

Правила по боевым взаимодействиям и медицине

1. Общие

1.1 В любой игровой зоне на территории полигона игрок обязан находиться с надетыми средствами защиты глаз. Средства защиты глаз (очки, маски) должны выдерживать попадание из страйкбольного (airsoft) оружия шаром весом 0,2 г со скоростью вылета 150 м/с. Перед игрой, путем отстрела, будет производиться выборочная проверка средств защиты глаз.

1.2 Игрок обязан иметь при себе красную тряпку размером не менее 250X250мм и фонарь с красным светофильтром.

1.3 На игре запрещены любые приемы рукопашного (реального) боя.

2. Допускаемое и используемое оружие

2.1 Огнестрельное оружие:

- Допускаются только страйкбольные (airsoft) образцы, использующие для стрельбы шарики диаметром 6 мм с дульной энергией не более 3 Дж.
- Разрешено использование только механических магазинов, за исключением случаев, когда не существует таковых (необходимо обязательное доигровое согласование во избежание отказа в допуске оружия непосредственно перед игрой).
- На игре запрещены системы ВВД.
- Максимально допустимая скорость вылета шара 0,2 г – 130 м/с.

2.1.1 Пулеметы:

- Обязательно предварительное согласование с мастером по антуражу и ответственным мастером, в противном случае пулемет не будет допущен.
- Разрешено использование любых типов магазинов.
- Стрельба из пулемета возможна:

1. Любым персонажем, если пулемет стационарно закреплен на несъемной недвижимой турели.

2. Любым персонажем, если пулемет закреплен на переносном станке. Пулемет можно переносить силами не менее двух игроков и только в разобранном состоянии – один игрок несет станок, второй игрок несет пулемет. Стрельба возможна только после жесткого закрепления пулемета на станке. Переноска возможна только после полного отделения пулемета от станка.

Станок должен иметь не менее 3 разнесенных опор и весить не менее 6 кг, каждый станок обязан пройти допуск мастера по антуражу.

3. Персонажем с перком “Невероятная сила”, если пулемет свободно несется на руках. Стрельба должна вестись от бедра без использования прицельных приспособлений.

2.2 Энергетическое оружие:

- Обязательно предварительное согласование с мастером по антуражу и мастером локации, в противном случае энергетическое оружие не будет допущено.
- Моделируется игрушками системы Orbeez Gun, стреляющими шариками гидрогеля.
- Стрельба возможна только в режиме одиночного огня.

2.3 Оружие ближнего боя:

- Допускается протектированное оружие не тяжелее 1200 г, длиной не более 120 см (исключение копы 180 см) и без прощупываемых твердых и острых кромок.
- Тренировочные ножи (типа cold steel).
- Если организаторы сочтут оружие недостаточно гуманным, в допуске будет отказано.

3. Допускаемые и используемые боеприпасы

3.1 Боеприпасы для огнестрельного оружия:

- Основные патроны. Шары весом до 0,25 г. Встречаются в упаковках самого разного вида и объема. В зависимости от веса могут иметь разный цвет. Обычно упакованы в коробки или шеллы. Можно использовать для зарядки любого огнестрельного оружия. Предоставляются организаторами.
- Снайперские патроны. Шары весом 0,3 г. Встречаются в коробках с соответствующей маркировкой. Рекомендуются для стрельбы на большие расстояния. Предоставляются организаторами.
- Пулеметные патроны. Встречается только в стандартизированных упаковках на 300 и 500 патронов с четкой маркировкой, отличаются по цвету от всех остальных. Можно использовать только для зарядки пулеметов. Предоставляются организаторами. Пулемет нельзя разряжать в любых игровых целях.

3.2 Боеприпасы для энергетического оружия. Представляют собой насыщенные водой шарики гидрогеля диаметром 9-11 мм. Предоставляются организаторами.

3.3 Пиротехника:

3.3.1 Гранаты:

- Разрешено использование только сертифицированной страйкбольной пиротехники промышленного производства с мощностью заряда не выше 6-го корсара. Маркируется во время чиповки. Использование немаркированных зарядов запрещено.
- Запрещено использование маркерных гранат.

3.3.2 Мины и растяжки:

- Пиротехнические мины: разрешено использование только сертифицированной страйкбольной пиротехники промышленного производства с мощностью заряда не выше 6-го корсара. Маркируется во время чиповки. Использование немаркированных зарядов запрещено.
- Разрешено использовать в качестве растяжек гранаты.
- Механические мины допускаются только после демонстрации их действия.

3.3.3 Дымы:

- Использование любых дымовых зарядов запрещено.

3.3.4 Динамит:

- Выглядит как небольшая динамитная шашка.
- Предоставляется организаторами.

4. Допускаемая и используемая броня

4.1 Общие правила:

- Все элементы брони и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а также повредить протектированное оружие.
- Любая броня должна быть согласована с мастером по антуражу.

4.2 Легкая броня:

- Укрепленные куртки, плащи, кожаные щитки и т.д. Должна иметь вид брони, способной защитить от попадания оружием ближнего боя.

4.3 Боевая броня:

- Должна иметь вид брони, способной защитить от попадания из огнестрельного оружия.

4.4 Шлем:

- Имеет тот же класс брони, в сочетании с которой используется. Должен иметь соответствующий внешний вид. В случае ношения элементов легкой и боевой брони одновременно, шлем считается Боевой броней. Надетый без брони шлем всегда считается легким.

4.5 Силовая броня:

- Не допускается до использования игроками.

5. Поражения и защита

5.1 Зоны поражения:

- Огнестрельное, энергетическое: нет ограничений, однако старайтесь не стрелять в голову, пах, незащищенные одеждой кисти рук.
- Оружие ближнего боя: запрещены удары в область паха и по голове, удары по кистям рук не засчитываются.
- Гранаты (включая динамит, растяжки и пиротехнические мины): радиус поражения – 3 метра. Поражающие элементы мин и гранат приравниваются к зарядам огнестрельного оружия и поражают при попадании. От взрыва в радиусе поражения гранаты/мины можно укрыться за сплошной преградой, если персонаж полностью скрыт от места взрыва.

5.2 Защита:

- Броня защищает только те части тела, которые фактически закрывает. Исключение – силовая броня, поражается согласно правилам по поражению Силовой Брони.
- Легкая броня игнорирует поражение оружием ближнего боя.
- Боевая броня игнорирует поражение оружием ближнего боя и огнестрельным оружием.
- В случае сомнений в классе брони, всегда выбирается более легкий вариант.
- Шлем защищает всю голову вне зависимости от конструкции.
- Шлем защищает от оглушения.

5.3 Силовая броня:

- Не поражается. Полностью защищает оператора от воздействий извне.

5.4 Поражение наступает в случае:

- Попадание одним или более поражающим элементом любого типа оружия в незащищенную часть тела.
- Взрыв гранаты/мины в 3 метрах и ближе.

5.5 Оглушение:

- Отыгрывается слабым ударом любым подходящим предметом (рукояткой пистолета, прикладом, дубиной, каской) в спину между лопатками, строго в небоевой обстановке. Действие должно сопровождаться голосовым оповещением “Оглушен”. Оглушение переводит персонажа в состояние “Оглушен”. Оглушить персонажа можно только по окончании всех боевых взаимодействий вокруг участников.

5.6 Кулуарное убийство:

- Кулуарное (скрытное) убийство имитируется режущим движением игрового ножа по ключицам жертвы спереди «от плеча до плеча». Действие должно сопровождаться голосовым оповещением “Убит”. Кулуарное убийство переводит персонажа в состояние “Мертв”, дополнительное добивание не требуется. Зарезанный персонаж умирает беззвучно. Кулуарно убить персонажа можно только по окончании всех боевых взаимодействий вокруг участников.

5.7 Добивание:

- Любого беспомощного (оглушенного, в шоке или в коме) персонажа, который не может действовать и двигаться, можно добить. Добивание переводит персонажа в состояние “Мертв”. Для добивания достаточно имитировать добивающий удар по противнику оружием ближнего боя или выстрелить рядом с противником (в самого противника стрелять нельзя). Добивание гранатой или взрывчаткой невозможно. Действие должно сопровождаться голосовым оповещением “Добит”. Добить персонажа можно только по окончании всех боевых взаимодействий вокруг участников.

5.8 Казнь:

- Игроки имеют право, в рамках ролевого взаимодействия, казнить любого плененного или оглушенного персонажа. Казнь переводит персонажа в состояние “Мертв”. Казнь – это ритуальное ролевое взаимодействие, которое

должно отыгрываться не менее 5 минут. Казнить персонажа можно только по окончании всех боевых взаимодействий вокруг участников.

6. Состояния

6.1 Здоров:

- Персонаж не имеет всех перечисленных ниже состояний, имеет полную свободу действий в рамках Правил.

6.2 Шок:

- Персонаж не может активно действовать (участвовать в боевых взаимодействиях, совершать осмысленные социальные действия, бежать). Может издавать звуки, просить о помощи, кричать, ползти, использовать стимпак. Персонаж должен отыгрывать шок (дезориентацию, контузию, панику).
- В этом состоянии персонаж НЕ может быть Поражен.

6.3 Ранен:

- Персонаж имеет Раны. Персонаж может иметь до двух ран. Раны отражают общее состояние. Имея любое количество Ран персонажу рекомендуется отыгрывать ранения. Наличие ран не ограничивает полную свободу действий.
- В этом состоянии персонаж может быть Поражен.

6.4 Кома:

- Персонаж не может совершать никаких действий.
- В этом состоянии персонаж НЕ может быть Поражен.

6.5 Оглушен:

- Персонаж не может совершать никаких действий.
- В этом состоянии персонаж может быть Поражен.

6.6 Смерть:

- Персонаж умер, его больше нет, есть только тело персонажа.

7. Переходы между состояниями

7.1 Здоров:

- При поражении персонаж переходит в состояние Шок и получает Рану.
- При оглушении переходит в состояние Оглушен.

7.2 Шок:

- Через 10 минут переходит в состояние Кома.
- При добивании переходит в состояние Смерть.

7.3 Ранен:

- При поражении переходит в состояние Шок и получает еще одну Рану.
- При получении 3-й Раны переходит в состояние Кома.
- При оглушении переходит в состояние Оглушен.

7.4 Кома:

- Через 15 минут переходит в состояние Смерть.

- При добивании переходит в состояние Смерть.

7.5 Оглушен:

- При поражении переходит в состояние Шок и получает Рану.

8. Снятие состояний

8.1 Здоров:

- Нормальное состояние персонажа, медпомощь не требуется.

8.2 Шок:

- Использование Стимпака.
- Использование бинта для перевязки.
- Лечение в стационаре.

8.3 Ранен:

- Лечение в стационаре.

8.4 Кома:

- Лечение в стационаре.
- Использование Стимпака стабилизирует, продлевая время до перехода в состояние Смерть на 15 минут.

8.5 Оглушен:

- Совершение действий по приведению в чувство в течение не менее 30 секунд.
- Самостоятельный выход из состояния по прошествию 5 минут.

8.6 Смерть:

- Состояние необратимо.

9. Медпрепараты и лечение

9.1 Стимпак:

- Представляет собой шприц с жидкостью и “маркером”. После использования Стимпака следует наклеить на видное место маркер из комплекта.
- Использование не требует перков.
- Снимает состояние Шок; стабилизирует в состоянии Кома; не снимает состояние Ранен.
- Маркеры снимаются только после лечения в стационаре и являются обозначением проведенной стабилизации.

9.2 Бинт:

- Специальный бинт с антисептиком. Лечение производится путем наматывания бинта на предплечье. Перевязка должна быть не менее 15 см шириной и может заходить на другие участки руки и/или тела. Перевязка должна быть плотной и основательной. Для вывода из Шока требуется производить бинтование не менее 1 минуты. На одной руке может быть не более одной перевязки.
- Использование требует перка Доктор.
- Снимает состояние Шок; не снимает состояние Ранен.

- Бинты являются обозначением полученной Раны и снимаются только после лечения в стационаре.

9.3 Лечение в стационаре:

- Передача персонажа в руки квалифицированного медика “Оазиса” для лечения и реабилитации. На усмотрение медика, могут назначаться незначительные ограничения или вводные после окончания лечения. Цена и время лечения зависит от тяжести состояния персонажа.
- После выхода из стационара с персонажа снимаются все маркеры Ранений и Стабилизации (бинты, маркеры стимпака).

9.4 Прочее:

На полигоне могут быть другие игровые медпрепараты, которые действуют согласно приложенному описанию. Если описания нет, можно обратиться за исследованием к Мастерам. После исследования будет выдано описание. Использование не описанных в правилах медпрепаратов без описания невозможно.

Правила по небоевым взаимодействиям

1. Общие

1.1 Данный блок правил содержит список регламентированных небоевых взаимодействий между игроками. Нерегламентированные взаимодействия игроки вольны исполнять в любом виде в рамках их ролей.

2. Самоубийство

2.1 Любой персонаж в любой момент времени может покончить жизнь самоубийством любым из нижеперечисленных способов и явно дать понять это окружающим. После этого персонаж переходит в состояние Мертв.

2.2 Возможные способы самоубийства:

- **Застрелиться.** Совершить выстрел, потратив минимум один патрон, из любого огнестрельного либо энергетического оружия, явно подразумевающий намерение покончить с собой.
- **Подорваться.** Взорвать рядом с собой гранату либо взрывчатку.
- **Зарезаться.** При помощи оружия ближнего боя имитировать нанесение себе травмы, не совместимой с жизнью.

3. Обыск

3.1 Все игровые предметы, которые не были найдены при обыске, могут быть использованы обыскиваемым без ограничений. Найденные при обыске игровые предметы и оружие могут быть изъяты (см. соответствующие пункты правил). Обыск можно проводить двумя способами: "Реальным" либо "Игровым".

3.1.1 Реальный:

- Обыск производится путем ощупывания одежды и досмотра вещей игрока. Игрок всегда может отказаться от реального обыска своего персонажа, в этом случае производится "игровой" обыск.

3.1.2 Игровой:

- Обыскивающий четко называет/указывает места, содержимое которых обыскиваемый должен ему показать (обыскивающий говорит "осматриваю вот этот карман" и обыскиваемый должен вынуть все игровые предметы находящиеся в нем. Обыскивающий говорит "осматриваю, не спрятано ли что-то за ремнём" и т.д.). Время игрового обыска и количество обыскиваемых мест не ограничено, если это не регламентировано другими правилами.

4. Плен

4.1 Плененный персонаж (пленник) может быть подвергнут Обыску или Допросу, может быть Связан. С момента, когда персонаж стал пленником, на него действуют правила по содержанию пленника. Пленение персонажа возможно в следующих случаях:

- Персонаж находится в состоянии Шок, Кома или Оглушен. Пленяющий должен четко обозначить, что пленяет персонажа.
- Персонаж сдается в плен добровольно по любой причине. При этом персонаж должен четко обозначить свое намерение сдаться (сказать “я сдаюсь”, “я у вас в плену” и т.д.), а пленяющий – согласие взять его в плен.

4.2 Связывание:

- Связывание происходит путём накладывания двух петель одной верёвки, отреза ткани либо другого эластичного материала, которым можно связать, на запястья или щиколотки человека без тугого их затягивания.
- Освободиться от связывания можно оружием ближнего боя с режущей кромкой, имитируя перерезание верёвок, или используя перк “невероятная сила”, имитируя разрывание веревок. Это может проделать как сам связанный, так и другой персонаж.
- Связанный по рукам человек ограничен в своих действиях только расстоянием между петлями верёвки.
- Запрещается использовать стяжки для связывания игроков.
- Любой другой игрок может развязать связанного игрока.

4.3 Содержание пленника:

- Минимум раз в два часа пленного надо кормить и поить. В случае несоблюдения любого из этих условий, пленный может по своему желанию умереть от голода или жажды (объявить себя мертвым и уйти в мертвяк после двух часов голода/жажды).
- Пленный может добровольно отказываться от воды и пищи, и уйти в мертвяк по истечении двух часов голода/жажды.
- Пленного нужно выводить в туалет по его первому требованию. Иначе пленный может объявить себя мертвым и уйти в мертвяк.
- Пленный не может умереть просто так. Только в вышеприведенных случаях, либо по правилам самоубийства.

5. Изъятие оружия

5.1 Любое оружие может быть изъято и передано на ответственное хранение пленившему.

5.1.1 В случае согласия пленника на реальное изъятие, пленивший имеет право физически изъять оружие и взамен выдать пленнику какой-либо идентификатор на свое усмотрение, который в дальнейшем позволит определить владельца оружия.

5.1.2 В случае несогласия пленника на реальное изъятие, пленивший имеет право поступить одним из следующих способов:

- Из огнестрельного и энергетического оружия могут быть изъяты боеприпасы (при невозможности изъятия – отстреляны, либо уничтожены иным образом)
- Пленивший обозначает все виды оружия как изъятые путем наклеивания на важные части оружия (дульный срез, курок, спусковой крючок, шахта магазина, лезвие, кнопка активации и т.д. на его усмотрение) малярного скотча с

пометкой, позволяющей однозначно идентифицировать того, кто изъясил это оружие. Пользоваться оружием с подобной наклейкой запрещено, равно как и самостоятельно удалять наклейку.

Удалить наклейку может:

- Наклеивший ее персонаж, либо назначенный им персонаж;
- Мастер мертвяка;
- Любой мастер, после предоставления доказательств приобретения нового оружия.

6. Допрос

6.1 Допрос может проводиться только по отношению к плененному персонажу, до тех пор, пока он остается в плену, согласно соответствующему пункту правил. Количество допросов по отношению к персонажу не ограничено. Допрос может проводиться двумя методами: “Интеллектуальным” либо “Силовым”.

6.1.1 Интеллектуальный метод. Вы можете задать до 10 вопросов, в ответ на половину из них допрашиваемый может солгать.

6.1.2 Силовой метод допроса заключается в физическом соревновании допрашивающего и допрашиваемого. Допрашивающий на свой выбор назначает упражнение, которое начинает выполнять одновременно с допрашиваемым. Тот, кто первым сдался или не смог выполнить упражнение, считается проигравшим.

- В случае победы допрашиваемого – он переходит в статус “Кома”, считается, что его замучили, но он ничего не сказал.
- В случае победы допрашивающего – допрашиваемый обязан дать правдивые развернутые ответы на три вопроса допрашивающего. После этого допрашиваемый получает ранение.

7. Кража

7.1 Допускается кража только побираемых игровых предметов.

8. Секс

8.1 МГ не регламентирует отыгрыш процесса.

8.2 Секс происходит только по обоюдному согласию партнеров.

8.3 Изнасилования допускаются только с разрешения на этот процесс игрока-насилуемого.

Правила по экономике

1. Общие положения

- 1.1. Обеспечиваемым мастерской группой платежным средством на игре являются только деньги установленного образца, изготовленные МГ.
- 1.2. Крышки двух типов – Красные и Золотые. 1 золотая Крышка номиналом равна 10 красным.
- 1.3. Доллары НКР. 10 долларов НКР = 1 крышка
- 1.4. Динарии Легиона. 1 динарий = 10 крышек
- 1.5. Игроки могут продавать друг другу любые игровые и неигровые предметы, услуги, информацию, честь, совесть и все прочее, что посчитают нужным, за любую цену или на бартер по своему усмотрению. Однако помните, все, что продано "по игре", считается проданным "по жизни" (если только продавец и покупатель не договорились иначе).

2. Марки Оазиса

- 2.1. Каждый пришедший на территорию Оазиса путник должен оплатить свое пребывание. В рамках игры этот процесс никак не отображается и по сути происходит при оплате игрового взноса. Банда Мастеров выдает путнику марки Оазиса, которые подтверждают обязательства Мастеров по отношению к путнику.
- 2.2. Каждый путник имеет право на 3 приема пищи (3 марки соответствующего вида), 6 напитков (6 марок соответствующего вида) в баре Оазиса и безлимитный доступ к воде (колодцу) в порядке живой очереди.
- 2.3. Марки Оазиса являются непобираемыми, но могут отчуждаться любым способом по личному желанию владельца.
- 2.4. Марки Оазиса не имеют фиксированной стоимости в любой валюте.
- 2.5. В случае смерти персонажа, марки Оазиса остаются у игрока и переходят к новому персонажу.

Правила по предметам

1. Общие

- В большинстве случаев на предметах нет особых отметок, обозначающих, что они игровые. Руководствуйтесь своим пониманием мира игры для определения, является ли предмет важным и необходимым.
- Личные вещи игроков являются непобираемыми.
- Игроки могут отметить свои личные вещи любым удобным им способом.
- Все игровые предметы являются побираемыми, за исключением отдельно указанных случаев.

2. Виды предметов по типам

2.1 Побираемость:

- Да. можно изымать без всяких условий - Побираемый.
- Нет. нельзя изымать без разрешения владельца - Непобираемый.

2.2 Возвратность:

- Да. необходимо вернуть МГ (или другому владельцу) после игры - Возвратный.
- Нет. возврат не обязателен, но желателен - Невозвратный.

2.3 Реальность:

- Да. существует в мире игры, с ним могут взаимодействовать персонажи - Игровой предмет.
- Нет. в мире игры не существует, взаимодействовать могут только игроки - Технический, неигровой предмет.

3. Особые обозначения:

3.1 Черно-желтые полосы:

- Оборудование, ящики, коробки и прочие предметы с таким обозначением нельзя вскрывать без участия МГ, их содержимое непобираемо.
- Предметы, прикрепленные к поверхностям при помощи черно-желтого скотча, считаются закрепленными намертво, их нельзя перемещать.

4. Список предметов

- Данный список является неполным. Игровые предметы, не вошедшие в него, считаются побираемыми и возвратными, если не указано иное.

Название	Побираем	Возвратный	Игровой
Электронный замок	нет	да	да
Патроны (в любой упаковке)	да	нет	да
Гранаты (независимо от вида и принадлежности)	да	да	да
Энергетические заряды	да	нет	да
Стимпак	да	да	да
Медпрепараты (в любой упаковке)	да	нет	да
Марки Оазиса	нет	нет	да
Игровые деньги	да	да	да

Правила по укреплениям и замкам

1. Общие

1.1 Пройти через проем или укрепление можно в том случае, если это осуществимо физически. Если под дверью или над ней есть пространство, позволяющее через него пролезть, не сломав саму конструкцию своими действиями, значит это можно осуществить в игре.

1.2 Если дверь не открывается - значит она заперта. Не надо пытаться открыть ее силой.

1.3 Если снаружи нигде нет замка или пульта управления, значит дверь заперта изнутри, и снаружи ее можно только выломать. Метод на усмотрение взламывающих, главное требование - нельзя ломать стены, только дверь в области дверного проема.

1.4 Если есть доступ к замку или пульта управления - значит дверь можно открыть. Выбивать такую дверь физически нельзя.

1.5 Неоткрываемых или открываемых только мастером дверей не существует.

1.6 Любую дверь можно попытаться взорвать.

2. Виды дверей

2.1 Обычная дверь.

- Может выглядеть как угодно, но должна препятствовать проходу через тот проем, который закрывает.
- Может открываться на петлях, может откатываться в сторону, но обязательно должна быть закреплена в проеме.
- Может запираться на замок любого типа.

3. Виды замков

3.1 Механические навесные:

- Хотя бы одна из проушин, на которую вешается замок, должна отрываться взрывом гранаты.
- Такой замок можно попытаться сорвать при наличии перка Невероятная сила.

3.2 Механические, закрываемые на ключ:

- Открываются либо ключом, либо шпилькой, скрепкой или другим подходящим предметом без повреждения замка.

3.3 Кодовые:

- Можно открыть либо зная код, либо подобрав его.

3.4 Засовы, щеколды, шпингалеты:

- Если доступа к засову с наружной стороны двери нет - дверь можно выбивать физически.
- Если к засову есть доступ с наружной стороны двери - выбивать дверь нельзя. Можно попытаться сдвинуть засов.

4. Взрывотехника

4.1 Применение гранат:

- ОБЫЧНЫЕ ДВЕРИ можно отпереть подрывом гранаты. Граната должна быть размещена согласно логике подрыва (на петлях, замке). Взрыв должен быть зафиксирован мастером. Владельцы дверей могут дистанционно согласовать взрыв с мастером. После взрыва дверь сразу отпирается. Навесной замок можно сорвать взрывом гранаты без присутствия мастера.

5. Сейфы, шкафы, ящики, кейсы, чемоданы

5.1 Любые запирающиеся конструкции:

- Могут быть настоящими, привезенными игроками.
- Могут быть изготовлены для игры из твердых стройматериалов (например пластик, металл, дерево) или покрашены под таковые, должны быть похожи на имитируемый предмет.

5.2 Если в запирающейся конструкции есть отверстия достаточного размера, чтобы вынуть содержимое без разрушения конструкции, то это можно сделать.

5.3 Замки любого типа можно открыть следующими способами:

- Зная код;
- Подобрал код;
- Имея ключ;
- При помощи шпильки, скрепки или другого подходящего предмета без повреждения замка.

5.3 Взламывать данные объекты силой категорически запрещено.

5.4 Если объект не закреплен любым способом - его можно унести.

5.5 Для вскрытия при помощи гранат требуется присутствие мастера, который сообщит результат.

6. Стены и укрепления

6.1 Стены:

- Моделируется устойчивой конструкцией из стройматериалов на жестком каркасе.
- Должны отсутствовать острые, выступающие элементы, которые могут привести к травмам.
- Должны быть достаточно надежны, чтобы не упасть под собственным весом, от ветра, от сильного толчка.
- Все характеристики стен (высота, толщина, звукопроницаемость, пробиваемость и т.д.) являются реальными, никаких дополнительных игровых характеристик у стен нет.
- Разрешается преодолевать стену, перелезать через нее, используя вспомогательные приспособления и соблюдая технику безопасности. Самодельные стены можно преодолеть только не касаясь их.

- Разрешается делать подкопы под стеной, соблюдая технику безопасности.

6.1.2 Виды стен:

- **ОГРАНИЧИВАЮЩИЕ.** Киперная лента в сочетании со стеной или просто сама по себе. Не является игровой, нельзя пересекать ни в каких случаях. Используется мастерской группой для обозначения опасных зон.
- **ВНУТРЕННИЕ/ВНЕШНИЕ** стены. Расположенные или выстроенные внутри зданий перекрытия и стены вокруг поселений, наружные стены зданий.
- **ГРАНИЦЫ ЖИЛЫХ ЗОН.** Непрозрачные стены из любого материала, помеченные прикрепленной крест-накрест киперной лентой. Должны быть выше человеческого роста и перекрывать жилую зону целиком. Запрещается проводить игровые взаимодействия с границей жилой зоны или на ограниченной ею территории.

6.1.3 Запрещается:

- Любым способом разрушать стены;
- Стрелять в отверстие площадью меньше листа бумаги формата А4.

6.2 Укрепления и укрытия.

- Нет никаких ограничений по использованию укрытий.
- Все характеристики укреплений и укрытий (высота, толщина, пробиваемость и т.д.) являются реальными, никаких дополнительных игровых характеристик нет.

7. Ловушки

- Все предметы, используемые для изготовления ловушек, должны соответствовать требованиям, предъявляемым к оружию ближнего боя.
- На ловушки распространяются все правила, применимые к оружию ближнего боя, включая правила, касающиеся зон поражения, защиты и результатов попадания.
- Урон, наносимый ловушками, идентичен урону, наносимому оружием ближнего боя, если нет прямых указаний на иное.
- Конструкция ловушек должна исключать причинение травм попавшему в нее игроку.
- Возможны другие виды ловушек (кислота, радиоактивная жижа и т.д.), рядом с такими местами всегда явно указано, что именно является опасным.

Правила по расам

Окрестности Оазиса не отличаются разнообразием разумных существ. Кроме людей встречаются только гули.

1. Гули

1.1 Описание и общие требования по антуражу:

- Внешне представляют из себя людей, по одной из версий, пораженных радиацией, что вызвало обширный некроз тканей по всему телу без исключений. Гули внешне напоминают полуразложившиеся трупы.
- Наличие здоровой кожи исключено, вся кожа игрока должна быть скрыта либо одеждой, либо заантураженными элементами костюма.

1.1.1 Обязательные элементы антуража:

- Отсутствие носа;
- Торчащие скулы;
- Отмирающая кожа;
- Красный, серый, зеленый или желтый “болезненный” цвет тела;
- Наличие язв и т.п. поражений кожи;
- Маска (или грим), закрывающая лицо игрока, имитирующая лицо, подверженное разложению;
- Перчатки, имитирующие голые руки, подверженные разложению.

1.2 Особенности расы:

- Нет состояния Шок;
- Не может иметь перки Невероятная сила, Меткий стрелок;
- Не подвержены действию любых медикаментов;
- Плохо видят и слышат, неловки.

Правила по перкам

1. Общие

1.1 Перки (способности) - отличительная черта, особые свойства персонажа. Могут быть как постоянной характеристикой персонажа (стартовые перки), так и временной, приобретаемой в результате игровых взаимодействий.

1.2 Каждый персонаж получает набор перков на старте игры. Эти стартовые перки отмечаются в паспорте игрока.

1.3 Набор перков, доступных персонажу на старте игры, будет соответствовать его роли и истории персонажа и выдаваться региональным мастером.

1.4 В течение игры персонаж не может получить новые постоянные перки.

1.5 Развитие умений в рамках перка происходит в виде реального изучения новых навыков и получения знаний.

1.6 Подробное описание и механика работы Технических, Исследовательских и Особых перков раскрывается только их владельцам.

2. Общий список перков, доступных персонажам

2.1 Перки владения оружием:

- **Стрелок.** Позволяет использовать огнестрельное и энергетическое оружие. По умолчанию есть у всех, если не указано иное.

2.2 Перки физических особенностей:

- **Устойчивый.** Первое ранение не вызывает Шок.
- **Толстокожий.** Игнорирует первое ранение.
- **Борис Хрен Попадешь.** Игнорирует первое попадание (Кроме поражения в радиусе взрыва гранат/мин/взрывчатки/зарядов гранатометов.)
- **Живучий.** Может находиться в состоянии Комы сколь угодно долго. Может быть добит.
- **Невероятная Сила.** Персонаж обладает невероятной физической силой.

2.4 Технические и исследовательские перки:

- **Медик.** Позволяет проводить лечение.
- **Умник.** В зависимости от уровня знаний позволяет работать с химическими реагентами; заниматься крафтом, ремонтом и апгрейдами; заниматься исследованиями и разработкой рецептов, чертежей или пособий по химии и крафту.

2.5 Особые перки

- **Проводник.** Может читать знаки в пустошах.
- **Дежавю.** Персонаж частично или полностью сохраняет память о своей прошлой жизни.

Правила по посмертию

1. Общие

1.1 Игроку, чей персонаж мертв, запрещается контактировать с другими игровыми персонажами, отвлекать игроков, передавать какую-либо информацию или предметы.

1.2 Игрок, чей персонаж мертв, обязан всегда иметь на голове или в поднятой руке идентификатор: красную тряпку размером не менее 250X250мм в светлое время суток или фонарь с красным светофильтром – в темное.

1.3 Игрок, чей персонаж мертв, обязан незамедлительно отправиться в зону посмертия. Задержаться он может только в следующих случаях:

- Если вокруг продолжается боевое взаимодействие, и он должен дождаться его окончания. Игрок обязан сохранять полную неподвижность и безучастность своего персонажа.
- Если он хочет остаться на месте смерти, изображая мертвое тело, чтобы его нашли/обыскали, оплакали. Игрок обязан сохранять полную неподвижность и безучастность своего персонажа.

1.4 Перед тем, как покинуть место смерти персонажа, игрок должен выложить все оставшиеся при нем игровые ценности и оставить на земле. По желанию можно добавить узнаваемую личную вещь (предмет антуража).

1.5 Каждый игрок должен всегда иметь при себе полученные на старте игры идентификационные бирки. Одна из них оставляется на месте смерти или отдаётся убийце, а вторую нужно забрать с собой в зону посмертия, она будет нужна, чтобы получить новую роль.

1.6 Каждый игрок в темное время суток обязательно должен иметь при себе достаточно яркий фонарик, чтобы безопасно передвигаться в темноте. Направляясь в зону посмертия, фонарик обязательно нужно взять с собой.

2. Зона Посмертия

2.1 Зона Посмертия находится рядом с мастерской зоной и отмечена специальными указателями.

- Зона Посмертия и мастерская зона не являются игровой территорией, внутри них запрещены игровые взаимодействия, обмен игровыми предметами и информацией между игроками.
- Во время игры вход в мастерскую зону и зону Посмертия персонажам запрещены. Игрок, попавший в эти зоны, отправляется к мастеру по Посмертию и должен выполнить вход в игру новой ролью согласно правилам.

2.2 Зашедший в зону Посмертия игрок должен проследовать по указателю к мастеру по Посмертию. Там он обязан сдать паспорт игрока и подождать указанное мастером время, не выходя из зоны Посмертия без разрешения.

3. Новые роли

3.1 Получение новой роли:

3.1.1 Игрок должен зарегистрировать новую роль и получить игровые предметы согласно указаниям мастера по Посмертию.

- Игрок может продумать новую роль до игры, заранее прислать квенту или краткий концепт мастерам, и воспользоваться ей после смерти.
- Игрок может получить новую роль от мастера, встроившись в чью-то уже происходящую на полигоне историю. Предпочтения по локациям и фракциям учитываются.
- Игрок может получить новую роль от мастера в виде стандартной квенты путешественника с набором перков на выбор МГ, без единой привязки к местности или событиям полигона.

3.3 Запрещено использование информации, полученной в предыдущей роли, если новая роль не предусматривает наличия этой информации.

3.4 Игрок может не возвращаться в игру после смерти персонажа.

3.5 Игрокам без роли находиться на игровой территории запрещено.

Правила по окружающей среде

1. Средства защиты

1.1 В связи с постановлением правительства Ленинградской области №501 от 15 июля 2020 года участникам игры Фоллаут: Оазис необходимо использовать средства индивидуальной защиты (маски, респираторы).

1.2 На игре это правило отыгрывается опасной окружающей средой: радиоактивные пустоши, пыльные бури, активное солнце, неизвестные болезни.

1.3 Мастерская группа рекомендует по возможности использовать антуражные средства защиты, соответствующие миру и духу фоллаута.

1.4 Мастерская группа также осознает неудобства, которые может вызвать данное правило, поэтому все без исключения участники игры обязаны, находясь на полигоне, всегда иметь **ПРИ СЕБЕ** любое средство защиты (маску, респиратор).

2. Посуда

2.1 Мы настоятельно рекомендуем путникам, останавливающимся в Оазисе, иметь при себе индивидуальную емкость для напитков (кружку, флягу, бутылку) и индивидуальные столовые приборы (вилку, нож). На игре будет использоваться только одноразовая посуда или личная посуда игроков.

3. Гигиена

3.1 Участникам игры рекомендуется иметь санитайзер/антибактериальные салфетки и использовать их при необходимости.

Правила по полигону и технике безопасности

1. Общие

- 1.1 Все игроки обязаны знать правила по ТБ.
- 1.2 Регистрация игрока завершается только после того, как он расписался в том, что знает правила по ТБ и несет ответственность за их соблюдение.

2. Запрещается

- 2.1 Нахождение на игре лиц, не достигших 18 лет.
- 2.2 Находиться на игровой территории в состоянии алкогольного или наркотического опьянения.
- 2.3 Разбрасывать мусор и окурки.
- 2.4 Парковка машин на игровой территории, вне специально отведенных для этого мест.
- 2.5 Выходить за границы полигона в игровых костюмах.
- 2.6 Разводить открытый огонь вне специально оборудованных мест (мангалов, бочек и пр.)
- 2.7 Оставлять источники огня без присмотра.
- 2.8 Использовать воду из местных водоемов в качестве питьевой.
- 2.9 Сливать моющие средства и использованную воду в водоемы, вне зависимости от их состояния.
- 2.10 Рубить деревья и наносить им вред.
- 2.11 Портить чужое имущество, антураж и игровые предметы.
- 2.12 Отнимать непобираемые (личные) предметы игроков.
- 2.13 Агрессивное не игровое поведение и применение физической силы к другим игрокам.
- 2.14 Споры между игроками о результативности поражения в боевой ситуации.
- 2.15 Хватать чужое оружие и вынимать ножи из чужих ножен.
- 2.16 Открытое ношение неигровых ножей (необходимо убрать в сумку/рюкзак/палатку).
- 2.17 Поднимать или держать в руке инициированную пиротехнику.
- 2.18 Остановка игры игроком, за исключением ситуаций, в которых здоровье игрока (не персонажа) подвержено опасности.
- 2.19 Умышленная стрельба по мертвым персонажам.
- 2.20 Умышленная стрельба в голову, если есть возможность результативного выстрела в другую часть тела.
- 2.21 Проведение игровых взаимодействий вне игровой территории.

3. Игроки обязаны

- 3.1 Соблюдать и знать технику безопасности и правила игры.
- 3.2 Всегда носить защитные очки, не снимая, кроме палатки в отдельно стоящем жилом лагере.
- 3.3 Весь мусор собирать в мешки.
- 3.4 Гасить огонь после его использования.
- 3.5 Незамедлительно и любыми способами сообщать МГ обо всех случаях возгораний, травм или любых других экстренных ситуаций.
- 3.6 Перед входом в Жилой Лагерь и Зону Посмертия разряжать оружие, ставить на предохранитель и отмыкать магазин.
- 3.7 Стараться не стрелять в открытые части тела и в упор.

4. Жилой Лагерь

- 4.1 Жилые зоны по возможности должны быть вынесены в сторону от игровых локаций.
- 4.2 Жилые зоны должны быть обнесены непрозрачным материалом и сигнальной красно-белой лентой.
- 4.3 Туалеты должны быть вырыты на метр в глубину; отнесены в сторону от водоёмов на двадцать метров. В случае заполнения туалет должен быть зарыт.