

ПРАВИЛА
страйкбольно-ролевого проекта

Сталкер

Мастер Группы «Набат»

2026 г.

Содержание ПРАВИЛ страйкбольно-ролевого проекта .

1. Общие положения.....	4
1.1 Права и обязанности.....	4
1.1.1 Организаторы.....	4
1.1.2 Участники.....	5
1.1.3 Игротехники.....	5
1.2 О ролевой игре.....	6
1.3 Требования безопасности.....	6
1.4 Правила поведения на полигоне.....	7
1.5 Ограничения продуктов.....	7
1.6 Фотографы/Видеографы.....	7
1.7 Ограничения.....	8
1.8 Регламент проведения.....	8
1.9 Нарушения и применяемые санкции.....	9
2. Общие игровые правила.....	10
2.1. Допуск приводов.....	10
2.1.1 Ограничения по допуску приводов.....	10
2.2 Ограничение по ведению огня.....	11
2.3 Холодное оружие.....	12
2.4 Боекомплект и пиротехника.....	12
2.5 Игровое убийство/ранение и лечение.....	12
2.5.1 Виды и механики поражения игровых персонажей.....	12
2.5.2 Ранения.....	13
2.6. Игровая смерть, посмертие и память персонажа.....	14
2.6.1 Игровая смерть.....	14
2.6.2 Игровая память.....	15
2.7. Не боевые игровые взаимодействия.....	15
2.7.1 Защита от аномалий.....	15
2.7.2 Лечение, вывод радиации.....	15
2.7.3 Досмотр.....	16
2.7.4 Пленение.....	16
2.7.5 Оглушение.....	17
2.7.6 Допрос/пытки.....	17
2.7.7 Выброс.....	18
2.8. Локации, базы и фортификация.....	18
2.8.1 Базы группировок.....	18
2.8.3 Фортификации.....	19
2.8.4 Локации и Статусы локаций.....	19
2.8.4.1 Особые игровые локации.....	20
2.9. Костюмы.....	20
2.9.1 Описание костюмов.....	20
2.9.2 Поломка костюма.....	21
2.9.3 Переодевание.....	21
2.10 Монстры.....	21

2.10.1 Действия монстров.....	21
2.10.2 Отыгрыш зомбированного.....	22
2.10.3 Пленение монстров.....	22
3. Специальные игровые механики.....	23
3.1 Базы группировок.....	23
3.1.1 Игровые помещения.....	23
3.1.2.1 Входная дверь.....	24
3.1.3 Неигровые помещения.....	24
3.2 Медик.....	24
3.2.1 Общие сведения.....	24
3.2.2 Операции на базе.....	25
3.2.3 Операции «в поле».....	25
3.2.4 Медицинский чемодан.....	26
3.3 Специальное оружие.....	26
3.3.1 Гаусс-пушка.....	26
3.3.1.1 Патроны для гаусс-пушки.....	26
3.4 Специальные работы.....	27
3.4.1 Улучшение костюмов.....	27
3.4.2 Производство транквилизатора.....	27
3.5 Монолит.....	27
3.5.1 Инъекция.....	27
3.5.2 Адепт.....	28
4. Игровые предметы.....	29
4.1 Маркировка игровых предметов.....	29
4.2 Артефакты.....	30
4.3 Хабар.....	30
5. Таблицы наносимого урона.....	33
5.1 Физический урон по защите игроков.....	33
5.2 Урон по монстрам.....	34

1. Общие положения.

1.1 Права и обязанности.

1.1.1 Организаторы.

Организаторы ролевой игры с элементами страйкбола формируют правила проведения проекта. До заранее определенной даты в дискуссионном формате принимают решения о внесении необходимых поправок в правила проекта, при этом информирование участников проекта производится через записи на стене группы проекта в социальной сети Вконтакте.

Актуальная ссылка на правила и документ для скачивания в формате .doc/.pdf всегда находится в теме обсуждений социальной сети Вконтакте “Правила проекта”.

Организаторы проекта производят информационную и материальную подготовку проведения проекта, согласуют мероприятие на полигоне.

Организаторы проекта производят сбор добровольных пожертвований игроков на обеспечение материальной базы проведения проекта. В случае возникновения обстоятельств, препятствующих проведению проекта, организаторы объявляют об отмене или переносе даты проведения проекта и устанавливают график компенсаций по произведенным добровольным пожертвованиям.

Внимание! Возврат добровольного взноса будет отправлен с учетом налогового вычета, в связи с уплатой налога. Вернуть добровольный взнос возможен не менее чем за 14 календарных дней до дня проведения игры, Далее возвратов нет, только перенос.

Организаторы проекта производят отбор и допуск к участию в проекте участников, производят контрольную проверку используемых на проекте страйкбольных макетов оружия(приводов), также в ходе проведения проекта контролируют и регулируют игровой процесс, отслеживают соблюдение правил и, в случае необходимости, применяют санкции за нарушения правил проекта.

Организаторы имеют право останавливать игру в случае нарушения техники безопасности!

Организаторы имеют право в случае нарушения игровых правил и техники безопасности задерживать участников для препровождения их к руководителю проекта для принятия решения о применении санкций к игроку!

Организаторы оставляют за собой право отказать в участии любому игроку без объяснения причин!

Для обозначения представителя организаторов на игре используются цветные шевроны(повязки) с обозначением. В ночное время для обозначения представителя МГ дополнительно используют постоянно светящиеся синие маячки. Все представители организаторов будут в антураже, не выбивающемся за рамки игры. К любому представителю организаторов Вы можете обратиться для решения какого-либо вопроса или проблемы во время проведения игры.

Персонаж с синим шевроном (повязкой) "Мастерская группа" - это игротехнические персонажи или помощник МГ.

Если Вы видите представителя МГ, у которого надет синий шеврон(повязка), игровое взаимодействие с ним запрещено. Не отвлекайте его от работы, если у Вас нет срочного вопроса или проблемы, либо если представитель МГ не обратился к вам сам.

Если шеврона нет, то это обычный игровой персонаж, с которым можно взаимодействовать по игровому, согласно правилам проекта.

1.1.2 Участники.

Участник проекта соглашается на соблюдение правил проведения проекта при подаче заявки на участие в проекте.

К участию в проекте допускаются лица, достигшие возраста 18 лет (на момент регистрации и одобрения заявки).

Участник перед проведением проекта подаёт заявку, в которой отражает всю требуемую информацию по форме, указанной в первом сообщении соответствующей темы в группе во Вконтакте.

Участник проекта производит добровольное пожертвование организаторам для обеспечения проведения проекта.

Участник проекта принимает на себя ответственность за получение и причинение травм во время проведения проекта.

Участник проекта принимает на себя ответственность за утрату и порчу имущества во время проведения проекта.

Участник проекта принимает на себя ответственность за испытываемый и причиняемый страх, получение и причинение психологических травм во время проведения проекта.

Участник проекта подчиняется распоряжениям организаторов проекта или их представителю в ходе проведения проекта, если они не несут прямой угрозы жизни и здоровью.

Участник проекта при регистрации обязан уведомить МГ в письменном виде о мед.показаниях/противопоказаниях (аллергия, эпилепсия, диабет, хронические заболевания и т.д.).

По требованию организатора или представителя участники обязаны сообщить свой позывной и группировку и, при необходимости, предъявить свои вещи для осмотра, в том числе: привода, магазины, сумки, вещмешки и т.п.

1.1.3 Игротехники.

Под определение игротехников подпадают: Игровые персонажи (НПС), Кураторы группировок, Сюжетная команда, АХЧ команда, Команда по игровой электронике, Игроки отыгрывающие мутантов.

Для участия в проекте в качестве игротехника необходимо пройти предварительное собеседование у главы блока, в рамках которого вы будете действовать.

О наборе игротехников в конкретные блоки оповещается в постах на стене группы в сети Вконтакте. После прохождения предварительного собеседования у главы блока, участник подаёт заявку, в которой отражает всю требуемую информацию по форме, указанной в первом сообщении соответствующей темы в группе в Вконтакте.

Все игротехники без исключений должны иметь антураж соответствующий игровой вселенной для работы на полигоне в течении игры. Перемещение по полигону во время игры не в игровом антураже **ЗАПРЕЩЕНО!**

Все игротехники **БЕЗ ИСКЛЮЧЕНИЙ** обязаны знать правила проекта и пройти собеседование по проверке знаний правил.

Все игротехники обязаны соблюдать игровые правила. В случае нарушения правил игротехником к нему будут применяться санкции предусмотренные правилами.

Все игротехники обязаны постоянно иметь при себе игровой документ.

Все игротехники должны прибыть на полигон заблаговременно до старта игры. Конкретные периоды заезда и выезда с полигона обговариваются заранее с главой блока к которому приписан игротехник. Каждый игротехник должен согласовать с главой блока свой график на период до, во время и после игры, указав периоды работы, отдыха, приёма пищи и сна.

Каждый игротехник должен знать главу своего блока.

На весь период у каждого игротехника будет определено главой блока конкретное сюжетное, техническое или оперативное задание, выполнение которого является обязательным и приоритетным. Каждый игротехник должен оперативно сообщать о результатах выполнения своих задач и периодически докладывать о ходе выполнения незавершенных задач. Порядок и периодичность отчётов определяет глава блока.

В период проведения игры в случае, если игротехник действует в игровом пространстве, игротехник обязан соответствовать своему игровому персонажу и избегать выпадания из роли.

В случае, если у игротехника на какой-то период нет активных задач, по согласованию с главой блока он может ограничено принять участие в игровом процессе или остаться на отдых в жилой зоне. Каждый игротехник обязан иметь при себе работающую радиостанцию, настроенную на частоту определенную главой блока и в случае необходимости оперативно выходить на связь.

Каждый игротехник обязан следить за соблюдением общепринятых норм безопасности и игровых правил игроками вокруг себя.

В ряде случаев, игротехники могут привлекаться в качестве маршалов-наблюдателей в ситуациях массовых игровых событий.

В случае выявления нарушений игровых правил игроками при игротехнике, игротехник обязан пресечь нарушение правил, и в случае необходимости доставить нарушителя в штаб мастерской группы.

1.2 О ролевой игре.

Ролевая игра проводится с целью получения удовольствия всеми участниками проекта.

Уважайте других участников и труд организаторов и технического персонала. Не допускайте травм и оскорблений других участников проекта. Пресекайте деструктивную деятельность, направленную на нарушение правил проекта или умышленный подрыв игрового процесса.

Помните, на время проведения ролевой игры Вы становитесь вашим вымышленным персонажем - соблюдайте легенду своего персонажа, соответствуйте характеру и действуйте так, как должен действовать Ваш персонаж. Избегайте перехода к вашей повседневной жизни вне проекта, используйте только информацию, полученную в рамках игрового процесса.

Внешний вид вашего персонажа должен соответствовать установленным характеристикам для вашей группировки (карточки антуража, истории, поведения и т.п. вольных сталкеров и членов группировок публикуются на стене группы проекта в Вконтакте). Допускаются незначительные отступления, отдельно оговариваемые при фотодопуске во время регистрации с мастером по антуражу.

ВАЖНО!!!!

Несмотря на условность игровой смерти, Ваш персонаж дорожит своей жизнью и здоровьем. Ваши действия не должны быть деструктивными, приводить к вреду здоровья или смерти персонажа. При систематическом пренебрежении своей игровой жизнью МГ будет рассматривать это как метагейм и применять санкции, вплоть до удаления с игры.

1.3 Требования безопасности.

Ролевая игра проводится с использованием страйкбольных макетов оружия (далее привод). Ношение защиты органов зрения является обязательным для всех участников.

Воздержитесь, если это возможно, от стрельбы по оппоненту, если дистанция между вами менее 3 метров, замените на обозначение выстрелом в землю, под ногами оппонента.

Вести стрельбу по цельным изделиям из стекла (бутылки, оконные рамы, стеклопакеты, стеклянный декор проекта и т.д.), а также через окна, проёмы и конструкции, имеющие частичное остекление

и/или стеклянные элементы, равно так же как и укрываться за такими окнами, проёмами и конструкциями, запрещено.

В случае нарушения требований безопасности в отношении нарушителя могут применены санкции в рамках правил.

1.4 Правила поведения на полигоне.

Ролевая игра проводится на территории техногенного объекта. Границы полигона обозначены на игровой карте. Там, где нет возможности явно определить границы полигона, будут установлены информационные таблички и киперная лента.

На территории имеются коммуникационные колодцы, ветхие строения и прочие, сопутствующие такому объекту, особенности территории. При передвижении по территории внимательно отслеживайте поверхности, на которые наступаете.

На территории полигона ограничено разрешено разведение костров. На базах группировок допускается организация кострища с соблюдением мер пожарной безопасности. Место организации кострища на базе группировки должно быть согласовано с представителем организаторов. Кострище должно находиться в отдалении от строений и живых деревьев. Обложено кирпичом. Около кострища должны быть расположены средства тушения, такие как бутылка с водой (не менее 3 литров), ведро с песком или землей или огнетушитель. Возле кострища с горящим огнём или тлеющими углями должен находиться дежурный.

На территории полигона запрещено произвольное отправление естественных потребностей вне обозначенных санитарных зон. На базах группировок должны быть организованы санитарные зоны для отправления естественных нужд в местах указанных или согласованных с организатором. На территории полигона организаторами будут оборудованы санитарные зоны общего доступа.

На базах группировок должно быть организовано место сбора бытовых отходов. Также такое место будет организовано вблизи “Бара”. Сброс бытовых отходов вне указанных мест запрещён.

По окончании игры организаторами будут указаны места, куда все группировки обязаны вывезти мусор со своих пунктов сбора.

1.5 Ограничения продуктов.

На игре допускается использование продуктов, привезённых с собой.

Все продукты, используемые на проекте, должны соответствовать антуражу игры, или с них должны быть удалены этикетки.

Все носимые с собой продукты и напитки, за исключением специальных продуктов, показанных к употреблению врачом и расположенных в специальном подсушке с личными неигровыми вещами, доступны для изъятия.

Не допускается использование одноразовой посуды.

Используемая посуда также должна отвечать антуражу игры или не выделяться, чтобы не нарушать атмосферу игры.

Употребление алкоголя и любых запрещённых веществ во время проведения игры запрещено. При явном опьянении/неадекватном поведении игротех на свое усмотрение/по жалобам игроков может снять игрока с игры на время или совсем, в проты до пермобана.

1.6 Фотографы/Видеографы.

На игре могут присутствовать фотографы и видеографы.

Для участия в игре в качестве фотографа/видеографа необходимо подготовить одежду подходящую по антуражу игры, обязательно иметь элемент с чётко различимой надписью “Press” (каска,

бронезилет или крупный шеврон) на видном месте, подать заявку организаторам и получить согласование.

В ходе игры данные участники могут вести диалоги и присутствовать при игровых моментах, однако, не должны препятствовать игровому процессу и использовать полученную информацию.

1.7 Ограничения.

Запрещено использование стробоскопов и ЛЦУ.

Штурмовые щиты запрещены.

Фонари и осветительные приборы со светосилой более 300 люмен могут использоваться только стационарно и для освещения территории.

Запрещено открытое ношение любых не игровых ножей, топоров или других колюще-режущих предметов, за исключением случаев их прямого применения (порезать колбасу, вскрыть банку, нарубить дров и т.п.). Для транспортировки данные предметы должны иметь чехол, исключающий возможность травматического воздействия и быть убраны в вещмешок или рюкзак.

Запрещено ношение и хранение на локациях любого огнестрельного оружия, в том числе травматического, электрошокеров любой конфигурации, баллонов с поражающими смесями (перцовки и т.п.), спецсредств (наручники, дубинки резиновые, дубинки телескопические и т.п.), пусковых устройств с любыми зарядами, за исключением случаев предварительного согласования для использования в качестве элементов отыгрыша небоевых взаимодействий.

Каждый игрок для обозначения смерти обязан иметь при себе красную ткань/повязку и красный фонарь/маячок на ночную фазу и в подземельях.

Помните! Поднятая рука или привод означают, что Вы живы и идёте на переговоры.

ВАЖНО!!!

Если правила не содержат явного запрета или разрешения на какое либо действие, то в целях поддержания безопасности и игрового процесса данное действие допускается только при согласовании с организатором или представителем организаторов.

Возникающие спорные моменты на игре решаются в присутствии организатора или представителя организаторов.

1.8 Регламент проведения.

Уточненный порядок проведения мероприятия публикуется на стене группы проекта в социальной сети “ВКонтакте”.

Заявки на участие в проекте принимаются через специальную форму в группе проекта.

Окончание приёма заявок не позднее чем за 1 месяца до даты проведения проекта. Закрытие регистрации не позднее чем за 2 недели (14 дней) до даты проведения проекта.

После подачи заявки на участие в проекте участнику необходимо предоставить фото в антураже для получения допуска по антуражу и фото формата “на паспорт” для оформления игрового документа.

После получения допуска по антуража участнику необходимо записаться и сдать собеседование на знание игровых правил. Порядок и график записи будет размещен на стене группы проекта в социальной сети “ВКонтакте”.

Не позднее чем за месяц до проведения проекта на стене группы проекта в социальной сети “ВКонтакте” будут опубликованы даты заезда на полигон.

Для представителей группировок и игротехнических персонажей допускается заезд на полигон заблаговременно для строительства своих баз и локаций.

Для участников проекта, отыгрывающих Вольных сталкеров(Одиночки), заезд на полигон не ранее чем за полутора суток до начала проекта.

Не позднее чем за 12 часов до начала проекта весь автотранспорт игроков должен быть размещён на стоянке.

После объявления старта игры перемещения по полигону на автотранспорте, за исключением предварительно заявленного игрового транспорта, запрещено.

Игроки, прибывшие на полигон после старта игры, паркуют автомобиль возле въезда на полигон, там же проходят регистрацию и начинают игру. Перемещение автомобилей на общую парковку будет осуществляться по распоряжению представителя мастерской группы организованными группами.

После заезда на полигон всем участникам, за исключением игротехнического персонала и представителей МГ, запрещено перемещение по полигону, за исключением маршрутов от въезда до базы, от базы до парковки, от парковки до въезда и в радиусе 30 метров от базы.

До старта игры все шумные работы и увеселительные мероприятия должны завершаться не позднее 01.00 ночи. **УВАЖАЙТЕ ОКРУЖАЮЩИХ ВАС ЛЮДЕЙ И ИХ ПРАВО НА ОТДЫХ В**

НОЧНОЕ ВРЕМЯ!!!

В день старта проекта не позднее чем за 10 часов до объявления старта будет открыта общая регистрация участников по расписанию (информация будет выложена постом в группе ВК).

В ходе регистрации участнику необходимо:

- 1) Сообщить о своём прибытии.
- 2) Пройти сверку по полученным допускам и правилам. Вам могут быть заданы некоторые вопросы по правилам проекта.
- 3) Пройти контроль по сданным добровольным пожертвованиям на организацию проекта.
- 4) Получить игровой документ .
- 5) Получить стартовое игровое имущество.
- 6) Пройти процедуру программирования ПДА и получения электронных чипов (если такие необходимы для вашего персонажа).
- 7) Пройти проверку вашего игрового оружия на хронографе для получения допуска оружия для участия в проекте.
- 8) За 1 час до игры проверка на соответствие вашего фактического антуража заявленному при фотодопуске на базах/в лагере у кураторов, которые в свою очередь отправляют отчет в МГ .

В ходе игры для связи с штабом мастерской группы будет выделена радиочастота (информация будет размещена на стене группы проекта в социальной сети “Вконтакте” не позднее чем за месяц до старта). Использовать данную частоту для передачи игровой информации ЗАПРЕЩЕНО.

Перемещение в ходе проведения проекта по полигону с красной тканью и/или маячком до штаба МГ или до ближайшего представителя МГ для решения каких-либо вопросов допускается ТОЛЬКО ПРИ СОГЛАСОВАНИИ со штабом МГ по радиосвязи и/или в случаях крайней необходимости (связанных с жизнью и здоровьем участников).

1.9 Нарушения и применяемые санкции.

Перед началом проекта каждый участник получает при регистрации игровой документ. Игровой документ представляет из себя карточку с фотографией и сведениями об участнике. Ношение игрового документа в период проведения проекта **ОБЯЗАТЕЛЬНО**. На игровом документе также будут расположены 3 поля для отметок о нарушениях. Отметка о нарушении устанавливается проколом данного поля.

Различные нарушения влекут за собой установку определенного количества отметок.

В соответствии с установленным количеством отметок к игроку применяются санкции.

Нарушения:

- 1) Нахождение в игровой зоне в неадекватном состоянии, вызванном алкогольным или наркотическим опьянением.
- 2) Преднамеренное грубое нарушение игровых правил проекта.
- 3) Осуществление действий, требующих согласования с представителем мастерской группы, без получения согласования.
- 4) Злоупотребление перемещением под красной тряпкой и/или маячком.
- 5) Умышленные, преднамеренные, демонстративные действия, направленные на порчу имущества МГ, игроков, в особенности при нахождении в неадекватном состоянии, алкогольном/наркотическом опьянении;
- 6) Умышленные, преднамеренные, демонстративные действия, направленные на угрозу здоровья и жизни МГ, игроков, в особенности при нахождении в неадекватном состоянии, алкогольном/наркотическом опьянении;
- 7) Неподчинение предупреждению или распоряжению МГ, деструктивное поведение, несоблюдение правил безопасности, игнорирование игровых правил в любом состоянии;

1 прокол - за каждое нарушение, после выяснения обстоятельств случившегося. В качестве санкции - предупреждение.

2 прокола (сразу) - за грубое нарушение после предупреждения или неисполнения распоряжения МГ. В качестве санкции - отстранение от игры на 4 часа в мертвяк.

3 прокола (сразу) - за настойчивое грубое нарушение после предупреждения или неисполнения распоряжения МГ, а также нарушение законодательства Российской Федерации. В качестве санкции - удаление игрока с полигона, пожизненный бан на проектах МГ Набат и внесение ФИО игрока в список бана в сообществе и дружественных проектов.

2. Общие игровые правила.

2.1. Допуск приводов.

Для использования на проекте допускаются приводы, предназначенные для эксплуатации с шарами диаметром 6 мм и массой от 0,2 до 0,45 грамм и дульной энергией не более 3 Дж (согласно действующему законодательству РФ). Перед началом проекта организаторами будет производиться контрольный замер скорости вылета шара и маркирование допущенных приводов. Замер дульной скорости шара (хрон) будет производиться шарами от организаторов массой 0.2 грамма. При замере допускается погрешность +/-5 м/с. Привода будут маркироваться различными маркерами в соответствии с делением, описанным ниже. Для использования в игровом процессе на приводе должен находиться маркер допуска и ремонтная лента (обозначение оружия в игре).

ВВД запрещено!!!

2.1.1 Ограничения по допуску приводов.

1. Для пистолетов и револьверов - 125 м/с.
2. Спринговые модели дробовиков – 135 м/с.
3. Для электропневматического и газового автоматического оружия – 145 м/с.

4. Для тяжелых пулеметов (MG) – 145 м/с, допускается 1 единица на группировку на старт игры, дополнительно у торговца могут быть куплены тяжёлые пулемёты.
5. Для длинноствольного оружия с одиночной стрельбой – 170 м/с (в зданиях использовать нельзя. Из здания и в здание стрелять можно с расстояния не менее 30 метров).
6. Гранатометы: разрешены РПГ, ГП, М203 и другие реальные образцы. Мушкетоны, малыши и т.д. СТРОГО ЗАПРЕЩЕНЫ. Запрещено использование басмачей и любых контактных зарядов! Можно стрелять только навесом (угол возвышения не менее 30) на расстояние не менее 15 метров. Прямой наводкой и в упор нельзя!
7. Гаусс-пушка - допускается строго индивидуально. Обязательным условием является наличие функционирующей трассерной подсветки.
8. На проекте допускается использование только сертифицированной пиротехники без меловых зарядов мощностью не более 4 корсара. Также запрещены маркирующие и светозумовые заряды и заряды с парафиновым корпусом.
9. Охолощенное или сигнальное оружие допускается для использования только организаторами и представителями мастерской группы.
10. Запрещается использовать любые иные пиротехнические изделия (петарды, капсули, стройпатроны) для имитации взрыва, за исключением пиротехники предоставляемой организаторами для реализации специальных игровых механик.
11. Запрещено использование ММГ пиротехнических изделий, ММГ холодного оружия.
12. На старте игры для игроков будет действовать ограничение по количеству ремонтных лент на человека. Для вольного сталкера 1 ремонтная лента (для новичков только на пистолет и дробовик, для опытного сталкера на одно любое оружие), для бойцов группировок 2 ремонтные ленты на человека на любое оружие. Пулеметы и Гаусс пушки в лимитах не учитываются.

ВАЖНО: Скорости указаны при стрельбе шаром 6 мм - массой 0,20 грамм.

2.2 Ограничение по ведению огня.

Стрельба из любых страйкбольных макетов оружия с начальной скоростью шара выше 125 м/с в зданиях запрещена. Из здания и в здание стрелять можно с расстояния не менее 20 метров. Стрельба из длинноствольного оружия с одиночной стрельбой со скоростью вылета шара 170 м/с в зданиях запрещена. Из здания и в здание стрелять можно с расстояния не менее 30 метров. Стрельба из гранатомёта может вестись только не прямой наводкой на расстояние не менее 15 метров. Попадание снаряда должно быть ориентировано в землю. Трассерные насадки допустимы к использованию со страйкбольными макетами оружия любого типа. Для Гаусс-пушки трассерная подсветка обязательна. Пулемёты могут вести огонь только в стационарном положении на базе группировки. Перенос пулемета должны осуществлять минимум два человека или один человек в экзоскелете. Для человека в экзоскелете допускается ведение огня из пулемёта вне базы и в движении. К остальному применяются стандартные страйкбольные правила.

ВАЖНО!!! ЗАПРЕЩЕНО: Стрельба «по-сомалийски» - стрельба без прямого визуального контакта с целью; Стрельба и применение пиротехники через отверстия, проёмы и зазоры конструкций, в том числе зазоры дверей, размером меньше листа формата А4 по габаритным размерам; Использовать дымовые гранаты в зданиях; Использовать подствольники и гранатометы в ночное время и в здании.

2.3 Холодное оружие.

На проекте допускается использование макетов оружия из мягких материалов для LARP.

Макеты оружия, отличные от ножей, допускаются для использования только по предварительному согласованию с организаторами.

Тренировочные ножи допускаются до игры длиной до 35см **вместе с рукоятью.**

ВАЖНО: Запрещено производить колющие удары в любую часть тела, наносить удары в область головы и паха, метать макеты оружия.

2.4 Боекомплект и пиротехника.

В ряде случаев допустимо использование боекомплекта и пиротехники участника проекта. Для этого перед началом проекта (на регистрации) участник сдаёт организатору собственный боекомплект. Для получения своего боекомплекта игрок производит у представителя организаторов на игровых локациях обмен игровой валюты на собственный боекомплект.

На проекте допускается использование только механических магазинов.

Бункерные магазины допустимы только для пулеметов. Перед стартом игры в бункер пулемёта засыпается боекомплект в размере 1000 единиц шарами игрока, бункер пломбируется организатором или представителем организаторов. Для перезарядки пулемета требуется приобрести у техника промбу (наклейка с надписью *пулеметная лента*) для покупки новой пломбы надо предъявить старую пломбу.

Пломба на пулемете приравнивается к БК пулемета. Ее запрещается повреждать и изымать.

Боекомплекты, кроме пулеметного, снайперского (утяжеленного) и гаусс-пушки доступны для полного изъятия при обыске, в том числе из магазинов и шеллов.

Магазины. На момент старта игры игрок имеет право носить определенное количество магазинов.

Из класификации брони (без брони 1 магазин, легкая броня 2 магазина, средняя броня 3 магазина).

Каждый игрок имеет право одновременно переносить пиротехнические изделия (это могут быть как осколочные гранаты, так и мины на ДУ, выстрелы для РПГ):

- Сталкеры- не более 3 единиц;

- Остальные группировки - не более 5 единиц.

Исключением является переноска поставки группировки. Поставка группировки переносится в деревянном армейском ящике минимум 2 людьми.

На старте игры каждая группировка оставляет себе любые пиротехнические изделия из расчёта количество человек в группировке, умноженное на 1,5, с округлением в меньшую сторону.

Остальная пиротехника группировки на старте игры сдаётся на локацию “бар” или куратору группировки в подписанных пакетах/мешках/коробках и получается при выкупе или получении поставки для группировки за выполнение квестов.

ВАЖНО: Игроки, отыгрывающие зомбированного на постоянной основе, могут использовать бункерные магазины.

ВАЖНО: Запрещено!!!

Трогать чужие мины, отключать их от блоков ДУ, перерезать провода, верёвки и т.д., забирать не сработавшие мины или растяжки, трогать или забирать устройства для активации мин.

2.5 Игровое убийство/ранение и лечение.

2.5.1 Виды и механики поражения игровых персонажей.

Огнестрельное ранение.

В качестве одного поражения засчитывается одиночное попадание или попадание короткой очередью (1-4 шара одновременно). Зона поражения - всё тело. Длинной очередью считаются случаи, если ведётся автоматический огонь серией в 10 и более шаров, попавших по цели, а также одновременный автоматический огонь от 2 и более игроков. Такое поражение засчитывается как 3 попадания.

Взрыв гранаты/мины/выстрела из гранатомета – зона поражения 3 метров, игрок в данном радиусе считается убитым. От поражения может спасти - надёжное укрытие, за которое необходимо укрыться до взрыва. Надёжным укрытием считается: бруствер, окоп, стена здания, глубокая канава. Укрытием не считаются кусты, деревья, пеньки, фанерки и прочие хлипкие конструкции. Взрыв в комнате без укреплений площадью не более 20 кв.м поражает всех находящихся в ней. Взрывы в помещениях площадью более 20 кв.м засчитываются по правилам взрыва на открытой местности.

Правила поражения ТБК, экзы смотри в таблице поражений.

Удар макетом оружия – за попадание засчитываются отдельные акцентированные режущие/рубящие удары в зоны, не защищенные бронезементами. Запрещено наносить колющие удары. Запрещено наносить удары в голову/шею/пах. Допускается лёгкое скользящее движение по шее жертвы в рамках отыгрыша или кулуарного убийства.

Атаки монстров — могут атаковать как физически конечностями, так и с применением игровой электроники. Подробно о видах и результатах атак монстров описано в разделе правил [2.10 Монстры](#).

Не физический урон - Данный урон выражается в уменьшении числа очков жизни на ПДА игрока под воздействием игровой электроники ЛУЧ. Такой урон может быть получен от воздействия аномалии, радиации, ПСИ-воздействия и иных факторов, реализованных на игре на базе электронной системы ЛУЧ. При достижении нулевого значения очков жизни наступает смерть персонажа.

Кулуарное убийство - это игровое действие, которое приводит к мгновенной гибели игрока. Оно моделируется как тихое, не вызывающее подозрений убийство, совершаемое в небоевой обстановке.

ВАЖНО: Получаемый урон отличается для отдельных персонажей, монстров и при использовании защитных костюмов и брони.

2.5.2 Ранения.

Тяж.ран. В состоянии тяжёлого ранения игрок в течение 5 минут не может полноценно передвигаться, может только медленно ползти. Если ранение в руку/ногу – раненую конечность использовать нельзя. Можно просить о помощи, кричать, что ранен. Нельзя использовать нож, привод и пиротехнику. Если есть бинт, раненого необходимо перебинтовать (можно перебинтоваться самостоятельно). После завершения перевязки бинтом, игрок переходит в статус **раненый**, до момента полного лечения у медиков. Если у игрока отсутствует бинт, и никто в течение 5 минут ему не помог, наступает игровая смерть.

Раненый. Статус раненый наступает после получения первой помощи в статусе тяж.ран. В статусе “раненый” игрок не может бегать и может использовать только нож и пистолет. Если вам прострелили руку, использовать оружие этой рукой вы не можете. В течении 45 минут игрок в статусе раненый должен обратиться за полноценным лечением к персонажу медик или к другим персонажам, способным лечить. Если за 45 минут игрок не получил медицинскую помощь, он умирает от потери крови. Если игрок получает любое другое ранение умирает.

Добивание. Игроков в статусах тяжёлого ранения и раненого можно добить ножом или выстрелом в любую часть тела. Если расстояние менее 3 метров, добивание производится путём выстрела в

землю рядом с раненым и чётким, различимым произнесением слова «ДОБИЛ» или иным выражением, соответствующим ситуации и выражающим намерение добить.

Суицид. Вы можете подорвать себя или самоубиться в аномалии. Перерезанное ножом горло сразу приводит к смерти игрока. При реализации суицида игрок обязан включить одноименный режим на ПДА. (суицид не возможен при состоянии т.ран)

ВАЖНО: МГ напоминает, что Ваша игровая жизнь – бесценна, берегите её, играйте до конца.

2.6. Игровая смерть, посмертие и память персонажа.

2.6.1 Игровая смерть.

После игровой смерти, игроки остаются на месте убийства в течение 5 минут, либо до конца игрового эпизода. Игрок падает на землю (если грязно/сыро - разрешено присесть, облокачиваться на дерево/стену), допускается небольшое перемещение в сторону от линии огня в случае, если смерть наступила в ходе боя. Умерший достаёт красную ткань и обозначает себя, фиксируя её на голове. В ночное время вместо красной ткани в обязательном порядке используется красный фонарь/маяк.

По истечении 5 минут или после окончания игрового момента, игрок обязан, убрать красную тряпку/выключить маячок и активировав на ПДА режим “Суицид”, отправиться в мертвяк в качестве зомбированного. Зомбированные могут на свое усмотрение стрелять не прицельно, от бедра, проявлять агрессию к живым, включая монстру. Зомбированного игрока можно убить, двумя попаданиями в корпус, через 2-3 минуты зомбированный встает и идет дальше. Зомбированных игроков нельзя лутать. Отыгрыш зомбированного смотри в пункте 2.10.2

В мертвяке привод оставляется в указанном игровым персонажем мертвяка месте.

«Мёртвым» запрещено контактировать с другими игроками, в том числе:

- **Общаться с живыми/мёртвыми (кроме игровых персонажей мертвяка).**
- **Рассказывать подробности смерти другим игрокам (кроме игровых персонажей мертвяка).** -
Делиться знаниями о схронах, хабаре и прочем с другими игроками.
- **Передавать хабар или боезапас другим игрокам.**
- **Передавать игровые предметы другим игрокам.**

“Мёртвым” в мертвяке запрещено:

- **Разговаривать с кем-либо, кроме игровых персонажей мертвяка.**
- **Перемещаться с места, указанного игровым персонажем мертвяка, без ведома игрового персонажа мертвяка.**
- **Есть.**
- **Курить вне отведённого для курения места.**
- **Оставлять в мертвяке игровые и неигровые предметы без ведома игрового персонажа мертвяка.**

ВАЖНО!

Общий мертвяк и мертвяк вольных сталкеров располагается на базе Науки и оборудован отдельным входом.

Срок пребывания в мертвяке 30 минут.

Засчитывается только время пребывания в самом мертвяке.

По решению игрового персонажа мертвяка место вашего возрождения может быть перенесено на значительное удаление от мертвяка, и до указанной точки вы будете сопровождены

представителем МГ.

В процессе пребывания в мертвяке с вами могут проводиться игровые взаимодействия персонажами МГ или их помощниками.

2.6.2 Игровая память.

Умерший игрок после возвращения в игру забывает факт, обстоятельства и участников собственной смерти. Квесты и задания, полученные до смерти можно продолжать.

2.7. Не боевые игровые взаимодействия.

2.7.1 Защита от аномалий.

Костюм. Является совокупностью антуража игрока, карточки костюма и чипа для ПДА ЛУЧ. Чип вставляется в ПДА и добавляет защиту от аномалий и радиации. Использовать можно только при наличии антуража соответствующего костюма. «Костюмы» постепенно ломаются под воздействием аномалий, и их защита ухудшается. Ремонт и улучшение костюмов производится только у особых персонажей.

Важно! Костюм считается действующим только при наличии и Чипа Костюма и Карточки костюма. При изъятии Костюма у игрока, забирается Карточка костюма и чип из ПДА. При транспортировке (Не ношении) Чип Костюма должен находиться в карточке костюма.

2.7.2 Лечение, вывод радиации.

Первая медицинская помощь. Оказывается, когда игрок находится в состоянии **тяжран**.

При получении ранения игрок может самостоятельно воспользоваться бинтом, или его может перебинтовать другой игрок.

Необходимо забинтовать пораженную голову, тело или конечность так, чтобы место ранения было закрыто не менее 4-5 слоями бинта. Если в дальнейшем медик обнаружит недостаточно хорошо забинтованную рану (мало бинта, бинт сполз с места ранения и т.п.), то медик имеет полное право объявить смерть пациента от потери крови.

Одним бинтом можно забинтовать несколько раненых, если длина бинта это позволяет.

Лечение раненых. Лечение ранений от ножа/пули/монстра могут заниматься медики группировок, ученые, а также некоторые игровые персонажи (например, Болотный доктор).

Лечение может производиться как в условиях мед. блока базы, так и в поле, при выполнении медиком соответствующих условий.

Для проведения лечения, как в условиях базы, так и в поле, медики используют медикаменты.

Процесс лечения отыгрывается в вольной форме вместе с медиком не менее 7 минут.

Если игрок находится в сознании, ему следует сразу сообщить, какое именно повреждение он получил. Медик, при необходимости, подсказывает игроку, что нужно отыграть в данный момент.

Для каждой процедуры лечения медик должен использовать одну единицы медикамента.

Для погашения медикамента, чип медикамента разделяется на 2 части - на одной части медик записывает позывной игрока, которому проведено лечение, на второй части медик оставляет свою подпись и передаёт вылеченному игроку.

Часть чипа медикамента с подписью медика, переданная вылеченному игроку, является игровым предметом “Образец крови” и может быть продана Науке или изъята у игрока.

ВАЖНО: Медик – тоже человек и хочет получать удовольствие от своей роли, т.к. вывозит антураж и тратит своё время игры на спасение других. Если вас ранили, ведите себя как раненый – кричите, стоните, дергайтесь. Когда Вас режут и шьют, ловите глюки от обезболивающего, зовите родственников или богов, материтесь! Покажите, что вам больно и вас нужно спасти! Не лежите как бревно.

Повреждения на ПДА ЛУЧ.

В свободном доступе будут чипы «Аптечка» и «Антирад».

Лечить повреждения на ПДА "Аптечкой" и выводить радиацию "Антирадом" можно самому в Зоне, а также с этим способны помочь медики группировок, ученые на своих базах и некоторые игровые персонажи.

На территории Зоны можно будет встретить запломбированные Аптечки (АИ-2) и Военные аптечки (ВАИ-2), а также пробирки (вакутейнеры) с "лечением" и "Антирадом".

Использование аптек АИ/ВАИ-2:

Необходимо вскрыть пломбу, вставить чип в ПДА, подождать некоторое время, пока произойдёт окончательное изменение параметров здоровья/уровня радиации, вынуть чип и положить обратно в аптечку. Вскрытую аптечку можно продать/обменять на некоторых игровых локациях через мастера.

Использование пробирок лечения и Антирада:

Необходимо вставить чип на крышке пробирки в ПДА, подождать некоторое время, пока произойдёт окончательное изменение параметров здоровья/уровня радиации, вынуть чип. Использованную пробирку можно продать/обменять на некоторых игровых локациях через мастера.

Чипы в АИ-2, ВАИ-2, вакутейнерах с лечением и "Антирадом" являются хабаром. После использования необходимо продать/обменять их вместе с аптечкой/вакутейнером на любой мастерской локации через мастера.

ЗАПРЕЩЕНО выбрасывать данные чипы, а также прятать их в собственных тайниках на территории Зоны.

2.7.3 Досмотр.

Физический обыск. Обыск производится везде, кроме неигрового подсумка/кармана и т.п.

Соответственно, прятать изымаемые предметы в интимных (тазовая область для мужчин и женщин (дополнительно грудь у женщин) и неигровых местах нельзя. Найденное или сданное забирается ответственным за обыск на хранение (в поле, на базе/локации). Если подсумок не игровой, нужно указать на него и сказать: «Здесь гражданские вещи». Старайтесь избегать не ролевых фраз. Изъятые оружие и ценные предметы игрок самостоятельно располагает в месте для хранения изъятых на базе группировки/локации.

Условный (ролевой) обыск. Применяется **только** в случае обыска противоположного пола по предварительному согласованию. Обыскивающий чётко указывает досматриваемое место, обыскиваемый честно отвечает о наличии в указанном месте изымаемых предметов. По требованию обыскивающего предметы должны быть выложены перед собой.

ВАЖНО: В игре разрешено обыскивать живых и мёртвых, вне зависимости от их желания, форма обыска согласуется сторонами. Запрещается обыскивать мертвых игроков, движущихся в сторону мертвяка после завершения игрового момента. В случае если при обыске какой либо из предметов не был изъят игрок в праве его использовать.

2.7.4 Пленение.

Сдача в плен является игровым решением пленяемого или производится в соответствии с игровой ситуацией (оглушение, тяжёлое ранение). Максимальный срок содержания в плену 1 час. Для

обозначения плена, имитируется надевание наручников: пленному связываются руки перед собой электротехнической (не матерчатой) изоляцией, не более чем в 2-3 слоя. К пленному применяется одна из форм обыска. В случае, если применён физический и у пленного не обнаружено какое-либо оружие, пленный вправе им воспользоваться по своему усмотрению, в том числе, и для убийства пленителя. Пленяющим является как игрок, объявивший о пленении, так и все члены его группы и/или группировки, находящиеся на момент плена рядом.

Побегом из плена является потеря контроля пленяющего над пленяемым более чем на 10 минут вне запертого помещения или смерть пленяющего.

В случае побега, игрок может самостоятельно освободиться от оков сразу после побега. Освободить пленного может любой игрок. Освобождение из плена производится путём разрывания изоляции на руках пленного, в сопровождении фразы «Ты свободен» (или подобной фразы). В случае смерти пленяющих лиц, игрок может незамедлительно снять изоляцию, и использовать изъятое оружие.

ВАЖНО: Запрещено использование наручников, кандалов, колодок или иных вариантов жёсткой фиксации без предварительного согласования с игроком и вне рамок ситуационного показательного отыгрыша. Руки должны быть связаны перед собой, 1-2 оборотами изоляции, так, чтобы связанный легко мог освободиться сам, во избежание травмоопасных ситуаций.

2.7.5 Оглушение.

Оглушить игрока можно, симулировав оглушение лёгким касанием рукоятью ножа/пистолета, прикладом автомата и т.п. (не сильно!) в районе лопаток и сказав: «Оглушен!». Оглушенный игрок отыгрывает падение и потерю сознания в течение 10 минут, т.е. ничего не видит и не слышит, на события не реагирует и не может самостоятельно перемещаться (т.е. и не запоминает). Может быть перемещён кем-то, находящимся в сознании, при транспортировке может помогать транспортирующему или лежать бревном (но в этом случае рискует быть перемещённым негуманным способом, даже лицом по земле). Привести в сознание раньше срока можно лёгкими хлопками по щекам с фразой «Очнись» (или подобной фразой); в таком случае, оставшееся время пленный отыгрывает лёгкую контузию, неуверенно передвигается, с трудом разговаривает, может вести не прицельную стрельбу.

В состоянии оглушения могут выдаваться игротехнические вводные по некоторым квестам. Подряд можно оглушить не более двух раз. На третий наступает игровая смерть. Наличие бронешлема, одетого на голову, защищает носителя от физического оглушения.

2.7.6 Допрос/пытки.

Если пленный игрок не идёт на контакт, возможно применение к нему игровой пытки. Жертве дают понять, что его начали пытать. (Пример: «Ну что давайте пытать его! Тащи бензопилу! (с)»). Пытки должны сопровождаться отыгрышем (возможно по-игровому избивать жертву, резать, пилить, подключать оголенные провода и т.д.), но с соблюдением техники безопасности и без причинения физического вреда здоровью. Если игрок не выдерживает психологического давления, испытывает реальный страх и дискомфорт, и хочет сейчас закончить игровое взаимодействие, он может произнести стоп слово- *Набат*. В течении одного пленения возможно только один раз применить пытки, в случае повтора пыток, пленный умирает. Если после пыток пленного отпускают, то следующие 10 минут он отыгрывает плохое самочувствие, медленно и неуверенно передвигается, с трудом разговаривает, не может пользоваться приводом.

ВАЖНО: Во время пыток пленный обязан ответить правдой на 3 из 5 вопросов.

2.7.7 Выброс.

За некоторое время до выброса будет дано голосовое сообщение по радию по общей сталкерской волне. Окончание выброса также будет объявлено по общей сталкерской волне! На ПДА Игроков поступит сообщение о надвигающемся выбросе.

ВАЖНО: Минимум одна рация у любой группировки должна быть настроена на общую сталкерскую волну!

ВАЖНО: Не используйте общую сталкерскую волну для личного общения! Она нужна лишь для игровых объявлений! В эфире должна быть тишина в начале каждого часа и 10 минут после!

Гарантировано пережить Выброс можно только на Базах, на которых есть система защиты от выбросов.

В исключительных случаях (зависит от работы системы ПДА ЛУЧ), Вы можете попробовать спрятаться на полигоне там, где Вас не застанет “Выброс” (будьте внимательны к технике безопасности! Не залезайте в опасные места, откуда потом сложно выбраться (колодцы, разрушенные здания, ямы, и т.п.!!)), это может быть какое-то укромное место, “угол” Зоны, где он Вас не застанет.

Живым игрокам запрещено передвигаться по игровой территории во время Выброса – только мёртвым! Если Выброс застал Вас на улице, Вы будете получать урон на ПДА, который приведёт Вас к смерти.

ВАЖНО: НЕЛЬЗЯ отключать (вытаскивать батарейки/аккумулятор) во время Выброса. Если данное действие будет замечено организатором или представителем МГ, к игроку будут применены санкции.

Не распространяется на время большого выброса, если игрок решил уйти спать в жилую зону.

2.8. Локации, базы и фортификация.

2.8.1 Базы группировок.

База группировки – это комплекс из строения/здания с функциональными помещениями, прилегающей территорией и дополнительными конструкциями на данной территории. Базы группировок комплектуются электронными устройствами для взаимодействия с системой ЛУЧ. Требования к базам группировок:

- Состав группировки не менее 5 человек;
- Акцентированный вход в строение/здание/лагерь базы группировки;
- Склад для хранения неигровых вещей;
- Условная чистота;
- хнические места для хранения отходов, туалет, кострище;
- Промаркированные опасные зоны и закрытые проходы;
- Антураж, агитация, оповещения, предупреждения по громкоговорителям и прочие моменты, обозначающие (или скрывающие при желании) вашу группировку.

ВАЖНО: Развернутое описание игровой механики баз группировок описано в разделе 3. Специальные игровые механики - [п. 3.1. Базы группировок](#).

2.8.2 Штурм баз.

При штурме базы группировки атакующая сторона должна выбить всех защитников. В случае, если все защитники базы мертвы или в статусе тяжелораненых, база считается взятой.

После взятия базы участник атакующей стороны опускает флаг группировки и поднимает белый флаг обозначая карантин на базе. Карантин длится 1 час, в это время возможно игровое взаимодействие игроков на базе. Штурм во время карантина запрещён!

После поднятия белого флага атакующие могут забрать:

- 1) Все игровые предметы, стаф и лут найденные при обыске защитников базы(кроме личных квестовых предметов).
- 2) Все игровые предметы из ящика командира группировки (список предметов и их количество для каждой группировки МГ определяет индивидуально).

На базе группировки будет также размещен Сейф (ящик не лутаем, закрывается на замок), в котором группировка может сохранять часть своего имущества (список предметов и их количество для каждой группировки МГ определяет индивидуально).

При атаке базы группировки монстрами, монстры могут атаковать всех доступных защитников базы группировки.

2.8.3 Фортификации.

Баррикады. Выполняются из доступных материалов. Обязательно должны иметь устойчивое основание. Элементы конструкции не должны представлять травмоопасность. Физически разрушать и перемещать баррикады запрещено. Залезать на баррикады и перебираться через них запрещено.

Колючая проволока. Игровая “колючка” отыгрывается в виде минимум трех горизонтально натянутых верёвок с «конвертом» (диагонально протянутыми отрезками от верхних углов секции “колючки” к центру нижней горизонтальной веревки). Пролёты не более 3 метров, высота не менее 1,5 метров. Может быть дополнительно увешана банками/колокольчиками. Запрещено прорывать «колючку» телом, резать ножницами/карманным ножом.

Срезать колючку можно лишь специальными полноразмерными кусачками (допускаются организатором или представителем организаторов). Первое касание приравнивается к ранению, второе – смерть.

2.8.4 Локации и Статусы локаций.

Локация – это здание или специально оформленное игровое пространство, комната, обязательно имеющая свои границы (“Бар”, Базы группировок, “Бункер ученых” и т.д).

Статус локации – это перечень разрешенных и запрещенных действий, которые доступны лицам, находящимся на данной локации. На входе в локацию и внутри неё на видном месте должна располагаться специальная табличка, обозначающая статус локации на данный момент. В течение игры, после определенных сценарием действий, статус локации может смениться.

Зеленый – Разрешено любое игровое взаимодействие: захват, использование любого оружия (в рамках правил проекта), гранат. Монстрам вход разрешен.

Желтый – Локация с особыми игровыми правилами. На информационной табличке будет указываться полный перечень ограничений, устанавливаемых для данной локации.

Красный – Зона, где запрещено находиться. Ограждается киперной лентой.

2.8.4.1 Особые игровые локации.

Игровые локации “Бар”, “База науки” имеют статус локации Жёлтый.

На данных локациях ограничено применение оружия, в баре разрешено применение холодного оружия. Вход монстрам на данные локации ограничен. В бар в рамках игрового взаимодействия могут допускаться некоторые виды монстров. На локациях будут обозначены зоны, вход в который игрокам будет запрещён.

Все игровые предметы, находящиеся в свободном доступе в игровой зоне могут быть украдены. В случае, если один из игротехнических персонажей данной локации взят в плен или все игротехнические персонажи данной локации оглушены или тяжело ранены, локация может быть ограблена. При ограблении игротехнический персонаж локации на своё усмотрение передаёт игрокам некоторое количество игровых предметов, которые могут быть изъяты при ограблении. При ограблении необходимо обратить внимание на маркерровку предметов. Если на предмете находится бирка “Предмет в игре”. Его можно забрать на усмотрение персонажа данной локации. Если предмет не имеет бирки, он является частью антуража игровой локации. И изъятие его с локации, **Категорически запрещено!!!**

2.9. Костюмы.

2.9.1 Описание костюмов.

Тактические очки типа «лыжная маска» допустимы только для игроков, состоящих в группировках, в антураже со шлемом. В исключительных случаях очки типа «лыжная маска» разрешены игрокам, которые носят очки для зрения, согласовав с мастером по антуражу.

Щиты запрещены.

Без брони. К данному классу относятся Куртка новичка, Плащ вольников, Куртка Бандита, Плащ бандита, ССП-99 “Эколог”, “Халат ученого”.

Лёгкая броня. К лёгкой броне относятся костюмы: “Заря”, “СЕВА”, Армейский бронезилет, ПС5-М, Ветер Свободы, “Страж Свободы”, Комбинезон Наёмника, Комбинезон Монолита, ССП-99М, ПСЗ-5Д, “СЕВА” без купола.

Средняя броня. К средней броне относятся основные костюмы в бронезащите общего типа: Берилл-5м, ПСЗ-9Д, “Бронезилет Булат”, “Скат”, и аналоги в группировках. Состоит из основного антуража и тяжёлого бронезилета, бронешлема. При снятии шлема, статус средней брони переходит в статус легкой брони.

2) **Экзоскелет.** Для активации экзоскелета используется артефакт “Батарейка” или элемент питания экзоскелета. В случае снятия данного артефакта, экзоскелет не может эксплуатироваться и должен быть снят и помещён в оружейную комнату. Игрок в экзоскелете не может передвигаться бегом, не может прыгать, ложиться, не может преодолевать препятствия, которые не способен перешагнуть, однако может приседать на одно колено и может носить тяжёлый пулемет и стрелять из него с рук. Игрок не оглушается, если шлем на голове.

Перечень костюмов и распределение их по классам брони может быть обновлён по факту предоставления готового костюма на допуск по антуражу по предварительному согласованию.

Информация о внесении костюма в правила доводится постом на стене группы проекта.

ВАЖНО: Внешний вид Вашего персонажа должен соответствовать установленным характеристикам для Вашей группировки (карточки вольных сталкеров и членов группировок публикуются на стене группы проекта в Вконтакте). Допускаются незначительные отступления, отдельно оговариваемые при фотодопуске с мастером по антуражу, а также во время регистрации на полигоне.

ВАЖНО: Полноценно действующим костюмом является **ТОЛЬКО** при соблюдении всех элементов костюма. Снятие одного из обязательных элементов костюма должно

сопровождаться изъятием чипа костюма из ПДА. Отсутствие одного из обязательных элементов костюма влечёт как потерю свойств защиты от аномалий, так и потерю бронезащиты (Тяж. броня без шлема= Игрок без защиты, одно попадание из огнестрела приводит к тяж.рану.).

2.9.2 Поломка костюма.

Некоторые костюмы имеют запас прочности. Прочность костюма может быть снижена под воздействием Зоны (действие игровой электроники). Поломка костюма выражается в снижении очков прочности костюма на ПДА. Ремонт костюма осуществляется специальными персонажами при выполнении некоторых условий, о которых персонаж сообщит сам.

При поглощении бронёй урона от огнестрельного оружия, очки брони снимаются до окончания боевой ситуации. Если промежуток между боестолкновениями менее 5 минут, они учитываются как одна боевая ситуация.

2.9.3 Переодевание.

Помимо основного антуража Вы можете создать любой дополнительный костюм, соответствующий миру Сталкера и удовлетворяющий правилам по антуражу игры. Допускается переодеться в него в любое время с целью маскировки, дезинформации, шпионажа или диверсии.

ВАЖНО: Создание дополнительного «образа» должно быть обсуждено и согласовано с организаторами заранее!

Если при смерти/обыске у игрока нашли и изъяли карточку костюма для переодевания то переодеться нельзя, игрок остается в том антураже, в котором у него изъяли карточку костюма, до момента выкупа.

Информация по урону костюмов отражена в дополнительных таблицах к правилам ([см. п.5](#)).

2.10 Монстры.

ВАЖНО! Помните, что в костюмах монстров такие же игроки, как и Вы. Воздержитесь от избыточного поражения шарами и пиротехникой. Статус монстра - игротехнический персонал, что в свою очередь предоставляет полномочия делать игрокам замечания по действиям в рамках правил и обеспечивать вызов организатора или представителя организаторов для решения спорных ситуаций. Все монстры - это опасные существа, представляющие угрозу жизни Вашего персонажа, относитесь к ним соответственно. Все монстры являются хищниками, потребляющими в пищу только живую добычу, запахи сторонних продуктов питания могут спровоцировать агрессию.

2.10.1 Действия монстров.

Все действия монстров обусловлены следующими мотивами: охота, защита территории, ответная агрессия и гон монстры. Все монстры имеют различный уровень интеллекта и агрессивности. В рамках выполнения квестов можно получить информацию по снижению агрессии монстра, его отпугиванию или приманиванию, провокации на агрессию.

В ряде случаев монстр может быть в достаточном уровне агрессии и иметь определенный уровень интеллекта для социальных взаимодействий.

Некоторые виды монстров способны объединяться в стаи для охоты. В определенных условия различные виды монстров могут конфликтовать за территорию. В период гона монстры мотив охоты является сверхприоритетным для всех монстров, и уровень агрессии на пиковом значении.

Снорк, Излом и Кровосос используют прямые физические атаки лапами. Зомбированные способны

как наносить сильные удары руками, так и использовать имеющееся у них в руках стрелковое оружие без возможности перезарядки.

Контролёр способен на прямые физические атаки, однако чаще воздействует на жертву пси-излучением, превращая её в зомбированного под своим контролем.

Бюрер использует телекинез для нанесения урона на дистанции, в ближнем бою может метнуть кирпич, усилив бросок телекинезом.

В случаях когда жертва не способна оказать адекватное сопротивление (оглушение, тяжёлое ранение, отсутствие оружия, явная демонстрация сопротивления), монстр может накинуться на свою жертву для пожирания. Отыгрыш пожирания должен продолжаться не менее 10 секунд в контакте с жертвой.

В случае пожирания жертва моментально погибает.

Помимо описанных видов монстров в Зоне возможно появление монстров, которые являются продуктом экспериментов и нестандартных мутаций. Вся информация о таких монстрах получается только в рамках выполнения квестов.

2.10.2 Отыгрыш зомбированного.

Отыгрыш зомбированного - игроки под воздействием Контролёра или ПСИ-аномалии:

- сутулая, ломаная походка, словно кукла на веревочках, можно подволакивать ногу, вздрагивать.

Представьте, что вы сильно пьяны и не можете нормально передвигаться;

- зомбированный не разговаривает, совсем, даже если очень хочется! Можно рычать, издавать гортанные звуки, щёлкать зубами, если не знаете как отыграть, обратитесь к монстрам, Вам покажут;

- зомбированный не прячется от выстрелов, не приседает (только сесть полностью). Можно замирать, ложиться и притворяться мёртвым, садиться на землю/пол полностью;

- при оглушении, зомбированный падает на землю и отсчитывает 10 секунд, если не добились встает и двигается к цели;

- стрелять можно, но не прицельно, веером, до последнего шара. Перезаряжаться нельзя! Совсем нельзя, даже если никто не видит, даже если другой игрок говорит, что можно. Кончились шары - можно атаковать руками;

- при зомбировании Контролёром нужно присоединиться к его свите и следовать указаниям, либо следовать, куда он скажет;

- если не можете найти Контролёра, ищите товарищей зомбированный, либо других монстров и присоединяйтесь к ним. Все остальные монстры нейтральны к зомбированным;

- зомбированные могут уходить в спячку в зданиях и тёмных углах;

- зомбированные не могут перешагивать препятствия, если только упал и переполз, не могут залезать в окна;

- зомбированные могут пользоваться ножом/ларпом, но не как профи-фехтовальщик, а нелепо размахивая руками.

Поражение зомбированного реализуется по правилам, описанным в таблице поражений. По решению контролера, либо при его смерти игрок может отправиться в мертвяк, так как описано в пункте 2.6.1

2.10.3 Пленение монстров.

Пленение монстра – возможно только во время оглушения и не более чем на 60 минут, после монстр умирает.

Транквилизаторы – снотворное для монстров, моделируется ХИС–ом с чипом “Предмет в игре”. Полностью парализует монстра на 15 минут. За одно пленение можно использовать 2 дозы, иначе наступает игровая смерть. ХИС необходимо активировать перед монстром, громко озвучить “Транквилизатор”, активированный ХИС кинуть под ноги монстра. Использованный ХИС монстр

забирает и впоследствии передаёт на штаб МГ. Запрещено применять транквилизатор по бегущему монстру и со спины.

Сеть – используется только мастерская и получается по квесту. Накинутая сеть позволяет обездвигнуть монстра.

Процесс пленения монстра:

Монстра обездвигивают, оглушив согласно правилам поражения(п.п. 4 Таблица поражения монстров) (кроме Контролёра и Бюрера) или применив транквилизатор(п.п. 2.10.3 Транквилизатор) или иной квестовый метод, и, пока он обездвигнут, накидывают сеть. После этого монстр считается под контролем и спокойно передвигается за захватчиками (команды не выполняет, только передвигается сам, чтобы избежать травм).

Во время передвижения сеть должны держать два человека. За края. Если один или оба отпустили сеть, монстр может её скинуть и сбежать.

ВАЖНО: ЗАПРЕЩЕНО! Кидать сеть в бегущего или двигающегося монстра.

Завязывать или фиксировать сеть. Монстр должен всегда иметь возможность самостоятельно освободиться. Тащить волоком монстра в сети. Максимум, разрешен перенос на руках или носилках.

Информация по урону монстров отражена в дополнительных таблицах к правилам (см. п. 4).

3. Специальные игровые механики.

3.1 Базы группировок.

В состав базы группировки входят следующие элементы:

- 1) Игровые помещения;
- 2) Оборудование;
- 3) Неигровые помещения.

Для каждого элемента базы устанавливаются игровые правила их функционирования.

На старте игры для каждой базы определяется свой состав действующих элементов.

Состав элементов обуславливается сюжетными вводными для каждой группировки.

Стартовый пакет МГ выдаёт для каждой группировки.

3.1.1 Игровые помещения.

Игровые помещения - это отдельные площади на базе группировки, имеющие чётко обозначенный периметр и вход. Ряд помещений имеет отдельную специализацию, совмещать специализированные помещения с помещениями другого назначения недопустимо, если иное не одобрено организаторами. В случае, если иное не позволяют физические ограничения базы группировки, **допускается возведение игровых стен из каркасов, обтянутых нетканым или иным непрозрачным материалом, которые дополнительно помечаются желто-черной киперной лентой.**

3.1.2.1 Входная дверь.

Должна перекрывать полностью входной проём из базы, открываться строго наружу и иметь запирающее устройство (шпингалет, засов) с внутренней стороны, без элементов фиксации (замки врезные и навесные).

3.1.3 Неигровые помещения.

В качестве неигровых помещений могут выступать: Санитарная комната (Туалет + умывальник), склад хранения неигровых вещей, генераторная, склад ГСМ и Газа, кухня (помещения для хранения и приготовления пищи).

Входы и оконные проёмы данных помещений должны быть отмечены киперной лентой по периметру/крестом: входы - весь дверной проём, а окно дополнительно помечено киперной лентой крест на крест.

Генераторная, склад ГСМ и Газа, а также кухня, по возможности, должны быть оборудованы дверьми, или, в случае не возможности такого, проход и окна должны быть перекрыты нетканым или иным плотным материалом. Данные помещения не участвуют в игровых процессах, в них и через них нельзя производить любые игровые взаимодействия. Игроки, находящиеся в неигровом помещении на начало боевого взаимодействия, не должны его покидать до окончания игрового момента. В случае успешного штурма базы, игроки, находящиеся в неигровых помещениях, считаются безусловно мёртвыми.

3.2 Медик.

3.2.1 Общие сведения.

Медик является игровой специализацией.

Медиком может быть любой игрок, изъявивший желание отыграть данную профессию на этапе регистрации и готовый обеспечить требуемый набор антуража медика.

Каждый медик получает удостоверение, заверенное Печатью мастерской группы или печатью Науки. На каждую группировку допускается не более 2 медиков.

Для вольных сталкеров лимит на игре 4 медика.

В группировке учёные количество медиков не ограничено.

Для каждого игрока изъявившего желание отыгрывать медика обязательно наличие следующего антуража:

1. Скальпель. (Должен лежать в наборе. Используйте по ситуации, когда понимаете, что точно не пораните игрока. Можно заранее затупить или изготовить безопасный макет);
2. Пинцет;
3. Ножницы (по Листеру) – тупоконечные для разрезания бинтов;
4. Шовный материал – изогнутая игла и моток нити;
5. Макет раны – может быть изготовлен из марли, ткани, резины, пластика, силикона, искусственной крови и прочих материалов (обязательно одобрение у организаторов до начала игры).
6. Сумка медицинская полевая для переноски инструмента.
7. Шеврон медика.

3.2.2 Операции на базе.

Необходимый минимум оснащения медицинского блока базы для его одобрения организаторами:

1. Операционный стол;
2. Стол/тумба/подставка для хирургических инструментов;
3. Электрическое освещение. (если на базе отсутствует стационарное освещение, то операция проводится по правилам *в поле*)

Для проведения медицинских операций медик должен соблюсти обязательный антураж.

Операция проводится в течении 3 минут, медик отыгрывает требуемые манипуляции, описывает происходящее, в рамках ролевого взаимодействия.

Для операций в медблоке обязательное ношение верхней одежды (халат/фартук/ костюм/комбинезон), перчатки медицинские или их аналог, головной убор (чепец/бандана/ шапочка)

При проведении медицинской операции медик не расходует медикаменты.

На одном операционном столе одновременно может находиться только один пациент, даже если врачей и раненых на базе больше.

После проведения операции, для полного восстановлений, пациент должен провести в медблоке в горизонтальном положении не менее 5 минут. В это время пациент не может пользоваться оружием, передвигается только при поддержке.

При прерывании операции по любым причинам (штурм базы, пропал свет и т.д.) манипуляция не засчитывается, игрок остается в прежнем статусе.

3.2.3 Операции «в поле».

Медик может прооперировать любого раненого вне мед.блока базы, при соблюдении определенных условий:

1. Раненого необходимо уложить на ровную поверхность. Подойдут доска, сорванная дверь, пол и просто ровный участок земли;
2. Если на улице идет дождь, медик не может оперировать под открытым небом;
3. Если операция проходит в тёмное время суток, у медика должен быть налобный фонарь, либо помощник с фонариком.

Операция проводится в течении 5 минут, медик отыгрывает требуемые манипуляции, описывает происходящее, в рамках ролевого взаимодействия.

При проведении медицинской операции медик расходует один медикамент.

Для проведения полевых операций медик должен соблюсти обязательный антураж: ношение медицинских перчаток или их аналогов.

После проведения операции, для полного восстановлений, пациент должен провести в горизонтальном положении не менее 5 минут. В это время пациент находится без сознания, не может пользоваться оружием, самостоятельно передвигаться.

При прерывании операции по любым причинам (дождь пошел, пропал свет и т.д.) медикаменты тратятся, манипуляция не засчитывается, игрок остается в прежнем статусе.

3.2.4 Медицинский чемодан.

Медицинский чемодан позволяет медику проводить лечение повреждений полученных по ПДА и выводить накопленную радиацию. Медицинский чемодан может быть использован только в условиях медицинского блока.

Медицинский чемодан не изымается.

ВАЖНО: Только медики могут использовать многоцветные электронные чипы из Медицинского чемодана. Использовать и переносить чипы без Медицинского чемодана, прятать в схранах, изымать при лутании запрещено.

Для проведения лечения/вывода радиации по ПДА Медик вскрывает чемодан и устанавливает в ПДА "пациента" соответствующий чип из Чемодана. Использует один чип медикаментов.

Восстановление показателей на ПДА происходит в течении некоторого времени, при котором необходимо осуществить отыгрыш проведения лечения.

Медики могут привезти на игру свои аптечки (АИ-2), как элемент антуража. Использовать их в процессе игры для проведения лечения запрещено. Изымать другим игрокам такие аптечки запрещено. Такие аи-2 должны быть промаркированы как личное имущество.

3.3 Специальное оружие

3.3.1 Гаусс-пушка.

На старте игры Гаусс-пушки в рабочем режиме будут доступны только единичным персонажам по одобрению организаторов. На каждую группировку допускается не более 1 действующей Гаусс-пушки. Для ввода в игру Гаусс-пушки необходимо обратиться к определённым **игровым персонажам** (игровая информация) и получить у них информацию по сборке. После выполнения всех условий для окончательной сборки необходимо предоставить саму Гаусс-пушку для получения чипа, удостоверяющего её ввод в игру.

3.3.1.1 Патроны для гаусс-пушки.

Боекомплект для Гаусс-пушки является отдельным игровым предметом. Его невозможно будет найти в схранах или получить за выполнение заданий. Боекомплект для Гаусс-пушки представляет из себя металлические стержни, калиброванные под каждую конкретную Гаусс-пушку (БК Гаусс-пушки не изымается). Произвести боекомплект для Гаусс-пушки сможет **техник** при выполнении определённых квестовых условий (игровая информация).

3.4 Специальные работы

3.4.1 Улучшение костюмов

Для улучшения костюма необходимо обратиться к определённым игровым персонажам (игровая информация), обладающим возможностью улучшения костюмов.

Для осуществления улучшения костюма потребуется предоставить карточку улучшения костюма и оплатить работу по улучшению.

Имитация улучшения костюма проводится не менее 5 минут, по результатам которой игрок получает улучшенный костюм.

3.4.2 Производство транквилизатора.

На игре будет моделироваться создание и применение транквилизаторов. Моделирование производится за счёт применения ХИС-ов (химический источник света - пластиковая трубка с химической смесью внутри, при надламывании которой происходит реакция со свечением реагентов). Активировать транквилизатор можно на смотрящего на вас монстра путём его активации переломом и громким произнесением “Транквилизатор”. Монстр, на которого применён транквилизатор, не может самостоятельно двигаться в течение 15 минут. Применение транквилизатора на обычного человека приводит к смерти. Применение транквилизатора на человека, измененного под влиянием Зоны, приводит к оглушению на 15 минут. Снять действие транквилизатора до окончания времени действия могут только учёные и некоторые персонажи. Производить транквилизаторы могут только некоторые игровые персонажи при выполнении определённых условий. Вся информация о производстве транквилизаторов является квестовой.

3.5 Монолит.

ВАЖНО!!! Группировка Монолит - равноправные игроки проекта. Так же как и все игроки они проводят социальную, экономическую и политическую линию отыгрыша. Так же как и игроки других группировок, они объединены собственной общей идеологией, но имеют дополнительные игровые ограничения, накладываемые особенностью группировки и персонажей. Все взаимодействия с группировкой Монолит являются неотъемлемой частью игрового процесса и должны восприниматься адекватно игровой ситуации, без предварительного предвзятого отношения на почве метазнаний.

3.5.1 Инъекция.

После попадания к группировке Монолит игроку может быть проведена инъекция препарата подавления воли. При этом игрок получает задачу от Монолита и должен её выполнять в течение 3-х часов. Инъекция препарата имеет побочные эффекты, приводящие к смерти персонажа по истечению 3-х часов с момента ввода. В случае смерти от инъекции игроку необходимо обратиться к представителю МГ на мертвяке для снятия действия инъекции на ПДА. В период действия препарата игрок обязан выполнить поставленную задачу и вернуться на базу Монолита для продолжения игрового процесса, который пойдет по согласованию между группировкой Монолит и игроком. Побочные эффекты сохраняются у персонажа до момента снятия действия инъекции.

Снятие эффекта инъекции может быть произведено группировкой Монолит или некоторыми иными группировками по результатам выполнения квестового задания.

При инъекции игрок получает вводную информацию от группировки Монолит по задаче и дополнительный инструктаж по отыгрышу. В период действия инъекции игрок не имеет права ни прямо, ни косвенно сообщать о факте инъекции и контакте с группировкой Монолит.

3.5.2 Адепт.

Адептирование проводится по предложению группировки Монолит и/или по желанию самого игрока. Процесс адептирования игровой и проводится под руководством представителя группировки Монолит. Адептирование переходит от игры к игре и может быть снято только Мастерской группой по согласованию группировки Монолит и игрока. Способ гарантированного определения адептов Монолита является квестовой информацией, правомерность способа подтверждается представителем организатора на локации. Адепт - это нижняя ступень в иерархии группировки. После того, как игрок стал адептом, он получает сложные и серьезные задачи, а отношение группировки к игроку меняется в лучшую сторону. Адепты Монолита не имеют никаких дополнительных преимуществ сверх параметров своего игрового персонажа.

ВАЖНО: На Адептов, инъецированных и попавших под влияние Монолита мутанты и аномалии реагируют и действуют так же, как на обычного игрока!

ВАЖНО: Адепт, инъецированный и попавший под влияние Монолита - это НЕ пленный, однако все жизненные приоритеты Вашего персонажа должны быть направлены на исполнение воли Монолита. Адепт Монолита не может попытаться сбежать, самостоятельно выйти из-под влияния, совершить суицид или иные действия, осознанно направленные на смерть персонажа. Адепт Монолита не может сообщать третьим лицам, что работает на Монолит, играть против Монолита, не способен сообщить информацию о группировке Монолит (вооружение, количество бойцов, кто еще работает на группировку, местонахождение «секретов» и тайников, маршруты патрулей, и т.д.). Вы должны вести себя, как и раньше чтобы не вызывать подозрений. Адепт монолита, равно как Инъецированный, может временно прекратить выполнение поставленной задачи в случае получения важной информации в интересах Монолита.

3.6 ПРОЧИЕ УСТРОЙСТВА

На игре запрещено использование любых ЛЦУ, ПНВ, Тепловизоров. Запрещено передавать информацию по сотовому, через чаты, мессенджеры, а также пользоваться интернетом в игровых целях. Все переговоры ведутся только по рациям.

Каждый участник проекта обязан иметь при себе рацию, в связи с отсутствием сотовой связи и высокой вероятностью травмоопасности и обширными расстояниями полигона.

Ограничение фонарей – не выше 200 люм. Светить фонарём в глаза умышленно для дезориентации – запрещено.

Игра проходит с системой «ЛУЧ»

У каждого игрока должен быть ПДА, который носится на видимой части одежды, на предплечье, либо в руках. Без включенного ПДА вы не можете принимать участие в игровом процессе (бывают исключения, с одобрения игромастеров)

Находясь на полигоне, во время игры, запрещено:

- Выключать ПДА
- Препятствовать прохождению сигнала до ПДА (убрать в изолированный контейнер, закрыть телом и т.д.)
- Игнорировать сообщения/указания, приходящие на ПДА
- Игнорировать смерть через ПДА
- Использовать не игровые чипы (читерить)

4. Игровые предметы.

Для обеспечения игрового процесса организаторами используются заготовленные игровые предметы (маркируются организаторами) и электроника. По окончании игры всё полученное игровое имущество необходимо сдать организатору или любому представителю организаторов.

ВАЖНО: Полный возврат игрового имущества необходим, чтобы подготовка к следующим играм занимала меньше времени, и организаторы имели возможность придумывать и подготавливать новые игровые предметы, а не восполняли понесенные потери. Чипы и прочую электронику сдавать обязательно!

4.1 Маркировка игровых предметов.

Часть игровых предметов будут маркироваться наклейкой “Предмет в игре”.

Дополнительно данная наклейка может сопровождаться наклейками “Не изымать”, “По квесту №...”, “Не перемещать”

“**Не изымать**” : если при обыске игрового персонажа вы обнаруживаете предмет с данной наклейкой, данный предмет не может быть изъят.

“**По квесту №...**”: если вы находите предмет с данной наклейкой, то любое взаимодействие с данным предметом возможно только в случае если вы выполняете квест с соответствующим номером.

“**Не перемещать**”: данная наклейка будет размещаться на некоторых элементах антуража локаций. Взаимодействие с данными предметами возможно только в месте их расположения.

Перемещать, как-либо маскировать или скрывать данные предметы запрещено.

ВАЖНО!!! Все предметы, находящиеся на полигоне и не промаркированные являются элементами антуража игрока или локации.

4.2 Артефакты

На игре будут использоваться несколько видов артефактов, за которые можно выручить игровые деньги. Кроме того, некоторые редкие артефакты могут давать ряд преимуществ или фигурировать в специальных квестовых задачах.

Для переноски артефактов рекомендуется использовать специальный контейнер (контейнеры допускаются для использования на игре организатором или представителями организаторов). Внешний вид контейнера должен соответствовать атмосфере игры и не иметь ярко выраженных современных черт или элементов основы муляжа. В контейнере допускается переносить не более 4 артефактов в отдельных ячейках. Время переноски артефактов в контейнере не ограничено. При касании артефакта незащищенной частью тела - артефакт прикипает. Защитой может выступать только плотная специальная резиновая ткань (перчатки электрика или хим.защита), во всех остальных случаях считается не защищенной. Перчатки способны защитить носителя от воздействия артефакта не более, чем на 5 минут. Удалить артефакт можно только у медика или иного персонажа с возможностью лечения. Медицинская помощь должна быть получена в течение 30 минут. В течение этого времени пользоваться конечностью с артефактом нельзя. По истечении 30 минут наступает смерть. Одновременное прикосновение к двум и более артефактам приводит к смерти. При наступлении игровой смерти артефакт сбрасывается в мертвяке (Отдать любому представителю МГ), игрок возрождается здоровым.

ВАЖНО: Возможные варианты артефактов и их описание можно узнать в игровом процессе, а также для ознакомления информация выложена на стене группы социальной сети Вконтакте: батарейка, сердце оазиса, лунный свет, золотая рыбка, огненный шар, каменный цветок, капля, кристалл, компас, пружинка, пустышка, слизняк, слюда, спираль и т.д.

4.3 Хабар.

Аптечка (АИ-2).

Аптечка представляет из себя пластиковый кейс от армейской аптечки АИ-2 ОРАНЖЕВОГО цвета с пломбой организаторов. Внутри аптечки располагается чип одноразового восстановления здоровья.

Военная аптечка (ВАИ-2).

Аптечка представляет из себя пластиковый кейс от армейской аптечки АИ-2 Красного цвета с пломбой организаторов. Внутри аптечки располагается чип одноразового восстановления здоровья и восстановления от поражения радиацией.

Для использования Аптечек АИ/ВАИ-2 необходимо сорвать пломбу с кейса и установить чип в . После восстановления показателей на ПДА, чип необходимо вернуть в кейс. Использованную Аптечку с сорванной пломбой необходимо продать/обменять на любой из мастерских локаций. На некоторых Игровых локациях Аптечку можно будет обновить. **Переносить чип без Аптечки запрещено.**

Лечение (пробирка).

Аптечка представляет из себя пластиковую прозрачную пробирку 9 мл (вакутейнер) с крышкой различных цветов и мастерской наклейкой "Предмет в игре". Сверху на крышке закреплён чип одноразового восстановления здоровья.

Антирад (пробирка).

Антирад представляет из себя пластиковую прозрачную пробирку 2,6 мл (вакутейнер) с голубой крышкой и мастерской наклейкой "Предмет в игре". Сверху на крышке закреплён чип одноразового восстановления от поражения радиацией.

Для использования пробирок лечения и антирада необходимо установить чип на крышке в ПДА. После восстановления показателей на ПДА, чип необходимо вынуть. Использованную пробирку с

чипом необходимо продать/обменять на любой из мастерских локаций. На некоторых Игровых локациях их можно будет обновить. **Переносить чип без пробирок запрещено.**

ВАЖНО: Медики могут привезти на игру свои аптечки для отыгрыша и антуража.

Аптечки без пломб являются собственностью игроков, не являются хабаром и изымать их запрещено!

После игры необходимо вернуть принадлежащие МГ аптечки (АИ/ВАИ-2) и пробирки (вакутейнеры) Лечения и Антирада, а также все чипы представителю организаторов или куратору на вашей локации.

Бинт. Упакованный бинт. Служит для оказания первой помощи при ранении ножом/пулей/монстром. Игроки могут привозить и использовать на игре свои бинты.

Игровая валюта – деньги, которые участники используют во время игры для взаиморасчетов, могут быть в разной валюте и разного номинала (виды валют, номиналы купюр и экономику Вы узнаете в процессе игры), а также возможны поддельные купюры. Все игровые купюры промаркированы печатью МГ “Набат”, немаркированные купюры использовать на игре запрещено.

Боекомплекты и отдельные патроны. Представляют из себя расфасованные шары 6.0 мм, заряженные в страйкбольное оружие. Возможны варианты как обычных патронов так и специальных для Гаусса.

Пиротехника – изымается только у игроков и в сχροнах. Забирать запас с баз запрещено. Снятие растяжек запрещено. Разбор установленных дистанционных мин и их снятие запрещено.

Ремонтная лента. Использованная ремонтная лента закрепленная на оружии и может быть изъята и продана на игровых локациях.

Костюм – чип с карточкой костюма, на которой описаны характеристики и количество улучшений. Карточка костюма должна быть в игровом доступе, чип вставлен в ПДА (нельзя убирать в гражданские подсумки/схроны и др.!). При снятии чипа игрок остается без защиты.

Отделим от физического костюма игрока, но не имея соответствующего опыта на ПДА (физического костюма), игрок не может “надеть” другой костюм или костюм другой группировки. Может быть изъят/снят только в случае передачи чипа с карточкой, либо при фактическом снятии антуража с игрока с согласием самого игрока (например: снятие экзоскелета при смене оператора, снятие научного костюма, “Севы” и т.п. Такая ситуация должна быть предварительно согласована с организаторами). Отдельный перенос чипа костюма с карточкой и физическим антуражем может производиться только в специальной коробке по квесту, как имитация ролевой доставки костюма.

Чип костюма с карточкой является лутом, т.е. может быть продан игровым персонажам или куплен у них же, изъят у другого игрока. После изъятия чипа костюма у другого игрока - игрок остаётся без защиты, а “костюм” находится в “б/у состоянии” (параметры будут в том состоянии, в котором были у игрока), восстановить параметры б/у костюма можно у некоторых персонажей.

Любой костюм можно улучшить по всем параметрам, но ограниченное количество раз. На карточке костюма есть параметр “АП” (апгрейд), который показывает количество раз улучшений костюма, т.е. игрок может улучшить несколько или один параметр определённое количество раз (пример: АП-3 - можно улучшить защиту от электричества 3 раза, либо защиту от электричества, термо и гравитации). Для улучшения костюма необходимо купить/добыть в Зоне специальную карту (белого цвета, на которой описан определённый параметр), с помощью которой на локациях Техник можно получить апгрейд.

Карточка модернизации костюма. Представляет из себя пластиковую карточку с указанием улучшения. Карточка модернизации костюма может быть найдена на полигоне, получена в качестве оплаты за выполнение задания на некоторых локациях или получена в результате преобразования артефактов в артефактную сборку на локациях Наука.

Игровые ресурсы. Представляют из себя тары и предметы разной формы и размера, отмеченные наклейкой “Предмет в игре”, или карточки, отмеченные наклейкой “Предмет в игре”, с наименованием ресурса и его количества.

ПРОЧЕЕ игровое имущество – специальные квестовые предметы отмечаются наклейкой “Предмет в игре” и наклейкой “По квесту №...”, могут сопровождаться наклейкой с описанием предмета и правилами его использования.

Муляжи трупов. Организаторами на полигоне будут установлены муляжи трупов. Всё изымаемое игровое имущество будет помещено в сумку из-под противогаза, если иное не указано в квестовой задаче. Перемещать, раздевать, скрывать и производить прочие действия, отличные от лутания, с муляжами трупов запрещено, если на это нет особого указания в квестовой задаче.

ВАЖНО: Строго запрещено!!! Перемещать аномалии и их составные части, за исключение случаев когда аномалия является частью квестового предмета. Забирать предметы с игровой территории, которые служат антуражем или участвуют в игровом процессе, но не относятся к игровому хабару (не помечены специальным мастерским чипом)! В том числе таблички, украшения, осветительные приборы и гирлянды, черепа, части тела, головы снарка, громкоговорители, фонари, предметы обихода и т.п.

5. Таблицы наносимого урона.

5.1 Физический урон по защите игроков.

Защита / Тип урона		Стрелковое оружие	Взрыв (граната/ мина)	Удар ножом в открытые места	Гаусс-пушка	Урон от монстров.		
						Зомбированный, Снорк, Контролёр, Бюрер. (Удар лапой.)	Кровосос, Излом. (Удар лапой.)	Бюрер (Бросок кирпича)
Без защиты		1=Тяж.Ран., 2=Смерть	1=смерть	1=Тяж.Ран., 2=Смерть	1=смерть	1=Тяж.Ран., 2=Смерть		
Лёгкая броня		2=Тяж.Ран., 3=Смерть						
Средняя броня		3=Тяж.Ран., 4=Смерть						
Тяжёлая броня	Экзоскелет	Игнорирует	1 = Стан 10 сек. 1 при стане = Смерть	2=Тяж.Ран., 3=Смерть	1 = Стан 10 сек. 1 при стане = Смерть	Игнорирует	2=Тяж.Ран., 3=Смерть	1 = Стан 10 сек. 1 при стане = Смерть

При одновременном нападении 2 и более снорков или 2 кровососов на экзоскелет при удержании на 5 и более секунд разрывают жертву (мгновенная смерть).

При встрече 2 экзоскелетов для убийства необходимо произвести 3 удара холодным оружием по оппоненту в слабо защищенные места.

5.2 Урон по монстрам.

Монстр\ Оружие	Холодное оружие(Larp). (Акцентированный удар)	Огнестрельное (выстрел или короткая очередь 3-5 шаров)	Дробовик(При выстреле подаётся голосовая команда "Дробь!")	Гранаты\ Мины\ Гранатомёты (5 метров от места взрыва, интервал 10 сек)	Гаусс (При выстреле подаётся голосовая команда "Гаус!")	Удар экзоскелета(руками, нож,Larp)
Контролёр	2 удара в корпус = смерть	игнорирует	2 попадания = стан на 10 секунд 3 попадания = смерть	1 = стан 10 сек. 1 = при стане смерть 2 одновременно = смерть	1 попадание = смерть	
Зомбированный						
Снорк	2 удара по спине = смерть	игнорирует	2 попадания = стан на 10 секунд, 2 попадания при стане = смерть	1 = стан на 10 секунд, 1 = при стане смерть 2 одновременно = смерть	1 попадания = смерть	
Бюрер	2 удара в корпус = смерть		2 попадания в спину = смерть	Игнорирует, КРОМЕ МИН (1 = смерть)		
Излом (Гипертрофированная рука не поражается)	4 удара в корпус = смерть	игнорирует	2 попадания = стан на 10 секунд, 2 попадания при стане = смерть	1 = стан на 10 секунд, 1 = при стане смерть 2 одновременно = смерть	1 попадания = смерть	2 попадания в корпус = смерть

Правила основаны на правилах МГ ТВ редакции 2025

[S.T.A.L.K.E.R. Истории: "Тёмные времена"](#)

МГ НАБАТ выражает огромную благодарность МГ ТВ за предоставленные материалы.