



Общий свод игровых правил

МГ SPECIAL
10–14 июля 2019 года

ОГЛАВЛЕНИЕ

Правила по полигону и технике безопасности	3
Правила по боевым взаимодействиям	4
Правила по полевой медицине	9
Правила по Медицинским препаратам	11
Правила по небоевым взаимодействиям	12
Правила по радиации	14
Правила посмертия	15
Правила по предметам	16
Правила по перкам	18
Правила по экономике	19
Правила по гулям	20
Правила по монстрам	21
Правила по укреплениям и замкам	22
Правила по Объектам	25
Правила по науке и крафту	27
Правила по караванам	28
Правила по Силовой Броне	29
Правила по Транспортным Средствам	32

ПРАВИЛА ПО ПОЛИГОНУ И ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ

1. Общие

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

2. Запрещается

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

3. Игроки обязаны

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

4. Жилой Лагерь

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

ПРАВИЛА ПО БОВЕЫМ ВЗАИМОДЕИСТВИЯМ

1. Общие

- 1.1 В любой игровой зоне на территории полигона игрок обязан находится с надетыми средствами защиты глаз. Средства защиты глаз (очки, маски) должны выдерживать попадание из страйкбольного (airsoft) оружия шаром весом 0,2 г со скоростью вылета 150 м/с. Перед игрой, путем отстрела, будет производиться выборочная проверка средств защиты глаз.
- 1.2 Игрок обязан иметь при себе красную тряпку размером не менее 250X250мм и фонарь с красным светофильтром.
- 1.3 На игре запрещены любые приемы рукопашного (реального) боя.

2. Допускаемое и используемое оружие

2.1 Огнестрельное оружие:

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

2.1.1 Снайперские винтовки:

- Максимально допустимая скорость вылета шара 0,2 г – 150 м/с.
- Допускаются только образцы, копирующие винтовки с продольно-скользящим затвором (spring) и полуавтоматические, конструктивно неспособные стрелять очередями, имеющие оптическое прицельное приспособление (снайперский прицел, но не коллиматорный прицел).
- Допуск винтовки осуществляется только по предварительному согласованию.
- Из винтовки может стрелять только персонаж с перком «Меткий стрелок».
- Из винтовки запрещено стрелять с расстояния ближе 15 м и в зданиях.

2.1.2 Пулеметы:

- Обязательно предварительное согласование с мастером по антуражу и мастером локаций, в противном случае пулемет не будет допущен.
- Разрешено использование любых типов магазинов.

Стрельба из пулемета возможна:

- 1. Любым персонажем, если пулемет стационарно закреплен на несъемной недвижимой турели.
- 2. Любым персонажем, если пулемет закреплен на переносном станке. Пулемет можно переносить силами не менее двух игроков и только в разобранном состоянии – один игрок несет станок, второй игрок несет пулемет. Стрельба возможна только после жесткого закрепления пулемета на станке. Переноска возможна только после полного отделения пулемета от станка. Станок должен иметь не менее 3 разнесенных опор и весить не менее 6 кг, каждый станок обязан пройти допуск мастера по антуражу.

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

2.2 Гранатометы:

- Обязательно предварительное согласование с мастером по антуражу и мастером лока-ции, в противном случае гранатомет не будет допущен.

Не допускаются гранатометы:

- любые на системах CO2
- системы и выстрелы компании «Пирострайк»
- выстрелы «Калибр» производства «Страйкарт»
- выстрелы «ОГМ-40 пенал» производства «Zeus»
- Во время чиповки необходимо продемонстрировать работу гранатомета. Если устрой-ство покажется мастерам недостаточно безопасным – вам откажут в допуске.
- Из гранатометов запрещена стрельба в зданиях, стрельба на дистанциях менее 15 м.
- Запрещено использование подствольных гранатометов.
- Запрещено использование контактных и меловых тагов.
- Поражение зарядом гранатомета аналогично поражению взрывом гранаты.

2.3 Энергетическое оружие:

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

2.4 Метательное оружие:

- В качестве метательного оружия допускаются только классические и самодельные луки и арбалеты (не блочные).
- Обязательно предварительное согласование с мастером по антуражу и мастером лока-ции, в противном случае метательное оружие не будет допущено.
- Допускаются луки с натяжением не более 14 кг (=31 фунт) и скоростью полета стрелы не более 33 м/с (=110 fps). При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы до гу-манизатора. Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются. Изменение длины тетивы не допускается.
- Допускаются арбалеты с натяжением не более 18 кг (=39 фунтов) при ходе тетивы не бо-лее 30 см и скоростью полета болта не более 33 м/с (=110 fps).
- Не допускаются луки и арбалеты, имевшие поломку, которая не была полностью устранена.
- Метательное оружие допускается комплексно (лук+стрелы, арбалет+болты), пользо-ваться чужими стрелами/болтами, а также подбирать их и уносить/прятать запрещено. Стрелок может подбирать и использовать выпущенные стрелы.

2.5 Оружие ближнего боя:

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

2.6 Уникальное оружие ближнего боя:

- Обязательно предварительное согласование с мастером по антуражу и мастером лока-ции, в противном случае уникальное оружие не будет допущено.
- Должно повторять образцы уникального холодного оружия из серии игр Fallout, либо, по согласованию с мастером по антуражу, быть изготовлено в подходящем стиле.
- Должно нести на себе минимум один источник света любого цвета (за исключением крас-ного). Источник должен быть надежно прикреплен к оружию на небоевой его части, во избежание нанесения им ударов. В случае утери источника света или прекращения его работы, оружие переходит в разряд оружия ближнего боя. Источник не должен быть ог-неопасен или травмоопасен для игроков. МГ рекомендует использовать источники по-добные Nite Ize Spotlit.

3. Допускаемые и используемые боеприпасы

3.1 Боеприпасы для огнестрельного оружия:

Основные патроны. Шары весом до 0,25 г. Встречаются в упаковках самого разного вида и объема. Можно использовать для зарядки любого огнестрельного оружия. Предоставляются организаторами.

Снайперские патроны. Шары весом 0,3 г. Встречаются в коробках с соответствующей маркировкой. Рекомендуются для использования в снайперских винтовках. Предоставляются организаторами.

Пулеметные патроны. Встречается только в стандартизированных упаковках на 300 и 500 патронов с четкой маркировкой, отличаются по цвету от всех остальных. Можно использовать только для зарядки пулеметов. Предоставляются организаторами. Пулемет нельзя разряжать в любых игровых целях.

Самодельные патроны. Производятся на станках. Встречаются как в упаковках разного вида и объема, так и без неё. Шары весом 0,20 г. Можно использовать для зарядки любого огнестрельного оружия. Предоставляются организаторами.

Заряды для гранатомета. Разрешено использование только сертифицированной страйкбольной пиротехники, которая маркируется во время чиповки. Использование немаркированных зарядов запрещено.

3.2 Боеприпасы для энергетического оружия

Представляют собой насыщенные водой шарики гидрогеля диаметром 9-11 мм. Предоставляются организаторами.

3.3 Боеприпасы для метательного оружия

- Стрелы для луков и болты для арбалетов должны отвечать следующим требованиям:
- Древки должны быть ровными и иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц.
- Допускаются деревянные древки не тоньше 8 мм или фибerglassовые не тоньше 6,7 мм.
- Стрелы и болты должны иметь эстетичное и прочное оперение без режущих кромок, иметь нормальный баланс (центр тяжести не дальше 1/3 длины от наконечника) и весить не более 67 г. Болты должны иметь хотя бы парное оперение. Стрелы должны иметь тройное (или больше) оперение и быть не короче 65 см.
- Не допускаются стрелы и болты с древками, имевшими поломку.
- Наконечники игровых стрел и болтов должны иметь эстетичную и мягкую боевую часть площадью не менее 5 см в диаметре, диаметром закладного элемента на торце древка не менее 25 мм, толщиной амортизирующих слоев над закладным элементом не менее 30 мм. Сердечник не должен прощупываться даже при сильном давлении на головную часть. Гуманизатор и сердечник должны быть крепко зафиксированы, люфты недопустимы. При сомнении в прочности древка или боевой части болтов и стрел, может производиться тестовый отстрел вплоть до разрушения. Также стрела или болт могут быть разобраны (на все составляющие элементы) для ознакомления с конструкцией.

3.4 Пиротехника:

3.4.1 Гранаты:

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

3.4.2 Заряды гранатомета:

- Разрешено использование только сертифицированной страйкбольной пиротехники промышленного производства. Маркируется во время чиповки. Использование немаркированных зарядов запрещено.
- Запрещено использование маркерных и контактных зарядов.

3.4.3 Мины и растяжки:

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

3.4.4 Взрывчатка:

- Обязательно предварительное согласование с мастером по антуражу и мастером локации, в противном случае взрывчатка не будет допущена.
- Изготавливается из промышленно произведенных петард мощностью заряда не выше 8-го корсара.
- Должна весить не менее 3 кг.
- Не должна иметь поражающих элементов.

3.4.5 Дымы:

Использование любых дымовых зарядов запрещено.

3.4.6 Динамит:

- Выглядит как небольшая динамитная шашка.
- Предоставляется организаторами.

4. Допускаемая и используемая броня

4.1 Общие правила:

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

4.2 Легкая броня:

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

4.3 Боевая броня:

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

4.4 Шлем:

Имеет тот же класс брони, в сочетании с которой используется. Должен иметь соответствующий внешний вид. Надетый без брони всегда считается легким.

4.5 Силовая броня:

- Обязательно предварительное согласование с мастером по антуражу и мастером локации, в противном случае силовая броня не будет допущена.
- Должна соответствовать требованиям Правил по Силовой Броне.

5. Поражения и защита

5.1 Зоны поражения:

- **Есть три различных зоны поражения:** голова (все, что находится выше шеи), корпус (все, что входит в пределы силуэта торса), конечности (руки, ноги, выходящие за пределы силуэта корпуса).
- **Огнестрельное, энергетическое, метательное оружие:** нет ограничений, однако старайтесь не стрелять в голову, пах, незащищенные одежды кисти рук.
- **Оружие ближнего боя:** запрещены удары в область паха и по голове, удары по кистям рук не засчитываются.
- **Гранаты (включая заряды для гранатометов, динамит, растяжки и пиротехнические мины):** радиус поражения – 3 метра. Поражающие элементы мин и гранат приравниваются к зарядам огнестрельного оружия и поражают при попадании. От взрыва в радиусе поражения гранаты/мины/заряда гранатомета можно укрыться за сплошной преградой, если персонаж полностью скрыт от места взрыва.
- **Взрывчатка:** радиус поражения – 10 метров.

5.2 Защита:

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

5.3 Силовая броня:

- Игнорирует поражение холодным, огнестрельным и метательным оружием взрыв гранат/мин/зарядов гранатометов и попадание поражающих элементов гранат/мин/зарядов гранатометов по любой части, кроме Датчика поражений.
- При попадании энергетическим и уникальным оружием силовая броня деактивируется на 60 секунд.

5.4 Результат попадания:

- Попадание поражающим элементом любого типа оружия в незащищенную конечность вызывает легкое ранение.
- Попадание более чем одного поражающего элемента любого типа оружия в незащищенную конечность вызывает тяжелое ранение.
- Попадание поражающим элементом любого типа оружия в незащищенный корпус вызывает тяжелое ранение.
- Попадание поражающего элемента огнестрельного, уникального или метательного оружия в голову вызывает тяжелое ранение
- Взрыв гранаты/мины/заряда гранатомета в 3 метрах и ближе вызывает тяжелое ранение.
- Подрыв взрывчатки в 10 метрах и ближе вызывает тяжелое ранение.
- Попадание поражающим элементом любого типа оружия в Датчик поражения Силовой Брони в достаточном количестве вызывает повреждение Силовой Брони и тяжелое ранение Оператора.

5.5 Оглушение:

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

5.6 Кулуарное убийство:

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

5.7 Добивание:

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

5.8 Казнь:

Игроки имеют право, в рамках ролевого взаимодействия, казнить любого плененного или оглушенного персонажа. Казнь переводит персонажа в состояние «Мертв». Казнь – это ритуальное ролевое взаимодействие, которое должно отыгрываться не менее 3 минут. Казнить персонажа можно только по окончании всех боевых взаимодействий вокруг участников.

ПРАВИЛА ПО ПОЛЕВОЙ МЕДИЦИНЕ

1. Общие

1.1 Правила полевой медицины описывают доступные каждому игроку механики и содержат информацию по:

- Состояниям персонажа
- Способам снятия Состояний

1.2 Подробно методы и механики снятия некоторых Состояний, а также информация о болезнях будет описана в правилах, доступных персонажу с перком «Медик».

2. Состояния персонажа

2.1 Здоров:

- Персонаж не имеет ни одного из нижеперечисленных состояний.
- Персонаж может действовать без ограничений.
- Персонажу не требуется лечение.

2.2 Кровотечение:

- Каждые 10 минут вызывает ухудшение состояния, т.е. переводит персонажа между состояниями в следующей последовательности: Здоров -> Легкое ранение -> Тяжелое ранение -> Мертв.
- Персонаж может действовать без ограничений.

2.3 Легкое ранение:

- Персонаж не может действовать поврежденной конечностью.
- Получение этого состояния вызывает состояние Кровотечения, если оно отсутствовало. В случае, если переход в состояние легкого ранения вызван применением стимула, Кровотечение не открывается.
- Персонаж в этом состоянии, получая второе Легкое ранение, переходит в состояние Тяжелое ранение.

2.4 Тяжелое ранение:

- При получении этого состояния персонаж должен упасть на землю и, в дальнейшем, отыгрывать дезориентацию (шок, контузию, панику, ранение).
- Персонаж не может активно действовать, участвовать в боевых взаимодействиях, ходить, бежать, совершать осмысленные социальные взаимодействия.
- Персонаж может просить о помощи, кричать, ползти, использовать Стимул, Супер Стимул, Рад-X и другие препараты, вводимые при помощи инъектора.
- Получение этого состояния вызывает состояние Кровотечения, если оно отсутствовало.

2.5 Оглушен:

- Персонаж должен осесть и упасть. Персонаж не слышит и не видит происходящее вокруг себя, отыгрывает потерю сознания в течение 10 минут.

2.6 Мертв:

- Персонаж остается на месте своей смерти, лежит, сохраняет молчание и неподвижность. Не должен взаимодействовать с другими персонажами. Положение может нарушаться только в экстренных случаях, описанных иными пунктами правил, либо в случае угрозы здоровью.
- Персонаж сохраняет это состояние в течение 5 минут, либо до окончания всех боевых взаимодействий вокруг него, если они продолжаются дольше 5 минут.
- Персонаж может продолжать играть собственный труп дольше указанного выше времени по собственному желанию.
- Мертвого персонажа можно обыскивать, переносить и перевозить, использовать в экспериментах и ритуалах, до тех пор пока не истечет указанное время и его желание. В случае, если персонажи инициировали проведение длительного взаимодействия с Мертвым (такого как вскрытие, погребение, ритуальное жертвоприношение) в течение 5 минут после его смерти или по его согласию – персонаж должен дожидаться окончания взаимодействия.

- По истечении времени и желания игрока, Мертвый персонаж обязан оставить на месте своего тела отрывную часть ДК и все игровое имущество и отправится напрямую в мертвяк. По дороге в мертвяк игроку также запрещается взаимодействовать и передавать какую-либо информацию другим персонажам.

3. Снятие состояний (лечение)

3.1 Кровотечение:

- Кровотечение останавливается путем перевязывания поврежденной конечности. Любой персонаж (кроме персонажа с перком, отдельно запрещающим это), может осуществить перевязку, в том числе и самому себе. Для перевязки требуется ресурс Бинт, повторное использование Бинта запрещено. Снять Бинт можно только после лечения ранения.
- Кровотечение снимается в процессе лечения ранений.
- Кровотечение останавливается при использовании Супер Стимпака.
- Кровотечение можно остановить в Автодоке.

3.2 Легкое ранение:

- Персонаж с перком «Медик», имеющий соответствующие знания, может провести процедуру лечения легкого ранения, которая снимет данное состояние. Лечение производится путем накладывания фиксирующей повязки на поврежденную конечность, для процедуры требуются медицинские ресурсы.
- Легкое ранение снимается Супер Стимпаком.
- Легкое ранение можно вылечить в Автодоке.

3.3 Тяжелое ранение:

- Персонаж с перком «Медик», имеющий соответствующие знания, может провести процедуру лечения тяжелого ранения, которая снимет данное состояние. Лечение производится путем проведения операции и требует дальнейшего медицинского ухода в течение 30 минут, для процедуры требуются медицинские ресурсы.
- Состояние Тяжелое ранение может быть понижено до Легкого ранения, если использовать Стимпак.
- Тяжелое ранение снимается при использовании Супер Стимпака.
- Тяжелое ранение можно вылечить в Автодоке.

3.4 Оглушен:

- Из состояния Оглушен может вывести любой персонаж, имитируя действия, призванные вернуть сознание, такие как похлопывание по щекам, обрызгивание водой.
- Оглушение снимается Стимпаком.
- Оглушение снимается Супер Стимпаком.
- Оглушение снимается в Автодоке.

4. Перемещение неподвижных персонажей

Персонажа в состояниях Тяжелое ранение, Оглушен, Мертв можно перемещать следующими способами:

- Нести любым способом, так чтобы тело не касалось земли и была обеспечена безопасность переносимого. Любой мастер имеет право потребовать прекратить переноску, если решит, что велик риск того, что переносимый или переносящий упадут.
- Лежа, методом перетаскивания волоком, за тело или ремень, соблюдая безопасность для переносимого.
- Персонаж с перком «Невероятная Сила» может вести неподвижного персонажа шагом, придерживая.
- Везти на тележке, ТС, тачке. Погрузка и выгрузка должны быть осуществлены указанными выше способами. Во время погрузки, выгрузки и перевозки должна быть обеспечена безопасность иммобильного персонажа.

5. Стационарное оборудование

5.1 Госпиталь:

- Стационарное помещение, в котором находится оборудование, позволяющее проводить медицинские операции и содержать наблюдаемых пациентов, имеющее мастерскую маркировку «Госпиталь».
- При лечении тяжелого ранения в госпитале, время требуемого медицинского ухода сокращается.

5.2 Автодок:

- Довоенный медицинский аппарат, предназначенный для диагностики и лечения, обладает почти безграничными возможностями в области медицины.
- Использование Автодока не требует специализированных перков.
- Автодок может причинить вред пациенту при неумелом использовании.

ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНСКИМ ПРЕПАРАТАМ

1.1 Все Медицинские препараты, используемые в игре, являются вымышленными и не имеют реальных эффектов.

1.2 Медицинским препаратом (Медпрепаратом) является вещество либо устройство, сопровождаемое запечатанной Этикеткой.

1.3 Этикетка содержит название препарата, способ его применения и ожидаемый результат. Результат применения и возможные побочные эффекты скрыты скретч-панелью. Препарат без Этикетки или со вскрытой Этикеткой не является Медпрепаратом и не имеет эффекта воздействия.

1.4 Вскрытая Этикетка является игровым предметом и содержит описание Медпрепарата, к которому была прикреплена, и его эффектом воздействия. Однако, Этикетка сама по себе никаких эффектов и воздействий не имеет.

1.5 Вскрыв Этикетку, Персонаж должен принять препарат, после чего стереть скретч-панель и прочитать скрытую информацию.

1.6 Информация, находящаяся под скретч-панелью, является доминирующей и может изменять, либо полностью отменять базовый эффект, указанный в описании воздействия Медпрепарата.

1.7 Период и условия действия Медпрепарата указаны на Этикетке. Все время своего действия Медпрепарат должен находиться в зоне активации (таблетка во рту, капельница подключена и т.д.). Любой Медпрепарат, покинувший зону активации (выплюнутый, отключенный и т.д.), прекращает свое воздействие.

1.8 Эффект воздействия всех Медпрепаратов, кроме указанных отдельно, заключается во временной активации Перков, указанных в соответствующем блоке Правил.

1.9 Ученый может разработать новый Медпрепарат согласно правилам по Науке и Крафту.

1.10 Внешний вид и способ применения Медпрепарата могут отличаться.

1.11 Запрещается пробовать на вкус, класть в рот или иными методами употреблять Медпрепараты, для этого не предназначенные. Каждый Медпрепарат имеет свой способ применения, указанный на Этикетке.

ПРАВИЛА ПО НЕБОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

1. Общие

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

2. Самоубийство

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

2.2 Возможные способы самоубийства:

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

3. Обыск

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

3.1.1 Реальный:

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

3.1.2 Игровой:

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

4. Плен

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

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

4.2 Связывание:

- Связывание происходит путём накладывания двух петель одной верёвки, отреза ткани либо другого эластичного материала, которым можно связать, на запястья или щиколотки человека без тугого их затягивания.

- Освободиться от связывания можно оружием ближнего боя с режущей кромкой, имитируя перерезание веревок, или используя перк «невероятная сила», имитируя разрывание веревок. Это может проделать как сам связанный, так и другой персонаж.
- Связанный по рукам человек ограничен в своих действиях только расстоянием между петлями веревок.
- Запрещается использовать стяжки для связывания игроков.
- Любой другой игрок может развязать связанного игрока.

4.3 Содержание пленника:

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

5. Изъятие оружия

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

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

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

- Из огнестрельного и энергетического оружия могут быть изъяты боеприпасы (при невозможности изъятия – отстреляны, либо уничтожены иным образом)
- С оружия может быть снят чип «в игре»
- Пленивший обозначает все виды оружия как изъятые путем наклеивания на важные части оружия (дульный срез, курок, спусковой крючок, шахта магазина, лезвие, кнопка активации и т.д. на его усмотрение) малярного скотча с пометкой, позволяющей однозначно идентифицировать того, кто изъял это оружие. Пользоваться оружием с подобной наклейкой запрещено, равно как и самостоятельно удалять наклейку.
- Удалить наклейку может:
 - Наклеивший ее персонаж, либо назначенный им персонаж;
 - Мастер мертвяка;
 - Региональный мастер локации, к которой относится пленник, после предоставления доказательств приобретения нового оружия.

6. Допрос

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

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

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

- В случае победы допрашиваемого – он переходит в статус «Тяжелое ранение» и «Кровотечение», считается, что его замучили, но он ничего не сказал.

- В случае победы допрашивающего – допрашиваемый обязан дать правдивые развернутые ответы на три вопроса допрашивающего. После этого допрашиваемый переходит в статус «Тяжелое ранение» и «Кровотечение».

7. Кража

7.1 Кража может быть двух видов: изъятие игрового предмета или снятие чипа предмета.

8. Секс

8.1 МГ не регламентирует этот процесс, но рекомендует отыгрыш путем омывания друг-другу рук или тел.

8.2 Секс происходит только по обоюдному согласию партнеров.

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

8.4 В состоянии «тяжелое ранение» игрок не может заниматься сексом.

8.5 Секс в состоянии «легкое ранение» переводит в состояние «тяжелое ранение».

ПРАВИЛА ПО РАДИАЦИИ

1. Общие (Техническая часть)

1.1 Датчик радиации представляет из себя прямоугольник размерами 12X2X2 см.

1.2 Датчик работает на батарейках. Заряда батареек хватит на все время игры. На случай нештатной ситуации у региональных мастеров будет запас батареек.

1.3 Игрокам категорически запрещено вынимать батарейки из датчика, кроме как для замены.

1.4 Датчик защищен от случайного попадания влаги, пыли и легких механических воздействий, однако не имеет защиты от прямых ударов, затопления и иных направленных физических воздействий.

1.5 Датчик всегда должен быть при себе. Запрещается находиться в игре без включенного Датчика радиации всем, кроме персонажей, обладающих перком, отдельно разрешающим это.

2. Организационная часть

2.1 Получение и возврат:

- Датчик радиации выдается игроку во время регистрации;
- Игрок оставляет залог за датчик в размере 500 руб;
- В конце игры датчик необходимо вернуть организаторам в Мастерскую Зону и получить обратно залог;
- Залог не возвращается, если датчик утерян или механически сломан и не подлежит восстановлению;

2.2 Неисправности датчика:

- Если ваш датчик по любым причинам перестал работать – обратитесь к мастеру;
- Поломка датчика не означает гибели вашего персонажа, после устранения проблемы вы сможете продолжить игру;

3. Игровая часть

3.1 Датчик радиации показывает уровень воздействия радиации на организм персонажа

3.2 Есть три индикатора поражения: зеленый, желтый, красный, а также звуковой сигнал

Зеленый – у персонажа нет проблем со здоровьем, вызванных радиацией.

Желтый – персонаж начинает чувствовать недомогание, вызванное облучением. Персонаж испытывает головокружение и недомогание конечностей, теряет концентрацию и связность речи.

Красный мигающий – тяжелое радиоактивное поражение, лучевая болезнь. Персонаж испытывает сильное головокружение, тошноту, дисфункцию зрения – не может

быстро читать, использовать прицельные приспособления стрелкового оружия, наносить акцентированные удары рукопашным оружием, бегать. Персонаж также не может использовать перки Меткий стрелок, Сапёр, Водитель, Оператор ПА, Медик, Химик, Механик, Ученый, Фармацевт, Траппер.

Красный мигающий и частый звуковой сигнал – персонаж переходит в состояние Тяжелого ранения.

Красный немигающий и редкий звуковой сигнал – смерть персонажа.

Переход в состояние Тяжелого ранения и смерть обозначаются продолжительным звуковым сигналом.

3.3 Для лечения и профилактики радиационного поражения используются специальные препараты (Рад-эвэй и Рад-Х).

3.4 Датчик радиации – это игротехнический предмет, в мире игры его не существует. Поэтому его нельзя продать или отобрать.

3.5 Игрок вправе самостоятельно решать показывать свой датчик другим игрокам либо нет.

3.6 Игрок вправе интерпретировать показания датчика радиации для информирования о самочувствии персонажа (своего или чужого).

ПРАВИЛА ПОСМЕРТИЯ

1. Общие

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

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

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

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

1.4 Каждый игрок должен всегда иметь при себе полученный на старте игры специальный пакет (большой мешок).

- Перед тем, как покинуть место смерти персонажа, игрок должен наполнить пакет воздухом, выложить в него все оставшиеся при нем игровые ценности и отрывную часть Паспорта Персонажа, завязать и оставить на земле. По желанию можно добавить узнаваемую личную вещь (предмет антуража).

- Пакет необходим для сохранения всего, что может остаться после персонажа.

1.5 Каждый игрок должен всегда иметь при себе полученный на старте игры Паспорт Персонажа. Этот паспорт нужно забрать с собой в зону посмертия, он будет нужен, чтобы получить новую роль. Отрывная часть не имитирует голову или иную часть тела и является небольшим опознавательным предметом.

2. Зона Посмертия

2.1 Зона Посмертия указана на картах полигона, находится рядом с мастерской зоной и отмечена специальными указателями.

- Зона Посмертия и мастерская зона не являются игровой территорией, внутри них запрещены игровые взаимодействия, обмен игровыми предметами и информацией между игроками.

- Во время игры вход в мастерскую зону и зону Посмертия персонажам запрещены. Игрок, попавший в эти зоны, отправляется к мастеру по Посмертию и должен выполнить вход в игру новой ролью согласно правилам.

2.2 Зашедший в зону Посмертия игрок должен проследовать по указателю к мастеру по Посмертию. Там он обязан сдать паспорт игрока и подождать указанное время (два часа, если мастер не укажет иного), не выходя из зоны Посмертия без разрешения на то мастера.

3. Новые роли

3.1 Получение новой роли:

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

Игрок может продумать новую роль до игры, заранее прислать квенту или краткий концепт мастерам, и воспользоваться ей после смерти.

Игрок может получить новую роль от мастера, встроившись в чью-то уже происходящую на полигоне историю. Предпочтения по локациям и фракциям учитываются.

Игрок может получить новую роль от мастера в виде стандартной квенты путешественника с набором перков на выбор МГ, без единой привязки к местности или событиям полигона.

3.1.2 Все локации и фракции на игре ограничены лимитами персонажей. После смерти некоторого (уникального для каждой локации и фракции) количества персонажей, выход в нее новых персонажей будет закрыт. Некоторые локации и фракции не имеют квоты на выход новых персонажей и ограничены только допустимым количеством жителей данной локации.. Информацию о возможности выхода новым персонажем в ту или иную локацию и фракцию можно получить у мастера региона, мастера локации или мастера по Посмертию.

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

3.3 Игрок может не возвращаться в игру после смерти персонажа.

3.4 Игрокам без роли находиться на игровой территории запрещено.

ПРАВИЛА ПО ПРЕДМЕТАМ

1. Общие

1.1 В большинстве случаев на предметах нет особых отметок, обозначающих, что они игровые. Руководствуйтесь своим пониманием мира игры для определения, является ли предмет важным и необходимым.

1.2 Некоторые предметы обладают высокой ценностью и в реальном мире, поэтому за них может быть взят залог. В большинстве случаев такие предметы являются непобираемыми.

1.3 Личные вещи игроков являются непобираемыми.

1.4 Игроки могут отметить свои личные вещи любым удобным им способом.

1.5 Все игровые предметы являются побираемыми, за исключением отдельно указанных случаев.

2. Виды предметов по типам

2.1 Побираемость:

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

2.2 Возвратность:

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

2.3 Реальность:

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

3. Особые обозначения:

3.1 Черно-желтые полосы:

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

4. Список предметов

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

Название	Побираем	Возвратный	Игровой
Атомная батарейка	да	да	да
Блок питания ТС	нет	да	да
Блок питания ПА	нет	да	да
Блок питания универсальный	да	да	да
Датчик поражения	нет	да	да
Станок для производства патронов	да	да	да
Зарядная станция для атомных батареек	да	да	да
Центральный распределительный щит объекта	да	да	да
Автодок	да	да	да
Электронный замок	нет	да	да
Патроны (в любой упаковке)	да	нет	да
Гранаты (независимо от вида и принадлежности)	да	да	да
Энергетические заряды	да	нет	да
Стимпак	да	да	да
Суперстимпак	да	да	да
Медпрепараты (в любой упаковке)	да	нет	да
Игровые деньги	да	да	да
Индивидуальный датчик радиации	нет	да	нет
Счетчик Гейгера	да	да	да
Источники ресурсов (рыба, деревья и тп)	да	да	да
Важная деталь оружия (чип)	да	да	да

ПРАВИЛА ПО ПЕРКАМ

1. Общие

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

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

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

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

1.5 Развитие умений в рамках перка происходит в виде реального изучения новых навыков и получения знаний (например изучение и использование новых схем для крафта).

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

2. Общий список перков, доступных персонажам

2.1 Перки владения оружием:

- **Стрелок.** Позволяет использовать огнестрельное и энергетическое оружие, гранатометы.
- **Меткий стрелок.** Позволяет использовать снайперские винтовки.
- **Сапёр.** Позволяет устанавливать и деактивировать взрывчатку.
- **Лучник.** Позволяет использовать луки и арбалеты.

2.2 Перки управления техникой:

- **Оператор ПА.** Позволяет осуществлять пилотирование Силовой Брони.
- **Водитель.** Позволяет управлять Транспортным Средством.

2.3 Перки физических особенностей:

- **Густая кровь.** Первое ранение не вызывает кровотечения.
- **Толстокожий.** Игнорирует первое ранение, будь то легкое или тяжелое.
- **Борис Хрен Попадешь.** Игнорирует первое попадание (Кроме поражения в радиусе взрыва гранат/мин/взрывчатки/зарядов гранатометов.)
- **Живучий.** Не умирает от потери крови, может находиться в состоянии тяжелого ранения сколь угодно долго. Может быть добит.
- **Дитя Цветов.** Игнорирует побочные эффекты от приема препаратов.
- **Невероятная Сила.** Персонаж обладает невероятной физической силой.
- **Благословение Атома.** Персонаж имеет иммунитет к радиации.

2.4 Технические и исследовательские перки:

- **Медик.** Позволяет проводить лечение.
- **Химик.** Позволяет работать с химическими реагентами.
- **Техник.** Позволяет заниматься крафтом, ремонтом и апгрейдами.
- **Ученый.** Позволяет заниматься исследованиями и разработкой рецептов, чертежей или пособий по химии и крафту.
- **Фармацевт.** Позволяет игроку достать бумажное описание из упаковки препарата и изучить его, не употребляя сам препарат.
- **Траппер.** Персонаж обладает сведениями о том, как убивать и лутать монстров.

ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ

1. Общие

1.1 Обеспечиваемым мастерской группой платежным средством на игре являются только деньги установленного образца, изготовленные МГ.

- В Орегоне представлены Крышки двух типов – Красные и Золотые. Согласно курсу, установленному Консорциумом караванных домов, 1 золотая Крышка номиналом равна 10 красным.

1.2 Игроки могут продавать друг другу любые игровые и неигровые предметы, услуги, информацию, честь, совесть и все прочее, что посчитают нужным, за любую цену или на бартер по своему усмотрению. Однако помните, все, что продано «по игре», считается проданным «по жизни» (если только продавец и покупатель не договорились иначе).

2. Консорциум караванных домов

2.1 Все основные финансовые потоки и торговые маршруты западного побережья контролируются Консорциумом караванных домов Хаба, далее «Консорциум». Обычно обеспечением этого занимаются офисы крупнейших караванов, вроде «Мохавэ экспресс», «Кримсон Кэрэван», либо банки Консорциума. В нашем регионе таким центром является Орегонский Банк. Банк является мастерской организацией, глава Банка – персонажем, контролируемым МГ.

- Территория Банка является полностью игровой зоной, любое взаимодействие с Банком проходит строго в рамках игры. С Банком и главой Банка возможны любые игровые взаимодействия в рамках правил.

- В Банке можно выполнить различные операции, например: получить ссуду под залог, оставить деньги или вещи на хранение, пустить деньги в рост, оставить заказ для большого каравана, попробовать найти работу, продать все, что угодно (правда, по цене сильно ниже рыночной).

2.2 У некоторых локаций (фракций) Орегона существует своя казна (бюджет), которая хранится на счету в Банке. Доступ к этому счету имеет «глава» локации/фракции (мэр города, босс банды, старейшина деревни и тд) или назначенные им лица. Счет периодически пополняется из внешних источников в виде поступления денег за предыдущие торговые циклы, налоги, иные обороты капитала. Объем и периодичность поступлений известны на начало игры и в процессе могут изменяться.

- Процесс взаимодействия локации (фракции) с Банком и своим счетом является игровым.

- Бюджет может расходоваться на оплату обслуживающих персонажей (охрана, врачи и тд), оплату общелокационных расходов (электричество, патроны для охраны, лекарства для врачей и тд) и прочее по усмотрению руководства локации (фракции).

- Бюджет может пополняться за счет сбора налогов или иных сборов, размер и периодичность которых устанавливается руководством локации (фракции).

3. Караваны

3.1 Караваном является зарегистрированная в Консорциуме компания, занимающаяся организацией перевозки грузов и торговли в Орегоне и на Западном Побережье.

- Караванная компания должна быть зарегистрирована в Консорциуме и может существовать только с его одобрения. Это означает, что Караван должен быть согласован на начало игры или быть создан в ходе игры по особым правилам, указанным представителем Консорциума.

- У каждого Каравана есть зафиксированный торговый маршрут, за прохождение которого он получает дополнительные отчисления на свой счет в Консорциуме.

- Маршрут, условия и возможная частота прохождения маршрута, а также размер отчислений будут зафиксированы в маршрутной карте Каравана, хранящейся в Банке и могут быть изменены по договоренности с представителем Консорциума.

- Любой Караван может обратиться за поддержкой к представителю Консорциума. И даже, возможно, ее получить.

3.2 Любое лицо (группа лиц, организация), занимающееся перевозкой грузов и торговлей без регистрации в Консорциуме не является Караваном, не имеет маршрутной карты и иных преференций Каравана.

3.3 На игре будут существовать игротехнические Большие Караваны. Это караваны, которые иногда забредают из соседних штатов либо случайно, либо по вызову через представительство Консорциума караванных домов. У такого каравана можно купить практически любые ресурсы, если они есть в наличии или под заказ. Цены в среднем в два раза выше, чем в Орегоне. Продать такому каравану можно только что-то действительно уникальное. Обычно довольно хорошо защищен, ограбить его довольно сложно.

- Большие Караваны являются мастерской группировкой и контролируются МГ.
- Большой Караван и составляющие его персонажи являются полностью игровыми единицами, любое взаимодействие с Большим Караваном проходит строго в рамках игры. С Большим Караваном возможны любые игровые взаимодействия в рамках правил.

ПРАВИЛА ПО ГУЛЯМ

1. Общие:

1.1 Гули должны пройти предварительное согласование и допуск персонажа с мастером по региону.

1.2 Гули должны пройти предварительное согласование концепта костюма с мастером по антуражу а также фотодопуск готового костюма.

2. Гули

2.1 Описание и общие требования по антуражу:

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

2.1.1 Обязательные элементы антуража:

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

2.2 Особенности расы:

- Не поражаются радиацией;
- Нет состояния Кровотечение;
- Состояние Тяжелое ранение может быть снято воздействием радиации;
- Не может иметь перки Невероятная сила, Меткий стрелок, Лучник;
- Не подвержены действию любых медпрепаратов;
- Стерильны, плохо видят и слышат, неловки.

ПРАВИЛА ПО МОНСТРАМ

1. Общие

- 1.1 В Орегоне будет представлено несколько типов монстров.
- 1.2 Любое живое существо кроме человека, разумного гуля или супермутанта является монстром.
- 1.3 Всех монстров играют специально подготовленные игротехники.
- 1.4 Все монстры, кроме диких гулей, пробивают легкую и боевую броню.

2. Поведение монстров и взаимодействие с ними

2.1 Поведение монстров:

- Игротехник, играющий монстра, всегда прав. Каждый игротехник досконально знает правила поведения своего монстра. В любой спорной ситуации игрок должен принимать решения игротехника и не вступать с ним в спор.
- В случае, если вы считаете что поразили, уничтожили, обманули монстра, однако его поведение отличается от ваших ожиданий – значит игротехник считает, что взаимодействие не сработало или не произошло и необходимо продолжать игру. Запрещается пытаться остановить игру для того, чтобы сообщить монстру вашу точку зрения либо вступать в спор с игротехником.
- Игротехник в костюме монстра, находящийся на территории полигона вне мертвяка, всегда находится в игре и не может ее остановить, за исключением ситуаций, которые могут повлечь за собой опасность для здоровья или жизни игрока.

2.2 Особенности поведения:

- Каждый монстр имеет свои особенности поведения, в них включены:
 - Разумность;
 - Ареалы, места обитания;
 - Повадки и манера поведения;
 - Употребляемая пища;
 - Отношение к людям и иным существам.
- Особенности поведения каждого монстра неизвестны большинству игроков;
- Знание особенностей поведения монстров является интеллектуальной собственностью персонажа и может быть получено:
 - Эмпирическим путем;
 - Из изучения записей трапперов или ученых;
 - Любым методом ролевого взаимодействия с владельцем этой информации.

3. Правила по поражению монстров

- 3.1 Каждый монстр может быть уничтожен.
- 3.2 Каждый игротехник доподлинно знает, какими способами его монстр может быть уничтожен.
- 3.3 Знание о методах гарантированного уничтожения того или иного монстра является интеллектуальной собственностью персонажа и может быть получено:
 - Эмпирическим путем;
 - Из изучения записей трапперов или ученых;
 - Любым методом ролевого взаимодействия с владельцем этой информации.

4. Навык «Траппер»

- 4.1 На игре есть персонажи (охотники, трапперы, звероловы), обладающие навыком «Траппер».
- 4.2 Каждый траппер может изначально обладать различными знаниями о монстрах. Вид и количество знаний зависят от его роли и истории (квенты).
- 4.3 Только персонажи с навыком «Траппер» могут разделять монстров, чтобы получить с них добычу.

5. Добыча с монстров

5.1 Каждый монстр может содержать в своем организме, карманах, логове ценные для игроков вещи и ресурсы.

- Каждый игротехник доподлинно знает, какими вещами и материалами обладает его монстр;
- Каждый игротехник доподлинно знает, где он хранит (у него находятся) вещи и ресурсы, и какие действия должен предпринять персонаж для их получения;
- Знание о правильном обыске, разделке монстра или местоположении его схронов/логова является интеллектуальной собственностью персонажа и может быть получено:
 - Эмпирическим путем;
 - Из изучения записей трапперов или ученых;
 - Любым методом ролевого взаимодействия с владельцем этой информации.

ПРАВИЛА ПО УКРЕПЛЕНИЯМ И ЗАМКАМ

1. Общие

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

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

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

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

1.5 Неоткрываемых или открываемых только мастером дверей не существует.

1.6 Любую дверь можно попытаться взорвать.

2. Виды дверей

2.1 Обычная дверь.

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

2.2 Гермодверь.

- Наличие гермодвери должно быть согласовано с региональным мастером.
- Должна быть большой, толстой, надежной, имитировать металлическую дверь.
- Должна иметь маркировку или условное обозначение, ясно дающую понять, что это гермодверь.
- Запирается только на электронный замок
- Нельзя выломать физически.

2.3 Ворота.

- Достаточно широкие, чтобы могла пройти машина.
- Могут запираться на замок любого типа.
- Нельзя выломать физически.

3. Виды замков

3.1 Механические замки:

3.1.1 Механические навесные:

- Хотя бы одна из проушин, на которую вешается замок, должна быть изготовлена так, чтобы разрушаться взрывом страйкбольной гранаты. Такой замок можно попытаться сорвать при наличии перка Невероятная сила.
- Закрывающиеся на ключ – открываются либо ключом, либо шпилькой, скрепкой или другим подходящим предметом без повреждения замка.
- Кодовые – можно открыть либо зная код, либо подобрав его.

3.1.2 Засовы, щеколды, шпингалеты:

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

3.2 Электронные:

Электронные замки, открывающиеся ключ-картами или электронной системой ввода пароля. Существуют двух типов – Автономные и Требующие питания.

3.2.1 Электронный автономный замок:

- Работает без питания.

3.2.2 Электронный замок, требующий питания:

- Работает на Атомных батареях. Всегда имеет внешний доступный блок питания для подключения Атомной Батареи.
- При отсутствии питания (Атомной Батареи), дверь считается обесточенной и заклинившей. Может быть заклинена в двух положениях: Всегда открытом, либо Всегда закрытом.

3.2.3 Открытие электронного замка:

- Ключ-картой/ключом-меткой;
- Кодом;
- Электронной отмычкой;
- Взломом, т.е. прямым вмешательством Техника в схему (практически неосуществимо без мануала);
- Взрывом двери.

4. Взрывотехника

4.1 Применение взрывчатки:

- **ГЕРМОДВЕРЬ** можно попробовать взорвать. Если после взрыва гермодверь все равно остается запертой, значит взрывчатку заложили не туда или дверь очень крепкая.
- **ВОРОТА** отпираются взрывчаткой всегда. Взрыв должен быть зафиксирован мастером. Владелец ворот могут дистанционно согласовать взрыв с мастером. После взрыва ворота сразу отпираются. По желанию владельцев ворот, могут быть распахнуты, или оставлены закрытыми.
- **ОБЫЧНЫЕ ДВЕРИ**. Аналогично правилам по взрыву ворот взрывчаткой. Исключение – навесной замок можно сорвать взрывом без присутствия мастера.

4.2 Применение гранат:

- **ГЕРМОДВЕРЬ** можно попробовать взорвать гранатой, но вероятность очень мала
- **ВОРОТА** можно отпереть подрывом не менее 5 гранат. Гранаты должны быть размещены на воротах согласно логике подрыва (на петлях, замке) и подорваны примерно в одно время. Ворота могут быть расстреляны из гранатометов с соблюдением тех же принципов. Взрыв должен быть зафиксирован мастером. Владелец ворот могут дистанционно согласовать взрыв с мастером. После взрыва ворота сразу отпираются. По желанию владельца ворот могут быть распахнуты, или оставлены закрытыми.
- **ОБЫЧНЫЕ ДВЕРИ**. Аналогично правилам по взрыву ворот гранатами. Исключение – навесной замок можно сорвать взрывом гранаты без присутствия мастера.

5. Сейфы, шкафы, ящики, кейсы, чемоданы

5.1 Любые запирающиеся конструкции:

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

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

5.3 Замки любого типа можно открыть следующими способами:

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

5.3 Взламывать данные объекты силой категорически запрещено.

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

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

6. Стены и укрепления

6.1 Стены:

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

6.1.2 Виды стен:

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

6.1.3 Запрещается:

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

6.2 Укрепления и укрытия.

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

7. Дорожные заграждения

7.1 Дорожные заграждения должны отвечать следующим требованиям:

- Должны быть заметны из машины;
- Должны быть безопасны для машин и людей;

- Должны соответствовать логике и духу игры.

7.2 Требования по прочности и функциональности к заграждениям не предъявляется.

Ловушки

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

ПРАВИЛА ПО ОБЪЕКТАМ

1. Общие

1.1 Объект – это рабочее пространство в помещении или под навесом, позволяющее выполнять действия, либо дающее некий эффект, согласно своему типу.

1.2 Обязательно предварительное согласование с мастером по антуражу и мастером локации, в противном случае Объект не будет допущен.

1.3 Тип Объекта обязательно указывается на табличке с названием. Например: «Автоматерская Кривой кардан», «Лаборатория Кислотный угол», «Госпиталь Последний шанс».

1.4 Любой Объект должен иметь Распределительный щит электропитания (РЩ) предоставляемый МГ, размещенный согласно требованиям мастера по антуражу и мастера локации. Объект считается работающим до тех пор, пока горят светодиоды на РЩ.

1.5 Любой объект может быть уничтожен. Для уничтожения Объекта необходимо расстрелять РЩ, взорвать гранатой или динамитом. Для фиксации уничтожения светодиоды на РЩ должны погаснуть. Уничтоженный подобным образом РЩ может быть отремонтирован персонажем с перком «Техник», при наличии необходимых мануалов, инструментов и запасных частей.

1.6 РЩ может быть уничтожен подрывом взрывчатки, установленной непосредственно на корпусе РЩ или внутри него в присутствии мастера. Уничтоженный взрывчаткой РЩ восстановлению не подлежит.

1.7 Запрещено пытаться уничтожить РЩ чем-либо кроме огнестрельного оружия, гранат и взрывчатки.

1.8 РЩ может быть изъят с объекта следующими способами:

в виде закрытого ящика – физически, персонажем с перком «Невероятная Сила»

в виде извлеченной из ящика начинки – механически, персонажем с перком «Техник».

1.9 Любой уничтоженный объект может быть восстановлен. Для восстановления объекта необходимо установить новый, либо отремонтированный РЩ.

1.10 Любой Объект в процессе игры может быть проверен мастером локации, либо мастером по антуражу. В случае, если внешний вид объекта не будет соответствовать допущенному на начало игры – мастер может отключить его вплоть до восстановления (например, потребовать восстановить порядок в лаборатории или убрать не антуражные предметы с верстака).

2. Перечень типов Объектов

2.1 Мастерская

Представляет из себя пространство с верстаком, инструментальным ящиком, витриной или шкафом, освещением рабочей поверхности и техническим оборудованием. Мастер-

ская может быть как узкоспециализированной, так и комбинированной. Существует четыре вида мастерских.

2.1.1 Автомастерская.

- Представляет из себя крытое помещение с двумя направляющими «колеями» для колёс ТС, клиньями под колёса для фиксации машины, освещением, инструментальным ящиком или шкафом и автослесарным оборудованием.
- Позволяет проводить ускоренный ремонт ТС, а также устанавливать модификации на ТС.

2.1.2 Мастерская по ремонту ПА.

- Представляет из себя крытое помещение со стапелем (открытой конструкцией для удержания ПА в стоячем виде без оператора) для фиксации ПА на время проведения работ, освещением, инструментальным ящиком или шкафом и техническим оборудованием.
- Позволяет проводить ремонт ПА, а также устанавливать модификации на ПА.

2.1.3 Оружейная мастерская.

- Представляет из себя рабочее пространство с верстаком или столом, освещением рабочей поверхности, инструментальным ящиком или шкафом и тисками или подставкой для фиксации оружия.
- Позволяет создавать чипы на оружие, производить патроны, гранаты и взрывчатку.

2.1.4 Мастерская широкого профиля.

- Представляет из себя рабочее пространство со столом или верстаком, освещением рабочей поверхности, инструментальным ящиком или шкафом и техническим оборудованием.
- В зависимости от оснащения позволяет ремонтировать, собирать или разбирать игровое электронное и механическое оборудование.

2.2 Лаборатория

- Представляет из себя пространство с рабочим столом, системой вентиляции, инструментальным ящиком, витриной или шкафом, освещением рабочей поверхности и химическим оборудованием. лаборатория должна производить впечатление стерильности.
- Позволяет проводить производство и изучение игровых химических средств.

2.3 Госпиталь

- Представляет из себя пространство с операционной зоной (операционный стол, инструментальный ящик, витрина или шкаф), освещением и медицинским оборудованием.
- Пространство должно иметь зону стационара (койки и освещение). Должно производить впечатление стерильности.
- Позволяет проводить стационарное лечение.

2.4 Станция зарядки Атомных Батарей

- Представляет из себя пространство с агрегатом для зарядки Атомных Батарей и освещением.
- Позволяет заряжать Атомные Батареи.

2.5 Радиостанция

- Представляет из себя рабочее место радиста, оборудованное столом, радиостанцией, освещением, оборудованием и хранилищем голодисков с музыкальными аудиозаписями, если станция ведет музыкальное вещание.
- Позволяет подключиться к одной из общих радиочастот Орегона и производить любое вещание.

2.6 Бар, казино и прочие развлекательные заведения

- Внешний вид должен соответствовать назначению.

2.7 Иные Объекты

- На территории Орегона могут встретиться Объекты, не указанные в данном списке, но имеющие Распределительный щит и обязательную табличку с названием. Назначение и функционал данных объектов будет понятен интуитивно, из таблички и внешнего вида, либо из специальной технической литературы, находящейся на территории штата.

ПРАВИЛА ПО НАУКЕ И КРАФТУ

1. Химия

- Персонаж с перком Химик может изготавливать препараты по имеющимся у него мануалам. Химик может найти, украсть, подсмотреть и скопировать мануалы по созданию препаратов и таким образом научиться их изготавливать.
- Все химические мануалы – это рецепты настоящих химических реакций. Поэтому копирование должно быть точным.
- Химик должен работать только в лаборатории, которая должна быть заранее согласована и допущена региональным мастером и мастером по антуражу.
- Игрок-Химик работает с настоящими химическими реагентами. Игрок должен проводить все манипуляции строго в перчатках и маске, а также находясь в хорошо проветриваемом помещении. Реагенты не должны попадать на кожу и слизистые. Игрок также должен следить за безопасностью других людей, находящихся вблизи реагентов.
- Каждый Химик должен иметь Химический набор (список предметов, входящих в набор, выдается мастером по крафту и химии после утверждения роли). Этот набор является непобираемым.

2. Механика и электроника

- Персонаж с перком Техник может чинить, изготавливать и изменять игровые вещи и предметы по имеющимся у него мануалам. Техник может найти, украсть, подсмотреть и скопировать мануалы и таким образом научиться их воспроизводить.
- Все технические мануалы – это описание настоящих механических или электронных устройств и работы с ними. Поэтому копирование должно быть точным.
- Техник может работать в мастерской, которая должна быть заранее согласована и допущена региональным мастером и мастером по антуражу.
- Игрок должен следить за своей безопасностью и безопасностью других людей, находящихся рядом с его рабочим местом или в мастерской.
- Каждый Техник должен иметь Набор инструментов (список предметов, входящих в набор, выдается мастером по крафту и химии после утверждения роли). Этот набор является непобираемым.

3. Наука

- Персонаж с перком Ученый может проводить исследования и создавать новые или уже известные химические/технические мануалы.
- Если у Учёного нет соответствующих перков Химик/Техник, то он считается теоретиком и выполнять практические работы самостоятельно не может.
- Для создания нового мануала, учёный должен провести исследование и подробно описать его результаты, написать инструкцию (для технических объектов также нарисовать схему). По этим данным персонаж с перком Техник/Химик создает объект/препарат. Если данный объект/препарат вписывается в логику мира, выглядит убедительно и подкреплён здравым смыслом, то на усмотрение мастера, объект/препарат и мануал утверждаются как действующие по игре.
- Для воссоздания мануала уже известного объекта/препарата, применяются те же шаги. Если созданный объект/препарат соответствует существующему, мануал чипуется как действующий по игре.

ПРАВИЛА ПО КАРАВАНАМ

1. Общие

1.1 Консорциум караванных домов (далее Консорциум) – объединение караванных домов, охватывающее (по некоторым данным) всю территорию бывших США. Местом появления считается Хаб. Именно Консорциум ввел и поддерживает крышки в качестве основного платежного средства.

1.2 Представитель Консорциума – официальным представителем Консорциума в Орегоне является МГ и Орегонский банк.

1.3 Караван – группа людей, занимающаяся перевозками людей и грузов, а также осуществляющая торговую деятельность. Каждый Караван должен получить одобрение Консорциума на осуществление такой деятельности. Если разрешения нет, группа не считается Караваном, не может рассчитывать на поддержку со стороны Консорциума или его представителей, не имеет права обслуживать торговые маршруты Консорциума, к ней могут быть применены меры силовой конкурентной борьбы.

1.4 Торговый маршрут (торговый путь) – маршрут, соединяющий населенные пункты, по которому обязан проходить караван. Предоставляется и утверждается Консорциумом.

1.5 Путевой лист – документ, в котором описывается торговый маршрут и ставятся отметки о его прохождении. Является основанием для получения денежных средств от Консорциума в банке.

1.6 Груз Консорциума – груз, который перевозиться караваном на основании договора с Консорциумом. Караван отвечает за сохранность и своевременную доставку груза.

1.7 Частный груз – груз, который перевозится караваном по своей инициативе (вся ответственность за такой груз лежит на караване) или на основании договора с владельцем груза (в этом случае Консорциум выступает поручителем каравана).

1.8 Грузоподъемность Каравана – объем груза, который потенциально может перевезти Караван. Влияет только на объем оплаты обслуживания Торгового маршрута. Зависит от количества человек в Караване или от ТС, используемого Караваном.

2. Игровая механика

2.1 Все Караваны согласовываются с Консорциумом заранее. Во время игры стать Караваном можно только по особому разрешению и только после предварительного согласования.

2.2 У каждого Каравана есть Путевой лист. В нем указаны точки маршрута, порядок и периодичность их посещения. Отметка о посещении ставится представителем Консорциума или уполномоченным им лицом в каждой точке маршрута.

2.3 Маршрутный лист предоставляется в банк для учета в любое время и любым способом, удобным для Каравана. Денежные средства, причитающиеся Каравану либо выдаются немедленно, либо поступают на счёт Каравана.

2.4 Для каждого Торгового маршрута существует минимальный и максимальный оборот (количество полных прохождений Торгового маршрута в течение суток). Оплата работы Каравана зависит от оборота и количества точек на маршруте и грузоподъемности Каравана.

- Если оборот меньше минимума – Караван не справляется со взятыми на себя обязательствами. Оплата не производится, Торговый маршрут может быть пересмотрен в сторону уменьшения количества точек.

- Если оборот больше максимума – выплата сверх нормы не производится, но Торговый маршрут может быть пересмотрен в сторону увеличения количества точек.

2.5 Караван может предложить Консорциуму как ввести новые точки для торговых маршрутов, так и убрать из них существующие в зависимости от текущей ситуации в регионе.

2.6 Караван обязан брать те грузы Консорциума, маршрут доставки которых совпадает с его торговым маршрутом.

2.7 Караван вправе брать контракты на доставку любых частных грузов, даже если маршрут их доставки не совпадает с торговым маршрутом.

2.8 Перевозка грузов производится любым удобным для Каравана способом.

2.9 Консорциум не одобряет конфликты между Караванами и выступает третейским судом при любых разногласиях между ними.

2.10 Помощь и поддержка Консорциума со стороны Караванов не остается безвозмездной.

ПРАВИЛА ПО СИЛОВОЙ БРОНЕ

1. Общие

- Силовая Броня, далее «ПА», является техникой, управляемой находящимся внутри персонажем, далее «Оператор». Некоторые пункты правил и регламентов игровых взаимодействий могут оказывать раздельное влияние на ПА и на Оператора.
- Обязательно предварительное согласование с мастером по региону, мастером по боевке и мастером по антуражу, в противном случае ПА не будет допущено.
- Любая ПА должна иметь исправный блок питания для подключения Атомной Батареи, устанавливаемый предварительно по согласованию с мастером по технике и мастером по антуражу, либо установленный мастерской группой перед игрой. Блок питания Атомной Батареи устанавливается строго на спине ПА, согласно указаниям мастера по антуражу.
- Любая ПА должна иметь исправный датчик поражения, устанавливаемый предварительно по согласованию с мастером по технике и мастером по антуражу, либо установленный мастерской группой перед игрой. Датчик поражения устанавливается строго на спине ПА, согласно указаниям мастера по антуражу.
- Любая ПА должна четко соответствовать цвету, антуражу и символике группировки персонажей, которая им владеет, либо истории персонажа.
- Во время игры ПА должна соответствовать внешнему виду, допущенному мастером по антуражу. Запрещается ношение отдельных частей ПА, изменение конструкции допущенного к игре ПА без согласования с мастером по антуражу.

2. Эксплуатация ПА

2.1 Активированная ПА:

- Работоспособной, активированной ПА может считаться только единица, удовлетворяющая следующим условиям:
- Состоящая из полного допущенного комплекта с надетым шлемом.
- Имеющая подключенную, исправную Атомную Батарею с достаточным зарядом.
- Оператор в активированной ПА имеет право перемещаться в любом направлении с любой скоростью без ограничений.
- Активированная ПА обладает перком «Невероятная Сила».
- Активированная ПА позволяет Оператору пользоваться любым доступным ему оружием.

2.2 Деактивированная ПА:

- Деактивированной ПА считается в следующих случаях:
- Имеющая разряженную либо выключенную Атомную Батарею.
- Не имеющая подключенной Атомной Батареи.
- Деактивированная ПА должна состоять из полного допущенного комплекта со снятым шлемом.
- Оператор в деактивированной ПА имеет право перемещаться в любом направлении с ограниченной скоростью: не может бегать, прыгать.
- Деактивированная ПА не обладает перком «Невероятная Сила».
- Деактивированная ПА не позволяет Оператору пользоваться оружием (шлем снят, системы прицеливания, координации и усиления конечностей считаются выключенными).

3. Атомные Батареи в ПА

3.1 Блок питания для Атомной Батареи:

- На спине ПА должен быть установлен блок питания с приемником установленного мастерской группой образца.
- Блок питания представляет собой гнездо крепления для Атомной Батареи, оснащенное таймером и устройствами светового и звукового оповещения. Зеленый сигнал светодиода означает что питание подано (ПА активирована), красный – отсутствие питания (ПА деактивирована).
- Блок питания позволяет включать и выключать Атомную Батарею без потери заряда.
- В случае разряда Атомной Батареи, блок питания оповещает оператора и окружающих персонажей световыми и звуковыми сигналами.
- Атомная Батарея и обслуживание:
- Атомная Батарея может быть установлена в блок питания и изъята из блока питания любым персонажем, вне зависимости от времени и места нахождения ПА.
- Атомная Батарея обеспечивает ПА питанием для непрерывной автономной работы в течение времени, указанного на индикаторе заряда Батареи.
- Разряд, отключение или изъятие Атомной Батареи из блока питания влечет за собой полное обесточивание ПА и моментально переводит ее в режим «Деактивированной ПА».

4. Поражения и защита

4.1 ПА защищает Оператора от:

- Поражения любым огнестрельным, метательным оружием и оружием ближнего боя (за исключением попаданий в датчик поражения).
- Ударов и поражений всех мутантов, кроме Когтя Смерти (за исключением попаданий по датчику поражения).

4.2 Активированная ПА защищает Оператора от:

- Поражения в радиусе взрыва гранат/мин/взрывчатки/зарядов гранатометов.
- Поражающих элементов гранат/мин/зарядов гранатометов по всей поверхности, за исключением датчика поражения.
- Оглушения, кулуарного убийства.

4.3 Деактивированная ПА:

- Деактивированная ПА не обладает никакими бонусами от установленных улучшений.
- Деактивированная ПА не защищает Оператора от:
- Поражения в радиусе взрыва гранат/мин/взрывчатки/зарядов гранатометов.
- Поражения в голову.

4.4 Повреждение ПА:

- Датчик поражения фиксирует попадание любым стрелковым оружием, оружием ближнего боя, поражающим элементом гранат, мин. При поражении Датчика установленным количеством попаданий происходит оповещение звуковым и световым сигналом, обозначающее Повреждение ПА.
- Попадание энергетическим либо уникальным оружием ближнего боя в любую часть ПА вызывает Перегрузку системы. В состоянии Перегрузки ПА Оператор может говорить, но не может совершать никаких действий либо движений в течении 60 секунд.

4.5 Радиация:

- ПА не защищает Оператора от воздействия радиации.

5. Поврежденная ПА

5.1 Воздействие на Оператора:

- Как только Датчик поражения сигнализирует о Повреждении ПА, Оператор переходит в состояние тяжелого ранения.
- Поврежденная ПА считается полностью обесточенной вне зависимости от уровня заряда Атомной Батареи, не может двигаться, не может осуществлять боевые взаимодействия и любые иные действия.

- Оператор, находясь внутри Поврежденной ПА обязан соблюдать все требования, накладываемые состояниями тяжелого ранения и кровотечения. Оператор не может двигаться и самостоятельно снять шлем ПА. Оператор в ПА может продолжить стоять неподвижно, либо упасть на землю, не закрывая телом или окружающими предметами доступ к блоку питания Атомной Батареи и Датчику поражения.

5.2 Взаимодействия с Поврежденной ПА:

- Снять шлем для доступа к оператору, для использования стимула, добывания, либо иных взаимодействий, можно только тогда, когда ПА разобрана, либо отремонтирована.
- Проводить лечение, обыск, иные взаимодействия с телом оператора можно только в том случае, когда ПА разобрана, а оператор полностью извлечен из нее.
- Из блока питания Поврежденной ПА может быть извлечена Атомная Батарея.
- Поврежденная ПА может быть транспортирована только персонажем с перком «Невероятная Сила». При транспортировке с оператором внутри, персонаж должен изображать физический перенос тяжести на спине.
- Поврежденная ПА может быть транспортирована при помощи транспортного средства. Поврежденная ПА может быть загружена в транспортное средство только силами персонажа с перком «Невероятная сила», либо аутентичным отыгрышем использования ледянки транспортного средства.
- Категорически запрещено производить любые действия с Поврежденной ПА и ее Оператором, которые могут привести к реальному повреждению игрока или модели ПА.
- Оставшись без лечения, после наступления смерти в результате кровотечения, оператор может уйти в мертвяк, оставив все свое игровое имущество согласно правилам смерти. ПА считается полностью уничтоженной и восстановлению не подлежит. По своему желанию, оператор может оставаться без движения в Поврежденной ПА сколько угодно долго до тех пор, пока ПА не будет разобрано или отремонтировано.

5.3 Разборка Поврежденной ПА:

- Разобрать ПА, снять шлем и извлечь Оператора и иное содержимое из Поврежденной ПА может только персонаж с перком «Техник», обладающий необходимыми знаниями по ремонту и эксплуатации ПА. Разборка ПА может осуществляться в любой игровой зоне.

5.4 Ремонт Поврежденной ПА:

- Ремонт Поврежденной ПА может проводить только персонаж с перком «Техник», обладающий необходимыми знаниями по ремонту и эксплуатации ПА. Ремонт Поврежденной ПА может осуществляться только в специально оборудованной мастерской.

6. Монтаж и демонтаж улучшений ПА

6.1 Монтаж и демонтаж улучшений:

- Полностью работоспособная ПА может быть оборудована Улучшениями, действующими на ее возможности и эффективность.
- Осуществлять монтаж и демонтаж Улучшений может только персонаж с перком «Техник», обладающий необходимыми знаниями по ремонту и эксплуатации ПА.
- Монтаж и демонтаж улучшений может осуществляться только в специально оборудованной мастерской.
- Для начала установки Улучшений ПА должна быть Деактивирована и Разобрана.
- На одну единицу ПА может быть одновременно установлено любое количество Улучшений.

Список стандартных Улучшений:

Бронирование энергоузла.

Улучшение увеличивает количество попаданий, которые может выдержать Датчик поражения ПА.

Антирадиационный модуль.

Улучшение защищает Оператора ПА от воздействия радиации.

Снижение энергопотребления.

Улучшение позволяет уменьшить расход энергии Атомной Батареи путем оптимизации системы энергопотребления ПА.

Медицинский модуль.

В ПА устанавливается клапан, позволяющий использовать стимпак и суперстимпак без разборки ПА.

Аварийный сброс шлема.

Улучшение позволяет Оператору снять шлем даже находясь в состоянии тяжелого ранения.

ПРАВИЛА ПО ТРАНСПОРТНЫМ СРЕДСТВАМ

1. Общие:

- Транспортное средство, далее «ТС», является техникой, управляемой находящимся внутри персонажем, далее «Водитель». Некоторые пункты правил и регламентов игровых взаимодействий могут оказывать раздельное влияние на ТС и на Водителя.
- Обязательно предварительное согласование с мастером по региону, мастером по ТС и мастером по антуражу, в противном случае ТС не будет допущено.
- Любое ТС должно иметь исправный блок питания для подключения Атомной Батареи, устанавливаемый предварительно по согласованию с мастером по технике и мастером по антуражу, либо установленный мастерской группой перед игрой.
- Любое ТС должно иметь исправные датчики поражения, устанавливаемые предварительно по согласованию с мастером по ТС и мастером по антуражу, либо установленные мастерской группой перед игрой. Датчики поражения устанавливаются строго согласно указаниям мастера по ТС и мастера по антуражу. Количество датчиков, устанавливаемых на ТС, регламентируется мастером по ТС и мастером по антуражу, в зависимости от бронированности и антуражности ТС.
- Любое ТС должно быть оборудовано красным сигнальным дымовым зарядом, предоставляемой МГ. ТС должно снаружи иметь гнездо для установки заряда в зоне доступности Водителя, по согласованию с мастером по ТС.
- В отделке и украшении ТС не должны использоваться травмоопасные как для экипажа, так и для других игроков элементы, такие как шипы, цепи, закрепленные за один конец, копы, торчащая проволока, болты.
- У Водителя ТС должен быть достаточный для безопасного вождения обзор, согласно оценке мастера по ТС и мастера по боевым взаимодействиям.
- Лобовое и заднее стекла должны быть защищены от пробития допускаемыми на игру средствами поражения, все боковые стекла должны отсутствовать или быть опущены.
- У ТС должны присутствовать зеркала, системы освещения и клаксон.
- Любое ТС должно четко соответствовать цвету, антуражу и символике группировки персонажей, которая им владеет, либо истории персонажа.
- ТС должно быть полностью исправно для безопасной езды. МГ вправе требовать провести тест-драйв для оценки.
- Управлять ТС имеют право только лица, обладающие действующими правами на управление ТС установленного образца. Список водителей ТС предоставляется мастеру по ТС перед игрой.
- ТС в любом состоянии, находящееся в игровой зоне и в игре, должно иметь мастерскую маркировку «Транспортное Средство», наносимую мастером по ТС после полного прохождения допуска.

2. Техника безопасности для ТС

- Управление в состоянии опьянения запрещено. На полигоне будет осуществляться контроль при помощи специального устройства.

- Представители МГ имеют право потребовать немедленного прекращения эксплуатации ТС или управления им тем или иным лицом.
- Передвижение в любое время суток разрешено только со включенным ближним светом фар.
- Передвижение в зоне скопления игроков разрешено со скоростью не более 5 км/ч.
- В случае реальной поломки ТС рекомендуем переместить его в мертвяк и заниматься ремонтом вне игровой зоны.
- В случае, когда внутри заглушенного ТС не находится бодрствующий Водитель на водительском месте – ТС должно находиться на ручном тормозе.
- Запрещается устанавливать Взрывчатку в салон ТС.
- Запрещается врезаться в любые объекты на полигоне, включая другие ТС.

3. Эксплуатация ТС

3.1 Исправное ТС:

- Работоспособным, исправным ТС может считаться только единица имеющая подключенную, исправную Атомную Батарею с достаточным зарядом.
- Водитель в исправной ТС имеет право перемещаться по дорогам и площадкам в любом направлении, со скоростью, не превышающей 25 км/ч.

3.2 Неисправное ТС:

- Неисправным ТС считается единица, которая имеет поражение хотя бы одного датчика до требуемого количества попаданий.
- Водитель неисправного ТС должен незамедлительно аккуратно остановить движение ТС вне зависимости от состояния персонажа.
- Водитель не может управлять ТС в состояниях легкого и тяжелого ранений, состояниях «Оглушен» и «Мертв».

4. Атомные Батареи в ТС

4.1 Блок питания для Атомной Батареи:

- В салоне ТС должен быть установлен блок питания с приемником установленного мастерской группой образца.
- Блок питания Атомной Батареи устанавливается строго в салоне, в зоне видимости Водителя, согласно указаниям мастера по антуражу и мастера по ТС.
- Блок питания представляет собой гнездо крепления для Атомной Батареи, оснащенное таймером и устройствами светового и звукового оповещения. Зеленый сигнал светодиода означает что питание подано (ТС активировано), красный – отсутствие питания (ТС обесточено).
- Блок питания позволяет включать и выключать Атомную Батарею без потери заряда.

4.2 Атомная Батарея и обслуживание:

- Атомная Батарея может быть установлена в блок питания и изъята из блока питания любым персонажем, вне зависимости от времени и места нахождения ТС.
- Атомная Батарея обеспечивает ТС питанием для непрерывной автономной работы в течение времени, указанного на индикаторе заряда Батареи.
- Разряд, отключение или изъятие Атомной Батареи из блока питания влечет за собой полное обесточивание ТС и моментально переводит его в режим «Обесточенное ТС».

5. Взаимодействие с ТС:

5.1 Взаимодействие персонажей с ТС:

- Любое перемещение ТС возможно только в присутствии одного из водителей данного ТС.
- Персонажи должны уходить с пути движущегося ТС. Если игроки игнорируют движущееся на них ТС, водитель должен подать короткий «предупреждающий» сигнал клаксоном, после которого игроки должны отойти с пути ТС, а затем длинный пятисекундный сигнал, после которого все игроки на расстоянии трех метров перед движущимся ТС переходят в состояние тяжелого ранения и обязаны отойти в стороны, имитируя, что ТС их «сбило».

- ТС не может «сбить» персонажей, в случае, если между ТС и игроками находятся физические крупногабаритные преграды, блокирующие движение ТС (деревья, блоки, ежи, шлагдаумы).
- Запрещено бросаться под колеса, залезать под автомобиль, применять любые иные активные способы остановки ТС или препятствования его движению.
- При приближении автомобиля персонаж, лежащий на дороге, должен освободить проезжую часть, даже если находится в состоянии, не позволяющем двигаться.
- Запрещено цепляться за движущееся ТС и перевозить людей на внешних частях ТС.
- Любой персонаж может обыскивать ТС и забирать игровое имущество.

5.2 Взаимодействие монстров с ТС:

- Мелкие монстры пугаются ТС и обязаны уйти с пути движущегося ТС и не подходить вплотную к движущемуся ТС.
- Крупные монстры (такие как Коготь Смерти) могут подходить к ТС. В случае, если такой монстр вышел к передней части ТС, оно обязано остановиться. ТС не может двигаться до тех пор, пока крупный монстр не перестанет взаимодействовать с ТС и не уйдет от его передней части дальше 5 метров.

6. Поражения и защита

6.1 ТС защищает находящийся внутри экипаж от:

- Поражения в радиусе взрыва гранат/мин/взрывчатки/зарядов гранатометов, произошедших вне ТС.
- Попаданий поражающих элементов в корпус ТС.

6.2 ТС не защищает находящийся внутри экипаж от:

- Поражения любым огнестрельным, энергетическим, метательным оружием, оружием ближнего боя и уникальным оружием ближнего боя.
- Попадания поражающего элемента гранат/мин/зарядов гранатометов, взрыв которых произошел вне ТС.
- Поражения в радиусе взрыва гранат, мин и зарядов гранатометов, произошедшим непосредственно внутри ТС.

6.3 Радиация:

- ТС не защищает находящийся внутри экипаж от воздействия радиации.

6.4 Повреждение ТС:

- Датчик поражения фиксирует попадание любым стрелковым и рукопашным оружием, поражающим элементом гранат, мин и зарядов гранатометов. При поражении Датчика установленным количеством попаданий происходит оповещение звуковым и световым сигналом, обозначающее Повреждение ТС.
- Как только произошло оповещение о Повреждении ТС, водитель обязан прервать любое игровое взаимодействие, аккуратно остановить ТС и активировать сигнальный дым, визуально обозначив повреждение ТС.
- Поврежденное ТС считается Неисправным.

7. Неисправное ТС

7.1 Состояние:

Неисправное ТС должно быть заглушено.

7.2 Взаимодействия с Неисправным ТС:

7.2.1 Ремонт ТС:

- Неисправное ТС может быть отремонтировано только персонажем с перком «Техник», обладающим необходимыми знаниями по ремонту и эксплуатации ТС.
- Ремонт ТС может осуществляться как в поле, так и в специально оборудованной мастерской.

7.2.2 Перемещение Неисправного ТС:

- Неисправное ТС может перемещаться вручную, методом физического толкания персонажами.

- Неисправное ТС можно буксировать другим ТС.
- Неисправное ТС можно быть оставлено в любой части полигона, с охраной или без.
- Водитель имеет право объявить Неисправное ТС полностью уничтоженным и увезти в мертвяк, предварительно оставив на земле все игровое имущество. В этом случае ТС сможет покинуть мертвяк только по решению мастера по сюжету. Направляясь в мертвяк, ТС должно быть обозначено мигающими аварийными сигналами.

8. Обесточенное ТС

8.1 Состояние:

- Обесточенное ТС должно быть заглушено.
- Состояние обесточенного ТС можно снять, установив в блок питания Атомную Батарею с достаточным зарядом или включив питание на установленной.

8.2 Перемещение Обесточенного ТС:

- Обесточенное ТС может перемещаться вручную, методом физического толкания персонажами.
- Обесточенное ТС можно буксировать другим ТС.
- Обесточенное ТС можно быть оставлено в любой части полигона, с охраной или без.
- Монтаж и демонтаж улучшений ТС

9.1 Монтаж и демонтаж улучшений:

- Полностью работоспособное ТС может быть оборудовано Улучшениями, воздействующими на его возможности и эффективность.
- Для начала установки Улучшений ТС должно находиться в Автомастерской, должно быть заглушено, из блока питания должна быть изъята Атомная Батарея.
- Осуществлять монтаж и демонтаж Улучшений может только персонаж с перком «Техник».
- На одну единицу ТС может быть одновременно установлено любое количество Улучшений.

9.2 Список стандартных Улучшений:

Усиление корпуса.

Улучшение увеличивает количество попаданий, которые может выдержать Датчик поражения ТС.

Дополнительное бронирование.

Улучшение позволяет установить дополнительное бронирование, уменьшающее количество легкодоступных датчиков.

Снижение энергопотребления.

Улучшение позволяет уменьшить расход энергии Атомной Батареи путем оптимизации системы энергопотребления ТС.

Увеличение грузового или пассажирского отсека.

Улучшение позволяет увеличить количество прибыли, получаемой за один рейс каравана.

