

Оргкомитет "Стратег"

Полные правила игры
FALLOUT 23: Atomic Rhapsody

Москва 2023г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

<u>Глава</u>	<u>Страница</u>
1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	2
2. ПРАВИЛА ПО АНТУРАЖУ	6
3. СОЗДАНИЕ И РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА 25	
4. ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ 31	
5. ПРАВИЛА ПО НЕ БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ	39
6. ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ	42
7. ПРАВИЛА ПО РАСАМ	46
8. ПРАВИЛА ПО РАДИАЦИИ	52
9. ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ	54
10. СТРОЕНИЯ НА ИГРЕ	63
11. ПРАВИЛА ПО ХИМИИ	75
12. ПРАВИЛА ПО КРАФТУ	82
13. ФОРТИФИКАЦИЯ И ВЗЛОМ: СТЕНЫ, ДВЕРИ, ВОРОТА, ЗАМКИ, ЭЛЕКТРОНИКА 83	

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Данные правила обязательны для выполнения всеми игроками, которые посещают нашу игру. Мастерская группа оставляет за собой право удалить игрока или гостя игры с полигона при несоблюдении им данных правил без возврата взноса.

Игроки обязуются корректно вести себя с другими игроками и местным населением, а также избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство и применение ненормативной лексики вне игры будут пресекаться мастерами, вплоть до удаления с полигона. О возникновении нештатных ситуаций (травма, конфликт) просим сообщить ближайшему мастеру.

Мастера не несут ответственности за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству, передаются в руки сотрудников полиции.

Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, немедленно прекратят свое участие в игре. Нарушители будут переданы полиции. Запрещается привоз на полигон, ношение или стрельбу из ООП (травматы). Запрещается присутствие на полигоне вне палатки в пьяном состоянии.

1. Зоны игры, размещение палаток и автомобилей

На полигоне организовано несколько неигровых зон: мастерка, мертвятник, автостоянка и т.д. В неигровых зонах можно находиться без защитных очков, запрещено вести любые игровые действия, магазин игрового оружия должен быть отстегнут или оружие должно быть в кобуре.

1.1 Размещение игроков на игре

Палатку можно поставить: в зоне парковки, в зоне жилых лагерей (пожизняк) или на игровом полигоне (в игре). Для организации зоны жилых лагерей, место обязательно должно быть обтянуто спанбондом (нетканкой), высотой не менее 2-х метров. Поверх нее необходимо сделать пометки (конверты крест на крест) из красно-белой киперной (сигнальной) ленты. Перед установкой ограждения жилого лагеря, обязательно получите одобрение у вашего регионального мастера. В пожизняке категорически запрещено хранить игровые ценности. Палатка, стоящая вне правильно обозначенного жилого лагеря или вне парковки, находится в игре. Спящего в ней персонажа можно по игре убить, обобрать и произвести с ним прочие игровые взаимодействия.

1.2. Размещение автомобилей на игре.

Автомобили игроков обязаны располагаться либо в зоне парковки, либо на полигоне в пожизняке. Использование автомобилей и мотоциклов во время игры запрещено. Если вам нужно уехать до окончания игры – паркуйтесь на парковке вне игровой зоны. Для автомобилей кабаков возможно исключение по согласованию с мастерской группы. При движении автомобилей по полигону скоростной режим – не более 20 км/ч.

2 Правила пожарной безопасности на игре

Игрокам запрещено разводить костры на игре. Для обогрева возможно использовать газовые горелки или мангалы, печки. Дрова орггруппа не предоставляет. Запрещено рубить на дрова деревья, полигонную мебель. В случае пожара необходимо немедленно прекратить любые боевые действия, уведомить оргов и максимально быстро приступить к тушению возникшего возгорания.

3 Вода на игре

Орггруппа предоставляет каждому зарегистрированному игроку одну баклажку питьевой воды на 5 л. Также, по запросу, можно набрать на мастерке в тару игроков технической воды из скважины (не рекомендуется пить без кипячения).

2. Игроки, персонажи и мастерская группа

На игре моделируется, несуществующий в реальности, постапокалиптический мир по мотивам игровой вселенной «Fallout». Это предполагает, что все люди, прибывшие на полигон, в игровой реальности представляют не себя, а вымышленных персонажей мира «Fallout».

Игрок – человек, участвующий в игре. Игрок участвует в ролевой игре добровольно. Если игроку, кажется, что игра начинает ущемлять его достоинство и честь, то он может признать себя мертвым и отправиться в мертвяк.

Для участия в игре игрок должен быть совершеннолетним (18+), люди младше 18 лет могут находиться на игре только в зоне парковки/мастерки без доступа на полигон игры, без доступа в пожизняк локации. Возможен доступ на игру несовершеннолетних до начала игры (на строяке).

Персонаж – вымышленный герой сюжета игры, роль которого исполняет игрок. Каждый персонаж обладает рядом качеств и свойств: расой, навыками, характером и моральными качествами, которые могут быть не связаны с аналогичными качествами игрока.

Мастер – человек, член мастерской группы. Мастера следят за соблюдением игроками правил и отслеживают игротехнические механики игры. Мастера отмечены оранжевыми шейными платками. Игрок может в любой момент обратиться к любому члену орггруппы с любыми игровыми вопросами.

3. Снаряжение игрока

Любой игрок обязательно должен носить на полигоне:

3.1. Защитные очки или маску, выдерживающую в упор выстрел из страйкбольного оружия с энергией выстрела не менее 3 джоулей (172 м/с шаром весом 0.2 г). Для защиты глаз допускается использование только специализированных страйкбольных очков. Даже если в костюме игрока входит маска, то вместе с маской обязательно нужно носить защитные очки.

3.2. Красная повязка и фонарь с красным светофильтром для указания на то, что игрок находится “вне игры”. Красная повязка используется днем, фонарь ночью.

3.3. Игровой костюм. МГ не приветствует на полигоне игры людей без костюмов – любой игрок без костюма может быть удален с полигона. Требование к ношению костюма: от парада, означающего начало игры - и до завершающего парада. Исключение составляют заезжающие

игроки, которым необходимо пройти в сторону локации размещения через мастерятник, а также в ситуации форс-мажора. Игрок может находиться без костюма в своем неигровом лагере. Исключением являются мастера и корреспонденты.

4. Корреспонденты и фотографы

Корреспонденты и фотографы допускаются на игру по предварительному согласованию с мастерской группой. Аккредитованные фотографы и корреспонденты не платят взнос, однако обязуются в срок две недели после окончания игры опубликовать отснятые материалы и разместить ссылку на них в группе ВК игры. Корреспонденты помечаются красной футболкой или курткой и не участвуют в игровом процессе. Для них не требуется ношение антуражной одежды и снаряжения. Наличие очков на игре обязательно для каждого фотографа!

5. Гость игры

Гости игры в обязательном порядке регистрируются, платят гостевой взнос. Могут быть без антуражной одежды. Не могут выходить в игровую зону. Могут находиться в пожизняке (строго в защитных очках).

6 НПС (бармены, повара, танцовщицы, торговцы)

Участники, которые приезжают выполнять сервисные функции, например готовить, танцевать или стоять в неигровых магазинах или данжах. Такие игроки считаются НПС, не получают паспорт персонажа и могут осуществлять только те игровые взаимодействия, которые положены им по роли. НПС не могут причинять вред и им нельзя причинить вред (убить, пленить и т.п.). НПС могут брать игровые ценности только в рамках своей функции (например, танцовщица за приватный танец). НПС не платит взносы.

7. Игротех (монстры, противники в данжах и энкаунтерах)

Участники, которые приезжают выполнять задания мастерской группы, например в виде монстров, охотников или квестовых персонажей в сюжетных событиях. Игротехи могут причинять вред игрокам, их можно убить по общим правилам. У них нет Паспорта персонажа, но есть “Жетон персонажа”, который, вместе с прочим лутом, можно забрать у них с тела.

8. Паспорт персонажа

Особый документ, который выдается каждому игроку при регистрации на полигоне. Игровой паспорт должен быть при себе у игрока на протяжении всей игры. Паспорт персонажа может быть как в бумажном виде, так и в виде приложения на телефон. В паспорте персонажа указаны все навыки персонажа и его статусы.

9. Жетон персонажа

Карточка, которая есть у каждого игрока и игротеха в т.ч. монстра. На ней написан ID игрока и имя персонажа. Жетон можно забрать только с мертвого персонажа.

10. Состояние игрока “вне игры”

Игрок, находящийся вне игры, обозначает себя красной повязкой, а в ночное время красным мигающим фонарем. При движении в статусе “вне игры” игрок должен никак не взаимодействовать с игроками в игре, пропускать их.

Игрок не может по своему желанию, перейти в состоянии “вне игры”. Если игроку нужно посетить жилую зону, парковку, мастерку, душ, мастерский кабак и т.п., то он должен дойти до своего пожизняка “по игре” и в пожизняке перейти в состояние “вне игры”, и только потом, в состоянии “вне игры” дойти до мастерки. По тем же правилам игроку необходимо возвращаться в игру. Аналогичным образом, погибнув, отсидев положенное время в мертвяке, игрок в новой роли возвращается в игру через статус “вне игры” и свой пожизняк.

11. Маркировка оружия и предметов

Все игровые предметы маркируются синей наклейкой “допуск” мастером по антуражу или его помощниками. При маркировке доспехов на наклейке указывается тип доспеха: Л-легкий, Т-тяжелый, Б-боевая броня, ПА - силовая броня. На наклейке уникального оружия указывается: У-уникальное.

Перед тем, как получить допуск на стрелковое оружие его необходимо захронировать у мастера по боевке, получить наклейку “вторичка”. Только после этого возможно получить “допуск” у мастера по антуражу.

Для того, чтобы использовать Уникальное оружие, Энергетическое оружие, Силовую Броню (ПА) и Сумку доктора также необходимо иметь наклейку В ИГРЕ (золотую) с указанным типом оружия/брони/снаряжения. Эта наклейка находится/крафтится/ покупается по игре и пока не наклеена на оружие может спокойно передаваться между игроками. После того, как она наклеена на оружие/доспех/сумку ее невозможно снять и только в мертвяке она будет удалена с предмета.

Аналогичным образом работает маркировка гранат и выстрелов для гранатометов (белые наклейки). До их наклейки чип гранаты свободно передается. После наклейки - только вместе с пиротехническим изделием.

2. ПРАВИЛА ПО АНТУРАЖУ

1 Общие положения

1.1 Настоящие правила разработаны с учетом опыта применения правил по антуражу серии техногенных полевых ролевых игр (далее ПРИ) по вселенной «Fallout», проводимых МГ «Стратег» в 2016-2018 гг. и 2021-2022 гг.

1.2 Мастерская группа оставляет за собой право трактовать лор первоисточника сообразно целям и задачам проекта, при необходимости внося сценарные и стилистические допущения. В случае возникновения разногласий с игроками по вопросам соответствия антуража лору Fallout окончательным считается коллегиальное решение регионального мастера, мастера по антуражу и главмастера.

1.3 В качестве первоисточника используются следующие видеоигры серии:

- Fallout (1997);
- Fallout 2 (1998);
- Fallout 3 (2008);
- Fallout: New Vegas (2010), с официальными DLC;
- Fallout 4 (2015), с официальными DLC.

1.4 В настоящих правилах приведены рекомендации, методики, ограничения и допущения по подготовке антуража для техногенной ПРИ по вселенной «Fallout», проводимой МГ «Стратег».

1.5 Под антуражем на ПРИ понимается совокупность внешнего вида участников, предметов и декораций окружающей среды и обстановки, задающих тон и атмосферу мероприятия и способствующих более глубокому погружению в мир моделируемого первоисточника.

1.6 Антураж ПРИ «Fallout: Atomic Rhapsody» состоит из нескольких аспектов:

- антураж участников (грим, костюм);
- антураж предметов (игровые оружие, броня, аксессуары);
- антураж локаций (игровые объекты, помещения, постройки).

1.7 Все костюмы персонажей, игровое оружие, игровые предметы и декорации, используемые игроками, должны быть до игры согласованы с мастером по антуражу (или уполномоченным на это лицом).

1.8 Наличие допуска от мастера по антуражу означает исключительно соответствие внешнего вида конкретного допущенного образца правилам по антуражу и не является гарантией допуска в игру по другим критериям.

1.9 Предметы антуража на игре неотчуждаемы без согласия их владельца. Отчуждаемые игровые предметы и ресурсы, используемые в игровых механиках и взаимодействиях, имеют соответствующую маркировку мастерской группы, или сопроводительный документ, заверенный печатью МГ.

2 Антураж рас игровых персонажей

2.1 Антураж людей

Люди – самая распространенная раса. Специфических особенностей не имеют. В мире Fallout ядерную войну пережили люди всех цветов кожи. Игроки при необходимости могут использовать грим для придания своему персонажу большей индивидуальности.

2.2 Антураж гулей

Подробные рекомендации по антуражу гулей приведены на игровом ресурсе и обсуждаются в диалоге с мастером по антуражу.

К одежде и броне персонажей-гулей предъявляются те же требования, что и к одежде и броне персонажей-людей.

Внешность гуля больше всего напоминает зомби или высохший труп. Рекомендуется использовать маски и перчатки, пластический грим.

Кожные покровы у гулей частично утрачены, могут встречаться струпья и пигментация. Хрящевые ткани носа и ушей сохраняются далеко не у всех.

Дистрофические изменения голосовых связок приводят к тому, что голос гулей хриплый и низкий.

Гули, как правило, обладают худощавым телосложением, так как жировая и частично мышечная ткани их организма подверглись распаду под воздействием радиации.

Гули не способны быстро двигаться в течение долгого времени и не могут носить силовую броню.

2.3 Антураж супермутантов

Костюм супермутанта должен быть массивным, имитировать объемную мускулатуру, превышающую человеческую, увеличивать рост пользователя, минимум на 10-20 см. Рекомендуемый рост игрока в надетом костюме должен превышать 190 см.

Кожные покровы супермутанта должны иметь зеленый, желтоватый или серый оттенок.

Броня и снаряжение супермутантов должны иметь вид кустарно изготовленных из подручных средств и не должны иметь в своем составе травмоопасные элементы (острые кромки, шипы и т.д.) Несет чисто декоративную функцию: защитные характеристики мутантов определяются правилами по расам.

Супермутанты допускаются до игры по предварительному согласованию с мастером по антуражу (необходимо пройти фотодопуск) и региональным мастером. Подробные рекомендации по антуражу супермутантов обсуждаются в диалоге с мастером по антуражу до игры.

2.4 Антураж роботов

Костюмы персонажей-роботов должны соответствовать по внешнему виду моделям роботов из первоисточника.

Костюмы персонажей-роботов не должны иметь в своем составе травмоопасные элементы (острые кромки, шипы и т.д.)

Роботы не могут носить броню: защитные характеристики роботов определяются правилами по расам.

Роботы допускаются до игры по предварительному согласованию с мастером по антуражу (необходимо пройти фотодопуск) и региональным мастером. Подробные рекомендации по антуражу персонажей-роботов обсуждаются в диалоге с мастером по антуражу до игры.

2.5 Антураж синтов

Синты – искусственные существа, созданные институтом.

Игрокам доступны персонажи синтов 2 и 3 поколений.

Синты второго поколения имеют механический скелет и полимерный кожный покров. Несмотря на имплантированную личность, внешне они все еще в большей степени машины, чем люди.

В костюме персонажа-синта второго поколения для имитации имплантов и механических частей рекомендуется использовать LARP-элементы и пластический грим, возможны элементы подсветки. Допускается использование цветных контактных линз.

Персонажи-синты второго поколения допускаются до игры по предварительному согласованию с мастером по антуражу (необходимо пройти фотодопуск) и региональным мастером.

Синты третьего поколения, созданные с помощью довоенной ДНК и ВРЭ, внешне и физиологически практически неотличимы от других персонажей.

К персонажам-синтам третьего поколения предъявляются те же требования по антуражу, что и к персонажам-людям.

Синты третьего поколения могут носить любую броню.

Персонажи-синты, являющиеся охотниками Института, маркируются специальной лентой и имеют при себе сертификат синта-охотника, подтверждающий их характеристики.

3. Общие требования к антуражу оружия, одежды и снаряжения

3.1 При разработке образа персонажа, следует ориентироваться на модели костюмов, оружия и снаряжения из первоисточника. Настоятельно рекомендуется ознакомиться со следующими ссылками:

- [Броня и одежда Fallout](#)
- [Броня и одежда Fallout 2](#)
- [Броня и одежда Fallout 3](#)
- [Броня и одежда Fallout New Vegas](#)
- [Броня и одежда Fallout 4](#)

3.2 Концепт образа необходимо согласовать с региональным мастером и мастером по антуражу в части соответствия временным и территориальным рамкам моделируемого сеттинга.

3.3 Образ персонажа создают мелочи. Рекомендуется уделить особое внимание подсумкам, ремням, головным уборам, украшениям, аксессуарам. Качественно проработанные образы персонажей способствуют более глубокому погружению в мир игры.

3.4 Все элементы костюма, игрового оружия и снаряжения должны иметь следы износа и старения (или их имитации). Костюмы носят следы долгой эксплуатации, в них присутствуют потертости и заплатки. Оружие, броня и снаряжение имеют пыльный внешний вид, ржавчину, царапины и сколы покрытия, следы ремонта. Некоторые элементы могут быть утрачены или заменены на кустарные аналоги.

3.5 Одежда и снаряжение фракций и группировок должны нести соответствующую символику, соответствующую первоисточнику. Принадлежность к группировке должна однозначно определяться с расстояния в 3 метра (если иное не предусмотрено квестовыми задачами персонажа – данный пункт требует согласования с региональным мастером).

3.6 Вопросы, замечания и предложения по образу персонажа следует направлять профильным мастерам: мастеру по антуражу и региональному мастеру. Проработка образа до игры и общение с профильными мастерами способствуют быстрому и комфортному прохождению регистрации на мероприятии.

4. Антураж оружия

4.1 Простое оружие

Описание: предметы бытового назначения, которые могут быть использованы персонажем в качестве оружия ударно-дробящего действия «из подручных средств».

Моделируется: протектированным (LARP) оружием.

Примеры: кирпич, бильярдный кий, скалка, сковородка, водопроводная труба, полицейская дубинка, бейсбольная бита, разводной ключ, гаечный ключ.

Критерий допуска:

- визуальное соответствие стилю первоисточника;
- косметическая доработка путем покраски, текстурирования, имитации следов износа и ремонта и т.д.);
- реальный аналог игрового простого оружия должен иметь ударно-дробящий характер поражения, и не должен быть способен пробить строительную каску и нанести серьезные повреждения;
- Предельный габарит - до 100 см.

4.2 Нож

Описание: под ножами понимается клинковое холодное оружие общей длиной до 40 см.

Моделируется: промышленно изготовленные тренировочные ножи из резины или эластомера, протектированное (LARP) оружие.

Примеры: тренировочные ножи фирмы «Cold Steel», их аналоги и копии, протектированное оружие.

Критерии допуска:

- визуальное соответствие стилю первоисточника;
- косметическая доработка путем покраски, текстурирования, имитации следов износа и ремонта и т.д.);
- наличие в конструкции клинка и рукояти;
- предельный габарит - до 40 см;
- для однотонных моделей из реактопласта (Coldsteel и аналоги): покраска лезвия под металл.

Не допускаются:

- ножи и кинжалы фэнтези- и средневекового образца (исключения возможны только для обоснованных сюжетом квестовых предметов и требуют дополнительного согласования у мастера по сюжету);
- пластиковые тренировочные мачете (пример – продукция фирмы Wosport) с жестким лезвием.

4.3 Одноручное холодное оружие

Описание: модели режущего, рубящего, дробящего оружия габаритами от 40 до 120 см.

Моделируется: протектированное (LARP) оружие.

Примеры: кувалда, пожарный топор, меч китайского офицера.

Критерий допуска:

- визуальное соответствие стилю первоисточника;
- косметическая доработка путем покраски, текстурирования, имитации следов износа и ремонта и т.д.);
- предельный габарит – от 40 до 120 см.

Не допускаются:

- модели одноручного холодного оружия фэнтези- и средневекового образца (исключения возможны только для обоснованных сюжетом квестовых предметов и требуют дополнительного согласования у мастера по сюжету).

4.4 Двуручное холодное оружие

Описание: модели холодного оружия рубящего и дробящего действия, габаритами от 120 до 180 см.

Моделируется: протектированное (LARP) оружие.

Примеры: молот или топор с длинным древком.

Критерий допуска:

- визуальное соответствие стилю первоисточника;
- косметическая доработка путем покраски, текстурирования, имитации следов износа и ремонта и т.д.);

- предельные габариты – от 120 до 180 см.

Не допускаются:

- модели двуручного холодного оружия фэнтези- и средневекового образца. Исключения возможны только для обоснованных сюжетом квестовых предметов, присутствующих в лоре первоисточника (топор Грогнака, клинок революционера) и требуют согласования у регионального мастера.

4.5 Огнестрельное оружие

Описание: модели огнестрельного оружия из вселенной первоисточника под унитарный патрон. Подразделяются на пистолеты, дробовики, винтовки с ручной перезарядкой, пистолеты-пулеметы, самозарядные и автоматические винтовки, ручные и станковые пулеметы. Возможна стрельба с одной или двух рук, режимы одиночного и автоматического огня.

Моделируется: страйкбольные (airsoft) модели оружия электрического, газобаллонного или пружинного (spring) действия.

Примеры: См. «белый список» рекомендованных моделей оружия.

Критерий допуска:

- визуальное соответствие стилю первоисточника;
- косметическая доработка путем покраски, текстурирования, имитации следов износа и ремонта и т.д.);
- соответствие «белому списку» рекомендованных моделей;

Не допускаются:

- модели из «черного списка вооружения» без радикальной (до полного изменения характерного внешнего вида) кастомизации;
- модели советского и российского вооружения (несмотря на наличие референсов в DLC «Nuka World»);
- модели без косметической (старение, следы ремонта, кустарных вмешательств в конструкцию) доработки внешнего вида.
- модели, оборудованные современными системами (RIS-планки, кронштейны) для установки аксессуаров (фонарей, коллиматоров, ЛЦУ и т.д.) и фурнитурой современного образца (Magpul, CAA, FAB defense и т.д.).
- магазины бункерного типа;
- модели на ВВД.

4.6 Гранатометы

Описание: модели наплечных пусковых установок из вселенной первоисточника или по мотивам образцов гранатометов середины XX в..

Моделируется: страйкбольные (airsoft) модели гранатометов на газу или вышибном заряде.

Примеры: M1 Bazooka, M/48 Karl Gustaf, PIAT и т.д.

Критерий допуска:

- визуальное соответствие стилю первоисточника;
- косметическая доработка путем покраски, текстурирования, имитации следов износа и ремонта и т.д.);
- минимальный габарит 100 см.

Не допускаются:

- модели гранатометов длиной менее 100 см;

- модели советского и российского вооружения;
- подствольные гранатометы и настольные гранаты;
- модели гранатометов пистолетного типа;
- модели ручных гранатометов типа М79;
- модели гранатометов револьверного типа;
- модели на ВВД.

4.7 Взрывчатка

Описание: модели динамитных шашек, ручных осколочных гранат, противопехотных мин, взрывных устройств (взрывчатка с таймером). Модели взрывных устройств должны пройти допуск у мастера по антуражу и мастера по боевке.

Моделируется:

Примеры: ручная осколочная граната, противопехотная мина, пластиковая взрывчатка, динамит с таймером.

Критерии допуска:

- для гранат и мин - исключительно страйкбольная пиротехника промышленного производства, сертифицированная в РФ, жесткие требования к антуражу ручных гранат отсутствуют;
- для взрывных устройств (в качестве имитационного элемента) - исключительно петарды промышленного производства, сертифицированные в РФ;
- для взрывных устройств – необходимы габариты не менее 30х20х10 см, отсутствие поражающих элементов.

Не допускаются:

- модели взрывных устройств, не прошедшие допуск у мастера по антуражу и у мастера по боевке;

4.8 Уникальное холодное оружие

Описание: высокотехнологичное оружие ближнего боя, способное пробивать любую броню (включая силовую) и наносить повреждения уникальным монстрам.

Моделируется: протектированное (LARP) оружие.

Примеры: Суперкувалда, «Шиш-кебаб», «Потрошитель».

Критерий допуска:

- визуальное соответствие стилю первоисточника;
- косметическая доработка путем покраски, текстурирования, имитации следов износа и ремонта и т.д.);
- предельный габарит – до 120 см;
- наличие постоянной подсветки (выключение или поломка подсветки автоматически переводит оружие в соответствующий по габаритам и конструкции класс холодного оружия);
- минимальный габарит подсветки – 20 см в одном линейном размере.

Не допускаются:

- модели уникального холодного оружия фэнтези- и средневекового образца (исключения возможны только для обоснованных сюжетом квестовых предметов и требуют дополнительного согласования у регионального мастера);

- модели силовых кастетов и другого рукопашного оружия (по соображениям безопасности);
- красная подсветка оружия.

4.9 Энергетическое оружие

Описание: лазерное, плазменное, импульсное, гаусс оружие из вселенной первоисточника. Ряд образцов, такие как «бластер чужих», гамма-пушка, криолятор, в рамках данных правил также отнесены к классу энергетического оружия.

Моделируется: игровые бластеры NERF систем Nerf Elite и Nerf Rival, их аналоги и копии.

Примеры: лазерный мушкет, плазменный пистолет, гатлинг-лазер, гаусс-винтовка, карабин Института, солнечный скорчер, гамма-пушка.

Критерий допуска:

- визуальное соответствие стилю первоисточника;
- косметическая доработка путем покраски, текстурирования, имитации следов износа и ремонта и т.д.);
- наличие постоянной или импульсной подсветки;
- минимальный габарит подсветки – 10 см в одном линейном размере;
- наличие системы имитации звука выстрела энергетического оружия (рекомендуется использовать звуковые эффекты, идентичные звукам выстрела энергетического оружия в первоисточнике)

Не допускаются:

- модели бластеров в заводской яркой окраске, без доработки внешнего вида;
- модели бластеров, не оборудованные подсветкой;
- красная подсветка бластеров;
- модели бластеров, не оборудованные системой имитации звука выстрела (звук работающего мотора у моделей бластеров с электроприводом не рассматривается в качестве допустимой замены звуку выстрела);
- модели бластеров, использующие боеприпасы, отличающиеся от боеприпасов бластеров серий Nerf Elite и Nerf Rival;

5. Антураж игровой брони и снаряжения

5.1 Вся броня (кроме силовой) должна прикрывать не менее 50% торса и/или всех конечностей. Т.е. минимальным требованиям к размерам брони будут удовлетворять жилет/нагрудник, либо комплект защиты конечностей «поножи/набедренники + наручи/наплечники». Требования к силовой броне описаны в отдельном разделе.

5.2 Броня маркируется мастерским чипом при регистрации.

5.3 Броня должна носиться строго поверх костюма, бронеэлементы скрытого ношения на игре не моделируются.

5.4 Фракционная броня, имеющая характерный вид и символику, должна соответствовать временным и территориальным рамкам моделируемого сеттинга (примеры: силовая броня X-01 производилась Анклавом после войны и появилась не ранее 2230-х гг.; броня рейнджеров-патрульных НКР разработана и пошла в производство в начале 23 столетия и встречается в основном на западе североамериканского континента; символика Атомных Котов характерна только для Бостона и его окрестностей).

5.5 Подробные рекомендации по антуражу брони приведены на игровом ресурсе и обсуждаются в диалоге с мастером по антуражу.

5.6 Легкая броня

Описание: противоударная броня из доступных материалов, задача которой – обеспечить минимальную защиту носителя от ножа или простого ударного оружия.

Моделируется: бронеэлементы из плотной кожи, стеганой ткани или пластика.

Примеры: кожаная куртка из плотной кожи, кожаная броня, броня охраны убежищ, броня охраны Даймонд-Сити.

Критерий допуска:

- визуальное соответствие сеттингу;
- реальный аналог легкой брони должен быть способен защитить от режущего удара ножом;
- броня должна обладать достаточной жесткостью материала: иметь возможность стоять на ровной поверхности, сохраняя форму.

Не засчитываются как бронеэлементы:

- тонкая кожа или тонкая ткань без защитных накладок;
- комплекты наколенников/налокотников, не закрывающие голень/предплечье полностью;

5.7 Тяжелая броня

Описание: кустарно изготовленная или приспособленная для ношения броня из металла.

Моделируется: бронеэлементы из EVA или пластика, крашенные «под металл». Минимальная толщина бронеэлементов: 10 мм.

Примеры: Металлическая броня, броня робота (из DLC Automatron), броня трапперов (DLC Far Harbor).

Критерий допуска:

- визуальное соответствие стилю первоисточника: тяжелая броня имеет громоздкий и зачастую несуразный вид, по причине кустарной технологии изготовления;
- косметическая доработка путем покраски, текстурирования, имитации следов износа и ремонта и т.д.);
- реальный аналог тяжелой брони должен теоретически быть способен защитить от попадания пули, выпущенной из нарезного огнестрельного оружия;

Не засчитываются как бронеэлементы:

- части брони, не имеющие достаточной толщины, (пример: штампованная броня из тонкого пластика должна иметь подбой бронеэлементов по краю, визуально доводя толщину до минимальной);

5.8 Боевая броня

Описание: полимерная и композитная армейская и полицейская броня заводского производства.

Моделируется: бронеэлементы из EVA или пластика.

Минимальная толщина бронеэлементов: 10 мм.

Примеры: Боевая броня, броня рейнджера-патрульного, броня синтов.

Критерий допуска:

- визуальное соответствие сеттингу: боевая броня выглядит эргономичной и удобной, произведенной в заводских условиях;

- реальный аналог боевой брони должен теоретически быть способен защитить от попадания пули, выпущенной из нарезного огнестрельного оружия;

Не засчитываются как бронезащитные элементы:

- части брони, не имеющие достаточной толщины (пример: штампованная броня из тонкого пластика должна иметь подбой бронезащитных элементов по краю, визуально доводя толщину до минимальной);

5.9 Силовая броня

Допуск силовой брони осуществляется в индивидуальном порядке посредством фотодопуска ДО игры без исключений. Силовая броня вводится в игру через регионального мастера: как правило, посредством выполнения специального квеста, требующего значительное количество игровых ресурсов.

Описание: высокотехнологичный экзоскелет с интегрированными системами жизнеобеспечения, мощным бронекорпусом на сервоприводах и атомным источником энергии. Обеспечивает полную защиту носителя от радиационных, биологических или химических угроз и максимальную степень защиты от различных видов оружия

Моделируется: полный бронекорпус из EVA или пластика.

Минимальная толщина бронезащитных элементов: 15 мм.

Примеры: Различные модификации силовой брони производства довоенных США и Анклава (Т-45, Т-51, Т-60, Х-01, силовая броня рейдеров)

Критерий допуска:

- визуальное соответствие сеттингу: силовая броня должна копировать (допускаются незначительные отличия) каноничные модели из первоисточника;
- силовая броня должна быть массивной, имитируя объемный бронескафандр, увеличивать рост пользователя, минимум на 10-20 см. Рекомендуемый рост игрока в силовой броне должен превышать 190 см;
- силовая броня должна закрывать все тело носителя, открытые участки кожи не допускаются.

Не засчитываются как бронезащитные элементы силовой брони:

- части брони, не имеющие достаточной толщины (пример: штампованная броня из тонкого пластика должна иметь подбой бронезащитных элементов по краю, визуально доводя толщину до минимальной);
- шлемы, не обеспечивающие полную круговую защиту головы владельца.

Примечания:

- неполный комплект (отсутствие как минимум одного элемента защиты конечностей или торса) силовой брони классифицируется как боевая броня;
- если игрок использует развитую тяжелую или боевую броню, визуально похожую на силовую броню до степени смешения, но не заявляет ее как силовую (и тем самым не сталкивается с ограничениями на крафт, ресурсы или профильный квест для силовой брони), он обязан носить неполный комплект брони;
- некомплектность силовой брони должна визуально определяться с 3 метров. Скрывать некомплектность брони одеждой (например, плащом) запрещено (броня скрытого ношения на игре не моделируется). Маскироваться в растительности, толпе или складках местности, разворачиваясь некомплектной стороной от оппонента – не возбраняется.)

- тяжелая и боевая броня, соответствующая уровню силовой в плане антуража, может во время игры быть модифицирована в силовую броню на общих основаниях (квест, ресурсы, постройки, специалисты, отыгрыш) при наличии полного комплекта брони.

5.10 Защитные головные уборы (шлемы и каски)

На защитные головные уборы распространяются те же правила, что и для брони соответствующего класса.

Одетый на персонаже защитный головной убор дает иммунитет от оглушения и кулуарного убийства.

5.11 Защитные костюмы (радиационной, биологической и химической защиты)

Защитный костюм допускается в индивидуальном порядке мастером по антуражу и региональным мастером.

Описание: герметичный костюм, обеспечивающий владельцу высокий уровень защиты от радиационной, химической или биологической угрозы.

Моделируется: комбинезон из плотного материала с защитным шлемом, полными перчатками, обувью и дыхательной системой изолирующего или фильтрующего типа.

Примеры: Противорадиационный костюм, защитный комплект, костюм с капюшоном для чистой комнаты.

Критерий допуска:

- Конструкция костюма должна обеспечивать (визуально) герметичное соединение со шлемом, обувью и перчатками;
- Дыхательная система должна включать в себя имитацию баллонов/фильтров и шланги;
- Допускается использовать технические комбинезоны яркой расцветки.

Не допускаются:

- комбинезоны из спанбонда и аналогичных легких тканей (малярные и т.п.)

5.12 Радиостанции

Игровые радиостанции допускаются в индивидуальном порядке мастером по антуражу и региональным мастером.

Описание: стационарная или носимая (ранцевого типа) радиостанция образца середины XX века.

Моделируется: антуражный макет ламповой радиостанции, внутри которого размещается радиостанция гражданского образца, работающая на прием и/или передачу в разрешенном организаторами диапазоне.

Примеры: 2043B Radio (SCR-536) из Fallout 1-2, Ham radio (стационарная) из Fallout: New Vegas.

Критерий допуска:

- Визуальное соответствие сеттингу: радиостанции должны копировать образцы ламповых радиостанций середины XX века.
- Массивность и громоздкость (для копий носимых раций типа SCR-536 или AN/PRC-6 необходимо точное соответствие габаритам оригинала). Носимые рации должны транспортироваться за спиной (ранец, грузовая рама) или на ремне.
- Тангенты современного образца должны быть замаскированы под муляж аутентичной тангенты или размещаться в антуражном подсумке.

- Косметическая доработка путем покраски, текстурирования, имитации следов износа и ремонта и т.д.).

6. Антураж игровых строений и объектов

6.1 Требования к антуражу строений зависят от уровня строения. Чем выше уровень строения – тем богаче и сложнее должен быть его антураж.

6.2 На старте игры антураж строения должен соответствовать заявленному стартовому уровню строения (который, в свою очередь, определяется стартовым балансом экономики игры). Допустимо подготовить антураж строения максимального уровня в начале игры. В этом случае при апгрейде строения в процессе игры требования по антуражу будут считаться автоматически выполненными.

6.3 Оценивает уровень антуража игрового строения мастер по антуражу, или любой уполномоченный на это мастер (обычно это региональный мастер).

6.4 Границы игрового строения должны быть четко обозначены: стенами, перегородками, ширмами, дверьми и т.д. Не допускается размещение разных строений в одном помещении без их взаимного разграничения.

6.5 Применяемая мебель может быть, как импровизированной (стулья и столы из армейских ящиков и т.п.), так и специализированной. Современную кемпинговую мебель рекомендуется укрывать брезентом или любой другой подходящей под сеттинг Fallout тканью.

6.6 При моделировании игровых строений и осуществления в них игровой хозяйственной деятельности обязательным является соблюдение техники безопасности при обращении с открытыми источниками огня, электрическими и нагревательными приборами, химическими реактивами и т.п.

6.7 Антураж игровой мастерской

6.7.1 Мастерская в обязательном порядке должна содержать рабочий стол (верстак). Рекомендуемые габариты столешницы: 150x75 см (половина стандартного листа фанеры), высота: 80 см.

6.7.2 На столе располагаются приборы и инструменты крафтера. Рекомендуемый состав инструментов, в зависимости от уровня строения:

- 1 уровень: ручные инструменты для проведения мелких слесарных работ (тиски, плоскогубцы, ножовка по металлу, напильник, отвертки, ножницы по металлу);
- 2 уровень: добавляются сложные инструменты для механической обработки (дрель и штатив для дрели, пресс для фурнитуры, точило)
- 3 уровень: добавляются инструменты для ремонта электроприборов (паяльник и паяльные принадлежности, штатив для пайки, электролампочка для проверки напряжения, простейшие измерительные приборы типа вольтметра и т.д.).
- 4 уровень: добавляются приборы для диагностики и программирования сложной электроники: компьютерный терминал, осциллограф, паяльная станция).

6.7.3 Для проведения работ с силовой броней в мастерской необходим стапель. Стапель изготавливается в мастерской и представляет собой каркасную конструкцию из дерева или

металла, в которой может быть размещена силовая броня без оператора (как манекен). Стапель должен быть покрашен в желтый или оранжевый цвет "под металл". Стапель должен быть устойчивым и жестко закреплен к полу и/или стене мастерской.

Только на стапеле Инженер 4 уровня может адаптировать броню к конкретному человеку (наклеить золотой чип брони на него), после чего броню можно использовать.

6.7.4. При моделировании инструментов и приборов мастерской нет категорической необходимости привозить и использовать реальные рабочие и дорогостоящие образцы – можно обойтись муляжами. Вместе с тем, мастерская группа приветствует серьезный подход к антуражу игровой мастерской: рекомендуется продумать освещение рабочего места, предпочтительно использовать в оформлении не современные инструменты, аналоговые измерительные приборы вместо цифровых и т.д.

6.8. Антураж госпиталей

Госпиталь – обустроенное место для приема больных и проведения операций любой сложности. Это отдельное или смежное с другими игровыми постройками помещение, оформленное под мультидисциплинарный кабинет врача. Операционная зона должна быть отгорожена от остальной части помещения/оборудована в отдельном помещении.

Для оформления госпиталя требуется: операционный стол; 1-2 койки для пациентов; книга знаний врача (тетрадь), ручка; фирменный бланк врача (лист бумаги с печатью или подписью врача. Оформляется на вкус врача. Все ФБВ у одного врача должны быть оформлены одинаково. На таких бланках врач записывает рецепты на фармакологическое лечение или план лечения для экспериментального лечения); небольшой набор медицинских инструментов (стетоскоп, неврологический молоточек, термометр, палочки для осмотра горла (можно деревянные), шприцы); небольшая хирургическая раскладка (скальпель, зажим, иглодержатель, хирургические иглы, нитки, белый или телесный пластырь в катушках, ножницы, жгут); место (ящик, чемоданчик и т.п.) для хранения медикаментов и чипов; кубик d6; 1-2 капельницы; набор пробирок для исследований различных заболеваний и манипуляций с геномом; нестерильные бинты, салфетки, вата/ватные палочки; йод, маркер, небольшая ёмкость для воды, набор переводных картинок-шрамов; докторская сумка с красным крестом для оказания помощи вне госпиталя.

7. Антураж транспортных средств игровых караванов

7.1 Данный раздел правил определяет требования к транспортным средствам игровых караванов, используемым для перевозки грузов между локациями.

7.2 К транспортным средствам игровых караванов относятся различные виды колесного транспорта (тележки, повозки, прицепы и т.д.), приводимые в действие мускульной силой игроков. При организации караванов непосредственно в процессе игры (на полигоне), в качестве транспортного средства допускается использовать носилки.

7.3 В качестве движущей силы транспортного средства каравана могут использоваться сельскохозяйственные мотоблоки или электротранспорт, при условии соблюдения техники безопасности и передвижения по полигону со скоростью не более 10 км/ч. Этот вариант требует обязательного предварительного согласования с мастерской группой до игры.

7.4 Автомобили, мотоциклы, квадроциклы, тягловые животные и т.п. для моделирования караванного транспорта на полигоне не допускаются.

7.5 Транспортное средство должно выдерживать нагрузку не менее 50 кг.

7.6 Перевозка людей с помощью транспортных средств игровых караванов не допускается. Исключение – оператор мотоблока или электротранспорта, осуществляющий непосредственное управление транспортным средством.

7.7 Транспортное средство должно быть оборудовано грузовым отсеком, обеспечивающим транспортировку игровых предметов и ресурсов и препятствующим их выпадению. Грузовой отсек может быть открытого (бортовой кузов) или закрытого типа. Допускается использовать багажные стропы, сетки и другие крепежные элементы.

7.8 Минимальные габариты грузового отсека – 50х30х30 см.

7.9 Грузовой отсек не может быть заперт. При этом в грузовой отсек можно поместить игровой сундук, который может быть заперт на игровой замок.

7.10 Игровые ресурсы, требующие перевозки между локациями исключительно посредством каравана, размещаются строго в грузовом отсеке.

7.11 Прочие игровые предметы могут быть размещены в транспортном средстве вне грузового отсека, на видном месте. Оборудовать замаскированные тайники в транспортном средстве запрещается.

7.12 Лицензия каравана крепится на грузовой отсек снаружи.

7.13 Внешний вид транспортных средств игровых караванов жестко не регламентируется. Каноничным вариантом считается повозка, сделанная из остова довоенного автомобиля или прицепа. С ее описанием можно ознакомиться по ссылке:



Допускаются и более простые варианты, например, на основе велосипедов:



или классических одноосных и двухосных телег:



7.14 К стилю исполнения транспортных средств предъявляются те же требования, что и к костюмам и оружию: все элементы конструкции должны иметь следы износа и старения (или их имитации), пыльный внешний вид, ржавчину, царапины, сколы покрытия, следы ремонта и т.д. Некоторые элементы могут быть утрачены или заменены на кустарные аналоги.

7.15 В качестве визуальных референсов можно использовать кастомы транспортных средств в стиле «Rat»:

https://en.wikipedia.org/wiki/Rat_rod

https://en.wikipedia.org/wiki/Rat_bike

8. «Черный список» антуража

8.1 На игру не допускаются элементы антуража в состоянии «новая вещь, только из магазина», не имеющие следов износа и старения (или их имитации).

8.2 Любую вещь из «черного списка» антуража можно подвергнуть доработке (покраска, текстурирование, изменение внешнего вида) для достижения соответствия правилам (необходимо пройти фотодопуск).

8.3 Сомнения в соответствии игрового антуража требованиям правил по антуражу в спорных случаях всегда трактуются в пользу мастера.

8.4 Запрещены и не будут допущены к игре («черный список» элементов костюма):

- **Камуфляжные элементы костюма:** в том числе «гилли» и нанесенная вручную не однотонная маскировочная окраска. Оливковый или черный армейский скотч (duct tape) разрешен к использованию для создания маскировочного эффекта.

- **Ярко-красные элементы костюма:** во избежание путаницы с обозначением "вне игры" (красная повязка). Рекомендуется использовать другие оттенки (бордовый и т.п.) или текстурировать в тон костюму (пыльный внешний вид, следы ремонта и т.д.).

- **Стимпанк-антураж:** характерные очки-гогглы, кожаные корсеты, прочие элементы одежды в стиле стимпанк.

- **Велкро (липучка):** на головных уборах, костюмах, снаряжении. Шевроны и прочие знаки различия следует приклеивать или пришивать.

- **Шемаги (арафатки):** в качестве шейного платка рекомендуется использовать отрез однотонной ткани. Однотонные шемаги песочной расцветки (британская модель) разрешены.

- **Банданы с принтами:** кроме принтов, относящихся к рекламе брендов, присутствующих в сеттинге Fallout.

- **Футболки с принтами:** кроме принтов, относящихся к рекламе брендов, присутствующих в сеттинге Fallout.

- **Сетчатые чулки или колготки при ношении совместно с шортами:** чулки или колготки при ношении совместно с юбками разрешены.

- **Спортивная одежда:** спортивные костюмы современного (после 1980г.) стиля и из современных синтетических (флис, кордура, софтшелл, гипалон, мембранные ткани) материалов.

- **Современные кроссовки и трекинговая обувь ярких расцветок:** характерные элементы современного внешнего вида (например, декоративная окантовка у ботинок типа Lowa Elite) необходимо маскировать. Классические модели кед Converse разрешены.

- **Современная тактическая одежда:** военная и тактическая одежда современного (после 1990 г.) образца и покроя (ACU, смок, модельный ряд Crye Precision, Helicon, 5.11 и т.д.), изготовленная из современных синтетических (флис, кордура, софтшелл, гипалон, мембранные ткани) материалов.

- **Военная форма на период до 1950 г.:** за исключением военной формы армии США.
- **Национальные костюмы народов мира:** за исключением костюмов игровых фракций, соответствующих сеттингу Fallout.

8.5 Запрещены и не будут допущены к игре («черный список» оружия):

- **Модели советского и российского оружия:** наличие подобных образцов оружия в первоисточнике (DLC «Nuka world» для Fallout 4) не является основанием для пересмотра данного запрета. Допуск такого оружия возможен только при условии полной кастомизации образца с радикальным изменением его внешнего вида (путем сокрытия, замены или демонтажа характерных узнаваемых деталей) и фотодопуск у мастера по антуражу ДО игры.
- **Детали и узлы игрового оружия, имеющие в своем составе современные интерфейсы крепления навесного оборудования:** RIS/RAS, Keymod, M-lock, планки Пикатинни. Исключения делаются для прицельных планок снайперских винтовок, в случаях, когда иного варианта установки прицела не предусмотрено конструктивно (необходимость антуража места крепления прицела это не отменяет). Для М-серии (M16, M4 и аналоги) с верхним ресивером типа flat-top обязательна установка стандартной рукояти переноса.
- **Современные «тактические» элементы внешнего обвеса:** полимерная фурнитура и магазины производства MAGPUL, CAA, FAB Defense и т.п.; магазины, накладки на RIS планки, тактические рукояти, фонари, PEQ-модули.
- **Коллиматорные и тепловизионные прицелы современного типа:** установка таких прицелов возможна только при приведении их внешнего вида (путем сокрытия, замены или демонтажа характерных узнаваемых деталей) к стилю первоисточника (необходимо пройти фотодопуск).
- **Лазерные целеуказатели (ЛЦУ) всех видов.**
- **Камуфляжные элементы в оружии:** в том числе «гилли» и нанесенная вручную не однотонная маскировочная окраска. Оливковый или черный армейский скотч (duct tape) разрешен к использованию для создания подобия маскировочного эффекта.
- **Модели пистолетов, разработанные после 1980 г. включительно:** за исключением моделей, присутствующих в «белом списке» рекомендованного игрового оружия.
- **Модели прочего стрелкового оружия, разработанные после 1990 г.:** за исключением моделей, присутствующих в «белом списке» рекомендованных моделей игрового оружия.
- **Оружие, характерное для популярных фантастических сеттингов:** например, штурмовая винтовка M41A из вселенной «Чужих» или бластер Хана Соло из «Звездных войн».
- **Модели фэнтези и средневекового холодного оружия:** за исключением моделей, присутствующих в «белом списке» рекомендованных моделей игрового оружия.
- **Модели гибко-суставчатого холодного оружия:** имеющие гибкие соединительные элементы (кнут, цеп, кистень и т.д.).
- **Модели метательного холодного оружия:** луки, арбалеты, дротики, метательные ножи и топоры, сюрикены и т.д.

8.6 Запрещены и не будут допущены к игре («черный список» снаряжения):

- **Травмоопасные (для носителя и других игроков) выступающие элементы снаряжения и брони:** торчащие шипы, болты и прочие элементы. Допускаются только травмобезопасные имитации декоративных элементов из EVA (необходимо пройти фотодопуск).
- **Системы снаряжения с креплением стандарта MOLLE/ PALS.**
- **Камуфляжные элементы снаряжения:** в том числе «гилли» и нанесенная вручную не однотонная маскировочная окраска. Оливковый или черный армейский скотч (duct tape) разрешен к использованию для создания маскировочного эффекта.

- **Снаряжение из кордуры (нейлона) производства после 1990 г.:** тактические жилеты, перчатки, кобуры, магазинные и вещевые подсумки и т.д.
- **Снаряжение советского и российского образца:** вещмешки, плащ-палатки, противогазные сумки, шлемы, разгрузочные жилеты и т.д.
- **Фурнитура современного образца:** пряжки типа «фастекс», «кобра», полимерные карабины и молнии. Требуют маскировки с помощью тканевых или кожаных чехлов, накладок и т.д.
- **Мотоснаряжение современного образца:** перчатки, мотошлемы, мотошлема и т.д. Разрешены перчатки из кожи/ткани классического покроя (без полимерных накладок).
- **Защитные шлемы производства после 1988 года:** шлемы форм-фактора PASGT допускаются.
- **Страйкбольные защитные сетчатые маски:** требуют сокрытия с помощью чехлов из ткани или накладок из EVA.
- **Защитные шлемы и маски, характерные для других фантастических сеттингов:** маски Терминатора, шлемы из вселенной HALO, «Звездных войн» и т.д.
- **Спортивное и полицейское защитное снаряжение:** комплекты футбольного, хоккейного, роллерного, противоударная полицейская защита. Могут быть допущены только при условии серьезной доработки путем покраски, текстурирования, имитации следов износа и ремонта, замены современных систем крепления (необходимо пройти фотодопуск);
- **Тактические наколенники и налокотники современного образца:** как используемые по прямому назначению, так и в виде элементов доспеха (например – наплечники из наколенников) Могут быть допущены при условии серьезной доработки путем покраски, текстурирования, имитации следов износа и ремонта, замены современных систем крепления (необходимо пройти фотодопуск).
- **Средневековые и фэнтези доспехи (шлемы и латы).**
- **Щиты:** в любом виде.
- **Яркая изолента и скотч:** Синяя изолента и прозрачный скотч запрещены. Допускаются черная тканевая изолента, армированный или малярный скотч черного, серого, коричневого или оливкового цветов. Яркие красные оттенки запрещены (красный цвет зарезервирован для обозначения состояния "вне игры").
- **Секс-игрушки.**

9. «Белый список» рекомендованных моделей оружия

9.1 «Белый список» игрового оружия носит рекомендательный характер. Наличие модели игрового оружия в «белом списке» не отменяет необходимости соответствия общим критериям допуска антуража огнестрельного оружия и ограничениям, налагаемым «черным списком» в части вариантов исполнения конкретных моделей.

9.2 Не указанные в «белом списке» образцы игрового оружия, а также кастомные образцы допускаются по согласованию с мастером по антуражу и мастером по боевке

9.3 Самозарядные и автоматические пистолеты:

- Beretta 92 (Taurus PT92/99), Beretta 84, Beretta 8000, Beretta 93R
- Browning Hi-Power
- Colt 1911 и его модификации «классического» вида, Colt Commander, AMT Hardballer, Hi Capa 5.1
- CZ-75
- Desert Eagle, Jericho 941

- Mauser C96, Mauser M712
- Ruger Mk1
- Sig P210
- Walther PPK

9.4 Револьверы:

- револьверы всех моделей, удовлетворяющие общим критериям допуска по антуражу.

9.5 Ружья и дробовики:

- Помповые ружья всех моделей, удовлетворяющие общим критериям допуска по антуражу
- Охотничьи ружья и обрезы всех моделей, удовлетворяющие общим критериям допуска по антуражу
- Winchester 1887

9.6 Винтовки и карабины с ручной перезарядкой:

- Винтовки с продольно-скользящим поворотным затвором, в ложе классического типа (M700/M24 и аналоги);
- Винтовки со скобой Генри всех моделей, удовлетворяющие общим критериям допуска по антуражу
- Barret M82A1 (с необходимыми доработками в части сокрытия планок пикатинни)
- Walther WA2000

9.7 Полуавтоматические винтовки и карабины:

- M1 Garand
- M1 Carbine
- Mauser M712 Carbine
- Ruger MK2 Carbine

9.8 Пистолеты-пулеметы:

- Ingram Mac 10, Mac 11
- M3 Grease Gun
- MP5, MP5SD, MP5K, удовлетворяющие общим критериям допуска по антуражу
- FN P90
- Sten
- Thompson M1928, Thompson M1
- Uzi, Mini Uzi
- Vz. 61 Scorpion

9.9 Автоматические винтовки:

- Browning Bar M1918
- Enfield L85A1
- FN FAL, DSA 58 (с необходимыми доработками в части сокрытия планок пикатинни)
- H&K G3, H&K G3SG1, H&K HK51
- H&K33, H&K 53
- M14 (модификация M14EBR не допускается)
- M16A1, M16A2, M16A4 (с заменой RIS-цевья на классический вариант)
- M4, XM177, Colt M653, удовлетворяющие общим критериям допуска по антуражу
- Diemaco C7, Diemaco C8
- Steyr AUG A1

9.10 Ручные и единые пулеметы:

- Browning M2
- Enfield L86 LSW
- M249 MK1, M249 MK2, M249 Para
- M240
- M60
- Миниганы всех видов, удовлетворяющие общим критериям допуска по антуражу

10. Дополнительная информация: рекомендации по подготовке антуража

<https://vk.com/@falloutstrateg-poleznye-sovety-i-ochumelye-ruchki>

3. СОЗДАНИЕ И РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Для создания персонажа игрок должен на регистрации заполнить ДК.

1. Получение навыков на старте игры (новый персонаж после смерти)

На старте каждый игрок получает 12 очков персонажа (ОП). Игрок, предъявивший свой ДК с прошлогодней игры «Fallout 2022: Oldschool» получит +3 ОП при создании стартового персонажа. Успешный фотодопуск антуража персонажа до 31 мая включительно, дает до +03 ОП к созданию стартового персонажа и всех последующих персонажей игрока.

2. Основные и дополнительные навыки.

Игрок может взять себе любое количество навыков, указанных в данной главе, заплатив за каждый навык очками персонажа. При создании персонажа игрок выбирает **три** основных навыка своего персонажа. Все остальные навыки, которые он захочет выучить будут считаться для него дополнительными.

Таблица стоимости основного навыка с нуля:

1 уровень с нуля	2 уровень с нуля	3 уровень с нуля	4 уровень с нуля
1 ОП	3 ОП	6 ОП	10 ОП

Дополнительные навыки прокачиваются за удвоенную стоимость.

3. Начисление очков опыта.

В конце каждого цикла ваш персонаж получает 4 очка персонажа автоматически. Чтобы распределить очки персонажа по умениям – посетите регионального мастера.

Таблица стоимости прокачки основных навыков:

Новый навык 1 го уровня	1->2 уровень	2->3 уровень	3->4уровень
1 ОП + обучение	2 ОП	3 ОП	4 ОП

Дополнительные навыки прокачиваются за удвоенную стоимость.

4. Обучение новому навыку

Чтобы получить новый навык недостаточно заплатить 1 ОП, нужно еще пройти обучение. Для начала нужно найти учителя, у которого будет как минимум 3 уровень желаемого навыка. Обучение занимает 1 час и заканчивается “испытанием”, которое учитель назначает ученику. По итогам обучения оба участника обучения отчитываются региональному мастеру. В случае, если обучении было проведено не халтурно, интересно и т.п., обучение засчитывается и новый навык вносится в ДК. При этом если обучение организовано интересно, сложно для обучающегося и с применением воображения (с промежуточными задачами, сложным испытанием и т.п.), то обучающий также получает бонусы от регионального мастера.

5. Журналы повышения навыков

Журналы дают возможность без траты очков опыта поднять на 1 уровень навыка описанного в журнале, или получить 1-й уровень навыка без обучения у профессионала или получить ОП, в зависимости от типов журнала. Журналы используются только изготовленные МГ с соответствующей печатью «предмет в игре». Персонаж сдает журнал региональному мастеру, после чего прокачивает навык. Использовать журнал для повышения навыка может любой персонаж, который имеет навык Ученый 1 ур.

6. Навыки персонажа

6.1. Стрелковое оружие

1 уровень – возможность использовать:

- пистолеты (и компактные пистолеты-пулеметы) в режиме одиночного огня.
- дробовики с ручной перезарядкой (помповые ружья, двустволки и т.д.).

2 уровень – возможность использовать:

- оружие с рычажной перезарядкой (скобой Генри),
- болтовки,
- полуавтоматические (самозарядные) винтовки и карабины,
- длинноствольное автоматическое оружие (штурмовые винтовки и пистолеты-пулеметы) в режиме одиночного огня.

3 уровень – возможность пользоваться автоматическим оружием, а также ручными пулеметами и турелями. Возможность вести автоматический огонь из пистолетов и пистолетов-пулеметов.

4 уровень – возможность использовать энергетическое оружие.

6.2. Холодное оружие

нож можно использовать без навыков

1 уровень – возможность использовать простое ударное холодное оружие.

2 уровень – возможность использовать холодное одноручное оружие.

3 уровень – возможность использовать двуручное холодное оружие.

4 уровень – возможность использовать Уникальное холодное оружие.

6.3. Доспех

1 уровень – возможность носить легкую броню.

2 уровень – возможность носить тяжелую броню.

3 уровень – возможность носить боевую броню.

4 уровень – возможность носить силовую броню (ПА).

6.4. Взрывчатка

1 уровень – умение снаряжать (наклеивать чип) и применять гранаты.

2 уровень – умение ставить и снимать растяжки и мины.

3 уровень – умение снаряжать (наклеивать чип) выстрелы и стрелять из гранатомета.

4 уровень – умение снаряжать (наклеивать чип), устанавливать и активировать Бомбу.

6.5. Терапевт

1 уровень – возможность оказания первой помощи (остановка кровотечения) для других людей.

2 уровень – возможность лечения легких ранений в стационаре и совершения забора крови для анализа. Может ассистировать при операциях.

3 уровень – диагностика и лечение болезней.

4 уровень – открывает возможность изучать геном. Возможность вести научную работу в области болезней. Физиотерапевтическое экспериментальное лечение.

6.6. Хирург

1 уровень – возможность оказания первой помощи (остановка кровотечения) для других людей.

2 уровень – возможность оказания первой помощи самому себе. Возможность лечения легких ранений в стационаре и совершения забора крови для анализа. Может ассистировать при операциях.

3 уровень – возможность проводить операции, излечивать тяжелые ранения в стационаре, изымать органы для трансплантации, проводить пластические операции.

4 уровень – возможность проведения операций по пересадке органов, излечению увечий. Возможность лечения легких ранений в полевых условиях.

6.7. Допрос

Навык допроса может применяться только на пленного после отыгрыша пыток.

1 уровень – пленный должен ответить на три вопроса "да, нет или не знаю". После окончания допроса жертва переходит в состояние тяжелого ранения.

2 уровень – пленный должен ответить на один развернутый вопрос и получить тяжелое ранение. Можно заставить персонажа (после пыток) сделать что-то простое прямо на месте: выстрелить в друга, написать на себя оговор.

3 уровень – пленный должен ответить на один развернутый вопрос, после чего на 30 минут получает иммунитет к допросу. После проведения допроса можно выдать жертве карточку увечья или психического заболевания. Связанный пленник не может освободиться с помощью навыка "Преступник"

4 уровень – после длительных (10+ минут) пыток пленный игрок один час не может пытаться сбежать и обязан выполнять команды своего мучителя. Может ставить клеймо "раб" на пленного.

6.8. Стойкость

Персонажи с навыком "стойкость" должны иметь видимый маркер на правой руке (рисуются кольца вокруг пальцев). Количество колец соответствует уровню навыка.

1 уровень – допрос действует на персонажа так, как будто у допрашивающего на один уровень меньше, чем есть на самом деле.

2 уровень – эффект кровотечения у персонажа действует вдвое дольше (20 минут вместо 10), таким образом он дольше не истечет кровью.

3 уровень – персонаж免疫 к оглушению.

4 уровень – В тяжелом ранении персонаж может говорить и хромая передвигаться. Не может атаковать любыми видами оружия, не может применять никакие предметы и навыки.

6.9. Охотник

Персонажи с навыком "Охотник" должны иметь видимый маркер на лице (рисуеться маркером на щеке). Количество полос на лице соответствует уровню навыка.

1 уровень – может лутать гулей и животных.

2 уровень – может добивать и лутать гекконов.

3 уровень – может лутать Когтя Смерти и другую уникальную монстру. Может построить хижину охотника.

4 уровень – может пленить любую тяжелораненую монстру на время до одного часа или до смерти монстра. Требуется ошейник с поводком или электроошейник.

6.10. Химик

1 уровень – может готовить препараты 1 уровня, которые ему известны.

2 уровень – может готовить препараты 1 и 2 уровня. Изготавливать лекарства.

3 уровень – может готовить препараты 1, 2, 3 уровня. Возможность изготовления нестандартных препаратов без рецепта.

4 уровень – может готовить препараты 1, 2, 3, 4 уровней.

6.11. Торговец

При условии, что персонаж является владельцем строения "Магазин" он получает:

1 уровень – 1 вексель в цикл.

2 уровень – 2 векселя в цикл.

3 уровень – 3 векселя в цикл.

4 уровень – 4 векселя в цикл.

6.12. Караванщик

При условии, что персонаж является владельцем Каравана он получает:

1 уровень – 1 бланк заказа в цикл.

2 уровень – 2 бланка заказа в цикл.

3 уровень – 3 бланка заказа в цикл.

4 уровень – 4 бланка заказа в цикл.

6.13. Крафтер

Уровень крафтера указывает на то, какого уровня вещи может изготавливать обладатель навыка. Также уровень крафтера повышает количество и качество вещей, которые обладатель может изготовить в цикл.

1 уровень – изготовление предметов по рецептам 1 уровня.

2 уровень – изготовление предметов по рецептам 2 уровня.

3 уровень – изготовление предметов по рецептам 3 уровня. Возможность переставлять и настраивать турели.

4 уровень – изготовление предметов по рецептам 4 уровня. Изготовление и ремонт ПА.

6.14. Ученый

1 уровень – может получать навыки и ОП с журналов.

2 уровень – может копировать рецепты, ремонтировать и настраивать радиостанции.

3 уровень – возможность стрелять из энергооружия.

4 уровень – может идентифицировать предмет 1 раз в цикл. Установка и взлом электронных замков, работа с консолями. Возможность перепрограммировать роботов.

6.15. Детектив

1 уровень – задать труп один вопрос на уровень навыка Детектив с ответом “да/нет”.

2 уровень – заставить труп развернуто описать обстоятельства своей смерти.

3 уровень – позволяет уклончиво отвечать на вопросы при Допросе.

4 уровень – один раз в цикл получить у мастера подсказку по одному из квестов персонажа.

6.16. Преступник.

1 уровень – оглушение непредназначенным для этого предметом (рукояткой пистолета, ножа, приклад автомата, канделябром и другим твердыми предметами). Оглушить пустой рукой нельзя. Простым оружием можно оглушать и без этого навыка.

2 уровень – возможность выпутываться из пут, когда персонажа связали. Может подменить клеймо фермы.

3 уровень – взлом замков.

4 уровень – возможность кулуарного убийства с помощью ножа.

6.17 Друг животных (получает зеленую ленту)

1 уровень – дикие гули принимают персонажа за своего. Достань и помаши зеленой лентой перед дикими гулями. Они примут вас за своего и не будут атаковать.

2 уровень – может притвориться мертвым перед монстром. Персонаж должен присесть или упасть, достав зеленую ленту (не повязывать на себя). Монстр будет атаковать других персонажей пока игрок не двигается.

3 уровень – персонаж становится другом монстры, монстры не атакуют персонажа. Игрок завязывает зеленую ленту себе на лоб. Персонаж не может причинить вред монстрам и страдает, когда видит мертвую монстру.

4 уровень – персонаж может уговорить монстра почти на что угодно. Для этого игрок не менее 5 минут отыгрывает дрессировку, после чего монстр выполняет простые команды (“фас”, “фу”, “к ноге”) в течение 30 минут. После этого игрок обязан отпустить монстра на свободу. В случае, если видит сражение человека с монстром, вступает в бой на стороне монстров.

7. Особенности создания нового персонажа после выхода игрока из мертвяка.

Готовясь выйти из мертвяка после смерти предыдущего персонажа, игрок рассказывает историю его жизни и смерти. Оценивая последовательность игрока в выполнение личных и сценарных квестов, красивую игру и красивую или неуместную смерть, Мастер по мертвятнику может начислить игроку для создания нового персонажа от 1 до 2 очков опыта.

4. ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

1. Общие положения

1.1. На игре обязательно ношение защитных очков, выдерживающих в упор выстрел из страйкбольного оружия с энергией выстрела не менее 3 Дж; Игрок, находящийся без защитных очков на игровой территории, будет удален с игры!

1.2. На игре запрещено использование приемов рукопашного боя и борьбы. Также запрещено в бою хватать или пытаться выбить оружие противника.

1.3 Airsoft — имитация стрелкового оружия на базе "мягкой" пневматики. Стреляет бмм пластиковыми шариками. Приводится в действие электродвигателем (так называемый «привод»), газовой смесью (грин\ред\блек газ), углекислотой (CO2) или мускульной силой самого игрока (спринг).

1.4. Протектированное оружие (ПО) — “мягкое” оружие из вспененного полимера с прочным и гибким пластиковым сердечником.

1.5. Cold Steel — линейка тренировочных ножей из твердой резины.

1.6 Пиротехника — пиротехнические игровые имитации гранат, мин и иных взрывных устройств.

1.7. Хронирование — измерение скорости вылета шара для airsoft-оружия и вычисления энергии выстрела на допуске перед игрой.

1.8. NERF (нерф) — имитация стрелкового оружия на базе систем игрушечного оружия от компании HASBRO и аналогов. Стреляет 12 мм дротиками из поролона или пенополиуретановыми шариками системы NERF Rival. Так же допускается использовать боеприпасы формата NERF MEGA.

2. Игровое оружие

Все оружие должно пройти допуск на антураж и на безопасность. Все оружие должно соответствовать миру «Fallout». Мастер по боёвке не допускает игровое оружие до игры по фото, видео, запаху и вкусу. Только личные тактильные ощущения мастера по боёвке.. Допуск по критериям антуража выдается мастером по антуражу. Настоятельно просим согласовывать внешний вид вашего оружия заранее - до игры.

Допуском оружия по критериям безопасности занимается мастер по боевым взаимодействиям. Мастер по боёвке не допускает игровое оружие до игры по фото, видео, запаху и вкусу. Только личные тактильные ощущения мастера по боёвке.

На оружии, допущенном до игры, будет закреплена соответствующая наклейка “Допуск”.

2.1 Оружие ближнего боя

На игру не допускается колющее оружие, а также оружие длиннее 180 см. На любом участке боевых частей холодного оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность игрового оружия. Рекомендуемая твердость поверхности игрового оружия на любом участке боевой части оружия: 15—30А по Шору. Рекомендуемый вес оружия: 400—800 грамм на метр длины. Общий вес оружия не должен превышать 1200 грамм. Допуск оружия производится по совокупности всех его параметров: твердости, веса, упругости материала исполнения, длины и положения центра тяжести. Исключением являются ножи: допускаются тренировочные ножи из твердой резины и пластика.

2.1.1. Простое оружие (кирпич, кий, скалка, свинцовая труба, полицейская дубинка и т.п.) – вещи бытового назначения, которые могут быть использованы в качестве оружия. Длина не более 100 см. Моделируется протектированным оружием.

2.1.2. Ножи. Ножами является клинковое холодное оружие общей длиной до 40 см. До игры допускаются промышленно изготовленные тренировочные ножи из резины или пластика, например, тренировочные (не травмирующие) ножи производства компании Cold Steel, их аналоги и копии. Также допускаются ножи, изготовленные как протектированное оружие.

2.1.3. Одноручное холодное оружие — все режущее, рубящее и дробящее оружие, габаритами от 40 до 120 см. Моделируется строго протектированным оружием.

2.1.4. Двуручное холодное оружие - режущее и дробящее оружие, общей длиной от 120 до 180 см.

2.1.5. Уникальное холодное оружие ("Суперкувалда", "Потрошитель", "Шиш Кебаб"). Оружие, которое может пробивать любые доспехи, включая силовую броню. Требуется наличия подсветки (подсветка красного цвета запрещена). Максимальная длина уникального холодного оружия составляет 120 см.

2.2. Стрелковое оружие. Все стрелковое оружие на игре моделируется страйкбольным оружием. До игры допускается страйкбольное оружие с энергией выстрела не более 1,6 Дж (что эквивалентно скорости выстрела 113м/с для шара массой 0,25 г, или 126м/с для шара 0,20 г), стреляющее пластиковыми шариками калибром 6 мм. На игру допускается страйкбольное оружие, которое приводится в действие электродвигателем, газовой смесью, мускульной силой самого игрока. Игровое оружие, работающее на воздухе высокого давления (ВД), на игру не допускается. Для страйкбольного оружия допускаются только механические магазины. Бункерные и электро-бункерные магазины, допускаются только для турелей

2.2.1. Боеприпасы. Доступны только боеприпасы предоставляемые орг группой! Стрельба своими шарами/выстрелами для НЕРФ приводит к смерти персонажа и отправлению его в мертвяк. Шарами для турелей нельзя стрелять из другого вида оружия.

2.2.2. Пистолеты — оружие, конструктивно предназначенное для стрельбы одной рукой. Может иметь режим стрельбы очередями. Сюда же относятся пистолеты-пулеметы, предназначенные для стрельбы с одной руки (например, «Uzi»). Боепитание допустимо механическими магазинами, также возможно одиночное зарядание.

2.2.3. Дробовики - ружья, предназначенные для стрельбы двумя руками с ручной перезарядкой, имитирующий дробовики из игры.

2.2.4. Ружья — полуавтоматические и самовзводные винтовки, предназначенное для стрельбы с 2-х рук в не автоматическом режиме. Боепитание допустимо механическими магазинами и шеллами, также возможно одиночное зарядание. Сюда же относятся автоматические винтовки в режиме одиночного огня.

2.2.5. Автоматы/ручные пулеметы. Штурмовые винтовки, пистолеты-пулеметы, ручные пулеметы, предназначенные для стрельбы с 2-х рук, имеющие режим стрельбы очередями (например, «12,7-мм ПП»).

2.2.6. Турели. Пулеметы со щитами, установленные на неподвижные опоры. Требуют навыка "Крафтер" 3го уровня для монтажа или перемещения. После каждого перемещения требуется настройка турели в течение 5 минут, в это время стрельба невозможна. Стрельба ведется отдельным типом боеприпасов, которые не могут быть использованы использованы в огнестрельном оружии другого класса. Боепитание допустимо как механическими магазинами, так и магазинами бункерного и электро-бункерного типа.

2.2.7. Энергетическое оружие моделируется оружием на базе бластеров NERF, NERF MEGA и RIVAL, заантураженным под лазерное, плазменное, импульсное или гаусс оружие из игры. Энергетическое оружие должно быть оборудовано системой постоянной подсветки (подсветка красного цвета запрещена). Необходима установка звуковой имитации выстрела (рекомендуется использовать звуковые эффекты, идентичные звукам выстрела энергетического оружия в первоисточнике). В конструкции самодельных образцов необходимо предусмотреть элементы, характерные для энергооружия: излучатели, энергонакопители, соленоиды и т.п.

2.3. Пиротехника

Игровая пиротехника (гранаты, мины, выстрелы и бомбы) привозится на игру игроками и в обязательном порядке допускается до игры мастером по боевке. В качестве гранат допускаются пиротехнические изделия, имеющие государственный сертификат Таможенного союза установленного образца, снаряженные поражающим элементом в виде страйкбольных шариков или цельного гороха.

Гранаты/выстрелы/бомбы без наклейки (чипа) не являются игровым предметом. Игрок сам наклеивает чип на гранату/выстрел/бомбу, и только после этого граната может быть использована в игровых взаимодействиях (уничтожения противника, отчуждение в результате игровых действий (лут, кража, обыск), торговля, крафт и т.д.)

На игре запрещено использование дымов, за исключением случаев, когда использование дыма является запланированным сюжетным ходом и заранее согласовано с МГ.

2.3.1. Гранаты. Моделируются страйкбольными гранатами.

2.3.2. Гранатометы - моделируются гранатометами типа "Таг" или "стрела" и зарядами к ним. Гранатометы могут использовать для выталкивания снарядов газ или вышибной заряд. Гранатометы на ВВД запрещены. Гранатометы допускаются только классической конструкции

(М72, Vazooka, и т.д.), длиной не менее 100 см. Гранатометы пистолетного и барабанного типа не допускаются.

2.3.3. Мины – различные типы противопехотных мин. Изготавливаются из страйкбольных гранат с использованием устройств, обеспечивающих специфические способы инициации (электроинициация, радиоинициация, таймер, растяжка и т.п.).

2.3.4. Бомбы. Макет взрывного устройства. Габарит не менее 30 см. Такая взрывчатка способна ломать двери и ворота, повреждать силовую броню, роботов и т.п. Бомбы выглядят как антуражная имитация самодельного взрывного устройства. Радиус поражения бомбы для поражения живой силы аналогичен радиусу поражения остальной взрывчатки — 3 метра. Подрыв бомбы переводит всех персонажей в тяжелое ранение, игнорируя любые доспехи. Изготавливаются из промышленно произведенных петард мощностью не более 6-го корсара (или аналогов). Бомба не может содержать поражающие элементы. Данный тип взрывчатки в обязательном порядке должен пройти допуск мастера по боевке и иметь соответствующую наклейку о допуске. Бомбу нельзя кидать.

3. Игровая броня

Игровая броня защищает только там, где надета. При попадании в защищенную область игрок обязан обозначить попадание криком “в броню”, чтобы оппонент понял, что попал, но броня защитила от повреждений. Исключением является полностью комплектная силовая броня. Персонаж в такой броне имеет полный иммунитет от холодного и стрелкового оружия, поэтому отмечать голосом попадания в броню не обязан, а может их просто игнорировать.

Броня должна быть хорошо видна другим игрокам, запрещено закрывать броню другой одеждой. Надетый под пиджак бронежилет не работает!

3.1. Легкая броня. Защищает от простого оружия и ножей. Представляет собой броню из плотной кожи, стеганой ткани или пластика (кожаная куртка, кожаная броня и т.д.)

3.2. Тяжелая броня. Защищает от всех видов стрелкового оружия, ножей, простого оружия - но все еще уязвима для других видов холодного оружия.
Кустарно изготовленная или приспособленная для ношения броня из металла (металлическая броня, броня робота, броня трапперов).

3.3. Боевая броня. Защищает от всех видов стрелкового оружия, кроме энергетического, а также всех видов холодного оружия, кроме уникального.

Полимерная и композитная армейская и полицейская броня заводского производства (боевая броня, броня рейнджера-патрульного, броня синтов).

3.4. Силовая броня. Игрок в силовой броне не может бегать, только ходить. Силовая броня защищает от всех видов стрелкового и холодного оружия. Силовая броня пробивается только энергетическим и уникальным оружием. Шлем силовой брони может быть снят самим обладателем ПА или другим игроком с навыком “Инженер” 2+ уровня и только после того, как игрок в полной силовой броне получил статус “тяжело ранен”. Части силовой брони дают защиту, как боевая броня. Для использования силовой брони необходимо купить или скрафтить

золотой чип “Силовая броня” и наклеить ее на броню на Стапеле инженером 4+ уровня. Только после этих манипуляций броню можно использовать.

3.5. Шлемы. Шлем должен соответствовать уровню брони на теле. Шлем защищает по тем же правилам, что и основная броня персонажа. Шлем легкой брони защищает только от кулуарного убийства и оглушения.

3.6. Таблица пробиваемости оружия и брони.

	Легкая броня	Тяжелая броня	Боевая броня	Силовая броня
Нож и простое оружие	Защищает	Защищает	Защищает	Защищает
Стрелковое оружие	Пробивает	Защищает	Защищает	Защищает
Одноручное и двуручное холодное оружие	Пробивает	Пробивает	Защищает	Защищает
Взрывы гранат/ гранатометов	Пробивает	Пробивает	Пробивает	Защищает
Уникальное холодное/ Энергетическое	Пробивает	Пробивает	Пробивает	Пробивает

4. Поражение оружием

4.1. Зоной поражения холодного и простого оружия на игре является все тело, за исключением головы, шеи, паха и кистей рук. Удар в голову, шею или пах переводит нанесшего удар в состояние тяжелого ранения (самовынос). Попадание в кисти рук просто не засчитывается.

4.2. Колющего оружия на игре нет. Наносить колющие удары чем-либо запрещается.

4.3. Для поражения нужно нанести акцентированный амплитудный удар, “швейная машинка” засчитывается как одно попадание.

4.4. Зона поражения стрелковым оружием — полная (всё тело).

4.5. Поражение очередью. Несколько шаров, попавшие в короткий промежуток времени (1 сек и меньше) в человека считается как одно поражение.

4.6. При взрыве гранаты, гранатометного заряда или мины все игроки в радиусе трёх метров от точки взрыва считаются пораженными. Игрок в силовой броне не получает урона от гранат.

4.7. Поражающие элементы гранаты работают аналогично шарам из стрелкового оружия.

4.8. Попадание из энергетического оружия игнорирует любые доспехи. Попадание в любую часть тела переводит персонажа в состояние тяжелого ранения.

4.9. Выстрел в упор. Вместо выстрела в голову необходимо обозначить выстрел под ноги (или в ботинок) с сопутствующим криком “В голову”. Равносильно попаданию в лицо человеку из стрелкового оружия. Применяется только в небоевой ситуации.

4.10. Запрещены выстрелы из гранатомета в силуэт противника, то есть стрельба по прямой траектории. Стреляйте так, чтобы гранатометный выстрел прилетел под ноги к противнику в радиусе 3 метров.

5. Типы ранений и принципы их нанесения

5.1. **Легкое ранение.** Любое поражение любым оружием (кроме энергетического) в любую из частей тела переводят персонажа в статус “легко ранен”.

5.2. **Тяжёлое ранение.** Любое поражение легко раненого персонажа любым оружием переводят персонажа в состояние тяжелого ранения. Персонаж не может ничего делать, не может двигаться, пользоваться предметами, не может использовать навыками. Он может только лежать и кричать (звать на помощь, звать медика). Тяжело раненый персонаж не поражается ничем. Персонажа в состоянии тяжёлого ранения можно только добить после окончания боя или он может истечь кровью.

5.3. **Кровотечение.** Кровотечение возникает при получении персонажем любого типа ранения. Статус «кровотечение» означает, что с течением времени состояние персонажа стремительно ухудшается. Персонаж в состоянии лёгкого ранения через 10 минут переходит в состояние тяжелораненого, персонаж в состоянии тяжёлого ранения через 10 минут умирает. Кровотечение может быть остановлено оказанием первой медицинской помощи или лечением ранений.

6. Способы убийства персонажа

6.1. **Добивание.** Тяжелораненого персонажа можно добить. Добить персонажа можно только по окончании боевой ситуации (т.е. вас не атакуют, и вокруг вас не стреляют, при крупных боестолкновениях объявляются мастерами по боевке). Для добивания достаточно коснуться противника простым или холодным оружием или выстрелить рядом с противником (в самого добиваемого противника стрелять нельзя). Добивание гранатой, взрывчаткой и т.п. невозможно. Добивание обязательно нужно сопроводить четкими словами: "Добиваю". Добивание персонажа в силовой броне возможно только оружием, пробивающим силовую броню.

6.2. **Кулуарное убийство.** Кулуарное убийство имитируется режущим движением игрового ножа по ключицам жертвы «от плеча до плеча» с одновременным произнесением (возможно на ухо жертве) слова: «Зарезан!». Убийство переводит жертву в состояние мертвого персонажа. Наличие на персонаже шлема защищает его от кулуарного убийства. Для использования этого взаимодействия убийца должен обладать соответствующим навыком. Кулуарное убийство возможно только в небоевой обстановке.

6.3. **Казнь.** Пленных персонажей можно красиво казнить. Существует множество способов казни: расстрел, повешение, распятие - у каждой фракции свой. Красивая казнь улучшает отыгрыш и работает на атмосферу игры:)

7. Зоны безопасности

В зонах безопасности (некоторые бары, рестораны и бордели, помеченные знаком "БЕЗОПАСНАЯ ЗОНА") запрещено использование пиротехники (в бар нельзя закинуть гранату), запрещена стрельба из стрелкового и энергетического оружия, разрешено применение любого холодного оружия, кроме двуручного. Использование уникальное холодное оружие разрешено.

Знак, сигнализирующий о том, что заведение является безопасной зоной, всегда выставляется на входе заведения, на двери и рядом с дверью. Большая часть баров и ресторанов пометки "ЗОНА БЕЗОПАСНОСТИ" не имеет.

8. Смерть и мертвяк

Умерший персонаж не менее одной минуты (или медленно считая до 100) лежит в виде тела. В это время его могут обыскать и забрать вещи. Пока несете тело (живой игрок касается рукой мертвого) — человек не уходит в мертвяк. Как только положили — персонаж волен уйти. После окончания ожидания игрок надевает красную повязку (или включает красный фонарь ночью), получает статус «вне игры» и идет в мертвяк

Мертвяк находится рядом с зданием мастерки. Время отсидки в мертвяке составляет 2 часа. Время отсидки может быть уменьшено по решению мастера мертвяка за помощь по хозяйству, отыгрыш монстры или за иные посмертные заслуги. При входе в мертвяк игрок сдает ДК и все игровые ценности мастеру по мертвяку. По истечении времени отсидки игрок выходит новым персонажем. С 01:00 до 09:00 мертвяк не работает. Игроки персонаж которых был убит в это время возвращаются на локацию и находятся там вне игры до утра. Утром они приходят в мертвяк к 09:00, не отсиживают штрафное время, и получают нового персонажа и выходят в игру.

В случае, если персонажа достойно похоронили (со штампом уполномоченных мастером мертвятника персонажей), то его время в мертвяке уменьшается на указанное в похоронном сертификате времени. Минимальное время в мертвяке со всеми скидками - 30 мин.

9. Вечерняя боевка

В период с 22:00 до 01:00 боевка проходит только с применением ножей, простого оружия, одноручного холодного оружия, уникального холодного оружия. Двуручное холодное оружие, любое стрелковое оружие, гранаты, гранатометы, энергетическое оружие - не применяются.

10. Ночные взаимодействия

С 01:00 до 09:00 мастера не работают, все игротехнические действия, требующие любого мастера не применяются, взаимодействия между игроками только добровольные (любой игрок может отказаться от любых взаимодействий с любым другим игроком, в том числе боевыми).

5. ПРАВИЛА ПО НЕ БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

1. Оглушение

Оглушение производится путем нанесения со спины не сильного удара в область между лопаток оппонента. Удар наносится любым простым оружием (прикладом холодного/огнестрельного оружия, при наличии соответствующего навыка) и сопровождается командой: "Оглушён!". В состоянии оглушения жертва отыгрывает полную потерю сознания, молчит и не видит происходящего вокруг нее. Жертва находится в оглушенном состоянии в течение 5 минут. Любые шлемы защищают от оглушения, если находятся на голове потенциальной жертвы. Из состояния оглушения можно вывести досрочно с помощью навыка "Медицина". Состояние оглушения можно продлевать неограниченное количество раз в рамках правил по нахождению в плену (не более 1 часа). Общее время нахождения в состоянии оглушения ограничивается правилами нахождения в плену.

2. Транспортировка тяжело раненых и оглушенных.

Переноска персонажа, который не может передвигаться сам, осуществляется двумя игроками. Игроки подхватывают пострадавшего под руки с двух сторон и волокут его. Пострадавший может переставлять ноги, чтобы упростить перемещение себя. Персонажи с увеличенной силой (супермутанты, игроки в силовой броне, игроки "под баффаутом") могут переносить такого человека в одиночку, закинув его руку себе на шею. Также возможно использовать носилки. Игрока в силовой броне, супермутантов могут переносить только четыре человека (2 человека с увеличенной силой).

3. Пленение

Персонаж может попасть в плен следующим образом:

- Добровольно сдаться в плен.
- Находясь в состоянии "оглушен".
- Находясь в состоянии тяжелого ранения и будучи вылечен.
- Пленный персонаж может быть обыскан и связан.
- Пленный персонаж может быть помещен в закрытое снаружи помещение. Открыть изнутри такое помещение невозможно.
- По истечении часа с момента попадания персонажа в плен, игрок может объявить себя "умершим от тоски" и уйти в мертвяк. По собственному желанию персонаж может находиться в плену сверх указанного времени.
- Монстры могут быть пленены после того, как они попадают в тяжелое ранение с помощью навыка Охотник 4го уровня. Лечить их не требуется.

4. Обыск

Обыск производится в виде опроса, например: «Покажи, что у тебя в переднем правом кармане брюк». Услышав такой вопрос, обыскиваемый должен выложить все предметы из упомянутого кармана. Фраза «Покажи мне все свои вещи» - не работает, так как обыск должен быть проведен предметно и внимательно. Обыск может проводиться по-жизни если оба игрока согласны на это.

5. Связывание

Связывание производится только по игре, при наличии веревки, цепи и т.п. длиной не менее 1 метра. Для связывания необходимо наложить несколько не тугих витков веревки на те конечности жертвы, которые вы хотите обездвигить. Связанный персонаж может развязать себя только при помощи другого игрока. Кляп имитируется чистой широкой полосой ткани, завязанной вокруг головы жертвы и закрывающей рот. Кричать с кляпом во рту или

самостоятельно избавиться от него, пока у вас связаны руки – нельзя. Второй уровень навыка "Преступник" позволяет связанному персонажу избавиться от пут. Отыгрывается путем скидывания веревки со "связанных" конечностей. Третий уровень навыка "Допрос" позволяет связать жертву так, чтобы она не смогла освободиться с этим навыком.

6. Секс

Для жителей радиоактивной пустоши характерно слабое здоровье, а потому нередко проблемы с эрекцией.

6.1. Про чупа-чупс.

Эрекция у мужчин моделируется чупа-чупсом. На начало игры персонажи мужского пола получают по одной конфете на палочке. Чупа-чупсы являются непобираемым предметом: они моделируют физическую способность мужчины к половому акту, а не являются предметом/артефактом в игре. Если вы потеряли свой чупа-чупс, то нельзя получить взамен еще один. МГ предоставляет чупа-чупсы. Свои завозить нельзя.

6.2. Посещение борделей.

В борделях во время отыгрыша секса с куртизанкой или хастлером чупа-чупсы не тратятся. При этом если вы решили заняться сексом с барменом, с другом, с которым пришли выпить, с местным медиком и т.д. чупа-чупсы тратятся.

В борделях можно отыгрывать секс с куртизанкой или хастлером любым способом на усмотрение куртизанки/хастлера.

6.3. Модель секса.

Моделирование секса происходит таким образом: мужчина достаёт свой чупа-чупс, обертку может снять как сам, так и позволить это сделать любому другому персонажу, далее, не выпуская чупа-чупс из рук, даёт сосать его партнерше/партнеру. Наслаждаться чупа-чупсом нужно не менее 30 секунд. После полового акта, чупа-чупс выкидывается и повторно не используется.

6.4. Изнасилование. Отыграйте действие по обоюдному согласию. Например, игрок без сознания не может отказать вам в половом акте, игрока, взятого в плен, можно запугать и т.д. Изнасилование также расходует чупа-чупс: снять обертку и выкинуть. Если у вас нет чупа-чупса, то над пленником вы можете только поглумиться. Изнасилование персонажа мужского пола персонажами женского пола: игрок должен быть связан/оглушен, что позволяет женщинам изъять у него чупа-чупс и съесть его (чупа-чупс может не находиться в руках владельца).

6.5. Однополый женский секс. Женщины для однополый любви применяют фантазию без участия в этом чупа-чупса.

6.6. Секс в доспехе. В любом доспехе, который скрывает мужчину ниже пояса, нельзя заниматься сексом.

6.7. Секс с роботами и монстрами. Наверняка некоторых любителей экстрима заинтересует: возможен ли секс с роботом или с монстром.

Если робот игрок – да, пожалуйста. Секс с монстрами запрещён. Сексуальное взаимодействие с монстром несёт смерть персонажу.

6.8. Секс с неигровыми персонажами. На игре есть простые посетители, неигровые фотографы, игротеки, сотрудники АХЧ, мастера и многие другие – все эти люди маркируются красными браслетами. Они обеспечивают работу игры. Игровые сексуальные взаимодействия с этими людьми запрещены.

7. Рабство

7.1 Как определить раба.

Раб – игрок, которому на *открытую часть тела (шея, плечо, тыльная сторона руки, запястье)* поставили “раб” маркером. Маркер должен смываться, т.е. не быть перманентным. Маркер может быть любого цвета. Если тату стерлась случайно, то её нужно подправить – это не считается освобождением.

Игрок обязан отыграть раба в течении одного часа (с момента нанесения знака), после чего может уйти в мертвяк. В этом случае время мертвяка уменьшается на 1 час. Игрок может отыгрывать раба и больше этого времени, если сам захочет.

7.2. Как попадают в рабство персонажи.

Из плененного персонажа, за долги, взять себе роль раба при создании персонажа, добровольно стать рабом. Рабскую метку может ставить только игрок с навыком Допрос 4-го уровня (отыгрывается пытками и обучением раба). Хозяином раба считается тот, кто поставил тату “раб” или же тот, кому продали/подарили раба. Хозяином раба не могут быть несколько человек – только один.

7.3. Взаимоотношения раба и хозяина.

Раб не может навредить физически своему хозяину, раб выполняет приказы хозяина (приказы не должны ущемлять честь и достоинство игрока, отыгрывающего раба, если только игрок не согласен на подобный отыгрыш), раб может совершить побег, но тату “раб” при побеге не стирается. После смерти хозяина рабы не считаются освобожденными: они приравниваются к “беглым”, могут быть пойманы и проданы другому хозяину. В остальном игра между рабом и хозяином не регламентируется МГ.

7.4. Освобождение из рабства.

Отыгрывается стиранием тату “раб”. Раб не может стереть себе сам тату “раб”. Хозяин может за заслуги или по доброте душевной освободить раба - и так же стереть тату “раб”. Раба могут выкупить или выкрасть, но в этом случае чтобы снять метку раб нужен Доктор-Терапевт 4го уровня, который проведет сеансы психотерапии с рабом, чтобы тот больше не чувствовал себя таким. Только после этого метка снимается.

6. ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ

1. Типы состояний персонажа:

1.1. Легкое ранение. Любое поражение любым оружием (кроме энергетического) в любую из частей тела переводят персонажа в статус “легко ранен”. Игрок может действовать без ограничений.

1.2. Тяжёлое ранение. Любое поражение легко раненого персонажа любым оружием переводит персонажа в состояние тяжелого ранения. Персонаж не может ничего делать, не может двигаться, пользоваться предметами, не может пользоваться навыками. Он может только лежать и кричать (звать на помощь, звать медика). Тяжело раненый персонаж не поражается ничем.

Персонажа в состоянии тяжёлого ранения можно добить после окончания боя или он может истечь кровью.

1.3. Кровотечение. Кровотечение возникает при получении персонажем любого типа ранения. Статус «кровотечение» означает, что с течением времени состояние персонажа стремительно ухудшается. Персонаж в состоянии лёгкого ранения через 10 минут переходит в состояние тяжелораненого, персонаж в состоянии тяжёлого ранения через 10 минут умирает. Кровотечение может быть остановлено оказанием первой медицинской помощи или лечением ранений.

1.4. Оглушение. Игрок, которому нанесли удар по спине любым простым оружием с командой “оглушен” считается оглушенный на 5 минут. Он замирает, приседает или падает и отыгрывает бессознательное состояние. Любой человек без навыков может постучать ему по щекам и привести его в чувство.

1.5. Болезнь. Игрок получает карточку болезни и отыгрывает симптомы, написанные на ней.

1.6. Увечье (Инвалидность). Может быть получено во время пыток или вследствие нелечения некоторых болезней. Пример увечья: отсутствие руки, ноги, пальца, носа, ушей, глаз, сильные ожоги и т.д. Увечье и его описание моделируется визуально (повязка на глаза, примотанная рука и т.д.). Увечья возможно вылечить трансплантацией, заменив поврежденную часть тела или орган.

2. Медицинская помощь

2.1. Первая медицинская помощь. Остановка кровотечения

Для остановки кровотечения у других персонажей требуется персонаж с навыком “терапевт” или “хирург” 1-го уровня и бинт. Персонаж с навыком “хирург” 2-го уровня может останавливать кровотечение у самого себя. Место поражения шаром или холодным оружием тщательно бинтуется при помощи перевязочного материала – **медицинского бинта** (игровой предмет). Бинтование производится в три слоя поверх одежды, чтобы наличие ранения было четко видно со стороны, доспех желательно снять. Эффект от перевязки: раненый спасен от угрозы истечь кровью, состояние персонажа не изменяется, но стабилизируется (больше не ухудшается). Снять бинт возможно только перед лечением или после смерти. Если легко раненого, перевязанного персонажа, ранили еще раз (и он стал тяжело раненым), то его необходимо перевязать снова. Если персонажа ранили много раз (очередь, десятков ударов со всех сторон), то для остановки кровотечения достаточно перевязать одну любую рану.

2.2. Лечение легких ран.

Лечение легких ранений возможно как в госпитале от 1 уровня персонажем с навыком “терапевт” или “хирург” 2-го уровня, так и вне госпиталя при наличии персонажа с навыком “хирург” 4-го уровня и игрового предмета “докторской сумки”.

Для излечения игрока укладывают на спину, снимают бинт, освобождают место ранения от одежды и доспехов и мажут место удара сеточкой из флакончика йода (антураж, входит в обязательный набор антуража госпиталя и сумки доктора), рисуя либо точку пулевого ранения и

радиальные швы, либо линию разреза и перпендикулярные швы на нем. Вместо йода возможно использовать маркер, наклейки или переводные картинки шрамов.

После завершения рисунка и высыхания йода персонаж переходит в состояние здоров. Снятый бинт (антураж) можно аккуратно смотать и использовать повторно для крафта бинта (игровой предмет). Осложнений от лечения легких ран нет.

2.3. Лечение тяжелых ранений.

Лечение тяжелых ранений возможно только в госпитале и наличии персонажа с навыком “хирург” 3-го уровня. Весьма полезным на операции является ассистент (персонаж с навыком “терапевт” или “хирург” 2-го уровня).

Хирург отыгрывает подготовку к операции, использует препарат “наркоз” (игровой предмет), если он есть. Поверх места раны (или в удобном месте, если рана находится там, где пластырь прилепить неудобно) хирург прилепляет два куска пластыря и начинается сшивание краев пластыря специальной иглой и ниткой. Сшитые пластыри остаются на теле пациента как шрам после операции.

2.4. Последствия операции, осложнения.

После успешной операции доктор кидает при пациенте шестигранный кубик. Если он выкинет 6, то операция прошла без осложнений, в случае если 1-5, то пациент получает случайную болезнь из стопки карточек болезней госпиталя.

Хирург 4 уровня получает +1 к броску
Госпиталь 3 уровня дает +1 к броску
Госпиталь 4 уровня дает +2 к броску
Ассистент на операции дает +1 к броску
Применение препарата “Наркоз” дает +1 к броску.

Пример 1: Хирург 3 ур в госпитале 2-го уровня без помощника и наркоза не имеет бонусов и, если выкинул 1-5, то вручает пациенту болезнь.

Пример 2: Хирург 4 ур (+1 бонус) в госпитале 3-го уровня (+1 бонус) с ассистентом(+1 бонус), применяет “наркоз” (+1 бонус) и имеет итоговый бонус +4. Он награждает пациента болезнью только если выкинет 1 на кубике.

Если итоговый бонус +5, то кубик можно не кидать, осложнений нет.

2.5. Пластическая хирургия.

Удаление шрамов после лечения ранений. Доступна хирургам 4 уровня. Отыгрывается убирания пластыря со швом или очищением кожи от рисунка шрама. Если очистить не удастся, то пластика невозможна (лечитесь в хорошо оборудованных госпиталях). Как и у любой хирургической операции возможны осложнения, по тем же правилам, как и для ранений.

2.6. Устранение увечий.

Устранить увечье может хирург 4 уровня в госпитале 4 уровня с помощью трансплантации поврежденного органа от другого персонажа. Для этого необходимо найти донора (живого персонажа или недавно умершего (не успевшего уйти в мертвяк), вытащить из него орган и положить в холодильник госпиталя. После этого необходимо провести операцию по трансплантации органа (со всеми возможными осложнениями). Артефакт “криокапсула” позволяет забирать органы в полях.

2.7. Лечение с помощью стимпаков и суперстимпаков.

Легкое ранение можно вылечить, применив “стимпак”. Тяжелое ранение можно вылечить, применив “суперстимпак”. Для этого нужно выдавить из шприца стимпака всю жидкость на место “ранения” и досчитать про себя со 101 до 1. После этого персонаж получает статус “здоров” и может действовать как обычно. “Стимпак” и “суперстимпак” одноразовые, но использованный стимпак является игровым предметом и необходимым компонентом для производства нового препарата, поэтому не выбрасывайте их, а сохраняйте для химиков. Данные средства весьма дороги и применяются только опытными приключенцами. Стимпак и суперстимпак не лечат болезни, но при применении автоматически останавливают кровотечение.

3. Терапия, лечение болезней

3.1. Болезни.

Болезни на игре отыгрываются с помощью системы «Карточка болезни». Игрок может получить карточку болезни на старте игры, от мастера, игрока, игротехнических персонажей/монстры на полигоне или в результате неудачных операций по лечению тяжелых ран. На карточке есть ряд симптомов, включая указание, что болезнь заразна. Названия болезни на карточке нет. На карточке есть код болезни, который нельзя показывать доктору. Психические болезни тоже есть!

Болезни бывают:

- **незаразные** (заболевший игрок получает одну карточку болезни);
- **заразные** (заболевший игрок получает одну карточку болезни и ещё набор таких же карточек, которыми щедро делится с игроками, вступившими с ним в контакт на близком расстоянии). Через вторые руки болезнь не передается.

3.2. Что нужно врачу для диагностики и лечения болезней.

Книга знаний врача – тетрадь с перечислением болезней и симптомов, которые знает врач и метод излечения болезни. Книга – условные знания врача о болезнях, непобитаема. На старт доктор у регионального мастера получает описание одной болезни на уровень доктора. Доктора могут копировать знания друг у друга. В случае смерти доктора книга уничтожается.

Фирменный бланк врача – лист бумаги с печатью или подписью врача. Оформляется на вкус врача. Все ФБВ у одного врача должны быть оформлены одинаково. На таких бланках врач записывает рецепты на фармакологическое лечение или план лечения для экспериментального лечения.

Набор врача – классический набор терапевта: стетоскоп, молоточек для стучания по колену, градусник и так далее. Это антураж для отыгрыша диагностики.

3.1. Диагностика болезней.

Диагностика проводится только в госпиталях. Пациент приходит ко врачу и озвучивает или отыгрывает симптомы, которые у него есть. Пациент не говорит заразен он или не заразен. Врач сверяется со своей книгой знаний и определяет болезнь по симптомам, если она записана у него в книге знаний. После этого доктор предлагает пациенту рецепт на фармакологическое или физиотерапевтическое лечение на фирменном бланке врача. Если ваш доктор не знаком с вашим заболеванием, то излечение невозможно, найдите другого доктора!

3.2. Фармакологическое лечение болезней.

С рецептом заполненным врачом игрок приходит к персонажу с навыком “Химия” необходимого уровня (зависит от болезни). Фармаколог изготавливает лекарство в лаборатории, тратит ингредиенты. Пациент принимает лекарство, после чего сверяет код лекарства с кодом болезни. Если они совпали, то болезнь считается излеченной, карточку болезни нужно порвать и выбросить.

3.3. Физиотерапевтическое экспериментальное лечение.

При успешной диагностике болезни, доктор 4ур может назначить экспериментальное физиотерапевтическое лечение. Это чаще всего непроверенные, близкие к народным методы лечения путем применения на пациента набора неких процедур. На фирменном бланке доктор описывает план лечения, перечислив процедуры, которые должен пройти клиент для излечения. Количество процедур для легкой болезни равно двум, для тяжелой – четырем. Процедуры могут произвольными и зависят от полета фантазии врача, но должны быть реально выполнимы и использовать компоненты, которые реально найти на полигоне. Примеры: “Радиационная ванна” – войти в зону радиации, получить тяжран от радиации и быть извлеченным из нее, “Скушай гекконовский помет, он суровый, он проймет” и так далее. Для реализации попытки излечения пациент должен выполнять процедуры в присутствии доктора. Тот помечает успешное прохождение процедур в назначении на фирменном бланке врача. После успешного прохождения всех указанных процедур врач предъявляет заполненный бланк региональному мастеру, который ориентируясь на креативность и примерное соответствие процедур предполагаемому лечению болезни принимает положительное или отрицательное решение – помогли ли пройденные процедуры пациенту.

3.4. Взятие биоматериала на анализ.

Необходим для изучения генокода. Доктор отыгрывает забор биоматериала, после чего может посмотреть Жетон персонажа, списать с него ID и написать его на пробирке.

4. Уникальные врачебные машины

4.1. Автодок.

Автоматический доктор, артефакт, улучшающий госпиталь 4-го уровня. Лечит автоматически тяжелые раны без доктора, отыгрыша, шрамов и последствий. Для своей работы требует персонажа с навыком Ученый 3-го уровня и сменный одноразовый Картридж (крафтится). Если игроки хотят иметь возможность по игре создать Автодок для своего госпиталя, то они должны привезти анутраж для него и выполнить ряд квестов.

4.2. Диагностический модуль к автодоку.

Довоенный артефакт, который можно установить в автодок и он будет производить диагностику болезней. Оператор (ученый 3+ уровня) может запросить мастера по медицине через телеграм-канал.

4.3. Церебро.

Особая машина, которая лечит психические заболевания или выдает их. Также имеет ряд других свойств, которые нужно выяснить по игре.

7. ПРАВИЛА ПО РАСАМ

1. Люди

Самая распространенная раса. Особенностей не имеют.

2. Гули

Гули были когда-то людьми, которые не успели попасть в защитное убежище во время бомбардировки. Облучение придало им повышенную сопротивляемость радиации; они также получают бонус к сопротивляемости ядам.

2.1. У гулей нет понятия кровотечения.

2.2. После атаки, которая должна привести к тяжелому ранению, гуль падает (должен лечь на землю), но из-за нечувствительности к боли может действовать дальше. Следующая атака, способная перевести человека в состояние тяжелого ранения, приводит к смерти гуля. По аналогии с тяжелым ранением, нанести повторное ранение гулю можно только после его падения: т.е. очередь, попавшая в торс и голову гуля, считается первым попаданием - после нее он обязан упасть; после падения гуля снова можно атаковать, повторное попадание убьет его.

2.3. На гулей не действует навык “Медицина”.

2.4. Радиация оказывает на гулей лечебный эффект. Вступив в радиоактивную зону, гуль излечивает травмы и тяжелое ранение в течение одной 1 минуты. Излечение травм можно отыгрывать так: гуль, находясь в зоне радиации, с хрустом вправляет себе конечность.

2.5. Гули не могут носить силовую броню.

2.6. Фералы не атакуют гулей, чувствуя в них “своих”.

3. Роботы, синты первого и второго поколения

Роботы - автоматические устройства с (человекоподобным) поведением, которые частично или полностью выполняют функции человека при взаимодействии с окружающим миром. Робот, в отличие от автомата, обладает целенаправленным поведением и умеет различать объекты внешней среды. Во вселенной Fallout роботы — промышленные, бытовые, военные —

прочно вошли в жизнь американского общества. До войны было создано множество самых разных роботов для самых разных целей, и многие из них пережили войну и последующие мрачные столетия. В течение XXI века интенсивное развитие компьютеров на ламповых схемах позволило довести интеллект роботов до почти человеческого уровня, превратив его в способную к самообучению, обладающую собственной запрограммированной личностью машину.

Когда первые синты были только созданы Институтом, они пытались мирно сосуществовать с жителями Содружества. Однако взаимное недоверие быстро испортило отношения. Многим жителям Содружества идея о том, что их могут похитить и заменить синтами Института, кажется вполне реальной. Очень мало известно об этих искусственных людях. Неизвестно, как много их бродит по Пустоши, поскольку по имеющейся информации единственным местом, откуда могут происходить эти существа, является Институт.

3.1. Роботы и синты 1 и 2 поколения не могут бегать.

3.2. Роботы поражаются по правилам поражения игрока в силовой броне с надетым шлемом. Иммунны ко всем типам поражения, кроме попадания заряда энергооружия или уникального холодного оружия.

3.3. Синты 1 и 2 поколения поражаются по правилам поражения игрока в силовой броне без шлема. То есть к вышеперечисленному добавляется еще уязвимость к взрыву гранаты в радиусе 3 метров.

3.4. Первое попадание приводит роботов и синтов 1 и 2 поколения в аналог состояния тяжелого ранения: в состояние «сломан». В таком состоянии робот может быть уничтожен по обычным правилам добивания. Через 10 минут, проведенных в состоянии «сломан», робот считается уничтоженным.

3.5. Роботы и синты 1 и 2 поколения имеют иммунитет к воздействию любых медикаментов, не могут быть вылечены с помощью навыка «Медицина».

3.6. Роботы и синты 1 и 2 поколения не подвержены действию радиации, за исключением зон повышенного уровня радиации.

3.7. Роботы и синты 1 и 2 поколения могут быть выведены из состояния «сломан» в работоспособное состояние с помощью персонажа с навыком «Инженер» 3 уровня. Манипуляции по починке должны занимать не менее 3 минут. Починка не требует дополнительных ресурсов.

3.8. Роботы и синты 1 и 2 поколения могут быть перепрограммированы (см. правила по электронному взлому).

4. Синты третьего поколения

Одна из основных тем нашей игры повторяет одну из сюжетных линий оригинальной игры, коротко можно сформулировать лозунгом: «Синты среди нас».

4.1. Синты 3 поколения практически не отличимы от людей.

4.2. При подаче заявки на игру через портал <https://www.allrpg.info/roles/1219/> есть обязательный пункт «Быть или не быть синтом!». Если вы ПОСТАВИЛИ галочку, то точно не будете синтом на старте игры. Если НЕ ПОСТАВИЛИ галочку - то есть шанс, что вы начнете игру синтом (3 поколения), при этом владея неполной информацией об этом или не владея вообще.

4.3. Синтом 3 поколения может оказаться ваш лучший друг, сосед, брат, при этом вы об этом не будете знать. Напоминаем: синтами не рождаются, синтами становятся. Ситуации могут быть

разными, но в большинстве случаев это означает, что вашего родного истинного брата/друга/свата некогда похитили, убили и создали на основе его внешности и воспоминаний синта.

4.4. На игре будут синты 3 поколения, которые случайным образом распределяются мастерами до старта проекта игры. При этом непосредственно на игре Институт так же может и умеет создавать синтов из присутствующих на игре персонажей. Поставленная галочка в пункте «Быть или не быть синтом» от такой возможности не поможет - это один из важных элементов игры для целого ряда локаций. При этом, если у вас синтофобия и быть синтом настолько неприятно, что проще умереть, ваш персонаж может уйти в мертвятник и выйти на игру заново, по общим правилам мертвяка.

4.5. Институт может программировать синтов, которых создает. Т.е. Институт ставит задачу, которую персонажу необходимо выполнить. Такие задачи не могут иметь в качестве цели самоубийство персонажа.

4.6. Синты имеют бэговую особенность «Сумасшествие». К персонажу-синту в любой момент может подойти мастер и попросить это отыграть.

4.7. На игре есть способы отличить синта от человека. Ряд локаций и персонажей получает эту возможность в рамках стартовых игровых вводных. Другие локации и персонажи смогут получить нужную информацию непосредственно на игре в рамках квестов.

5. Супермутанты

Супермутанты изначально были людьми. Но воздействие Вируса Рукотворной Эволюции увеличило их рост и мышечную массу. Они стали намного более рослыми и мощными. Чаще всего их кожа окрашена в серый, зелёный или желтоватый цвет. Супермутанты обладают сверхчеловеческой силой и выносливостью. Хотя они и бесплодны, но постоянная регенерация ДНК, вызванная ВРЭ, делает их биологически бессмертными. То есть обычный супермутант не может умереть от старости (однако с возрастом они слабеют).

5.1. Заявки на супермутантов принимаются только при наличии соответствующего аутентичного костюма. Антураж согласовывается заранее!

5.2. Супермутанты иммунны к простому, холодному и стрелковому оружию.

5.3. Супермутанты поражаются взрывом гранаты или гранатометного заряда в радиусе 3 метров, уникальным холодным оружием или энергетическим оружием.

5.4. У супермутантов отсутствует понятие «кровотечение»

5.5. Супермутанты способны к регенерации: легкое ранение излечивают в течение 5 минут, из состояния тяжелого ранения в состояние легкого ранения выходят за 5 минут. Добиваются по общим правилам.

5.6. Супермутанты иммунны к медикаментам, медицинским манипуляциям и радиации.

6. Монстры

Как правило, монстров играют специально приглашенные игротехи. Однако игроки могут уменьшить время своего пребывания в мертвяке, если выйдут на некоторое время отыграть монстров в костюмах от оргов.

6.1. Монстр после смерти лежит на месте гибели 3 минуты. За это время его можно обобрать (требуется 1 уровень навыка «Охотник») или пленить (требуется 4 уровень навыка «Охотник»).

Если монстра пленили, он продолжает быть опасным монстром и может убивать, как только охотник отпустит веревку-поводок. Монстра можно привязать, в этом случае он не может сбежать, но атакует всех в зоне досягаемости. Отвязать и захватить его снова может только игрок, имеющий 4 уровень навыка «Охотник». Игротех, выступающий монстром, может в любой момент принять решение о смерти пойманного монстра.

6.2. Монстров не нужно добивать. Достаточно поразить монстра требуемым способом. Исключением является гекконы, у которых уловка “притвориться мертвым” является особенностью вида.

6.3. Монстр сам считает свои попадания. Запрещено указывать монстру, сколько раз его уже поразили.

6.4. После окончания боестолкновения все выжившие монстры автоматически регенерируются.

7. Фералы

Фералы, дикие гули, они же «безумные гули», «безмозглые гули», «мертвяки» — это гули, из-за разрушения структуры мозга, утратившие личность, способность к членораздельной речи, впавшие в животное состояние и превратившиеся в кровожадных каннибалов. Как и разумные гули, они все когда-то были нормальными людьми. Радиация сильно искалечила их тела, превратив в живое подобие разлагающихся трупов, с потерей же разума они окончательно уподобились мифическим зомби — живым мертвецам.

7.1. Фералы иммунны для стрелкового оружия. Намеренная стрельба в ферала карается.

7.2. Для поражения ферала требуется два попадания холодным оружием.

7.3. Фералы излечиваются в зонах радиации (медленно досчитав до 10, после чего ферал считается полностью регенерировавшим).

7.4. Фералы могут носить холодное оружие.

7.5. Обычные фералы также могут излечиться, касаясь радиоактивного предмета или светящегося ферала.

8. Светящиеся фералы

8.1. Светящиеся фералы иммунны для стрелкового оружия. Намеренная стрельба в светящегося ферала карается.

8.2. Светящиеся фералы не вооружены.

8.3. Касание светящегося ферала поражает радиацией (см. Правила по радиации). Игрокам, защищенным от радиации, касание светящегося ферала наносит повреждения, аналогичные повреждениям от холодного оружия.

8.5. Светящиеся фералы излечиваются в зонах радиации (медленно досчитав до 10, после чего ферал считается полностью регенерировавшим).

9. Гекконы

Распространённая на юге США ящерица-мутант, потомок довоенных гекконов (лат. Gekkonidae). Под воздействием радиации гекконы достигли очень крупных размеров и освоили прямохождение.

9.1. Гекконы иммунны к стрелковому оружию.

9.2. Для поражения геккона требуется 3 успешных попадания холодного или иного не стрелкового оружия.

9.2. При поражении геккон падает на землю, имитируя тяжелое ранение. Если геккон не добит, через определенное время (регламентировано правилами, но не известно игрокам, только игротехам, отыгрывающим данный вид монстра) поднимается и может снова действовать. После поражения регенерирует не менее 10 секунд.

9.3. Добить геккона можно только холодным оружием при наличии 1 уровня навыка “Охотник”.

9.4. Атака геккона - удар когтистыми лапами (по степени урона приравнивается к обычному игровому ножу).

Будьте аккуратнее, не обижайте гекконов. =)

10. Когти смерти

Когти смерти были созданы военными США до начала Великой войны с целью создания штурмовых боевых подразделений. Они были выведены искусственным путем из рогатых хамелеонов Джексона. После войны судьба образцов неизвестна, однако судя по тому, что когти смерти теперь населяют весь континент, им удалось вырваться на свободу и найти свою нишу в экосистеме Пустоши. Известно, что некоторые когти смерти попали к Создателю, который экспериментировал с ними и улучшил их генетически.

10.1. Когти этого монстра действуют как холодное уникальное оружие: игнорируют любые доспехи, попадание приводит к тяжелому ранению жертвы.

10.2. Когти Смерти обладают иммунитетом к воздействию холодного, стрелкового оружия и гранат.

10.3. Для уничтожения Когтя требуется 6 попаданий уникальным или энергетическим оружием.

10.5. После окончания боестолкновения Коготь Смерти полностью регенерирует.

11. Ванаминго

Ванаминго — это такой мерзопакостный зверь. Ростом с двух людей, сильнее быка, а вместо рук лапы с присосками. И ещё его выстрелы не берут. Говорят, что индейцы призвали их, чтобы отомстить белым людям за всё, что творилось в войну.

11.1. Крепкий панцирь, покрывающий большую часть существа, обеспечивает ванаминго иммунитет от холодного и стрелкового оружия, а также осколков гранат.

11.2. Для уничтожения ванаминго требуется 5 попаданий уникальным или энергетическим оружием.

11.3. Атака щупальцами ванаминго по пробивающей способности и урону аналогична холодному оружию.

11.4. Укус (атака пастью) ванаминго наносит сразу тяжелое ранение. Для отыгрыша укуса монстр должен прикоснуться пастью к телу жертвы.

12. Яо-гай

Медведи или некий их аналог со Столичной пустоши - Яо-гай. Вам точно не встретится балансирующий на большом резиновом шаре мишка, это я заявляю ответственно. Они несут ужас — острые, как бритва, когти и острые, как бритва, зубы. И отвратительный характер.

- 12.1.** Когти яо-гая действуют как холодное уникальное оружие: игнорируют любые доспехи, приводя к тяжелому ранению жертвы.
- 12.2.** Яо-гаи обладают иммунитетом к воздействию холодного, стрелкового оружия и гранат.
- 12.3.** Для уничтожения яо-гая требуется 4 попадания уникальным или энергетическим оружием.
- 12.4.** Удар лапой яо-гая приравнивается по пробивающей способности к уникальному оружию.
- 12.5.** После окончания боестолкновения Яо-гай полностью регенерирует.

8. ПРАВИЛА ПО РАДИАЦИИ

Радиация — неотъемлемая часть мира Fallout.

1. Взаимодействие с зонами радиации и радиоактивными объектами

Если персонаж не имеет защиты от радиации из п. 6 правил по радиации, то любое тактильное взаимодействие с радиоактивной зоной или объектом, включая подручные средства (палки, трубы, перчатки, ботинки, тряпки намотанные на конечности и т. д.) приводит к действию касание к радиоактивным зонам или объектам, приводит к поражению персонажа радиацией и получением негативных состояний.

2. Обозначение радиации

Зоны радиации на игре обнесены по периметру **черно-желтой сигнальной лентой**.



Персонаж, вошедший в зону радиации, если он **не имеет защиты** от воздействия радиации, переходит в состояние **тяжелого ранения** от радиоактивного воздействия и может получить **Лучевую болезнь** (см. правила по медицине, на игре проконсультируйтесь с персонажем-лечащим врачом). Зоны радиации бывают **двух видов** (при этом влияние на персонажей у них одинаковое):

3. Постоянная зона радиации

Отмечены на полигоне изначально, могут появляться в рамках катаклизмов или глобальных (квестовых) происшествий на игре, а также если вовремя не деактивирована временная зона радиации.

4. Временная зона радиации

Появляется после установки “Радиоактивного предмета”. Радиус зоны Временной радиации не проходит сквозь стены (как игровые, так и реальные), пол, потолок, закрытые двери и закрытые ворота. Не деактивированная временная зона радиации через 1 час становится постоянной зоной радиации. Возможно проведение Дезактивации Временной зоны радиации.

4.1. Создание временной зоны радиации

Установите Радиоактивный предмет в нужном месте и зафиксируйте время установки на сертификате радиоактивного предмета. Сделайте это в присутствии регионального мастера или сразу сообщите ему о местонахождении предмета, для контроля местонахождения Радиоактивного предмета. Если в течение 1 часа Радиоактивный предмет не перенесен более чем на 3 метра от места установки, то вокруг него появляется Временная зона радиации.

4.2. Дезактивация временной зоны радиации

Для этого достаточно вынести Радиоактивный предмет из зоны радиации, обозначенный киперной лентой. Сообщите об этом ближайшему региональному мастеру и передайте (или укажите местонахождение). В случае удачной дезактивации снимается черно-желтая сигнальная лента, а зона более не является радиоактивной. Если Временная зона радиации не деактивирована в течение указанного выше времени, то она становится Постоянной зоной радиации.

5. Радиоактивные объекты

5.1. Радиоактивный предмет

Обозначается специальным сертификатом “Радиоактивный предмет”. Радиоактивный предмет может переносить персонаж, имеющий защиту от воздействия радиации, если он не имеет защиты от воздействия радиации, то при касании радиоактивного предмета переходит в состояние **тяжелого ранения (без кровотечения)** от радиоактивного воздействия и может получить **Лучевую болезнь** (см. правила по медицине, на игре проконсультируйтесь с персонажем-лечащим врачом).

При помещении Радиоактивного предмета/импеллера в сейф (коробку, телегу, ведро и т.д.), ёмкость, в которую помещён радиоактивный объект, тот снабжается сертификатом Радиоактивный предмет (в том случае, если сам предмет внутри не виден) и действует по правилам Радиоактивного предмета, до того момента, пока находящийся внутри Радиоактивный предмет/импеллер не будет изъят из ёмкости, в которой находился.

5.2. Создание Радиоактивного предмета

5.2.1. Основа для радиоактивного предмета. Создается в мастерской и изначально не является радиоактивной. Основа для радиоактивного предмета может быть любого вида, при этом габариты Основы должны быть не менее 20х20х20 см (длина х ширина х высота).

5.2.2. Ритуал, проведенный в местах сильной радиации. В активное состояние (Радиоактивный предмет) Основа переводится путем проведения особого ритуала в местах особо сильной радиации. Правила проведения ритуала уточняйте у региональных мастеров. От качества проведения ритуала зависит радиус Временной зоны радиации вокруг Радиоактивного предмета (от 1 до 5 метров). Радиус действия зоны Временной радиации указывается на сертификате Радиоактивного предмета. Известные на старт игры места особо сильной радиации: Кратер Атома, Ядро подводной лодки на Острове. Радиоактивный предмет требуется для создания Временных зон радиации.

5.3. Радиоактивная жидкость.

Выглядит как флакон/ёмкость с жидкостью. Одноразовый предмет. Радиоактивную жидкость может переносить персонаж, имеющий защиту от воздействия радиации, если он не имеет защиты от воздействия радиации, то при касании радиоактивной жидкости переходит в

состояние **лёгкого ранения (без кровотечения)** от радиоактивного воздействия и может получить **Лучевую болезнь**. Карточка Лучевой болезни передаётся персонажу, сертификат Радиоактивная жидкость перечеркивается. Радиоактивная жидкость создается в местах особо сильной радиации, не чаще 1 раза в экономический цикл. Количество создаваемой Радиоактивной жидкости уточняйте у региональных мастеров после проведения ритуала.

5.4. Импеллер.

Игровой предмет, снабженный сертификатом "Импеллер". Является Радиоактивным предметом со всеми его свойствами, за одним отличием — при превращении Временной зоны радиации в Постоянную зону радиации не пропадает, а остаётся на месте и может быть использован повторно как Радиоактивный предмет.

6. Защиту от воздействия радиации имеют:

Монстры, роботы, персонажи в силовой броне, персонажи в защитном костюме (радиационной, биологической, химической защиты — см. Правила по антуражу), персонажи под воздействием Рад-Х, гули, супермутанты, а также персонажи с пометкой в ДК "Иммунитет к радиации".

9. ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ

1. Термины и определения

- 1.1. Экономический цикл — устанавливаемый правилами временной интервал, определяющий ход и периодичность функционирования макроэкономики игры.
- 1.2. Строение — территория или помещение, в котором на постоянной основе игроками ведется профильная хозяйственная деятельность.
- 1.3. Локация — совокупность строений, объединенных по территориальному и социальному признакам, где на постоянной основе присутствуют игроки в процессе игры.
- 1.4. Сертификат строения — игротехнический документ, отражающий текущий уровень и характеристики строения.
- 1.5. Сертификат локации — игротехнический документ, отражающий текущие характеристики локации.
- 1.6. Торговый Пост — игротехническая локация, расположенная на краю игровой территории около мастерки. Каждый цикл у мастера торгового поста появляются уникальные товары, рецепты и даже артефакты, которые доступны к приобретению без предварительной заявки от игрового магазина.
- 1.7. Ресурс — игровой предмет, необходимый для создания и повышения уровня строений (Еда и Материл). Между локациями ресурсы перевозятся только Караваном.
- 1.8. Ингредиент — игровой предмет, необходимый для производства ресурсов или крафта, встречается в пространстве игры, имеет мастерскую отметку.
- 1.9. Места сбора ингредиентов — зоны периодического появления ингредиентов на полигоне. Места сбора ингредиентов не относятся к строениям локаций и располагаются в различных местах полигона (по усмотрению МГ).

2. Экономические циклы

2.1 В игре предусмотрены 5 экономических циклов, продолжительность каждого цикла - 6 часов, периодичность - 2 цикла в сутки:

- 1 цикл: 9 июня с 20:00 до 01:00,
- 2 цикл: 10 июня с 10:00 до 16:00,
- 3 цикл: 10 июня с 16:00 до 22:00,
- 4 цикл: 11 июня с 10:00 до 16:00,

- 5 цикл: 11 июня с 16:00 до 22:00.

3. Валюта

3.1 В качестве игровой валюты используются исключительно крышки от «Нюка-колы» достоинством «1 крышка» (красные) и «10 крышек» (синие).

3.2 Крышки изготавливаются силами организаторов.

Подделка игровой валюты категорически запрещена и карается удалением с игры без возврата взноса!

3.3 Как получить игровую валюту:

- Стартовый капитал игроков и строений

Все игроки на старте игры получают на регистрации стартовый капитал в зависимости от роли. Игроки, чьи персонажи погибли во время игры, при выходе в новой роли получают на старте 3 кр.

Владелец строения получает стартовый капитал за строение в размере суммы дохода от строения за 1 цикл. Уровень дохода определяется уровнем строения на начало игры (см. раздел «Строения»).

Если строение на момент начала игры не достроено, стартового капитала оно не получает.

- Доходы от строений (см. раздел 8.4)
- Выполнение экономических квестов

Экономические квесты могут выдаваться региональным мастером.

- Взаимодействие с другими игроками

Мастерская группа не регламентирует игровые экономические отношения между игроками. Игроки могут продавать друг другу игровые товары и услуги за ту цену в игровой валюте, которую посчитают целесообразной.

3.4 Как потратить игровую валюту:

- Посещение игровых заведений (бары, магазины и т.д.)
- Покупка игровых товаров и услуг у других игроков
- Апгрейд строений и покупка ресурсов

4. Игровые предметы

4.1 Игровые предметы можно получить на старте игры, изготовить посредством крафта, приобрести в магазинах, найти в тайниках и данжах, получить от других игроков в ходе игровых взаимодействий.

4.2 Игровые предметы (кроме валюты и боеприпасов) можно отличить по специальной маркировке в виде наклейки с логотипом игры.

4.3 Стартовое количество боеприпасов у игрока:

Боеприпасы игрок получает во время чиповки оружия.

У одного игрока на старте может быть 1 основное оружие (стрелковое или энергетическое) + 1 пистолет + 1 граната. Учитывается только то оружие, на которое у персонажа в данный момент хватает навыков, предоставленных в ДК

Игрок с пистолетом получает 1 упаковку шаров.

Игрок с ружьем получает 2 упаковки шаров.

Игрок с автоматом получает 3 упаковки шаров.

Игрок с энергетическим оружием получает 2 заряда к энергооружию.

Игрок с уровнем навыка, позволяющим использовать гранаты на старте игры, получает 1 чип гранаты и 1 чип гранатометного заряда.

Чипы и боеприпасы к турели (если турель допущена) выдаются региональным мастером локации.

Уникальное холодное оружие у игроков на старте игры квотируется:

- на каждые 20 игроков команды - доступна 1 единица уникального холодного оружия, по согласованию с региональным мастером;
- на 15-19 игроков команды - доступна 1 единица уникального холодного оружия, по согласованию региональным мастером и мастером по экономике;
- до 14 игроков в команде включительно - уникальное холодное оружие на старте игры недоступно.

Всё уникальное холодное оружие сверх квоты вводится в игру посредством крафта.

4.4 Иные предметы на старт

- На каждую запираемую дверь и каждый привезенный сейф и сундук игроки получают чип 1 замка минимального уровня
- Игрок с 3 уровнем навыка «Преступник» получает 1 отмычку любого цвета на выбор. Игрок с 4 уровнем навыка «Преступник» получает на старте 2 отмычки любого цвета на выбор. Отмычки выдаются только в случае, если умение проставлено в ДК.
- Игрок с навыком химик или крафтер получает на старте 1 случайный рецепт за каждый уровень навыка
- Игрок, являющийся владельцем оранжереи, на старте получает информацию по уходу за произрастающим в их районе цветком 6 случайных ингредиентов
- Игрок, являющийся владельцем магазина на старте получает стартовый набор из 5 предметов для продажи в магазине
- Игрок, являющийся владельцем лаборатории или мастерской, на старте получает 2 готовых предмета производства строения и 3 случайных ингредиента
- Игрок, являющийся владельцем каравана, на старте получает 10 крышек и 1 бесплатный предмет с торгового поста

5. Локации

5.1 Доступные игрокам стартовые локации перечислены в сетке ролей.

5.2 Формирование игроками новых локаций в процессе игры возможно после согласования с мастером по сюжету и мастером по экономике.

5.3 В каждой локации выбирается комната или место, которое назначается центральной комнатой локации. Центральная комната локации должна быть открыта для доступа, ее нельзя баррикадировать и запирать на реальный замок.

В центральной комнате локации располагаются сертификат локации и доска объявлений.

5.4 Сертификат локации отражает характеристики данной локации: стоимость постройки, апгрейда и ремонта строений, возможность добычи различных типов ресурсов, стоимость доставки караваном товаров с торгового поста и т.д.

5.5 Доска объявлений содержит описания текущих квестов и тд.

6. Строения

6.1 В локации игроки могут оборудовать строения в комнатах, зданиях или отдельных постройках. Количество строений в локации необходимо согласовать с мастером по сюжету и мастером по экономике.

6.2 Все строения должны соответствовать правилам по антуражу для данного вида строений (см. Правила по антуражу строений). До начала игры региональный мастер проверяет строение, оценивает его антураж и согласовывает уровень строения.

6.3 Строения подразделяются на несколько типов:

- «Добыча»

Строения типа «Добыча» являются базовыми в экономической цепочке и производят ресурсы, которые в дальнейшем используются игроками в производственных процессах.

К строениям типа «Добыча» относятся: фермы, шахты, хижины охотников и т. д.

- «Производство»

Строения типа «Производство» перерабатывают игровые ингредиенты в игровые предметы и чипы (см. правила по производственным строениям).

К строениям типа «Производство» относятся: госпитали, лаборатории, мастерские, питомники.

- «Бизнес»

Строения типа «Бизнес» предоставляют различные социальные услуги.

К строениям типа «Бизнес» относятся: магазины, церкви, мэрии, различные агентства, СМИ, развлечения, научные центры и т.д.

6.4 Сертификат строения должен располагаться внутри строения на видном месте.

6.5 Антураж строения не является игровым объектом, запрещается уносить или портить элементы антуража строения!

7. Создание и апгрейд строений

7.1 Эффективность работы строения определяется уровнем строения. Новые строения по умолчанию имеют уровень 1.

На старте игры в некоторых локациях могут быть допущены строения более высокого уровня.

Ни одной локации на старте игры не может быть согласовано строение максимального уровня.

Все строения на старте игры согласовываются с региональным мастером и мастером по экономике.

7.2 Создание новых строений производится при выполнении следующих условий:

- возможность постройки согласована с региональным мастером;
- строение удовлетворяет требованиям по антуражу (см. Правила по антуражу строений);
- выполнен квест на постройку строения, длиной не менее 1 экономического цикла;
- оплачена стоимость строения в игровой валюте/ресурсах;
- сертификат строения получен у регионального мастера и размещен в строении.

7.3 Апгрейд строений производится при выполнении трех условий до окончания текущего экономического цикла:

- региональному мастеру сданы ресурсы и материалы для апгрейда строения;
- выполнен квест на повышение уровня строения, или сдан журнал для апгрейда строения;
- строение удовлетворяет требованиям по антуражу (см. Правила по антуражу строений).

7.4 Квест на повышение уровня строения выдает региональный мастер локации.

7.5 Журнал апгрейда строения – игровой предмет, позволяющий произвести апгрейд строения, не выполняя обязательный квест. Журналы можно найти в данжах, получить у игротехнических персонажей и т.д.

7.6 Апгрейд строения на более, чем 1 уровень за цикл, требует последовательного выполнения всех условий (сдача ресурсов и материалов региональному мастеру, выполнение квеста/сдача журнала, соответствие требуемому уровню антуража) для каждого уровня строения.

7.7 Эффект от апгрейда строения (увеличение выработки ресурсов, производства, дохода) проявляется в следующем экономическом цикле.

7.8 Стоимость апгрейда строений:

Уровень апгрейда	0-1	1-2	2-3	3-4
Требуется ресурс "Материал"	4* коэффициент локации	2* коэффициент локации	4* коэффициент локации	6* коэффициент локации

8. Доход и содержание строений

8.1 Строения могут приносить доход в виде ресурсов, игровых предметов или чипов, или в игровой валюте (крышках).

8.2 Строения типа «Добыча» производят ресурсы. Правила добычи ресурсов описаны отдельно для каждого вида строения (см. Правила добычи ресурсов).

8.3 Строение типа «Производство» требуют ингредиентов для создания игровых предметов и чипов. Правила производства описаны отдельно для каждого вида строения (см. Правила по крафту, химии и т.д.).

8.4 Строение типа «Бизнес» приносит своему владельцу доход в виде крышек и потребляет ресурс «Еда» (см. таблицу ниже). Доход строения в цикл можно увеличить, выполнив экономические квесты, связанные с работой строения и назначенные региональным мастером.

8.5 Региональный мастер 1 раз в экономический цикл совершает обход строений локации, собирает ресурсы на производство валюты и игровых предметов и чипов, и оставляет в строениях произведенные ресурсы, игровые предметы и чипы. Точное время прихода мастера не регламентируется.

Доход (в крышках) от строений типа «Бизнес» региональный мастер оставляет рядом с сертификатом локации.

В случае, если строение типа «Бизнес» согласовано сдано до старта игры, игрок получает за него доход без траты ресурса «Еда»

Уровень	1	2	3	4
Требуется ресурс "Еда", шт.	1	2	3	4
Приносит крышек	2	6	12	20

9. Разграбление и повреждение строений

9.1 Строение может быть разграблено или повреждено в процессе игры.

9.2 При разграблении строения отчуждаемы игровые предметы, чипы, ресурсы и боеприпасы. В случае возникновения сомнений необходимо обратиться к региональному мастеру локации.

9.3 Никогда не уносите и не ломайте элементы антуража строений!

9.4 Для повреждения строения требуется предмет «бомба». Игровая бомба должна удовлетворять требованиям правил по боевке и антуражу (см. Правила по боевке, антуражу). Использование бомбы требует соответствующего навыка (см. Правила по навыкам).

9.5 Механика повреждения строения и поражения персонажей в радиусе взрыва — см. Правила по фортификации, боевке.

9.6 Повреждение строения приводит его в неработоспособное состояние. Ресурсы, сданные в текущем экономическом цикле на содержание строения, не возвращаются. Для починки строения требуются ресурсы, равные половине стоимости постройки строения данного уровня.

10. Правила добычи и транспортировки ресурсов

10.1 Ресурсы необходимы для создания и повышения уровня строений, производства игровых предметов/чипов и боеприпасов.

10.2 На игре доступны следующие виды ресурсов:

- «Еда»,
- «Материал»,

10.3 Ресурс «Еда»:

Представляет собой упаковку лапши быстрого приготовления или консервов, снабженную чипом «Еда».

Способы получения:

- получение на фермах (см. Правила по фермам)
- обмен через хижину охотника на трофеи от охоты и рыбалки (см. правила по хижине охотника и рыбалке)
- приобрести на Торговом Посту (см. правила по караванам)

10.4 Ресурс «Материал»:

Представляет собой 3 пластиковые трубки белого цвета, скрепленные изолентой и снабженные чипом «Материал».

Способы получения:

- добыть на шахте (см. Правила по шахтам);
- обменять в плавильне на ингредиенты со свалок (см. Правила по свалкам и плавильне);
- приобрести на Торговом Посту (см. правила по караванам).

10.5 Транспортировка ресурсов «Материал» и «Еда» между локациями может осуществляться только при помощи каравана!

11. Правила добычи ингредиентов

11.1 Ингредиенты необходимы для создания ресурсов или производства чипов

11.2 На игре доступны следующие типы ингредиентов:

- «Часть монстра»,
- «Рыба»,
- «Хлам»,
- «Растение»,

11.3 Ингредиент «Часть монстра»:

Представляет собой чип с названием той или иной части монстра.

Способы получения:

- снять с убитого монстра (см. правила по монстрам);

- приобрести на Торговом Посту (см. правила по караванам)

11.4 Ингредиент «Рыба»:

Представляет собой чип «Рыба».

Способы получения:

- выловить в рыбной заводи (см. раздел «Места сбора ингредиентов»);
- приобрести на Торговом Посту (см. правила по караванам)

11.5 Ингредиент «Хлам»:

Представляет собой патрон 12 калибра, снабженный чипом

Способы получения:

- найти на свалке (см. раздел «Места сбора ингредиентов»);
- приобрести на Торговом Посту (см. правила по караванам)

11.6 Ингредиент «Растение»:

Представляет собой пластиковый цветок, снабженный чипом

Способы получения:

- найти на полигоне (в разных частях полигона произрастают разные растения, см. раздел «Места сбора ингредиентов»);
- приобрести на Торговом Посту (см. правила по караванам)

12. Караваны

12.1 Караван — транспортное средство (повозка), принадлежащее владельцу каравана, предназначенное для перевозки грузов (игровых ресурсов, предметов и т.д.) между локациями.

12.2 Караван должен получить мастерскую лицензию на караванную деятельность. Лицензия каравана выдается на старте игры (если игроки заявляли караван до игры) или оформляется в процессе игры за 20 крышек у регионального мастера.

12.3 Владелец каравана — персонаж который постоянно находится с караваном вне локации и обеспечивает движение каравана. Имя владельца каравана указывается на лицензии каравана. Владелец каравана может быть только персонаж с навыком "Караванщик".

В процессе движения каравана между локациями, владелец каравана обязан носить заметный фиолетовый бант, платок или галстук на шее.

12.4 Лицензия каравана крепится к транспортному средству каравана и неотчуждаема. В лицензии указывается владелец каравана и базовая локация. Утеря лицензии означает невозможность работы каравана.

12.5 Требования к антуражу каравана: см. Правила по антуражу.

12.6 Караван может перевозить ресурсы («Материал», «Еда») и сундуки между локациями.

12.7 Караван позволяет закупать товары на Торговом Посту.

12.8 Караван может быть ограблен. При этом ресурсы, требующие транспортировки только караваном, отчуждаемы только путем перегрузки на другой караван, находящийся не более, чем в 2 метрах от ограбленного каравана. В противном случае они считаются уничтоженными и отправляются в мертвятник вместе с караваном и его владельцем, где сдаются мастерам.

12.9 Владелец каравана может быть убит при ограблении каравана. В случае если владелец каравана убит, караван отправляется в мертвятник вместе с владельцем и товарами, через 5 минут после окончания боевых взаимодействий (см. Правила по боевке).

12.10 Владелец каравана может быть пленен или взят в рабство (см. Правила по рабству). При этом караван считается неотчуждаемым от его владельца и следует за ним.

12.11 Владелец каравана может сбежать, бросив свой караван. В этом случае нападающие могут воспользоваться брошенным караваном для транспортировки его груза до своей локации кратчайшим путем. Если на такой караван без владельца нападут в процессе движения, он

считается уничтоженным вместе с грузом сразу по окончании боестолкновения. По прибытии на место караван без владельца считается уничтоженным и силами нападающих доставляется на мастерку.

13. Взаимодействие каравана с Торговым Постом

13.1 Вне экономических циклов игры Торговый Пост не работает.

13.2 Делать закупки на Торговом Посту могут только игроки с навыком «Караванщик», являющиеся владельцем каравана.

13.3 Прибыв на Торговый Пост, караванщик получает от мастера Торгового Поста бланки заказа товаров из расчета «1 бланк заказа на 1 уровень караванщика в текущем экономическом цикле».

13.4 Караванщик построчно заполняет бланк заказа (1 строчка – 1 единица товара), внося в бланк наименования приобретаемых на Торговом Посту товаров и адрес их доставки. Заполненный бланк заверяет печатью мастер Торгового Поста.

13.5 Караванщик оплачивает стоимость товаров, указанных в бланке

13.6 Прибыв в место назначения, караванщик реализует товары (передает заказчику, продает самостоятельно и т.д.).

13.7 Владелец магазина может оплатить часть товара векселем магазина. Номинальная стоимость векселя зависит от удаленности локации магазина от Торгового Поста и обменивается на 1 простой предмет с Торгового Поста (еда, материал, 3 одинаковых ингредиента по выбору мастера) плюс крышки за доставку.

13.8 Вексель магазина может обналичить любой персонаж с навыком «Караванщик» при посещении Торгового Поста. Векселя отчуждаемы (их можно украсть, перепродать, снять с трупа и т.д.)

14. Магазины

14.1 Магазин относится к строениям типа «Бизнес». Количество магазинов в городе лимитировано и согласовывается у регионального мастера. Для работы или открытия магазина необходим персонаж с навыком «Торговец».

14.2 В ходе игры открыть магазин можно, выполнив следующие условия:

- уплатить пошлину за открытие магазина региональному мастеру,
- оборудовать помещение магазина согласно правилам по антуражу,
- выполнить квест, который выдает региональный мастер.

14.3 Владелец магазина может 1 раз в цикл (вместе с доходом от магазина как строения) получить у регионального мастера векселя для оплаты доставки товаров с Торгового Поста. Количество векселей определяется уровнем навыка «Торговец» владельца магазина:

Уровень навыка «Торговец»	1	2	3	4
Доступно векселей в цикл	2	4	6	8

15. Места сбора ингредиентов

15.1 Свалка является местом сбора ингредиентов типа «Хлам».

- Свалки обнесены киперной лентой и отмечены сертификатом «Свалка»

- Изначальное количество и расположение свалок не является общеизвестным для игроков.
- 1 раз в цикл на свалках появляются ингредиенты «Хлам». Ингредиент «Хлам» выглядит, как кусок монтажной пены, снабженный чипом.
- Также иногда на свалке можно найти старые журналы, рецепты и другие полезные игровые предметы

Карта свалок – карта с указанием всех игровых свалок, расположенных на полигоне. Предмет можно получить на игре в данже, в ходе выполнения квеста или купить на Торговом Посту.

15.2 Рыбная заводь является местом сбора ингредиентов типа «Рыба».

- Рыбные заводы обнесены киперной лентой и отмечены сертификатом «Рыбная заводь»
- Изначальное количество и расположение рыбных заводов не является общеизвестным.
- Раз в цикл в рыбной заводи появляется ингредиент «Рыба» и (иногда) другие игровые предметы.
- Ингредиент «Рыба» выглядит, чип «Рыба».

Ингредиент «Рыба» добывается посредством отыгрыша рыбалки: игроки должны, стоя за киперной лентой, с помощью заранее привезенного сачка выловить рыбу. Можно помогать, используя второй сачок или длинную палку.

В случае, если киперная лента повреждена на момент прихода мастера с ресурсами, заводь считается обмелевшей и может принести меньше рыбы.

Справочник рыбных мест – карта с указанием всех рыбных заводов, расположенных на полигоне. Предмет можно получить на игре в данже, в ходе выполнения квеста или купить на Торговом Посту.

15.3 Поляна является местом сбора ингредиентов типа «Растение».

- Поляна отмечена шестом с куском яркой ленты и сертификатом «Поляна».
- Изначальное количество и расположение полян не является общеизвестным.
- Раз в цикл вокруг поляны в радиусе 10 метров появляются ингредиенты «Растение».
- Ингредиент «Растение» представляет собой пластиковый цветок, снабженный чипом «Растение».
- Разные виды растений произрастают в разных частях полигона. Информация об ареалах распространения конкретных видов растений не является общеизвестной на момент начала игры.

При сборе ингредиента "Растение" игроку доступны 2 варианта действий:

1. Сбор на месте.
 - Игрок собирает найденные на месте сбора растения (искусственные цветы с чипом), снимает с них чипы ингредиента "Растение" и забирает чипы себе.
 - Сами цветы необходимо оставить в специальной коробке на месте сбора: мастер впоследствии снабдит их чипами и снова подготовит для сбора.
 - **ВНИМАНИЕ! Забирать цветы из коробки запрещено!**
2. Сбор саженцев для выращивания в питомнике:
 - Игрок собирает найденные на месте сбора растения (искусственные цветы с чипом), и относит их в питомник, не снимая чипы с цветов.

- При переноске из места сбора в питомник каждый цветок должен быть помещен в отдельный полиэтиленовый пакет с небольшим количеством земли.
- Саженец (цветок в пакете с землей) побираем вместе с пакетом. Пакеты для саженцев обеспечиваются силами игроков, не маркируются. В случае повреждения пакета саженец считается погибшим, чип с цветка забирает игрок, а цветок передает региональному мастеру.

Ботанический справочник – книга с описанием видов растений, расположенных на полигоне и их приблизительных ареалах произрастания.

Предмет можно получить на игре в данже, в ходе выполнения квеста или купить на Торговом Посту.

10. СТРОЕНИЯ НА ИГРЕ

1. Шахта

Шахта относится к строениям типа «Добыча». Шахта строится силами игроков, заявивших строение. Шахта представляет собой область игровой территории произвольных очертаний, площадью не менее 10 м², огороженную спанбондом высотой не менее 1,5 метров. Вход оборудован откидывающимся пологом, рекомендуемая ширина входа 60-80 см. Рядом со входом в шахту крепится сертификат шахты. На сертификате шахты указывается ее уровень, параметры выработки, таблица экономических циклов и бонусы строения. Внутри шахты на высоте от 20 до 50 см от поверхности земли произвольным образом протянута веревка. В качестве опоры для веревки служат естественные элементы ландшафта (деревья, конструктивные элементы зданий и т.д.), в случае их отсутствия игроки устанавливают самодельные опоры).

Дополнительные расходники: плотные непрозрачные повязки на глаза для всех входящих в шахту игроков, отрезки стропы или лент для имитации препятствий. Продукцией шахты являются игровые ресурсы типа «Материал». Количество доступных для добычи ресурсов зависит от уровня шахты. Небольшое количество ресурсов (гарантированная выработка) появляется снаружи шахты у входа. Остальные ресурсы появляются внутри шахты. Добыча ресурсов в шахте может осуществляться 1 раз в экономический цикл, по предварительной заявке и в присутствии регионального мастера.

Перед началом процесса добычи региональный мастер распределяет доступные к добыче ресурсы: небольшое количество снаружи шахты, у входа (гарантированная выработка) и остальные ресурсы на территории шахты, вдоль линии следования веревки. На веревку, протянутую по шахте, мастер в произвольных местах завязывает на двойной узел отрезки стропы длиной не менее 0,3 м. По завершении подготовки мастер дает сигнал игрокам к началу добычи и контролирует ход процесса.

Одновременно в шахте может находиться любое число игроков. Ресурсы, располагающиеся у входа в шахту (гарантированная выработка) игроки могут забрать, не заходя в шахту. Игрок, отыгрывающий добычу ресурсов в шахте, перед входом в шахту надевает на глаза непрозрачную повязку из плотной ткани, берется рукой за веревку и начинает движение вглубь шахты вдоль веревки. Игрок обязан удерживать веревку как минимум одной рукой все время пребывания в шахте. Смена рук производится строго последовательно: удерживая веревку одной рукой, взяться за веревку другой рукой и только после этого отпустить первую руку. Поиск ресурсов производится на ощупь: обнаружив ресурс, игрок забирает его себе.

Если игрок при движении в шахте обнаружил препятствие в виде повязанного мастером отрезка стропы, он должен развязать узел свободной рукой и снять его с ведущей веревки (не отпуская ее), прежде чем продолжать движение. Срезать или срывать препятствие запрещается, использовать подручные средства разрешено.

Ход добычи:

Мастер отслеживает ход добычи ресурсов и дает вводные, в зависимости от условий. Если во время пребывания в шахте персонаж снял повязку, он получает травму «Слепой» и переходит в состояние тяжелого ранения (считается, что персонаж попал в облако сернистого газа). Если персонаж отпустил ведущую веревку, он переходит в состояние тяжелого ранения и остается на месте (считается, что персонаж потерялся в туннелях). Если во время движения веревка оборвалась или коснулась земли участком не менее 0,3 метра, все игроки, находящиеся в шахте, переходят в состояние тяжелого ранения (считается, что произошло обрушение тоннелей шахты).

Для эвакуации раненых из шахты игроки, находящиеся вне шахты, могут сформировать спасательную партию. Для этого им следует аналогичным образом (с завязанными глазами) пройти вдоль веревки к месту ее падения, обеспечить натяжение и восстановить целостность. После этого пострадавшие игроки могут быть эвакуированы (раненый персонаж кладет свободную руку на плечо здоровому персонажу и следует за ним до выхода, не отпуская веревку).

Время добычи в шахте ограничено и зависит от уровня шахты. После истечения времени, отведенного на добычу, региональный мастер забирает из шахты все не найденные игроками ресурсы. После выполнения всех операций мастер делает пометку на сертификате строения о том, что ресурсы за цикл выданы. Параметры шахт:

Уровень шахты	1	2	3	4
Гарантированная выработка (ресурсов у входа)	0	2	4	6
Ресурсов внутри шахты	4	6	8	10
Общее количество ресурсов	4	8	12	16
Доступное время добычи	5	8	12	15

Количество препятствий	5	6	7	8
------------------------	---	---	---	---

Бонусы строения

Подпорки (крепь) – комплект из пяти подборок (габаритом не менее 0,5 м каждая), Y-образной конфигурации, снабженный чипом. Позволяет 1 раз проигнорировать эффект обрушения шахты, после чего считается потраченным. Допускается 1 комплект крепи на шахту в один момент времени.

Отыгрыш установки подпорок не регламентируется, происходит по договоренности между мастером и игроками

Предмет привозится игроками, производится на игре посредством крафта по рецепту.

Карта шахты – можно получить у игротехнического персонажа. Крепится у входа в шахту, увеличивает доступное время пребывания в шахте на 10 минут. В случае повреждения строения - снимается мастером. Допускается 1 карта на шахту в один момент времени.

Предмет можно получить на игре в данже или в ходе выполнения квеста в локации Альянс.

На сертификате шахты мастер-региональщик делает отметку (ставит печать) о наличии каждого бонуса. В случае повреждения строения бонусы считаются уничтоженными, игровые предметы (если речь идет не об антураже, который принадлежит игрокам) сдаются региональному мастеру, а отметки о действующих бонусах в сертификате зачеркиваются мастером.

Бонусы игрокам

Шахтерская кирка – 1 раз в цикл позволяет автоматически убрать два препятствия, в момент добычи ресурсов в шахте. Допускается 1 на игрока в один момент времени

Предмет привозится игроками, производится на игре по рецепту.

Шахтерская каска – 1 раз в цикл дает возможность в случае обрушения шахты (см. «Мастерские вводные») вместо тяжелого ранения получить легкое ранение и оглушение.

Предмет можно получить на игре в данже, в ходе выполнения квеста или на торговом посту

Шахтерский фонарь на каску – 1 раз в цикл дает возможность в случае, если персонаж отпустил ведущую веревку менее, чем на одну минуту, получить легкое ранение вместо тяжелого.

Предмет можно получить на игре в данже, в ходе выполнения квеста или на торговом посту

2. Ферма

Ферма — это строение типа «Добыча».

На сертификате фермы указывается ее владелец (может быть изменен в процессе игры), клеймо фермы, параметры фермы, бонусы строения и таблица экономических циклов

Ферма строится и обеспечивается игроками

Ферма состоит из:

1) загона для животных, огороженного забором и калиткой, в котором свободно располагаются все животные фермы.

в случае, если животное в загоне, оно не может сбежать и не может быть украдено до тех пор, пока калитка не будет открыта (на калитку можно навесить замок).

Животные могут находиться в загоне ночью (вне экономических циклов)

2) поле для выпаса (просторная площадка на выбор игроков)

Животные должны находиться на поле в течение дня.

3) Животные (изготавливаются игроками полностью самостоятельно)

При входе Животного в игру владелец фермы определяет его пол, повязав ленточку на шею. Синие, голубые, зеленые ленточки - самец; красные, розовые, желтые - самка.

Лимит максимального количества животных на ферме зависит от уровня фермы.

Все животные сверх доступного лимита фермы должны быть забиты на мясо.

4) сопутствующие расходники: ленточки для указания пола животного, воздушные шарики для обозначения беременного животного, пишущий маркер для клеймения животных.

Процесс добычи ресурсов:

1) При входе фермы в игру, региональный мастер чипует животных, наклеив чип на видное место (один из лбов).

2) В течении экономического цикла игроки отыгрывают выпас и размножение животных.

*В случае выпаса животные остаются на поле в течении экономического цикла.

животных можно передвигать свободно, но не более 1 животного на человека.

Игрок в ПА или с увеличенной силой может переносить 2 животных.

Самки животных приносят 3 единицы "Еда" в цикл на каждую самку, не участвующую в размножении.

*В случае размножения, хозяин фермы выбирает самку и самца. Самка, участвующая в размножении, не приносит еду за цикл

К самке, которая заявлена на размножение, игроки приматывают надутый воздушный шарик, который должен оставаться целым в течении всего экономического цикла.

Один самец может покрыть только одну самку в ферме в цикл (но может покрыть дополнительно одну корову на другой ферме)

3) Раз в цикл, в произвольное время, региональный мастер приходит на ферму на место выпаса.

В случае, если животных с чипом «в игре» на поле больше, чем положено по лимиту фермы, мастер произвольно срывает чипы до необходимого количества.

В случае, если за животными никто не присматривает, мастер кидает d4 (или 4 раза кидает монетку) и снимает чипы с выпавшего количества животных, начиная с самцов. Данные животные считаются сбежавшими.

По количеству оставшихся самок животных, не участвующих в размножении, региональный мастер оставляет ресурс еда, после этого переходит к размножению.

В случае, если на поле есть беременная самка, мастер протыкает воздушный шарик

Если при этом на поле есть игрок с готовым животным или готовое животное без чипа, мастер наклеивает на него чип и снимает ленточку (ее повяжет владелец, когда вернется), если нет, то размножение не удалось

После выполнения всех операций мастер делает пометку на сертификате строения, что ресурсы за цикл выданы

Любое животное можно забить и обменять у региональщика на 3 ресурса «Еда»

Уровень	1	2	3	4
Животных	2	4	6	8

Животные приносят ресурс «Еда» раз в цикл, только находясь на оборудованной, согласно правилам ферме.

Бонусы строения

Доильный аппарат

Позволяет увеличить количество ресурса «Еда», производимого животным в цикл на 1 с каждой самки животного, не участвующей в размножении. Допускается 1 на строение в один момент времени

Моделируется велосипедным насосом.

Устанавливается перед входом на ферму.

Предмет привозится игроками, производится на игре по рецепту.

Продвинутые стойла

Позволяют расширить максимальное количество животных на ферме на 1 животного. Допускается 1 на строение в один момент времени

Моделируется дополнительной обмоткой фиолетового цвета вокруг загона для животных.

Предмет привозится игроками, производится на игре по рецепту.

На сертификате фермы мастер-региональщик делает отметку (печать) о наличии каждого бонуса. В случае повреждения строения бонусы считаются уничтоженными, игровые предметы (если речь идет не об антураже, который принадлежит игрокам) сдаются региональному мастеру, а отметки о действующих бонусах в сертификате зачеркиваются мастером.

Дополнительные бонусы

Клеймо для животных – палка с плоским навершием и изображенным на нем зеркально клеймом фермы.

Клейменное животное при забое приносит на 2 единицы больше еды, если обменивается у своего региональщика владельцем фермы

Игроки, решившие заклеить животное, должны привязать его за 4 конечности в загоне, после чего изобразить маркером клеймо на его туловище размером 10х10 см.

В случае, если хоть одна конечность не привязана, игрок кидает крышку и получает легкое ранение (животное укусило, лягнуло, клюнуло), при падении рисунком вниз.

На одном животном может быть только одно клеймо.

Персонаж с навыком «Преступник» 2 уровня и выше может подменить клеймо на клеймо другой фермы.

При выполнении данного действия, животное также должен быть привязано. «Преступник» должен закрасить или заклеить непрозрачным материалом старое клеймо и нарисовать новое клеймо. Краска или скотч обеспечиваются игроком самостоятельно

Предмет привозится игроками, производится на игре по рецепту.

Животный возбудитель

Примененный на самцах животного позволяет им покрыть 2х самок на одной ферме и еще 1 дополнительно на другой.

Предмет производится на игре по рецепту.

3. Хижина охотника

Хижина охотника относится к строениям типа «Добыча».

Хижина охотника строится силами игроков.

Для постройки хижины охотника необходимо выполнение следующих условий:

- Персонаж-владелец хижины должен иметь навык «Охотник» не ниже 3-го уровня.
- Выполнить квест от регионального мастера.
- Оплатить стоимость постройки, согласно таблице

После постройки хижины охотника региональный мастер размещает внутри нее заполненный сертификат строения. На сертификате хижины охотника указывается имя персонажа-владельца (владелец может измениться в процессе игры), таблица экономических циклов и наличие бонусов строения.

В хижине охотника должны быть обустроены:

- стол для разделки туш (габариты столешницы не менее 1х0,6 м, высота не менее 1 м)
- стойки для вяления мяса
- очаг (пламя имитируется подсветкой)
- контейнеры для обмена ресурсами с региональным мастером (базовое количество – 2 штуки на уровень строения).

Уровень	1	2	3	4
Количество	2	4	6	8

Процесс получения ресурсов:

- Персонаж расставляет на столе для разделки туш контейнеры для ресурсов.
- В каждой из них персонаж может оставить 3 чипа ингредиента «Часть монстра» или «Рыба».
- 1 раз в экономический цикл региональный мастер меняет ингредиент в коробках на ресурс «Еда» в соотношении: 3 ингредиента «Часть монстра» или «Рыба» = 1 единица ресурса «Еда».

После выполнения обмена ресурсов региональный мастер делает пометку в сертификате строения о том, что хижина охотника получила ресурсы в данный экономический цикл.

Бонусы строения:

Коптильня - позволяет вдвое увеличить производительность: обмен ингредиентов на еду происходит в соотношении: 2 ингредиента «Часть монстра» или «Рыба» = 1 единица ресурса «Еда».

Моделируется ящиком с крышкой, внутри которого установлены решетка или крючья для мяса. Ящик должен быть соединен с очагом хижины охотника посредством дымохода.

Для производства копильни требуется наличие рецепта на крафт копильни.

Необходимый антураж игроки привозят или изготавливают сами.

Мясорубка – позволяет использовать для обмена ресурсов кроме ингредиентов «Часть монстра» или «Рыба» ингредиент «Растение», в объеме не более 50% от обмениваемых ингредиентов.

Моделируется бытовой мясорубкой (предпочтительно – ретро исполнения).

Для производства мясорубки требуется наличие рецепта на крафт мясорубки.

Необходимый антураж игроки привозят или изготавливают сами.

На сертификате хижины охотника региональный мастер делает отметку (печать) о наличии каждого бонуса. В случае повреждения строения бонусы считаются уничтоженными, игровые предметы (если речь идет не об антураже, который принадлежит игрокам) сдаются региональному мастеру, а отметки о действующих бонусах в сертификате зачеркиваются мастером.

4. Плавильня

Плавильня относится к строениям типа «Добыча».

Плавильня строится силами игроков.

Для постройки плавильни необходимо выполнение следующих условий:

- Выполнить квест от регионального мастера.
- Оплатить стоимость постройки, согласно таблице

После постройки плавильни региональный мастер размещает внутри нее заполненный сертификат строения. На сертификате плавильни указывается имя персонажа-владельца (владелец может измениться в процессе игры), таблица экономических циклов и наличие бонусов строения.

В плавильне должны быть обустроены:

- котел для переплавки (объемом не менее 30 литров)
- очаг под котлом (пламя имитируется подсветкой)
- контейнеры для обмена ресурсами с региональным мастером (базовое количество – 2 штуки на уровень строения).

Уровень	1	2	3	4
---------	---	---	---	---

Количество	2	4	6	8
------------	---	---	---	---

Процесс получения ресурсов:

- Персонаж расставляет под котлом контейнеры для ресурсов.
- В каждом из них персонаж может оставить 3 чипа ингредиента «Хлам».
- 1 раз в экономический цикл региональный мастер меняет ингредиенты в контейнерах на ресурс «Материал» в соотношении: 3 ингредиента «Хлам» = 1 ресурс «Материал».

После выполнения обмена ресурсов региональный мастер делает пометку в сертификате строения о том, что плавильня получила ресурсы в данный экономический цикл.

Бонусы плавильни:

Меха - позволяют втрое увеличить производительность плавильного котла: обмен «Хлам» на «Материал» происходит в соотношении 2 ингредиента «Хлам» = 1 ресурс «Материал».

Моделируются мехами для нагнетания воздуха.

Для производства мехов требуется наличие рецепта.

Необходимый антураж игроки привозят или изготавливают сами.

Измельчитель – позволяет использовать для получения ресурса «Материал» кроме ингредиентов «Хлам» ингредиент «Растение», в объеме не более 50% от обмениваемых ингредиентов.

Для производства измельчителя требуется наличие рецепта.

Необходимый антураж игроки привозят или изготавливают сами.

На сертификате плавильни мастер-региональщик делает отметку (печать) о наличии каждого бонуса. В случае повреждения строения бонусы считаются уничтоженными, игровые предметы (если речь идет не об антураже, который принадлежит игрокам) сдаются региональному мастеру, а отметки о действующих бонусах в сертификате зачеркиваются мастером.

5. Оранжерея

Оранжерея относится к строениям типа “Производство”.

Оранжерея позволяет получать на территории локации дополнительные ингредиенты "Растение" путем разведения цветов с полян.

Допускается не более 1 питомника на локацию.

Суммарный объем слотов в питомнике зависит от уровня строения:

Уровень	1	2	3	4
Количество	6	8	10	12

Оранжерея - место для выращивания растений в питомнике, где поддерживаются искусственные условия их содержания (различные для каждого вида).

Каждая оранжерея вмещает 1 пару растений.

Оранжерея для может моделироваться:

- 1) Вскопанным и взрыхленным участком почвы, без сорняков, габаритами не менее 0,5 × 0,5 метра в плане с оградой по периметру.
- 2) Емкостью (кадкой, тазом, ящиком) габаритами не менее 0,5 метра в поперечнике, с насыпанной землей, без сорняков.

Оранжереи с одинаковыми условиями содержания можно объединять (минимальные габариты оранжереи при этом складываются: 0.5х1 метр для двух пар растений, 0.5х2 метра или 1х1 метр для четырех пар и т.д.)

Правила выращивания растений в питомнике

1. Выбрать два одинаковых саженца (см. сбор саженцев с полян), вынуть их из пакетов с землей и высадить в оранжерею в подготовленные условия (см. правила по антуражу). Если одинаковых цветов не оказалось, или нет возможности соблюсти условия содержания, игрок может собрать с цветов чипы (сам цветок при этом передается региональному мастеру) либо придержать цветок в виде саженца (с не снятым чипом, в полиэтиленовом пакете с землей) до лучших времен.

2. Сообщить региональному мастеру о факте посадки цветов и вид посаженных растений. Если региональный мастер недоступен, можно сфотографировать высаженные растения и сообщить мастеру время посадки и тип высаженных растений при первой возможности.

3. В следующем экономическом цикле мастер забирает из питомника цветы с не снятыми чипами и оставляет на их месте чипы ингредиента "Растение" в соотношении:

4 чипа ингредиента "Растение" за каждые 2 саженца одного вида, высаженных в оранжерее, если выполнены следующие условия:

- в паре одинаковых саженцев присутствуют чипы на обоих цветах.

Если на одном цветке из пары саженцев одного вида нет чипа, мастер забирает цветы, оставляя имевшийся чип, а дополнительных чипов не выдает. Если на обоих цветах в паре нет чипов, мастер забирает цветы и не выдает для этой пары саженцев ничего.

- условия выращивания соответствуют требуемым для каждого вида цветов.

Если условия выращивания соблюдены частично, мастер забирает сами цветы и оставляет чипы с них, дополнительных чипов не выдает.

Если в оранжерее растут цветы разных видов (или только 1 цветок), мастер забирает цветы и оставляет чипы с них. Дополнительные чипы на "непарные" цветы не выдаются.

Сбор самих цветов мастером необходим для восполнения количества цветов в местах их сбора (полянах) на полигоне. **Если в момент генерации ингредиентов "Растение" в местах сбора все цветы будут находиться на руках у игроков, то на полянах появится меньше растений или не появится вообще!**

Исследование условий

Исследование условий производится в питомнике

1 раз в цикл персонаж подготавливает и сдает 3 единицы исследуемого ингредиента на уточнение конкретного условия содержания. Количество условий, раскрываемых региональным мастером ограничено количеством ингредиентов, но вызвать регионального мастера для исследования можно 1 раз в цикл на 1 питомник.

6. Госпиталь

Госпиталь относится к строениям типа "Производство".

Госпиталь позволяет производить лечение легких и тяжелых ранений, болезней, проведение операций и генетических исследований.

В госпитале должны быть обустроены:

- Койки для лечения больных
- Йод для отыгрыша лечения легких ранений
- Зона ожидания персонажей
- Зона восстановления
- Набор врача для диагностики симптомов
- Операционная зона с отдельным столом
- Переводные наклейки для имитации последствий лечения тяжелых ран
- Муляжи раны для отыгрыша лечения тяжелых ран
- Иглы и нитки для сшивания ран
- Кубы
- Бинты для фиксации конечностей при осложнении
- Шкаф с лекарствами

Также на разных уровнях госпиталя открываются разные возможности строения:

1 уровень

- Лечение легких ран

2 уровень

- Лечение тяжелых ран
- Диагностика симптомов

3 уровень

- Проведение пластических операций
- Диагностика болезней

4 уровень

- Лечение увечий
- Экспериментальное лечение
- Генетические исследования
- Пересадка кодонов

Индивидуальный реквизит врача:

- Книга знаний врача
- Фирменный бланк врача
- Набор врача для диагностики симптомов
- Докторская сумка для оказания помощи вне госпиталя
- Запас бинтов

11. ПРАВИЛА ПО ХИМИИ

1. Определения

Химик — персонаж, который может производить химические препараты (лекарства, наркотики, удобрения и т.д.)

Химическая лаборатория — специально оборудованное и зачипованное место, где химик создаёт химические препараты.

Химические препараты — игровые химические предметы (стимпаки, баффаут и т.д. из мира Fallout) и конфеты (остальные наркотики и медикаменты), имеющие сертификат с указанием действия препарата на персонажа или местность.

Ингредиенты — специальные игровые ресурсы, из которых изготавливается химический препарат (рыба, растения, части монстров и хлам) - в виде карточек.

Химический эксперимент — процесс варки неизвестного ещё химику химического препарата (незачипованного в Поваренной Книге), а также процесс установления свойств химического ингредиента.

Поваренная Книга — личное непобираемое имущество химика, моделирующее его знания о науке и мире, где написаны рецепты, которые химик может изготавливать. Книга чипуется мастером. В Поваренную Книгу нельзя “подсмотреть” - это имитация мозга химика.

Рецепт — документ, заверенный мастерской печатью, по которому химик может создать препарат.

Наркотическая зависимость — потребность персонажа в употреблении наркотика. Раз в 2 часа такой персонаж должен употребить любой наркотик, в противном случае еще через 1 час

(всего 3 часа) у него начинается ломка (в ночное время возможен перерыв на сон игрока) — тогда утром у наркозависимого персонажа начинается ломка. Ломка длится не более часа. Персонаж должен отыгрывать наличие наркотической ломки — резкие движения, рваная речь, может быть агрессивным и истеричным, не может заниматься научной, крафтовой, медицинской и др. деятельностью — только ищет новую дозу и т.п. По истечении часа, проведенного в состоянии ломки, персонаж переходит в состояние "тяжелого ранения" без кровотечения (не лечится суперстимпаком/стимпаком). Может лежать, ползать, стонать, периодически пребывать в обмороке. Не может крафтить, заниматься сексом, социально взаимодействовать, воевать, связно мыслить и т.д. Состояние держится до того момента, пока он не примет наркотик, в сертификате которого есть условие "снимает ломку" на указанное время. Чаще всего для утоления ломки используется дешевый и простой в производстве наркотик "лунная пыль". Персонаж может по своему желанию умереть, если помощь долго не приходит.

2. Химическая лаборатория

Химическая лаборатория — помещение, оборудованное столом для проведения химических реакций и экспериментов и местом для хранения химической посуды и реагентов.

Про антураж и оснащение химической лаборатории — см. "Правила по антуражу госпиталя и химической лаборатории".

Химическая лаборатория чипуется мастером по химии или региональным мастером.

В помещении лаборатории должно быть отведено специальное место под сертификат лаборатории и бланк заявок на изготовление химической продукции.

Развитие химической лаборатории:

1 уровень лаборатории.

Позволяет изготавливать препараты 1-го уровня.

2 уровень лаборатории.

Позволяет изготавливать препараты до 2 уровня.

Даёт возможность проводить научную работу по изучению свойств ингредиентов,

3 уровень лаборатории.

Позволяет изготавливать препараты до 3 уровня.

Позволяет проводить эксперименты по созданию рецептов 1 и 2 уровней.

4 уровень лаборатории.

Позволяет изготавливать препараты до 4 уровня.

Позволяет проводить эксперименты по созданию любых рецептов

Позволяет раскладывать готовый препарат на элементы, чтобы получить рецепт препарата.

3. Химические препараты

Игровые химические препараты — предметы в игре, воздействующие на состояние персонажей и представляющие собой либо игровой химический предмет (Баффаут, Стимпак и т.д. — привозятся мастерами), либо конфеты в зип-пакете (наркотики и медикаменты). Все химические препараты сопровождаются сертификатом, который уничтожается после окончания действия препарата.

Игровые химические предметы — предоставляются МГ и имеют четкие визуальные отличия, не могут быть подделаны, их свойства находятся в открытом доступе в правилах (Баффаут, Лунная пыль, Винт и т.д.). Относятся к открытому списку химических препаратов, о свойствах которых знают все персонажи на полигоне.

Медикаменты и другие препараты — леденцы и другие виды конфет, упакованные в зип-пакет, в котором также находится сертификат с действием. Относятся к закрытому списку препаратов, о свойствах которых знают не все.

Изобрести химический препарат на игре нельзя! Можно только открывать рецепты.

4. Список известных игровых химических предметов с описанием их действия:

Лунная пыль (1 ур.) — простой наркотик в виде порошка. Прием данного препарата вызывает ощущения эйфории и утоляет ломку наркозависимого. Вызывает наркозависимость всегда. Время действия препарата 2 часа.

Отыгрыш: Принявший его игрок обязан шмыгать носом, постоянно потирать/чесать нос пальцами. (в носу адски жжется и чешется).

Бинт (1 ур.) - позволяет останавливать кровотечение на поле боя.

Наркоз (1 ур.) - уменьшает шанс негативных последствий при операции.

Ментат (2 ур.) — лекарство, стимулирующее мозговую активность, внимание. Выглядит как большая таблетка в упаковке. Применяется при региональном мастере в момент увеличения навыков персонажа. После употребления этого лекарства в момент получения очков опыта за прожитый цикл персонаж получает 5 очков вместо 4-х. Препарат действует только один цикл. Применение двух препаратов в один цикл дополнительных бонусов не дает. Вызывает наркозависимость.

Рад-X (2 ур.) — препарат временно защищающий от радиации. Препарат представляет собой таблетку (леденец). При употреблении препарата персонаж получает защиту от радиации на время пока сосёт леденец. Не вызывает наркозависимость.

Стимпак (3 ур.) — одноразовый шприц серого цвета с манометром. Лечит легкие ранения и травмы. Останавливает кровотечение. Не вызывает наркозависимости. Применить — опустить поршень шприца и сорвать скотч/клейкую ленту. Эффект наступает через 1 минуту после приема (досчитать до 60).

Винт (3 ур.) — послевоенный наркотик, разработанный для коммерческой продажи. В течение нескольких минут (пока сосешь леденец) после приёма дозы (с помощью ингалятора), индивидуум находится в состоянии эйфории, чувствует себя полным сил и энергии. Когда персонаж должен упасть в состоянии тяжелого ранения, он не делает этого, а продолжает действовать без ограничений. Следующее попадание приводит к смерти этого персонажа. Выглядит как ингалятор. В комплекте идет розовая лента на руку. Нужно прыснуть в рот (отыгрыш), начать сосать леденец и надеть ленту на руку. Время действия препарата - 1 час, после чего ленту надо снять. Вызывает наркозависимость.

Отыгрыш: Игрок не может усидеть на месте – перетаптывается с ноги на ногу, не знает куда пристроить руки (сунул-вынул из карманов, скрестил на груди, заложил за спину), речь становится быстрой и сбивчивой.

Суперстимпак (4 ур.) — одноразовый шприц серого цвета с манометром. Применить — опустить поршень шприца и сорвать скотч/клейкую ленту. Лечит любые ранения и травмы, поражение от радиации. Останавливает кровотечение. Не лечит болезни. Не вызывает наркозависимости. Эффект наступает через 1 минуту после приема (досчитать до 60).

Баффавт (4 ур.) — Разработан корпорацией “Мед-Тек” в довоенных США препарат, который использовался в качестве стероидов и повышал физическую силу и выносливость. Выглядит как леденец в небольшой баночке. В комплект входят синяя лента и инструкция. При принятии препарата синяя лента завязывается на плечо/голову. По окончании действия препарата лента срывается (отдается мастеру). Общее действие препарата — пока сосешь леденец. Один человек может транспортировать на себе другого. Во время действия препарата холодное оружие (кроме ножа и простого оружия) наносит тяжелое ранение вместо легкого. Вызывает наркозависимость.

Отыгрыш: Принявший его игрок должен развернуть плечи, слегка оттопырить руки и выкатить грудь колесом (на манер пацанов, которые первую неделю ходят в качалку – т.н. «синдром широкой спины» + «право сильного»). Приветствуется умеренно «быковать».

Остальные препараты находятся в списке закрытых препаратов.

5. Ингредиенты

Ингредиент выглядит как напечатанный бумажный чип. Может быть снабжен антуражем, а может быть использован просто как чип. Антураж без чипа использован не может быть.

Тип — Рыба

Крепкий лещ
Сом-вонючка
Веслонос
Каменный окунь
Золотая форель
Чавыча

Тип — Растения

Смоляника
Кроволист

Астер
Лихоцвет
Цветок тыквы
Цветок тошки

Тип — Часть монстра

Коготь смерти — коготь
Коготь смерти — яйцо
Коготь смерти — шкура
Яо-Гай — мясо
Яо-Гай — клык
Яо-Гай — печень
Геккон — мясо
Геккон глаз
Геккон шкура
Гуль щитовидная железа
Гуль мозг
Гуль содержимое желудка
Супермутант — орган

Тип — Хлам

Кристаллы
Пластмасса
Чистая вода

Каждый ингредиент имеет определённый набор свойств, на основании которых данный ингредиент входит в состав данного препарата, лечащего заболевание с данной симптоматикой и/или патогенезом. Свойства ингредиентов относятся к закрытой части правил. На старте каждому химику выдаётся информация о свойствах некоторого количества ингредиентов. Также про свойства химических ингредиентов можно узнать из научных журналов, записей, найденных на полигоне, у других игроков, узнать самостоятельно в ходе эксперимента и т.д. Информация о свойствах ингредиентов вносится в Поваренную книгу химика и является 100% достоверной только после её чипирования мастером. Одним и тем же свойством может обладать более одного ингредиента.

Например:

Цветок арбуза проявляет болеутоляющие свойства. И потому входит в состав Анальгетика, который лечит симптом “Боль” у болезни “Почечная колика”.

Треска проявляет противомикробные свойства. И потому входит в состав Препарата, который патогенетически лечит инфекционное заболевание “Ангина”.

6. Рецепты и поваренная книга

Химик, найдя (или разработав) рецепт химического препарата может переписать его в свою “поваренную книгу”, а может готовить по рецепту, при условии, что уровень навыка химик у него больше либо равен уровню рецепта.

На старте химикам раздается один на уровень навыка рандомных чипованных рецептов.

7. Изготовление препаратов

В химической лаборатории химик оставляет лист бумаги, где пишет название препарата, который есть у него в “поваренной книге” или кладет зачипованный рецепт. Сверху на лист/рецепт выкладывает необходимые ингредиенты. Раз в цикл региональщик проходит по лабораториям, проверяет рецепт и правильность ингредиентов, забирает все ингредиенты, взамен оставляя готовые препараты. Рецепты не забираются.

Количество произведенных препаратов не зависят от уровня лаборатории и ограничиваются только количеством ингредиентов.

8. Заучивание рецептов и написание новых

Один раз в цикл химик может переписать любой рецепт, который он может готовить, себе в “поваренную книгу”. После копирования текст в книге заверяется региональщиком и химик может делать препараты без рецепта. Химик 3-го уровня может запомнить 2 рецепта в цикл, химик 4-го уровня - 3.

Химик 4-го уровня один раз в цикл может переписать на листок бумаги один свой рецепт из “поваренной книги” и чиповать его у своего региональщика. А применение Ментата позволяет ему сделать это дважды в цикл.

9. Эксперименты

Химик, начиная с 3-го уровня и при обязательном наличии навыка “Учёный 2-го уровня”, может проводить исследовательские эксперименты по открытию новых препаратов, даже если они выше уровнем, а также свойств этих препаратов.

Исследовательский эксперимент всегда проводится только в лаборатории соответствующего уровня.

Для выяснения эффекта полученного в ходе эксперимента препарата или свойств ингредиента химику требуется помощник-подопытный (добровольный или нет). Проводить эксперимент на себе химик не может.

После эксперимента химик 3-го уровня получает информацию успешен или неуспешен эксперимент. Химик 4-го уровня получает от мастера подсказку, сколько из его ингредиентов лишних (без указания которых), а также то, что какого-то ингредиента не хватает (но без указания какого).

10. Варианты исследовательских экспериментов:

10.1. Тестовый прогон.

Химический рецепт — это рецепт, в котором написано, какие ингредиенты следует смешать в колбе. Рецепты могут быть оформлены по-разному и представляют собой перечень ингредиентов (ромашка, кактус) или же указание имитаторов ингредиентов. Рецепты могут быть найдены на полигоне (тогда, скорее всего, они верные), или взяты у игроков (игроки могут обмануть и дать неверный рецепт). Химик может и сам написать такой рецепт полностью из головы, опираясь на чутье и знание других рецептов. Однако изготавливать препараты по ним нельзя — требуется успешный эксперимент.

Эксперимент можно провести как по полученному, но еще не чипованному рецепту, так и просто смешав ингредиенты и что-то получив или не получив ничего (чипы хим. ингредиентов все равно тратятся).

Алгоритм:

- Химик получает рецепт: находит в данже, покупает, крадет, выигрывает в карты, узнаёт от другого химика или любого другого игрока.
- Готовит тару и чипы ингредиентов.
- Химик по рецепту отыгрывает изготовление, показывает мастеру, отдаёт потраченные чипы.
- Химик даёт что-то съесть/выпить своему подопытному. В данном случае можно использовать любой съедобный продукт/жидкость, в том числе обычную воду.
- В результате удачного эксперимента мастер сообщает эффект из описания препарата, который происходит с персонажем, принявшим химический препарат.
- В случае успеха химик записывает Поваренную Книгу название препарата, его свойства и необходимые ингредиенты, ставит поверх рецепта печать. Теперь химик может это варить, если его уровень и уровень химической лаборатории соответствует уровню данного препарата.

Важно!!! Печать “предмет в игре” на нечипованный рецепт не ставится!!!

Будьте осторожны. Тот, на ком ставится эксперимент по решению мастера может получить болезнь или даже умереть.

10.2. Химический анализ готового препарата.

Получить рецепт из готового препарата можно путем покупки/кражи/дарения препарата и проведения “обратной реакции”. Химик покупает какой-либо препарат, рецепта которого у него нет. Проводит некий отыгрыш “разбора” препарата (например, бросает препарат в ёмкость с водой) — и получает рецепт в обмен на игровой предмет/сертификат препарата, а также информацию о свойствах ингредиентов.

Мастер после такого анализа выдает химику рецепт, но не чипует его. Для получения мастерской печати на рецепт нужно провести эксперимент, описанный в п. 6.1.

Подобное может проводить только химик 4-го уровня в лаборатории 4-го уровня и только один раз в цикл.

10.3. Уточнение свойств ингредиентов.

Выявление свойств ингредиентов нужно для того, чтобы понять, для каких препаратов или для лечения каких болезней он больше подходит. Например, кроволист улучшает свертываемость крови, значит, скорее всего, он будет ингредиентом для лечащих препаратов — стимула и суперстимула. Для проведения эксперимента по выявлению свойств химического ингредиента требуется Химическая лаборатория 2-го уровня, а также присутствие мастера.

Алгоритм.

- Химик готовит тару, чип ингредиента.
- Проводит в течение 10 минут отыгрыш эксперимента: заливает имитатор водой, даёт подопытному конфету и т.д. на усмотрение химика.
- По результатам эксперимента мастер забирает чип ингредиента и сообщает химику, какими свойствами обладает данный ингредиент.
- Химик вносит полученную информацию в Поваренную книгу, и мастер заверяет эту информацию печатью. Теперь данные сведения можно использовать при составлении пробного рецепта для проведения эксперимента по алгоритму в п.1. данной статьи.

Без проведения данного эксперимента печать мастера в книгу химика поставлена быть не может!!!

12. ПРАВИЛА ПО КРАФТУ

1. Термины и определения

- 1.1. Крафт — игровая механика, позволяющая перерабатывать ингредиенты в игровые предметы и чипы.
- 1.2. Крафтер — персонаж, имеющий возможность заявить крафт предметов в соответствующем строении.
- 1.3. Мастерская — строение, в котором возможно заявить крафт предметов в соответствующем строении.
- 1.4. Ингредиент — игровой предмет, необходимый для производства ресурсов или крафта, встречается в пространстве игры, имеет мастерскую отметку. Побираем.
- 1.5. Рецепт — лист со списком ингредиентов, требуемых для крафта игрового предмета. Побираемый.

2. Мастерская

Мастерская относится к строениям типа “Производство”.

Мастерская позволяет производить игровые предметы и чипы на оружие.

В мастерской должны быть обустроены:

- Слоты производства для обмена ресурсами с региональным мастером (Количество не ограничено)

От уровня мастерской зависят ее возможности:

1 уровень

- Создание простых замков
- Создание отмычек

- Создание бонусов для строений
- Создание пуль

2 уровень

- Создание гранат
- Создание ошейника
- Удешевление части рецептов

3 уровень

- Создание лент для турелей
- Создание электроошейника
- Создание патронов энергооружия
- Создание стапеля
- Удешевление части рецептов

4 уровень

- Создание электрозамков
- Создание ПА
- Создание уникального оружия
- Создание бомбы
- Удешевление части рецептов

3. Описание процесса:

3.1. Персонаж с навыком необходимого уровня подготавливает необходимые для крафта ингредиенты.

3.2. В отведенном для обмена месте, персонаж оставляет необходимые ингредиенты и подписывает название и уровень рецепта.

3.3. Раз в цикл региональный мастер меняет содержимое контейнеров на игровые предметы или чипы.

Перед обменом региональный мастер сверяет содержимое контейнера с требуемым в рецепте в мастерской таблице

13. ФОРТИФИКАЦИЯ И ВЗЛОМ: СТЕНЫ, ДВЕРИ, ВОРОТА, ЗАМКИ, ЭЛЕКТРОНИКА

1. Стены

Стены моделируются неткаными (спанбонд), или иными материалами. Через стены нельзя перелезть. Вести огонь сквозь стены нельзя: попадания, даже если материал стены пробит, не засчитываются. Можно вести огонь через оборудованные в стенах бойницы. Метать гранаты или закатывать их под стену разрешается в случае, если есть щель между игровой стеной и поверхностью земли (потолком или стеной здания), не промаркированная киперной лентой.

Виды стен:

- 1) Стены неигровых лагерей (жилые лагеря): дополнительно маркируются крестами из красной киперной ленты.
- 2) Стена бункера или стена с крышей: маркируются киперной лентой по верхнему уровню стены. Поверх такой стены нельзя вести огонь, метать гранаты и т.д.
- 3) Обычная игровая стена: дополнительно не маркируется.

- 4) Межкомнатные стены в каменных зданиях – не требуют дополнительных пометок, являются непреодолимым препятствием, через них нельзя вести огонь и метать гранаты.
- 5) Запрещено взбираться по стенам на крыши и верхние этажи зданий!

2. Окна

Окна локации должны быть закрыты пленкой, нетканкой, или забиты фанерой/деревом. Такие окна считаются продолжением стены, в них нельзя залезать, в них нельзя стрелять, в щели нельзя просовывать гранаты или бомбы, через закрытые окна нельзя проводить игровые взаимодействия. Перекрытие окна сигнальной лентой не легитимно и не делает эффекта стены. Незакрытые окна первых этажей доступны для взаимодействий: в них можно влезать, через них можно стрелять и бросать гранаты, через них можно разговаривать и вести иные игровые взаимодействия.

3. Двери

Двери изготавливаются силами игроков из дерева, фанеры, металла и т.п. материалов

Двери не должны пробиваться из стрелкового оружия.

Дверь должна иметь петли или направляющие (металлические или веревочные).

Двери могут быть заперты на игровые замки. На 1 дверь ставится 1 игровой замок.

Проникнуть через запертую дверь можно одним из следующих способов:

1. Взлом игрового замка (требует 3 уровень навыка «Преступник»).
2. Подрыв двери с помощью игровой бомбы.

Все действия по отыгрышу проникновения через запертую дверь совершаются строго при региональном мастере или при мастере по боевке и т.п.

Установка в локации запираемых дверей согласуется с региональным мастером. **3) Ворота**

Минимальные габариты ворот: 3 метра в ширину и 2 метра в высоту.

Ворота могут быть двустворчатыми или одностворчатыми, могут открываться на петлях или сдвигаться в сторону.

Ворота могут быть сломаны только игровой бомбой.

Установка ворот в локации согласовывается с региональным мастером.

Запор (засов) ворот нельзя взломать. Перелезть через ворота нельзя.

В воротах может быть оборудована калитка. Калитка отыгрывается и взламывается как игровая дверь.

4. Гермодвери

Гермодвери – массивные специальные двери или ворота, способные выдержать любые внешние воздействия.

Гермодвери допускаются только по согласованию с главмастером, требуют антуражного исполнения.

Гермодвери не могут быть взорваны игровой бомбой.

Открытие и запираение гермодверей осуществляется посредством игрового электронного замка с терминалом. Взлом такого замка производится в соответствии с правилами взлома игровых электронных замков.

5. Сундуки и сейфы

Для хранения игровых ценностей могут использоваться сундуки и сейфы. Сейф - стационарное запирающийся контейнер для хранения ценностей, сундук - переносной контейнер. Отыгрываются реальными сундуками/сейфами габаритами не менее обувной коробки.

Сундук/сейф может быть заперт на игровой замок (по аналогии с игровой дверью).

Сундук/сейф может быть вскрыт в присутствии любого мастера, в соответствии с правилами взлома игровых замков.

Сейфы стационарны и не побираемы (т. е. их нельзя унести). Сундук является игровым предметом, имеет чип в игре и может быть захвачен и вскрыт при мастере. После вскрытия сундук остается у мастера и возвращается владельцу.

6. Игровые замки

Для отыгрыша игровых замков используется веревочная петля, продетая в проушины для замка, на которой закреплен реальный навесной замок (закупается игроками).

На старте на запираемую дверь, сейф или сундук выдается чип игрового замка с 1 уровнем сложности (1 цвет на замке). Если игроки захотят поставить более сложный замок в ходе игры, они могут его скрафтить и установить.

При крафте игрового замка он снабжается набором цветных наклеек 5 цветов (желтый, синий, зеленый, красный, белый), что обозначает уровень сложности игрового замка. Количество доступных наклеек считается по уровню крафтера. Крафтер может выбирать цвета наклеек в произвольном порядке, например, для замка 3 уровня: "желтый, синий, синий".

7. Изготовление игровых замков

Рабочий замок в игре должен быть снабжен чипом "В игре". Чип можно получить, изготовив игровой замок в мастерской, посредством крафта (требуется уровень навыка "Крафтер" от 1 и выше). На замок наклеивается количество цветных маркеров равное уровню крафтера, изготовившего его.

8. Взрыв дверей/ворот

Чтобы взорвать двери или ворота, требуется игровое взрывное устройство повышенной мощности (игровая бомба).

Игровая бомба требует для изготовления наличия навыка "Взрывчатка" 4 уровня.

Требования к игровой бомбе указаны в правилах по антуражу.

Закладка игровой бомбы под дверь или воротами производится только в присутствии представителя МГ.

Закладка игровой бомбы под дверь или воротами должна занимать у взрывотехника не менее 1 минуты (рекомендуется медленно досчитать до 100).

Успешный подрыв ворот возможен, только если игровая бомба успешно сработает.

9. Взлом игровых замков

Взлом игрового замка требует присутствия любого мастера.

Для взлома замка персонаж должен применить отмычки цветов, совпадающих с цветами наклеек на замке.

К примеру, если у замка 3 красных наклейки и 1 желтая, у взломщика должен быть с собой набор из 3 красных и 1 желтой отмычек. Аналогичным образом подбираются и другие цвета.

В ходе взлома игрок предъявляет мастеру для сравнения отмычки нужных цветов в последовательности, соответствующей последовательности цветов наклеек на замке.

При каждом сравнении наклейки и отмычки одного цвета игрок кидает кубик d-6.

В случае, если на кубике выпадает 1 или 2 – отмычка считается сломанной и утраченной, и передается присутствующему мастеру. Для продолжения взлома требуется предъявить другую отмычку такого же цвета и попробовать еще раз.

Для завершения взлома замка требуется предъявить отмычку нужного цвета и бросить кубик для каждой цветной наклейки на замке. После успешного сравнения всех отмычек с наклейками на замке, замок считается взломанным, чип замка снимается мастером, а взломщик проникает в помещение.

Взломщик с 4 уровнем навыка «Преступник» ломает отмычку только в том случае, если на кубике выпало 1.

10. Отмычки

Отмычки бывают 5 цветов (желтый, синий, зеленый, красный, белый).

Отмычки выглядят как пластиковые цветные палочки с отверстием для размещения на кольце от ключей.

При безуспешной попытке взлома отмычка может «сломаться» и передается присутствующему мастеру.

Отмычки можно приобрести на торговом посту, у странствующих игротехнических торговцев, найти в данжах, изготовить посредством крафта.

На старте игрок с 3 уровнем навыка «Преступник» получает 1 отмычку любого цвета на выбор. Игрок с 4 уровнем навыка «Преступник» получает на старте 2 отмычки любого цвета на выбор.

11. Электронные замки

Электронный замок – электронное устройство, закрепленное на внешней стороне двери с терминалом управления (отыгрывается калькулятором, платой с кнопками, планшетом с клавиатурой и т.п.). В идеале это работающий монитор с клавиатурой с закрепленным QR-кодом. Само запирающее устройство выглядит так же, как и механический замок: веревочная петля, продетая в проушины для замка. За дверь или ворота с таким замком свободно могут проходить только обитатели данной локации.

12. Изготовление и установка электронных замков

Электронный замок требует 4 уровня навыка "Крафтер" для изготовления и не ниже 3 уровня навыка "Ученый" - для установки.

При изготовлении электронного замка с помощью специальной программы (предоставляется МГ) в QR-код зашиваются несколько блоков шифрования.

13. Хакерство (взлом электронных замков)

Взлом игрового электронного замка требует присутствия любого мастера.

Взломать электронный замок может персонаж с навыком "Ученый" 4 уровня.

Отыгрыш взлома должен занимать не менее 1 минуты.

Для взлома хакер применяет "Пип-Бой" с установленной программой взлома электронных замков. В ходе игры хакер собирает скрипты-отмычки, которые загружаются в его "Пип-Бой". При взломе электронного замка хакер с помощью специальной программы считывает QR-код с замка. Программа сверяет наличие нужных скриптов с блоками шифрования вшитыми в QR-код электронного замка. Если типы скриптов и их количество соответствуют блокам шифрования в QR-коде электронного замка – программа выдает сообщение об успешном взломе.

14. Скрипты-отмычки

Скрипты-отмычки выглядят как QR-коды на листе плотной бумаги. Для получения скрипта требуется отсканировать QR-код через "Пип-Бой" игрока.

В игре скрипты можно найти у игротехов, странствующих торговцев, приобрести на торговом посту, получить в данжах.

На старте персонаж с навыком "Ученый" 4 уровня получает два случайных скрипта.

15. Взлом роботов

Для взлома робота персонаж с навыком "Ученый" 4 уровня и Пип-Боем должен положить руку на робота, держа консоль на виду в другой руке, и громко отчетливо сказать: «Взламываю робота». После чего робот не может двигаться, а хакер должен отыгрывать взлом в течение 1 минуты.

Взлом робота происходит по аналогии со взломом электронного замка, с той разницей, что у роботов в QR-код зашито больше блоков шифрования. После успешного взлома хакер может дать 1 приказ роботу, который тот обязан будет выполнить. Приказ не может занимать робота более, чем на 2 часа. Нельзя приказать роботу самоуничтожиться.