

МОДЕЛЬ ОРУЖИЯ И БРОНЕЗАЩИТЫ

ДОПУСКАЕМОЕ И ИСПОЛЬЗУЕМОЕ ОРУЖИЕ

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

Имитация огнестрельного оружия (привода):

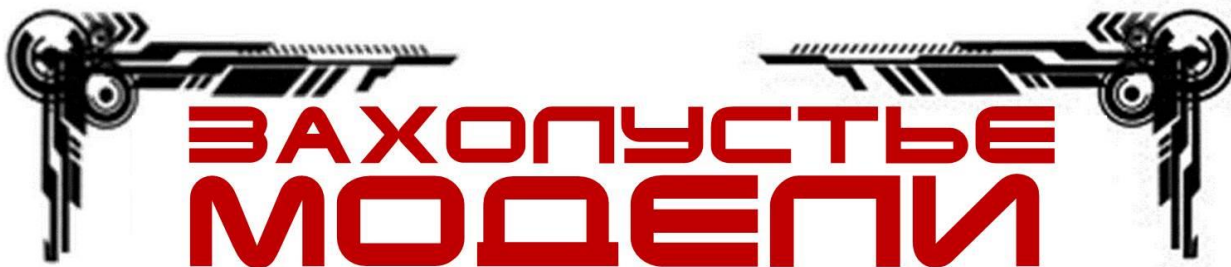
1. К участию в игре допускается аирсофт оружие, приспособленное для стрельбы пластмассовыми шариками ВВ калибра 6 мм. и 8 мм. Дульная энергия Оружия не должна превышать 3 Дж. Скорость шарика на выходе из канала ствола не должна превышать:
 - Для автоматического оружия и пистолетов – 160 м/с. Для длинноствольного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

Имитация холодного оружия:

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

Пиротехника:

1. Для изготовления имитаций гранат и мин разрешается применение петард только промышленного производства, прошедших государственную сертификацию в РФ, и имеющих в свободной продаже на территории РФ.



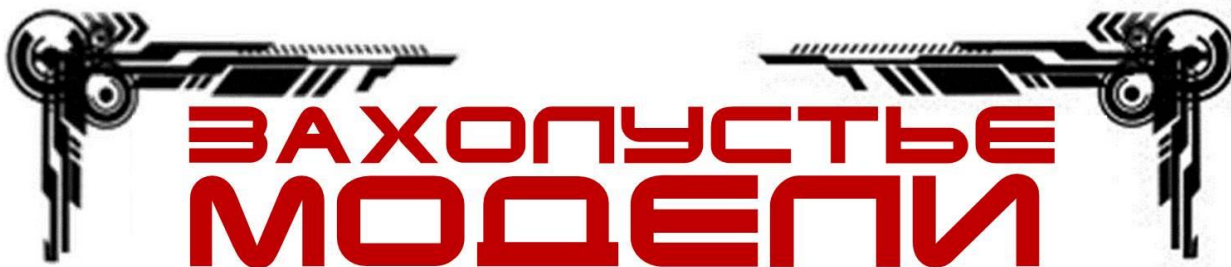
2. Допускается имитация своим внешним видом похожая на реально существующий прототип и созданная на базе петард до "Корсар № 4" включительно, без дополнительных эффектов в виде искр, звука и т.п., где поражающим элементом являются шары калибра 6 мм ВВ весом до 0,20 гр либо цельный горох.
3. Количество носимых игроком ручных гранат, тагов, мин, ограничено и не должно превышать четырёх штук суммарно. Количество дробовых тагов не ограничено.
4. Игровая пиротехника должна пройти проверку перед игрой у ответственного по пиротехнике на играх. Запрещается одновременный подрыв растяжек и мин, находящихся на расстоянии ближе 20 см друг от друга.
5. На играх допускается применять промышленно изготовленные дымовые шашки и гранаты без внесения дополнительных изменений в конструкцию. Шашки черного дыма, иные дымовые, маскирующие, отравляющие и прочие химические средства на играх запрещены. Сертифицированные дымовые шашки (белый дым) к использованию разрешены.
6. Запрещено применение дымовых шашек в помещениях и задымление помещений путем наружного инициирования.
7. Разрешено обезвреживать мины и растяжки путем однократного аккуратного перерезания провода. Помните это часть материального имущества игрока, которую он должен иметь возможность впоследствии восстановить. При это трогать (перемещать, красть, портить и т.д.) мины, гранаты и пульт (машинку) запрещено.
8. Разрешено использование гранатометов дробового типа, работающих на Грингазе (без согласования с мастерами) и на CO2 (строго по согласованию с мастерами). Разрешены сертифицированные, промышленно изготовленные таги, воги. Запрещена стрельба прямой наводкой по игрокам.
9. Игровая граната или мина наносит игровые повреждения в радиусе 3 метров (диаметр 6 метров) или всем находящимся в помещении размером до 40 кв. метров (для помещений свыше 40 кв. метров и коридоров, действует принцип открытого пространства), приводит к тяжёлому ранению всех не экипированных в бронекостюмы (носителей бронекостюмов вводит в состояние оглушения), исключения в случае наличия имплантов, препаратов, устройств, мутаций отражённых в Таблице Имплантов, Таблице Препаратов, Таблице Устройств, Таблице Мутаций).
10. Контактные таги запрещены к использованию.

Уникальное парализующее оружие:

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

Уникальное холодное оружие:

- Уникальным холодным оружием считаются Плазменные Резаки тематически выполненные в виде протектированного оружия весом не более 1000 г. и длиной не более от 45 до 120 см. без прощупываемых твердых и острых кромок, обладающего световой индикацией по всей ударной части и переключателем режимов работы (аналогичным образом должно быть подготовлено вооружением или конечности Мутантов и Иных для получения спецификаций по повреждению легко бронированных целей) с обязательным согласованием с мастером по антуражу не позднее, чем за две недели до игры.



- Плазменный Резак способен выводить из строя однократным ударом по Правилу Рубашки легко бронированные цели (не распространяется на тяжело бронированные цели).
- Плазменный Резак наносит повреждения бронированным целям только при нахождении во включенном (подсвеченном) состоянии.

Уникальная пиротехника:

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

ДОПУСКАЕМАЯ И ИСПОЛЪЗУЕМАЯ БРОНЕЗАЩИТА

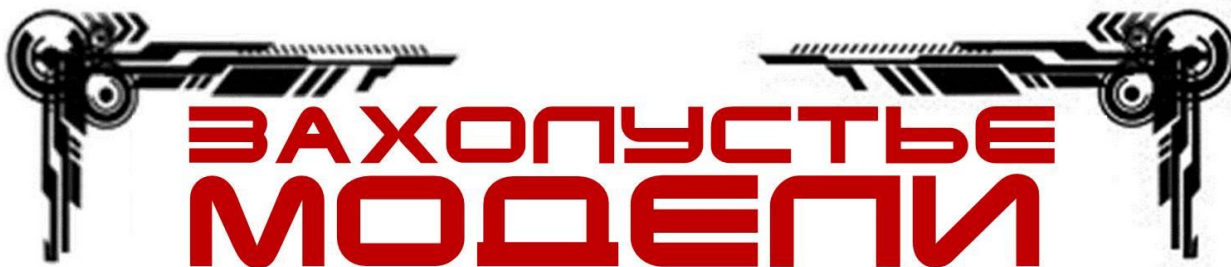
Организаторами к процессу игры допускаются все виды весовой современной бронезащиты, а также тематически выполненная альтернатива с вознаграждением наличия последней выбором одного особого свойства из Таблицы Свойств Бронезащиты.

Бронежилеты:

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

Бронекостюмы:

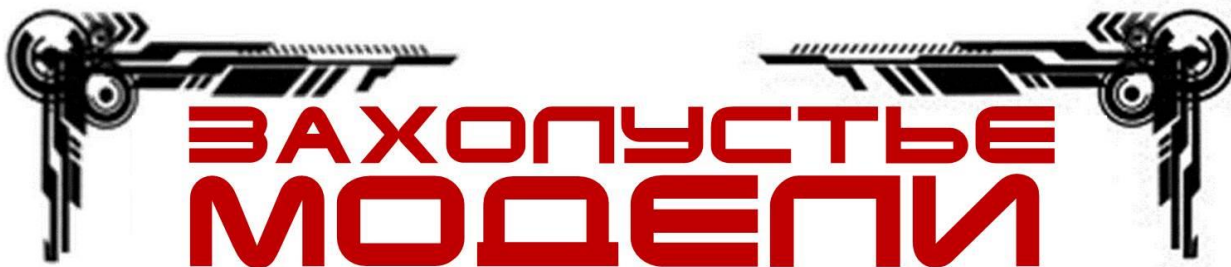
1. В качестве защитного снаряжения можно использовать качественно выполненные тематические бронированные костюмы с согласованием внешнего вида и стандартов агрегатного состояния с мастером по антуражу не позднее чем за две недели до игры.
2. Запрещено снимать шлем бронекостюма вне помещения любой населённой локации. В случае боевых действий на территории любой населённой локации, шлем должен быть надет. В случае снятия шлема игрок обязан сразу же надеть защитные очки. Отсутствие шлема на любой населённой локации, является снижением спецификаций бронекостюма, до общих правил



- поражения гранатами, минами, штурм-зарядом, но стрелковое поражение бронекостюма в датчик сохраняется.
2. Все типы бронекостюмов поражаются игровой гранатой или миной в радиусе 3 метров (диаметр 6 метров) или в помещении размером до 40 кв. метров, что приводит к оглушению носителя на пятнадцать секунд.
 3. **Легкий бронекостюм** должен обеспечивать покрытие 80% тела, обладать глухим шлемом и иметь толщину основного бронепокрывтия (больше 60%), либо толщину по всем краям брони не менее 10мм.
 4. **Легкий бронекостюм** должен быть оборудован датчиком попаданий, размещенным на спине в районе лопаток, обладающим счётчиком и звуковой индикацией попаданий, с твердой сенсорной пластиной в форме квадрата (сторона 261 мм.) или круга (диаметр 295 мм.), настроенным на 20 попаданий и обладающим таймером обнуления попаданий 60 минут.
 5. **Легкий бронекостюм** позволяет носителю передвигаться исключительно шагом, либо быстрым шагом.
 6. Обладателю **легкого бронекостюма** запрещается перекрывать сенсорную плоскость датчика.
 7. **Легкий бронекостюм** позволяет носителю вести прицельную стрельбу, если это возможно физически, либо при помощи целеуказателей.
 8. **Легкий бронекостюм** предоставляет носителю выбор одного особого свойства из Таблицы Свойств Бронезащиты (в отдельных случаях три свойства).
 9. **Легкий бронекостюм** поражается:
 - двадцатью попаданиями в устройство фиксирования попадания (тарелка), что сопровождается звуковой и световой индикацией.
 - уникальным холодным оружием по Правилу Рубашки.
 - подрывом штурм-заряда
 10. **Тяжёлый бронекостюм (силовая броня)** обладает негабаритной конфигурацией, должен обеспечивать покрытие 95% тела, обладать глухим шлемом и устройством Питающего Элемента размещенном на спине. Должен визуально увеличивать силуэт оператора не менее чем в полтора раза.
 11. Тяжёлый бронекостюм позволяет носителю передвигаться шагом и вести стрельбу «от бедра».
 12. Тяжёлый бронекостюм предоставляет носителю выбор шести особых свойств из Таблицы Свойств Бронезащиты.
 13. Тяжёлый бронекостюм оглушается подрывом игровой гранаты или мины на пятнадцать секунд.
 14. Тяжёлый бронекостюм оглушается подрывом штурм-заряда на десять минут.
 15. Тяжёлый бронекостюм поражается ручным отключением Кабеля от Питающего Элемента

Штурмовые щиты:

1. К игре допускаются оригиналы и реплики штурмовых щитов весом не менее 10 килограмм (исключение допускается игроку обладающему соответствующим свойством из Таблицы Свойств Бронезащиты) или невесовые тематически выполненные аналоги с обязательным согласованием последних с мастером по антуражу не позднее чем за две недели до игры.
2. Щит можно использовать в качестве укрытия от попаданий из стрелкового оружия, осколков от гранат с расстояния более 3 метров и от холодного оружия.
3. Запрещается использовать в паре с щитом любое оружие автоматического действия (исключение: пистолеты с режимом автоматической стрельбы), а также оружие реального применения которого требует использования двух рук. Исключение допускается игроку в бронекостюме обладающему соответствующим свойством из Таблицы Свойств Бронезащиты.
4. В случае взрыва гранаты на расстоянии ближе трёх метров или попадания из подствольника, когда ни один из поражающих элементов не поразил щитоносца, щит считается разбитым. Щитоносец обязан в течение не более 5 секунд положить щит на землю/пол и продолжить бой без него. Примечание: если граната взорвалась на указанном расстоянии с внутренней стороны щита, то и



- щитоносец (а также все игроки за щитом в радиусе поражения гранаты) считается мертвым и щит сломанным одновременно.
5. Щит является отремонтированным только после доставки его на свою базу. В случае, если бой произошел на своей базе, щит считается отремонтированным только после того как все враги (живые и мертвые) покинут территорию базы, а бой будет окончен.
 6. Разрешается теснить щитом, подставлять под удары холодным оружием.
 7. Запрещается применять щит в качестве холодного оружия, наносить им удары.
 8. Запрещается наносить удары по щиту каким-либо иным оружием кроме холодного. Не допускаются удары прикладом, ногами или руками. Допускается хватать и удерживать щит за край.
 9. Запрещается использовать в паре с щитом пистолеты-пулеметы (в том числе с возможностью применения с одной руки типа Ингрэм, Узи и Скорпион), винтовки и пулеметы. Исключение допускается игроку в бронекомбинезоне обладающему соответствующим свойством из Таблицы Свойств Бронезащиты.
 10. Запрещено использование нечипованного щита.