе (без согласования с мастерами) и на СО2 (строго по согласованию с мастерами). Разрешены сертифицированные, промышленно изготовленные таги, воги. Запрещена стрельба прямой наводкой по игрокам.
 9. Игровая граната или мина наносит игровые повреждения в радиусе 3 метров (диаметр 6 метров) или всем находящимся в помещении размером до 40 кв. метров (для помещений свыше 40 кв. метров и коридоров, действует принцип открытого пространства), приводит к тяжёлому ранению всех не экипированных в бронекостюмы (носителей бронекостюмов вводит в состояние оглушения), исключения в случае наличия имплантов, препаратов, устройств, мутаций отражённых в Таблице Имплантов, Таблице Препаратов, Таблице Устройств, Таблице Мутаций).
 10. Контактные таги запрещены к использованию.

Уникальное парализующее оружие:

- Уникальным парализующим оружием считаются Станнеры тематически выполненные в виде протектированной дубинки длиной не более от 45 до 80 см. без прощупываемых твердых и острых кромок, обладающего световой индикацией по всей ударной части и переключателем режимов работы с обязательным согласованием с мастером по антуражу не позднее чем за две недели до игры.
- Станнер способен оглушать небронированную цель по Правилу Рубашки.
- Станнер действует одинаково, как на людей, так и на Мутантов, Иных (исключение Супермутанты; исключения в случае наличия имплантов, препаратов, устройств, мутаций отражённых в Таблице Имплантов, Таблице Препаратов, Таблице Устройств, Таблице Мутаций).
- Станнер способен оглушать только при нахождении во включенном (подсвеченном) состоянии.

Уникальное холодное оружие:

- Уникальным холодным оружием считаются Плазменные Резаки тематически выполненные в виде протектированного оружия весом не более 1000 г. и длиной не более от 45 до 120 см. без прощупываемых твердых и острых кромок, обладающего световой индикацией по всей ударной части и переключателем режимов работы (аналогичным образом должно быть подготовлено вооружением или конечности Мутантов и Иных для получения спецификаций по повреждению легко бронированных целей) с обязательным согласованием с мастером по антуражу не позднее, чем за две недели до игры.
- Плазменный Резак способен выводить из строя однократным ударом по Правилу Рубашки легко бронированные цели (не распространяется на тяжело бронированные цели).
- Плазменный Резак наносит повреждения бронированным целям только при нахождении во включенном (подсвеченном) состоянии.

Уникальная пиротехника:

- Является имитацией заряда повышенной мощности и имеет игровое наименование «штурм-заряд».
- Реализуется зарядами повышенной мощности на базе петард до "Корсар № 6" включительно, без дополнительных эффектов в виде искр, звука и т.п., и поражающего элемента.
- «Штурм-заряд» наносит игровые повреждения в радиусе 5 метров (диаметр 10 метров) или всем находящимся в помещении размером до 40 кв. метров (для помещений свыше 40 кв. метров и коридоров, действует принцип открытого пространства), приводит к тяжёлому ранению всех не экипированных в тяжёлые бронекостюмы, уничтожению гермозатворов баз.
- Применение «штурм-заряда» допускается только заранее утверждённым опытным игрокам кандидатуры которых согласованы организаторами и игротехниками фракций в срок не позднее двух недель до игры.
- Инициирование «штурм-заряда» в игровом процессе в обязательном порядке сопровождается громким криком «Штурм-заряд»!

- Изготавливаются организаторами и предоставляются в игровом процессе, как игровой предмет, продукт производства или торговли.

ДОПУСКАЕМАЯ И ИСПОЛЬЗУЕМАЯ БРОНЕЗАЩИТА

Организаторами к процессу игры допускаются все виды весовой современной бронезащиты, а также тематически выполненная альтернатива с вознаграждением наличия последней выбором одного особого свойства из Таблицы Свойств Бронезащиты.

Бронежилеты:

1. В качестве защитного снаряжения можно использовать оригиналы и реплики бронежилетов весом от 3 кг, оригиналы и реплики защиты головы и конечностей без весовых ограничений.
2. Также в качестве защитного снаряжения можно использовать тематически выполненные аналоги бронежилетов, а также элементы прикрывающие конечности или голову с обязательным согласованием внешнего вида с мастером по антуражу не позднее чем за две недели до игры.
3. Бронежилет, защита головы и конечностей не предоставляют защиты в тактической фазе игры, но обеспечивают сохранность игровых органов и имплантов. Подробнее можно ознакомиться в Модели Здоровья и Модели Имплантов.
4. Защита головы в виде шлема или каски обеспечивает иммунитет к оглушению. (подробнее в Модели Взаимодействий).
5. Игровая броня в процессе игры не ломается и не нуждается в починке.

Бронекостюмы:

1. В качестве защитного снаряжения можно использовать качественно выполненные тематические бронированные костюмы с согласованием внешнего вида и стандартов агрегатного состояния с мастером по антуражу не позднее чем за две недели до игры.
2. Запрещено снимать шлем бронекостюма вне помещения любой населённой локации. В случае боевых действий на территории любой населённой локации, шлем должен быть надет. В случае снятия шлема игрок обязан сразу же надеть защитные очки. Отсутствие шлема на любой населённой локации, является снижением спецификаций бронекостюма, до общих правил поражения гранатами, минами, штурм-зарядом, но стрелковое поражение бронекостюма в датчик сохраняется.
2. Все типы бронекостюмов поражаются игровой гранатой или миной в радиусе 3 метров (диаметр 6 метров) или в помещении размером до 40 кв. метров, что приводит к оглушению носителя на пятнадцать секунд.
3. **Легкий бронекостюм** должен обеспечивать покрытие 80% тела, обладать глухим шлемом и иметь толщину основного бронепокрывтия (больше 60%), либо толщину по всем краям брони не менее 10мм.
4. **Легкий бронекостюм** должен быть оборудован датчиком попаданий, размещенным на спине в районе лопаток, обладающим счётчиком и звуковой индикацией попаданий, с твердой сенсорной пластиной в форме квадрата (сторона 261 мм.) или круга (диаметр 295 мм.), настроенным на 20 попаданий и обладающим таймером обнуления попаданий 60 минут.
5. **Легкий бронекостюм** позволяет носителю передвигаться исключительно шагом, либо быстрым шагом.
6. Обладателю **легкого бронекостюма** запрещается перекрывать сенсорную плоскость датчика.
7. **Легкий бронекостюм** позволяет носителю вести прицельную стрельбу, если это возможно физически, либо при помощи целеуказателей.
8. **Легкий бронекостюм** предоставляет носителю выбор одного особого свойства из Таблицы Свойств Бронезащиты (в отдельных случаях три свойства).
9. **Легкий бронекостюм** поражается:
 - двадцатью попаданиями в устройство фиксирования попадания (тарелка), что сопровождается звуковой и световой индикацией.
 - уникальным холодным оружием по Правилу Рубашки.
 - подрывом штурм-заряда

10. **Тяжёлый бронекостюм (силовая броня)** обладает негабаритной конфигурацией, должен обеспечивать покрытие 95% тела, обладать глухим шлемом и устройством Питающего Элемента размещенном на спине. Должен визуально увеличивать силуэт оператора не менее чем в полтора раза.
11. Тяжёлый бронекостюм позволяет носителю передвигаться шагом и вести стрельбу «от бедра».
12. Тяжёлый бронекостюм предоставляет носителю выбор шести особых свойств из Таблицы Свойств Бронезащиты.
13. Тяжёлый бронекостюм оглушается подрывом игровой гранаты или мины на пятнадцать секунд.
14. Тяжёлый бронекостюм оглушается подрывом штурм-заряда на десять минут.
15. Тяжёлый бронекостюм поражается ручным отключением Кабеля от Питающего Элемента

Штурмовые щиты:

1. К игре допускаются оригиналы и реплики штурмовых щитов весом не менее 10 килограмм (исключение допускается игроку обладающему соответствующим свойством из Таблицы Свойств Бронезащиты) или невесовые тематически выполненные аналоги с обязательным согласованием последних с мастером по антуражу не позднее чем за две недели до игры.
2. Щит можно использовать в качестве укрытия от попаданий из стрелкового оружия, осколков от гранат с расстояния более 3 метров и от холодного оружия.
3. Запрещается использовать в паре с щитом любое оружие автоматического действия (исключение: пистолеты с режимом автоматической стрельбы), а также оружие реальное применение которого требует использования двух рук. Исключение допускается игроку в бронекостюме обладающему соответствующим свойством из Таблицы Свойств Бронезащиты.
4. В случае взрыва гранаты на расстоянии ближе трёх метров или попадания из подствольника, когда ни один из поражающих элементов не поразил щитоносца, щит считается разбитым. Щитоносец обязан в течение не более 5 секунд положить щит на землю/пол и продолжить бой без него. Примечание: если граната взорвалась на указанном расстоянии с внутренней стороны щита, то и щитоносец (а также все игроки за щитом в радиусе поражения гранаты) считается мертвым и щит сломанным одновременно.
5. Щит является отремонтированным только после доставки его на свою базу. В случае, если бой произошел на своей базе, щит считается отремонтированным только после того как все враги (живые и мертвые) покинут территорию базы, а бой будет окончен.
6. Разрешается теснить щитом, подставлять под удары холодным оружием.
7. Запрещается применять щит в качестве холодного оружия, наносить им удары.
8. Запрещается наносить удары по щиту каким-либо иным оружием кроме холодного. Не допускаются удары прикладом, ногами или руками. Допускается хватать и удерживать щит за край.
9. Запрещается использовать в паре с щитом пистолеты-пулеметы (в том числе с возможностью применения с одной руки типа Ингрэм, Узи и Скорпион), винтовки и пулеметы. Исключение допускается игроку в бронекостюме обладающему соответствующим свойством из Таблицы Свойств Бронезащиты.
10. Запрещено использование нечипованного щита.

МОДЕЛЬ ЗДОРОВЬЯ

Ещё до Третьей Мировой экологическая ситуация в мире находилась на грани катастрофы. Однако, война усугубила положение дел, и теперь все Сектора наводнены людьми с игровыми врожденными заболеваниями, страдающими от ранений полученными в период активных боевых действий и криминальных разборок, последствий радиационного, химического и биологического заражений, а также вредных мутаций, некорректных генетических модификаций, инфекционных заболеваний и вопиющей антисанитарии.

Важным элементом игрового процесса является вопрос игрового здоровья. Игровое здоровье определяет функциональность игрока в игре (ранение), влияет на продолжительность реабилитации после тяжелого ранения (мертвяк), а также сказывается на работоспособность (повреждение), возможности приёма игровых препаратов, имеет значение при проведении игровых операций или генетических модификаций. Определяется фазами ранения, заболевания и состоянием игровых внутренних органов (зон) отмеченных в чарлисте. Общее текущее состояние здоровья отмечается в соответствующем разделе чарлиста персонажа, корректируется профильными специалистами – медиками.

ЛЕГКИЕ РАНЕНИЯ

Эта категория повреждений является следствием силового воздействия на персонажа посредством игровых огнестрельного и холодного вооружений, а также взаимодействия в бою с мутантами. Игрок получивший однократное попадание выстрелом (одиночный шар или очередь), холодным оружием по Правилу Рубашки (для Мутантов и Иных по Правилу Майки), касанием мутанта, считается легкораненым:

1. **Легкораненный игрок** располагается на месте ранения лежа (если позволяет ситуация) или сидя (если ситуация препятствует расположению лежа).
2. **Легкораненный игрок** не может самостоятельно передвигаться.
3. Повторное попадание (одиночный шар или очередь) в **легкораненного игрока** (располагающегося лежа или сидя) приводит к тяжёлому ранению.
4. **Легкораненный** может использовать холодное оружие из положения сидя/лёжа.
5. **Легкораненный игрок** не может использовать любые игровые предметы и игровое снаряжение, кроме радиостанции и холодного игрового оружия.
6. **Легкораненный игрок** не может совершить игровое самоубийство.
7. **Легкораненный игрок** может комментировать происходящее вокруг (в том числе и посредством рации).
8. **Легкораненный игрок** может использовать холодное оружие не покидая места ранения из положения сидя/лёжа.
9. **Легкораненный игрок** может самостоятельно применить игровую аптечку в течении десяти минут (путём полного наматывания бинта на поврежденную конечность; возможны исключения в случае применения игровых имплантов, устройств, препаратов отражённых в Таблице Имплантов, Таблице Устройств, Таблице Препаратов) после получения ранения, по окончании которого способен вернуться к активным боевым действиям.
10. В случае отсутствия игровой аптечки по истечении десяти минут (возможны исключения в случае применения игровых имплантов, устройств, препаратов отражённых в Таблице Имплантов, Таблице Устройств, Таблице Препаратов) считается тяжелораненым. Ожидает пять минут с момент получения тяжелого ранения или до окончания боевых действий и удаляется в игротехническую локацию «Госпиталь» (мертвяк) на реабилитацию.
11. **Легкораненный игрок**, применивший игровую аптечку, обязан отыгрывать последствия ранения соответствующей зоны до момента излечения медиком (снятия бинта).
12. Повторное попадание в **легкораненного игрока** купировавшего ранение посредством аптечки приводит к тяжёлому ранению.
13. **Легкораненный игрок** купировавший ранение посредством игровой аптечки должен в течении часа получить квалифицированную игровую медицинскую помощь с целью снятия бинта. В противном случае считается тяжелораненым.
14. **Легкораненный игрок** может быть транспортирован к месту лечения посредством условной транспортировки тела силами двух игроков удерживающих раненого за плечи (зона от плечевого сустава до локтевого сустава), либо силами игрока экипированного в бронекостюм или экзоскелет обладающего соответствующей особой способностью из Таблицы Свойств Бронезащиты.

ТЯЖЕЛЫЕ РАНЕНИЯ

Эта категория повреждений является следствием повторного силового воздействия на персонажа посредством игровых огнестрельного и холодного вооружений, взаимодействия в бою с мутантами, применения игровой пиротехники, является последствием применения игровых отравляющих веществ, отсутствия СИЗ при нахождении на территории Пустоши, итогом развития игрового заболевания, а также следствием ухудшения состояния легкораненного игрока.

Тяжёлые ранения отражаются на общем игровом здоровье игрока и требуют непозитивных исправлений – замены состояния органов в чарлите персонажа с состояния «цел» на состояние «поврежден/изъят» игровым квалифицированным профильным специалистом – медиком. Игрок получивший тяжёлое ранение должен пройти курс реабилитации в игротехнической локации «Госпиталь» (мертвяк) в течении периода времени определённого по его текущему состоянию здоровья.

1. Игрок получивший **тяжёлое ранение** обязан оставаться на месте в течении пяти минут, либо до истечения боевых действий, после чего обозначает своё состояние красной повязкой или светом красного фонаря и следует в игротехническую локацию «Госпиталь» на реабилитацию.
2. Игрок получивший **тяжёлое ранение** по истечении положенного времени не может двигаться с места, располагается лёжа или сидя.
3. Игрок получивший **тяжёлое ранение** не может говорить, комментировать происходящее вокруг и совершать любые игровые действия.
4. Игрок получивший **тяжёлое ранение** не должен сбрасывать находящееся при себе игровое имущество, которое может востребовать любой желающий по правилу обыска до истечения срока убийства тяжелораненого к месту реабилитации в игротехническую локацию «Госпиталь».
5. Игрок получивший **тяжёлое ранение** страдает от амнезии и не имеет права использовать никакую игровую информацию полученную им в течении получаса до момента тяжёлого ранения. Возможны исключения в случае применения особых игровых имплантов.

РЕАБИЛИТАЦИЯ

Процесс реабилитации представляет собой период времени в течении которого игрок обязан находится на территории игротехнической локации «Госпиталь» не выходя из игрового процесса, не может использовать игровое вооружение, обязан следовать указаниям игротехнических персонажей – сотрудников «Госпиталя» (ММД).

1. Прибывший на реабилитацию тяжёлораненный игрок должен обратиться к администратору «Госпиталя», зафиксировать время прибытия, определить вопрос наличия игровой медицинской страховки и пройти осмотр у главного врача «Госпиталя», после чего ему будет озвучены продолжительность его пребывания в «Госпитале», характер полученных игровых повреждений и выданы предписания по реабилитации.
2. Игрок проходящий реабилитацию находится в процессе игры, может комментировать события, делиться впечатлениями и информацией за исключением полученной в течении получаса до момента ранения – последствия амнезии.
3. Игрок завершивший процесс реабилитации обязан оплатить игровой медицинской страховкой, игровыми денежными средствами, игровой работой по поддержанию благосостояния «Госпиталя» или игровыми внутренними органами/имплантами услугу реабилитации в сумме или эквиваленте озвученном персоналом «Госпиталя».

Продолжительность реабилитации определяется следующим образом:

В чарлите персонажа отображается двенадцать зон органов отражающих текущее состояние здоровья игрока – цел/поврежден (болен, изъят). Каждая зона имеет коэффициент здоровья соответствующий десяти минутам реабилитации в случае состояния «цел» и двадцати минутам в случае состояния «поврежден (изъят)».

На продолжительность (увеличение или уменьшение) времени реабилитации также может оказывать влияние специфика имплантов персонажа, особых свойств его экипировки, принятых им игровых препаратов, игровых заболеваний и даже степень его одержимости той или иной игровой идеей, что получается согласно соответствующим моделям игры и подтверждается Картами Действия.

	Здоровье	Продолжительность реабилитации
Зона 1 (мозг)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 2 (глаза)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 3 (рука левая)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 4 (рука правая)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 5 (сердце)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 6 (легкие)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 7 (желудок)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 8 (печень)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 9 (поджелудочная)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 10 (почки)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 11 (нога левая)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 12 (нога правая)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Итого:		120 минут/240 минут

ИНФЕКЦИОННЫЕ ЗАБОЛЕВАНИЯ

В игровом процессе присутствуют игровые инфекционные заболевания влияющие на состояние игрового здоровья персонажа путём ухудшения игрового самочувствия, до статуса «болен» (отображается в чарлите при обнаружении признаком заболевания) и передающиеся при непосредственном физическом контакте, что реализовано путём прикосновения к коже, одежде или экипировке игрока ладонью инфицированного маркированной бесцветной ультрафиолетовой краской (в видимом состоянии зелёного оттенка) на водной основе (легко отмывается с кожи и одежды).

1. Источником инфекции является объект или субъект маркированный ультрафиолетовой краской и имеющий/содержащий её запас.
2. Идентификация заболевания происходит посредством применения ультрафиолетовой лампы и/или игровым обследованием игрока (осмотром чарлиста персонажа) профильным специалистом.
3. До момент идентификации заболевания болезнь считается находящейся в инкубационной стадии. После идентификации заболевания профильным специалистом заболевание отображается в чарлите персонажа присвоением всем игровым органам статуса «болен», что приводит к удвоению времени реабилитации игрока при посещении игротехнической локации «Госпиталь» (мертвяк).
4. Излечение заболевания происходит посредством применения профильным специалистом соответствующей вакцины полученной путём исследования заболевания.

ОТРАВЛЕНИЕ, РАДИАЦИОННОЕ ЗАРАЖЕНИЕ

В игровом процессе присутствуют возможность отравления игровыми ядами или токсинами, а также радиационное заражение (целенаправленное или случайное, как следствие контакта с игровыми заражёнными предметами) влияющие на состояние игрового здоровья персонажа путём ухудшения игрового самочувствия, до статуса «болен» (отображается в чарлите при обнаружении признаком заболевания) и передающиеся при непосредственном физическом контакте с заражёнными предметами внешняя поверхность которых маркирована бесцветной ультрафиолетовой краской (в видимом состоянии: яд - красного оттенка, токсины – фиолетового оттенка, радиация – синего оттенка) на водной основе (легко отмывается с кожи и одежды).

1. Источником отравления/заражения ядами, токсинами, радиацией является объект маркированный ультрафиолетовой краской.
2. Идентификация отравления/заражения заражением происходит посредством применения ультрафиолетовой лампы и/или игровым обследованием игрока (осмотром чарлиста персонажа) профильным специалистом.
3. До момент идентификации отравления/заражения пострадавший считается находящимся в начальной стадии отравления/заражения (организм борется с отравлением/заражением). После идентификации отравления/заражения профильным специалистом отравление/заражение отображается в чарлите персонажа присвоением всем игровым органам статуса «болен», что

- приводит к удвоению времени реабилитации игрока при посещении игротехнической локации «Госпиталь» (мертвяк).
4. Излечение отравления/заражения происходит посредством применения профильным специалистом соответствующей антитоксической сыворотки полученной путём исследования яда, токсина, источника излучения радиации.

ПЕРЕДОЗИРОВКИ И ПЕРЕОБОРУДОВАНИЕ

В игровом процессе участвуют игровые препараты и игровые аугментации (импланты). Каждый препарат и аугментация создаёт нагрузку на игровые органы персонажа (согласно Таблице Препаратов и Таблице Имплантов) и имеет ёмкость выраженную в количестве задействованных зон чарлиста. Соблюдение требований ёмкости игровых препаратов и игровых аугментаций гарантирует безвредное для игрового здоровья их применение. Однако, игровыми моделями допускается форсированное применение игровых препаратов и игровых аугментаций, когда в одной зоне располагается нагрузка от разных игровых препаратов и игровых аугментаций, что предоставляет игроку возможность пользоваться более широким спектром возможностей, но негативно влияет на его игровое самочувствие при прохождении реабилитации в игротехнической локации «Госпиталь» (мертвяк), повреждая все зоны повышенной нагрузки (пересечения спецификаций ёмкости препарата или аугментации).

	Препараты	Кибер	Био
Зона 1 (мозг)	Красный Глаз (наркотик)		Дознаватель (имплант)
Зона 2 (глаза)	Красный Глаз (наркотик)		Дознаватель (имплант)
Зона 3 (рука левая)		Сегмент (имплант)	
Зона 4 (рука правая)			
Зона 5 (сердце)	Красный Глаз (наркотик)		
Зона 6 (легкие)			
Зона 7 (желудок)			
Зона 8 (печень)	Красный Глаз (наркотик)		
Зона 9 (поджелудочная)	Красный Глаз (наркотик)		
Зона 10 (почки)			
Зона 11 (нога левая)			
Зона 12 (нога правая)			
Итого:			

МОДЕЛЬ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ

В течении игры, всеми участниками осуществляются разные типы/виды взаимодействий, часть которых необходимо зафиксировать в виде конкретных действий во избежание разногласий и конфликтов. От взаимодействия игроков зависят как атмосфера игрового процесса, развитие сюжета, так и дисциплина, что в совокупности складывается во впечатления от игры.

СОЦИАЛЬНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Мероприятие позиционируется как ролевая игра, а значит, в её основе, лежит именно социальное взаимодействие игроков. Регламентировать эти действия не представляется возможным, однако, необходимо обозначить позицию организаторов и предложить участникам процесса придерживаться следующих простых правил взаимодействия друг с другом:

1. Рекомендуется воздержаться от употребления нецензурных выражений.
2. Рекомендуется воздержаться от бурных эмоциональных реакций с негативным окрасом вне роли.
3. Рекомендуется с уважением и терпением относиться к оппонентам и товарищам по взаимодействию.
4. Категорически запрещается выходить, во взаимодействии друг с другом за пределы игрового процесса, с момента начала и до окончания игры, сохраняя атмосферу игры от отклонения в обсуждение неигровых тем.
5. Категорически запрещается оскорблять оппонента действием и жестами вне роли.
6. Категорически запрещается использовать в процессе взаимодействия игровую информацию полученной неигровым путём.
7. Необходимо придерживаться определённых отношений в соответствии с правилами/сюжетом/вводными к игровым фракциям, группам людей, отдельным лицам, явлениям, событиям и объектам. Поддержание подобных отношений является гарантом сохранения атмосферы игры.
8. Запрещается эксплуатировать особые игровые свойства не закреплённые в своде правил, игровых моделях, таблицах за исключением особых случаев согласованных с организаторами и предусмотренных механикой игры.

БОЕВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Мероприятие включает в себя имитацию боевого взаимодействия, которое нуждается в четком определении регламента взаимодействий игроков друг с другом. Соблюдение правил взаимодействия обеими сторонами игрового конфликта гарантирует отсутствие спорных или конфликтных ситуаций.

1. В процессе боевого взаимодействия игрок обязан воздержаться от нецензурных высказываний в адрес оппонента как в процессе боя, возможном обсуждении итогов или в процессе разбора спорных ситуаций.
2. В процессе боевого взаимодействия игрок обязан следить за безопасностью собственных действий и действий оппонента предупреждая о реальной угрозе.
3. Категорически запрещается провоцировать травматизм в процессе боевого взаимодействия преднамеренной стрельбой из игрового вооружения в упор. В случае возникновения ситуаций с тесным контактом игроков, вооружённых стрелковым игровым оружием, ранение или добивание производить голосом и выстрелом в сторону демонстрирующим наличие боезапаса и функциональность вооружения.
4. Категорически запрещается осуществлять намеренную стрельбу из игрового вооружения в голову, шею, пах.
5. Категорически запрещается наносить намеренные удары игровым холодным оружием в голову, шею, пах.
6. Категорически запрещается применять в боевом взаимодействии все виды рукопашного боя.
7. Запрещено использовать в игровом взаимодействии стробоскоп. А также фонари с характеристикой светотдачи свыше 1000 люмен.
8. Каждый игрок должен быть обеспечен очками или маской выдерживающей выстрел из привода с дульной энергией 3Дж с расстояния один метр, то есть быть предназначенными для страйкбола
9. Любой персонаж способен совершить попытку игрового самоубийства вводом себя в состояние тяжёлого ранения во всех игровых ситуациях, кроме состояния плена, оглушения и легкого ранения.

10. В случае получения персонажем тяжёлого ранения, он испытывает эффект амнезии благодаря которому не помнит события последних тридцати минут до момента получения тяжёлого ранения (за исключением способностей полученных благодаря игровым имплантам, препаратам, устройствам отражённым в Таблице Имплантов, Таблице Препаратов, Таблице Устройств).
11. Однократным попаданием игровым стрелковым вооружением в процессе игровых боевых действий считается поражение противника одиночным выстрелом или очередью, что приводит к повреждению до состояния легкого ранения.

ПРАВИЛА МАЙКИ И РУБАШКИ

Взаимодействие игроков друг с другом с применением игрового холодного оружия и с представителями игротехнических фракций Мутанты или Иные, осуществляется с применением зональной системы поражения противника. Взаимодействие для всех персонажей кроме представителей фракций Мутанты или Иные, осуществляется по Правилу Рубашки. Взаимодействие персонажей с представителями фракций Мутанты и Иные осуществляется: со стороны персонажей по Правилу Майки; со стороны Мутантов или Иных по Правилу Рубашки/Штанов. Попадание в любые части тела игровым холодным оружием, не определённые этими правилами, не учитывается.

Правило Рубашки:

1. Областью поражения является участок тела, ограниченный контурами обычной рубашка.
2. Зона от левого плечевого сустава (включая левую руку до кисти) до правого плечевого сустава (включая правую руку до кисти) по линии, исключающей область шеи.
3. Зона от правого плечевого сустава до правой части талии по линии туловища.
4. Зона от правой части талии до левой части талии по линии ремня.
5. От левой части талии до левого плечевого сустава по линии туловища.

Правило Майки:

6. Областью поражения является участок тела, ограниченный контурами обычной майки.
7. Зона от левого плечевого сустава (исключая левую руку) до правого плечевого сустава (исключая правую руку) по линии, исключающей область шеи.
8. Зона от правого плечевого сустава до правой части талии по линии туловища.
9. Зона от правой части талии до левой части талии по линии ремня.
10. От левой части талии до левого плечевого сустава по линии туловища.

Правило Рубашки/Штанов:

1. Областью поражения является участок тела, ограниченный контурами обычной рубашка и штанов.
2. Зона от левого плечевого сустава (включая левую руку до кисти) до правого плечевого сустава (включая правую руку до кисти) по линии, исключающей область шеи.
3. Зона от правого плечевого сустава до правой части талии по линии туловища.
4. Зона от правой части талии до левой части талии по линии ремня.
5. От левой части талии до левого плечевого сустава по линии туловища.
6. Зона по длине обеих ног от пояса до стопы за исключением паховой области.

ОГЛУШЕНИЕ

В процессе игрового взаимодействия возможно производить игровое оглушение противника посредством применения станнера для всех категорий персонажей (кроме Супермутантов, Боевых Роботов, обладателей всех типов бронекостюмов), холодного оружия для всех категорий персонажей (кроме Супермутантов, Боевых Роботов, обладателей всех типов бронекостюмов, людей эксплуатирующих шлемы и каски), посредством инициирования гранаты, мины для Супермутантов, Боевых Роботов, обладателей легких бронекостюмов, посредством инициирования штурм-заряда для Супермутантов, Боевых Роботов, обладателей тяжёлых бронекостюмов.

1. Игровое **оглушение** игровым холодным оружием производится путём касания рукояткой между лопаток оглушаемого и сопровождается фразой «оглушен».
2. Игровое **оглушение** станнером производится путём касания по Правилу Рубашки и сопровождается фразой «оглушен».

3. Игровое **оглушение** посредством инициирования гранаты, мины или штурм заряда происходит при попадании оглушаемого в радиус действия игрового взрыва.
4. **Оглушение** игровым холодным оружием, станнером и штурм-зарядом происходит на период времени в десять минут.
5. **Оглушение** гранатой или миной происходит на период времени в пятнадцать секунд.
6. **Оглушенный** располагается лежа или сидя, не способен перемещаться, комментировать происходящее, пользоваться радиостанцией. Отыгрывается бесчувственное состояние.
7. **Оглушенный** игрок может быть транспортирован к месту лечения посредством максимально достоверного отыгрыша транспортировки тела двумя игроками, либо силами одного игрока экипированного в бронекостюм или экзоскелет обладающего соответствующей особой способностью из Таблицы Свойств Бронезащиты.
8. Допускается два повторных **оглушения** с интервалом в тридцать минут без последствий для оглушаемого (третье оглушение вводит игрока в состояние тяжёлого ранения с последующим посещением игротехнической локации «Госпиталь» (мертвяк). Смена оглушающих при этом не имеет значения.
9. **Оглушенный** игрок подчиняется эффекту амнезии на период действия оглушения (не помнит события и информацию полученные в процессе оглушения).

ПЛЕНЕНИЕ

В процессе игрового взаимодействия возможно производить игровое пленение противника посредством ввода его в состояние легкого ранения, оглушения, удержания на прицеле или иной демонстрации безвыходности ситуации противнику. При этом дееспособный игрок, до момента ограничения свободы и/или перемещения, способен производить ответные действия, направленные на избежание плена. В случае если всё-таки задержание состоялось, пленение производится посредством следующего набора правил:

1. Пленный считается пленным с момента начала его удержания пленяющим на плечо (зона от плечевого сустава до локтевого сустава).
2. Пленный обязан четко выполнять все команды, которые дает захвативший его в плен. Пока рука находится на плече (зона от плечевого сустава до локтевого сустава) пленного, он не может предпринимать никаких действий для защиты или побега. Это время можно использовать для игрового связывания пленного.
3. Игровое связывание противника имитируется следующим образом: на каждую руку в отдельности повязывается кусок верёвки или ремень, перемычка между верёвками отсутствует; на каждую ногу в отдельности повязывается кусок верёвки или ремень, перемычка между верёвками отсутствует.
4. Допускается игровое ограничение использования речи пленным, по устной команде "кляп".
5. Допускается игровое связывание/привязывание и рук, и ног одновременно.
6. Связанный по рукам и ногам пленный не может транспортироваться/передвигаться.
7. Транспортировка/передвижение пленного возможны только при условии освобождения ног от пут.
8. "Вынуть кляп" может любой персонаж с не связанными рукам и находящийся на расстоянии прямого касания в том числе и сам пленный. Действие заявляется устно, так чтобы его слышал пленный, посредством команды "вынул кляп".
9. Пленный игрок с фиксированными посредством игрового связанных конечностей не может производить ими никаких действий. Если связаны только руки, может осуществить попытку побега. Если связаны только ноги, может освободить их от пут свободными руками.
10. Для конвоирования пленного связанного игрока достаточно одного конвоира, который должен постоянно удерживать пленного за плечо (зона от плечевого сустава до локтевого сустава).
11. Пленный связанный игрок не может предпринимать активных действий или пытаться убежать, если его держит за плечо (зона от плечевого сустава до локтевого сустава) конвоир.
12. Пленный совершивший побег имеет право самостоятельно снять путы, когда, окажется в отсутствие активной погони.
13. В случае гибели конвоира, пленный вправе предпринять попытку бегства. При успешном совершении побега игрок может снять с себя путы и считать себя свободным.
14. Продолжительность плена не может превышать одного часа (может варьироваться в зависимости от наличия имплантов, устройств, препаратов указанных в Таблице Имплантов, Таблице Устройств, Таблице Препаратов) по истечении которого, игрок считается тяжело раненным от тягот плена и обязан проследовать в игротехническую локацию «Госпиталь» (мертвяк) на общих основаниях.
15. Время плена может быть увеличено по обоюдному согласию сторон.
16. Сеансы пленения игрока могут осуществляться с интервалом не менее чем в тридцать минут.
17. Пленный игрок может быть отпущен на волю в любой момент.

ОБЫСК

В процессе игрового взаимодействия возможно производить игровой обыск персонажей находящихся в игровых состояниях жив или тяжело ранен. Это единственный, кроме добровольной передачи, способ получить игровое имущество персонажа в своё распоряжение или убедиться в наличии/отсутствии у него игровых предметов. Процесс обыска регламентирован следующими правилами:

1. Допускается производить обыск в верхнем слое одежды (плащ, накидка, верхняя одежда), скрытых и внутренних карманах верхнего слоя одежды, разгрузочных системах, бронежилетах, носимых рюкзаках, портфелях, сумках.
2. Допускается размещать/прятать игровое имущество в носимых рюкзаках, портфелях, сумках, разгрузочных системах, а также на теле, только в верхних слоях одежды (плащ, накидка, верхняя одежда). Категорически запрещается размещать и прятать игровое имущество в нижних слоях одежды и обуви.
3. Допускается обезоруживание игрока путём касания всех элементов вооружения/технического оснащения с сопровождающей фразой «Изъято». При этом оружие остается у игрока, но пользоваться им он не имеет права, до момента ухода из локации, освобождения из плена или окончания периода реабилитации в игротехнической локации «Госпиталь» (мертвяк).
4. Категорически запрещается условный обыск и/или использование фразы «Изъято всё».
5. Изъятию может подлежать всё обнаруженное при обыске игровое имущество. Непосредственному физическому изъятию при обыске может подлежать только игровое имущество проекта.
6. Проводящий обыск имеет право приказать предъявить содержимое сумки/рюкзака, вывернуть карманы, расстегнуть или снять верхнюю одежду, головной убор. Отказывать, в данном случае, обыскиваемый не имеет права (даже если он оглушен или тяжело ранен).
7. Если обыскиваемому удалось утаить оружие, он имеет право им воспользоваться по собственному усмотрению.
8. Физический (реальный) обыск игроков допускается при обоюдном согласии двух сторон путём прощупывания складок и карманов верхнего слоя одежды (капюшон, плащ, полы расстегнутой куртки, накладные карманы штанов, элементы экипировки, сумки).

ДОПРОС

В процессе игрового взаимодействия возможно производить принудительный игровой допрос персонажей посредством двух способов: применением спецсредств (Таблица Имплантов, Таблица Устройств, Таблица Препаратов), либо «силовым способом». Процесс допроса регламентирован следующими правилами:

1. Допрос является исключительно принудительным действием совершаемым с задержанным персонажем. Отвечающий на вопросы допрашивающего обязан говорить только правду (если ложь или молчание не обусловлены наличием у допрашиваемого профильных имплантов, устройств, воздействием игровых препаратов).
2. Допрос с применением спецсредств обусловлен спецификой самих спецсредств отраженных в Таблица Имплантов, Таблица Устройств, Таблица Препаратов.
3. «Силовой допрос» происходит в отсутствие у допрашивающего и допрашиваемого спецсредств ограничивающих/расширяющих возможности участников процесса.
4. «Силовой допрос» представляет собой десять наводящих вопросов с ответом «да» или «нет» задаваемых допрашивающим допрашиваемому на которые допрашиваемый обязан отвечать правду, либо имеет право промолчать в случае если готов к процедуре «превозмогания пытки».
5. Игровое «превозмогание пытки» представляет собой соревнование между допрашивающим (или его представителем) и допрашиваемым в виде наибольшего количества отжиманий (для мужчин) или приседаний (для женщин).
6. По окончании полного цикла любого вида допросов (с применением спецсредств в обязательном порядке; «силового допроса» по факту ответа (молчания путём «превозмогания пытки») на все десять вопросов) допрашиваемый считается тяжёлораненым и отправляется в игротехническую локацию «Госпиталь» (мертвяк) на реабилитацию.
7. В случае неполного цикла «силового допроса» (ответа (молчания путём «превозмогания пытки») менее, чем на десять вопросов), игрок считается здоровым и может быть освобожден.

МОДЕЛЬ СУЩЕСТВ

До Третьей Мировой планета была заселена исключительно представителями человеческой расы. Однако, стремительное развитие технологий в период военных действий, активное использование искусственного интеллекта, клонирование, генетические модификации и мутации ставшие эхом боевых действий и последствием заражения более шестидесяти процентов территорий Земли, положили начало множеству иных форм жизни, с которыми в процессе игровых действий многим предстоит столкнуться.

Представители нечеловеческих типов персонажей имеют свою отдельную историю, логику, манеру поведения, обладают специфическими способностями и стандартом внешнего вида в антураже. Им предстоит столкнуться с враждебным отношением человечества склонного к ксенофобии, а также отстаивать своё право на жизнь и существование своего вида.

Допускается наличие на полигоне существ не регламентированных данной моделью в связи с их особой сюжетной важностью и отсутствие публичной игровой информации о них.

БОЕВЫЕ РОБОТЫ

В период Третьей Мировой, среди прочего, Трансатлантическим Директоратом были впервые применены Автономные Роботизированные Боевые Машины (АРБМ) или, в простонародье Боевые Роботы произведённые промышленным концерном «Небьюл». Мощь этих машин оказалась настолько ужасающей, что по окончании войны, Объединённым Мировым Правительством был принят пакет законов запрещающий их эксплуатацию. Действующие машины были утилизированы, однако, на Пустошах до сих пор можно встретить как останки АРБМ, являющиеся ценной добычей для охотников за хабаром, так, изредка, и функционирующие устройства представляющие серьёзную угрозу для местных обитателей.

1. **Боевые роботы** обладают негабаритной конфигурацией костюма, который должен обеспечивать покрытие 95% тела, обладать глухим шлемом и устройством Питающего Элемента размещенном на спине. должен визуально увеличивать силуэт персонажа не менее чем в полтора раза.
2. Костюм **боевого робота** должен быть представлен на согласование мастеру по антуражу за две недели до игры.
3. **Боевые роботы** способны передвигаться шагом и вести стрельбу «от бедра».
4. **Боевые роботы** обладают набором из шести особых свойств из Таблицы Свойств Бронезащиты.
5. **Боевые роботы** оглушаются подрывом игровой гранаты или мины на пятнадцать секунд.
6. **Боевые роботы** оглушаются подрывом штурм-заряда на десять минут.
7. **Боевые роботы** деактивируется путём ручного отключения Кабеля от Питающего Элемента.
8. **Боевые роботы** обладают уникальным идентификационным номером которому, в базе данных производителя - промышленного концерна «Небьюл» соответствует кодовое слово активации голосового управления машиной. **Боевые роботы** услышавшие кодовое слово полностью и беспрекословно подчиняются игроку произнесшему первым кодовое слово. Смена владельца может быть произведена посредством перепрограммирования профильным специалистом.
9. **Боевые роботы** не обладают собственным интеллектом и действуют согласно заданной производителем программе до момента перехода под контроль игрока.
10. **Боевые роботы** иммунны к воздействию заболеваний, радиации, прочих отравляющих и заражающих веществ. Способны перемещаться по территории Пустоши без дополнительного снаряжения СИЗ.
11. **Боевые роботы**, с точки зрения игрового законодательства, подлежат немедленному уничтожению. Эксплуатация боевых роботов является преступлением.

КИБОРГИ

В результате событий Третьей Мировой, многие военнослужащие пострадавшие в боях, получили медицинскую помощь в виде киберпротезирования, что положило начало распространению частичной кибернетизации человека достигшей масштабов бума в послевоенные годы. В текущее время представители многих специальностей, стремясь облегчить свой труд, осознанно проходят замену частей тела на сложные кибернетические устройства. Обладателей таких протезов называют киборгами.

1. **Киберпротез** представляет собой антуражную имитацию замены одной или нескольких конечностей и должен быть съёмным.
2. **Киберпротез** обладает одним особым свойством из Таблицы Свойств Бронезащиты.
3. Зона чарлиста с установленным игровым **киберпротезом** не несёт повреждений, а значит свойство киберпротеза сохраняется за владельцем всё время наличия у него киберпротеза.
4. **Киберпротез** может быть установлен/удалён посредством вмешательства игрового специалиста. В случае удаления киберпротеза без замены конечности на альтернативу, игроку запрещается использовать конечность в процессе игры.

АНДРОИДЫ

Третья Мировая привела человечество к существенным потерям. Более миллиарда военных и гражданских лиц стали её жертвами. И столько же, полностью или частично, утратили функциональность. Тем временем, опустошённая планета, по окончании боевых действий, остро нуждалась в восстановлении и рабочих руках которыми, можно было поднять из руин промышленность, инфраструктуру, города. И здесь, промышленный концерн «Небьюл» и его инновационные изобретения оказался в силах решить проблему. Конверсия боевых роботизированных машин, а также наращивание производства синтетических людей – андроидов, в неблагоприятных районах Земли целиком и полностью компенсировала потери среди населения. А также, позволила решить проблему с обслуживающим персоналом на благоустроенных территориях. Андроиды корпорации «Небьюл» удовлетворили нужды строителей, компенсировали дефицит персонала на фабриках, заводах и в сфере обслуживания, позволили сформировать эффективные спасательные и правоохранительные подразделения успешно действующие на заражённых территориях Пустоши.

1. **Андроиды** визуально никак не отличаются от людей и принадлежность к их числу не требует никаких визуальных проявлений.
2. **Андроиды**, в зависимости от модели, обладают набором спецификаций (устройств) отражённых в Таблице Устройств (с пометкой «Небьюл») и внесённых в чарлист персонажа в раздел «Кибер».
3. **Андроиды** не совместимы со всем спектром биоустройств.
4. **Андроиды** уязвимы для всех видов вооружений на общих основаниях и подчиняются правилам ранений (исключения в случае спецификаций имплантов и устройств отражённых в Таблице Имплантов и Таблице Устройств)..
5. В случае тяжёлого ранения, **андроиды** считаются сломанными, по окончании реабилитации не имеют права использовать оружие и передвигаются исключительно шагом до момента ремонта профильным специалистом (исключения в случае спецификаций имплантов и устройств отражённых в Таблице Имплантов и Таблице Устройств).
6. В случае тяжёлого ранения, **андроиды** не несут штрафа в виде увеличения времени реабилитации, однако, повреждённое устройство перестает функционировать до момента ремонта профильным специалистом (исключения в случае спецификаций имплантов и устройств отражённых в Таблице Имплантов и Таблице Устройств). Неповреждённые устройства продолжают функционировать.
7. **Андроиды** обладают уникальным идентификационным номером по которому, в базе данных производителя - промышленного концерна «Небьюл» можно установить его спецификации и принадлежность конкретному владельцу.
8. **Андроиды** существующие вне контроля конкретного владельца считаются преступниками и подлежат немедленному уничтожению.
9. **Андроиды** иммунны к воздействию заболеваний, радиации, прочих отравляющих и заражающих веществ. Способны перемещаться по территории Пустоши без дополнительного снаряжения СИЗ.
10. **Андроиды** не могут быть перепрограммированы.

РЕПЛИКАНТЫ

Биотическим аналогом андроидов, произведённым биотехнологическим синдикатом «Ганеша», являются репликаны. Их появление также было обусловлено потерями человечества в Третьей Мировой. А также острой потребностью корпорации в существенном увеличении численности сотрудников – рабочих преимущественно аграрной отрасли и создании мощной армии в рамках подразделений службы безопасности. Репликанты были восприняты общественностью с большей благосклонностью нежели синтетические андроиды и стали более популярны у населения.

1. **Репликанты** визуально никак не отличаются от людей и принадлежность к их числу не требует никаких визуальных проявлений.
2. **Репликанты**, в зависимости от модели, обладают набором спецификаций (устройств) отражённых в Таблице Устройств (с пометкой «Ганеша») и внесённых в чарлист персонажа в раздел «Био».
3. **Репликанты** не совместимы со всем спектром киберустройств.
4. **Репликанты** уязвимы для всех видов вооружений на общих основаниях и подчиняются правилам ранений (исключения в случае спецификаций имплантов и устройств отражённых в Таблице Имплантов и Таблице Устройств).
5. В случае тяжёлого ранения, **репликанты** не считаются сломанными, по окончании реабилитации имеют право использовать оружие и передвигаются на общих основаниях (исключения в случае спецификаций имплантов и устройств отражённых в Таблице Имплантов и Таблице Устройств).
6. В случае тяжёлого ранения, **репликанты**, на общих основаниях, несут штраф в виде увеличения времени реабилитации, и в дополнение к этому повреждённое устройство перестаёт функционировать до момента восстановления профильным специалистом (исключения в случае спецификаций имплантов и устройств отражённых в Таблице Имплантов и Таблице Устройств). Неповреждённые устройства продолжают функционировать.
7. **Репликанты** обладают уникальным идентификационным номером по которому, в базе данных биотехнологического синдиката «Ганеши» можно установить его спецификации и принадлежность конкретному владельцу.
8. **Репликанты** существующие вне контроля конкретного владельца считаются преступниками и подлежат немедленному уничтожению.
9. **Репликанты** иммунны к воздействию заболеваний, радиации, прочих отравляющих и заражающих веществ. Способны перемещаться по территории Пустоши без дополнительного снаряжения СИЗ.
10. **Репликанты** не могут быть перепрограммированы.

СУПЕРМУТАНТЫ

Чудовищные последствия Третьей Мировой превратили шестьдесят процентов поверхности Земли в территории Пустошей не пригодные для проживания людей. Более того, они оказали ужасающее воздействия на тех представителей человечества, которые пытались здесь выжить превратив их в кошмарных тварей наиболее опасными из которых являются крупный и яростные особи – вожаки сообществ мутантов – супермутанты. В текущий момент известно два таких существа – предводители игротехнических сообществ «Мутанты Пустоши» и «Иные».

1. **Супермутанты** обладают негабаритной конфигурацией тематического костюма, который должен обеспечивать покрытие 95% тела, обладать глухим шлемом (капюшоном, покрытие головы), должен визуально увеличивать силуэт персонажа не менее чем в полтора раза.
2. Костюмы **супермутантов** должны быть представлены на согласование мастеру по антуражу за две недели до игры.
3. **Супермутанты** способны передвигаться исключительно шагом.
4. **Супермутанты** обладают набором из шести особых свойств из Таблицы Мутаций.
5. **Супермутанты** оглушаются подрывом игровой гранаты или мины на пятнадцать секунд.
6. **Супермутанты** оглушаются подрывом штурм-заряда на десять минут.
7. **Супермутанты не могут быть** оглушены холодным оружием или станнером.
8. **Супермутанты** представляют собой неизвестную человечеству форму жизни, они неуязвимы к воздействию огнестрельного, холодного и уникального видов игровых вооружений, а способ их уничтожения может быть открыт в процессе игры путём исследования профильными специалистами.
9. **Супермутанты** ранят противника по Правилам Рубашки/Штанов.
10. **Супермутанты** иммунны к воздействию заболеваний, радиации, прочих отравляющих и заражающих веществ. Способны перемещаться по территории Пустоши без дополнительного снаряжения СИЗ.
11. В случае тяжёлого ранения **супермутанты** обладающие высокими регенеративными способностями проходят процедуру реабилитации в два раза быстрее обычных людей.
12. Реабилитация супермутантов происходит в особых игровых локациях при поддержке игровых специалистов
13. **Супермутанты** могут быть усовершенствованы кибер и био устройствами, а также посредством генетической модификации при деятельном участии профильных специалистов.
14. **Супермутанты** могут обладать социальными навыками и взаимодействовать с людьми, но испытывают нетерпимость друг к другу в борьбе за контроль над территорией.

МУТАНТЫ

Представители игротехнического сообщества «Мутанты Пустоши». Менее крупные особи мутировавших существ пострадавшие от жесткого радиационного излучения, последствий применения химического и биологического видов вооружений, также пытаются выжить на территории Пустоши и представляют собой основу игротехнических сообществ обитающих здесь тварей конкурирующих между собой.. В массе своей они агрессивны по отношению к людям и представляют нешуточную угрозу. Также, мутанты представляют собой научный материал для исследований влияния отравляющих веществ и генетических отклонений, в результате чего являются объектом охоты со стороны профильных специалистов и их наёмников.

1. **Мутанты** обладают тематическими костюмами в которых реализованы их индивидуальные мутации и отклонения от нормы. Допускает свобода форм и выражений мутаций.
2. Костюмы **мутантов** должны быть представлены на согласование мастеру по антуражу за две недели до игры.
3. **Мутанты** не имеют ограничений по способу передвижению.
4. **Мутанты** обладают одним свойством из Таблицы Мутаций.
5. **Мутанты** не оглушаются подрывом игровой гранаты или мины, но пугаются взрывов и отбегают как минимум на десять метров в любую сторону от взрыва не предпринимая при этом агрессивных действий (исключения в Таблице Мутаций).
6. **Мутанты** оглушаются подрывом штурм-заряда на десять минут.
7. **Мутанты** могут быть оглушены станнером (исключения в Таблице Мутаций).
8. **Мутанты** неуязвимы к воздействию огнестрельного вооружения и могут быть ранены по Правилам Майки исключительно холодным игровым вооружением (исключения в Таблице Мутаций).
9. **Мутанты** ранят противника по Правилам Рубашки/Штанов.
10. **Мутанты** могут быть вооружены игровым холодным оружием, уникальным холодным оружием или тематически выполненными с этой целью конечностями соответствующими общим характеристикам.
11. В случае ранения холодным игровым вооружением **мутанты** подчиняются общим правилам ранения (исключения в Таблице Мутаций), считаются легко ранеными, способны оказывать сопротивление из положения лёжа.
12. **Мутанты** иммунны к воздействию заболеваний, радиации, прочих отравляющих и заражающих веществ. Способны перемещаться по территории Пустоши без дополнительного снаряжения СИЗ.
13. В случае тяжёлого ранения **мутанты** обладающие высокими регенеративными способностями проходят процедуру реабилитации в два раза быстрее обычных людей.
14. Реабилитация **мутантов** происходит в особых игровых локациях при поддержке игровых специалистов
15. **Мутанты** могут быть усовершенствованы кибер и био устройствами, а также посредством генетической модификации при деятельном участии профильных специалистов.
16. **Мутанты** могут обладать социальными навыками и взаимодействовать с людьми, но испытывают нетерпимость сообществам других тварей в борьбе за контроль над территорией.

ИНЫЕ

Представители игротехнического сообщества «Иные». С недавних пор в окрестностях научного Сектора 133, на территории Пустоши, были замечены представители новой разновидности мутировавших существ в отличии от обычных мутантов, демонстрирующие общие элементы внешнего вида и либо являющиеся жертвами одного и того же источника воздействия, либо представляющие собой жертв серии неизвестных научных экспериментов. В массе своей они агрессивны по отношению к людям и представляют нешуточную угрозу. Также, иные представляют собой научный материал для исследований влияния отравляющих веществ и генетических отклонений, в результате чего являются объектом охоты со стороны профильных специалистов и их наёмников.

1. **Иные** обладают тематическими костюмами в которых реализованы их индивидуальные мутации и отклонения от нормы. Допускает свобода форм и выражений мутаций.
2. Костюмы **иных** должны быть представлены на согласование мастеру по антуражу за две недели до игры.
3. **Иные** не имеют ограничений по способу передвижению.
4. **Иные** обладают одним свойством из Таблицы Мутаций.

5. **Иные** не оглушаются подрывом игровой гранаты или мины, но пугаются взрывов и отбегают как минимум на десять метров в любую сторону от взрыва не предпринимая при этом агрессивных действий (исключения в Таблице Мутаций).
6. **Иные** оглушаются подрывом штурм-заряда на десять минут.
7. **Иные** могут быть оглушены станнером (исключения в Таблице Мутаций).
8. **Иные** неуязвимы к воздействию огнестрельного вооружения и могут быть ранены по Правилам Майки исключительно холодным игровым вооружением (исключения в Таблице Мутаций).
9. **Иные** ранят противника по Правилам Рубашки/Штанов.
10. **Иные** могут быть вооружены игровым холодным оружием, уникальным холодным оружием или тематически выполненными с этой целью конечностями соответствующими общим характеристикам.
11. В случае ранения холодным игровым вооружением **иные** подчиняются общим правилам ранения (исключения в Таблице Мутаций), считаются легко ранеными, способны оказывать сопротивление из положения лёжа.
12. **Иные** иммунны к воздействию заболеваний, радиации, прочих отравляющих и заражающих веществ. Способны перемещаться по территории Пустоши без дополнительного снаряжения СИЗ.
13. В случае тяжёлого ранения **иные** обладающие высокими регенеративными способностями проходят процедуру реабилитации в два раза быстрее обычных людей.
14. Реабилитация **иных** происходит в особых игровых локациях при поддержке игровых специалистов
15. **Иные** могут быть усовершенствованы кибер и био устройствами, а также посредством генетической модификации при деятельном участии профильных специалистов.
16. **Иные** могут обладать социальными навыками и взаимодействовать с людьми, но испытывают нетерпимость сообществ других тварей в борьбе за контроль над территорией.

МОДЕЛЬ ЧАРЛИСТА

Чарлист - электронный документ, в котором, в виде таблицы, записаны характеристики каждого персонажа и в который, в процессе игры, вносятся все изменения этих характеристик. Представляет собой флэшку выполненную в виде кредитной карты с нанесённым на неё фото, именем и идентификационным номером персонажа.

Фотография персонажа – портретное фото размером 45 мм (высота) на 35 мм (ширина), самостоятельно выполняется игроком с готовом антураже с открытым лицом без очков и предоставляется организаторам проекта в электронном виде за две недели до игры.

Фамилия/имя персонажа – используется имя указанное в индивидуальной вводной персонажа.

Идентификационный номер персонажа – указывается игровой государственный регистрационный номер посредством которого, в случае необходимости и игровыми средствами, можно получить развёрнутую информацию о персонаже.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖА

Чарлист содержит пять характеристик персонажа: психо, здоровье, препараты, кибер, био. Каждая характеристика разделена на двенадцать фрагментов данные которых зашифрованы уникальным алгоритмом и доступны к расшифровке профильным специалистом или обладателями особых способностей посредством специальной программы-шифровальщика

	Психо	Здоровье	Препараты	Кибер	Био
Зона 1 (мозг)					
Зона 2 (глаза)					
Зона 3 (рука левая)					
Зона 4 (рука правая)					
Зона 5 (сердце)					
Зона 6 (легкие)					
Зона 7 (желудок)					
Зона 8 (печень)					
Зона 9 (поджелудочная)					
Зона 10 (почки)					
Зона 11 (нога левая)					
Зона 12 (нога правая)					

Психо – содержит данные вводной персонажа разделённые на двенадцать фрагментов из которых три доступны для ознакомления игрокам обладающим способностями раннера, а все двенадцать доступны для ознакомления игрокам обладающим псионическими способностями.

Здоровье – содержит данные о текущем состоянии игровых органов персонажа (цел/поврежден/извлечен) влияющих на продолжительность времени реабилитации после тяжёлого ранения (мертвяка) доступные для профильных специалистов.

Препараты – содержит данные о принятых персонажем игровых препаратах (каждый препарат создаёт нагрузку на один или несколько игровых органов) доступные для профильных специалистов, а также являющихся материалом исследований для профильных специалистов.

Кибер – содержит данные о игровых киберaugmentациях (имплантах), протезах и устройствах (имплант, протез или устройство может создавать нагрузку на один или несколько игровых органов) и их состоянии (исправен/сломан) доступные для профильных специалистов, а также являющихся материалом исследований для профильных специалистов.

Био - содержит данные о игровых биоаугментациях (имплантах), мутациях и генетических модификациях (имплант, мутация или генетическая модификация может создавать нагрузку на один или несколько игровых органов) и их состоянии (исправен/сломан) доступные для профильных специалистов, а также являющихся материалом исследований для профильных специалистов.

МОДЕЛЬ СРЕДСТВ ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ

За пределами Мегалополиса и Секторов находятся территории Пустоши пострадавшие от последствий Третьей Мировой, заражённые радиацией и различными отравляющими веществами. Нахождение на этой территории, а также манипуляции с предметами и контакты с мутировавшей флорой и фауной могут быть сопряжены с рядом игровых опасностей, которых можно избежать прибегнув к применению игровых средств индивидуальной защиты. Подробнее о типах и последствиях заражения можно прочитать в Модели Здоровья.

1. **Базы фракций** – помещения и территории (в том числе на территории Пустоши) обозначенные по периметру чёрно-жёлтой сигнальной лентой и табличками «Деактивировано», являются зонами в пределах которых не требуется ношение систем защиты органов дыхания.
2. **Бронекостюмы** – защитные костюмы применяемые преимущественно сотрудниками правительственных или корпоративных подразделений, а также представителями гражданского населения с высоким уровнем игрового достатка, все типы бронекостюмов обладают изолирующими от вредных воздействий свойствами и в состоянии полного комплекта элементов (шлем, корпус, защита рук/ног) надёжно защищают носителя от радиации, инфекций, отравляющих веществ. В случае если костюм маркирован заражением (видимой в ультрафиолетовом спектре краской), во избежание последствий заражения носителя, стоит воздержаться от снятия шлема или других элементов (если это произошло, то игрок считается заражённым). Деактивация заражения костюма производится исключительно на базах фракций оборудованных стационарной лабораторией путём обработки (смытия краски) игровым дезинфицирующим раствором (водой) в специально отведённом для этого помещении.
3. **Специальные костюмы** – к этому устаревшему типу костюмов относятся костюмы радиационной, химической и биологической защиты применяемые преимущественно малоимущим гражданским населением на территории Пустоши. Обладают изолирующими от вредных воздействий свойствами и в состоянии полного комплекта элементов (капюшон, маска, защита рук/ног) надёжно защищают носителя от радиации, инфекций, отравляющих веществ. В случае если костюм маркирован заражением (видимой в ультрафиолетовом спектре краской), во избежание последствий заражения носителя, стоит воздержаться от снятия капюшона или других элементов (если это произошло, то игрок считается заражённым). Деактивация заражения костюма производится исключительно на базах фракций оборудованных стационарной лабораторией путём обработки (смытия краски) игровым дезинфицирующим раствором (водой) в специально отведённом для этого помещении.
4. **Системы защиты органов дыхания** – маски и полумаски защищающие носителей от воздействия частиц отравляющих веществ содержащихся в воздухе на территориях Пустоши обязательные к ношению на всей территории Пустоши (за исключением баз фракций) во избежание заражения. Персонаж оказавшийся на территории Пустоши без системы защиты органов дыхания (исключение для андроидов, репликантов, применяющих специальные средства защиты) считается тяжело раненным и отправляется в игротехническую локацию «Госпиталь» (мертвяк) для прохождения реабилитации.
5. **Защитные перчатки** – специальные защитные перчатки позволяющие производить манипуляции с заражёнными предметами и обеспечивающие защиту носителя от маркеров заражения (краски). Деактивация маркеров заражения с поверхности защитных перчаток производится исключительно на базах фракций оборудованных стационарной лабораторией путём обработки (смытия краски) игровым дезинфицирующим раствором (водой) в специально отведённом для этого помещении.
6. **Изолирующие контейнеры** – специальные игровые герметичные контейнеры предназначенные для безвредной транспортировки заражённых предметов.
7. **Специальные средства** – устройства, импланты, препараты (Таблицы Устройств, Таблицы Имплантов, Таблицы Препаратов) обеспечивающие защиту обладателя от различных типов заражения, позволяющие обходиться без применения бронекостюмов, специальных костюмов, прочих систем защиты.

МОДЕЛЬ ИМУЩЕСТВА

В процессе игры участвуют различные категории игрового имущества имеющие различное назначение и особенный функционал. Данная модель регламентирует все возможные операции с игровым неотчуждаемым и отчуждаемым имуществом, регламентирует правила манипуляций с ним и область его применения.

1. Неотчуждаемое имущество

Данная категория имущества не подлежит физическому изъятию с локаций фракций и у игроков.

- Личное имущество – игровые амуниция и экипировка, элементы туристического снаряжения и антуража, электронные устройства, прочая техника, продукты питания, предметы гигиены и прочие личные вещи признаются неотчуждаемой собственностью игрока и не подлежат физическому изъятию и любым неигровым манипуляциям без разрешения владельца. Игровые амуниция, экипировка, рации подлежат игровому (условному) изъятию после которого не могут быть использованы до окончания задержания игрока или до момента возврата (условного) владельцу.
- Оборудование локаций – антуражное оформление локаций, элементы антуража локаций, оборудование локаций признаются неотчуждаемой собственностью фракции, не подлежат демонтажу, физическому изъятию и любым игровым и неигровым манипуляциям без разрешения игротехника фракции.
- Игровое оборудование – игровые устройства, ноутбуки лабораторий, медицинские капсулы и другие аппараты участвующие в игровом процессе признаются собственностью фракции, не подлежат отключению, игровому или физическому изъятию, любым неигровым манипуляциям без разрешения игротехника фракции.
- Удостоверения – игровые документы удостоверяющие личность игрока признаются игротехническим имуществом, не подлежат физическому и игровому изъятию.
- Чарлист – карточка чарлиста игрока признаётся игротехническим имуществом, не подлежит физическому и игровому изъятию. Игровые манипуляции с чарлистом игрока происходят исключительно по требованию квалифицированных игровых специалистов посредством присоединения к ноутбуку лаборатории, ввода игроком уникального пароля открывающего доступ к носителю и корректировки данных игрока профильным игровым специалистом.

2. Отчуждаемое имущество

Данная категория имущества подлежит физическому изъятию с локаций фракций и у игроков.

- Игровая информация – все игровые данные находящиеся на бумажных носителях подлежат изъятию или уничтожению, все данные находящиеся на электронных носителях (за исключением чарлиста) обозначенных этикеткой «Чип Устройства» - могут быть скопированы или, после снятия этикетки «Чип Устройства», удалены с устройства.
- Патент Продукта – игротехническое и игровое разрешение на производство конкретного игрового Продукта, подлежит изъятию или уничтожению
- Сертификат Продукта – игротехническая и игровая визуализация произведённого Продукта обладающая уникальным зашифрованным производителем номером посредством которого можно установить специфические свойства Продукта, подлежит изъятию или уничтожению.
- Установленные импланты – игротехническая и игровая реализация установленных имплантов отображаемых уникальным зашифрованным производителем номером в чарлисте игрока, подлежат изъятию профильным специалистом с переносом номера в пустой бланк Сертификата Продукта или уничтожению путём уничтожения данных.
- Карточка Исследования – игротехническое удостоверение материалов исследования содержащее данные Направления Исследований или Фрагменты Исследований, подлежит изъятию, не подлежит уничтожению.
- Штурм-заряд – игровая реализация заряда повышенной мощности предназначенная для уничтожения бронедверей, игрового уничтожения скоплений противника, подлежит изъятию, не подлежит уничтожению.
- Ресурсы – бионы и кремний, присутствуют только в очищенном виде, предназначены для производства Продуктов, подлежат изъятию, не подлежат уничтожению.

- Хабар – неочищенные ресурсы, предметы Исследований, являются сырьём для получения ресурсов, материалом для Исследований, подлежат изъятию, не подлежат уничтожению.

МОДЕЛЬ ПРОФЕССИЙ И ОБУЧЕНИЯ

Объединённая Земля, после Третьей Мировой, остро нуждалась в квалифицированных специалистах. Правительство и корпорации активно вербовали опытных сотрудников, а также развернули всеобщие образовательные программы и широкомасштабную подготовку кадров.

В процессе игры участвуют представители различных профессий от действий которых зависят игровые исследования, производство, лечение, ремонт и многое другое. Также в игровом процессе предусмотрена механика наставничества и повышения квалификации.

ПРОФЕССИИ

Типы профессий:

1. Официальные
 - Аугментатор (специалист производящий манипуляции с имплантами)
 - Ксенобиолог (специалист занимающийся изучением внеземных существ и технологий)
 - Жокей (специалист по кибервзлому)
 - Аватар (специалист по киберзащите)
2. Неофициальные
 - Религиозный деятель (специалист по традиционной религии)
 - Колдуны и жрецы (специалист по нетрадиционным верованиям)

Ветки официальных профессий:

Аугментатор				Ксенобиолог			
	Киберинженер				Киберинженер		
		Инженер				Инженер	
			Техник				Техник
	Биоинженер				Биоинженер		
		Генетик				Генетик	
			Лаборант				Лаборант
	Хирург				Хирург		
		Фельдшер				Фельдшер	
			Санитар				Санитар
					Биохимик		
						Фармацевт	
							Химик

Жокей				Аватар			
	Киберинженер				Киберинженер		
		Инженер				Инженер	
			Техник				Техник
	Декер				Кодер		
		Хакер				Админ	

Ветки неофициальных профессий:

Проповедник				Хунган/Мамбо			
	Священник				Унган		
		Послушник				Бокор	

Расшифровка возможностей официальных профессий:

Список профессий				
Наименование	Способности	Способности	Учитель	Ученик
Аугментатор	Исследование/разработка передовых кибер и биоаугментаций	Монтаж/демонтаж передовых аугментаций	Аугментатор	4 игры
Ксенобиолог	Лечение/исследование внеземных форм жизни	Монтаж/демонтаж внеземных аугментаций	Ксенобиолог	4 игры
Киберинженер	Исследование/разработка кибераугментаций, устройств	Монтаж/демонтаж кибераугментаций	Киберинженер	3 игры
Инженер	Изготовление кибераугментаций, устройств		Инженер	2 игры
Техник	Ремонт кибераугментаций, устройств		Техник	1 игра
Биоинженер	Исследование/разработка биоаугментаций, модификаций	Монтаж/демонтаж биоаугментаций	Биоинженер	3 игры
Генетик	Изготовление биоаугментаций, модификаций		Генетик	2 игры
Лаборант	Ремонт биоаугментаций, корректировка модификаций		Лаборант	1 игра
Хирург	Демонтаж аугментаций	Монтаж/демонтаж органов	Хирург	3 игры
Фельдшер	Демонтаж аугментаций	Лечение легких ран	Фельдшер	2 игры
Санитар	Изготовление аптек		Санитар	1 игра
Биохимик	Исследование/разработка передовых препаратов	Нейтрализация препаратов	Биохимик	3 игры
Фармацевт	Исследование/разработка препаратов		Фармацевт	2 игры
Химик	Изготовление препаратов		Химик	1 игра
Жокей	Пять атакующих программ		Жокей	3 игры
Декер	Три атакующие программы		Декер	2 игры
Хакер	Одна атакующая программа		Хакер	1 игра
Аватар	Пять защитных программ		Аватар	3 игры
Кодер	Три защитных программы		Кодер	2 игры
Админ	Одна защитная программа		Админ	1 игра

Расшифровка возможностей неофициальных профессий:

Список профессий				
Наименование	Способности	Способности	Учитель	Ученик
Проповедник	Способен обращать в веру	Сокращение времени реабилитации тяжёлых ран на один час с удвоением поврежденных органов	Проповедник	3 игры
Священник	Лечение легких ран		Священник	2 игры
Послушник	Изготовление аптек		Послушник	1 игра
Хунган/Мамбо	Способен налагать проклятия или благословения	Наносит повреждения органам или лечит органы	Хунган/Мамбо	3 игры
Унган	Исследование/разработка препаратов		Унган	2 игры
Бокор	Изготовление препаратов		Бокор	1 игра

ОБУЧЕНИЕ

Повышение квалификации в процессе игры возможно посредством обучения у более квалифицированного специалиста – учителя. Обучение происходит посредством ассистирования ученика - учителю во всех профессиональных вопросах на протяжении соответствующего количества игр, с получением новой квалификации после окончания периода обучения перед началом следующей игры. Альтернативным способом обучения является прохождение обучения между играми вне пространства игрового действия – в условных учебных заведениях Мегаполиса на протяжении необходимого количества игр, при соблюдении процедуры выезда из Сектора и въезда в Сектор.

МОДЕЛЬ ИССЛЕДОВАНИЙ И ПРОИЗВОДСТВА

Прогресс не стоит на месте. Специалисты во всех отраслях совершенствуют существующие технологии и совершают открытия, существенно облегчающие жизнь обитателей Земли и всех внеземных поселений. Равным образом для всего мира остаётся важным и вопрос производства, как товаров первой необходимости, так и всех современных устройств, аугментаций, препаратов и модификаций.

ИССЛЕДОВАНИЯ

Будущее не гарантирует наличия ответов на все вопросы. И до сих пор множество научных загадок будоражит умы исследователей. Способности этих людей, их постоянная деятельность, направленная на изучение природных феноменов, секретов киберинженерии, биотехнологий и биохимии, насыщают мир инновациями, а в процессе игры нуждаются в регламенте необходимых действий.

1. Некоторые игровые предметы и персонажи являются объектами исследования и отмечены Карточками Исследования, содержащими Материалы Исследования.
2. Карточки Исследования представляют собой ламинированный кьюр-код содержащий зашифрованные данные (Материалы Исследования) способные обеспечить научный прогресс в одной или нескольких отраслях.
3. Материалы Исследования существуют двух типов – Направление Исследований и Фрагменты Исследований.
4. Направление Исследований представляет собой длинную часть кода Результата Исследования.
5. Фрагмент Исследований представляет собой короткую – четырёхзначную часть кода Результата Исследований.
6. Результат Исследований представляет собой объединение Направления Исследований и четырёх Фрагментов Исследований дешифруемый профильным специалистом.

Материалы Исследований	Психо	Здоровье	Препараты	Кибер	Био
Направление Исследований					CZRZrVX9P/wXJ37P 3dLUPbHE1sFQSmQ /WX50y8ZafDQiZ19p iae+Uy9c9Kugk+2Ma l2Zu9w9im8p+QilHj aAJaRtkuahn6lfrca AqGqZpHGL7/v0jjA 2yYA
Фрагменты Исследований		yQ5G	eKUM	Djfb	nw==

ПРОИЗВОДСТВО

Поставки продуктов производства распределяются по всему миру из промышленных Секторов, но зачастую, не могут обеспечить нужды местных аутопостов, организаций и населения, а потому, на местах, как правило, разворачивается внутреннее производство, к которому привлекаются все доступные профильные специалисты.

1. Продуктами производства являются аугментации, устройства, генетические модификации, препараты, аптечки
2. Процесс производства осуществляется профильным специалистом при условии наличия «Патента Продукта», чистого бланка «Сертификата Продукта» и необходимых ресурсов.
3. Процесс производства осуществляется путём присвоения профильным специалистом порядкового номера производимому Продукту, шифрованием номера и нанесением стикера с соответствующим кодом на «Сертификат Продукта».

ГЕНЕТИЧЕСКИЕ МОДИФИКАЦИИ

Бурное развитие технологий в период Третьей Мировой и последующие за ней годы, коснулось множества отраслей. Не только в мире кибернетики и электроники был достигнут существенный прогресс. В условиях тотального загрязнения более шестидесяти процентов поверхности планеты, существенного ухудшения экологии на пригодных для проживания территориях, особую популярность получили различного рода биотехнологии и генетические модификации. Перспективы этих отраслей сложно было недоценить и всё чаще, по всему миру, можно было встретить людей с модифицированным геномом обладающих большим набором способностей и возможностей, адаптированных к агрессивной внешней среде.

МОДИФИЦИРОВАННЫЕ ЛЮДИ

Изучение генетических отклонений и мутаций во всём многообразии проявившихся у пострадавшего гражданского населения в результате применения ядерного, химического и биологического оружия, позволило наделять людей, в первую очередь сотрудников синдиката «Ганеша», рядом особых способностей, однако, стало причиной проявления внешних признаков модификаций, уникальных в каждом отдельном случае.

1. **Модифицированные люди** могут обладать не прогрессирующими базовыми способностями из «Таблицы генетических модификаций»
2. **Модифицированные люди** должны обладать внешним проявлением модификации в антураже согласно её специфике.
3. Визуализация модификаций должна быть представлена на согласование мастеру по антуражу за две недели до игры.

МОРФЫ

Гораздо более сложной оказалась ситуация в случае существенных модификаций добровольцев и преступников с целью создания сотрудников способных к работе в особых отраслях и тяжёлых условиях труда. Представляя собой экспериментальный продукт – саморазвивающийся и самоадаптирующийся организм, морфы стремительно развивают свои базовые способности продолжая бесконечно адаптироваться к окружающей среде.

17. **Морфы** могут обладать прогрессирующими базовыми способностями из «Таблицы генетических модификаций»
18. **Морфы** могут обладать тремя базовыми способностями из «Таблицы генетических модификаций».
19. **Морфы** должны обладать внешним проявлением каждой модификации в антураже согласно их спецификам.
20. Костюмы **морфов** должны быть представлены на согласование мастеру по антуражу за две недели до игры.
21. **Морфы** не имеют ограничений способа передвижения.
22. **Морфы** могут быть оглушены станнером.
23. В случае ранения холодным игровым вооружением **морфы** подчиняются общим правилам ранения (исключения в Таблицы Генетических Модификаций), считаются легко ранеными, способны оказывать сопротивление из положения лёжа.
24. **Морфы** иммунны к воздействию заболеваний, радиации, прочих отравляющих и заражающих веществ. Способны перемещаться по территории Пустоши без дополнительного снаряжения СИЗ.
25. **Морфы** могут быть усовершенствованы кибер и био устройствами, а также посредством генетической модификации при деятельном участии профильных специалистов.
26. **Морфы** могут обладать социальными навыками и взаимодействовать с людьми, но испытывают нетерпимость к сообществам других существ (мутантов или Иных) в борьбе за контроль над территорией.
27. **Морфы** развивают свои модификации за счёт поглощения игрового ДНК игроков, что происходит путём добавления к уникальному номеру органов морфа (в чарлисте) порядкового номера поглощенного игрока через «/» (первые 1-3 цифры на удостоверении личности игрока). Для развития каждого шага модификации требуется поглощение десяти разных типов ДНК.

МОДЕЛЬ ПОКАЦИЙ

Все участвующие в игровом процессе игровые и игротехнические фракции обладают собственными базами – локациями, имеющими свои специфические особенности и назначение. Подготовка локаций к игре происходит согласно списку игротехнических и фортификационных требований, контроль исполнения которых осуществляет региональный мастер.

ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ

1. Расположение локации игровых и игротехнических фракций на территории полигона определяются заблаговременно организаторами игры. Фракциям предоставляется рабочая версия карты полигона с указанием сюжетно доступных локаций.
2. Все участвующие в игре игровые и игротехнические локации (исключение Администраторская) доступны для игрового силового и социального взаимодействий игроков допускаемых сводом правил.
3. На территории всех игровых и игротехнических локаций (исключение Администраторская), каждый игрок должен в обязательном порядке носить защитные очки или маску.
4. При подготовке любой игровой и игротехнической локации к игре, в первую очередь, ответственный игротехник фракции должен перекрыть физический доступ в опасные части здания или к опасным участкам территории, обнести опасные части/участки красно-белой сигнальной лентой. Результат должен быть согласован с региональным мастером при проверке локации до игры.
5. При оформлении игровой или игротехнической локации могут быть созданы непреодолимые препятствия в виде сконструированных из строительных материалов заграждений конструктивно не представляющих опасности для участников игры, либо непреодолимые препятствия могут быть созданы путём аккуратного и опрятного натяжения тента, баннера (без иллюстраций или с тематическими иллюстрациями), нетканного полотна. Результат должен быть согласован с региональным мастером при проверке локации до игры.
6. Каждая игровая или игротехническая локация может располагать одной внешней бронедверью и одной бронедверью ведущей в здание при размещении в нём нескольких локаций. Количество обычных дверей на территории локации не регламентировано.
7. Каждая установленная на игровой или игротехнической локации бронедверь, должна выглядеть как дверь и функционировать как дверь. Бронедверь должна обладать петлями, а также системой запирающая созданной таким образом, что в случае игрового подрыва штурм-зарядом существовала возможность открытия двери осаждающими снаружи. Результат должен быть согласован с региональным мастером при проверке локации до игры.
8. Каждая установленная на игровой или игротехнической локации бронедверь должна быть обозначена специальной наклейкой.
9. Бронедверь может быть игрово уничтожена только посредством применения игрового штурм-заряда. Использовать систему внешнего открытия без применения штурм-заряда запрещено.
10. Восстановление бронедвери происходит автоматически через десять минут после окончания боя.
11. Процесс открытия и закрытия бронедвери по времени регламентируется в одну минуту на открытие и одну минуту на закрытие.
12. Для обороны игровых и игротехнических локаций могут быть использованы амбразуры в укреплениях форматом не менее А4 листа.
13. Доступ в помещения предназначенные на игровых и игротехнических локациях для сна должен быть перекрыт для посетителей локации и обозначен красно-белой киперной лентой.
14. Запрещено находится в помещениях предназначенных для сна с игровым имуществом, карточкой удостоверения и чарлиста персонажа. Для выхода в помещения предназначенные для сна требуется поместить всё имеющееся игровой имущество, а также карточку удостоверения и чарлиста персонажа, в игровое помещение предназначенное – штаб.
15. На территории каждой игровой или игротехнической локации должно быть оборудовано помещение штаба, где в случае сна личный состав фракции обязан хранить игровое имущество, а также карточки удостоверений и чарлистов персонажей.
16. На территории каждой игровой или игротехнической локации должно быть оборудовано помещение лаборатории, где в размещается лабораторное оборудование (ноутбук) необходимое для ведения исследований и проведения операций. Количество лабораторий на локации не ограничено.

ИГРОТЕХНИЧЕСКИЕ ЛОКАЦИИ

Правила игротехнической локации «Администрация Сектора»:

1. Игротехническая локация «Администрация Сектора» расположена на территории региона «Тадж» в игровой локации «ОМП» и обозначена на карте.
2. Игротехническая локация «Администрация Сектора» представляет собой игровой государственный центр обеспечивающий всю полноту власти и закона на территории Сектора 133.
3. Вся площадь игротехнической локации «Администрация Сектора» является игровой. Допускается применение любых видов игрового вооружения.
4. На территории игротехнической локации «Администрация Сектора» запрещено находиться тяжело раненым игрокам. Получившие игровое тяжёлое ранение игроки должны немедленно надеть красную повязку (включить красный фонарь) и покинуть локацию в направлении игротехнической локации «Госпиталь» (мертвяк).
5. Участники игротехнической фракции «Администрация Сектора» обеспечивают всё игровое делопроизводство, выдачу разрешений, лицензий, предписаний, а также занимаются игровым судопроизводством.
6. В своих действиях игротехническая фракция «Администрация Сектора» отталкивается от игрового «Кодекса Законов».
7. Все сотрудники игротехнической локации «Администрация Сектора» являются участниками игрового процесса в рамках своего игротехнического функционала.

Правила игротехнической локации «Госпиталь» (мертвяк):

1. Игротехническая локация «Госпиталь» расположена на территории региона «Даунтаун» и обозначена на карте.
2. Игротехническая локация «Госпиталь» представляет собой игровой коммерческий медицинский центр выполняющий функции реабилитационного центра для всех игроков получивших игровое тяжёлое ранение (мертвяк), а также выполняющий функции медицинского страхового агентства.
3. Вся площадь игротехнической локации «Госпиталя» является игровой, но находящимся в её игрокам проходящим курс реабилитации после получения игрового тяжёлого ранения запрещено использовать все виды игрового вооружения и способы игрового силового воздействия.
4. Время реабилитации игроков после получения игрового тяжёлого ранения определяется текущим состоянием их игрового здоровья отмеченным в чарлисте и базово составляет 2 часа реального времени (исключения в случае применения имплантов, устройств, препаратов, типов медицинского страхования, иных спецсредств отражённых в Таблицах Имплантов, Таблицах Устройств, Таблицах Препаратов, Списке Услуг Медстрахования) и может варьироваться в обе стороны в процессе игры.
5. Время реабилитации игрока определяется сотрудниками игротехнической локации «Госпиталь» на основании игрового медицинского осмотра пациента.
6. Для прохождения игрового курса реабилитации поступивший пациент должен обозначить своё присутствие ответственному сотруднику игротехнической локации «Госпиталь», предоставить карточку удостоверения личности и чарлиста и пройти игровой медицинский осмотр.
7. Игрок прибывший в игротехническую локацию «Госпиталь» для прохождения штрафной реабилитации (дисциплинарная меры вызванная нарушениями правил проекта и выраженная в удвоенном времени реабилитации) должен обозначить своё присутствие ответственному сотруднику игротехнической локации «Госпиталь», предоставить карточку удостоверения личности и чарлиста, сообщить причину наказания. Игрокам отбывающим «штрафную реабилитацию» в виде наказания запрещено сокращать мертвяк.
8. На территории игротехнической локации «Госпиталь» игрок, не выходя из игрового процесса, имеет право отдохнуть любое требуемое ему время. Не запрещается пребывание в мертвяке дольше назначенного времени реабилитации.
9. Любая полученная в период прохождения реабилитации информация может быть использована в процессе игры и для игровых целей.
10. В случае если самочувствие игрока требует сна, игрок вправе, предупредив сотрудников игротехнической локации «Госпиталь» и, оставив здесь игровую карточку удостоверения личности и чарлиста, прервать период игровой реабилитации и вернуться в локацию фракции. В этом случае время реабилитации прерывается до момента возвращения игрока.
11. Игротехническая локация «Госпиталь» предоставляет три типа игрового медицинского страхования:
 - Уникальное Страхование (руководители аутпостов корпораций, высший офицерский состав, топ-менеджмент, научная элита, олигархи) - экстренная эвакуация тяжёло раненных

- с поля боя силами сотрудников «Госпиталя», безвозмездная реабилитация, снижение времени реабилитации до нуля, лечение повреждённых органов;
 - Элитное Страхование (сотрудники правительства, корпораций, обеспеченные граждане) - экстренная эвакуация тяжёло раненных с поля боя силами сотрудников «Госпиталя», безвозмездная реабилитация, снижение времени реабилитации вдвое;
 - Обычное Страхование (широкие массы гражданских лиц) - безвозмездная реабилитация.
12. Игротехническая локация «Госпиталь» предоставляет услуги реабилитации лицам не имеющим игровой медицинской страховки с оплатой игровыми материальными средствами, либо игровым альтернативным методом.
 13. Игровая медицинская страховка может быть отозвана сотрудниками игротехнической локации «Госпиталь» в случае возникновения игровых претензий к игроку.
 14. Все сотрудники игротехнической локации «Госпиталь» являются участниками игрового процесса в рамках своего игротехнического функционала.

Правила игротехнической локации «Шоудром» (бар):

1. Игротехническая локация «Шоудром» расположена на территории региона «Даунтаун» и обозначена на карте.
2. Игротехническая локация «Шоудром» представляет собой игровой развлекательный комплекс включающий бар и столовую, а также выполняющий функцию трансляции/обмена игровой информацией.
3. Вся площадь игротехнической локации «Шоудром» является игровой за исключением помещений для приготовления пищи – кухни. Допускается применение любых видов игрового вооружения.
4. На территории игротехнической локации «Шоудром» запрещено находится тяжело раненым игрокам. Получившие игровое тяжёлое ранение игроки должны немедленно надеть красную повязку (включить красный фонарь) и покинуть локацию в направлении игротехнической локации «Госпиталь» (мертвяк).
5. Еда и напитки, продаваемые в баре за игровую валюту, являются отчуждаемыми. Все игровое имущество, оставленное на стойке бара или на столах бара, без присмотра, может быть украдено.
6. Все сотрудники игротехнической локации «Шоудром» являются участниками игрового процесса в рамках своего игротехнического функционала.

Правила игротехнической локации «Гиблое Место»:

1. Игротехническая локация «Гиблое Место» является местом базирования игротехнической фракции «Мутанты Пустошей» расположена на территории региона «Пустошь» и может быть не обозначена на карте.
2. Игротехническая локация «Гиблое Место» представляет собой особое место выбранное Мутантами для проживания в силу определённых игровых причин.
3. Вся площадь игротехнической локации «Гиблое Место» является игровой. Допускается применение любых видов игрового вооружения.
4. На территории игротехнической локации «Гиблое Место» запрещено находится тяжело раненым игрокам. Получившие игровое тяжёлое ранение игроки должны немедленно надеть красную повязку (включить красный фонарь) и покинуть локацию в направлении игротехнической локации «Госпиталь» (мертвяк).
5. Участники игротехнической фракции «Мутанты Пустошей» проходят реабилитацию после получения игрового тяжёлого ранения в специально отведённом для этого игровом месте вне локации «Гиблое Место».
6. Участники игротехнической фракции «Мутанты Пустошей» производят охоту на игроков по всей игровой территории и участвуют в обеспечении игровой защиты территории региона «Пустошь»
7. Все участники игротехнической фракции «Мутанты Пустошей» являются участниками игрового процесса в рамках своего игротехнического функционала.

Правила игротехнической локации «Логово»:

1. Игротехническая локация «Логово» является местом базирования игротехнической фракции «Иные» расположена на территории региона «Пустошь» и может быть не обозначена на карте.
2. Игротехническая локация «Логово» представляет собой особое место выбранное Иными для проживания в силу определённых игровых причин.
3. Вся площадь игротехнической локации «Логово» является игровой. Допускается применение любых видов игрового вооружения.

4. На территории игротехнической локации «Логово» запрещено находится тяжело раненым игрокам. Получившие игровое тяжёлое ранение игроки должны немедленно надеть красную повязку (включить красный фонарь) и покинуть локацию в направлении игротехнической локации «Госпиталь» (мертвяк).
5. Участники игротехнической фракции «Иные» проходят реабилитацию после получения игрового тяжёлого ранения в специально отведённом для этого игровом месте вне локации «Логово».
6. Участники игротехнической фракции «Иные» производят охоту на игроков по всей игровой территории и участвуют в обеспечении игровой защиты территории региона «Логово»
7. Все участники игротехнической фракции «Иные» являются участниками игрового процесса в рамках своего игротехнического функционала.

МОДЕЛЬ КАЗНИ

Жизнь игрового персонажа важный элемент процесса игры. В отдельных ситуациях присутствие персонажа в игровом процессе может стать проблемой для его противников, и может потребоваться его игровое устранение. Однако, существование персонажа даже после серьёзных игровых боестолкновений может вылиться максимум в тяжёлое ранение и процедуру реабилитации в игротехнической локации «Госпиталь» (мертвяк), а затем продолжается вплоть до проведения над ним процедуры Казни, завершение которой означает гибель персонажа и последующее получение новой роли у организаторов мероприятия.

1. Процедура Казни представляет собой специфическую для каждой фракции процедуру отыгрыша, чьё содержание продумывается представителями фракции до начала игры.
2. Процедура Казни требует присутствия минимум трёх представителей фракции или их союзников (исключения в Таблице Имплантов, Таблице Устройств, Таблице Препаратов), а также регионального мастера осуществляющего контроль отыгрыша.
3. Для проведения процедуры Казни, игрокам надлежит поставить в известность своего регионального мастера и дождаться его прибытия.
4. Процедура Казни должна происходить отыгрышем всех участников процесса в течении одного часа.
5. В случае выхода из отыгрыша одного из участников процедура Казни считается прерванной, а казнимый - тяжело раненным.

В случае если процедура Казни совершается над пленным удерживаемым менее часа, время объявления Казни обнуляет таймер плена.

МОДЕЛЬ КОНТАКТОВ С ВНЕШНИМ МИРОМ

Сообщение фракций существующих в пределах игровой территории с игровым внешним миром является залогом получения фракциями как информационных, так и материальных игровых благ. Контакты возможны для тех фракций, которым сюжетом обозначено наличие удалённых центров управления, а также для тех фракций и персонажей, которые способны в процессе игры установить связь.

1. Установление контактов в процессе игры возможно только через терминалы (ноутбуки) «всемирной виртуальной сети» и только для получения игровой информации.
2. Для получения игровой информации игроки сообщают по своим каналам связи с «центром» в «всемирной виртуальной сети» запрос, и получает ответ в течении игры.
3. Получение игровой материальной помощи или существенного силового подкрепления возможно только в результате обращения игроков в «центр» на текущей игре с получением требуемого на последующей игре, после рассмотрения заявки.
4. Для получения игровой материальной помощи или существенного силового подкрепления необходимо сообщить суть своего запроса по каналу связи с «центром», либо региональному мастеру после окончания игрового процесса текущей игры.
5. Убытие за пределы игровой территории в Мегаполис, другой Сектор или иной район Пустоши, возможно тремя способами:
 - Посредством игрового государственного транспорта с обязательным прохождением игрового таможенного досмотра перед убытием на базе фракции Объединённое Мировое Правительство у уполномоченного представителя и оплатой игровых транспортных расходов. Игрок способен убыть на текущей игре и вернуться на следующей.
 - Посредством игрового транспорта контрабандистов с обязательной встречей с представителем контрабандистов в указанной точке игровой территории и оплатой игровых транспортных расходов. Игрок способен убыть на текущей игре и вернуться на следующей.

Посредством самостоятельного передвижения по игровой территории Пустоши с обязательным заявлением действия в конце текущей игры региональному мастеру своей фракции. Игрок способен убыть на текущей игре и вернуться через игру.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ БРОНЕКОСТЮМОВ, ЭКЗОСКЕЛЕТОВ И ПРОТЕЗОВ

Наименование	Способности
Запас патронов	Допускается неограниченный запас носимых механ.
Запас гранат	Допускается неограниченный запас носимых гранат.
Транспортная система	Допускается одиночная транспортировка раненных.
Система жизнеобеспечения	Допускается заживление тяжёлых ран, что выражено в нулевом времени реабилитации на территории локации выступающей для него в роли Госпиталя (мертвяка). Обладющий этой способностью обязан посещать место проведения реабилитации, но только для того, чтобы пройти осмотр у ответственного специалиста, после чего может сразу же вернуться в процесс игры.
Система защиты	Допускается использование легкого (невесового) щита.
Система вооружения	Допускается использование всех разновидностей игрового вооружения со щитом.
Система видеофиксации	Обладатель не испытывает эффекта полчасовой амнезии. Сохраняет информацию о событиях произошедших в течении получаса до момента получения тяжёлого ранения.
Система ликвидации	Обладатель способен осуществить Казнь игрока на любой базе в одно лицо. Для проведения ритуала Казни не нуждается в коллективе в три человека.
Система оглушения	Допускается оглушение касанием по общим правилам оглушения.
Система ускорения	Обладатель способен ускорять передвижение до бега.
Система сканирования	Допускается прослушивание всех игровых частот радиосвязи.
Электромагнитная система	Допускается деактивация всех имплантов противника касанием на десять минут.
Сторожевая	Допускается увеличение времени игрового плена до двух часов.
Система идентификации личности	Допускается распознавание расовой принадлежности игрока. Имеет право при личном контакте с игроком, в игровом процессе, запросить удостоверение личности по которому, посредством

	определённого алгоритма, определяет принадлежность игрока к той или иной группе нечеловеческих персонажей. Может быть полезен для выявления среди игроков андроидов, репликантов или генетически модифицированных персонажей.
Система идентификации препаратов	Допускается способность к идентификации препаратов. Имеет право при личном контакте с игроком, в игровом процессе, запросить карточки действия игрока соответствующие спецификациям принятых игроком препаратов. Может быть полезен для выявления людей находящихся под действием препаратов без обследования профильным специалистом.
Система идентификации имплантов и устройств	Допускается способность к идентификации имплантов и устройств. Имеет право при личном контакте с игроком, в игровом процессе, запросить карточки действия игрока соответствующие спецификациям имеющимся у игрока имплантам и устройствам. Может быть полезен для выявления имплантов и устройств используемых игроком без обследования профильным специалистом.
Биоблокада	Допускается иммунитет к препаратам, болезням, токсинам и радиации в случае неполного бронекостюма и экзоскелета.
Система бронирования	Допускается ношение не весового бронезилета для носителей экзоскелета.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ МУТАНТОВ И ИНЫХ

Наименование	Способности
Речь	Обладающий этой способностью Мутант/Иной считается особо разумным и может использовать речь для контактов/переговоров с игроками, способен транслировать, анализировать или использовать любым другим способом всю игровую информацию.
Владение холодным оружием	Обладающий этой способностью Мутант/Иной способен использовать холодное оружие. Может эксплуатировать ножи, длинномерное холодное оружие, а также иметь шипы, клинки выступающие в этом качестве, как часть костюма и существенно удлиняющее конечности, длиной не более 1,2 метра.
Владение уникальным оружием	Обладающий этой способностью Мутант/Иной способен использовать уникальное холодное оружие. Может эксплуатировать уникальное холодное оружие соответствующее описанным в правилах характеристикам, а также иметь шипы, клинки выступающие в этом качестве, как часть костюма и существенно удлиняющее конечности, длиной не более 1,2 метра.
Регенерация	Обладающий этой способностью Мутант/Иной способен к интенсивному заживлению тяжёлых ран, что выражено в нулевом времени реабилитации на территории локации выступающей для него в роли Госпиталя (мертвяка). Обладющий этой способностью обязан посещать место проведения реабилитации, но только для того, чтобы пройти осмотр у ответственного специалиста, после чего может сразу же вернуться в процесс игры.
Бесстрашие	Обладающий этой способностью Мутант/Иной равнодушен к эффекту взрыва гранат или мин, не испытывает страха перед ними, не реагирует на их подрыв, имеет право продолжать преследование жертвы.
Распознавание заражений	Обладающий этой способностью Мутант/Иной обладает развитым чутьём и способен к идентификации болезней, токсинов, радиационного заражения.

	Имеет встроенный в костюм ультрафиолетовый фонарь идентифицирующий заражение. Может быть полезен для выявления заражённых или источников заражения.
Распознавание препаратов	Обладающий этой способностью Мутант/Иной обладает развитым чутьём и способен к идентификации препаратов. Имеет право при личном контакте с игроком, в игровом процессе, запросить карточки действия игрока соответствующие спецификациям принятых игроком препаратов. Может быть полезен для выявления людей находящихся под действием препаратов без обследования профильным специалистом.
Распознавание природы	Обладающий этой способностью Мутант/Иной обладает развитым чутьём и способен к распознаванию расовой принадлежности игрока. Имеет право при личном контакте с игроком, в игровом процессе, запросить удостоверение личности по которому, посредством определённого алгоритма, определяет принадлежность игрока к той или иной группе нечеловеческих персонажей. Может быть полезен для выявления среди игроков андроидов, репликантов или генетически модифицированных персонажей.
Броненность	Обладающий этой способностью Мутант/Иной является неуязвимым для холодного оружия длиной до 45 см.
Изоляция	Обладающий этой способностью Мутант/Иной является неуязвимым для эффекта уникального парализующего оружия - станнера. Не может быть оглушен парализующим оружием.
Выносливость	Обладающий этой способностью Мутант/Иной обладает повышенной живучестью и выносливостью, что позволяет ему в два раза увеличивать время лёгкого ранения, как до перевязки, так и до момента купирования ранения. Имеет 20 минут течения легкого ранения и 2 часа до момента купирования легкого ранения до перехода в фазу тяжёлого ранения.
Носитель болезней	Обладающий этой способностью Мутант/Иной является источником и распространителем болезней. Имеет возобновляемый источник болезни (краски). В процессе игры необходим для исследования болезни и создания вакцины.

Носитель токсинов	Обладающий этой способностью Мутант/Иной является распространителем токсинов. Имеет возобновляемый источник токсинов (краски). Необходим для исследования токсина и создания антидота.
Заражённый	Обладающий этой способностью Мутант/Иной является источником радиационного заражения. Имеет возобновляемый источник радиационного заражения (краски).
Бомбардир	Обладающий этой способностью Мутант/Иной обладает возможностью использовать гранаты. Является переносчиком неограниченного количества гранат и имеет право их применять в процессе игры.
Биоблокада	Обладающий этой способностью Мутант/Иной имеет иммунитет к воздействию препаратов. Не подвержен действию всех игровых препаратов.
Хранитель	Обладающий этой способностью Мутант/Иной не испытывает эффекта получасовой амнезии. Сохраняет информацию о событиях произошедших в течении получаса до момента получения тяжёлого ранения.
Палач	Обладающий этой способностью Мутант/Иной способен осуществить Казнь игрока на любой базе в одно лицо. Для проведения ритуала Казни не нуждается в коллективе в три человека.

ПРИПОЖЕНИЕ. ТАБЛИЦЫ

Устаревшие импланты (аугментации)						
Наименование	Спецификации	Категория аугментации	Зона размещения	Ремонт	Изготовление	Стоимость
Панцирь	Блокирует все повреждения органов и имплантов	Передовые аугментации	5,6,7,8,9,10	Не нуждается	20 бион, 20 кремний	20 000
Ропот	Превращает речь в бессмысленный набор звуков	Обычные аугментации	1,2	2 бион, 2 кремний	5 бион, 5 кремний	5 000
Энергия	Увеличивает время казни до 2 часов	Передовые аугментации	5	5 бион, 5 кремний	15 бион, 15 кремний	15 000
Вампир	Уменьшает время казни на 30 минут	Передовые аугментации	5	5 бион, 5 кремний	15 бион, 15 кремний	15 000
Каска	Защищает от оглушения	Обычные аугментации	5	2 бион, 2 кремний	10 бион, 10 кремний	10 000
Серво	Ускоряет темп движения бронекостюма до бега	Обычные аугментации	11, 12	2 бион, 2 кремний	10 бион, 10 кремний	10 000
Могильщик	Увеличивает время реабилитации до 4 часов	Обычные аугментации	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12	5 бион, 5 кремний	10 бион, 10 кремний	5 000
Блокада	Импланты не могут быть излечены без тяжелого ранения	Передовые аугментации	3,4,5,6,7,8,9,10,11,12	5 бион, 5 кремний	15 бион, 15 кремний	15 000
Бодрость	Увеличивает время плена до 2 часов	Передовые аугментации	1	5 бион, 5 кремний	15 бион, 15 кремний	15 000
Палач	Пользователь может совершать казнь в одиночку	Передовые аугментации	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12	5 бион, 5 кремний	15 бион, 15 кремний	15 000
Локатор	Пользователь может прослушивать все частоты	Передовые аугментации	1	5 бион, 5 кремний	15 бион, 15 кремний	15 000

Современные киберимпланты (аугментации)						
Наименование	Спецификации	Категория аугментации	Зона размещения	Ремонт	Изготовление	Стоимость
Сегмент	Блокировка повреждения	Обычные аугментации	5,6,7,8,9,10	5 кремний	10 кремний	10 000
Сегмент Про	Блокировка повреждения, -5 минут реабилитации	Обычные аугментации	5,6,7,8,9,10	5 кремний	15 кремний	15 000
Сегмент Ультра	Блокировка повреждения, -10 минут реабилитации	Обычные аугментации	5,6,7,8,9,10	5 кремний	20 кремний	20 000
Архив	Уменьшает время амнезии на 10 минут	Обычные аугментации	5	5 кремний	10 кремний	10 000
Архив Про	Уменьшает время амнезии на 20 минут	Обычные аугментации	5	5 кремний	15 кремний	15 000
Архив Ультра	Отсутствие амнезии	Обычные аугментации	5	5 кремний	20 кремний	20 000
Процессор	Уменьшает время обучения на 1 игру	Обычные аугментации	5	5 кремний	10 кремний	20 000
Процессор Про	Уменьшает время обучения на 2 игры	Обычные аугментации	5	5 кремний	15 кремний	25 000
Процессор Ультра	Уменьшает время обучения на 3 игры	Обычные аугментации	5	5 кремний	20 кремний	30 000
Дефибрилятор Про	Увеличивает время до перевязки до 20 минут	Обычные аугментации	5,6,7,8,9,10	5 кремний	20 кремний	20 000
Дефибрилятор Ультра	Увеличивает время до перевязки до 30 минут	Обычные аугментации	5,6,7,8,9,10	5 кремний	25 кремний	25 000

Современные биоаугментации (аугментации)						
Наименование	Спецификации	Категория аугментации	Зона размещения	Ремонт	Изготовление	Стоимость
Реген	Блокировка повреждения	Обычные аугментации	5,6,7,8,9,10	5 бион	10 бион	10 000
Супер реген	Блокировка повреждения, -5 минут реабилитации	Обычные аугментации	5,6,7,8,9,10	5 бион	15 бион	15 000
Сверх реген	Блокировка повреждения, -10 минут реабилитации	Обычные аугментации	5,6,7,8,9,10	5 бион	20 бион	20 000
Биоблокада	Уменьшает время амнезии на 10 минут	Обычные аугментации	5	5 бион	10 бион	10 000
Супер биоблокада	Уменьшает время амнезии на 20 минут	Обычные аугментации	5	5 бион	15 бион	15 000
Сверх биоблокада	Уменьшает время амнезии на 30 минут	Обычные аугментации	5	5 бион	20 бион	20 000
Дознаватель	Уменьшает время обучения на 1 игру	Обычные аугментации	5	5 бион	10 бион	20 000
Супер дознаватель	Уменьшает время обучения на 2 игры	Обычные аугментации	5	5 бион	15 бион	25 000
Сверх дознаватель	Уменьшает время обучения на 3 игры	Обычные аугментации	5	5 бион	20 бион	30 000
Психо	Позволяет задать 15 вопросов на допросе	Обычные аугментации	5,6,7,8,9,10	5 бион	20 бион	20 000
Супер психо	Позволяет задать 20 вопросов на допросе	Обычные аугментации	5,6,7,8,9,10	5 бион	25 бион	25 000
Сверх психо	Позволяет получить 1 развернутый ответ	Обычные аугментации	5,6,7,8,9,10	5 бион	30 бион	30 000

Передовые импланты (аугментации)						
Наименование	Спецификации	Категория аугментации	Зона размещения	Ремонт	Изготовление	Стоимость
Кобра Ауг.	Импланты не могут быть излечены без тяжелого ранения	Экспериментальная разработка	1	20 бион	50 бион	100 000
Байцаалт Ауг.	Позволяет получить 10 развернутых ответов	Внеземная разработка	5	10 бион	50 бион	100 000
Худлаа Ауг.	Позволяет врать на допросе	Внеземная разработка	5	20 бион	50 бион	100 000
Эмчилгээ Ауг.	Позволяет самостоятельно снимать бинт	Внеземная разработка	1	20 бион	50 бион	100 000
Засвар Ауг.	Ремонтирует импланты в мертвяке	Внеземная разработка	5,6,7,8,9,10	20 бион	50 бион	100 000

АДМИНИСТРАТИВНЫЕ ПРАВИЛА	1
Структура управления игрой.....	1
поддержка.....	1
Некомбатанты	2
Регламент.....	2
Регистрация	3
Административные действия	4
Правила поведения до старта игры.....	4
Дисциплинарные запреты и наказания	4
ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ	6
Игрок обязан	6
Игрокам запрещается	7
МОДЕЛЬ ОРУЖИЯ И БРОНЕЗАЩИТЫ	10
Допускаемое и используемое оружие	10
Имитация огнестрельного оружия (привода)	10
Имитация холодного оружие	10
Пиротехника:	10
Уникальное парализующее оружие	11
Допускаемая и используемая бронезащита	12
МОДЕЛЬ ЗДОРОВЬЯ	14
Легкие ранения	14
Тяжелые ранения	15
Реабилитация	15
Инфекционные заболевания	16
Отравление, радиационное заражение	16
Передозировки и переоборудование	17
МОДЕЛЬ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ	18
Социальное взаимодействие.....	18
Боевое взаимодействие	18
Правила майки и рубашки	19
Оглушение.....	19
Пленение.....	20
Обыск.....	21
Допрос.....	21
МОДЕЛЬ СУЩЕСТВ	22
Боевые роботы	22
Киборги.....	22
Андроиды	23
Репликанты.....	23
Супермутанты	24
Мутанты.....	25
Иные.....	25
МОДЕЛЬ ЧАРЛИСТА	27
Характеристики персонажа	27
МОДЕЛЬ СРЕДСТВ ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ.....	29
МОДЕЛЬ ИМУЩЕСТВА	30
МОДЕЛЬ ПРОФЕССИЙ И ОБУЧЕНИЯ	32
Профессии	32
Обучение	33
МОДЕЛЬ ИССЛЕДОВАНИИ И ПРОИЗВОДСТВА	34
Исследования	34
Производство	34

ГЕНЕТИЧЕСКИЕ МОДИФИКАЦИИ.....	35
Модифицированные люди.....	35
Морфы	35
МОДЕЛЬ ЛОКАЦИЙ.....	36
Общие требования.....	36
Игротехнические локации	37
МОДЕЛЬ КАЗНИ	40
МОДЕЛЬ КОНТАКТОВ С ВНЕШНИМ МИРОМ.....	41
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ БРОНЕКОСТЮМОВ, ЭКЗОСКЕЛЕТОВ И ПРОТЕЗОВ	42
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ МУТАНТОВ И ИНЫХ.....	44
Приложение. Таблицы	47