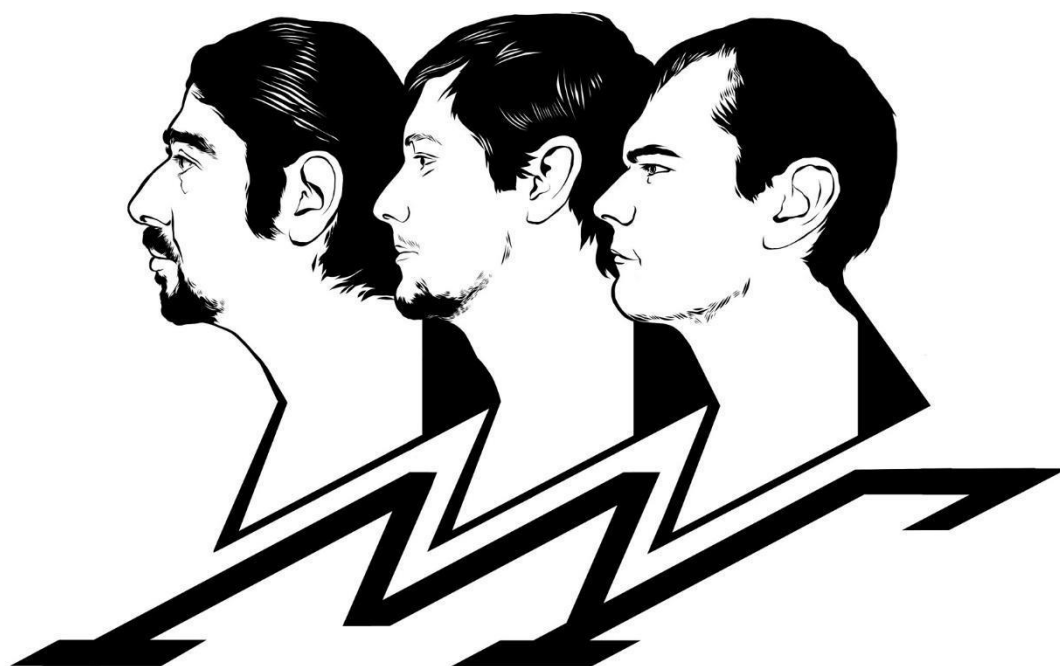


Ареал. Сектор 13

Правила



« Э Ф И Р »

Благодарность	3
1 Общие принципы игры	4
1.1 Наши аксиомы	4
1.2 Вводные	4
1.3 Ролевой отыгрыш	4
1.4 Мастер-группа и игротехники	4
2 Оружие	4
2.1 Допуск оружия	4
2.2 Страйкбольное оружие	5
2.3 Пиротехника и дымы	5
2.4 Ножи и LARP	5
2.5 Охолощенное оружие (СХП)	5
3 Дресс-код	6
4 Игровые часы	6
5 СИБЗ	7
6 Боевое взаимодействие	7
6.1 Оглушение	7
6.2 Плен и обыск	7
6.2.1 Плен	7
6.2.2 Обыск	8
6.3 Стрельба	8
6.4 Ручные гранаты, гранатометы, имитация СВУ, растяжки, мины	8
6.5 Ближний бой	9
6.6 Снятие «по-тихому»	9
6.7 Казнь	10
7 Игровое взаимодействие	10
7.1 Дезинформация и доказательства	10
7.2 Допросы и пытки	10
7.3 Игровое имущество	10
7.4 Схроны	11
7.5 Обязательное имущество	11
7.6 Игровое воровство	11
7.7 Электронные механизмы и взлом	12
7.8 Секс	12
8 Противогазы и дымы	12

8.1 Средства индивидуальной защиты органов дыхания	12
8.2 Дымы	13
9 Ранения и агония	13
10 Лечение	14
11 Смерть и Мертвяк	14
12 Экономика	15
13 Игровые зоны	16
13.1 Общие сведения	16
13.2 Неигровая территория	16
13.3 Зоны Ареала	16
13.4 Особые зоны	16
13.5 Сейф-зоны	17
14 Выброс	18
15 Убежища	18
16 Зомби	18
17 Монстры	19
18 Аномалии	20
19 Радиосвязь	20
20 Транспортные средства и прочие средства усиления	20
Приложение А. Правила техники безопасности	22
Приложение Б. Метаморфиты	24
Простые меты	24
Редкие меты	24
Приложение В. Описание аномалий	26
Приложений Г. Описание медикаментов, прочих препаратов и средств	28
Приложение Д. Монстры и их описание	31
Приложение Е. Специальности персонажей	34
Приложение Ж. Памятка медика	35

Благодарность

В основу игровых правил ролевого проекта «Ареал. Сектор 13» от нашей мастер-группы были положены правила проектов «ССЗ» и «Район 4-32», а также наш многолетний опыт ролевых игр. Спасибо этим замечательным проектам за их труд. Успехов на этом нелегком поприще!

С уважением, МГ «Эфир».

1 Общие принципы игры

1.1 Наши аксиомы

Мастер-группа оставляет за собой право отказать в участии в игре любому игроку без объяснения причины. В качестве наказания за грубые нарушения настоящих правил и неуважение к другим игрокам и МГ у нас применяется только один вид наказания – пожизненное отстранение от игр проекта. Принцип 18+ без исключений.

Правила заезда и поведения игроков до начала игры публикуются в отдельном Регламенте заезда и старта для каждой игры.

1.2 Вводные

В процессе игры вы можете получать различные игровые предметы, их использование возможно только согласно настоящим правилам, описывающим их свойства и порядок использования, либо согласно вводной (устной или письменной), прилагаемой к этому предмету.

В случае возникновения спорной трактовки между вводной и правилами, приоритетной является вводная!

1.3 Ролевой отыгрыш

Поскольку игра позиционируется как ролевая – отыгрыш выбранной роли является **строго обязательным**.

Мы ожидаем от игроков совместной «работы» на атмосферу игры, стремления создать себе и окружающим погружение в процесс, отождествления себя с персонажем. Поэтому мы просим играть максимально «честно», не только в смысле соблюдения настоящих правил, но и в плане отыгрыша и самоотдачи. Чем больше будет сыграно антуражных, запоминающихся, красивых моментов – тем лучше для всех. Вспоминать в дальнейшем вы будете именно такие эпизоды – и в этом наша цель.

На нашем проекте не место игрокам, для которых единственный критерий хорошей игры – победа в ней. К сожалению, **«выиграть» у нас нельзя, победы в ролевой игре не существует!**

1.4 Мастер-группа и игротехники

Мастер-группа и игротехнический состав проекта – это люди, которые делают для вас интересную игру. Познакомиться с ними можно в соответствующих разделах на сайте проекта и в тематической группе ВКонтакте, а также на построении перед стартом игры.

Игротехникам позволительно иногда пренебрегать отдельными пунктами правил. Все, что делает игротехник, направлено на благо игры. Не мешайте людям работать. **Любое решение МГ или игротехника окончательно и обязательно к исполнению.**

Вы можете обратиться к любому представителю МГ или игротехнику, если у вас есть вопросы по игровому движку, для решения спорного игрового момента или в экстренном случае.

Стоп-игру имеет право объявить только Мастер или игротехник. Объявление стоп-игры игроком, не связанное с реальной угрозой жизни или здоровья карается пожизненным отстранением от игр проекта.

2 Оружие

2.1 Допуск оружия

«Ареал. Сектор 13» является страйкбольной полигонной ролевой игрой, на которой разрешено использование:

- страйкбольных моделей оружия (ВВД разрешено);
- сертифицированной страйкбольной пиротехники и дымов;

- тренировочных резиновых ножей;
- ларпового оружия: саперные лопатки, топоры, монтировки, биты и т.д. (после согласования с МГ);
- охолощенного оружия (СХП), при наличии сертификата соответствия (после согласования с МГ).

До общего старта игры игрок обязан получить допуск на все «оружие», которое он планирует использовать. **Игра без допуска запрещена.**

2.2 Страйкбольное оружие

2.2.1 Все страйкбольное оружие, используемое на игре (кроме моделей снайперских винтовок), обязано соответствовать следующим требованиям:

- имеет существующие боевые аналоги;
- стреляет промышленно изготовленными, однородными, с содержанием пластиковой смеси и отсутствием ярко выраженного содержания металла, шариками ВВ калибра 6 мм и весом от 0,12 до 0,36 грамма включительно;
- имеет дульную энергию выстрела не более 1,69 Дж (при замере шаром массы 0,2 г скорость на выходе из ствола не более 130 м/с).

На игре используются **только** штатные магазины механического типа¹;

2.2.2 Модели снайперских винтовок, **конструктивно не имеющие возможности** ведения автоматического огня, используемые на игре, обязаны соответствовать следующим требованиям:

- имеют существующие боевые аналоги;
- стреляют промышленно изготовленными, однородными, с содержанием пластиковой смеси и отсутствием ярко выраженного содержания металла шариками ВВ калибра 6 мм и весом от 0,12 до 0,45 грамма включительно;
- имеют дульную энергию выстрела не более 3 Дж (при замере шаром массы 0,2 г скорость на выходе из ствола не более 173 м/с).

2.3 Пиротехника и дым

Для использования на игре допускаются только:

- сертифицированная страйкбольная пиротехника, мощностью не выше 6 «Корсара»;
- сертифицированные страйкбольные дымовые гранаты с белым дымом.

Прочие пиротехнические устройства, независимо от способа изготовления и наличия сертификатов – запрещены, в том числе запрещены меловые и контактные выстрелы. РПГ и минометы по согласованию с МГ.

2.4 Ножи и LARP

К участию в игре допускаются имитация только ножей (от 15 см), штык-ножей и штыков в виде муляжей, выполненных из мягкой пластмассы (полистирол, полиэтилен) или резины. Конструкция и материал игровой имитации холодного оружия должны исключать возможность любого травматического воздействия, в том числе при поломке оружия в процессе касания клинком.

Носить на видном месте одежды или снаряжения неигровой нож или другое неигровое оружие запрещено.

LARP-оружие – по согласованию с МГ.

2.5 Охолощенное оружие (СХП)

На игре допускается использование охолощенного оружия, предоставленного организаторами.

¹ В случае отсутствия таковых необходимо получить донгровое согласование с МГ

Игрок может привести свою единицу охолощенного оружия после предварительного согласования с организаторами. **Наличие сертификата соответствия (паспорта) на охолощенное оружие обязательно.**

Охолощенное оружие служит в первую очередь для придания игре антуража и не может служить полноценной заменой приводам, тем не менее, мы настоятельно рекомендуем игрокам отыгрывать ранение и смерть в случаях, когда по ним ведется огонь из СХП на дистанциях примерно до 15 метров. Стрельба из СХП разрешена **ТОЛЬКО** в воздух и **ТОЛЬКО** под углом не менее 45 градусов.

Стрельба из СХП с дистанции менее 1,5 метров ЗАПРЕЩЕНА.

3 Дресс-код

Мир Ареала похож на наш и вольники могут быть одеты в обычную повседневную одежду², визуальная схожесть с одеждой группировки для вольников допустима, но может повлечь игровые последствия и «предъявы».

Группировки же придерживаются определенного дресс-кода и должны быть узнаваемы с расстояния. Все члены группировок обязаны носить шеврон своей группировки на видном месте. «Переодевания» в процессе игры допускаются, но только при согласовании с МГ.

Использование шевронов и прочей символики других ролевых проектов, а также необоснованное ношение символики организаций и воинских подразделений (реально существующих или вымышленных) запрещено.

Использование вещей с массивными вставками красного, оранжевого либо кислотно-зеленого цвета запрещено.

Перекупы – это закрытая группировка торговцев. Дресс-код группировки: наброшенная на плечи плащ-палатка. С яркими желтыми и синими пятнами.

Перекупы занимаются свободной торговлей на территории Ареала, но их главная фишка – это торговля между группировками. Ведь порой очень сложно скажем СБ купить что-то у Общакоских, а очень хочется. Естественно эти услуги стоят не дешево. С другой стороны, что мешает завалить Перекупа и отнять у него все? Можно, но это неизбежно вызовет последствия: от экономических, до разлитой водки в середине базы виновника. Так что прежде чем стрелять в Перекупа – подумайте. Также известно, что перекупы устраивают подобие «Поляны Водяного», на таких хаотичных торговых площадках частенько можно купить редкие и уникальные вещи.

4 Игровые часы

4.1 Мертвые часы – промежуток игрового времени с 04.00 до 10.00. В это время на игровых локациях **запрещены** любые боевые взаимодействия.

Выброс или штурм базы, начавшиеся до наступления Мертвых часов, отыгрываются до конца, и только потом на базе вступает в силу правило Мертвых часов.

П р и м е ч а н и е – В случае, если игрока застали за воровством в период мертвых часов – он автоматически считается плененным.

В первые игровые сутки мертвых часов на игре нет!

4.2 Ночное время – промежуток игрового времени с 22:00 до 04:00. В это время мертвяк составляет 1 час, а также **обязательно** использование на приводах «вспышки» либо трассеров.

П р и м е ч а н и я:

1. Для пистолетов, помповых дробовиков и снайперских винтовок с имитацией глушителя трассера или «вспышки» не требуются;
2. Подсветка трассерных шаров должна обеспечивать светимость не менее 30 м полета;
3. Красные трассера запрещены;
4. Микс из трассерных и обычных шаров запрещен.

² Лучше согласовать ваш внешний вид с МГ до игры

5 СИБЗ

Игровым СИБЗ считается жилет, снабженный полновесной репликой (ММП) или реальным образцом бронепластин, предназначенный для защиты носителя от поражающих элементов огнестрельного оружия (пуль, осколков гранат, мин и т.д.).

Бронешлемы являются необязательной частью СИБЗа. К игре допускаются только реальные образцы бронешлемов, их боевые и полновесные реплики, а также **толстостенные** пластиковые реплики, предназначенные для защиты носителя от поражающих элементов. Тонкостенные скорлупы и «велосипедные» шлемы к игре **не допускаются**. Надетый бронешлем дает СИБЗу дополнительные бонусы.

Бронешлем:

- защищает от оглушения.

СИБЗ:

- попадание в защищаемую СИБЗом область – поломка СИБЗа;
- взрыв в радиусе 3 метров или в одном помещении – поломка СИБЗа и агония;
- защищает от атак холодным оружием (кроме снятия «по-тихому»).

СИБЗ + бронешлем:

- взрыв в радиусе 3 метров или в одном помещении – поломка СИБЗа и ранение;
- попадание в бронешлем (при надетом исправном СИБЗе) – ранение и поломка СИБЗа.

СИБЗ+бронешлем+респиратор = противогаз

Перед игрой СИБЗ должны быть осмотрены и согласованы МГ. На допущенные к игре СИБЗ будут выдаваться чипы, которые являются индикаторами исправности СИБЗ. При поломке (попадании) СИБЗ с него срывается чип, означающий исправность, и далее СИБЗ требует ремонта. После успешного ремонта будут выдаваться новые чипы.

Разрешены полновесные щиты для отдельных группировок, но обязательно согласовывайте их заранее, допуск возможен далеко не всем группировкам. Полноростовой щит является укрытием от мин и гранат.

При использовании бронешлема и СИБЗ только с передней или задней плитой взрыв в радиусе 3 метров или в одном помещении приводит к поломке СИБЗа и агония.

6 Боевое взаимодействие

6.1 Оглушение

На игре возможно оглушить игрока, для этого нужно прикоснуться к верхней части корпуса его тела предметом, подходящим для оглушения в реальной жизни (приклад автомата, бита, рукоятка пистолета и т.д.), и четко сказать: «Оглушен». Оглушение длится 5 минут. Все, происходящее вокруг оглушенного игрока, он не видит и не слышит.

Игрока в бронешлеме оглушить нельзя.

6.2 Плен и обыск

6.2.1 Плен

В игре есть возможность пленения игрока двумя способами:

- связать его руки при помощи изолянты (не более двух оборотов). Связывать можно только руки, и только перед собой;
- застегнуть **на одной руке игрока** наручники. Плененный игрок не имеет возможности использовать любые личные или игровые предметы, кроме отмычек, ключей (только полученных игровым путем) или иных подручных средств для открытия наручников. Игрок считается освободившимся только когда он полностью расстегнул наручники.

Любые другие варианты обездвиживания или временного лишения слуха/зрения запрещены.

Предельный срок пленения – 2 часа. По истечению этого времени игрока необходимо или отпустить, или убить.

Если вам удастся сбежать из плена, будучи связанным, для освобождения рук вам необходимо либо попросить о помощи другого игрока, либо отыграть разрезание изолянта при помощи игрового ножа (если вы смогли им воспользоваться), либо пытаться открыть наручники. В случае побега вы сможете использовать все вещи со статусом «Изъято» **ТОЛЬКО** когда достигнете игрового бара или базы дружественной группировки.

К игре допускаются мастерские и личные (необходимо согласование с МГ) наручники модели БРС-2.

6.2.2 Обыск

Для изъятия (временного запрета на использование) любых предметов в игре возможен обыск двух видов: добровольный и пожизненный.

Добровольный обыск:

Соглашаясь с добровольным (игровым) обыском, Игрок добровольно сдает **все** (от оружия и рации до игровых предметов), но при этом физически снимать их необязательно. Пользоваться этими предметами до момента возврата игрок не может (рация должна быть выключена).

Обыск «по жизни»:

Проходит со всеми вытекающими последствиями, что найдено и изъято – то найдено и изъято, что нет – то нет. Обыскивать разрешено все вещи игрока, кроме нижних слоев одежды и снаряжения. Возможен обыск с использованием **мастерских** технических средств (металлодетектор).

В случае использования металлодетектора, у игрока считаются изъатыми все «металлические» предметы (оружие, гранаты, ножи, взрывчатка и т.д.), но, например, пронести контактный транквилизатор вам никто не мешает.

Возврат изъятого имущества производится досматривающим либо иным игровым путем.

6.3 Стрельба

«Ареал. Сектор 13» – страйкбольная игра, где стрельба частое явление. Стрелять можно только из игрового оружия, получившего допуск у организаторов. При стрельбе следует соблюдать следующие правила:

- стрельба по остекленным (даже частично) окнам запрещена;
- стрельба из-за остекленных (даже частично) оконных проемов запрещена;
- стрельба из проема меньше листа А4 запрещена;
- стрельба без прямой видимости цели³ запрещена;
- прицельная стрельба в голову другого игрока не рекомендуется, но если вы высунули из-за укрытия только голову – вина только на вас;
- стрельба в оконные проемы и двери, затянутые нетканкой или баннерами запрещена;
- стрельба из игровых снайперских винтовок по целям, находящимся ближе 20 метров, запрещена;
- «облако шаров» считается за одно попадание, однако если в вас «насовали» со всех сторон – не выпендривайтесь и умрите;
- «дружественный огонь» считается попаданием.

6.4 Ручные гранаты, гранатометы, имитация СВУ, растяжки, мины

Взрыв в радиусе 3 метров или в одном помещении – агония, при использовании СИБЗ + Бронешлем – поломка СИБЗа и ранение.

Попадание поражающих элементов засчитывается как из стрелкового оружия (прилетел шар – словил маслину, не прилетел – повезло).

³ Имеется в виду стрельба высунутым из-за угла оружием, когда весь стрелок вместе с головой прячется за углом и не понимает, куда стреляет на самом деле

Игрок считается скрытым от поражения любым пиротехническим изделием только если он полностью находится за укрытием. В этом случае учитывается только имитация осколков, зона поражения не учитывается.

Например, если граната упала перед окопом, а игрок упал на его дно, или игрок спрятался за стену в здании – он укрылся от взрыва.

На игре окна и дверные проемы могут быть затянуты нетканкой или баннерами – через такие окна запрещено кидать гранаты. Нетканка моделирует стену, сломать ее можно только при помощи Подрывника (см. Приложение Е) и взрывчатки.

Установка мин и растяжек допускается только на базе своей группировки и в радиусе 5 метров от нее и только **персонажем с навыком Подрывник** (см. Приложение Е). Все установленные игроками мины и растяжки должны быть демонтированы до момента окончания игры.

Бомба (**взаимодействовать может только Подрывник**) – игротехническое взрывное устройство, позволяющее уничтожить базы и локации. Для этого **персонаж с достижением подрывник** должен заложить бомбу в здании. Подрыв бомбы обозначается характерной **серией взрывов и цветовым маркером в виде красного дыма**. После взрыва все игроки, находящиеся в здании или выделенной локации (в случае размещения нескольких баз/локаций в одном здании), где взорвалась бомба, считаются убитыми, также в здании уничтожаются все. Убежище, в случае если дверь в него в момент взрыва бомбы была закрыта – защищает от бомбы (в соответствии с ограничением количества игроков в убежище). В случае подрыва внутри убежища – радиус действия ограничен убежищем, убежище считается разрушенным.

Взрывчатка (**взаимодействовать может только Подрывник**) – игротехническое взрывное устройство, позволяющее **персонажу с достижением Подрывник** подрывать нефтяные вышки и пятна, взрывать двери и окна, моделирующиеся нетканкой. В особых случаях, по согласованию с МГ, можно подорвать запертые двери базы (в принципе что угодно), после чего игротех, либо хозяева базы обязаны открыть их. Подрыв взрывчатки обозначается **подрывом петарды и цветовым маркером в виде зеленого дыма**, на уничтоженный предмет наклеивается игротехническая наклейка «Уничтожено» из комплекта взрывчатки. Использование предметов, обозначенных наклейкой «Уничтожено», **запрещено**. Взрывчатка не уничтожает «гермодвери».

6.5 Ближний бой

Для использования LARP-оружия необходимо соблюдать следующие правила:

- использование любого согласованного оружия ближнего боя разрешено только в рамках его логического применения (не стоит делать из ножа или саперной лопатки игровое копьё, а из топора алебарду);
- приемы рукопашного боя во время ближнего боя **запрещены**;
- **удары в голову, пах, шею запрещены**;
- засчитываются как ранения только удары по корпусу (правило майки);
- многочисленные, быстрые и слабо акцентированные удары («пшвейная машинка») считаются одним попаданием⁴;
- колющие удары **запрещены**;
- метание холодного оружия **запрещено**;
- контролируйте силу удара и помните о безопасности.

Разрешено блокирование удара холодным оружием своим холодным или огнестрельным оружием.

СИБЗ – защищает от атак холодным оружием (кроме снятия «по-тихому»).

6.6 Снятие «по-тихому»

Если вам нужно тихо «снять» кого-то, не привлекая лишнего внимания, вы должны подойти к нему сзади так, чтобы он вас не заметил и провести ножом по ключицам от плеча

⁴ То есть, исхитрившись ударить противника пять раз за секунду, вы не убьете его, а только раните.

до плеча. В случае такого убийства жертва должна тихонько упасть, не привлекая лишнего внимания (и без красного фонаря), и остаться лежать до окончания боевых действий (не ломайте игру другим!).

6.7 Казнь

Показательный расстрел игрока при помощи очереди из охолощенного оружия (СХП)⁵ приводит к его мгновенной смерти.

Если после смерти вы получили вводную МГ о том, что ваш персонаж убит – только после этого ваш персонаж считается окончательно убитым и выход в игру прежним персонажем более невозможен.

П р и м е ч а н и е – Чтобы убить игрока как персонажа необходимо запросить отдельный квест от МГ.

7 Игровое взаимодействие

7.1 Дезинформация и доказательства

На игре разрешено врать как угодно, но в рамках правил! Это значит, что вы не имеете права давать ложную информацию, которая нарушает игровые правила или вводные.

Пример: Запрещается утверждать, что какой-либо предмет может убивать любого монстра, игнорировать аномалии и т.д., если он действительно не может этого!

Особенности таких предметов, где указано их название и свойства, всегда либо прописаны в настоящих правилах, либо написаны на самом предмете, либо приложены в виде специальной вводной. **Самостоятельно придумывать свойства, затрагивающие правила запрещено.**

Обращаем внимание, что все доказательства на игре ТОЛЬКО физические, т.е. нужно реально предъявить документ, видео или аудиозапись, нужен протокол допроса свидетеля, который сможет и впоследствии все сказанное подтвердить.

7.2 Допросы и пытки

Это театральная хардкорная постановка (**обязательное требование**) с элементами моральных игровых надругательств и имитацией членовредительских процедур. Во время допроса допрашиваемый обязан честно ответить **на три указанных вопроса: ДА/НЕТ/НЕ ЗНАЮ.**

Если допрашивает игрок с навыком Контрразведчик (см. Приложение Е), нужно ответить **на четыре указанных вопроса развернуто.**

После завершения допроса допрашиваемый получает **ранение**. В случае, если игрок уже был ранен – наступает агония.

7.3 Игровое имущество

Жетон жизни – самое важное игровое имущество. Он подтверждает, что вы живы. Играть без жетона жизни категорически запрещено. Никто не может забрать у вас жетон жизни, если вы живы.

Во время игры вы будете пользоваться различными вещами, которые делятся на два типа: неизываемое и изываемое имущество.

Неизываемое имущество: все вещи, которые ни при каких условиях у вас физически не могут забрать другие игроки. К неизываемому имуществу относятся все ваши личные вещи⁶,

⁵ Стрельба также осуществляется в воздух под углом 45 градусов, как и в прочих случаях использования СХП.

⁶ Личные вещи – все вещи, привезенные вами из дома.

«жетон жизни», а также игровые вводные⁷ и игровые предметы, отмеченные надписью: «Неизымаемый предмет».

Важно! Наборы отмычек для взломщиков и изделия «Марк 5» охотников являются неизымаемым игровым имуществом.

Чужие вводные без согласия владельца читать нельзя, как и нельзя использовать чужое неизымаемое имущество. Найденные во время игры игровые документы не являются вводной.

Изымаемое имущество – все предметы, полученные или найденные в процессе игры. Изымаемое имущество запрещается прятать в нижних слоях снаряжения или одежды.

Запрещается:

- нарушать предписания, размещенные на предметах (только для «кого-то» или только по квесту «название»)⁸;
- принуждать других игроков поднимать игровые предметы, которые вы сами по каким-либо причинам поднять не можете;
- брать или перемещать предметы с наклейкой «АНТУРАЖ НЕ БРАТЬ», игнорировать прочие предписывающие надписи и пометки;
- устраивать схроны с игровыми предметами, кроме случаев, указанных в настоящих правилах.

К игре допускаются **только** мастерские УФ-фонари и светильники.

Документ, выполненный на бланке с пометкой «**игровой документ**» – **игровое имущество**, т.е. его можно изъять, вся информация, приведенная на нем, играет.

Документ, выполненный на бланке с пометкой «**игровая вводная**» – **неизымаемое имущество**, информация, приведенная в нем, предназначена только для игрока или описывает игротехническое действие предмета. Если вводная приложена к предмету – передается вместе с предметом. Печать МГ заменяет собой любую печать либо подпись.

7.4 Схроны

На игре **запрещены** любые схроны игровых предметов, кроме организованных МГ. Схрон представляет из себя специальный промаркированный ящик, который можно использовать без ограничений (класть/изымать игровые предметы), однако **перемещать ящики для схрона запрещено**.

7.5 Обязательное имущество

Для участия в игре каждый игрок **обязан** иметь при себе следующий список **неизымаемых** вещей:

- **защитные очки (всегда надеты);**
- отрез материи или лента красного цвета, ясно различимая для других игроков;
- фонарь красного света;
- фонарь желтого/белого/зеленого света яркостью не более 1000 люмен;
- наручные часы;
- смартфон с выходом в интернет (рекомендовано).

ВАЖНО! Использование телефона разрешается только в качестве фото-видеокамеры, для посещения игровых телеграмм-каналов (созданных МГ), портала проекта и экстренной связи.

7.6 Игровое воровство

В процессе игры вы можете совершить воровство любого изымаемого предмета у другого игрока. Кража происходит «по жизни», смогли украсть и не попасться молодцы, нет – получите игровые последствия.

Запрещается воровать с барных стоек, лабораторных столов Ученых и Медиков, из чемоданчика Крупье казино.

⁷ Игровая вводная – подсказка для выполнения игрового задания или указания для использования игрового предмета.

⁸ Просить или нанимать других игроков не допускается.

7.7 Электронные механизмы и взлом

На игре присутствуют различные электронные (системы управления доступом, электромеханические и электромагнитные замки и запоры, датчики и системы сигнализации, системы видеонаблюдения, устройства инициализации и подрыва) и механические (замки) устройства и системы. Взаимодействие с ними допускается только при условии соблюдения нижеприведенных ограничений.

При взаимодействии с подобными системами и устройствами повреждение изоляции (в том числе изоляционной ленты **красного** цвета), корпусов, блоков, пломб и ограничивающих наклеек **не допускается**.

Открывать (откручивать фиксирующие корпус винты) устройства можно, при условии, что корпуса устройств и индикаторы вскрытия (наклейки, пломбы, красная изоляционная лента) **не получают повреждения**.

Отключение соединителей от электронных устройств, если они не имеют ограничительных пломб или намотанной красной изоляционной ленты около соединителя, разрешено.

В квестовых комнатах (данжах) возможно наличие кнопок «паники» (кнопка экстренной разблокировки дверей и выхода). Кнопки имеют пломбы для контроля нажатия и отдельную вводную с описанием ее работы. Задействовать кнопки допускается **только для экстренной разблокировки дверей** и выхода из комнаты в случае **неигровой** ситуации. Например, если вам стало плохо / вы не хотите далее проходить данж по неигровым причинам и т.д. Задействование кнопки означает признание всех игроков, находящихся в комнате, убитыми (дополнительно необходимо сообщить по организаторскому каналу о неигровой ситуации).

При взаимодействии с компьютерами и ноутбуками не допускаются действия, которые могут привести к их повреждению. Подстыковка и расстыковка внешних и периферийных устройств, **кроме устройств хранения данных (флэш-карт, дисков), не допускается**, если об обратном четко не указано во вводной.

Взаимодействие с замками должно **исключать их механическое повреждение**, кроме четко оговоренных во вводных случаях.

Взлом механических замков при помощи отмычек и иных подручных средств не должен наносить повреждения наружным и внешним частям замка. Такой взлом могут осуществлять только персонажи с навыком Взломщик (см. Приложение Е) и делать это они должны в рамках специальных правил. Использовать можно только отмычки, полученные игровым путем.

Разбирать ящики и имитации сейфов, а также применять для их открытия физическую силу или инструменты, за исключением случаев, оговоренных в настоящих правилах **запрещено**.

7.8 Секс

Секс на игре отыгрывается сексом.

8 Противогазы и дымы

8.1 Средства индивидуальной защиты органов дыхания

Полноценным средством индивидуальной защиты органов дыхания, считается только полноценный противогаз (полнолицевая маска) **с фильтром**, обеспечивающий защиту глаз (в соответствии с требованиями к защитным очкам Приложения А).

Респиратор – средство защиты органов дыхания, представляющий промышленный респиратор, обеспечивающий защиту органов дыхания от мелкодисперсной пыли. Респиратор + СИБЗ + бронешлем = противогаз

8.2 Дымы

На игре присутствует три типа дымов (два из которых мастерские и привозятся только мастерами):

8.2.1 Сертифицированные страйкбольные дымовые пашки с белым дымом (исключения по согласованию с МГ). Использование в зданиях **запрещено**.

8.2.2 Летальные боевые отравляющие вещества (летальный газ) моделируются дымом оранжевого цвета. **ТОЛЬКО МАСТЕРСКИЕ**

Такой дым работает только в пределах комнаты, в которой был активирован, в течение 5 минут⁹ (время полного рассеивания). После начала активации у вас есть 10 секунд (или до первого вдоха), чтобы надеть СИЗ органов дыхания, иначе наступает агония. Войти в комнату без СИЗ можно через 5 минут⁹.

Надетый противогаз позволяет игнорировать газ.

Игрок с надетым респиратором при попадании в зону действия распыленного газа обязан сесть на корточки, полностью закрыть глаза руками и оставаться в таком положении до полного рассеивания газа (или 10 мин). Покидать зону действия газа «вслепую» **запрещено**.

8.2.3 Нелетальные отравляющие вещества (сонный газ) моделируются дымом синего цвета. **ТОЛЬКО МАСТЕРСКИЕ**

Вводят игроков в состояние сна, **защиты нет**.

Работает в пределах комнаты, в которой был активирован, в течение 5 минут. Использование на открытой местности бессмысленно. Сонный газ начинает действовать мгновенно. Попавший под его воздействие игрок «оглушается» на срок 10 минут после начала действия дыма. Отсчет ведет сам игрок, к которому был применен газ. Войти в комнату можно только через 5 минут после активации газа⁹ без использования СИЗ.

9 Ранения и агония

После любого попадания (а также удара ножом, любым LARP-оружием или удара монстра) у Вас появляется ранение и как сопутствующее воздействие – кровотечение.

Кровотечение – это сопутствующее ранению состояние (возникает всегда вместе с ранением), в котором игрок теряет возможность совершать активные действия, такие как: вести стрельбу, перемещаться самостоятельно и т.д., однако он может и даже обязан оказывать себе помощь, если такая возможность у него есть, либо может попробовать отползти в укрытие. Для этого игрок должен использовать средства лечения, а в случае их отсутствия звать кого-то, чтобы ему эту помощь оказали. У вас есть 60 секунд, чтобы начать лечение любым доступным способом, если не начали лечиться – по истечении этого срока наступит Агония, а еще через 60 секунд – смерть.

Ранение – это состояние игрока, в котором он может совершать все действия без ограничений, однако повторное попадание/ранение сразу переводит игрока в состояние агонии.

Агония – это предсмертное состояние персонажа, в котором он может **только** громко стонать, призывно звать на помощь или молить о смерти. Оказывать помощь самому себе в этом состоянии персонаж не может. Старайтесь отыгрывать это состояние – громкими предсмертными хрипами, стонами и прочим. В состоянии агонии помощь персонажу может оказать только другой персонаж с достижением Медик либо с Медухой тип Б.

Попадание в любую конечность или корпус – ранение.

Попадание в голову игрока – агония.

Взрыв в радиусе 3 метров или в одном помещении – поломка СИБЗа (при наличии) и агония, при использовании СИБЗ (передняя и задняя плиты) + Бронешлем – поломка СИБЗа и ранение.

Попадание в защищаемую СИБЗом область – поломка СИБЗа

Попадание в бронешлем (при надетом исправном СИБЗе) – ранение и поломка СИБЗа.

⁹ Если вы подошли к комнате в который был распылен газ и не знаете точного времени его распыления – ждите 5 минут

10 Лечение

10.1 Игрок обязан бороться за свою игровую жизнь и использовать все доступные ему способы лечения. Завершать игровую жизнь самоубийством **запрещено**.

10.2 Применять любые медикаменты можно как к себе, так и к другим персонажам.

10.3 На игре будут персонажи с достижением Медик (см. Приложение Е), которым можно стать, обучившись по игре.

10.4 Итак, если у вас появилось ранение и началось кровотечение, вы можете или остановить кровотечение, а позже вылечить ранение или сразу лечить ранение с остановкой кровотечения.

10.5 Остановить Кровотечение (ранение при этом у вас останется) можно:

- применив бинт (наложить на место ранения полный бинт, не допуская перекручивания и попадания грязи между мотками).

- применив аптечку (достать из аптечки браслет «Аптечка» и прицепить его на видное место своего снаряжения).

- применив Х-Обезболивающие (достать из шприца браслет «Х-Обезболивающее» и прицепить его на видное место своего снаряжения).

10.6 Замедлить кровотечение можно метом Медсестра, при активации он увеличивает время для перевязки с 60 секунд до 15 минут. При использовании Медсестры персонаж не теряет подвижность и может продолжать бой, но при повторном попадании или потере мета – мгновенная смерть.

10.7 После остановки Кровотечения (ранение остается) игрок может продолжать действовать без ограничений, но повторное попадание сразу приводит к Агонии и через 60 секунд наступает смерть.

10.8 Наличие ранения не позволяет вам повторно пользоваться обычными средствами лечения, такими как аптечки, бинты, Х-обезболивающие. Только медуха А/Б, боевые стимуляторы, либо метаморфит Пиявка.

10.9 Снять обычное ранение можно:

- операцией в Медсанчасти (проводит персонаж с достижением Медик);

- операцией в полевых условиях (проводит персонаж с достижением Медик);

- метом Пиявка (Приложение Б);

- медухой тип А (Приложение Г);

- медухой тип Б (Приложение Г).

Все, что лечит Ранение, в процессе лечения останавливает Кровотечение.

10.10 Агония наступает перед смертью и длится 60 секунд. Вытащить с «того света» или стабилизировать игрока можно только 3 способами:

- медуха тип Б;

- боевой стимулятор;

- персонаж с достижением Медик.

10.11 На игре возможны иные воздействия, например, болезни, побочные эффекты или наркозависимость. В каждом таком случае прикладывается согласованная по общим правилам вводная с подробным описанием воздействия. Исполнение вводной обязательно! Если к вам подошли, угостили пивом и сказали, что у вас зависимость, при этом не дали вводную – то можете игнорировать слова.

10.12 Типы медикаментов и прочих препаратов, а также краткая схема их применения доступны в Приложении Г.

11 Смерть и Мертвяк

Независимо от причины гибели, игрок обязан после завершения боевой ситуации надеть красную повязку (в светлое время суток) либо включить красный фонарь (в темное время суток), сбросить свой жетон жизни вместе со всем **изымаемым** игровым имуществом (в том числе осколки) и оставить их на видном месте. При смерти в лесу оставить изымаемое имущество и жетон жизни следует на ближайшей дороге¹⁰. После чего игрок должен перевести

¹⁰ Лесная тропка или поляна дорогой не является, нужна действующая игровая дорога.

все свои рации и каналы радиоприема на канал Мертвяка (вне зависимости от осколка на рации) и отправиться в Мастерку¹¹.

Важно! Неизымаемое игровое имущество (в том числе мастерские противогазы, Наборы отмычек для взломщиков и изделия «Марк 5» охотников) после смерти сдается в Мастерку, если нет иной вводной или указания.

Запрещено мстить за игровую смерть либо рассказывать о ней другим игрокам.

Входить внутрь игровой локации с включенным красным фонарем или с красной тканью на голове **запрещено**.

На проекте нет классической отсидки в мертвяке, вместо этого мертвый игрок на мастерке получает «новую роль» (вводная на игру за другого персонажа, либо за зомби).

Время мертвяка составляет 2 часа (в ночное время – 1 час) с момента начала отыгрыша.

ВАЖНО! Мертвяк является наказанием игрока за игровую смерть, а не возможностью передохнуть перед очередной движухой. Любые указания мертвым от МГ или игротехов обязательны к исполнению, независимо от уровня усталости игрока.

12 Экономика

12.1 Все необходимое в Ареал доставляется с Большой земли за игровые доллары, которые и являются основной валютой. Внутри Ареала производятся только товары из местных ресурсов: Нефть тип-Х, метаморфиты, синька и т.д. За игровые деньги можно поесть и выпить в баре, купить или продать меты, информацию, медикаменты, сыграть в казино, нанять охрану, заказать кого-то или что-то, порадовать чаевыми сотрудниц баров и т.д.

12.2 Валюта. На игре присутствуют наличные и безналичные игровые деньги.

12.3 Игровой НАЛ.

Основная наличная валюта – игровые доллары. Печатаются и завозятся МГ. На старте группировки получают стартовые суммы в соответствии со стартовыми вводными. Одиночки, получают стартовые игровые деньги на построении у мастера по экономике.

В дальнейшем игровые деньги можно заработать, выполняя квесты и различные поручения. Их обычно можно получить в отделе закупок, в барах или у группировок.

Сотрудники РАО Ареал 1 раз в цикл лично получают игровую зарплату в отделе закупок в соответствии с зарплатной ведомостью.

Будьте внимательны! На игре, по согласованию с мастерами, могут появляться игровые фальшивые деньги, а также игровые валюты других стран.

Даже если вы знаете как распознать фальшивки – сделать это без применения игровых УФ-фонарей, детекторов банкнот или метаморфита Светлячок вы не можете.

12.4 Игровой БЕЗНАЛ.

На старте группировки и некоторые персонажи получают безналичные счета с игровыми рублями. Оплата за некоторые товары и услуги выполняется только по безналу. Перевод игровых рублей по безналу возможен в РАО «Ареал» и на Черном рынке, ищите информацию в игре.

12.5 Кредиты и депозиты

Игровые деньги можно взять в кредит или положить на депозит, но помните, что тут вам не Большая земля, произойти может все что угодно.

12.5 Торговые точки.

Основными торговыми точками на игре являются бар «МастЛитл», отдел закупок, медицинский и научные блоки, Черный рынок, поляна Водяного, бродячие торговцы.

12.6 Цены игре динамические и зависят от множества факторов: игровой ситуации, месторасположения и подконтрольности торговой точки, а также личных договоренностей. И да, обычно высокая игровая инфляция. Все что можно купить сегодня, лучше купить сегодня, завтра скорее всего будет дороже.

¹¹ Неигровая территория с развернутым штабом проведения игры.



12.7 В игре применяются экономические циклы: 10:00-14:00, 14:00-18:00, 18:00-22:00, 22:00-10:00.

13 Игровые зоны

13.1 Общие сведения

На игре окна и дверные проемы могут быть затянуты нетканкой или баннерами. Нетканка и баннеры моделирует стену, **через нее нельзя входить и выходить, а также вести боевые действия и передавать предметы.**

13.2 Неигровая территория

Неигровая территория отгорожена красно-белой сигнальной лентой. На неигровой территории **запрещено:**

- снимать защитные очки;
- вести игровую деятельность;
- находится с игровыми предметами (за исключением осколков, денег, медицины и метов (кроме редких)) дольше 30 минут (используйте мастерские Схроны);
- находиться с заряженным игровым оружием либо пристегнутым магазином;
- использовать пиротехнику;
- оставлять любые игровые предметы на хранение.

13.3 Зоны Ареала

13.3.1 Вся игровая территория поделена на красную, желтую и зеленую зоны.

13.3.2 Зеленая зона не накладывает никаких дополнительных ограничений на игроков. Граница зеленой и желтой зон обозначена бело-зеленой сигнальной лентой.

13.3.3 В Желтой зоне не работает электроника, не горит огонь.

Для того чтобы запустить любой электроприбор (от рации до фонаря), вам необходимо подключить к нему осколок (можно поменять его в любом баре или в отделе закупок на наклейку и клеить только наклейку осколка). После этого вы можете им пользоваться. Для соблюдения требований ТБ любому игроку **в темное время суток допускается использование одного фонаря без использования осколка.**

Для разжигания огня (больше спички) необходим метаморфит Примус.

13.3.4 Красная зона отгорожена частыми красными светодиодами. Пересекать границу красной зоны строго **запрещено**. Если вы по какой-то причине это сделали, вы автоматически становитесь зомбированным. Исключение составляет нахождение на этой территории в рамках выполнения квеста: с вами обязан присутствовать игротехник, который и объяснит для вас все правила этой зоны. Соответственно, правила попадания в красную и механику нахождения внутри узнавайте игровым путем.

13.4 Особые зоны

На игре так же могут быть организованы прочие особые зоны. Такие зоны огорожены черно-желтой сигнальной лентой и имеют условие входа и/или выхода. **Пересечь черно-желтую сигнальную ленту можно только после того, как вы найдете размещенную на нем вводную и выполните условия для входа.** Как правило, вводные вешаются на одном или нескольких входах.

Даже если в поле зрения вы не видите вводной — просто так пересечь черно-желтую сигнальную ленту нельзя. Вы должны пойти вдоль сигнальной ленты пока не найдете вводную и, ознакомившись с ней, пройти (если это не противоречит написанному во вводной). Условия могут быть как на вход в зону, так и на выход из нее. Условия на вход и выход должны находиться на разных сторонах одной и той же вводной. Условия на вход и выход с разных входов могут отличаться.

Важно! Выносить предметы из особой зоны можно только выполнив условия выхода.

Если зона не имеет условия входа (но огорожена черно-желтой сигнальной лентой), **на входе все равно должна висеть вводная, что вход свободный.**

Как только вы вошли на территорию, огороженную черно-желтой сигнальной лентой, вы должны прочитать информацию на обратной стороне вводной, где найдете информацию об условиях выхода. Если таковых нет, значит выйти вы можете свободно. Однако узнать об этом вы сможете только когда войдете. Читать условия выхода до момента входа **запрещено**. Если вы по какой-то причине сделали это – вы считаетесь зашедшим и на вас начинают действовать правила зоны. Если при этом вы не выполняете условий входа – вы немедленно умираете.

Кратко:

Красно-белая сигнальная лента – идти нельзя вообще (см. Приложение А).

Черно-желтая сигнальная лента – чтобы войти надо найти вводную. На входе обязательно должно быть что-то написано (например, какое-то условие типа только в костюме и т.д. или же что вход свободный). Только после того как вы вошли – вы **ОБЯЗАНЫ** посмотреть на обратную сторону вводной, где может быть или не быть условие выхода из зоны, не выполнив которое, вы не можете выйти.

13.5 Сейф-зоны

Под сейф-зоной понимается условно безопасное место, где **запрещена стрельба** (исключение – холостыми, т.е. без шаров могут стрелять хозяева сейф-зон об этом см. ниже), использование гранат и большинство летальных действий, **снимать защитные очки в сейф-зоне запрещено**.

Использовать ножи и прочее LARP-оружие, транквилизаторы, летальные и нелетальные думы, бомбу или взрывчатку в сейф-зонах можно в любое время по обычным правилам.

В сейф-зоны запрещен вход с крупногабаритным оружием. Оружие необходимо оставить на входе в специально отведенном месте.

Необязательно выкладывать:

- гранаты и пистолеты, но они должны быть в подсумках и кобурах, доставать и тем более использовать их в сейф-зоне **запрещено!**

- хозяева зон (в зависимости от зоны, например, персонал баров) в своих зонах могут не оставлять на стойке оружие.

Хозяевам в сейф-зонах разрешено использовать привода, но только незаряженные парами. Выстрел, хоть и без шара, произведенный персоналом, приравнивается к обычному. При таком выстреле цель должна быть понятна четко и однозначно, без возможности трактовки промаха.

Стрелять из сейф-зоны или в сейф-зону запрещено.

Список сейф-зон:

- Бар «МастЛита» – выделенная локация на территории Малого Сателлита. Узнать его точное местонахождение можно на игровой карте или по заметной вывеске на входе.

- Отдел закупок СБ – выделенная локация на территории Малого Сателлита. Узнать его точное местонахождение можно на игровой карте или по заметной вывеске на входе.

- Медблок службы безопасности – выделенная локация на территории Малого Сателлита. Узнать его точное местонахождение можно на игровой карте или по заметной вывеске на входе.

- «Поляна Водяного» – торговая точка ОСОПа, работающая только в определенное, заранее известное время. Поляна Водяного во время работы считается сейф-зоной с некоторыми отличиями. Ее нельзя захватить, а также единственный «торговец» ОСОПа на время торгов (а также по пути с базы ОСОПа на поляну и назад) является игротехническим персонажем (одевает плащ-палатку, как у перекупа), которого нельзя убить, пленить или причинить другой вред, равно как и он сам не может причинить вред другим.

- Костры (на игре это разведенный костер в специальных бочках) – зона вокруг костра радиусом 5 метров является условно безопасной (сейф-зоной), гарантируя вам отдых, защиту от стрелкового оружия и нападения монстров (кроме случаев, оговоренных ниже). Костер

перестает быть сейф-зоной: если возле него собралось более 6 человек, если он потух или горит слабо, либо игроки сами проглядели подкравшегося монстра.

В течение 60 минут после окончания выброса правила сейф-зон не действуют.

На это время все сейф-зоны являются обычными игровыми территориями.

Сейф-зону можно захватить. Для этого штурмующие должны постучаться в дверь и сообщить, что собираются штурмовать. Обитатели зоны принимают решение будут они обороняться или сдаются на милость победителей. Если они сдаются и захватчики люди – все, кто находятся в баре, автоматически становятся пленными. Если захватчики зомби – все, кто в баре, становятся зомби.

Если они собираются сражаться, то после ответа со стороны сейф-зоны начинается штурм по обычным правилам. До окончания боевых действий правила сейф-зоны не действуют.

Решение о сдаче или обороне зоны принимают хозяева зоны. Если они отсутствуют – посетители должны быстро решить этот вопрос между собой. Если полюбовно договориться не выйдет – можно пустить в ход, например, ножи и после этого повторить голосование.

Если решение не принято в течение 5 минут после оглашения, сейф-зона считается захваченной. Но это не повод тихонько прошептать что-то у входа и через 5 минут начать, вас должны услышать и дать об этом знать. Когда на территории сейф-зоны слышали о надвигающемся штурме – они ОБЯЗАНЫ дать знать, что слышали.

Если в момент потенциального штурма в сейф-зоне никого нет, достаточно войти в нее, и она будет считаться захваченной.

Важно! Стрельба на территории сейф-зоны возможна только с момента начала обороны и до окончания боевых действий (пока правила сейф-зоны не действуют).

Монстра имеет право устраивать периодические набеги на сейф-зону, но не устраивать кровавую резню, а делать игру, поэтому при таком набеге могут пострадать в основном те, кто не отыгрывает должным образом.

Отступать из боя в сейф-зону **запрещено**.

Убегание от Монстра в сейф-зону допускается, но может навлечь нападение этого монстра на Сейф-зону.

14 Выброс

Выброс – это волна энергии неизвестной природы, которая прокатывается по всем Зонам, убивает и превращает в зомбированных всех, кто не успел укрыться в убежищах. Выброс идет 15 минут, в течение этого времени покидать убежища **запрещено**.

О приближении выброса узнать заранее почти невозможно, только за 3-4 минуты до самого выброса будет оповещение по громкоговорящей связи на основных игровых точках.

Начало самого выброса – запуск нескольких залпов салюта. Если к этому моменту вы не успели укрыться в убежище – становитесь зомбированным.

Жилой лагерь не спасает от выброса, если на момент выброса вы находились в жилом лагере – вернувшись в игру, вы умираете и получаете статус «Зомбированного».

15 Убежища

Убежища – специально оборудованные укрытия от выброса, имеющие соответствующую вводную. Все убежища имеют ограничение по количеству мест внутри, точное количество указано во вводной. Убежища можно построить на базе любой группировки, подвале либо подземном бункере.

На время выброса убежища получают статус сейф-зоны.

16 Зомби

Став зомби, игрок должен считается убитым.

Зомбированные – люди, попавшие под влияние Красной Зоны. Крайне агрессивны, не ведут переговоров ни с кем. Зомбированным можно стать разными способами:

- попасть под Выброс;

- войти в Красную зону;
- подойти к большой воде ближе чем на 5 метров (лужа диаметром более 10 метров считается большой водой);
- по согласованию с мастером выйти играть за Зомбированных во время мертвяка;
- слышать «Зов Черного властелина» (см. Приложение Б).

Поведение. Основное отличие от обычных людей – они могут негромко разговаривать и общаться **только** между собой. То есть если вы кого-то окликнули и не услышали ответ, возможно, это зомбированный.

Зомбированные – это не классические голливудские зомби, которые жаждут мозгов, в Ареале они сохранили все свои навыки, которыми обладали до этого, они полноценные бойцы. Могут использовать тактические маневры, скрытно подбираться к базам, устраивать засады для уничтожения конкретных людей или групп. Важно, если зомбированные получили конкретную задачу – они будут выполнять только ее, например, сидя в засаде и ожидая группу Спецназа СБ, они пропустят всех, кроме нужной им группы.

Не могут изображать обычных людей, например, не приветствуют взмахом руки. Могут пользоваться рациями только для общения друг с другом на канале «Мертвяка».

Зомби могут использовать электроприборы без осколков.

Зомби восприимчивы к отравляющим веществам.

Живым игрокам **запрещено имитировать** поведение Зомбированных.

Зомби часто атакуют с криком «УРА!».

Если у них нет конкретной цели, только завидев чужака, сразу атакуют!

Зомбированные не считаются монстрами и, как и все, подвергаются их атакам.

Зомбированный сначала поражается также, как и обычный игрок, при поражении падает на 60 секунд, но в отличие от обычного персонажа, он не получает ранение и кровотечение и, если не был добит, встает через 60 секунд полностью здоровым.

Добить можно только ножом или иным LARP-оружием, имитируя глубокий порез в корпус или антуражное отрубание головы топором, забивание битой и т.д. Допускается добивание зомби с применением СХП оружия: для этого игроку необходимо находится на расстоянии не далее 3 метров от цели, произвести выстрел в воздух со словесным маркером «добить», чтобы в пылу и шуме боя вечно молодой понял, что добила именно его.

17 Монстры

На игре есть монстры (Приложение Д). Все монстры обладают силой, какой свет не видывал¹², поэтому их нельзя пленить, оглушить, а любой удар монстра наносит ранение (кроме медведя и унка), как от обычного оружия. Повторный удар монстра либо последующее «сжирание» – смерть (рекомендовано отыгрывать предсмертную агонию и истошные крики от «сжирания»). Монстры невосприимчивы к отравляющим веществам. Все монстры – игротехнические персонажи, поэтому иногда они будут стараться с вами взаимодействовать, вместо убийства монстр может дать вам вводную устную или письменную, которую вы обязаны отыграть. Стоит помнить, что монстры **неуязвимы** для обычного оружия. Гарантированно отпугнуть монстра можно только из изделия «Марк 5» либо **попыаться** отогнать несколькими очередями из СХП¹³.

Помните, монстра отыгрывает человек, не переигрывайте, пожалуйста, и уважайте друг друга. Во всех спорных моментах последнее слово остается за игротехом, отыгрывающим монстра, т.к. он досконально знает правила, касающиеся данного монстра.

Взаимодействуя с монстрами, **запрещается**:

- слепить монстров фонарями;
- стрелять в монстров из любого оружия (кроме изделия «Марк 5» или СХП¹³) или закидывать их гранатами;
- осознанно не реагировать на действия монстра или полученную от него вводную.

¹² Да, у нас бессмертные и неубиваемые монстры. Смириться с этим.

¹³ Стрельба также осуществляется в воздух под углом 45 градусов, как и в прочих случаях использования СХП.

Изделие «Марк 5» – это особое игровое устройство, позволяющее гарантированно отпугнуть монстра. Пользоваться изделием может только игрок с достижением Охотник (Приложение Е). Основное назначение изделия – это отпугивание монстров, человеку не наносит повреждения. Все изделия только мастерские и являются неизымаемым игровым имуществом, воровать их также **запрещено**.

После смерти игрока с изделием «Марк 5», игрок обязан принести его на Мастерку, где оно изымается.

18 Аномалии

На игре присутствуют аномальные зоны – специальные зоны, при попадании в которые без особой защиты, уникальной для каждой аномалии, игрок погибает.

Принцип действия аномалий и воздействия на персонажа описаны в Приложении В.

19 Радиосвязь

На игре разрешается использование **аналоговых** средств радиосвязи, но только на указанных ниже каналах и частотах:

22 (433.600) Мастер Группа, игротехи (выходить на этот канал можно только в экстренных случаях или для поиска Мастера) Прослушивать **запрещено**.

1 (433.075) Резервный канал Мастер Группы, использование **запрещено**.

2 (433.100) Резервный канал Мастер Группы, использование **запрещено**.

3 (433.125) Зомбированные и мертвяк (живым персонажам выходить на канал запрещено) Прослушивать **запрещено**.

4 (433.150) информация в игре

5 (433.175) информация в игре

6 (433.200) информация в игре

7 (433.225) информация в игре

8 (433.250) информация в игре

9 (433.275) информация в игре

10 (433.300) информация в игре

11 (433.325) информация в игре

12 (433.350) информация в игре

13 (433.375) информация в игре

14 (433.400) информация в игре

15 (433.425) информация в игре

16 (433.450) информация в игре

Запрещается:

- использование не оговоренных настоящими правилами каналов;
- использование шифрования, кодирования и фазокодоманипуляции сигнала;
- использование разноса несущих частот;
- использование цифровых стандартов радиосвязи;
- глушить и забивать канал;
- флудить.

20 Транспортные средства и прочие средства усиления

20.1 Во время игры могут использоваться только согласованные МГ авто/мото-транспортные средства двух типов: игровой транспорт и машины МГ.

20.2 Передвижение любого игрового авто/мото-транспорта днем (живого или мертвого) разрешается только по дорогам со скоростью не выше 20 км/ч, в ночное время – не выше 10 км/ч и **всегда с ближним светом фар (как минимум)**.

20.3 Движение любого игрового авто/мото-транспорта задним ходом разрешается только со скоростью не выше 5 км/ч и только после предупредительного однократного клаксона продолжительностью не менее 3 с.

20.4 Передвижение любого игрового авто/мото-транспорта вне дорог допустимо только при сопровождении пешим наблюдателем и только со скоростью до 5 км/ч. Маневр «живой» техники может сопровождать только «живой» игрок.

20.5 Разворот игрового авто/мото-транспорта на дороге, сопряженный с небольшим (до 4 метров) съездом с дороги выполняется на скорости до 5 км/ч¹⁴. При наличии растительности, способной скрыть ползунов – обязательно наличие пешего наблюдателя.

20.6 Игровому авто/мото-транспорту запрещено движение при ограниченной видимости (сквозь кусты/заросли/дым/туман).

20.7 Мертвый (уничтоженный) игровой авто/мото-транспорт передвигается только с включенной аварийной сигнализацией и минимальным светом фар, обязан предоставлять приоритет живому авто/мото-транспорту или игрокам. Он не может перевозить живых игроков или игровые предметы.

20.8 В случае «повреждения» игрового авто/мото-транспорта миной/растяжкой/гранатой¹⁵ – транспорт считается поврежденным, продолжать движение не может. Экипаж, находящийся снаружи получает ранение, экипажу, находящемуся внутри транспорта, повреждения не наносятся. Для «ремонта» транспорта необходимо выполнить пожизненную замену колеса, либо имитацию замены колеса сроком не менее 15 минут.

20.9 Уничтожение игрового авто/мото-транспорта осуществляется при помощи подрыва взрывчатки (радиус 5 метров).

20.10 При уничтожении игрового авто/мото-транспорта весь экипаж (находящийся снаружи и внутри) переводится в состояние агонии.

20.11 Поражение экипажа авто/мото-транспорта по общим правилам.

20.12 Автотранспорт защищает экипаж внутри от воздействия аномалий. Экипаж снаружи автотранспорта и экипаж мототранспорта поражается аномалиями согласно Приложению В.

20.13 Монстры не нападают на транспорт, но вспоминаем бэк и от медведя лучше валить как можно дальше.

20.14 Водители при управлении авто/мото-транспортом не могут находиться в состоянии опьянения. В случае сомнения – водитель продувается и освидетельствуется МГ на месте.

20.15 Машины МГ обозначаются желтыми проблесковыми маяками. Движение автотранспорта МГ осуществляется только с габаритными огнями и/или противотуманными фарами. Поражение транспорта МГ **СТРОГО** запрещено и карается пожизненным отстранением от игр проекта. **Машины МГ имеют приоритет движения перед всем игровым транспортом или игроками.**

20.16 Использование летательных аппаратов только по согласованию с МГ.

20.17 Стрельба по летательным аппаратам из любого типа оружия **СТРОГО** запрещена и карается пожизненным отстранением от игр проекта.

¹⁴ Кос, тебе это нахуй не нужно.

¹⁵ Стандартным правилам поражения, т.е. взрыв в радиусе 3 метров, касание не требуется.

На игре **обязательно ношение защитных очков**, выдерживающих в упор выстрел из страйкбольного (airsoft) оружия при скорости шара 150 м/с и массе шара 0,2 г. Игрок, находящийся без защитных очков на игровой территории будет удален с игры!

На игре **запрещено** использование приемов рукопашного боя, либо прочим образом осознанно наносить вред здоровью или имуществу других игроков. Также запрещено в бою хватать противника за оружие или пытаться его выбить.

Находиться на игровой территории в состоянии алкогольного или наркотического опьянения **запрещается**.

Запрещено брать в руки инициированную гранату после броска и использовать в качестве гранат срезанные растяжки.

ЗАПРЕЩЕНО пересекать и заходить за бело-красную сигнальную ленту, подобной лентой отмечены опасные места полигона. Дополнительно в темное время суток опасные места будут обозначаться красными ХИСами/светильниками.

КАТЕГОРИЧЕСКИ запрещено стрелять по стеклам и бить их или вызывать огонь на себя из-за стекол.

Стрельба без линии прямой видимости категорически **запрещена**.

Полигон достаточно травмоопасен, рекомендуем всегда смотреть под ноги, особенно в зданиях. В ночное время суток обязательно пользоваться фонариком.

Участнику рекомендуется иметь полис ОМС, а также минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.

При получении травмы или обострении хронического заболевания следует **немедленно обратиться к полигонному врачу**. На полигоне оказывается только первичная медицинская помощь. При необходимости будет произведена эвакуация в ближайшую больницу.

Запрещено разводить костры в лесу и в зданиях! Костры можно жечь **ТОЛЬКО** на открытых площадках в специально подготовленных бочках!

Полигон пожароопасен, во всех зданиях курить можно только при наличии пепельницы.

На всех основных локациях будут стоять металлические бочки для костров, несколько будет стоять на полигоне в разных точках, в случае если вы решили развести где-то костер – подойдите к мастерам, вам выдадут бочку, в которой это можно будет реализовать.

В случае, если **произошло возгорание, немедленно вызови МГ на оргканале и туши возгорание**. Неважно, из-за тебя это произошло или нет, пожары – это страшно.

Использование фонарей мощностью светового потока более 1000 люмен, ИК-фонарей мощностью более 3000 мВт **запрещено**.

Допускается использование **только** ИК-, либо красных ЛЦУ (лазеров) мощностью не выше 10 мВт.

На полигоне присутствуют как стационарные электроциты и сети промышленного электропитания, так и мобильные генераторы. **Ограничительные таблички и знаки, расположенные рядом с опасными частями подобных электроустановок, ОБЯЗАТЕЛЬНЫ к выполнению**. Также следует руководствоваться правилом «не знаешь – не лезь».

Токоведущие части электроустановок (генераторов и электроцитов промышленного электропитания) не должны быть доступны для случайного прикосновения, а доступные прикосновению открытые и сторонние проводящие части не должны находиться под напряжением, представляющим опасность поражения электрическим током (50 В переменного и 120 В постоянного тока) как в нормальном режиме работы электроустановки, так и при повреждении изоляции.

Электроустановки, представляющие опасность поражения электрическим током, **отмечаются черно-желтой сигнальной лентой и знаком об опасности поражения электрическим током**. В случае отсутствия дополнительных вводных около знака опасности,

взаимодействие (кроме отключения вилки из розетки) с такими электроустановками **ЗАПРЕЩЕНО**.

Не лезь на столбы уличного освещения **и не трогай проводку**. Она вполне может оказаться под напряжением.

Трассировка проводов и кабелей электропитания должна выполняться, исключая возможность их повреждения или создания препятствия для движения игроков.

При взаимодействии с электроустановками, в том числе проводами и кабелями, **ЗАПРЕЩАЕТСЯ** повреждение изоляции, кроме случаев слаботочных систем, для которых это четко указано в вводных к ним.

Использование дымов в зданиях, кроме цветных мастерских **запрещено**.

Смотри себе под ноги, в зданиях на полу могут быть дыры, провалы, опасный мусор или выступы, обязательно будет торчать арматура, битые стекла или штукатурка, которая вот-вот обвалится, и прочие моменты, которые присутствуют в старых строениях. Все что выглядит ненадежно, шатается, не внушает доверия – обходи стороной.

Всегда смотрите под ноги: внизу может оказаться яма, доска с гвоздями и т.п.

Будьте предельно внимательны и осторожны при преодолении бетонных развалин, также мы просим не начинать боевку против преодолевающих такие преграды игроков.

Входы на базы группировок должны быть открыты. Дверь может быть прикрыта, но чисто от ветра, без запираения каким-либо способом. Дверь должна открываться, если ее слегка толкнуть. Если база заперта и это помешало штурму, все находящиеся внутри считаются убитыми. Часть окон можно затянуть нетканкой, через такие окна нельзя стрелять, кидать гранаты и т.д., так же нельзя входить и выходить через них, нетканка моделирует стену.

Будьте внимательны, во многих окнах есть сохранившиеся стекла, в таких окнах нельзя делать бойницы или игровые входы, и уж тем более их нельзя бить!

Запрещено заваливать проходы и создавать какие-либо препятствия для движения внутри Баз.

«Грубый штурм», т.е. физически ломать окна, двери, либо стены **запрещено**, кроме случаев, оговоренных в настоящих правилах, либо четкого разрешения на подобные действия во вводной.

Негативных свойств метаморфиты сами по себе не имеют, но по неизвестной причине два одинаковых метаморфита могут войти в резонанс и потерять все свои свойства. Носить с собой или использовать можно не более **одного** метаморфита каждого наименования. Для активации и использования метаморфита (кроме филина и узла) необходим **непосредственный постоянный контакт с кожей**.

Осколок упавшего «метеорита» (осколок) необходим для работы любой электроники в желтой зоне, не является метаморфитом. После того как игрок нашёл осколок — он может обменять его на специальную наклейку на любой ролевой локации (бар, отдел закупок, чёрный рынок), у другого игрока, у которого есть излишки, или у перекупа.

Простые меты

Пустышка — Метаморфит с не выявленными полезными свойствами. Не вызывает особого интереса из-за отсутствия известных свойств.

Жук — распространенный Мет, вокруг которого не портятся продукты, из-за чего его обычно скупают в барах.

Примус — распространенный Мет, позволяет развести костер (костры можно жечь **ТОЛЬКО** на открытых площадках в специально подготовленных бочках) или пользоваться горелкой в Желтой Зоне. Хорошо изучен и не вызывает особого интереса.

Светлячок — распространенный Мет, позволяет освещать небольшое пространство вокруг УФ светом. Хорошо изучен, им активно пользуются различные поисковики.

Редкие меты

Родник — редкий Мет, избавляющий своего обладателя от жажды — позволяет пить простую воду без ограничений во всех общественных местах (таких как бары).

Грелка — редкий и дорогой Мет, выводит радиацию из организма полностью в течение 5 мин. При активации позволяет находиться в очаге радиации.

Филин — редкий и очень дорогой Мет, позволяет видеть живых существ, определяя их по тепловой сигнатуре тел в темноте. Необходим для использования ПНВ или тепловизора, без которого данные девайсы **нельзя** использовать.

Банка — медицинский метаморфит. При тактильном контакте способен выводить яды. Если, к примеру, яд попал в кровь, а антидота нет — то «Банка» просто незаменима. По эффективности превосходит все известные антибиотики, время лечения 5 минут непрерывного контакта с кожей. Не лечит побочки, болезни и наркозависимость.

Медсестра — медицинский метаморфит, достаточно распространенный. Приостанавливает Кровотечение, повышая свертываемость крови. Весьма полезна при Ранениях в отсутствии медикаментов. Допустим контакт не более 15 минут, в противном случае можно свернуть всю кровь в организме. При активации увеличивает время для перевязки с 60 секунд до 15 минут. При использовании Медсестры, персонаж не теряет подвижность и может продолжать бой, но при повторном попадании или потере мета — смерть сразу.

Пиявка — медицинский метаморфит, очень редкий. При тактильном контакте ускоряет регенерационные процессы в организме. Позволяет (при активации) в течение 5 минут полностью вылечить Ранение с Кровотечением, но в это время персонаж не может вести

боевых действий, хоть и может передвигаться (кроме бега). Частый контакт противопоказан, один персонаж может применять Пиявку не чаще чем раз в 2 часа, также противопоказано применение вместе с Медсестрой. Нарушение противопоказания приводит к преждевременному старению персонажа и переводит его в состояние агонии.

Живая вода – особо редкий метаморфит, с помощью которого, по слухам, можно возвращать из состояния зомби. Подробности узнаются на игре и игровым путем.

Энерджайзер – особо редкий метаморфит. При использовании дает владельцу прилив энергии, который возникает за счет мобилизации внутренней энергии организма, снимая с него **на 15 минут** все имеющиеся негативки, включая ранения.

По истечении 15 минут наступает «откат», когда организм, отдавший свои резервы, возвращается в исходное (до применения мета) состояние, и впадает в «энергетическую кому» (игрок теряет способность двигаться), при этом **все негативные эффекты** на игрока, использовавшего метаморфит, (до и во время использования мета) **суммируются**. Наступает путанность сознания, наблюдается затрудненное дыхание и замедленная речь. Данное состояние длится 10 минут, после чего организм приходит в норму.

Повторное безопасное использование «Энерджайзера» допускается через 2 часа после окончания «энергетической комы».

Если метаморфит был применен раньше 2 часов – то он сработает ровно как и при обычном использовании, но по окончании «энергетической комы», использовавший «Энерджайзер» человек начинает слышать «Зов Черного властелина» и уходит в красную зону, он становится зомби. Способ применения: Мет одноразовый. Использующий его человек, встряхивает веточку и прикрепляет ее у себя на амуниции на видном месте. При наступлении «энергетической комы» снимает мет, завязывает его в узел с видимыми заломами, чтоб обозначить его как «использованный» и выбрасывает.

Узел – редкий метаморфит. При контакте с обычными аккумуляторами позволяет им накапливать невероятные объемы энергии. При подключении к генератору базы, может заменить 10 осколков.

Отмычка – редкий метаморфит. Позволяет игроку игнорировать аномалию Оковы. Также при наличии данного метаморфита у игрока позволяет освободиться от любых способов связывания (изолента, наручники), т.е. если на игроке есть данный мет, то он может в любой момент, скинуть с себя изоленту или игнорировать надетые на него наручники. Обращаем внимание, что ключ от наручников физически вживлен в метаморфит.

Паутина – аномальные нити, располагаются только под открытым небом и только между теми объектами, между которыми не больше пяти метров.

Паутина отыгрывается тонкой ниткой, при любом контакте с которой игрок получает смертельное воздействие, в результате которого он умирает через 5 минут. Защиты нет никакой.

Паутину нельзя срывать или срезать, игрок держащий или кинувший предмет, коснувшийся Паутины, получает такое же воздействие, как если бы он сам коснулся Паутины.

Повышенная радиация. В Зонах радиации мало, в основном она расположена небольшими очагами в зданиях. Войти в Радиацию можно, но персонаж получает смертельную дозу облучения и умирает через 5 минут после входа. Есть метаморфит, помогающий бороться с радиацией. Никакие броне/костюмы/противогазы не защищают от Повышенной радиации.

Радиация заражает все пространство в радиусе 10 метров, либо помещение, где находится. Моделируется звуком «счетчика Гейгера», и желтым светом.

Соленоид – наиболее часто встречающаяся аномалия, как под открытым небом, так и в зданиях, бьет молнией на небольшое расстояние. Поражает ближайшего живого, перезарядка мгновенная.

Отыгрывается при помощи яркой вспышки синего света и громкого звукового сопровождения, схожего с ударом молнии. Принцип действия: когда игрок попадает в область аномалии, она моментально активируется, ближайший к аномалии (кто задел аномалию) сразу же считается убитым, если нет защиты. Специалисты ГНИЦ разработали специальный заземлитель (см. Приложение Г), имея который, игрок может пережить один удар Солеоида, второй удар УБИВАЕТ. Использованный заземлитель можно продать на любой ролевой локации.

Если работает только синий свет, то значит аномалия перезарядается и есть шанс проскочить.

Газовая аномалия – облако ядовитого газа, выжить в котором без СИЗ органов дыхания нереально. Бывает статична, но может и двигаться.

Моделируется характерным звуком шипящего газа, который невозможно перепутать. Спасают только надетые на голову противогазы/респираторы/другие дыхательные системы.

Если персонаж услышал данный звук, он обязан немедленно покинуть территорию или, если у персонажа есть противогаз, он обязан надеть его за 10 секунд (или до первого вдоха) и только потом продолжить движение, иначе персонаж считается убитым. Если надет только респиратор, то персонаж должен плотно закрыть глаза во избежание попадания газа на слизистую оболочку глаз и оставаться на месте, пока не прекратится звуковой эффект (характерный шипящий звук газа).

Висящий на снаряге/шее противогаз защиты не дает.

Жаровня – нагревает низшие формы жизни (игроков) до сверхвысоких температур. Встречается в основном в заброшенных зданиях. Срабатывает сама по себе, вне зависимости от того, есть кто рядом или нет.

Отыгрывается звуком пламени и красной вспышкой. Все, кто находился в помещении в момент вспышки, считаются убитыми. Спасает от Жаровни только специальный костюм, разработанный специалистами ГНИЦ, и только от одного воздействия (приблизительно 10 минут нахождения внутри), к костюму обязательна вводная.

Туча – одна из самых опасных аномалий в Ареале.

Отыгрывается при помощи яркой вспышки зеленого света и громкого звукового сопровождения, схожего со скрежетом разрываемого металла. Убивает сразу всех живых в радиусе 3х метров, либо находящихся в помещении. Специалисты ГНИЦ разработали специальный предохранитель (см. Приложение Г), имея который, игрок может пережить ОДИН удар тучи, второй удар УБИВАЕТ. Использованный предохранитель можно продать на любой ролевой локации.

Если работает только зеленый свет, то значит аномалия перезарядается и есть шанс проскочить.



Ареал. Сектор 13

Красный бронепоезд – крупная подвижная аномалия.

Встречается крайне редко, однако никакой защиты от нее нет, разве что бежать, сверкая пятками, в чащу.

Отыгрывается машинами МГ и полигонной команды с включенным оранжевым проблесковым маяком. Аномалия ранит любого игрока, находящегося в радиусе 10 метров от нее.

Бинт. Простой и доступный перевязочный материал. Для остановки Кровотечения после полученного Ранения необходимо полностью намотать на себя весь бинт (целиком¹⁶). Желательно наматывать бинт на руку или на ногу, даже если вам попали в корпус. Бинт должен быть намотан добротно, в случае если бинт размотался или скрутился в жгут – рана открылась, а вы умерли, следите за качеством перевязки. Снять можно самостоятельно, применив Медуху-А, Медуху-Б или боевой стимулятор (тогда ранение считается вылеченным) или вылечив Ранение во время операции.

Для остановки кровотечения можно использовать только игровые бинты, полученные в ходе игры. Запрещено повторно использовать бинты, лечат только новые. Привезенные с собой бинты использовать **запрещено!**

Аптечка (оранжевая аптечка, с браслетом лечения внутри. Без браслета это просто коробочка). Применяется для остановки Кровотечения. Браслет лечения крепите за лямку рюкзака или разгрузки. Снять можно самостоятельно, применив Медуху-А, Медуху-Б или боевой стимулятор (тогда ранение считается вылеченным) или вылечив Ранение во время операции. Пустые коробочки сдавайте на игровых локациях.

Х-Обезболивающие – препарат, созданный путем расслоения Нефти тип-Х, можно применять в бою, как Бинт и Аптечка останавливает Кровотечение, вызывая быструю регенерацию тканей. В шприц-тюбике будет браслет, который необходимо повесить на себя. Снять можно самостоятельно, применив Медуху-А, Медуху-Б или боевой стимулятор (тогда ранение считается вылеченным) или вылечив Ранение во время операции. Пустые шприцы сдавайте на игровых локациях.

Медуха тип А – препарат, созданный путем расслоения Нефти тип-Х, полностью излечивает полученное Ранение, альтернатива операции. Применять можно в поле, но после применения, персонаж не может вести боевых действий, хоть и может передвигаться (в том числе бегом) в течение 5-ти минут. Моделируется шприцом с пометкой. Для применения необходимо отыграть «укол», выдавив все содержимое шприца. Пустые шприцы сдавайте на игровых локациях. Пустые шприцы сдавайте на игровых локациях.

Медуха тип Б – препарат, созданный путем расслоения Нефти тип-Х, полностью излечивает полученное Ранение, а также может вывести персонажа из предсмертной Агонии (полное выздоровление). После применения действует сразу. Моделируется шприцом с пометкой. Для применения необходимо отыграть «укол», выдавив все содержимое шприца. Пустые шприцы сдавайте на игровых локациях.

Х-Антидот – препарат, созданный путем расслоения Нефти тип-Х, лечит отравления и побочки сразу после использования (не лечит болезни и наркозависимость). Для применения необходимо выдавить всю жидкость из шприца. Пустые шприцы сдавайте на игровых локациях.

Яд. Персонажа можно отравить, использовав «Яд» – пакетик соли с наклейкой в виде черепа. Если вы что-то съели или выпили чрезмерно соленое – наступает отравление, через 5 минут – смерть.

Сыворотка правды – специальный препарат, после введения которого персонаж обязан ответить на три вопроса развернуто. Моделируется шприцом с пометкой. Для применения необходимо отыграть «укол», выдавив все содержимое шприца. После

¹⁶ Покамест окаянный бинт не иссякнет

применения игрок чувствует полное расслабление и непреодолимое желание рассказать спрашивающему всю правду без утайки. Пустые шприцы сдавайте на игровых локациях.

Асклепий – препарат, созданный путем расслоения Нефти тип-Х. При использовании в течение первых 5 минут после смертельного удара монстра переводит игрока (убитого монстром) из мертвого состояния в состояние агонии. Истользуется на пораженном игроке другим игроком! Если монстр отыграл «сжирание» – препарат не поможет. Моделируется шприцом с пометкой. Для применения необходимо отыграть «укол», выдавив все содержимое шприца. Пустые шприцы сдавайте на игровых локациях.

Боевой стимулятор – препарат, созданный путем расслоения Нефти тип-Х, обладает всеми свойствами медухи тип Б, а также на 15 минут игрок не восприимчив к Радиации и одному попаданию шара или ножевой атаки. **Свойства от нескольких стимуляторов не суммируются.** Моделируется шприцом с пометкой. Для применения необходимо отыграть «укол», выдавив все содержимое шприца. Пустые шприцы сдавайте на игровых локациях.

Дистанционный транквилизатор применяется путем попадания из специального бластера, который отыгрывается заантураженным игрушечным оружием (Nerf). Игрокам **запрещено** привозить свои Нерфы, на игре допускается использование только мастерских нерфов. При попадании дистанционного транквилизатора жертва должна упасть, закрыть глаза и в течение 5 минут не может двигаться. При этом жертва слышит (но не видит) все что происходит вокруг. Попадание транквилизатором в СИБЗ игнорируется, однако попадание транквилизатором в незащищенное СИБЗом место работает в полном объеме.

Важно! Если вы встретите порождение Ареала, которое будет стрелять в вас из игрушечного оружия (Nerf), вы должны отыграть последствие в соответствии с правилами поражения дистанционным транквилизатором.

Контактный транквилизатор в отличие от дистанционного моделируется шприцом с пометкой. Для применения необходимо отыграть «укол», выдавив все содержимое шприца. Действует контактный транквилизатор так же, как и дистанционный. Пустые шприцы сдавайте на игровых локациях.

Заземлитель – разработанное специалистами ГНИЦ изделие ЭП-5 (энергопоглотитель образец №5), одноразовое средство для защиты от аномалии Соленоид. **В активированном состоянии способно разово принять на себя удар Соленоида.**

Моделируется антуражным контейнером и подсветкой синего цвета. Действует только на одного игрока (носителя) и только один раз. После срабатывания становится бесполезным. Но его можно перезарядить – в игровом баре. Время перезарядки 1 час. Стоимость договорная.

Работает только если был активирован. Инструкция по эксплуатации размещена на нижней части изделия и является вводной. Если вы попали в зону действия аномалии и контейнер просто лежал у вас в кармане – вам не повезло.

Предохранитель – разработанное специалистами ГНИЦ изделие ЭП-7 (энергопоглотитель образец №7), одноразовое средство для защиты от аномалии Туча. **В активированном состоянии способно разово принять на себя удар Тучи.**

Моделируется антуражным контейнером и подсветкой зеленого цвета. Действует только на одного игрока (носителя) и только один раз. После срабатывания становится бесполезным. Но его можно перезарядить – в игровом баре. Время перезарядки 1 час. Стоимость договорная.

Работает только если был активирован. Инструкция по эксплуатации размещена на нижней части изделия и является вводной. Если вы попали в зону действия аномалии и контейнер просто лежал у вас в кармане – вам не повезло.

Костюм защитный жаропоглощающий – разработанное специалистами ГНИЦ изделие ЖП-10 (жаропоглотитель комбинированный образец №10). На короткое время



Ареал. Сектор 13

позволяет оператору костюма находиться в аномалии жаровня. Время пребывания 10 минут. После чего начинается необратимый процесс перегрева, вызывающий неизбежную смерть носителя в страшных муках.

Шовный материал – специализированный медикамент, которым может пользоваться только медик (Приложение Ж).

Морфий – специализированный медикамент, которым может пользоваться только медик (Приложение Ж).

Адреналин – специализированный медикамент, которым может пользоваться только медик (Приложение Ж).

Монстры в Ареале обычно¹⁷ направлены на социальные взаимодействия и редко стремятся просто убить игрока. МГ убедительно просит отыгрывать взаимодействие с монстрой. Не стоит смеяться над ней, откалывать шутки и прочее. Пришел Генерал на базу, будьте добры построиться и окунуться в армейский дрюч. Пришел Малыш – поиграйте с ним. Пришел Медведь – прячьтесь по углам, лезьте под столы и сидите тихо, а лучше убегайте со всех ног.

В тех случаях, когда игротех, отыгрывающий монстру, поймет, что игрок решил подзабыть на отыгрыш – неизбежно последует ответная реакция. Игра «морская фигура замри» вызывает неконтролируемый приступ ярости у монстров.

Помните, монстра отыгрывает человек, не переигрывайте, пожалуйста, и уважайте друг друга. Во всех спорных моментах последнее слово остается за игротехом, отыгрывающим монстра, т.к. он досконально знает правила, касающиеся данного монстра.

Сторож

Монстр. Обладает беспрецедентной силой (одно касание корпуса – ранение, два касания – смерть). Способ убийства неизвестен.

Отличительные черты:

- охраняет территорию, которую считает своей;
- часто для атак использует подручные предметы и ларповое оружие, в таких случаях удар смертелен, игнорирует свойства СИБЗ;
- издает смех, похожий на смех больного из психиатрической лечебницы.

Малыш

Монстр. Обладает необычайной силой (одно касание корпуса – ранение, два касания – смерть). Способ убийства неизвестен. Можно отогнать из СХП, но он вполне может воспринять это как попытку с ним поиграть, а может обидеться. Обидеть Малыша может каждый, не каждый успеет извиниться, так что думайте, что делаете.

Отличительные черты:

- любит поиграть и обмениваться разными предметами (в основном меты, но можете попробовать что-то еще);
- склонен к общению, но на ваш страх и риск. Общается на уровне пятилетнего ребенка, наигравшись обычно уходит.

Профессор

Монстр. Обладает парадоксальной силой (одно касание корпуса – ранение, два касания – смерть). Способ убийства неизвестен.

Отличительные черты:

- любит меты и осколки. Может отвлечься на подаренный метаморфит/осколок, если такого мета в его коллекции еще нет;
- носит белый халат;
- часто покашливает;
- в зданиях наиболее опасен.

При встрече лучше сбиться в кучу и начать читать какую-нибудь лекцию, тогда есть большая вероятность, что профессор послушает и пройдет мимо, но, если вы начинаете нести откровенный бред – пеняйте себя.

Медведь

Монстр. Обладает чудовищной силой (одно касание корпуса – смерть, если игротех не выдал вам другой вводной). Способ убийства неизвестен.

Отличительные черты:

¹⁷ Но не всегда, возможно в настоящий момент он жаждет только убийств

- мутировавший медведь;
- можно попробовать отвлечь сладким (сгущенка, шоколад), тогда возможно у вас будут дополнительные пять минут, но самый надежный способ – убежать или спрятаться.

Волчица

Монстр. Обладает феноменальной силой (одно касание корпуса – ранение, два касания – смерть). Способ убийства неизвестен.

Отличительные черты:

- мутировавший волк;
- возможно приручить для выполнения разовых заданий, способ узнается игровым путем;
- можно попробовать отвлечь куском мяса (от раненого товарища до «пожизневого» мяса), но самый надежный способ – убежать или спрятаться.

Генерал Воронин

Монстр. Обладает исключительной силой (одно касание корпуса – ранение, два касания – смерть). Способ убийства неизвестен.

Отличительные черты:

- носит генеральский китель;
- при встрече желательно встать по стойке смирно и доложить кто вы и что происходит, тогда с большой вероятностью вас не тронут, но возможно монстр не в духе – тогда вас спасут только быстрые ноги, а не знание строевого устава.

Сказочница

Монстр. Обладает фантастической силой (одно касание корпуса – ранение, два касания – смерть). Способ убийства неизвестен.

Отличительные черты:

- женщина в черном плаще и противочумной маске с клювом;
- сама никогда не атакует первой;
- по неизвестной причине часто пытается вступить в диалог с людьми: если она подошла конкретно к вам, то скорее всего вам предназначается какая-то информация;
- не любит резких движений и громких звуков;
- может очень быстро стать раздражительной.

Унк

Монстр. Малоизученная мутированная форма жизни. Данный вид мутантов слабо изучен по причине высокой опасности, которую данный вид представляет для жизни человека. Существует теория, что это дети умершие в красной зоне и тут же ею воскрешенные. Научного подтверждения этого нет. Местом обитания считается красная зона, но опять же, научного подтверждения этому нет. Их неоднократно видели и в желтой зоне. Считается, что УНК приходит, чуя чью-то смерть. Но это больше теория, чем научно доказанный факт. Интеллектуальная развитость УНКа не изучена в связи с высокой опасностью объекта. До конца не ясно, считать ли этот объект живым или мертвым. Помните, оружие УНКа звук и ультразвук, от него не спасут ни стены, ни другие естественные или искусственные барьеры, только расстояние.

Отличительные черты:

- выглядит как маленький ребенок;
- чаще всего сидит где-то на возвышенности; на деревьях, на крыше зданий.

Но скорее вы услышите УНКа, чем увидите. Если вы слышите детский плач, найдите УНК рядом. Бегите как можно дальше в противоположную сторону от звука. Если вам не повезло настолько, что вы услышали истошный крик – это значит, что вы испугали УНКа и **вы мертвы**. Помните, УНК отыгрывается электроникой, не надо устраивать на него охоту, если это не предусмотрено сюжетом.

Сумасшедшая

Монстр. Обладает неслышной силой (одно касание корпуса – ранение, два касания – смерть). Способ убийства неизвестен.

Отличительные черты:

- женщина в смиренной рубашке с ребенком на руках;
- лучше держаться на приличном расстоянии, т. к. ребенок на ее руках предположительно УНК. Его крик убивает мгновенно и на расстоянии. Если вы находились в этот момент **на прямой видимости Сумасшедшей и слышали звук крика УНКа – сразу смерть**, вам не повезло;

- часто ищет пропитание для своего ребенка, который непрерывно плачет. Если вам удастся накормить ребенка – она скорее всего уйдет. Тут все на отыгрыш – в первую очередь ваш. Если начнете шутить: давайте дадим ему водки – получите билет в мертвяк.

Фронтвик

Ветеран Великой Отечественной войны Макар Петрович, родом из деревни Кедва. Он нашел аварийный маяк, устройство, которое согласно заложенным в него принципам, должно было подвергнуть низшую форму жизни целевой трансформации, однако развитие трансформации пошло по иному пути.

Фронтвик не является монстром как таковым, скорее его можно отнести к аномалии. Он может спокойно передвигаться во время Выбросов. Живет, предположительно, в Эпицентре.

Отличительные черты:

- нападает как на людей, так и на зомбированных;
- ходит в основном неторопливо, словно на прогулке;
- носит форму красноармейца времен Великой Отечественной войны;
- вооружен ППП, из которого стреляет точно и на большие расстояния;
- стремится прекратить боевые действия любыми средствами;
- на поселения людей сам не нападает, но, если по нему был открыт огонь с базы – может напасть и зачистить всех без разбору.

Фронтвик **неубиваем** по нему бесполезно стрелять и применять гранаты или другие способы поражения, в том числе и в ответ на его выстрелы. В случае открытия огня по Фронтвику – может перейти на бег и убить агрессора. **Фронтвик может убивать голосом.**

Иные порождения Ареала

В правилах указаны не все монстры и порождения Ареала. Сюжет игры может привести к появлению иных причудливых персонажей, которые всяко не являются простыми людьми. Это могут быть новые монстры или прочие странные создания. Отличить их от обычного игрока не составит труда, все очевидно. При встрече с такими созданиями не надо зажимать гашетку привода и стрелять в них пока гирбокс не задымится. Они приравниваются к монстрам, вы можете стрелять в них только из изделий Марк 5 или СХП, а там уж будет видно, сработало или нет. Удары таких созданий приравниваются к ударам монстров, если не получено иной вводной.

На игре существуют специальности, некоторым из которых можно научиться по ходу игры. Место и способ обучения узнается игровым путем.

Один персонаж может быть обладателем не более двух специализаций, кроме случаев, указанных ниже. Информация о наличии навыков и специальностей отражается только в профиле персонажа на сайте проекта и является единственным подтверждением наличия специальности. Нет отметки на сайте – нет умения, однако мы не запрещаем в данном случае обманывать и убеждать других игроков, что вы обладаете некоторыми умениями.

Пример: Вы можете убеждать всех, что обладаете навыками инженера-строителя и умеете строить убежища, однако подойдя к куче материалов – просто разведете руками и неловко улыбнетесь.

На игре присутствуют следующие специализации:

Охотник – персонаж, умеющий пользоваться изделием «Марк 5». Знающий малоизвестные повадки монстры.

Ученый – персонаж, умеющий работать в лаборатории, заниматься научным крафтом.

Хакер – персонаж, получающий бонус при расшифровке электронной информации, а также способный взламывать базы данных противника и электронные счета.

Взломщик – персонаж, умеющий взламывать все типы замков. Набор отмычек и иные специальные устройства для взлома являются неизъемым игровым имуществом, однако в случае смерти игрок обязан **сдать их на Мастерке**;

Подрывник – персонаж, умеющий взрывать базы, двери и иные объекты. Только подрывник может и умеет пользоваться бомбой, взрывчаткой, а также устанавливать мины и растяжки.

Медик – персонаж, умеющий осуществлять полевые и стационарные операции, а также лечить болезни и осуществлять различную медицинскую деятельность (см. Приложение И).

Обладатель гена Кугельштайна – персонаж, умеющий работать с контактной парой. Единственный навык, которому невозможно научиться. Ген либо есть, либо нет. Только обладатель гена способен получить 3 специальности.

Инженер-строитель – персонаж, умеющий строить и улучшать убежища, а также иные сооружения.

Контрразведчик – персонаж, имеющий бонусы, связанные с допросами и пытками.

Во время допроса может задать 4 вопроса, на которые обязаны ответить честно и развернуто. При допросе контрразведчик имеет право соврать на один из вопросов по своему желанию. В случае допроса одним Контрразведчиком другого – бонусы отменяются.

Нефтяник – персонаж, умеющий заниматься нефтедобычей с помощью нефтяных вышек.

Агроном – персонаж, умеющий выращивать уникальные растительные культуры в условиях Ареала.

Безопасность медика

В условиях боевых действий оказывать помощь следует в максимально безопасной в данной ситуации обстановке.

Если вы погибните – помощь раненым оказывать будет некому.

Используйте естественные и искусственные укрытия. Желательно организовать эвакуацию раненого в безопасное место с минимальной угрозой для вашей жизни. В случае, если нет условий – то найдите тех, кто обеспечит вам прикрытие.

Процесс оказания помощи

При ранении в любую часть тела:

Узнать у игрока тип ранения.

Приступить к оказанию помощи.

Дать указания для эвакуации раненого.

Экипировка медика

Выдается мастерами:

- сумка для инвентаря;
- имитация капельницы;
- бинты (рекомендуется достать от 10 шт.) для перевязки конечностей/корпуса – по старту можно получить несколько штук;
- адреналин (сколько сможете достать) – у мастеров по старту можно получить два шприца.

- шовный материал (имитация ран) для операций на конечностях и корпусе;

- медицинская маска;

- резиновые перчатки.

Привозит игрок:

- блокнот для записи пациентов;

- часы с секундомером;

- стикеры для записи времени и типа помощи;

- широкий скотч для перевязки ран и крепежа стикеров;

- ручка для записей в блокнот;

- маркер для записи на бинте/стикере/теле;

- ножницы;

- маленький фонарик для проверки реакции и осмотра при плохой освещенности;

- зажимы, пинцеты, иглодержатель и другой антураж – опционально.

При смерти **экипировка медика не сбрасывается**, но это игровое имущество, поэтому его могут у вас отобрать. Если после вашей смерти, игрок вас обыскивает и просит что-то ему отдать – вы обязаны это сделать.

Шовный материал – изделие, имитирующее ранения разной степени тяжести.

Запрещено использовать повторно: если у вас они закончились – значит закончились необходимые медикаменты и следует искать новые.

Важно! После операции использованный шовный материал нужно сдавать мастерам или на ролевые локации.

Стабилизация

Когда игрок находится в состоянии «Агонии», наступает звездный час медика! Игрока может «стабилизировать» персонаж-медик, для этого он:

- накладывает бинт (снимает наложенный ранее бинт и заменяет его на новый);
- производит имитацию укола «Адреналина» (специальный шприц с пометкой «Адреналин»).

С момента, когда медик **начал** производить действия по стабилизации, время агонии останавливается. И у медика есть 3 минуты на стабилизацию раненого.

Ареал. Сектор 13

Стабилизированный медиком игрок теперь может (30 минут):

- стрелять из оружия (которое не требует двух рук);
- разговаривать, пользоваться рацией.

Повторное ранение приводит к смерти.

Стабилизированный медиком игрок все еще не может (30 минут) самостоятельно передвигаться.

Если в течение 30 минут не провести операцию – игрок умирает. За это время медик должен или организовать доставку персонажа в стационар и там провести операцию, или провести полевую операцию.

Полевая операция или операция в стационаре.

Операция проводится только персонажем, являющимся медиком, и только стабилизированному раненому.

Поддержание состояния раненого, дающие бонусное время на операцию:

Операция в стационаре – (+ 8 минут)

Наличие мета «Медсестра» – (+1 минута)

Ассистент – обычный человек – (+ 30 секунд)

Ассистент – медик – (+1 минута)

При ранении головы замена бинта – (+1 минута)

При ранении в корпус замена бинта – (+1 минута)

При ранении конечностей замена бинта – (+ 30 секунд)

При ранении в корпус снять СИБЗ, разгруз, верхнюю одежду – (+ 2 минуты)

При ранении в конечность наложить жгут – (+ 2 минуты)

Укол морфия – (+ 30 секунд)

Повторный укол морфия – (+ 30 секунд), при этом оперируемый получает побочку

Повторный укол адреналина – (+ 30 секунд)

Постановки капельницы – (+ 1 минута). Катетер фиксируется пластырем/скотчем к руке, **колоть никого и ничем не надо.**

Уменьшающие время операции модификаторы:

Ранение ножом – (– 30 секунд)

Ранение топором, лопатой – (– 1 минута)

Ранение получено от монстра – (– 4 минуты)

Ранение гранатой (очаг взрыва) – (– 4 минуты)

Ранение огнестрельным оружием, осколком гранаты – (– 2 минуты)

Ранение в голову – (– 3 минуты)

Ранение в корпус – (– 2 минуты)

Ранение в конечность – (– 1 минута)

Если операция началась спустя 10 минут после стабилизации – (– 1 минута)

Если операция началась спустя 15 минут после стабилизации – (– 2 минуты)

Если операция началась спустя 20 минут после стабилизации – (– 3 минуты)

Если операция началась спустя 25 минут после стабилизации – (– 4 минуты)

Если операция началась спустя 30 минут после стабилизации – (– 5 минут)

Все результаты расчетов записываются на типовой бланк (история болезни), и только после этого можно приступать к операции. Оперировать без заполненной истории – значит вызвать гнев игротехника и смерть пациента. **Бланк представляет собой уже готовую таблицу (со всеми подсказками)** для заполнения всех модификаторов, т.е. запоминать все временные показатели не требуется. Бланки выдаются медикам в необходимом объеме до игры.

Заполненный бланк (история болезни) является игровым документом со всеми последствиями.

Ход операции

Больной укладывается на операционный стол, полностью, за исключением операционного поля, накрывается простынями. Потом на открытый участок помещается соответствующая укладка шовного материала и начинается отсчет времени. Во время полевой операции все так же, как и в стационаре, кроме накрытия простыней.

Работа с шовным материалом (имитацией ран)

Внутри укладки находится имитация раны, в ней имеется разрез произвольного размера или всего лишь одна (или несколько) маленьких дырочек – входных отверстий от пуль. За каждым отверстием лежит причудливый раневой канал, в котором и застряла пуля. Врач должен вытащить все пули и ушить раны за установленное время. В ходе работы рану можно расширять – главное успеть все достать и все аккуратно зашить. Медик должен ровно зашить разрез за установленное время, используя кривую хирургическую иглу и иглодержатель.

Если шов получился ровный и красивый, хвостики от ниток имеют одинаковую длину и уложены на одну сторону, края раны никак не прорезает, то операция прошла успешно, и через 15 минут пациент считается полностью здоровым.

Если врач аккуратно зашил больше половины раны или накосячил со швом – операция прошла успешно, но с некоторыми осложнениями: пациент вслепую тянет из соответствующей банки карточку осложнений, читает эффект и должен отыгрывать это осложнение в течение следующего часа.

Побочки пациент тянет у медика.

Если зашить удалось меньше половины или шов расползается на глазах, пациент умирает.

Если медик не уложился в отведенное время или совершил ошибку при операции, пациент умирает.