

1. Правила по боёвке.

1.1. Ранение

Ранением считается поражение одиночным шаром или очередью игрока в руки, ноги или СИБЗ (бронежилет, каска). Попадание осколочного элемента гранаты приравнивается к попаданию шара.

СИБЗ у нас на игре считается: любые шлема (искл. Противоударные), любые бронежилеты (в т.ч. кустарно изготовленные, обязательным условием является наличие имитации бронеплиты).

— Если граната упала от вас дальше 3 метров, то ранением считается попадание осколочного элемента аналогично шару;

— Ранение монстрой считается аналогично попаданию шара.

— Ранение LARP вооружением считается аналогично попаданию шара.

— Ранение холодным оружием считается аналогично попаданию шара.

— Попадание дубинкой по корпусу не является ранением и только оглушает. Дубинка не наносит урона мутантам.

Раненый игрок обязан отыгрывать ранение! Крики, стоны и прочее обязательно.

Легкое ранение лечится перебинтовыванием раненого участка тела.

— Через 30 минут игрок полностью вылечивается и может снять бинт;

— Бинт должен быть хорошо и полностью намотан. Если бинт съехал или скомкался, игромастер может выдать тяжелое ранение и отправить на мертвяк;

— Разрешается использовать эластичный бинт;

— Обязательно отыгрывать последствия ранения до полного излечения;

Не вылеченное ранение в течение 10 минут переводит к смерти.

Повторное попадание в любую часть тела до полного излечения приводит к смерти, т.е. может быть только одно легкое ранение.

а) Если попали в руку - ограничений передвижения или использования предметов игроком нет, **запрещается пользоваться рукой**, в которую попали.

— Запрещено помогать раненой рукой при перевязке.

— После перевязки разрешается пользоваться раненой рукой, отыгрывая боль в руке до полного излечения.

— После перевязки запрещено нагружать раненую руку, запрещается: использовать пулемёты без фиксированного упора, переносить какие-либо габаритные предметы в раненой руке, какие-либо активные действия раненой рукой.

б) Если попали в ногу - игрок **обязан упасть**, передвигаться можно только волоча раненую ногу, не отрывая от земли. Ограничений на использование предметов нет. После перевязки разрешается ходить, прихрамывая на раненую ногу, запрещается бегать и физически нагружать раненую ногу до полного излечения.

с) Если попали в СИБЗ (бронежилет или каска) - игрок обязан упасть, передвижение только ползком, ограничения на использование игроком предметов нет. Чтобы оказать лечение при попадании в СИБЗ необходимо перебинтовать раненую часть тела под СИБЗом.

— После перебинтовывания раненой головы или торса, ограничений на передвижения нет.

1.2. Смерть.

а) Смерть игрока наступает в следствие попадания одиночным шаром или очередью в корпус или голову, минуя СИБЗ, а также повторного попадания в любую часть тела после ранения.

б) Смерть игрока наступает по истечению 10 минут после ранения.

с) Смерть игрока наступает после 1 удара ножом в корпус или повторное ранение в конечность. См. правила по ножам.

д) Смерть игрока наступает при взрыве гранаты в радиусе 3 метров от него.

е) Смерть игрока наступает после поражения монстром в корпус или голову минуя СИБЗ, либо повторного ранения в конечность.

ф) Смерть игрока может наступить в следствие электронного воздействия на ПДА, см. п.9. ПДА ЛУЧ.

Время мертвяка указано в анонсе игры. Перед игрой на стене группы возможны дополнения по мертвяку.

— Кричать «Убит!» и т.д. не нужно, т.к. это нарушает антураж происходящего.

— Убитый игрок ложится, незамедлительно обозначая себя красной тряпкой днем или непрерывно моргающим фонарем ночью. Если рядом никого нет, то лежать нужно не менее 5 и не более 10 минут. Если рядом идёт битва, то лежать нужно до конца битвы и после не менее 5 и не более 10 минут, следом перевести ПДА ЛУЧ в режим суицид и идти на мертвяка.

— С момента получения смертельного ранения, а именно с момента обозначения себя мёртвым (красной тряпкой или моргуном) вся полученная информация об игре является МЕТОЙ и запрещена к использованию. Это означает, что Ваш персонаж после получения смертельного ранения не может опознать кто его обыскивал, кто в него стрелял (если он не видел этого ранее) и, кто что делал вокруг его трупа. Рекомендуем дополнительно закрывать глаза, пока не отправились в мертвяк.

— Во время смерти и нахождения в мертвяке передача живым информации о том, что вы знаете — запрещена.

— Убитый игрок должен положить все необходимые игровые предметы в специальную сумку (выдается организатором) и положить/повесить её на видно место рядом с местом смерти. Пример: игрок умер от аномалии в кустах — игрок складывает все выкладываемые предметы в сумку — вешает сумку на ближайшее дерево на уровне глаз — уходит на мертвяк. Игрок умер рядом с дорогой — игрок складывает все выкладываемые предметы в сумку — кладёт сумку на дороге — идёт на мертвяк.

Списки выкладываемых предметов представлены ниже:

1. Список КП, которые требуется выложить если тебя не облутали (или облутали, но не забрали предметы из списка):

Любые КП, отмеченные специальной надписью, любые документы, листки и дневники, все метаморфиты, транквилизатор вместе с заряженными выстрелами для него, все не заряженные шары.

2. Список КП, которые можно снять с трупа:

Любые игровые предметы, еду и воду, отмеченные организатором, карты полигона, любые Квестовые Предметы, кроме отмеченных как «неизымаемое», любые аномальные образования, транквилизатор с заряженными выстрелами к нему, все патроны (кроме снайперских), которые у него есть, любые документы, листы и дневники и всю игровую валюту.

— Разрешается забрать с мёртвого игрока одну любую гранату, если ранее этого не сделали вы или присутствующие рядом с трупом люди, товарищи. Отчуждается не более одной гранаты с одного человека за одну встречу. (при встрече один в пять, один может забрать пять гранат, а пятеро могут забрать с одного только одну гранату!)

— Если при обыске у человека была изъята граната, он умирает, то забирать вторую гранату ЗАПРЕЩЕНО, см пункт выше. Игрок сам контролирует выполнение этого правила и может подсказать забирали у него гранату или нет.

— На мертвяк разрешается уносить с собой только заряженные шары, если их никто не облутал;

— На мертвяк разрешается уносить с собой гранаты, если их никто не облутал;

— На мертвяк разрешается уносить с собой ключи и спецпредметы с соответствующей вводной (вы будете знать что конкретный предмет можно забрать на мертвяк);

— На мертвяк разрешается уносить с собой игровую валюту, если её никто не облутал;

— Общение по рации убитому запрещено. Можно передать только, что вы "убиты". Если "убитый" согласен дать вам свой магазин или даже свой привод, то правилами это не запрещено.

1.2.1. Игромеханика оживления доктором.

Погибшего товарища можно оживить через игромеханику докторов. Алгоритм оживления:

1. Пока убитый товарищ лежит с красной тряпкой или моргуном, можно применить на нём аптечку – дать конфету из АИшки. В аптечке будет инструкция, 3 конфеты (3 заряда) и флешка для ЛУЧа (см.п.9 про ЛУЧ).

2. Пока убитый не съел конфету полностью, его нужно доставить к любому Доктору. При этом убитому запрещено как-либо помогать нести себя или свои вещи.

3. Доктор при наличии у него возможности, проводит операцию и оживляет убитого. При этом у убитого на момент оживления ПДА должен быть в режиме суицид.

Важно: в случае если убитый съел конфету полностью до начала операции – операция не поможет, если Доктор увидит, что убитый помогал себя тащить или свои вещи – операция не поможет.

1.2.2 ОТЫГРЫШ СМЕРТИ

Мы играем в ролевую игру. Вот почему в отличие от страйкбола мы отыгрываем смерть.

Крики, падения, стоны — и все в этом духе. И это вместо того, чтобы просто одеть повязку и тупо уйти в мертвяк. Кроме того, вы должны оставаться на месте, пока окружающие вас персонажи не заберут у вас причитающиеся им предметы.

Необходимо, чтобы отыгрыш смерти был максимально реалистичным. Допускается не падать навзничь от выстрела, если это может привести к травме. Достаточно аккуратно прилечь или сползти по стене.

Так же нужно отыгрывать скорбь напарника.

— Лёха!!! Нееее! Как же так?! Лёха! Ну, дыши же! Дыши!

Ведь согласитесь — лицезрение Ваших мук, или боль напарника гораздо красивее и приятнее смотрится чем унылое поднятие рук и тупой уход с красной повязкой!

В больших замесах и штурмах убитому можно отползти с линии огня, чтобы не мешать ни своим, ни чужим, и там уже, в укромном уголке красиво умереть. Лежать мёртвым в луже не обязательно, можно прилечь рядом или, при условии плохой погоды, сесть на корточки.

Игровая смерть НЕ подразумевает смерть персонажа.

Амнезии после смерти НЕТ, игрок помнит все квестовые линии. Считается, что персонаж не погиб, а был тяжело ранен, поэтому он не помнит события только с момента смерти до момента оживления.

Важно: игрок помнит кто его убил и при каких обстоятельствах только в случае, если он видел или знал это до получения смертельного ранения. Вся информация, полученная после смертельного ранения, является МЕТОЙ и её применение запрещено.

Поясняем: если тебя убили, но ты не видел кто и откуда – ты не знаешь своего убийцу и не можешь его опознать, отношения с этим игроком не могут быть испорчены.

1.2.3. Запрещено убивать без ролевой причины.

Пользуйтесь игромеханиками для получения от игроков нужного предмета или информации, убийство это крайняя мера.

1.3. Оглушение

Что бы оглушить игрока, необходимо хлопнуть его по СПИНЕ ладонью и сказать – ОГЛУШЁН.

Оглушённый игрок в этот момент падает без сознания:

- Не может пользоваться никакими предметами.
- Не может двигаться в течение 2 минут (считает про себя до 140).
- Не может помогать в перемещении себя или своих вещей.
- Не может прийти в себя ранее истечения времени оглушения.
- После оглушения необходимо некоторое время отыгрывать смещение и потерянности в пространстве.

Оглушить игрока можно транквилизатором, отыгрыш аналогичен.

Оглушить игрока можно дубинкой – удар по корпусу оглушает на 1 минуту.

1.4. Пленение

Пленить можно ЛЮБОГО игрока на полигоне.

Что бы пленить игрока, нужно обезоружить его и сказать, что он пленён. Игрок считается пленённым с момента подчинения требованиям пленителя.

- Пленённый игрок должен подчиняться требованиям пленителя, а также может быть допрошен.
- Пленённый игрок может быть связан с помощью малярного скотча в 1-2 оборота с возможностью быстро развязать путы при непосредственной угрозе здоровью или жизни игрока. Связанный игрок не имеет права пользоваться никакими предметами кроме рации (если не отобрана) и ножа (что бы разрезать путы).
- Связывать разрешается только руки спереди.
- Связанный игрок остаётся в путах, пока его кто-то не развяжет.

— Игрока можно привязать к чему-то (дереву, батарее). Привязанный игрок остаётся привязанным до того момента, пока его кто-то не развяжет. В случае оставления игрока одного привязанным к чему-то, обязательно оставить ему в руках включённую рацию.

— Пленённый может сбежать из плена если чувствует возможность для побега.

— Пленённый может воспользоваться не отобранным оружием, а также оставленным без присмотра оружием (не нарушая правило о порче имущества, а также обязательно после использования сразу положить на место), если он не связан.

1.4.1. КПЗ.

Пленённого можно посадить в КПЗ. Максимальное время, на которое можно посадить игрока 1 час, засекает как посадивший, так и посаженный.

— КПЗ должно закрываться на замок с ключом.

— Обязательно пленителю следить за заключенным на протяжении всего срока и иметь ключ для отпирания замка.

— В случае экстренной ситуации, КПЗ должно иметь возможность открыться, минуя замок (Например, дверь завязана верёвкой, на которую привязан замок). Считается, что дверь закрыта на замок и без ключа не открывается.

— Каких-либо дополнительных ограничений заключение в КПЗ не несёт.

1.5. Допрос и пытки пленного.

Допрос пленного должен происходить на базе группировок или на территории лагеря местных. Местные жители могут допрашивать в любом подходящем здании, при наличии минимум 2х человек на охране.

Допрашиваемый обязан честно ответить только ДА, НЕТ или НЕ ЗНАЮ на ЛЮБЫЕ ТРИ обозначенных вопроса пленителя. Пленитель обязан обозначать для допрашиваемого номер вопроса по порядку, чтобы в процессе общения, пленённый мог понять на какой вопрос ему нужно отвечать правдиво.

Допрос должен сопровождаться отыгрышем пыток, а пленённый должен быть связан.

Если отыгрыша пыток нет, то и отвечать на поставленные вопросы правдиво НЕ НУЖНО.

1.5.1. Разрешено в качестве постоянной метки обыграть отрезание до 3 пальцев.

— Отрезание пальцев является высшей мерой игрового наказания и является постоянным дебаффом. Смерть не освобождает от отыгрыша.

— Отрезанный палец нельзя восстановить и вылечить, до конца игры игрок обязан отыгрывать отрезанный палец (палец либо прячется в перчатке, либо аккуратно подматывается частью бинта).

— Игрок, которому отрезали палец может время от времени освобождать руку от такого дебаффа, чтобы не затекало, но при взаимодействии с другими игроками обязан отыгрывать отсутствие пальцев!!!

— Отрезание каких-либо иных конечностей, ушей, языков и прочего – запрещено.

2. Мародёрство и что можно отобрать у игрока

2.1. У живого игрока механически можно отобрать:

- Любые игровые предметы, еду и воду, отмеченные организатором;
- Карты полигона;

- Весь боезапас. Не изымаются только тяжёлые шары снайперов;
 - Боезапас из коробов пулемётчиков отчуждаем;
 - Любые квестовые предметы, кроме отмеченных как «неизымаемое»;
 - Любые аномальные образования и метаморфиты;
 - Транквилизатор и заряженные выстрелы к нему;
 - Любую игровую валюту;
 - Аптечки, флешки с чипом эффекта для предмета.
 - Человек или группа лиц может отобрать не более одной любой гранаты за одну встречу с игроком.
- Если игрок у которого была отобрана граната умирает, то снимать с его трупа ещё гранаты запрещено.

У мертвого игрока механически можно отобрать те же предметы, что и у живого.

2.2 У живого игрока «условно» можно отобрать:

Оружие, нож, гранаты – обыгрывается касанием к предмету со словами «изъято». Игрок у которого отобрали предмет должен отстегнуть магазин, поставить на предохранитель и желательно убрать за спину или в кобуру.

Обязательно касаться всех отбираемых предметов. Если что-то было не найдено – значит не отобрано и игрок имеет право этим воспользоваться!

Рация может быть отобрана, отыгрывается выключением рации со словами «изъято».

— Всё оружие, ножи, гранаты и рация возвращается к игроку либо по согласованию с тем, кто отбирал (или его товарища по группировке, кроме вольников), либо возвращается автоматически, после удаления игрока от того, кто отбирал на расстояние 40 метров и более.

— Если Вас ограбили, перед этим отобрав вооружение, то пользоваться оружием можно только после удаления от Вас грабителя на расстояние 40 метров и более.

— В некоторых локациях с постоянным персоналом разрешается оружие, ножи и гранаты отбирать механически. В таком случае всё отобранное складывается в заранее определённое место или ящик. Игрок возвращает себе предметы, когда заберёт их из ящика/с определённого места.

Например, база военных, МИП, лагерь местных.

2.3. Запрещается прятать что-либо в нижнее бельё, а также досмотр в подобных местах.

2.4. Обыск на наших играх происходит контактным способом, игрок обязан это осознавать и в момент регистрации даёт своё согласие на подобный отыгрыш.

Запрещается мужчине физически (контактно) обыскивать женщину, а женщине мужчину. Женщину может обыскивать только женщина, в иных случаях досмотр производится без телесного контакта.

Уважайте личные границы игроков!

3. Аномалии, артефакты и выброс.

3.1. На игре будут представлены аномалии следующих видов:

Очаги аномальной растительности - это разросшиеся неизвестные и очень опасные растения. В тёмное время суток могут подсвечиваться, в светлое время суток на гирлянде будет видно зелёные ленточки или иное, обозначающие растущее растение или лозу.

Считается, что такие растения чертовски опасны и ядовиты, следовательно, ЛЮБОЕ прикосновение к визуализации аномальных растений является смертельным. ОДНАКО проходить/проползать под лентами МОЖНО!

На игре можно встретить уникальные очаги аномальной растительности: растение разрослось и стало выделять очень много ядовитой пыльцы, которая оставляет сильные химические ожоги на теле.

- Распознать такие аномалии можно при помощи ПДА ЛУЧ. Сначала ПДА покажет, что в радиусе есть загрязнение и опасность химического ожога, а при приближении к центру такой аномалии, начнётся постепенное убывание ХП игрока. Также такие аномалии могут быть оборудованы датчиком движения, ночью светятся, возможны характерные звуки распыления пыльцы.

- При попадании в такую аномалию, ориентируйтесь на ваш ПДА ЛУЧ, пока на нём есть здоровье – можно убежать. Если здоровье закончилось – вы умираете.

Очаги радиации - На играх обозначена табличками "Радиация" и характерно бьют по ПДА ЛУЧ.

Очаги радиации встречаются в карантинной зоне повсеместно. Безболезненно войти в очаг радиации и выйти из него может ТОЛЬКО учёный в костюме РХБЗ.

Монстры могут передвигаться через радиационные очаги без ограничений.

Если игрок умирает в очаге радиации, то выкладывает все выкладываемые при смерти вещи ВНУТРИ ОЧАГА РАДИАЦИИ.

3.2. Аномальные образования/артефакты/метаморфиты/бирюльки:

На игре будут 2 вида ценных аномальных образований.

1. Имеющие свойства аномальные образования будут представлены на стене группы после анонса мероприятия. Территориально будут находиться в труднодоступных местах.

Плоды растений.

Очень редкие, имеют исключительную ценность для всякого, кто хочет обогатиться или прославиться.

Трогать голыми руками строго не рекомендуется, токсично!

2. Не имеющие свойств аномальные образования будут представлены на игре в виде разноцветных камней или мутировавших грибов, которые встречаются в различных районах карантина, хаотично разбросанных по земле или в здании.

Смола (камушки не правильной формы). Сама по себе свойств не имеет, но может использоваться в крафте, рецепты узнавайте игровым путём.;

Ягоды (бусинки правильной формы);

Грибы;

Достаточно распространены, если не радиоактивны – их охотно скупает торговец или учёные. Любители собирательства смогут быстро заработать денег.

3. Контейнеры для переноски аномальных образований можно получить у учёных для задания. Собственные контейнеры привозить запрещено.

4. Ролевая игра, пожизнёрка и метагейм

4.1. Если Вас заинтересовала наша игра, значит Вы знаете что она с ролевыми элементами. Важным правилом является обязательный ролевой отыгрыш своего персонажа. Поэтому каждому игроку обязательно:

- Изучить ЛОР игры, прочитать сценарные вводные.

- Подумать над своей квентой, найти ответы на вопросы: Кто я? Что тут делаю? Как сюда попал?

- В процессе игры отыгрывать свою роль. Даже если тебе нравится просто педулово, делай это красиво и будь готов к ответным мерам от игроков.

На игре запрещён метагейм, а именно запрещено использование информации, полученной **НЕ ИГРОВЫМ** путём. Далее примеры:

Если Вы заранее, ДО игры, узнали что-то, то это не значит, что Ваш персонаж это узнал. Соответственно в процессе игры Вы не имеете права пользоваться данной информацией для получения игровой выгоды, а в случае нарушения, на Вас могут быть наложены санкции в соответствии со степенью тяжести нарушения.

Если Вас убили и вы после смерти узнали игровую информацию – вы не можете её использовать, Ваш персонаж её не знает.

Если Вас убили и на момент смерти Вы не знаете кто это сделал, а после, уже будучи мёртвым увидели предполагаемого убийцу – вы не можете пользоваться этой информацией и играете без изменения лояльности к этому игроку. Ваш персонаж не знает кто его убил.

Вы не можете описать своего убийцу, если не видели как он Вас убивает. Это всё метаинформация.

Но Вы можете предполагать убийцу, но предположение должно быть обосновано по РП.

Если Вы хотите кому-то отомстить за убийство, но по РП у Вас нет доказательств вины человека, его убийство будет без ролевой причины – а это нарушение правил. Ваш персонаж не знает убийцы.

4.2. Во время игры запрещена пожизнёвка.

Пожизнёвка (в нашем понимании) – выход из роли для общения на не игровые темы, использование сленга не относящегося ко вселенной игры.

Мы играем в ролевую игру и моделируем мир вселенной сталкер. Игрок не должен использовать в общении такие слова как «шары», «лут», «данж», «квест» и тд. Необходимо вживаться в роль, говорить «боеприпасы/патроны», «задание», «хабар» и прочее.

Если возник острый и неотложный пожизнёвый вопрос, то решить его можно тет-а-тет с организатором, либо с игроком, если он не против, тихо его предупредив.

Запрещено обсуждать вашу реальную жизнь, другие игры или страйкбол во время игрового времени.

Запомните, любую тему (даже пожизнёвую) можно обсудить в ролевой манере. Учитесь общаться!

Пожизнёвые вопросы можно обсудить тет-а-тет с игроком, обыграв ролевую подводку к этому и только если игрок не против.

Если игромастер увидит ваше пожизнёвое общение, он выдаст соответствующую карточку вводной как наказание.

5. Ролевое имущество и экономика

5.1. Ролевое или игровое имущество далее стафф, является собственностью организатора и игроков, предоставивших его на игру.

Взаимодействие разрешается со всем стаффом, представленным на игре.

Если Вы взяли какой-то предмет, обязательно посмотрите, есть ли на нём какие-то надписи от организатора! На игровом предмете могут быть новые вводные для вашего персонажа или группировки, ограничения на переноску и хранение, а также указания, что с этим предметом делать.

Выполнение требований, написанных на Квестовом Предмете **ОБЯЗАТЕЛЬНО** и если сказано **НЕ ТРОГАТЬ БЕЗ ВЫПОЛНЕНИЯ УСЛОВИЯ**, ЗНАЧИ **НЕ ТРОГАТЬ!**

Разрешается и всячески поощряется взаимодействие с предметами, найденными на полигоне без отметки организатора. Бывает остается что-то интересное с предыдущих игр или «антуражный» мусор.

5.2. На игре будут игровые деньги, а также будет один или несколько торговцев от организаторов.

Разрешается свободный обмен деньгами между игроками, а также установление любых цен за любую категорию товаров.

Заранее устанавливается рекомендованная цена на некоторые виды товаров и услуг, преискуронт объявляет организатор торговцам и учёным заранее до игры.

Организатор перед игрой выдает каждому игроку стартовую сумму денег и в процессе игры добавляет кэш ключевым персонажам в виде спонсорской помощи (пример: бандитам пришли деньги с большой земли на подкуп вояк, учёным пришли деньги из института на исследования и тд).

6. Монстры на игре

6.1. Система эволюции мутантов на игре.

Монстробоев на игре нет, просьба не использовать это определение (ибо звучит так себе).

Все вечные монстры действуют по одинаковой механике эволюции (указано количество съеденных игроков одним монстром с начала игры):

1 уровень. Начало игры. Умирают от 1-2 выстрелов с дробовика, один удар ножом в корпус, одна граната в радиусе 3 метров.

Оглушается хлопком по спине или транквилизатором. Заражает болезнями.

Не может нападать на группы больше 3 человек.

2 уровень. 15 съеденных игроков. Умирают от 4-6 выстрелов с дробовика, один удар ножом в корпус, две гранаты в радиусе 3 метров.

Оглушается хлопком по спине или транквилизатором. Часто калечит и заражает болезнями.

Не может нападать на группы больше 6 человек.

3 уровень. 45 съеденных игроков. Умирают от 10-12 выстрелов с дробовика, пять гранат в радиусе 3 метров.

Не оглушается. Заражает тяжелыми болезнями. Редко калечит, чаще сразу убивает.

Ограничений на нападения нет. Может нападать на любые группы сталкеров и нападать на любые базы.

Запрещено стрелять по монстрам с любого оружия кроме дробовиков.

6.2. Игромеханика монстров:

Любой мутант умирает от нескольких попаданий с дробовика, либо от взрыва гранат в радиусе 3 метров от него.

Как правило, матёрого монстра с одной гранаты не убить, но они могут его замедлить или в редких случаях, отпугнуть.

Считается, что пули не наносят особого вреда мутировавшему, а вот дробовик отстреливает от тела куски и делает просто невозможным дальнейшее передвижение монстра.

Монстра можно убить несколькими ударами ножа в туловище.

Оглушить мутанта для опытов можно по общим правилам оглушения, либо выстрелив в него из транквилизатора.

6.3. Транквилизатором является пистолет нёрф с выстрелами к нему. Изымаемый предмет. Разрешается забирать только пистолет нёрф вместе с заряженными в него выстрелами, то есть не заряженные выстрелы забирать нельзя!

6.4. Оживают мутанты по единому принципу: умирая, мутант просто не подаёт признаков жизни, дожидается пока убившие его игроки уйдут, прячется за ближайшее укрытие и оживает.

Монстрам категорически запрещено после оживления нападать на игроков, которые только что его убили. Ожил – беги кошмарь других.

6.5. Специфика монстров:

Социальные монстры. Эти монстры сохранили разум и могут свободно взаимодействовать с окружающим миром, понимают людскую речь, осознают кто они и где находятся.

Не социальные монстры: все иные монстры произошли от человека, но потеряли рассудок. Они часто не осознают где они и что они есть, возможна не членораздельная речь или отрывки фраз. Преобладают низменные инстинкты, голод и жажда смерти.

Любой монстр может не напасть если: его не провоцировать, попытаться затаиться, он только поел.

Помните, главная цель монстра – убить игрока и съесть.

6.6. Зомби.

Если игрок был заражён спорами грибка, средством заражения или просто просрочил фильтр то он теряет рассудок, становится агрессивным и кидается на людей, однако моторные навыки у него ухудшаются, теряется координация и скорость.

Игра проходит с применением электроники ПДА ЛУЧ, все случаи зомбирования будут отображены на вашем ПДА.

Все Зомби работают по отдельной от монстров общей механике.

Зомби не могут быстро бегать, стреляют от бедра не прицельно, бормочут под нос. Больше ограничений на передвижение нет. Если зомбированный убил кого-то и рядом не осталось игроков, то зомбированный должен отыграть поедание трупа. Зомби может перемещаться достаточно быстро, но не спринтом.

Правила поражения Зомби:

- любое попадание с любого оружия или взрыв гранаты в радиусе 3 метров уронит на 60 секунд Зомби на землю.

- пока Зомби лежит, его можно добить ножом или взрывом второй гранаты в радиусе 3 метров.

Если игрока зомбировало, то он отыгрывает Зомби до тех пор, пока не умрёт:

- Расстреливает весь свой боезапас по противнику из основного оружия, после переходит на вспомогательное, после достает нож и кидается на игроков.

- После убийства зомбированного игрока с него можно забрать те же вещи, что и с любого другого мёртвого игрока.

- После смерти зомбированному НЕ нужно ничего делать с ПДА, просто переместиться на мертвяк и оживить ПДА при помощи специального устройства.

Важно! Надевать красную тряпку на себя нужно только в случае своей смерти. Зомбирование не равно смерть, играйте дальше!

7. Правила различных Зон на игре.

7.1. Зелёная Зона – игровая территория вблизи баз и лагерей игроков на полигоне.

В Зелёную Зону не часто заходят монстры, не появляется интересный лут, но она не является полностью безопасной! Снимать очки в ЗЗ запрещено! В радиусе зелёной зоны можно находиться без СИЗа.

В ЗЗ Разрешены ЛЮБЫЕ игровые взаимодействия с игроками, стрельба, пленение, оглушение и прочее.

В Зелёной Зоне располагаются игротехнические аномалии, постепенно повышающие здоровье игроков на ПДА ЛУЧ.

7.2. Жёлтая Зона – основная игровая территория, монстры, аномалии, метаморфиты и прочие радости и гадости Зоны ждут Вас здесь. Отмечается табличками «Вход в Жёлтую Зону» или на карте. Находиться на территории жёлтой зоны можно только в исправном СИЗе, либо пока есть здоровье на ПДА.

7.3. Красная Зона – зона повышенной опасности для игроков, любая не игровая территория, мертвяк и территория за пределами полигона. Отмечается красно-белой киперной лентой.

Все основные травмоопасные места организатор отметит красной киперкой, но для антуражу мы считаем это сильно загрязнённой территорией, куда даже в спец костюмах не пройти. Монстры там не живут, ценного ничего нет и делать там игроку в здравом уме нечего!

Так же считаем мертвяк и территорию за полигоном красной Зоной, вышли – умерли сразу, выложили все игровые вещи на землю внутри полигона и пошли дальше с красной тряпкой!

8. Игровая территория.

На игре НЕТ безопасных игровых Зон, не игровых зон и прочего. Вся территория полигона является игровой, любая база, бар, бункер и прочее – игровая территория.

- Соответственно везде может происходить боёвка и в любом виде.
- При боёвке в точках интереса просьба учитывать ЗАПРЕТ на порчу игрового имущества.
- При размещении игрового имущества, просьба учитывать возможную боёвку.
- Запрещается прятать квестовые предметы в личные вещи. Равно как запрещается искать на чужой базе квестовые предметы в личных вещах.
- Запрещено отчуждать гранаты с баз игроков.
- Относительную безопасность на базе можно обеспечить только своими силами, организовав контрольно-пропускной пункт, досматривая и фильтруя посетителей.
- Любые квестовые предметы отчуждаемы. С вашей базы могут украсть любой игровой предмет, забрать все деньги и прочее. Только вы сами в ответе за сохранность имущества, накопленного за время игры.

9. ПДА Луч.

9.1. Система ПДА «Луч» помогает МГ реализовать дополнительную реальность на игре. С помощью этой системы вы сможете взаимодействовать с аномалиями, мутантами, артефактами, своими костюмами и многим другим игровым стаффом.

Каждый игрок на нашей игре должен иметь ПДА ЛУЧ. В нём будет отображена шкала здоровья персонажа, уровень его костюма/защиты от аномальных воздействий, текущий эффект от флешки.

Взаимодействие с аномалией: при приближении к аномалии вы получите отклик Вашего ПДА (обнаружение аномалии поблизости, урон не наносится), при дальнейшем приближении к аномалии Вы начнёте получать урон.

Взаимодействие с флешками: в течение игры можно получать эффекты с помощью специальных флешек. Примеры эффектов: повышение/уменьшение здоровья, вывод радиации, болезнь (уменьшение здоровья со временем), улучшение той или иной характеристики вашего костюма.

Взаимодействие с монстрами/кнопка выброса: у некоторых игроков или игромастеров будет специальная переносная аномалия, которую они включают с кнопки. Действие аналогично аномалии.

9.2. Смерть, суицид, воскрешение.

В течение игры каждый может умереть из-за физического или электронного воздействия. Рассказываем алгоритмы действий при различных ситуациях, которые могут произойти с вами на игре:

1. Вас убили при помощи физического воздействия (застрелили, поразили ножом, гранатой, съел монстр, выпили яду): вы отыгрываете смерть, обозначаете себя красной тряпкой или моргающим фонарём, переводите ПДА в режим «СУИЦИД» и выдвигаетесь на мертвяк.

Для совершения суицида вы должны нажать вторую кнопку несколько раз, пока не высветится надпись «совершить суицид?», нажать нижнюю кнопку, подождать три секунды и отпустить ее. В противном случае суицид не сработает. После активации в течение 10 секунд ПДА перейдёт в состояние "СМЕРТЬ". Нажатие любой кнопки в этот период отменит суицид.

По прибытии на мертвяк вам нужно будет «оживить» свой ПДА у специального датчика/флешкой.

После «оживления» у датчика на вашем ПДА включится таймер. Время таймера равно времени пребывания на мертвяке (согласно правилам). По истечении указанного времени ваш ПДА перейдёт в активное состояние, и вы сможете вернуться в игру. Выключать ПДА во время мертвяка строго запрещено, это останавливает отсчёт оживления на устройстве.

2. Вы умерли при помощи электронного воздействия (закончилось здоровье):

- Если у вас закончилось здоровье на ПДА, то устройство подаст звуковой сигнал и напишет, что Вы мертвы! Вам необходимо отыграть смерть согласно правилам и отправиться на мертвяк. Оживление происходит с помощью специального датчика/флешки на мертвяке.

- Здоровье может закончиться при встрече с некоторыми мутантами, которые обладают дистанционной атакой (монстр имеет управляемую аномалию, которая воздействует непосредственно на ХП игрока). В такой момент необходимо оперативно отслеживать своё состояние здоровья и либо убить монстра, либо убежать за радиус его удара.

- Здоровье может закончиться при попадании в аномалию.

- Здоровье можно потерять от лучевой болезни, которая развивается, если нахватать много радиации.

9.3. Восстановление здоровья, лечение, костюмы.

В течение игры шкала здоровья на ПДА может снижаться и пополняться. Каждый игрок обязан отыгрывать состояние своего здоровья в соответствии со шкалой на устройстве (прим. Если у вас меньше 20% здоровья – отыгрывать плохое самочувствие)

В течение игры вы можете пополнить здоровье:

- Используя одноразовую флешку в аптечке АИ-2.

- Подлечиться у Доктора.

- Полечиться у Учёных.

В некоторых местах будет лежать игротехническая аномалия, в радиусе действия которой будет постепенно повышаться здоровье.

На старте игры каждому игроку будет прошит в ПДА ЛУЧ один из трёх костюмов в соответствии с уровнем СИЗа: всем игрокам с противогазами будет зашит 1 уровень защиты, игрокам с СЗД и учёным в костюмах РХБЗ будет зашит 2 уровень защиты, всем остальным игрокам с респираторами будет базовый уровень защиты.

В процессе игры можно улучшить те или иные характеристики ЛЮБОГО костюма, выполнив определённую игромеханику (какую именно? Узнавайте игровым путём.)

Все использованные флешки ЗАПРЕЩЕНО присваивать себе, выкидывать, ломать или иначе портить. Флешки это стафф мастер-группы Омут, относитесь со всей ответственностью к чужому имуществу! Все использованные флешки обязательно приносите технику, торговцу или учёным!

Игромастера перезаряжают их и пускают снова в игру.

9.4. Зомбирование.

В течение игры каждый игрок может быть зомбирован при помощи электроники. В случае если ваш ПДА потеряет здоровье и напишет: «Вы зомбированы, отыгрывайте зомби!», вам необходимо в тот же момент начать отыгрывать зомби согласно правилам.

10. Игровые вводные, карточки эффектов и Квестовые Предметы.

10.1. В процессе игры Вы сможете столкнуться с различными квестовыми предметами (КП). Помимо обязательного требования выполнять то, что написано на КП, Вам могут попадаться специальные карточки эффектов с игровыми вводными.

10.1.1. В течение игры Вам могут попадаться флешки ПДА ЛУЧ, добавляющие некоторые эффекты на Ваш ПДА. Они могут сопровождаться дополнительной карточкой эффекта для пояснения, либо передать пояснение к эффекту сразу на Ваш ПДА, либо игрок/игроMASTER/ключевой персонаж устно даст Вам пояснение эффекта.

10.2. Карточки эффектов могут раздавать ключевые персонажи игры, игроки или игроMASTER, выполнение вводной на карточке ОБЯЗАТЕЛЬНО. Все Квестовые карточки будут отмечены эмблемой орг группы, на карточке будет прописана вводная и условия её выполнения.

10.3. **Игровые вводные могут давать Игротехи и Организаторы**, о которых заранее сообщается на стене группы. Игротехи и организаторы могут давать **как карточки с эффектами, так и устные указания**, которые обязательно следует выполнять (Прим.: Игротех: - У Смузи закружилась голова и он упал в обморок. Смузи: отыгрывает головокружение и падает в обморок.).

Монстры могут давать устные вводные для уточнения состояния персонажа, на которого они только что напали (Прим.: Монстр напал на игрока, повалил его и поранил его руку, дал ему карточку эффектом ранения руки и проговорил, уточняя что игрок НЕ мёртв, но ранен).

Учёные и спецперсонажи заранее оговаривают с организатором список побочных эффектов. Организатор составляет карточки и передаёт на старте ученым. **Наука может выдавать вводные только с помощью карточек! Также наука может активировать некоторые эффекты при помощи флешек ПДА ЛУЧ.**

Эффекта БЕЗ карточки быть не может, не придумывайте отсебятину, лучше согласуйте заранее эффекты с организатором.

10.4. Запрещается прятать КП в схроны, если этого не разрешает сценарий или организатор. На ключевых КП будет написано: «В схрон не прятать».

10.5. Обязательно после игры принести все КП торговцу-организатору.

10.6. Стафф, который привозят игроки для оборудования баз и элементы антуража НЕ являются Квестовыми Предметами. Воровство или порча подобных вещей является грубым нарушением правил и карается вплоть до БАНА.

Все «лутаемые» КП от игроков будут отмечены эмблемой организатора с пояснением.

10.7. Всё что закрыто на замок может быть открыто только ключом или кодом, если замок кодовый. Взламывать замки запрещено. Подбор кода не запрещён.

Ключ от замка является КП и его запрещено прятать в схрон как и все КП, но ключ от замка можно забрать с собой на мертвяк и его не требуется выкладывать при смерти.

11. Базы группировок и правила строяка.

11.1. Базы группировок могут быть отмечены на карте перед игрой, все базы группировок являются игровой территорией. Безопасность на базе обеспечивается членами группировки самостоятельно. Изначально на карте отображается лагерь местных жителей и база военных.

11.2. Квестовые предметы на базе запрещено прятать в личных вещах или около них.

11.2.1. При обыске базы запрещено искать в личных вещах игроков. Запрещено забирать бесхозно лежащие гранаты с базы. Отчуждать гранаты можно только у людей и не более одной гранаты с одного человека за встречу. Советуем гранаты не оставлять на виду.

11.3. Базы полностью игровые, штурмуемые, захватываемые.

11.4. Запрещается трогать, перемещать и пользоваться чужими личными вещами на чужой базе группировки. Стафф, привезённый членами группировки для оборудования базы является личными вещами членов группировки.

Исключение: получить разрешение на эксплуатацию предмета (Пример: учёные привезли пробирки и жидкости в свой бункер. Игрок, находясь в бункере, спросил разрешения у учёных воспользоваться пробирками. Учёные дают добро. Игрок пользуется).

11.5. Каждая группировка сама оборудует свою базу. Организатор не строит базы.

11.5.1. Правила оборудования баз:

- Из твёрдого материала можно изготовить дверь. Обязательно наличие петель или системы открывания/закрывания. Применение мягких материалов к изготовлению двери запрещено. Возможна установка запирающего засова.

- Мягкими материалами (плёнка, ткань) можно забивать окна и дыры в стенах зданий. Подобные завешивания проёмов считаются «условно» глухими, в них нельзя делать бойницы, нельзя стрелять из них и по ним, нельзя кидать гранаты в них и из них.

- Запрещено рвать плёнку/ткань завешивающую окна/проёмы в стенах здания.

- Вход не оборудованный дверью не является препятствием для перемещения.

11.5.2 Дверь можно взломать ТОЛЬКО при помощи специальной взрывчатки. Взрывчатку можно получить от организатора выполнив квест.

Подрыв двери осуществляется установкой взрывчатки со словами «устанавливаю взрывчатку/взрывпакет», обозначая игрокам внутри о намерении произвести вскрытие двери и подрыва любой гранаты под дверью как обозначение детонации.

В случае подрыва двери по установленным правилам, игроки внутри должны открыть засов незамедлительно (штурмующая сторона должна позволить открыть засов, понимая действие игромеханики).

В момент подрыва двери все игроки вне укрытий, как перед, так и позади двери на расстоянии 3 метров считаются погибшими. Если в базе не осталось живых после подрыва двери, то засов открывает ближайший к двери игрок, обозначающий себя мёртвым.

Иными способами вскрыть дверь нельзя, монстры внутрь закрытой базы попасть не могут и дверь выломать не могут НИКАК.

Правила по дверям на базах могут быть дополнены, будет пост-объявление на стене группы.

12. Схроны.

12.1. На игре разрешено делать схроны с деньгами, патронами, гарантами и аномальными образованиями.

12.2. Обязательно на конец игры обчистить все свои схроны и принести их содержимое торговцу.

13. ЯД

Можно отравить игрока, используя специальный игровой яд, добавив его в напиток\воду.

Яды выглядят как игровой шприц/колба со специальной пометкой "ЯД". Внутри шприца находится рассол (соль+вода), достаточно сильный для того, чтобы любой игрок мог почувствовать.

Как отравить: надо полностью вылить содержимое в напиток или еду игрока. Отравление считается только в том случае, если игрок отпил отравленный напиток или съел отравленную пищу. Яд должен быть ПОЛНОСТЬЮ вылит в напиток или пищу жертвы.

Если в течение 30 минут отравленный игрок не примет противоядие – он умирает.

Игрок, который почувствовал, что в его пище или напитке явно что-то не так с солью, обязан сразу же отыграть приступ отравления. Отыгрывая приступ, игрок не может стоять на ногах и вести боевых действий.

Как вылечить: спасти игрока может лишь игровое противоядие, которое выглядит как шприц\колба с простой водой и пометкой "противоядие". Приняв противоядие, игрок через 2 минуты может вести любые действия. Отравленный игрок может принять противоядие самостоятельно.

Яды и противоядия только игровые, их можно приобрести на точках интереса или найти в Зоне. Самостоятельно делать яды и противоядия запрещено!