## **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

**Внимание!
За любое нарушение игровых правил Организаторы, Игромастера, либо другие уполномоченные лица имеют полное право удалить игрока с территории проведения игры, не возвращая взнос (потраченные деньги на игру) и без объяснения причин.**

### **ОТВЕТСТВЕННОСТЬ СТОРОН**

Организаторы, игромастера, игротехнический персонал не несут никакой ответственности в случае:

1. Получения травм, увечий и т.д. в процессе игры игроками.
2. Порчи или утери Вашего оборудования (привода, телефоны, рации, и т.д. и т.п.).
3. Если Вы заблудились в лесу или окрестностях.
4. Если Вы подверглись психологическому или моральному стрессу/давлению со стороны других игроков.
5. Если Вы испытали сильнейший страх от чего либо и т.д., и т.п. (Проект с элементами ХОРРОР, поэтому учитывайте этот аспект).
6. Негативных последствий любого характера, вызванных нарушением игроками правил Техники Безопасности и Правил Противопожарной Безопасности (ТБ и ППБ).

**ИГРОКИ ОБЯЗАНЫ:**

1. Выполнять прямое распоряжение Организатора, игромастера, либо другого уполномоченного лица. Невыполнение требований вышеуказанных является грубым нарушением правил и карается удалением с игры с возможным последующим пожизненным БАНом (запретом посещения мероприятий, проводимых этой мастер-группой).
2. Знать данные игровые правила.
3. Стараться не портить игру другим игрокам.
4. Отыгрывать согласно выбранной Вами роли и сложившейся игровой обстановки.
5. Минимизировать возможные травмы от использования страйкбольного оружия, не стреляя в упор.
6. Все спорные ситуации решают исключительно игромастера или, если не удалось разобраться с ситуацией, представители орг. группы. Игрок должен обратиться к любому игромастеру для разрешения конфликтной или спорной ситуации, если не удалось сделать это самостоятельно.
7. Соблюдать базовые правила техники безопасности.

**!!!ИГРОКАМ КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНО!!!:**

1. Находиться на полигоне в состоянии алкогольного/наркотического опьянения.
2. Находиться на полигоне во время игры без защитных очков.
3. Использовать просроченную/испорченную/несертифицированную/самодельную пиротехнику.
4. Использовать **НЕ** Airsoft имитацию оружия.
Обязательно согласование использования СХП-оружия с организаторами (возможно использование в сценарии или запрет по независящим от оргов причинам). **ПОЛНОСТЬЮ ЗАПРЕЩЕН АВТОМАТИЧЕСКИЙ ОГОНЬ ИЗ СХП. ТОЛЬКО ОДИНОЧНЫЙ ОГОНЬ!**
5. Использовать имитацию Airsoft оружия не заводского производства.
6. **Запрещено** трогать, брать, перемещать маяки аномалий, элементы личного антуража других игроков (без их разрешения) и элементы технического антуража локаций (прожектора, генераторы, аудио-видео аппаратура, палатки, газовые горелки, походный инвентарь, предметы личного обихода и подобное).
7. Вести себя невменяемо. Оскорблять, унижать, бить других игроков и организаторов «пожизнёво», т.е. не в рамках отыгрыша роли. При отыгрыше побоев – удары только имитируются, но не наносятся. Использовать нецензурную брань в личный адрес другого игрока запрещено.

### **ТЕРРИТОРИЯ ПОЛИГОНА**

**ВАЖНО!
На полигоне очень много целых окон! Разбивать окна запрещено. Допускаем что можно случайно разбить окно. За активное битье стекол - бан пожизненно.**

1. На полигонах имеется довольно большое количество строений разной степени сохранности.
Наиболее опасные участки будут огораживаться киперной лентой (сигнальная лента красно-белого цвета) – **ЗА КИПЕРНУЮ ЛЕНТУ ПРОХОДА НЕТ!!!**
	1. Игра проходит на территории техногенного объекта, поэтому колючая проволока, строительный мусор, куски арматуры, битое стекло и иные травмоопасные предметы могут располагаться в любом месте полигона и на разной высоте, так же люки, доски с гвоздями, ямы, заполненные водой. **БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ!!!**
	2. На все опасные места и предметы киперной ленты у орг. группы может и не хватить, поэтому – **ВНИМАТЕЛЬНО СМОТРИТЕ, КУДА ВЫ НАСТУПАЕТЕ!!!**
	3. Полигон – **КРАЙНЕ ОПАСНОЕ** место, где от вашей осторожности зависит ваше здоровье и жизнь.
2. На территории полигона могут быть клещи и змеи (гадюки). **БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ!!!**
3. Разведение костров разрешено только в специально оборудованных местах (железные бочки, очаги, мангалы, каменные очаги и земляные очаги) или указанных организаторами местах, строго соблюдая правила пожарной безопасности.
4. Категорически **запрещается** мусорить, поджигать сухую траву, разбивать бутылки. В случае возгорания на территории полигона леса или сухой травы – незамедлительно сообщите Организаторам.
5. Медицинская помощь:
Сообщайте организаторам о всех нештатных ситуациях на орг-частоте по радиосвязи или по телефонам, указанным ниже.

### **МЕДИЦИНА**

При травмах – незамедлительно сообщить организаторам по телефону или на общей частоте по рации, не оказывать помощь самостоятельно, и не транспортировать. На игре в оргсоставе присутствует профессиональный сотрудник медицинской службы. Доверьте это дело ему. **Не имея навыков оказания мед-помощи пострадавшему можно навредить!**

### **ИГРОМАСТЕРА**

ИГРОМАСТЕР - это главный управляющий орган после организаторов, игромастером может быть приглашенный со стороны человек или любой игрок по договорённости с организаторами и назначенный ими на роль НПС.

ИГРОМАСТЕР помогает контролировать ход игры и делать ее красочной и гармоничной. Помогает решить проблемы с квестовой и ролевой составляющей, а также правилами.

ВСЕ МОНСТРЫ - МЛАДШИЕ ИГРОМАСТЕРА (в плане поражения себя), имеют полномочия рассудить спорную ситуацию, касающуюся взаимодействий с монстрами.

**Обязанности игромастера:**

1. Обязаны знать данные правила, и иметь их в бумажном формате (для демонстрации при решении спорной ситуации). Не иметь бумажный формат правил могут только монстры.
2. В случае невозможности решения конфликтной ситуации, любой игромастер имеет полномочия для команды «СТОП ИГРА».
3. **Слово любого игромастера является законом и не может подвергаться оспариванию игроками!** (не согласны – идите к Организаторам).
4. Игромастер не имеет права отказать игроку в решении спорных ситуаций.

### **КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

* Перед началом игры (или в начале игры) каждый игрок получает общий канал для связи с организаторами. Также информация по организаторской частоте будет озвучена в группе мероприятия, и на построении.
* для экстренной связи используется сотовая связь.
* Открытая орг. частота 445 445.
	+ Федотов Артем Владиславович **8 927 757 24 50** (административные и технические вопросы);
	+ Куватов Денис Алексеевич **8 922 625 46 91** (оператор системы «ЛУЧ» и админ.-тех. вопросы);
	+ Шереметев Владислав Вадимович **8 917 031 70 69** (медпомощь) ;

При возникновении **ЭКСТРЕННЫХ** вопросов, можно обращаться к любому из вышеуказанных организаторов.

## **ВООРУЖЕНИЕ**

### **ПРИВОДА**

**Все без исключения обязаны пройти хронометраж приводов на регистрации перед игрой!**

Показатели будут сниматься шарами организаторов 0.20 при выкрученном хоп-апе в «ноль» и должны не превышать следующие показатели:

* Пистолеты 120 м/с (**Запрещены магазины бубны/бункерные**)
* Дробовики 120 м/с (**Запрещены газовые дробовики**)
* Автоматы 140 м/с (**Запрещено крепить бубны/бункеры**)
* Пулеметы 160 м/с (**Запрещено крепить механические магазины от автоматов**)
* Снайперская винтовка 170 м/с (**Не должно быть автоматического огня**)

**Пулемёты**: могут переноситься и использоваться игроками в **активированном** по-игровому экзоскелете, либо должны быть стационарно **установлены** на базе группировки в укрепленной и соответствующе оформленной огневой точке (мешки с песком)!!! В пределах базы можно переносить пулемет с одной укреп-точки на другую, не стреляя из него.

**Страйкбольное оружие, мощностью более 125 м/с, запрещено использовать на дистанции ближе 30 метров, а также в ночную фазу. Запрещено вести огонь в дыры/отверстия размером менее листа А4.**

На ночную фазу в обязательном порядке требуются дополнительные средства имитации выстрела (исключение пистолеты и дробовики):

* Любые вспышки (С использованием обычных шаров)
* Трассерные насадки (С использованием трассерных шаров)
* Комбинированные насадки (Трассер/Вспышка)

### **ГАУСС-ПУШКА**

Гаусс-пушка – ролевое оружие, в котором условно принцип разгона снаряда, помимо "Химического" (Горения пороха), дополнительно условно воздействует "Электромагнитный" (Ускорение в электромагнитном поле посредством прохождения через последовательно установленные катушки конденсаторы).

Следовательно ГАУСС-ПУШКА должна иметь аутентичный внешний вид, издавать характерные, отчетливо слышимые и различимые звуки, а также световую индикацию согласно игровому миру. (см. Игровой мир вселенной STALKER)

**Поражение ГАУСС-ПУШКОЙ:**

Гаусс-пушка поражает абсолютно любую живую силу с одного выстрела. Будь то мутант, экзоскелет, ТБК и пр.

**Гаусс-пушка стреляет ТОЛЬКО ОДИНОЧНЫМИ выстрелами, с интервалом не менее 10 секунд между каждым выстрелом.**

Мощность винтовки гаусса разрешена до 170м/с, гаусс-пушка - снайперская винтовка.

### **ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ СРЕДСТВА**

* ФОНАРИ – в т.ч. тактические допускаются мощностью только **ДО** 200 люм. (Режим стробоскопа запрещен).
* ЛЦУ – допускается только красный спектр излучения. (Зеленый и пр. запрещены).
* ПНВ – в свободном обращении допускаются только у группировок. У вольных сталкеров ПНВ предварительно сдается торговцу под выкуп.
* ТЕПЛОВИЗОРЫ – запрещены.

### **ПИРОТЕХНИКА**

**ВСЯ ПИРОТЕХНИКА, ПОДПИСАННАЯ И В ПАКЕТАХ СДАЕТСЯ ОРГАНИЗАТОРАМ ПОД ВЫКУП В БАР!!!**

Военные, Монолит - сдают подписанные гранаты куратору группировки (выстрелы ко всем типам гранатометов, мины, ручные гранаты).

Гранаты и Пиротехнические мины допускаются в следующих случаях:

* Мощность заряда гранаты должна быть не выше 6 корсара (РГС-6 и аналоги).
* Мощность заряда мины должна быть не выше 6 корсара (МЭС и аналоги).

**Игрокам запрещается:**

**ЗАПРЕЩАЕТСЯ ТРОГАТЬ КВЕСТОВУЮ ПИРОТЕХНИКУ с пометкой "Взрывоопасно"!!!**

* Активировать дистанционно пиротехнику вне зоны видимости (взрыв «по-сомалийски», т.е. нужно контролировать чтоб возле мины не было чьё-то лицо и т.п.).
* Маскировать мины и растяжки предметами и материалами способными воспламениться, дать острые осколки или вредную пыль (стекловата и т.п.).
* Обезвреживать мины и растяжки которые ставили не вы.
* Подбирать активированную пиротехнику с земли, чтобы откинуть.
* Использовать любые дымы.
* Использовать КОНТАКТНЫЕ таги (которые взрываются при столкновении с препятствием, а не по таймеру).
* Просто петарды и "Пугачи" запрещены (если иное не предусмотрено сценарием выполняемых квестов)

**Внимание!
Подствольники с вышибными зарядами (ТАГ) поражают по общим правилам гранат. (СТРЕЛЬБА В УПОР ЗАПРЕЩЕНА!)**

### **УСЛОВНО ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ**

* Как условно холодное оружие допускаются ножи тренировочные из мягкой резины или пенистых материалов – ЛАРП до 30 см с рукоятью, каждое такое оружие должно пройти проверку и получить допуск до начала игры на регистрации, Организаторы оставляют за собой право не допустить к игре оружие, которое, по их мнению, травмоопасно.
* Запрещено метать тренировочные ножи.
* Запрещается наносить колющие удары. (Только скользящие!)

## **ИГРОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ**

К игровому оборудованию относятся любые предметы и электроника, элементы антуража локаций и т.д.

* **Запрещено** ломать и растаскивать, а так-же увозить домой любое оборудование или игровой стафф, принадлежащее оргсоставу.
* **Запрещено** отвинчивать болты/гайки/саморезы и пр. Такие предметы/оборудование **запрещено** перемещать и разбирать.

### **АНОМАЛИИ И ЗАЩИТА ОТ НИХ**

Аномалия - образования неизвестной природы, появившиеся в зоне после второй катастрофы. Представляют большую опасность для здоровья любого живого существа, но образуют артефакты. Для определения поблизости аномалий существует спец-прибор – ПДА.

**Защита от аномалий:**

1. Чип “Костюм”.
Вставляется в ПДА и добавляет защиту от аномалий и радиации. Использовать можно **только при наличии** антуража соответствующего костюма. Например, чип «комбинезон Сева» не может использовать игрок в куртке новичка. Так же чипы «Костюм» постепенно ломаются под воздействием аномалий, и их защита ухудшается. Их нужно ремонтировать.
2. Также возможно улучшение костюмов, в т.ч. различными модулями. Вся информация об этом находится у техника от организаторов.

### **ВЫВОД РАДИАЦИИ / ЛЕЧЕНИЕ:**

* все чипы в аптечках АИ-2, которые вы можете найти свободно на игре, одноразовые!
* одноразовые чипы активируются автоматически при подключении к ПДА.
* после использования таких чипов, их необходимо сдать в БАР за вознаграждение.
* многоразовые чипы с антирадом, аптечками, костюмами будут находиться только у соответствующих НПС.

Для самостоятельного использования вам будут доступны два вида чипов (В аптечке АИ-2):

* КРАСНЫЙ – антирад
* БЕЛЫЙ – аптечка

**АРТЕФАКТЫ**

* Артефакты и любые аномальные образования переносятся **только по 1 шт**, в одном контейнере.
* Аномальные образования **запрещено брать в руки**.
* **ЗАПРЕЩЕНО СУВЕНИРИТЬ** имущество проекта, и намеренно увозить домой без согласия организаторов.
* **Запрещено ломать и разрушать** целостность артефактов и аномальных образований, если того не требует задание от организаторов или НПСов.

## **ИГРОВАЯ МЕХАНИКА**

### **БОЕКОМПЛЕКТЫ**

На нашей игре устроена следующая система распределения боекомплекта между игроками:

* **СТАЛКЕРЫ-ОДИНОЧКИ** могут стрелять и изымать только шары от организаторов (цветные). **Белые шары изымать у убитых представителей других группировок запрещено!!!**
* **БАНДИТЫ** могут стрелять цветными шарами от организаторов и СВОИМИ белыми шарами, которые подписываются и сдаются организаторам в БАР, где будут обмениваться на цветные шары от организаторов. Бандиты могут изымать только цветные шары от организаторов. **Белые шары изымать у убитых представителей других группировок запрещено!!!**

**ОБМЕН ЦВЕТНЫХ ШАРОВ НА БЕЛЫЕ ВОЗМОЖЕН ТОЛЬКО В БАРе-Прачечной!**

* **ВОЕННЫЕ, ВОЕННЫЕ СТАЛКЕРЫ** используют только свои (белые) шары! Военные подписывают и сдают свои шары куратору группировки,который ограниченно выдает боезапас после выполнения миссий/рейдов.

**ВОЕННЫЕ ИМЕЮТ ПРАВО ИЗЫМАТЬ ШАРЫ ЛЮБОГО ЦВЕТА!**

* **МОНОЛИТ** используют только свои (белые) шары! Монолитовцы подписывают и сдают свои шары куратору группировки, который ограниченно выдает боезапас после выполнения миссий/рейдов.
* **ГРЕХ** используют только свои (белые) шары! Грешники подписывают и сдают свои шары куратору группировки, который ограниченно выдает боезапас после выполнения миссий/рейдов.
* **ДОЛГ, СВОБОДА, НАЕМНИКИ, ЧИСТОЕ НЕБО** используют только свои (белые) шары!

**Каждая группировка подписывает свой пакет шаров и сдает ее организаторам в БАР либо на свой СКЛАД БОЕЗАПАСА на базе, откуда будут выкупать шары по игровому курсу, либо получать по квоте. Цветные шары у убитых сталкеров и бандитов изымать запрещено!!!**

### **ВСТУПЛЕНИЕ В ГРУППИРОВКУ**

* Новобранец или любой игрок, кто желает вступить в какую-либо группировку, присутствующую на игре обязан пройти собеседование с главой группировки (или назначенным «ЛПР» от главы группировки). Вступление в группировку подтверждается РЕШЕНИЕМ главы группировки или назначенным ЛПР. Группировка в праве отказать кандидату.
* Запрещено использовать дресс-код любой присутствующей на игре группировки не имея статуса бойца данной группировки.

### **ПЕРЕЧЕНЬ ИЗЫМАЕМЫХ ИГРОВЫХ ПРЕДМЕТОВ С ИГРОКОВ**

* продукты питания
* сигареты (не более 50%), если осталась последняя – не изымается
* бинты
* артефакты
* аптечки игровые
* квестовые предметы (если они не промаркированы наклейкой «только для Свободы», «только по квесту ХХХ» и т.п. – т.е. не предназначаются для вас или вашей группировки)
* игровые деньги
* вода
* пиротехника: гранаты, таги
* иные игровые ценности, введённые организаторами и/или возникшие в процессе игры
* шары изымаются согласно п. [Боекомплекты](#_kcqxeq6ri09e) (см. выше)!

### **ПЕРЕЧЕНЬ НЕ ИЗЫМАЕМЫХ ПРЕДМЕТОВ**

* чипы установленные в ПДА.
* личные «пожизнёвые» аптечки (Такие же аптечки АИ-2, но помеченные как личные).
* средства спасения и подачи аварийных сигналов.
* продукты питания необходимые по показаниям здоровья.
* привода.
* личные ножи (игровые) и инструменты (антураж).
* элементы личного антуража, в том числе личные контейнеры, не промаркированные «игровой предмет».
* мины, шелы, гильзы, клейморы (игрок вправе потребовать разрядить на месте, обыскиваемый не вправе отказать).
* квестовые предметы и игровые ценности помеченные «только для ХХХ», «только по квесту ХХХ» если вы не относитесь к этим ХХХ или не взяли квест ХХХ.
* Паспорт игрока (паспорт выданный игроку на время игры).
* Перки полученные в ходе игры.

Рекомендуется хранить личные не изымаемые предметы в отдельном пакете, промаркированном надписью/наклейкой «НЕ ИГРОВОЕ» - так ваши личные вещи не заберут по ошибке мародёры.

### **ИГРОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ И МАНИПУЛЯЦИИ С НИМИ**

**Все игровые предметы от организаторов отмечены наклейками с логотипом проекта:**

* “квестовый предмет” - такие предметы **ЗАПРЕЩЕНО** продавать, перепрятывать и переносить, если нет квеста на конкретный предмет.
* “предмет для продажи” - такие предметы **МОЖНО** продавать, менять.

Локации от организаторов (лаборатории,хранилища) облагорожены различными предметами только для антуража и наполнения локации. Такие предметы (без наклеек с логотипом) **ЗАПРЕЩЕНО** продавать/брать/перемещать с локации.

Различные предметы вне квестовых локаций могут быть привезены другими игроками для сторонних квестов. Если предмет не подписан - **можно** попробовать его продать.

**Если подписан, а у вас нет задания на этот предмет (на это название квеста) - предмет нельзя трогать!**

Если на предметах отсутствует маркировка с логотипом проекта, то предмет игровой ценности может не представлять для НПС организаторов. К перемещению с локаций **не допускается** т.к. скорее всего является элементом антуража игровой локации.

**ТОЛЬКО НПС ОТ ОРГАНИЗАТОРОВ может дать вам квест/задание на маркированный логотипом проекта предмет.**

**НИКТО НЕ МОЖЕТ дать вам квест/задание на отвинчивание или разбор какого-либо оборудования или предметов.**

**ПАСПОРТ ИГРОКА и «ПЕРКИ»**

**Паспорт игрока**

Каждый игрок, находящийся на игровой территории обязан иметь при себе «ПАСПОРТ ИГРОКА» выданный ему организаторами на старте игры.

Ответственность за сохранность и потребный вид ПАСПОРТА ИГРОКА на момент игры, полностью лежит на совести игрока. При физической утрате паспорта, либо приходе в негодность, игрок обязан (по игре!) восстановить паспорт. При этом НПСы в праве отказать во взаимодействии с игроком не имеющим паспорта игрока.

* Игрок обязан предоставить свой паспорт любому НПСу/аниматору/организатору при первом требовании.
* Только действующие НПСы/аниматоры/организаторы в праве вносить метки в паспорт игрока.
* Игрокам запрещено самим вносить в паспорт какие-либо метки.

**Перки**

ПЕРК – карточка дающая обладателю определенные плюсы или возможности. На обратной стороне перка написаны характеристики перка и условия использования. Использовать перк можно только по назначению указанному на обратной стороне. Перк невозможно купить. Перк можно только заработать или в крайнем случае найти на скрытых сюжетных локациях.

* Один перк – рассчитан на одного человека (ИСКЛЮЧЕНИЕ - если сам перк не дает возможности использовать его и на других людей)
* Передавать/сдавать/продавать перк другим игрокам запрещено. Перк является достижением конкретного человека и не может перейти каким-либо образом во владение другим участникам игры.
* Если перк имеет «Сгораемость», то перк необходимо сдать при использовании ближайшему ключевому НПСу или организатору.
* Перки сдаются после игры организаторам. Организаторами в свою очередь фиксируется право владения перками за конкретным игроком на последующие игры.
* Организаторы в праве лишить участника права на владение перка как во время игры, так и в период межсезонья (На усмотрение организаторов).

### **ТЕХНИКА НА ПОЛИГОНЕ И ЕЁ ПОРАЖЕНИЕ**

Участие любой техники в игре согласуется с организаторами.

* В случае если вы готовы задействовать личную технику на игре, только вы сами несете ответственность за сохранность и эффективность использования вашей техники.
* Регистрационные номера на время игры необходимо снимать, либо допускаются советские образцы номеров.
* Передвижение техники допускается строго по дорогам.
* Скорость движения: Не выше 20км/ч по дорогам с асфальтовым покрытием и не более 7 км/ч по грунтовым дорогам.

**ПОРАЖЕНИЕ ТЕХНИКИ:**

* При подрыве 2х гранат в радиусе действия 3 метров от техники.
* При попадании ТАГов в кол-ве 2х штук по технике.

Полным подрывом техники засчитывается два подрыва/попадания в течение 2 минут по технике.

Интервал между попаданиями более 2х минут обнуляет целостность техники.

* Водитель и пассажиры не убиваются пока находятся в технике, и пока техника цела.
* При подрыве техники весь экипаж машины обязан эвакуироваться в течение 30 секунд. В противном случае все кто ехал в транспорте – погибли. В случае с квадроциклом - весь экипаж при поражении техники считается убитым.
* Техника после подрыва остаётся на месте не менее 30 минут. После чего уезжает на базу к группировке владельца техники (на аварийке) и сразу же восстанавливается.
* Захват техники другими группировками и т.д. запрещен.

**РАНЕНИЯ**

* При попадании одним шаром, или ножом в любую часть тела, игрок считается **раненым**. Второе попадание любым способом приводит к **смерти**. (см. пункт [Игровая смерть](#_g7ewfx9fo4pk))
* При ранении прекращаются все боевые действия. Игрок падает/присаживается на землю и отыгрывает ранение - крики, стоны. Игрок **НЕ** ведет никаких боевых действий, Пока он не перевяжется - **НЕ** может лутать и стрелять.
* Место ранения необходимо заметно перебинтовать. Раненый может перебинтоваться сам или попросить товарища.
* Если бинта нет, то по истечению 5 минут Игрок считается погибшим от “потери крови”. Необходимо активировать в меню ПДА Луч режим самоубийства.

### **ИГРОВАЯ СМЕРТЬ (Мертвяк)**

При любой смерти необходимо:

* Находится на месте 2 минуты для возможности произвести обыск тела.
* После истечения 2 минут, проследовать в МОРГ/ГОСПИТАЛЬ (он же мертвяк), выбрав в меню и активировав на ПДА ЛУЧ функцию “суицид”, отыгрывая зомбированного с красной тряпкой/красным фонарем.
* **Запрещено** вести совместные пожизневые/игровые обсуждения пока идете на мертвяк.
* **В ЛОКАЦИИ МОРГ ЗАПРЕЩЕНО ВЕСТИ ЛЮБЫЕ ДИАЛОГИ! Необходимо строго выполнять все требования и указания главы МОРГа.**

Время мертвяка от 30 минут.

**Есть два вида смерти:**

* **ИГРОВАЯ СМЕРТЬ** наступает:
	+ Вторичное попадание шара или вторичное касание ножом в любую часть тела раненого приводит к смерти.
	+ Поражение пиротехникой на расстоянии ближе 3 метров (исключением является экзоскелет).
	+ Смерть от аномалий и радиации автоматически фиксируется на ПДА «Луч».
	+ Монстры убивают согласно п. «Монстры».
	+ «СМЕРТЬ ИГРОКА» - игрок попадает в главный ГОСПИТАЛЬ. При такой смерти, у игрока сохраняются все игровые достижения, информация, деньги и пр. что не изъяли при обыске тела.
* **СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА**.
Это согласованное с оргами и вплетенное в сюжет событие, на которое согласен сам игрок, или выдали одобрение организаторы. Никто и ничто не может уничтожить персонажа без согласия на это самого персонажа или организаторов. В данном случае все достижения, долги, квенты обнуляются.

**ВЗЯТИЕ ПОД СТРАЖУ (Задержание/Оглушение)**

Осуществляется путем взятия на прицел одного игрока или группы игроков (осуществляется угроза смерти). Взявший под стражу **может** потребовать сложить оружие и выполнять его требования. Игрок которому угрожают **имеет право** не выполнять требования, но тогда возможен расстрел.

**Пленение:**

* Пленение может быть осуществлено путем наставления оружия и последующим прикосновением к плечу рукой, и командой «Ты взят в плен/задержан».
* Будучи связанным, игрок считается плененным.
* Один игрок **может** пленить только одного игрока. (**Исключение ВОЕННЫЕ!**)
* Связывание пленного, происходит с помощью изоленты, руки могут быть связаны **только** перед туловищем (любые другие средства фиксации **запрещены**). Связывание рук не должно причинять дискомфорта игроку, которого связали. Связанный игрок **должен иметь возможность** самостоятельно освободиться в случае внезапного падения, (на руки накидывается изолента в 1,5-2 оборота **БЕЗ УЗЛА**).

**\* Если Игрок не хочет, чтобы его связывали физически, он признает себя условно связанным и отыгрывает соответственно.**

**Плен:**

* Плен может длиться **не более 30-ти минут** (по обоюдному согласию плен может длиться дольше). По истечению времени, если пленного не отпустили и не дали бежать, автоматически наступает **смерть**.
* Если по истечению времени пленения, пленного отпускают, пленители (вся группировка считается пленителем) не имеют права повторно брать его под стражу, пленять и оглушать **в течении 10 минут**.
* Плененному игроку можно передать игровое оружие другим игрокам с целью уничтожения пленителя и освобождения.
* Допускается условное насилие (имитация) по отношению к пленному и моральное давление.
* Реальное причинение боли **КАТЕГОРИЧЕСКИ** не допускаетсяи влечет бан.
* Если у пленного не изъяли оружие, то пленный имеет право воспользоваться им. И развязать себя или другого пленного “ножом”.

**Оглушение:**

* Оглушением считается имитация удара или касание шеи игрока рукой, со словами "Оглушен".
* Человек считается оглушенным на **2 минуты**. Игрок должен упасть на пол, или сесть на корточки (если под ногами грязно), и имитировать потерю самообладания.
* Оглушенный человек не может говорить, вести огонь, и пр.

**ВАЖНО!
Таким способом невозможно оглушить ЭКЗОСКЕЛЕТ, ТБК, а так-же монстров.**

Пленный Игрок **не имеет права** освободить себя самостоятельно, если у него нету/изъят ножа.

**Освобождение из плена:**

* Побег можно совершить если плененный оставлен **более чем на 5 минут** без охраны или не заперт.
* Игрок считается свободным от плена в случае смерти пленителя по окончанию эпизода, если его повторно не пленили другие игроки в этом эпизоде.
* Неудачный побег с возвратом в плен **в течение 5 минут** считается одним пленением (время плена не обнуляется).

### **ОБЫСК**

Процесс обыска может быть двух видов по согласованию сторон, тип обыска выбирает обыскиваемый:

**Виды обыска:**

1. **Игровой**.
Обыскивающий говорит и указывает на место, которое обыскивает (пример: «покажи, что у тебя в левом нагрудном кармане»). Обыскиваемый обязан выложить все предметы, находящиеся в указанном месте. Фраза «изъято всё» **не может** быть использована, только указание на конкретное место, содержимое которого игрок должен добровольно предъявить обыскивающему.
2. **Реальный**.
Игрока обыскивают реально, с выворачиванием всех карманов и т.д. если при таком обыске чего-то не находят, то это проблема обыскивающего.

### **ДОПРОС/ПЫТКИ**

Если пленный не хочет добровольно отвечать на вопросы, к нему могут быть применены игровые пытки.

* Пытка проводятся по принципу соревнования с палачом: гляделки, игра в карты, кубики, подтягивания и другие по договоренности сторон.
* Всей пыткой считается одно выбранное соревнование.
* Допускается условное насилие (имитация) по отношению к допрашиваемому и моральное давление.

**Результаты пыток:**

* Если игрок отказывается от предложенных пыток - он считается не выдержавшим пытки и **обязан** правдиво и развернуто ответить на **3 вопроса** (Но вопрос должен быть поставлен так чтобы пленный отвечал только **ДА/НЕТ**).
* Игрок проигрывает палачу – он считается не выдержавшим пытку и **обязан** развернуто ответить на **5 вопросов**. На 3 необходимо ответь правду, на любых 2 имеет право солгать.
* Игрок выигрывает у палача – считается выдержавшим пытку, и не обязан отвечать на вопросы.
* Повторное применение пыток за одно пленение игрока только по обоюдному согласию.
* Проведение пыток может сопровождаться отыгрышем пыточных действий по обоюдному согласию.

### **АДЕПТ МОНОЛИТА**

Игрокам которые попали к монолиту **необходимо** выполнять и отыгрывать всё сказанное ему представителями монолита в **ОБЯЗАТЕЛЬНОМ ПОРЯДКЕ**. Если говорят, что игрок адепт - значит игрок адепт. Если дают задание - необходимо отложить все свои квесты и приступить **незамедлительно** к задачам адепта. Время для выполнения задания адепта ограничено. Ваша последующая игра зависит от успешности и быстроты исполнения роли адепта.

Проще говоря, соблюдаем простые тезисы:

1. **Адепт беспрекословно подчиняется группировке «Монолит»**
2. **Адепт получает задание от бойцов «Монолита». Оно становится первостепенной задачей для выполнения**
3. **Адепт не может причинить вред никоим образом бойцам «Монолита»**
4. **Адепт помнит свою игровую жизнь до обращения. Все его отношения (дружба, вражда) с другими игроками сохраняется.**
5. **Адепт не может рассказывать/намекать о том, что его сделали адептом другим игрокам.**

**Всех адептов и излечившихся учитывают и записывают.**

**Игрок перестает быть адептом только после специальной процедуры «форматирования» мозга у монолита (или ученых от организаторов, только НПС). Игровая смерть игрока не избавляет от служения Монолиту.**

**ГРУППИРОВКА «ГРЕХ»**

Полубезумные сталкеры, имеют базу-храм со скрытым расположением, которая обозначена флагом или надписями «ГРЕХ».

С группировкой возможно сотрудничество. За пределами базы членов группировки можно убить, однако они невосприимчивы к радиации.

### **ВЫБРОС**

Выброс - это мощный всплеск радиоактивной, аномальной и псионической активности, в период которого уничтожается все живое на открытых участках зоны.

* За некоторое время до выброса будет дано оповещение на частоте БАРа/Прачечной.
* Точного отрезка времени от оповещения до момента выброса нет.
* Момент выброса будет обозначен подрывом салюта. (Все кто в этот момент на открытой местности – на ПДА совершают «Суицид» и отправляются в мертвяк изображая зомбированных.
* Окончание выброса происходит **через 40 минут**, и оповещением по общему каналу БАРа/Прачечной.

**В ночное время в период с 04:00 до 08:00 утра, наступает ГЛОБАЛЬНЫЙ ВЫБРОС. У вас есть выбор, ночевать на локациях либо отправится в жилой лагерь на ночлег. Игра на это время приостанавливается.**

Любая база группировки считается защищенной от выброса. На каждой базе есть **5** дополнительных мест помимо ее членов группировки. БАР/Прачечная – укрытие от выброса с **неограниченным** количеством мест.

## **ЛОКАЦИИ**

### **ИГРОВЫЕ БАЗЫ/ЛОКАЦИИ**

На многих локациях нет столовой посуды, но есть возможность получить воду, чай, еду - поэтому **необходимо** брать с собой личную посуду (кружку, ложку, миску).

**База - территория расположения группировки (локация).**

На БАЗЕ допускается строительство защитных сооружений и укреплений внешне не нарушающих игровой ЛОР и АНТУРАЖ игры. **На игровых локациях запрещено перекрывать/баррикадировать проходы предусмотренные планировкой строения** (исключение – ЛОКАЦИИ НПС). **Перекрывать/закрывать двери/проходы для свободного передвижения человека запрещается.**

* ТОРГОВАЯ ТОЧКА/БАР группировки на базе - разрешается оборудовать и оснастить силами игроков группировки “по желанию”, для получения дополнительного игрового заработка, антуража и престижа группировки.
	+ Торговую точку необходимо построить “антуражно”, внешне соответствующую стилю вселенной “СТАЛКЕР”.
	+ Торговую точку разрешается грабить.
	+ Для торговой точки необходим ящик с замком, только для хранения пищевых товаров торговой точки.
	+ Запрещено класть в ящик другие предметы.
	+ Запрещено класть в ящик личные продукты бойцов.
	+ Если ящик закрыт на ключ - товары в ящике нельзя воровать.
	+ Если ящик не закрыт на ключ - разрешается воровство товаров в ящике.
	+ Ящик торговой точки **ЗАПРЕЩЕНО** переносить из торговой точки.
	+ Ключ от ящика должен находиться только у “торговца” группировки.
* МЕДПУНКТ группировки на базе - разрешается оборудовать и оснастить силами игроков группировки “по желанию”, для получения дополнительного игрового заработка, антуража и лечения бойцов группировки от игровых ранений (снятие бинта после ранения).
Ранения считаются вылеченными (снятие бинта), когда медик совершил имитацию лечения (имитацию уколов, принятия лекарств и пр.), а игрок просидел в медпункте не менее 10 минут.

**МЕДПУНКТ НЕ ЛЕЧИТ ИГРОВЫЕ БОЛЕЗНИ** (ветрянка, заражения и пр.)

* + Медпункт необходимо построить “антуражно”, внешне соответствующим стилю вселенной “СТАЛКЕР”.
	+ Медпункт разрешается грабить.
	+ Для медпункта необходим ящик с замком, только для хранения бинтов и аптечек.
	+ Запрещено класть в ящик другие предметы.
	+ Если ящик закрыт на ключ - бинты и аптечки в ящике нельзя воровать.
	+ Если ящик не закрыт на ключ - разрешается воровство бинтов и аптечек в ящике.
	+ Ящик медпункта **ЗАПРЕЩЕНО** переносить из медпункта.
	+ Ключ от ящика должен находиться только у “медика” группировки.
* АРСЕНАЛ (СКЛАД БОЕЗАПАСА) группировки на базе - разрешается оборудовать и оснастить силами игроков группировки “по желанию”, для получения дополнительного игрового заработка, антуража и престижа группировки.
	+ Арсенал необходимо построить “антуражно”, внешне соответствующую стилю вселенной “СТАЛКЕР”.
	+ Арсенал разрешается грабить (только шары, карты дозарядки, гранаты).
	+ Для арсенала необходим ящик с замком, только для хранения пищевых товаров торговой точки.
	+ Запрещено класть в ящик другие предметы.
	+ Запрещено класть в ящик посторонние личные предметы бойцов.
	+ Если ящик закрыт на ключ - предметы в ящике нельзя воровать.
	+ Если ящик не закрыт на ключ - разрешается воровство предметов в ящике.
	+ Ящик арсенала **ЗАПРЕЩЕНО** выносить с границ БАЗЫ.
* Ключ от ящика должен находиться только у “Прапорщика” группировки.

**ВАЖНО!**

* Строительство базы должно быть завершено **до 18:00 в пятницу** перед игрой по Самарскому времени. После все обязаны покинуть территорию полигона. Нахождение на территории после указанного времени, только по согласованию с гл. организатором.
* Организатор оставляет за собой право потребовать разобрать некоторые части баррикад, конструкций или сооружений.
* Все материалы для строительства баз согласовываются с организаторами (Запрещается растаскивать материалы с других игровых локаций и строений).
* Разрушать возведённые постройки не допускается.
* Все замки и запорные устройства взламывать запрещено. **Кодовые замки методом подбора вскрывать запрещено!**

### **ПОЖИЗНЕВАЯ (не игровая) ЗОНА**

**Пожизневых зон на игре нет. Поэтому на базах и в палатках очки снимать нельзя!** Все палатки, стоящие в игровой зоне, и вещи, хранимые в них, автоматические вводятся в игру, в них могут залезть другие игроки, обыскать их, и, если захотят, даже лечь в них спать (исключения локации НПС). И если вы приезжаете на игру Вы с этим **автоматически согласны**!!! Исключение составляют лекарства, полагающиеся по состоянию здоровья, телефоны.

### **ШТУРМ (захват) ЛОКАЦИИ/БАЗЫ**

Любая база может быть атакована при помощи квестового оборудования с различным вредоносным излучением (ПСИ ретранслятор, химическое загрязнение, радиоактивный очаг). При малейших признаках излучения на территории базы - лучше эвакуироваться из опасного места. Очистить от подобного излучения базу можно только с помощью НПС.

1. **Локация «ПРАЧЕЧНАЯ» - ЗЕЛЕНАЯ ЗОНА!**
* Запрещено использовать любое условного огнестрельное оружие, нельзя бросать внутрь здания пиротехнические изделия и стрелять внутрь.
* Начало зеленой зоны ПРАЧЕЧНОЙ строго с порога здания. Территория вокруг здания - опасная зона.
* Засады у прачечной, перестрелки у прачечной – дурной тон и могут повлечь «минус в карму».
* Монстра может кошмарить и гнать Вас прямо до дверей прачечной.
1. **Локации «Лаборатории» (Любые подземные локации) - ЗЕЛЕНЫЕ ЗОНЫ!**
* Запрещено использовать любое условного огнестрельное оружие, нельзя бросать внутрь здания пиротехнические изделия и стрелять внутрь. (Присутствуют хрупкие предметы антуража и стеклянная лабораторная посуда).
1. **Локация «Опорный пункт Сидоровича» - ЗЕЛЕНАЯ ЗОНА!**
* Граница зеленой зоны – ограда лагеря Сидоровича.
* Запрещено использовать любое условного огнестрельное оружие, нельзя бросать внутрь локации пиротехнические изделия и стрелять внутрь.
1. **Локация «Лагерь ученых» - ЗЕЛЕНАЯ ЗОНА!**
* Граница зеленой зоны - порог здания.
* Запрещено использовать любое условного огнестрельное оружие, нельзя бросать внутрь здания пиротехнические изделия и стрелять внутрь. (Присутствуют хрупкие предметы антуража и стеклянная лабораторная посуда).
* Монстры в "Лабораторию ученых" доставляются в обездвиженном виде.
1. **Локация «Хата Султана» - ЗЕЛЕНАЯ ЗОНА!**
* Граница зеленой зоны - порог комнаты в которой живет Султан.
* Запрещено использовать любое условного огнестрельное оружие, нельзя бросать внутрь здания пиротехнические изделия и стрелять внутрь.
1. **МОРГ, ГОСПИТАЛЬ / МЕРТВЯК - ЗЕЛЕНАЯ ЗОНА!**
* Граница зеленой зоны - все внутренние локации здания насосной станции.
1. **Локация «Храм Греха» - ЗЕЛЕНАЯ ЗОНА!**
* Граница зеленой зоны - внутренние помещения здания.
* Запрещено использовать любое условного огнестрельное оружие, нельзя бросать внутрь здания пиротехнические изделия и стрелять внутрь.

**На всех зеленых зонах возможны ДАНЖИ от организаторов! А так-же возможно использование условно холодного оружия соответствующего – п. Холодное оружие. Остальные локации являются игровыми и штурмуемыми по общим правилам, на весь период игры!**

### **ИГРОВЫЕ КВЕСТОВЫЕ ЛОКАЦИИ**

Попадая на игровую/квестовую локацию, относитесь к увиденному вами имуществу, оборудованию, электронике бережно. Все это сделано руками одного человека, который потратил на ее создание огромнейшее количество времени и средств. Создавал он все это оборудование для того чтобы ваша игра была ярче и приятнее.

**ВАЖНО!!!
На некоторых игровых локациях имеются "инструкции", для нахождения в данных помещениях или местности необходимо в точности следовать этим инструкциям.**

**На локациях установлено видеонаблюдение.**

### **КЛАССЫ ОПАСНОСТИ ПОМЕЩЕНИЙ (могут быть реализованы на игре)**

На локациях могут присутствовать указатели/инструкции "класса опасности" радиационной/биологической.

**Всего три класса опасности:**

* КЛАСС ОПАСНОСТИ 1 – Для входа на локацию необходимо надеть минимум респиратор.
* КЛАСС ОПАСНОСТИ 2 - Для входа на локацию необходимо надеть минимум полнолицевой противогаз с фильтром.
* КЛАСС ОПАСНОСТИ 3 - Для входа на локацию необходимо надеть минимум полнолицевой противогаз с фильтром и белый защитный комбинезон. Также возможен доступ на локацию игроков в костюмах сева, ссп-99,л-1,озк в полном комплекте.

**Какой-то из описанных элементов не одет - вы погибли.**

**КОСТЮМЫ**

### **ПЕРЕОДЕВАНИЕ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ**

Вы можете создать кроме основного костюма, любой дополнительный костюм, соответствующий миру сталкер и удовлетворяющий правилам по антуражу игры. И переодеться в него в любое время с целью маскировки, дезинформации, шпионажа или диверсии. Подобные костюмы должны пройти фотодопуск у мастера по антуражу в личной переписке.

### **ПКСы**

ПКС - специальный контейнер, для переноски и хранения артефактов. Данный контейнер, изготавливается игроком, является элементом личного антуража и не отчуждаем.

**Один игрок может нести 1 ПКС.** Исключение – оператор экзоскелета. Экзоскелет может нести 3 ПКСа.

**ВАЖНО!
Помимо артефактов, в ПКС необходимо переносить и КВЕСТОВЫЕ АМПУЛЫ.**

Количество переносимых в одном контейнере артефактов - **1 шт**. или **КВЕСТОВАЯ АМПУЛА – 1 шт.**

Игрок без контейнера не имеет права переносить артефакты, квестовые ампулы с веществом, если не использует иных КВЕСТОВЫХ предметов приспособленных для этого.

**Внимание!
Все артефакты на проекте имеют диаметр не более 110 мм. В контейнер меньшего диаметра артефакты могут не поместиться.**

### **ЭКЗОСКЕЛЕТ**

Экзоскелет – не может бегать, не может прыгать, не может принимать положения: лежа, сидя. Не может преодолевать препятствие, через которое не может перешагнуть. Способен подниматься по лестнице, по которой может самостоятельно шагать. Способен переносить пулемет самостоятельно и стрелять на ходу.

**Экзоскелет должен носить шлем**: если экзоскелет снимает шлем, то он перестает быть экзоскелетом и поражается по правилам обычного игрока.

Каждый экзоскелет должен быть оснащён спинным «энергомодулем» - электронной мишенью со счётчиком попаданий (оснащается владельцем костюма).

**Каждая группировка может иметь максимум два экзоскелета.**

**Поражение экзоскелета:**

* Стрелковое оружие – 15 попаданий в энергомодуль (Тарелку на спине).
* Гранаты/гранатометы – 2 попадания в радиусе 3 м (1ая граната оглушает на 10 секунд).
* Нож – 1 (скользящий!) удар в незащищенный бронепластинами участок тела.

**Запрещено стрелять из РПГ/подствольников непосредственно в человека в экзоскелете!**

### **ТБК**

ТБК - Тяжелый БронеКостюм - поражается в бронепластину (Тарелка НИИ Игропром) расположенную спереди (Допускается ЗААНТУРАЖИТЬ тарелку с сохранением функциональности).

**Оператору ТБК запрещено закрывать бронепластину** предметами, препятствующими попаданию по ней. ТБК должен носить шлем и защиту лица в виде респиратора: Если ТБК снимает шлем/респиратор, то он перестает быть оператором ТБК и поражается по правилам обычного игрока.

**Каждая группировка может иметь максимум три ТБК.**

**Поражение ТБК:**

* Стрелковое оружие – 3 попадания в энергомодуль (Тарелка спереди).
* Гранаты/гранатометы – 1 попадания в радиусе 3 м
* Нож – 1 (скользящий!) удар в незащищенный бронепластинами участок тела.

**Запрещено стрелять из РПГ/подствольников непосредственно в человека в ТБК!**

## **МУТАНТЫ**

* Любой мутант (аниматор) является младшим игротехом, который имеет полномочия рассудить спорную ситуацию, касающуюся взаимодействий с монстрами. В спорных моментах через них можно вызвать организаторов проекта.
* Команды и вводные аниматора выполняются всеми игроками без исключений.
* При невыполнении требований аниматор в праве вынести игроку предупреждение и отправить в мертвяк на штрафное время (от 1 часа)
* Запрещено наносить колющие удары в монстров (только скользящие).
* Запрещено срезать с масок и костюмов элементы антуража в качестве трофеев.
* Запрещено вести автоматический огонь из условно огнестрельного оружия.
* Запрещено вести огонь ТАГами, стрелами и всего что заряжено в подствольные гранатометы/минометы будь то дробовые выстрелы и прочие. Нарушение данных запретов - бан до конца игры.

### **КРОВОСОС**

**Поражает:**

* Любой игрок – 2 касания.
* Оператор ТБК – 4 касания.
* Оператор ЭКЗОСКЕЛЕТА – 6 касаний.

**Поражается:**

* Дробовик – 6 выстрелов.
* Гранаты – 2 шт в радиусе 3 метров.
* Нож – 3 скользящих удара в корпус. Удары по конечностям урона не наносят.
* ГАУСС – 1 выстрел.

**Бонусы:** При убийстве холодным оружием есть шанс получить трофей.

### **ИЗЛОМ**

**Поражает:**

* Любой игрок – 1 касание.
* Оператор ТБК – 1 касания шок. +1 касание смерть.
* Оператор ЭКЗОСКЛЕЕТА – 1 касания шок. +2 касание смерть.
* **Поражается:**Дробовик – 4 выстрелов.
* Гранаты – 2 шт в радиусе 3 метров.
* Нож – 3 скользящих удара в корпус. Удары по гипертрофированной конечности урона не наносят .
* ГАУСС – 1 выстрел.

**Бонус:** При удачном взаимодействии можно получить ценную вещь/информацию.

### **БЮРЕР**

**Поражает:**

* Любой игрок – 1 попадание предметом/касание.
* Оператор ТБК – 1 попадание предметом/касание шок. +1 попадание предметом/касание смерть.
* Оператор ЭКЗОСКЛЕЕТА – 1 попадание предметом/касание шок. +2 попадание предметом/касание смерть.

**Поражается:**

* Дробовик – 4 выстрела.
* Гранаты – 2 шт в радиусе 3 метров.
* Нож – 3 скользящих удара в корпус. Удары по гипертрофированной конечности урона не наносят .
* ГАУСС – 1 выстрел.

**Бонус:** При атаке может бросить активированный кирпич. Имеет ценность у торговца.

### **КОНТРОЛЕР**

**Поражает:**

* 1 касание означает убийство (Тяжесть бронекостюма значения не имеет).
* Зомбирует через ПДА любого игрока. (Читать пункт «Зомбированные»)

**Поражается:**

* Дробовик – 4 выстрела.
* Гранаты – 2 шт в радиусе 3 метров.
* Нож – 3 скользящих удара в корпус.
* ГАУСС – 1 выстрел.

**Бонус**: При убийстве может скинуть интересный лут.

### **ЗОМБИРОВАННЫЕ**

На игре будут присутствовать два вида зомбированных игроков:

1. ЗОМБИРОВАННЫЕ С КРАСНОЙ ТРЯПКОЙ (фонаря) – это игроки которые погибли абсолютно по разному, и следуют до мертвяка в роли зомбированных дабы не ломать атмосферы игры. (Стрелять в таких зомбированных запрещено!).
2. ЗОМБИРОВАННЫЕ БЕЗ КРАСНОЙ ТРЯПКИ (фонаря) – эти опасные мутанты. Появляются в результате попадания под ПСИ излучение, или выполняют команды контролера.

**Поражает:**

* Имеющимся оружием (Ведет огонь не прицельно)

**Поражается:**

* Попадание по телу останавливает зомби на 10 секунд, и валит на землю. В течение этого времени (Пока зомби не встал), необходимо добить его ножом (1 удар).

**Бонус**: Можно попробовать облутать согласно правил обыска.

### **СНОРК**

**Поражает:**

* Любой игрок – 2 касания.
* Оператор ТБК – 4 касания.
* Оператор ЭКЗОСКЕЛЕТА – 6 касаний.

**Поражается:**

* Дробовик – 6 выстрелов.
* Гранаты – 2 шт в радиусе 3 метров.
* Нож – 3 скользящих удара в корпус. Удары по конечностям урона не наносят.
* ГАУСС – 1 выстрел.

**Бонусы:** При убийстве холодным оружием есть шанс получить трофей.

### **СЮЖЕТНЫЕ МОНСТРЫ (Прочие)**

**Поражает:**

* Любой игрок – 2 касания.
* Оператор ТБК – 4 касания.
* Оператор ЭКЗОСКЕЛЕТА – 6 касаний.

**Поражается:**

* Дробовик – 6 выстрелов.
* Гранаты – 2 шт в радиусе 3 метров.
* Нож – 3 скользящих удара в корпус. Удары по конечностям урона не наносят.
* ГАУСС – 1 выстрел.

**ВАЖНО!!!** Данные монстры не являются игротехническим персоналом, и не владеют полномочиями игротехов/организаторов.