

Сибирь 2. **ФОРТ КЕГ.**

Полигонная ролевая игра с применением airsoft-пневматики.

Дата: 25-26 июня. Время: с 12 часов первого дня, до 16 часов второго дня при сохранении игровой необходимости.

Место проведения: Приморский край, г. Находка, падь Ободная (полигон Орлёнок).

Мастер: Язычник.

Контакты: +79242350595, +79147929343. Почта g-yazichnik@yandex.ru.

Страница игры: <http://vk.com/event96830468>

Правила игры.

Содержание:

Вводная.

Группировки.

Антураж и костюмы.

Оружейные стандарты.

Система поражения.

Игровая экономика и медицина.

Безопасность.

Мертвяк и отсидка.

Заезд, неигровой лагерь.

Взносы и подготовка полигона.

ВВОДНАЯ.

В то время как на американском континенте после ядерной войны шла борьба за выживание, появлялись пришельцы и мутанты, формировалась новая цивилизация, на территории нашей необъятной родины господствовал холод. Здесь выжила и доминировала лишь более жестокая, сильная и приспособляемая форма жизни... жестокие и беспощадные в своей натуре существа - люди. Кто-то из них желал лишь мирной жизни, кто-то хотел служить отечеству и поднять страну из руин, а кто-то просто выживал по закону «кто сильнее - тот и прав». На просторах Сибири не так уж и много поселений. В основном они располагаются между гор или в центрах бывших больших городов. Ядовитые ветра поднимающиеся на равнинах поднимают с земли пепел и химикаты, смешанные со снегом. эта ядовитая смесь разъедает и отравляет всё живое. Немногие из выживших людей цепляются за остатки цивилизации. Одним из таких «кусочков прошлого» является радио. Некоторые поселения имеют радиостанции и способны общаться между собой. Зачастую общение перестало носить конструктивный или новостной характер, да бывает просто от скуки. Радио позволило многим крупным альянсам вообще появиться в сложной обстановке апокалипсиса. Также оно позволило вычислить координаты некоторых объектов, поселений и сделало их мишенями для таки вот крупных альянсов.

Одна радиостанция не укладывалась в общую картину — это Форт Кег. Координаты

посёлка были вычислены всеми кому не лень весьма давно, но именно расположение в отдалении от новых центров цивилизации оставило на долгие годы это поселение без внимания. Там судя по всему поселилась команда крупного британского корабля. Военного или нет сложно сказать, тем более что они весьма быстро смешались с мирным местным населением и создали себе автономию, называемую Новой Ирландией. Форт Кег стал столицей этого территориального образования и там появилось радио. Однако ни численность населения форта, ни степень его вооружённости не были в числе распространяемой информации. Ничего ценного он из себя не представлял, до тех пор пока в эфире не стали попадаться фразы про золотые монеты. Открытие золотого прииска ощутимо подняло интерес к поселению и радиопередачам из этой точки на карте. Золото в отсутствие прочих валют было по-прежнему в цене. Впрочем одного только золота было бы не достаточно, чтобы крупные альянсы взяли на себя усилия по захвату или мирному установлению контроля над Фортом Кег.

ГРУППИРОВКИ.

Панки. Панки уходят своими корнями в вооружённое восстание. После войны, когда государство ослабело некоторые люди попытались захватить власть, пустив в ход толпы вооружённых людей с улицы: неформальные организации, боевики уличной мафии, скинхеды и бонхеды, хиппи, анархисты... всем им запудривали мозги чему они охотно верили и готовы были смести с лица земли то что на ней ещё осталось. Был допущен правда глобальный просчёт: сами они тоже желали власти и хотели переделать мир так как им этого хотелось бы. В итоге большую и мощную армию не обладающую принципами или моралью стали раздирать внутренние конфликты. Сначала армия поделилась на 2 части, затем каждая из частей разделилась на 3 более мелких, а потом и эти группировки стали разделяться. Военное правительство тогда было поставлено в тупик - сражаться с одной большой армией легко, но с непредсказуемыми племенами и бандами неформалов, которые кочевали и появлялись то тут, то там сделать что-то было мало возможно.

Тем временем сами неформалы позабыли о том для чего они объединялись и просто жили по своим законам. Как правило в этих племенах правит закон силы, а живут они грабежём. Некоторые из племён деградировали до того состояния, что у них появился каннибализм, жертвоприношения и рабство. Ни одно из племён не брезгует наркотиками, а наоборот считает это важнейшим благом цивилизации. После женщин конечно. А язык общения деградировал в некое подобие субкультурно-матерных наречий, сведённых к наиболее важным понятиям: еда, размножение, наслаждение, кто главный, оружие, жертвы. Вооружение таких племён самое разное. Из-за отсутствия хорошего производства огнестрельное оружие присутствует в виде трофеев. И пускают его в ход только когда нет возможности использовать холодное оружие.

Ввиду своей кочевой жизни они одеваются весьма своеобразно. Зимой в первую очередь это тёплые вещи. Замотанные в тряпки ноги сверху одетые в широкие меховые сапоги. Многослойная шерстяная одежда. А затем они одевают броню... армейские бронежилеты, кожаные куртки с наклёпанным металлом, множество кожаных ремней, мотоциклетные шлемы, армейские каски, костюмы хим защиты и маскхалаты собственного изготовления. На глаза обязательно одевают защитные очки или лыжные маски. Летом же остаются только куртки с бронёй на голое тело, бронежилеты, наколенники и каски, наплечники с шипами и ремни с кабурами, ножами и прочим вооружением.

Локация: без особого места базирования.

Ирландцы. Население Новой Ирландии выросло на картинках из журналов, книг, комиксов и всего что ещё нашлось в библиотеке корабля на котором приплыли британские подданные. Не известно даже достоверно сколько среди них было действительно коренных ирландцев, но зелёный шейный платок, бондана или повязка на руку стали неизменными

атрибутами этого народа. В остальном, возведя культуру пить, стрелять и веселиться в абсолют эти ребята стали неким новым народом с высоким чувством родственности и ответственности друг за друга. Всех пришлых на их территории не слишком то рады видеть. Одеваются они под стать книгам и комиксам на которых выросли, так что это бывают и кожаные штаны, и белые майки, традиционные жилетки и пиджаки с галстуками, и шляпы... что угодно напоминающее о старом мире и комиксах. Вооружение у них близко к унифицированному армейскому устаревшему образцу, поэтому часть вооружения переделана разными мастерами в некие пушки подобные тому что видно в комиксах. Гранаты, газовые гранаты и ножи тут поставлены на поточное производство, так что этого добра и вправду навалом, а вот с хорошей оружейной сталью для стволов проблема.

Локация: форт Кег, поселение вокруг, отдельные укрытия на полигоне.

Военные спецподразделения альянсов. Слово спецназ вам о чём-нибудь говорит? Отборные солдаты, строжайшая дисциплина, лучшее армейское вооружение, средства связи, форменное обмундирование. Эти ребята прибыли сюда с разведкой или определёнными миссиями, получив приказ. Его они и будут выполнять, тем более, что свои далеко, а у этого форта есть только чужие.

Локация: без особого места базирования, импровизированные лагеря в зоне проведения операции.

АНТУРАЖ И КОСТЮМЫ.

Требования по костюмам для этой игры невелики, но помните что вы делаете игру для себя, для других игроков ровно в той же мере в какой её делает для вас Мастер игры. Так что поленившись создать хороший яркий и правдоподобный образ вы в первую очередь портите игру себе.

Элементы костюма должны быть безопасными для вас и окружающих, не должны загрязнять окружающую среду. Не должны содержать легковоспламеняющихся элементов, так как антураж игры предполагает разведение открытых костров, либо использование горелок для готовки пищи, а также использование пиротехники в качестве элемента игрового оружия.

Общая тематика костюмов — фоллаут, стимпанк (для ирландцев и панков) и постапокалипсис. Подробнее — см. описание группировок.

Броня — каска, шлем или бронежилет должны выглядеть (но не обязаны являться реальными образцами средств индивидуальной защиты) именно бронёй, чётко идентифицироваться на игроке, дабы не было недоразумений с нечёткой фиксацией поражения (бронежилеты скрытого ношения не являются основанием не сдохнуть от выстрела в грудь).

ОРУЖЕЙНЫЕ СТАНДАРТЫ.

Запрещается выходить на полигон из неигрового лагеря без надетых должным образом защитных очков на всём протяжении игры.

Гранаты.

Осколочные: на базе корсаров от 3-го до 6-го (ко203, ко204, ко205, ко206). Поражающий элемент: ВВ бмм, фасоль, горох.

Газовые: дымовуха. Любой тип без ядохимикатов реально опасных для здоровья и временем дымления не более одной минуты. Действие: при нахождении в дыму (или радиусе 3 метров) в течении 10 секунд смерть. Отыгрываем кашлем и хрипением. Газ действует на каждого кто находится в радиусе действия. 3 метра - безусловное поражение. 10 метров при наличии сильного задымления.

Огнестрельное оружие.

Стрелковое оружие, должно стрелять промышленно изготовленными шариками ВВ

калибра 6 мм весом от 0,12 до 0,43 грамм. Дульная энергия Оружия не должна превышать 3 Джоулей. (Оборот пневматического оружия указанных характеристик Законом РФ "Об оружии" не регулируется). Скорость шарика на выходе из канала ствола не должна превышать:

Для пистолетов и револьверов — 100 м/с.*

Помповые ружья — 120 м/с*

Для электропневматического и газового, автоматического оружия (малых габаритных размеров) — 120 м/с.*

Для электропневматического и газового, автоматического оружия (средних габаритных размеров) — 120 м/с.*

Для электропневматического и газового, автоматического оружия (больших габаритных размеров) — 120 м/с *

Для пулеметов (MG) и легких пулемётов (LMG) — 120 м/с.*

Для длинноствольного оружия с одиночной стрельбой - 130 м/с.*

Оружие малых габаритных размеров: G3 SAS, P90, MP5K, MP5K-PDW, UZI, INGRAM, Steyr SPP, Mini UZI, MP7.***

Оружие средних габаритных размеров: G36, SIG 551/552, CAR15, M4A1, M733, MC51, АК-серия с раскладывающимся прикладом или без приклада, M1A1, FaMas, G3A4, MP5 (кроме отмеченных в категории "короткоствольное"), UMP, M14 SOPMOD. ***

Оружие больших габаритных размеров: M16, M14, G3A3, G3SG1, SIG 550, SR 16/25, AUG, АК-серия с полным прикладом. ***

*Скорости указаны при стрельбе шаром 6 мм - массой 0,20 грамм;

**При замере скоростей, в качестве погрешности измерительного оборудования, влияния внешних факторов и т.п. принята погрешность плюс-минус 5%.

***Участие в играх оружия не подпадающего ни под один из списков - оговаривается с организаторами игр заранее.

****Любое увеличение/уменьшение длины внутреннего стволика от базового значения более чем на 5 см переводит оружие в следующую/предыдущую категорию.

Холодное оружие.

Применяются стандартные игровые модели ножей травмобезопасной конструкции.

Используемые на игре ножи будут проходить обязательный контроль у мастеров.

Допустимо использование ножей с деревянной и/или резиновой рабочей частью. Дерево не должно щепиться, иметь шероховатую поверхность или острые кромки. Рабочая поверхность должна быть заполирована. Радиус скругления острия 2,5 см, радиус скругления кромок - 2 см. Запрещено использование резины с проволочным армированием. Все крепления и конструктивные части оружия должны быть безопасны. Гарды закруглены, металлические элементы не должны располагаться на рабочей части ножа (заклёпки на рукояти это допустимое украшательство). Стилизация ножей - современность и техноген, также средневековое оружие.

По согласованию с мастером допустимо использование игрового оружия техногенной стилистики, изготовленное в травмобезопасном варианте специально для игр (бейсбольные биты, клюшки для гольфа, мантеровки, короткие копья, полутороручные и одноручные мечи, топоры, цепи и моргенштерны, копья, протозаны и глефы, двуручные мечи, алебарды, бензопилы, тяжёлые дубины, ломы, погансворды). Применение такого оружия не должно наносить ущерб оборудованию и снаряжению других игроков и приравнивается по степени поражения к ножу.

СИСТЕМА ПОРАЖЕНИЯ.

Поражение огнестрелом и гранатами:

- Попадание пули в голову, шею или тело — смерть.

- Попадание в конечность - она не работает, до тех пор пока не будет перевязана.

Кровотечение до тех пор пока не будет перевязана рана. Если в течении 20 минут не был перевязан смерть. Попадание в другую конечность сокращает время жизни вдвое.

- Поражение осколком гранаты в голову, шею или тело — смерть.

- Поражение осколком гранаты в конечность - она не работает, до тех пор пока не будет перевязана. Кровотечение до тех пор пока не будет перевязана рана. Если в течении 20 минут не был перевязан смерть. Попадание в другую конечность сокращает время жизни вдвое.

- Поражение осколком или пулей в бронежилет - оглушение на 5 минут.

- Многократно поражение пулями или осколками гранаты в бронежилет — смерть (три и более раза, короткая очередь).

- Каска (либо шлем типа сфера) спасает от одиночного осколочного поражения головы (только если осколок попал в саму каску).

- Одиночное поражение пулей в каску - оглушение на 10 минут.

- Многократное поражение в каску пулями или осколками — смерть.

- Каска сокращает оглушение гранатой на 1 минуту.

- Противогаз (надетый противогаз) спасает от газовых гранат.

Поражение холодным оружием:

- Поражение ножом в тело — смерть.

- Поражение ножом в конечность - она не работает, до тех пор пока не будет перевязана.

Кровотечение до тех пор пока не будет перевязана рана. Если в течении 20 минут не был перевязан смерть. Попадание в другую конечность сокращает время жизни вдвое.

- Бронежилет не спасает от поражения ножом.

Поражение другое:

- Радиоактивное поветрие убивает всех кого найдёт - выдается указание и после этого через 5 минут жертва умрёт. Отыгрывается кашлем, редкими судорогами...

- Надетый нормальный респиратор с фильтрами и белый халат (костюм химзащиты) спасают от радиоактивного поветрия.

Бой на холодном оружии:

- Зона поражения: не поражаются кисти рук, стопы ног, пах, голова, горло.

- Кулуарка - классическая ролевая вещь.

- Оглушение - как и кулуарка.

- Схватка: колющий в торс - смерть. Прочие - ранение, которые необходимо перевязать или через 20 минут умрешь.

Взятие в плен.

- Игроки могут взять других игроков в плен оглушив или вынудив сдаться.

- Взятого в плен игрока можно "допросить". В этом случае он отвечает на три любых вопроса. Но только на два честно. После этого его необходимо отпустить.

Запрещается выходить на полигон из неигрового лагеря без надетых должным образом защитных очков на всём протяжении игры.

ИГРОВАЯ ЭКОНОМИКА И МЕДИЦИНА.

Экономика.

Натуральный обмен устраивающий обе стороны участвующие в сделке. Неигровые предметы и имущество должны быть возвращены хозяину в оговоренный срок.

Пример: Персонажи обменялись нож на банку тушёнки (игроки договорились что банка тушёнки может быть съедена, а нож должен быть возвращён владельцу при ближайшей смерти персонажей)

Пример: Персонаж отпускает из плена другого персонажа, помогает ему сбежать в обмен на пять золотых (на деле сбежавший персонаж стреляет в персонажа своего спасителя, как только оказывается в безопасности).

Пример: Персонаж покупает в лавке оружейника пистолет за два золотых, и десять патронов к нему за ещё один золотой и оба довольны (китайский пистолет был куплен игроком играющим персонажа торговца специально как игровое имущество, которое может быть утеряно в процессе игры, но по возможности должно быть возвращено владельцу).

Медицина.

На игре предполагается возможность лечения ран. Способ один — антуражно замотать «рану» бинтами. Сделать это может только медик. У панков своего медика быть не может. У военных и ирландцев может быть один медик на сторону. Сам себя медик перевязать может только при условии того что хотя бы одна рука у него рабочая.

На игре предполагается наличие «боевых стимуляторов». Отыгрывается шприцом без иглы наполненным ярко-жёлтой жидкостью. Боевой стимулятор может позволить игнорировать одно ранение в конечность в течении пяти минут. Повторное ранение в ту же конечность выводит её из строя. Применение стимулятора повторно в течении получаса приводит к передозировке, которая отыгрывается конвульсиями судорогами в течении двух минут, после чего наступает игровая смерть.

Отчуждаемое имущество.

На выходе из мертвяка игроку даётся разрешение потратить не более 30 патронов из своего запаса, не более двух гранат (любого типа). Имеющееся у игрока игровое оружие, патроны и гранаты не являются отчуждаемыми — обыскивая труп или взятого в плен игрока первым вы получаете дополнительное разрешение на применение пяти патронов из своего запаса и одной гранаты из своего запаса (это связано с использованием разного типа боеприпасов игроками).

Кроме этого будет предусмотрен ряд квестовых предметов, которые будут отчуждаемыми. Их игрок обязан отдать сразу же если его обыскивают. Если персонажа убили и не обыскали в течении минуты, все квестовые предметы он должен передать мастеру при ближайшей встрече, либо носить персонажем новой роли, как найденный трофей неизвестного назначения, если эта информация не предполагается общеизвестной. Такие квестовые предметы могут быть предметами обмена.

БЕЗОПАСНОСТЬ.

Мастер не несёт ответственности за действия игроков.

Запрещается выходить на полигон из неигрового лагеря без надетых должным образом защитных очков на всём протяжении игры.

Запрещается принимать участие в игре находясь в состоянии алкогольного или наркотического опьянения.

Контролируйте свои действия и подстраховывайте друг друга предупреждая об опасности для здоровья.

В случае обнаружения потенциально опасных для здоровья видов животных (змей, бешенные собаки), мест возможного обрушения конструкций, малозаметных ям постарайтесь известить мастера (для того чтобы он принял меры) и ближайших игроков (чтобы не попадались) и при возможности обозначить место как опасное самостоятельно.

Это спорт и отдых, здесь не должно быть негатива.

МЕРТВЯК И ОТСИДКА.

Мертвяк (неигровая зона где игрок ожидает своей следующей возможности вступить в игру) будет у каждой из игровых сторон свой и чётко обозначен. Ведение боя и обустройство засад ближе чем в 40 метрах от мертвяка любой из сторон, отличной от «хозяев» мертвяка, запрещено.

Отсидка будет составлять 30-60 минут в зависимости от фактической численности играющих, но может быть увеличена или уменьшена на усмотрение мастера для каждого

игрока в отдельности в зависимости от игровой ситуации или поведения игрока.

После игровой смерти игрок находится на месте минуту, обозначая свою смерть красной повязкой на голову. Для тёмного времени суток (и неосвещённого участка полигона) игрок должен подсветить себя красным фонариком (либо закрыть свой фонарик красной тряпкой, чтобы было понятно что это убитый). После минутного нахождения на месте, игрок отправляется прямо в свой мертвяк не разговаривая с игроками и не глядя по сторонам, дабы не выдать кого либо. Ради своей безопасности можно повторять фразу в духе «Идёт труп!» чтобы не получить пулю из засады.

Будучи убитым персонаж перестаёт существовать и не может разглашать информацию полученную в ходе игры до этого момента, если она не считается общеизвестной.

Находясь в мертвяке необходимо отметить время прибытия и время убытия из мертвяка в специальном журнале в формате: имя игрока, команда игрока, время смерти, время выхода из мертвяка.

ЗАЕЗД И НЕИГРОВОЙ ЛАГЕРЬ.

Заезд на игру необходимо совершить заблаговременно. Либо в пятницу вечером, либо рано утром в субботу, чтобы иметь возможность завершить приготовления полигона, подготовку неигрового лагеря и начать играть строго вовремя.

Игра является нон-стоповым мероприятием с игровой ночью, однако если игрок чувствует необходимость, он может добровольно покинуть игровую территорию, отдыхая в неигровом лагере (особенно актуально ночью), однако для последующего выхода снова в игру на полигон, нужно будет полчаса провести в мертвятнике, так как уход из игры приравнивается к смерти персонажа.

Карта заезда на полигон для иногородних будет представлена на официальной странице игры в сети (указана в начале документа).

ВЗНОСЫ И ПОДГОТОВКА ПОЛИГОНА.

Взносы на игру составят 200 рублей с человека и не являются возвращаемыми. То есть если вы их сдали, но на игру не приехали, то взнос возвращён не будет. Взносы необходимо передать мастеру после того как ваша заявка на игру была принята и не позднее чем за пять дней до игры.