

A.1 АНТУРАЖ НА ИГРЕ

Цель мастерской группы в вопросах антуража - добиться максимально соответствующего миру игры и узнаваемости, внешнего вида игровых персонажей. Каждая фракция должна четко выделяться на фоне других, а нефракционные персонажи должны подчеркивать свою индивидуальность и образ жизни на пустоши. На игру допущены ретро и ретро-футуристические модели оружия, соответствующие образцам этого вооружения из всех частей игры кроме Fallout: Brotherhood of Steel и Fallout: Tactics. Степень соответствия должна быть максимальной. Каждый случай должен быть заранее обговорен с МГ, иначе есть **риск не получить допуск** непосредственно на полигоне перед игрой.

A.2 Внешний вид персонажей, не имеющих четкой привязки к каноничным фракциям

A.2.1. Законники

Одежда: пыльники отличного от НКР цвета, звезды шерифа/маршала/помощника.

Броня: боевая или кожаная броня (средняя)

A.2.2. Жители пустоши

Одежда: поношенная, чаще неопрятная одежда стилистикой 50-60х годов 20го столетия, или же «новодел» имеющий в себе вид «ремесленного» производства.

Броня: кожаные вещи - легкая, кожаная броня (8мм+) - средняя, реже боевая или «крафтовая» броня - оба варианта относятся к средней.

A.3 Внешний вид фракций, подразумевающих строгий дресс-код и узнаваемость, являющихся военными организациями:

A.3.1. Братство Стали

Одежда: униформа целиком серого цвета (комбинезоны, штаны+китель и так далее), допустимы «вставки» оранжевого или красного оттенка. Для специалистов (медики, ремонтники, офицеры, скрипторы, пилоты) - кожаный (или под кожу) нагрудник с подсумками, у скриптора - возможен тренч с «научными» приборами, кожаная куртка «бомбер» - у пилотов. Рясы для писцов - малиновые, для старейшины - синяя.

Доспехи: классическая силовая броня моделей Т-45, Т-51, Т-60. Боевая броня из Fallout 4 различных модификаций в цветах фракции - средняя, разведброня - средняя.

A.3.2. Легион Цезаря

Одежда: черная или красная туника, красная рубаха/майка с короткими рукавами, черная юбка с или без красных лентами.

Броня: разведчика легиона, рекрута легиона, воина легиона, ветерана легиона, преторианца легиона, вексилария легиона - средние, броня центуриона легиона - тяжелая, броня легата легиона или броня 87го племени - силовая.

A.3.3. НКР

Одежда: для солдат соответствующая части игры New Vegas, униформа расцветки типа «хаки»/песочные оттенки, для рейнджеров - стиль «техасский рейнджер», для рейнджера-патрульного - возможны вариации с более темными оттенками одежды, рейнджер-ветеран подразумевает плащ и конкретный внешний вид.

Броня: бойца НКР - средняя, броня рейнджера-патрульного - средняя, броня рейнджера-ветерана - тяжелая (подразумевает полицейскую броню на теле, шлем с маской, защита рук и ног приветствуется), восстановленная силовая броня - тяжелая, броня «Сиерра» - силовая броня. Восстановленная силовая броня должна не иметь массивных плечей, иметь заметные знаки отличия НКР, опаленная силовая броня - должна иметь свой покрас и голову медведя вместо левого плеча.

A.3.4. Подрывники

Одежда: синяя куртка/китель портупеи с динамитными шашками, полосатая рубашка с буквами "NCRCF", брюки темных цветов (желательно серых) монотонные или полосатые, возможно ношение тюремной формы заключенного оранжевого цвета.

Броня: черный бронезилет с буквами "NCRCF" – средняя броня, возможен шлем с забралом черного цвета.

A.3.5. Рейдеры

Одежда: всевозможные поношенные обрывки одежды, одежда пригодная для долговременного выживания в пустоши имеющая неопрятный внешний вид, часто подчеркивающая индивидуальность и агрессивность персонажа.

Броня: вещи из плотной кожи - легкая броня, элементы доспехов «под сталь», крайне надежно и искусно сделанной кожаной брони (толщиной не менее 8мм) клепаной или с шипами - средняя броня, полная металлическая броня является тяжелой броней, силовая броня рейдеров должна иметь все визуальные элементы силовой брони и узнаваться как силовая броня, но допустимы различные конструкторские решения свойственные этой фракции.

A.3.6. Ши

Одежда: общий вид одежды Ши - стилистика «триад», синие рубахи, кожаные жилетки, кожаные «рокерские» перчатки, татуировки-«рукава», ученым допустимы белые халаты для работы в лабораториях. Допустимо использование элементов китайской униформы.

Доспехи: вариации кожаной – легкая броня, и боевой брони – средняя броня, в цветах фракции, нанесенным драконом по трафарету, стелс-броня (ее исподняя одежда может отличаться) – средняя броня.

A.3.7. Великие ханы

Одежда: синие джинсы или укороченный их вариант, меховые элементы декора, фракционная нашивка на спине.

Броня: кожаная жилетка (легкая броня) с кожаными набедренниками, своя вариация кожаной брони (средняя, если элементы 8+мм), вариации на тему брони папы хана/пост-апокалиптической версии исторической брони монголов - средняя.

Б.1 ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ (БОЕВКА)

Б.1.1. На игре обязательно ношение защитных очков, выдерживающих в упор выстрел из страйкбольного оружия при скорости шара 172 м/с и массе шара 0,2 г; Игрок, находящийся без защитных очков на игровой территории будет удален с игры! **Б.1.2.** На игре запрещено использование приемов рукопашного боя. Также запрещено преднамеренно в бою хватать противника за оружие или пытаться его выбить. Случайности в расчет не берется.

Б.1.3. Запрещено нанесение колющих ударов любым оружием кроме копья Легиона.

Б.2 ПОРАЖЕНИЕ ХОЛОДНЫМ, СТРЕЛКОВЫМ И ДРУГИМИ ТИПАМИ ОРУЖИЯ НА ИГРЕ

Б.2.1. Зоной поражения холодным оружием на игре является все, кроме головы, шеи и паха.

Преднамеренный удар в голову или пах переводит нанесшего удар в состояние тяжелого ранения.

Б.2.2. Зона поражения стрелковым оружием — всё тело, но не рекомендуется стрелять в голову преднамеренно, если есть альтернатива.

Б.2.3. Колющее оружие (копья) на игре допустимы только для Легиона и диких племен. Метать копья запрещено!

Б.2.4. Взрыв гранаты или гранатометного заряда поражает всех в радиусе трех метров, переводя пораженных в броню или в шлеме в состояние **контузии и тяжелого ранения**, без брони любого типа – **игротехническая смерть**. От поражения взрывом защищает только силовая броня с надетым на голову шлемом, и ограниченно помогает перк «Ложись!». Если взрыв произошел под ногами персонажа в полной силовой броне в радиусе 1 метра от персонажа, он получает контузию на 30 секунд.

Б.2.5. При попадании поражающего элемента гранаты состояние пораженного считается так же, как при попадании шаров.

Б.2.6. Попадание из энергетического оружия в персонажа без брони приводит к **аннигиляции**, попадание в персонажа в легкой – **тяжелому ранению**. Добивание персонажей в средней и тяжелой броне из этого типа оружия также приводит к **аннигиляции**.

Б.3 СОСТОЯНИЯ ПЕРСОНАЖА И ПРИНЦИПЫ ПОМОЩИ

Б.3.1. Травма - состояние персонажа, при котором он не может пользоваться конечностью. Возникает при попадании любым оружием в конечность. При травме одной ноги персонаж не может пользоваться этой конечностью для передвижения. Он может лишь передвигаться с чьей-то помощью или прыгать на одной ноге. При травме обеих ног персонаж может только ползти. При травме одной руки персонаж не может пользоваться двуручным оружием и каким-либо способом пользоваться раненой рукой. При травме обеих рук персонаж ничего не может делать руками.

Б.3.2. Легкое ранение. Попадание простым оружием 2 или более раз в конечность или тело, а также попадание прочими видами не энергетического и не уникального оружия в конечность вызывают легкое ранение, травму и кровотечение.

Б.3.3. Тяжелое ранение. Любое попадание в торс холодным; в торс и голову огнестрельным; в любую часть тела энергетическим и уникальным оружием переводит персонажа в состояние тяжелого ранения. Взрыв гранаты в радиусе 3 метров от персонажа без брони переводит его в тяжран (если он без силовой брони). Персонаж, находящийся в состоянии тяжёлого ранения, не может производить никаких активных действий. Он может только лежать и кричать (звать на помощь, звать медика). Тяжело раненый персонаж не может применять к себе никакие типы лечения кроме суперстимпака. Такой персонаж не поражается шарами, гранатами и т.п. по обычным правилам. Персонажа в состоянии тяжёлого ранения можно только добить. Статус «тяжёлое ранение» может быть снят путем лечения тяжелого ранения, использования стимпака товарищем на раненом или применения суперстимпака самим раненым персонажем.

Б.3.4. Кровотечение. Кровотечение возникает при получении персонажем легкого или тяжелого ранения, кроме попадания из энергооружия (рана считается «прижженной»). Статус «кровотечение» означает, что с течением времени состояние персонажа стремительно ухудшается. Персонаж в состоянии лёгкого ранения через 10 минут переходит в состояние тяжелораненого, персонаж в состоянии тяжёлого ранения через 10 минут умирает. Кровотечение может быть остановлено оказанием первой медицинской помощи или лечением ранений. **Кровотечение не появляется при поражении энергооружием.**

Б.3.5. Контузия/оглушение - с остояние при котором персонаж стоит/сидит на месте и медленно считает до 30 (30 секунд). В это время игрок не может выполнять никаких действий, двигаться, атаковать, стрелять и. т.п. По окончании отсчета персонаж продолжает действовать как ни в чем не бывало. Достигается при взрыве гранаты, гранатометного заряда, мины в радиусе 3 метров вокруг персонажа в любой броне и шлеме, а также при взрыве гранаты, гранатометного заряда, мины в радиусе 1 метра вокруг персонажа в полной силовой броне. Также может быть достигнуто путем игрового «оглушения» простым оружием или рукоятью/прикладом огнестрельного оружия (должно быть отмечено легким касанием между лопаток) в случае отсутствия у цели шлема. При повторном оглушении считается нанесением урона простым оружием!

Б.3.6. Аннигиляция. Состояние, возникающее при добивании энергетическим оружием персонажа в любой броне. Любое попадание гранатой/тагом, энергетическим/плазменным, уникальным энергетическим/плазменным оружием моментально уничтожает персонажа без брони. Перк "Ложись" спасает от данного эффекта гранат и тагов. Такого персонажа нельзя лутать, пытаться и так далее. Игрок, чьего персонажа уничтожили таким образом, моментально выкладывает на землю квестовые предметы, встает и уходит в мертвяк, надев красный хайратник.

Б.3.7. Транспортировка персонажей. Перемещение персонажа в состоянии тяжелого ранения, нокаута, контузии возможно только при наличии двоих людей. Сопровождающие не могут вести боевые действия при транспортировке пострадавшего. Если при транспортировке пострадавшего происходит ранение одного из сопровождающих, последний перестает участвовать в транспортировке. Персонажи в полной силовой броне могут транспортировать пострадавших в одиночку. Раненого персонажа в полной силовой броне могут транспортировать три человека или один в полной силовой броне.

Б.4 СПОСОБЫ УБИЙСТВА ПЕРСОНАЖА

Б.4.1. Тяжелораненого игрока можно добить; оглушенного, пленного и т.п. — казнить.

Добивание – убийство персонажа, находящегося в состоянии тяжелого ранения. **Добить персонажа можно только по окончании боевой ситуации (если вас не атакуют и вокруг вас не стреляют).**

Для добивания достаточно коснуться противника простым или холодным оружием, или выстрелить рядом с противником (в самого противника стрелять нельзя). Добивание гранатой, взрывчаткой или выстрелами из гранатомета **запрещено**. Добивание обязательно нужно сопроводить внятыми словами: "Добиваю". Для добивания тяжелораненого персонажа в ПА требуется сорвать с него чип «Силовая броня» (слутать), после чего добить по общим правилам.

Б.4.2. Казнь – способ убийства здорового персонажа. Казнить персонажа возможно только после окончания боевого взаимодействия. Казнь – антуражное убийство, которое занимает не менее 3-х минут: повешение, расстрел и т.п. Важно, чтобы это было проведено театрально, напоказ.

Б.4.3. Кулуарное убийство. Кулуарное убийство имитируется режущим движением игрового ножа по ключицам (это выступающие косточки у основания шеи) жертвы «от плеча до плеча» с одновременным произнесением (возможно на ухо жертве) слова: «Зарезан!». Убийство переводит жертву в состояние мертвого. Наличие на персонаже шлема защищает его от кулуарного убийства. Кулуарное убийство возможно только в небоевой обстановке.

Б.5 ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Все оружие должно пройти допуск на антураж и на безопасность. Допуск по критериям антуража выдается Мастером по антуражу. Настоятельно просим согласовывать внешний вид вашего оружия заранее, до игры. Допуском оружия по критериям безопасности занимается Мастер по боевым взаимодействиям. На оружии, допущенном до игры, будет закреплена соответствующая наклейка. Все **холодное оружие** должно соответствовать миру «Fallout».

Допуск по критериям антуража выдается Мастером по антуражу. Настоятельно просим согласовывать внешний вид вашего оружия заранее, до игры. На игру не допускается колющее оружие (кроме Легиона и дикарей), а также оружие длиннее 200 см. На любом участке боевых частей холодного оружия твердые детали внутреннего каркаса не должны четко прощупываться при нажатии на поверхность игрового оружия. Рекомендуемая твердость поверхности игрового оружия на любом участке боевой части оружия: 15-40 по Шору. Рекомендуемый вес оружия: 400-800 грамм на метр длины. Общий вес оружия не должен превышать 1200 грамм. Допуск оружия производится по совокупности всех его параметров: твердости, веса, упругости материала исполнения, длины и положения центра тяжести. Исключением являются ножи, так как допускаются тренировочные ножи из твердой резины и пластика.

Б.5.1. Простое оружие (кирпич, кий, скалка, свинцовая труба, полицейская дубинка, посох и т.п.) - оружие из подручных материалов длиной до 180 см, не требующее навыка. Моделируется протектированным оружием. Этим оружием можно наносить травмы (ломать конечности, ставить блоки, если вас атакуют холодным оружием, можно оглушить (см. правила по оглушению). Два успешных попадания этим видом оружия в одну, не защищенную броней конечность противника приводит к травме этой конечности. Добивание простым оружием осуществляется двумя обозначениями ударов по торсу персонажа, и **работает только в случае**, если на таком персонаже нет брони. Этот тип оружия не требует экономического чипа «В игре», оно непобираемо.

Б.5.2. Ножи. К ножам относится клинковое игровое оружие, общая длина которого менее 40 см. Данное оружие не требует чипа «В игре», непобираемо. В барах можно требовать сдавать ножи в специальные полки на входе. До игры допускаются промышленно произведенные тренировочные ножи из резины или пластика, например, тренировочные (не травмирующие) ножи производства компании Cold Steel, их аналоги и копии. Так же допускаются ножи, изготовленные как протектированное оружие.

Б.5.3. Холодное оружие - все режущее, рубящее и дробящее оружие, длиной превосходящее 40 см и короче 130 см. Моделируется строго протектированным оружием. Оружие требует для использования перк «Мечник». Данное оружие не требует чипа «В игре», непобираемо.

Б.5.4. Длинномерное холодное оружие допускается до 200 см. Для использования длинномерного холодного оружия (общая длина от 130 до 200 см.) требуется перк «Ландскнехт», а также ношение на оружии чипа «Длинномерное холодное оружие».

Б.5.5. Уникальное холодное оружие (суперкувалда, «Потрошитель», «Шиш Кебаб»). Оружие, которое может пробивать лубые доспехи, включая силовую броню. Должно визуально выделяться, при работе светиться (любым цветом, кроме красного). Для использования уникального оружия нужен перк «Горячее лезвие» и чип

«Уникальное оружие». Если нет чипа «Уникальное оружие», то данное оружие все еще можно использовать как обычное простое (или холодное) оружие, при этом оно не должно светиться. В случае, если уникальное оружие длиной превосходит 130 см, на нем обязательно должен присутствовать еще и чип «Длинномерное холодное оружие»

Б.6 СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ.

Все стрелковое оружие на игре отыгрывается страйкбольным оружием. До игры допускается страйкбольное оружие с скоростью вылета шара не более 125 м/с при замере шаром весом 0,2 гр, стреляющее пластиковыми шариками калибром 6 мм. На игру допускается страйкбольное оружие, которое приводится в действие электродвигателем (так называемый «привод»), газовой смесью (грин/ред/блек газ/Co2) или мускульной силой самого игрока.

Б.6.1. Боеприпасы. Доступны только боеприпасы (страйкбольные шары, дротики и шары нерфа) предоставляемые орггруппой! Использование своих боеприпасов на игре категорически **запрещено!** **Запрещается** стрельба использованными боеприпасами! Категорически запрещается поднимать и использованные дротики для Nerf.

Б.6.2. Несамозарядные пистолеты, револьверы, винтовки - для использования требует перк «Ковбой».

Б.6.3. Обрезы, двустволки, дробовики, стреляющие 3+шаров, шрапнельные выстрелы - для использования требует перк «Два ствола».

Б.6.4. Самозарядные пистолеты и револьверы - для использования требует перк «Дуэлист». Возможно использование по-македонски с перком «Профессионал».

Б.6.5. Двуручное огнестрельное полуавтоматическое оружие - для использования требует перк «Коммандо».

Б.6.6. Энергетическое оружие моделируется классическим Nerf или его более мощным аналогом линейки Rival, внешний вид которого переделан под плазменное или лазерное оружие из вселенной Fallout. для использования требует перк «Лазеров начальник» и оружейный перк соответствующий принципу действия оружия. Данное оружие по особым правилам поражает любые доспехи, для поражения тяжелой брони и силовой брони требуется два попадания. При попадании в любую часть тела переводит персонажа в состояние тяжелого ранения, не вызывая кровотечения. Для использования оружия на нем должен быть чип «В игре, энергооружие». Оружие данного типа должно иметь визуальный аналог из серии игр Fallout и должно быть оснащено зелеными или синими светодиодами, постоянно работающими или загорающимися при выстреле.

Б.6.7. Автоматическое оружие - для использования требуется перк «Пехотинец».

Б.6.8. Снайперские винтовки – марксманки одиночного действия, со скоростью вылета шара выше 125 м/с и 135 м/с. Допустимо применение на открытой местности, ведения огня из здания наружу и с открытой местности по зданию. Внутри строений использование строго **запрещено**. Для использования требуется перк «Снайпер».

Б.6.9. Снайперские винтовки повышенной мощности - только самозарядные или одиночного действия, со скоростью вылета шара выше 135 м/с и до 172 м/с. Обязательно антуражное исполнение снайперского оружия. Допустимо применение на открытой местности, ведения огня из здания наружу и с открытой местности по зданию. Внутри строений использование строго **запрещено**. Для использования требуется перк «Снайпер». Разрешенная дистанция между стрелком и целью составляет 15 метров.

Б.6.10. Тяжелое оружие - пулеметы, гранатометы, и соответствующие разновидности энергооружия. Требуют перк «Размер имеет значение» для обращения с ним, и перк «Обращение с оружием» для использования его в качестве ручного, а не стационарного вооружения.

Б.7 ПИРОТЕХНИКА.

Игровая пиротехника (гранаты, мины, ТАГи и бомбы) привозится на игру игроками и в обязательном порядке допускается до игры Мастером по боевым взаимодействиям. Допускаются пиротехнические изделия, имеющие государственный сертификат (исключение - бомбы). Взрывчатка (гранаты, гранатометные заряды, мины) поражают противника в радиусе трех метров от взрыва или попаданием разлетающегося при взрыве поражающего элемента (шаров, гороха, осколков).

Б.7.1. Гранаты. Моделируются страйкбольными гранатами. В качестве гранат допускаются пиротехнические изделия, имеющие государственный сертификат Таможенного союза установленного образца, снаряженные поражающим элементом в виде страйкбольных шариков или цельного гороха. Чип гранаты, крепиться на кольцо или имитацию кольца, и саму гранату. Если чип не закреплен на кольце/имитации кольца, граната не считается предметом в игре, в рамках игры персонажей не поражает. Требуется перк «Подрывник».

Б.7.2. Заряды для гранатометов моделируются имитациями ВОГов от компании TAG Inn, имеющими поражающий элемент в виде страйкбольных шариков. Разрешены к использованию сертифицированные иглы и стрелы. Не допускаются маркирующие заряды и «контактные» заряды. Стрельба из гранатомета в тела других игроков прямой наводкой строго запрещена. Требуется перк «Гранатометчик».

Б.7.3. Мины - различные типы противопехотных мин. Изготавливаются из страйкбольных гранат с использованием устройств, обеспечивающих специфические способы инициации (электрониинициация, радиоинициация, таймер, растяжка и т.п.). Радиус поражения мин **больше радиуса поражения остальной взрывчатки - 3 метра (или ограничен стенами помещения)**. Требуется перк «Эксперт-сапер».

Б.7.4. Бомбы. Такая взрывчатка способна ломать двери и ворота, повреждать энергоброню, роботов и т.п. Бомбы выглядят как антуражная (похоже на бомбу) имитация самодельного взрывного устройства. Радиус

поражения бомбы для поражения живой силы аналогичен радиусу поражения остальной взрывчатки - 5 метров. Изготавливаются из промышленнопроизведенных петард мощностью, аналогичной мощности не более 8-го Корсара. Не могут иметь поражающего элемента. Данный тип взрывчатки в обязательном порядке должен пройти допуск Мастера по боевке и иметь соответствующую наклейку о допуске! Требуется перк «Эксперт-сапер».

Б.8 ИГРОВАЯ БРОНЯ

Классификацию брони можно найти в правилах по антуражу. Согласуйте с соответствующим мастером свой доспех заранее. Иначе есть риск не получить допуск на полигоне. При попадании в защищенную область игрок обязан обозначить попадание криком “в броню”, чтобы оппонент понял, что попал, но броня защитила от повреждений. Исключение, полная силовая броня и тяжелая боевая броня. Персонаж в такой броне имеет полный иммунитет от холодного и стрелкового оружия, поэтому отмечать голосом попадания в броню не обязан, а может их просто игнорировать.

Б.8.1. Легкая броня. (Кожаная броня, укрепленные плащи и т.п.) Защищает от простого и холодного оружия и только в тех местах, которые фактически закрывает 1 раз за боестолкновение. От стрелкового оружия не защищает. Уникальное и энергооружие пробивает данный тип доспехов, как и любой другой. От взрыва гранаты персонаж не погибает, а переходит в состояние тяжелого ранения.

Б.8.2. Средняя броня. Защищает от попаданий любого холодного и стрелкового оружия в тех местах, которые, фактически, закрывает 1 раз за боестолкновение. От взрывчатки и уникального персонаж не погибает, но сразу переходит к состоянию тяжелого ранения.

Б.8.3. Тяжелая боевая броня. Защищает от попаданий любого холодного и стрелкового оружия по всему телу. От энергетического и уникального оружия защищает 1 раз. 2ое попадание сразу приводит к тяжелому ранению. От взрывчатки персонаж не погибает, но сразу переходит к состоянию тяжелого ранения.

Б.8.4. Полная силовая броня в комплекте с любым стилистически и фракционно подходящим шлемом дает полную постоянную защиту от простого, холодного и огнестрельного оружия, от оглушения (но не контузии), кулуарки. Игрок в такой броне может быть поражен энергетическим оружием со 2ого попадания, уникальным оружием со 2ого попадания или холодным оружием при использовании препарата Психо с о 2ого попадания или специальных способностей персонажа. Силовая броня также дает персонажу перк «Обращение с оружием» на время её ношения. Ввиду повышенной грузоподъемности такого типа брони, персонаж может в одиночку перемещать раненого, оглушенного или травмированного персонажа. Персонаж в силовой броне может выбить дверь (не ворота) с трех ударов (действие производится только в присутствии представителя МГ). Игрок в силовой броне может бегать только при наличии установленного силового модуля, либо при применении баффаута. При отсутствии шлема силовой брони, теряется иммунитет к кулуарному убийству. Взрыв гранаты, гранатометного заряда, мины или бомбы под ногами персонажа, одетого в ПА, приводит к контузии. Снятие силовой брони с поверженного противника отыгрывается срыванием чипа силовой брони.

Силовая броня подлежит апгрейду. Возможна установка на неё силового модуля, позволяющего бегать.

Б.8.5. Шлемы. При ношении любой брони шлем в комплекте не обязателен. Считается, что шлем открытого типа единожды за боевое взаимодействие защищает всю поверхность головы, включая лицо, которое в реальности при ношении шлема открыто. Шлем закрытого типа всегда защищает от любых попаданий кроме энергетического и уникального оружия, также шлем закрытого типа, при наличии антуражных элементов позволяет использовать радиостанции с выводом гарнитуры в шлем, а при наличии антуражных хим- и радиозащитных приспособлений возможно получение соответствующего перка. При использовании персонажем силовой брони снятие шлема приводит к потере герметичности защиты брони и потери ей части важных защитных свойства. Теряется иммунитет к кулуарному убийству, оглушению и взрывам гранат, гранатометных выстрелов, выстрелов в голову.

Б.9 ТРАНСПОРТИРОВКА ОГЛУШЕННЫХ, ТЯЖЕЛОРАНЕННЫХ, ПОЛУЧИВШИХ ТРАВМУ НОГИ ИЛИ НОГ ПЕРСОНАЖЕЙ

Переноска персонажа, который не может двигаться сам, оглушенного, тяжелораненого, получившего травмы ноги или ног, осуществляется двумя игроками. Игроки подхватывают пострадавшего под руки с двух сторон и волокут его. Пострадавший может переставлять ноги, чтобы упростить перемещение себя. Персонажи с увеличенной силой (игроки в ПА, обладатели соответствующего перка) могут переносить раненого в одиночку.

Б.10 БОЕВКА В ЗОНАХ БЕЗОПАСНОСТИ

В зонах безопасности (бары, рестораны, бордели, помеченные как S-зоны):

- запрещено использование пиротехники;
- запрещена стрельба из страйкбольного оружия;
- запрещено применять имитации холодного оружия;
- запрещено пользоваться энергооружием.

В.1 ПРАВИЛА ПО ВОЕННЫМ ДЕЙСТВИЯМ

В.1.1. В этом разделе содержатся правила по войне крупных группировок. **Крупными группировками на игре считаются:** НКР, Легион Цезаря, Подрывники и население города Примм. Эти фракции попарно (НКР против Легиона и Примм против Подрывников) находятся в состоянии войны с начала игры, и цель каждой из них - взять под контроль «спорные» локации и завоевать вражескую «домашнюю», или главную, локацию.

В.1.2. Локации захватываются путем постепенного «вытеснения противника» со спорных территорий по принципу «позиционной войны» и «линий обороны». Между «домашними локациями» НКР и Легиона есть 2 стратегически важные точки - это город Ниптон и Ниптонский Пит-стоп. Между городом Примм и Исправительной колонией - подрывники учредили Лагерь Подрывников. Эти точки являются промежуточными и без их удержания массированная атака с целью захвата вражеской «домашней» локации невозможна. Однако, вы все ещё можете устраивать диверсии с целью деморализации противника и нанесения ему урона.

В.1.3. Распорядок военных действий. В течении цикла (3 часа) возможна 1 атака/1 оборона спорной локации. У конфликтующих сторон есть четкое указание, в котором часу начнется это событие: 11 часов утра, 2 часа дня, 5 часов вечера, 8 часов вечера и 11 часов вечера. По желанию атакующей стороны, атака может начаться раньше или позже назначенного времени, но с поправкой не более 15ти минут (отслеживается представителем мастерской группы). Война официально начинается с 1ого игрового утра. В игровой вечер возможны диверсии, но не полноценные атаки. Первыми атакующими сторонами конфликтов являются НКР и жители города Примм. Затем атакующие и обороняющиеся стороны будут меняться в соответствии с успешностью этих боев. А именно: если обороняющаяся сторона выиграла бой за территорию/локацию, то в следующем событии она является атакующей, а агрессор будет уже вынужден оборонять свою позицию. Если же атакующая сторона выиграла, то она встает в оборону захваченной локации в следующем военном событии, а проигравшим будет дан шанс на реванш – они смогут попытаться вернуть себе потерянное.

В.1.4. После захвата "домашней" локации атакующая сторона получает 1 час на разграбление и оккупацию (локацию можно покинуть и раньше). После окончания этого часа победители должны отступить на свою домашнюю локацию, а проигравшие получают возможность возобновить игру на вновь свободной домашней локации. По окончании игры будет объявлено, какая сторона успешнее вела военные действия, и будет объявлен победитель локального конфликта, что непременно отразится на следующей части игры.

Д.1 ДОПРОС И ПЫТКИ

Д.1.1. У каждого персонажа есть **1 фобия из 4-ёх групп фобий** (по 6 карт), являющаяся его "страхом". Группа, соответствующая выбранной фобии, является его "отвращением".

Д.1.2. Игрок с перком «Допрос» (далее Дознаватель) **получает карты с изображениями всех фобий** (24 шт). Чтобы задать допрашиваемому интересующий вопрос и получить максимально подробный ответ, Дознавателю нужно верно угадать фобию. Если же он угадывает лишь группу, он имеет право задать допрашиваемому один вопрос, ответом на который должен быть "да", "нет", "не знаю".

Д.1.3. Дознаватель, находящийся перед допрашиваемым, показывает ему 2 карты из разных групп "отвращений", - допрашиваемый должен ответить, является ли одна из карт его фобией или принадлежит ли она группе его "отвращений". Если ни один из вариантов не является верным, допрос немедленно прекращается - **допрашиваемый НЕ "раскололся"**. Если группа определена верно, допрос продолжается. **Если фобия определена верно**, вопрос может быть задан немедленно, а допрос – быть продолжен.

Д.1.4. На следующем этапе дознаватель может предложить "клиенту" 2 новые карты из верно определенной группы. **Если фобия определена верно**, вопрос может быть задан немедленно. **Если фобия определена не верно**, допрос немедленно прекращается - **допрашиваемый НЕ "раскололся"**. Допрос может проводиться 1 раз в цикл.

Д.2.1. Перк "**Психолог**" может позволить повторить единожды любой из этапов допроса немедленно после его провала.

Перк "**Пытки**" позволяет вытянуть одну добавочную карту за каждый отыгрыш "пытка" на любом этапе допроса. Пытки могут проводиться 1 раз в цикл и обязаны быть антуражными, театральными, напоказ. По окончании процесса, пытаемый переходит в состояние тяжелого ранения.

К.1 ПРАВИЛА ПО КРАФТУ

Крафтом является создание игрового оружия, брони, боеприпасов, а также других предметов, связанных с механикой и электроникой.

К.2. Что требуется чтобы скрафтить предмет.

Для крафта требуется персонаж с перком соответствующим создаваемому предмету, постройка для крафта, чертеж изготавливаемой вещи и ресурсы или детали, указанные в чертеже. Игроки заявляют региональному

мастеру или мастеру по крафту в конце цикла (последний час) о том, что они собираются создать, оказывают чертежи, сдают ресурсы и детали. Заказанные они получают в конце следующего цикла. В первый цикл игры игроки могут подать заявку в течении первых двух часов цикла и получить заказ в последний.

Сам крафт сопровождается **обязательным** отыгрышем работы, приветствуется, но **не обязательно** создание макета объекта из подручных предметов и материалов, привезенных заранее с собой на игру или найденных на месте (скотч, клей, пластиковые бутылки, деревяшки, железки, пленка и т.п.). За хороший отыгрыш игроки могут получить скидку к стоимости создаваемого предмета или бонус к результатам крафта в случае создания боеприпасов.

К.2.1 Ресурсы. Существуют 4 вида ресурсов, используемых в крафте. Пластик, сталь, лектронные компоненты и порох.

К.2.2 Что такое «чертеж» . Чертеж – это лист А3 со схемой изделия, на которой указано количество ресурсов, нужных для производства. Чертеж – вещь многоразовая и просто должна быть показана мастеру при выдаче результатов крафта, чтобы тот удостоверился в его наличии.

Чертежи новых вещей и механизмов создают персонажи с перком «Образованный». Также их можно найти в схранах на полигоне, в данжах или приобрести у торговцев. Чертежи выборочно выдаются крафтерам на старте. Бонусный чертеж может быть получен за хороший антураж мастерской. Чертежи собираемы и их нельзя копировать. Один чертеж можно использовать только в одной постройке для крафта за цикл.

К.2.3 Что такое «деталь». Деталь – часть изделия, которым можно заменить ресурс или ресурсы для соответствующего изделия при крафте. Представляет из себя лист А4 с частью чертежа и перечнем заменяемых ресурсов. Игрок с перком, соответствующим типу изделия, и чертежом разбираемого изделия, может разобрать сломанный чип и получить деталь или детали для последующего использования. Разбор сломанного предмета всегда занимает один слот крафта. Количество получаемых при разборе деталей, зависит от типа постройки для крафта.

Также деталь можно использовать в создании любого другого предмета в качестве одного ресурса, указанного на детали.

К.3 Слоты крафта или сколько вещей можно скрафтить в цикл. Количество и перечень изделий, которые можно скрафтить, определяется по количеству слотов крафта постройки. Необходимое количество слотов для крафта изделия является количеством используемых деталей и ресурсов. Один игрок может использовать не более 8 слотов крафта постройки.

К.4 Возможные постройки для крафта.

К.4.1 Рабочий стол: (5 слотов)

Минимальные требования по антуражу: стол с ручными инструментами (плоскогубцы, молоток и т.п.)

К.4.2 Верстак: (8 слотов) + 1 деталь при разборе, не больше чем полное количество деталей изделия минус 1, но не меньше 1

Минимальные требования по антуражу: наличие на столе стационарных инструментов (подойдут крупные тиски, струбцины и т.п.)

К.4.3 Мастерская (11 слотов) + 2 детали при разборе, не больше чем полное количество деталей изделия минус 1, но не меньше 1

Минимальные требования по антуражу: стол, соответствующий требованиям Верстака, но обязательное расположенный в отдельном помещении.

К.4.П Пример. Два крафтера в «Мастерской» хотят изготовить тяжелую броню, автомат и 40 патронов. У них есть 1 деталь тяжелой брони, заменяющая 3 ресурса, 2 разные детали от автомата, заменяющие все 5 ресурсов. Для тяжелой брони они используют 1 деталь и 3 ресурса, для автомата 2 детали и 2 раза по 2 ресурса для создания патронов. Количество занятых слотов – 10 ((1+3)+2+4).

К.5 Получение новых чертежей. Игрок может разобрать сломанный или целый предмет, для которого не имеет чертежа, и получить научный компонент. Для этого он должен иметь перк на крафт, соответствующий разбираемому предмету, и перк «Образованный». Такой разбор так же занимает слот крафта. Бонус от постройки для получения деталей не учитывается. **Научный компонент** – прозрачный пластиковый лист а4 с нанесенной частью чертежа. Является собираемым. Сложив нужное количество научных компонентов одного изделия, игрок может обменять их на чертеж для крафта. Для получения научного компонента от патронов требуется сдать полный стандартный пакет с шарами (25 штук). От гранат и взрывчатки - целые чипы, от патронов к энергооружию – один заряд.

К.6 Изготовление Силовой брони. Для создания Силовой Брони, а также получения деталей или научных компонентов при разборе Силовой Брони обязательно требуется дополнительная постройка «Стапель» (имитация подъемника в автосервисе). В остальном, изготовление происходит по правилам крафта. Чертеж нельзя собрать из научных компонентов.

К.7 Список игровых вещей крафт которых доступен.

Огнестрельное оружие одиночного действия (1 сталь/1 деталь/2 научных компонента)

Требуемый перк: «Оружейник»

Оружие ближнего боя (1 сталь/1 деталь/2 научных компонента)

Требуемый перк: «Кузнец»

Легкая броня (1 сталь, 1 пластик/1 деталь/2 научных компонента)

Требуемый перк: «Очумелые ручки»
Патроны 25 шт. обычных или 100 шт. для пулемета (1 сталь, 1 порох/4 научных компонента)
Требуемый перк: «Ручное снаряжение»
Засов (3 сталь/1 деталь/2 научных компонента)
Требуемый перк: «Скобарь»
Полуавтоматический пистолет (2 сталь/1 деталь/2 научных компонента)
Требуемый перк: «Оружейник»
Полуавтоматическая винтовка (2 сталь, 1 пластик/1 деталь/2 научных компонента)
Требуемый перк: «Оружейник»
Длинномерное оружие ближнего боя (3 стали/1 деталь/2 научных компонента)
Требуемый перк: «Кузнец»
Гранаты 2 шт. (чип гранаты используется и для тагов) (2 сталь, 2 порох/4 научных компонента)
Требуемый перк: «Ручное снаряжение»
Средняя броня (3 стали, 1 пластик/1 деталь/2 научных компонента)
Требуемый перк: «Очумелые ручки»
Замок (4 стали/1 пластик/2 детали/2 научных компонента)
Требуемый перк: «Скобарь»
Автоматическое оружие (4 стали, 1 пластик/2 детали/3 научных компонента)
Требуемый перк: «Оружейник»
Патроны к энергетическому оружию 5 шт. обычных или 15 шт. для энерго-пулемета (2 стали, 2 пластика, 1 эл компонент/4 научных компонента)
Требуемый перк: «Рачительный хозяин»
Взрывчатка (1 сталь, 1 эл компонент, 4 порох/2 научных компонента)
Требуемый перк: «Ручное снаряжение»
Тяжелая броня (4 сталь, 2 пластик/2 детали/3 научных компонента)
Требуемый перк: «Очумелые ручки»
Гранатомет (5 сталь, 1 пластик/2 детали/3 научных компонента)
Требуемый перк: «Оружейник»
Уникальное оружие ближнего боя (5 сталь, 4 пластик, 1 эл компонент/3 детали/5 научных компонентов)
Требуемый перк: «Кузнец»
Энергетическое оружие (4 сталь, 5 пластик, 3 эл компонента/4 детали/4 научных компонентов)
Требуемый перк: «Рачительный хозяин»
Силовая броня (8 сталь, 3 пластик, 4 эл компонента/5 деталей/9 научных компонентов)
Требуемый перк: «Очумелые ручки».

М.1 ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ

Для оказания врачебной помощи требуется наличие у персонажа, оказывающего врачебную помощь навыков: **хирург, психотерапевт**. Врачебная помощь не может быть оказана самому себе никак иначе кроме как стимуляком или же перевязочным материалом в состоянии легкого ранения, а также суперстимуляком в состоянии тяжелого ранения. Оказание врачебной помощи делится на полевое и стационарное. **«Хирург»** - способен лечить как легкие, так и тяжелые ранения. В поле - легкие ранения при наличии необходимых

материалов и препаратов, а тяжелые ранения только при наличии саквояжа доктора и стимуляка. В стационаре: тяжелые ранения.

«Психотерапевт» - способен лечить психические расстройства в отведенном для этого помещении.

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И МОДЕЛИРОВАНИЕ ОКАЗАНИЯ ПОМОЩИ

М.1.1 Перевязочный материал представляет из себя чистый медицинский бинт. Завозится игроками. Требуется для временной остановки кровотечения (10 минут) любым персонажем, не имеющим соответствующих навыков. Остановить кровотечение бинтом на неограниченный срок могут персонажи с навыками «Хирург» и «Психотерапевт». По истечении 10 минут, без оказания квалифицированной медицинской помощи персонаж продолжает истекать кровью и проходить поэтапно все состояния.

М.1.2. Шовный материал представляет из себя два отрезка пластыря длиной не менее 5 см. Наклеив пластыри на игротехническую рану персонажа и загнув внутрь свободные края для моделирования ранения, необходимо сшить их между собой. С помощью шовного материала персонаж с навыком «Хирург» может лечить легкие ранения в поле. Завозится игроками.

М.1.3. Антисептик представляет собой бутылочку хлоргексидина с десятью отрывными чипами. Рассчитана на проведение «Хирургом» любых десяти операций. Предоставляется мастерской группой. Относится к дороговому типу ресурсов. Антисептик применяется при проведении операций, после чего с бутылочки снимается один чип.

М.1.4 Саквояж доктора. Наличие саквояжа доктора у персонажа с навыком «Хирург» позволяет лечить тяжелые ранения в поле при помощи шовного материала. Внешний вид: чемодан/сумка с явно-различимым красным крестом на белом фоне. **Содержимое:** перевязочный материал,

шовный материал, антисептик с хотя б одним чипом, нитка, иголка, пластырь, различные инструменты для работы мед. персонала, одноразовые перчатки, одноразовая маска. “Психотерапевту” обязательно иметь планшет для записей симптомов больного.

М.2 Игровые препараты, химические вещества.

Стимпак - в случае использования персонажем без навыка “Хирург”, останавливает кровотечение и лечит легкие ранения в течение 60 секунд. В случае использования персонажем с навыком “Хирург”, лечит также травмы и тяжелые ранения в поле.

Суперстимпак - в случае использования персонажем без навыка “Хирург” останавливает кровотечение, лечит травмы, легкие ранения и тяжелые ранения в поле в течение 30 секунд. НЕ требует посторонней помощи для использования, то есть может быть использован на себя при травме обеих рук или тяжелом ранении.

Лунная пыль - приостанавливает эффект привыкания к веществам на один цикл, но не отменяет его.

Баффаут - дает персонажу перк “Обращение с оружием” на время его употребления. Персонаж может в одиночку перемещать раненого, оглушенного или травмированного персонажа, а также выбить дверь (не ворота) с трех ударов (действие производится только в присутствии представителя МГ). После повторного применения в течении игры вызывает привыкание.

Ментаты - при покупке нового навыка за очки опыта, снижает стоимость навыка на 30% с округлением вверх. После повторного применения в течении игры вызывает привыкание.

Рад-Х - блокирует эффект радиации на 1 минуту. После повторного применения в течении игры вызывает привыкание.

Винт/Джет - дает эффект игнорирования одного легкого ранения. После повторного применения в течении игры вызывает привыкание. Действует в течение одного боевого столкновения.

Псих - на одну минуту приравнивает удар неуникальным оружием к удару уникальным. Обязателен отыгрыш в стиле Fallout (ярость/крики). После повторного применения в течении игры вызывает привыкание. Действует в течение одного боевого столкновения.

Препараты и вещества - отчуждаемы.

М.5 Привыкание, которое вызывает повторный прием некоторых препаратов обязывает персонажа принимать тот же препарат отдельно к каждому виду зависимости, раз в цикл. В противном случае, в конце цикла персонаж умирает после пятиминутного отыгрыша судорог, в процессе которых ему все еще можно “помочь”, предоставив требуемую “дозу”.

М.6 В игре присутствуют различного рода **фобии**. На регистрации игрок в рандомном порядке получает карту фобии для своего персонажа, которую он обязан отыгрывать на протяжении всей игры. Персонаж с навыком “Психотерапевт” может провести сеанс, который блокирует действие этого заболевания на два цикла (6 часов). Блокируются только последствия фобии, на эффективность проведения допроса это не влияет, но позволяет не реагировать на соответствующие раздражители. Для корректной работы “Психотерапевта” необходимо отдельное антуражное помещение, включающее в себя лежачее место для пациента и кресло для врача. Перед началом игры мастер по медицине проводит допуск локации на игру.

М.7 Для создания **антуража госпиталя** могут быть использованы книги по медицине, или то, что от них осталось, различного рода колбы, мензурки, медицинское оборудование. Белый укрышной материал послужит для того, чтобы огородить помещение госпиталя внутри большой комнаты, а также для того, чтобы огородить операционный стол от остальной части помещения. Перед началом игры мастер по медицине проводит допуск локации на игру.

Н.1 НАВЫКИ И СИСТЕМА ПРОКАЧКИ

При создании персонажа игрок выбирает одну из четырех специализаций: боец, ремесленник, выживальщик или новичок. Выбранная специализация является доминирующей и на старте приносит персонажу максимально доступное количество опыта - 9 очков. Вторичная специализация определяется самим игроком и приносит ему на старте 6 специализированных очков опыта. Третья, побочная специализация дает 3 специализированных очка опыта.

Стоимость навыков вторичной и побочной специализаций равна количеству очков+1. Новичок же получает 11 «свободных очков опыта» без привязки к специализациям. При заполнении ДКшки, он распределяет эти 11 «свободных очков опыта» в любую ветку без применения модификаторов. Он также сразу обязан выбрать себе ветку специализации, а также вторичную и побочную ветки для дальнейшего распределения опыта на общих основаниях, то есть с модификаторами +1 в побочных ветках. На имеющееся количество очков можно приобретать навыки из соответствующих категорий. В процессе игры при выдаче очков опыта за выполненные квесты представитель мастерской группы будет уточнять, какие именно он начисляет (специализированные или свободные).

Н.1 Боевые

- Н.1.1** «Ковбой» - персонажу доступны НЕСАМОЗАРЯДНЫЕ пистолеты, револьверы и винтовки. Цена 2
- Н.1.2** «Два ствола» - персонажу доступны обрезы, двустволки, дробовики, стреляющие 3+шарами, а также гранатометы, стреляющие шрапнелью. Цена 2
- Н.1.3** «Дуэлист» - персонажу доступны самозарядные пистолеты и револьверы. Цена 3
- Н.1.4** «Комmando» - персонажу доступно двуручное огнестрельное полуавтоматическое оружие. Цена 4
- Н.1.5** «Пехотинец» - персонажу доступно одноручное и двуручное автоматическое оружие. Цена 5
- Н.1.6** «Снайпер» - персонажу доступны снайперские винтовки повышенной мощности на открытой местности с принципом работы, соответствующим навыку персонажа (самозарядные или одиночного действия, автоматических не бывает!!!) Цена 6
- Н.1.7** «Лазеров начальник» - персонажу становятся доступны энергооружие с принципом работы, соответствующим навыку персонажа (самозарядное, одиночного действия, автоматическое, тяжелое) Цена 5
- Н.1.8** «Размер имеет значение» - персонажу становятся доступны тяжелое оружие. Без навыка «Обращение с оружием» персонаж все еще не может с ним передвигаться, но может использовать с турели/лафета. Цена 2
- Н.1.9** «Обращение с оружием» - персонажу дается возможность пользоваться тяжелым вооружением «с рук». Работает только при наличии «Размер имеет значение». Цена 2
- Н.1.10** «Профессионал» - позволяет персонажу с соответствующим навыком пользоваться одноручным огнестрельным оружием "по-македонски". Цена 1
- Н.1.11** «Подрывник» - персонаж получает возможность пользоваться гранатами, динамитом, минами, растяжками. Цена 2
- Н.1.12** «Эксперт-сапер» - персонаж получает способность закладывать взрывные устройства. Цена 3
- Н.1.13** «Гранатометчик» - персонаж получает доступ к гранатометам и ракетометам. Цена 3
- Н.1.14** «Фанатик оружия» - дает удешевление всех оружейных навыков на 1 очко опыта. Цена 3
- Н.1.15** «Атака легионера» - легкие доспехи игнорируются в ближнем бою. Моделируется четким оповещением во время применения перка. Особенный.
- Н.1.16** «Бросок реинджера» - касанием руки (не надо никого бить, хватать и кидать) противник оглушен. Моделируется четким оповещением во время применения перка. Особенный.
- Н.1.17** «Непреодолимая сила» - удар игнорирует легкие и боевые доспехи. Моделируется четким оповещением во время применения перка. Цена 6
- Н.1.18** «Убийца» - удар игнорирует любые доспехи. Моделируется ношением цветной ленты на видном месте и четким оповещением во время применения перка. Цена 8
- Н.1.19** «Мечник» - позволяет использовать одноручное оружие ближнего боя более 40 см и не более 130 см. Цена 2
- Н.1.20** «Ландскнехт» - позволяет использовать двуручное оружие длиной более 130 см. Цена 3
- Н.1.21** «Горячее лезвие» - Позволяет использовать уникальное оружие в соответствии с наличием «мечника», «ландскнехта» или их отсутствием. Цена 4

Н.2 Прикладные

- Н.2.1** «Ручное снаряжение» - персонажу доступен крафт боеприпасов к огнестрельному оружию и взрывчатке. Цена 3
- Н.2.2** «Рачительный хозяин» - персонажу доступен крафт энергетического оружия и боеприпасов к нему. Цена 3
- Н.2.3** «Очумелые ручки» - персонажу доступен крафт брони и доспехов. Цена 3
- Н.2.4** «Робототехник» - персонаж разбирается в сложной электронике и программировании - может взаимодействовать с роботами и подобным. Цена 2
- Н.2.5** «Кузнец» - персонажу доступен крафт холодного оружия. Цена 3
- Н.2.6** «Оружейник» - персонажу доступен крафт огнестрельного оружия. Цена 3
- Н.2.7** «Хирург» - способен лечить легкие ранения в поле и тяжелые ранения в стационаре, стимпак может лечить тяжелые ранения в поле. Цена 4
- Н.2.8** «Психотерапевт» - способен лечить психические расстройства в любом помещении, в котором пациент чувствует себя защищенным (вне боевой ситуации). Также дает бонус к допросу. Цена 3
- Н.2.9** «Химик» - персонажу доступен крафт химии. Цена 5
- Н.2.10** «Химик-специалист» - получает доступ к расширенным знаниям в данной области. Цена 6
- Н.2.11** «Образованный» - персонаж обладает базовыми научными знаниями, может пользоваться радиостанциями и довоенной техникой. Цена 3
- Н.2.12** «Прилежный ученик» - получение большего опыта за выполнение квестов. Особенный.
- Н.2.13** «Здесь и сейчас» - один раз, после получения даже мизерного опыта можно получить некоторое количество дополнительных очков для получения одного нового перка на усмотрение представителя мастерской группы. Цена 2
- Н.2.14** «Хакер» - способность к взлому компьютеров и техники. Цена 2
- Н.2.15** «Регулярное техобслуживание» - способность ремонтировать и поддерживать в рабочем состоянии сложные механизмы. Цена 2
- Н.2.16** «Медвежатник» - способность взламывать замки. Цена 2
- Н.2.17** «Скобарь» - персонажу доступен крафт замков и засовов. Цена 1
- Н.2.18** «Дознаватель» - персонаж может проводить допрос. Цена 3

Н.3 Выживание

- Н.3.1** «Халявщик» - получает немного лишних крышек на старте Цена 2
- Н.3.2** «Понимание» - подсказка при изучении мастерских объектов. Цена 3

- Н.3.3** «Друг животных» - может попробовать договориться с монстрами. Цена 3
- Н.3.4** «Киборг» - персонаж не является в полной мере живым существом со всеми вытекающими. Особенный.
- Н.3.5** «Ускоренный метаболизм» - лечение ранений в состоянии покоя. Тяжелое ранение (при условии отсутствия кровотечения) через 15 минут покоя становится легким, легкое ещё через 10 минут полностью излечивается. Цена 10
- Н.3.6** «Сопrotивляемость химии» - персонаж игнорирует все эффекты всех препаратов. Цена 3
- Н.3.7** «Домушник» - способность пробираться на локации незамеченным в сопровождении мастера. Цена 5
- Н.3.8** «Исследователь» - получение у представителя мастерской группы подсказки направления к искомому объекту. Цена 3
- Н.3.9** «Рад-сопротивление» - персонаж может 2 минут (считайте до 200) находится в радиации без последствий, но по истечении его получает те же эффекты что и обычный персонаж. Цена 4
- Н.3.10** «Рад-регенерация» - регенерация из легкого или тяжелого ранения в радиации и игнорирование прочих ее эффектов в течение 2х минут (считайте до 200). Необходимо лежать/сидеть неподвижно, разрешается говорить. Цена 6
- Н.3.11** «Дитя радиации» - игнорирование эффектов радиации. Цена 5
- Н.3.12** «Радости старого мира» – привыкание наступает после третьего применения алкоголя и наркотиков, повторное использование преодолевает сопротивляемость. Цена 3
- Н.3.13** «Империалист» - за истребление противников на благо крупных фракций представитель мастерской группы может накинуть вам немного очков опыта. Цена 2
- Н.3.14** «Анархист» - за истребление противников на благо мелких фракций представитель мастерской группы может накинуть вам немного очков опыта. Цена 2
- Н.3.15** «Кровопийца» - самостоятельное лечение легких ранений поедая трупы, а также лечение тяжелых ранений при оказании соответствующей "помощи" другими игроками. Требуется отыгрыша в течение 2х минут (считайте до 200) или предмет "пакет с кровью". При отыгрыше вызывает кровотечение и легкое ранение жертвы. Цена 3
- Н.3.16** «Каннибал» - лечение легких ранений поедая трупы. Требуется отыгрыша в течение 2х минут (считайте до 200). Цена 2
- Н.3.17** «Гуль» - персонаж является гулем. Лечится в радиации за 2 минуты (считайте до 200), яды и вещества на него действуют только в удвоенном объеме. Может попробовать договориться с дикими гулями. В сочетании с «Кровопийцей» или «Каннибалом» может употреблять в пищу монстру. Цена 6
- Н.3.18** «Ложись» - позволяет один раз за боевую ситуацию уберечься от смерти от взрыва гранаты - персонаж получает контузию и легкое ранение всех конечностей. Может ползти, но не вести бой, ходить и т.д. Цена 3
- Н.3.19** «Держись подальше» - позволяет персонажу использовать дробовики против зверей в качестве эффективного оружия. Моделируется четким оповещением во время применения перка. Цена 3

П.1 ПОСМЕРТИЕ ПЕРСОНАЖА И МЕРТВЯК

М.1.1 Умерший персонаж не менее одной минуты (или медленно считая до 100) после окончания боевого взаимодействия лежит в виде тела. В это время его могут обыскать и забрать отчуждаемое имущество. Мертвое тело можно транспортировать двумя живыми персонажами. Живой персонаж касается рукой тела метрового персонажа. Группа перемещается медленно, не бежит. Как только контакт потерян, мертвый персонаж уходит в зону мертвяка.

М.1.2 Смерть персонажа **обозначается** наличием в обязательном порядке днём красной тряпки, ночью красного фонаря или ХИСа красного цвета.

М.1.3 **Время мертвяка:** 3 часа. Отсчет времени начинается в мертвяке и завершается там же. Время нахождения в мертвяке возможно сократить по договоренности с мастером мертвяка с 3 часов до 1 часа. Время отсидки сокращается при выполнении квестов от мастера мертвяка или отыгрыша игротехнических ролей. Помимо прочего, в это время, человек может выйти из игры, и не разговаривая ни с кем, пойти поесть, например, в пожизненный лагерь. При этом, необходимо понимать, что передвижение по игровой территории не желательно. И если игрок это делает, у него на это должны быть веские причины. Он также в обязательном порядке должен носить соответствующий опознавательный знак.

М.1.4 После смерти человек **возвращается в игру** новым персонажем. Все данные о нем стерты и персонаж не помнит причины своей смерти, то, как его убили и другие детали, и подробности его прошлой жизни. По выходу в новую жизнь, мастером по мертвяку будет выдан новый игровой комплект. **Исключение** составляют только персонажи, имеющие значение для глобального сюжета игры и некоторые игротехи. В некоторых случаях по решению МГ подобные персонажи все равно могут быть убиты.

Р.1 ПРАВИЛА ПО РАДИАЦИИ

Р.1.1. Постоянной радиоактивной зоной считается радиус 5 метров от желтой бочки с подсвеченными грибами или ХИСами кислотно-зеленоватого свечения. Попав в такую зону, персонаж без системы защиты дыхания получает статус "Лучевая болезнь" и медленно умирает.

Р.1.2. Временной радиоактивной зоной является зона, покрытая зеленым дымом запущенным представителем мастерской группы/игротехом на время присутствия зеленого дыма в такой зоне.

P.1.3. Лучевая болезнь по эффектам действия приравнивается к тяжелому ранению, однако вылечить её можно исключительно при помощи препарата RadAway (антирадин). Антирадин может быть найден в любой точке игровой территории или же приобретен у караванщиков при подписании контракта на доставку.

P.1.4. От радиации также можно защититься при помощи **препарата Rad-X (Рад-Х)**. Данный вид препарата защищает в течение 1 минуты и может быть создан в лаборатории, а также приобретен у торговцев.

P.1.5. Система защиты дыхания представляет собой часть закрытого шлема костюма или отдельную маску в виде противогаза или респиратора. Такая маска позволяет находиться в зоне радиации без последствий для здоровья персонажа в течение 2 минут. Внешний вид респиратора должен соответствовать правилам по антуражу.

Эффект системы защиты дыхания может суммироваться с эффектом от применения Rad-X. Для того, чтобы продлить эффект защиты необходимо потратить дополнительную дозу препарата.

P.1.6. Rad-X и система защиты дыхания **должны быть применены/надеты заранее**, то есть до входа в такую зону. Бессмысленно надевать систему защиты дыхания или использовать Rad-X после входа в радиоактивную зону - вы уже светитесь, как вывеска TOPS.

P.S. Не переживайте, таких зон на игровой территории совсем немножко.

С.1 ПРАВИЛА ПО СЕКСУ

С.1.1. На старте игры все девушки получают **девайс «Мурашка»** (массажер для головы), с помощью которого будет моделироваться отыгрыш секса по обоюдному согласию. Женский персонаж 30 секунд должен массировать голову мужскому персонажу «Мурашкой», затем – наоборот.

С.1.2. При обоюдном отыгрыше секса партнеры получают возможность в течение часа после акта получить дополнительное количество баллов при прокачке. Для этого, прежде чем перейти к отыгрышу, необходимо предупредить представителя мастерской группы, а после – сделать пометку в ДК об обоюдном акте любви.

Таким образом, в течение часа после получения соответствующей пометки в ДК, при совершении какого-либо достижения, вы можете получить дополнительные очки опыта. Женские персонажи, не работающие в борделях, могут предоставлять бонус к опыту только одному персонажу один раз в цикл. Девушка так же лишь раз в цикл может получить бонус к опыту. Работницы борделя могут предоставлять бонус к опыту неограниченному количеству персонажей, однако, сами куртизанки получают такой бонус лишь 1 раз в цикл.

С.1.3. Работницам борделя будет выдаваться и «Мурашка», и чупа-чупс. Поскольку данные персонажи являются профессионалами своего дела, «клиенту» позволяет выбирать, как будет происходить отыгрыш секса – девушка либо 30 секунд массирует голову игрока «Мурашкой», либо томно ест чупа-чупс. Также в борделях секс может отыгрываться любым способом на усмотрение куртизанки.

С.1.4. Изнасилование женщины мужчиной отыгрывается отжиманиями рядом с жертвой. Разрешается отжиматься над жертвой только с согласия игрока. Изнасилование мужчиной женщиной возможно в том случае, если мужчина связан\оглушен – отыгрыш отдается на усмотрение женщины. Женщины для однополрой любви просто применяют «Мурашку» или свою фантазию.

Ф.1 ФОРТИФИКАЦИИ

Ф.1.1 Стены. Стены эмулируются нетканкой (спамбонд) или баннером.

Виды стены:

- Стены неигровых лагерей (жилые лагеря) дополнительно маркируются красной киперной лентой.
- Стена бункера или стена с крышей маркируются желтой киперной лентой по верхнему уровню стены. Через данную стену нельзя перелезть, кидать гранаты и стрелять и т.п.
- Обычная игровая стена дополнительно не маркируется.
- Межкомнатные стены в каменных зданиях — не требуют дополнительных пометок, непреодолимы, через них нельзя стрелять и метать гранаты.

Ф.2 Двери. Двери делаются из дерева, фанеры, металла и т.п. и должны не пробиваться из приводов. Дверь должна иметь петли или направляющие (или металлические). Двери закрываются на замки и засовы. Все действия по прониканию за закрытую дверь делаются строго при представителе мастерской группы.

Ф.2.1 Засов на двери препятствует ее открытию. Открывается со стороны установки беспрепятственно. Чип «Засов» можно найти, купить или создать с помощью крафта, также его можно получить на старте, имея заготовленный заранее и допущенный до игры засов.

Способы взлома засова на двери:

- выламывается закладыванием и инициацией ручной гранаты или взрывного устройства под дверью.
- персонаж, обладающий повышенной силой, может выбить его (силовая броня, персонаж под действием баффаута). Для отыгрыша взлома персонаж изображает попытку выбить засов не менее 3х толчков двери. Для вскрытия засова требуется присутствие представителя мастерской группы. Чип снимается с засова мастером, после чего взломщик может проникнуть в помещение. Сломанный чип засова является собираемым.

Ф.2.2 Замок на двери препятствует ее открытию. На двери должна быть проушина для крепления игрового замка.

Игровой замок – замок с чипом. Чип «Замок» можно найти, купить или создать с помощью крафта, также его можно получить на старте, имея заготовленный заранее и допущенный до игры замок.

Способы взлома замка:

- Дверь с замком выламывается закладыванием и инициацией взрывного устройства или гранаты под дверью.

- Персонаж, обладающий перком «Взломщик» может взломать замок разгадав головоломку, идущую в комплекте с игровым замком или выданную представителем мастерской группы. Для вскрытия замка требуется присутствие представителя мастерской группы. Чип снимается с замка мастером, после чего взломщик может проникнуть в помещение. Сломанный чип замка является побираемым.

Ф.3 Ворота/гермодверь

Минимальные размеры ворот: 2м в ширину, 2м в высоту. Ворота могут быть как двухстворчатые, как и одностворчатые, могут открываться на петлях или сдвигаться в сторону. Засов или замок ворот может быть взорван только взрывным устройством. Ворота не уничтожаются ничем. Уничтожается только замок или засов. Персонаж с перком «Взломщик» по-прежнему может взломать замок.

Взрыв замка/засова на воротах:

- Закладка взрывного устройства под ворота или дверь занимает у взрывотехника 1 минуту (считать до 100) и может быть произведена только в присутствии представителей МГ. Успешный подрыв ворот возможен, только если сделанное устройство успешно взорвется. Оно должно выглядеть, как самодельное взрывное устройство размером в локоть или более. Мощность пирозлемента не должна превышать Корсар 8.

Ф.4 Ежи. Специальное укрепление, моделирующее непреодолимое препятствие. Несколько палок/досок/брусков примерно высотой 70 см. Нельзя перелезть или «просочиться» между ежом и препятствием, можно только обойти. Через ежи можно стрелять и кидать гранаты.

Х.1 ХИМИЯ

Х.1.1. Приготовление известных персонажу лекарств и препаратов **моделируется реальной химической реакцией** (без агрессивных кислот, щелочей, щелочноземельных металлов и прочих опасных соединений, и веществ). После отыгрыша и выполнения необходимых условий, в случае успеха результат выдается персонажу, потраченные ресурсы сдаются мастеру перед проведением опытов. Приготовление происходит только в зачипованной химической лаборатории.

Х.1.2. Приготовление неизвестных персонажу лекарств и препаратов **моделируется составлением** формулы препарата на лабораторном столе-гексагоне, согласно рецепту и гексам с веществами. Рецепты можно найти на территории полигона, в данжах, купить у торговцев, а также **купить/переписать у других игроков.**

Х.1.3. Приём препарата — открытие упаковки и чтение сертификата. Прием двух препаратов одного типа не дает удвоенного эффекта. Эффект разных препаратов может действовать на персонажа одновременно.

- Все эффекты медикаментов и препаратов одноразовые, персонаж обязан разорвать сертификат сразу после окончания действия, что делает его более недействительным.

- Одна порция медикамента или препарата действует только на одного персонажа.

Х.1.4. Игровые вещества можно разделить на **3 типа:** растительные, животные и химические.

Растительные вещества — можно найти в дикой природе, в данжах, у торговцев, либо вырастить самостоятельно.

Животные компоненты — добываются в данжах, лутаются с убитых монстров.

Химический элемент сера — добывается в данжах и в местах добычи серы.

Химический элемент чистая вода — вода, не зараженная радиацией, является возобновляемым ресурсом при наличии фильтра/сборщика дождевой воды.

Химические элементы Абраксо и Скипидар — добываются у торговцев, на заправке, в заброшенных домах и у караванщиков.

Х.1.5. Журнал Химика представляет собой тетрадь/блокнот/журнал, который необходим для правильной работы лаборатории. В журнал химика записываются правильные формулы препаратов, количества веществ для химических реакций в лаборатории, описание и свойства растений, информация об экспериментах. Книга химика непобираема, но ее записи можно переписать.

Х.2.1. Каждый препарат готовится согласно рецепту, записанному в книгу химика. Рецепт может быть найден в данже, приобретен у торговца, другого химика или персонажа. Все рецепты, которые умеет делать химик, **отмечены печатью мастера.** Рецепт состоит из правильной формулы и ингредиентов препарата, а также правильной картинки на столе-гексагоне. **Рецепты и формулы, которые химик узнал и записал, будут отмечены печатью только после того, как будет проведен первый успешный эксперимент.**

Х.2.2. Для успешного проведения опыта химику необходимо наложить полученную от Мастера по химии в начале варки **кальку с подсказкой** (качество которых зависит от перка) на стол-гексагон. Увидев неполную картинку с формулой препарата, необходимо дополнить её, правильно положив карточки-гексы с веществами (полученные также от Мастера по химии) на шестиугольники стола.

Если всё верно, мастер ставит печать и выдает получившийся препарат(ы). Количество успешно сваренного препарата определяется количеством потраченных на него ресурсов. Есть риск потерять ресурсы при отрицательном исходе. Количество попыток варения после неудачного исхода **строго ограничено 3 подходами** вне зависимости от количества ресурсов, потраченных на опыт. Если химик единожды раскрыл рецепт, то в дальнейшем требуется только отыгрыш варки, без загадки на столе-гексагоне. После завершения процесса варки, представитель мастерской группы забирает кальку.

Х.3.1. Открыть препарат Х может только персонаж с навыком «химик-специалист» и только в «Экспериментальной лаборатории». Свойства препарата: дает употребившему препарат персонажу любой перк по его желанию. Формулу препарата Х можно найти на игровой территории. Полученная рецептура записывается в журнал химика, как известный ему препарат.

Х.3.2. Химическая лаборатория — отдельное или смежное с другими игровыми постройками помещение, оборудованное лабораторным столом-гексагоном для синтеза препаратов, «проведения реакций» и местом для хранения химической посуды и реагентов. Является стационарной постройкой. Антураж подбирается игроками на их усмотрение. Химическая посуда, сам лабораторный стол-гексагон и прочие антуражные вещи не являются предметами в игре – непобираемы и неуничтожаемы. Гексы с веществами выдаются представителем мастерской группы в начале варки. Химическая лаборатория чипуется только Мастером по химии. В зависимости от степени антуража лаборатории, ей может быть присвоен уровень «Набор юного химика», «Химический стол» и «Экспериментальная лаборатория», а химику может быть выдан дополнительный рецепт (рецепты).

Х.4 Ингредиенты для химии

1. Тошка - Помидор
2. Цветок брока - Искусственный цветок (желтый, 6 лепестков)
3. Чистая вода - Бутылочка с водой (крошечная)
4. Мутафрукт - Искусственная маленькая тыква фиолетового цвета
5. Мука - Пакетик с мукой
6. Ягода паслёна - Искусственные ягоды
7. Маис - Искусственная кукуруза
8. Скипидар - Маленькая канистра
9. Сера - Пробирка с желтым песком
10. Плод банановой юкки - Искусственный банан
11. Слюна гуля - Пробирка с жижей
12. Абраксо - Фирменная упаковка

Х.5 Список препаратов

Стимпак от мастерской группы с манометром.

Суперстимпак от мастерской группы с манометром.

Лунная пыль выглядит, как пакетик с порошком.

Баффаут выглядит, как таблетка в небольшой баночке.

Ментаты выглядят, как большая таблетка в упаковке.

Рад-Х выглядит, как таблетка в упаковке.

Винт/Джет выглядит, как ингалятор.

Психо выглядит, как усовершенствованный шприц.

Х.6 Стол-гексагон - покрытие для стола, необходимое для создания препаратов, полных формул и «проведения» химических реакций. Непобираемо, необходимо для получения допуска химической лаборатории к игре, выдается мастерами (одно покрытие на одну лабораторию). Представляет собой лист А1, покрытый шестиугольниками. На верхней и боковых гранях нарисованы цифры для ориентации гексов-веществ.

Х.7. Тара – некоторые препараты **после использования** можно возвращать химикам, что упростит процедуру крафта. **Заменять тарой можно любой вид ресурса в количестве одной единицы и только для приготовления такого же препарата, как и сама тара.** Например, сдав пустую упаковку из-под стимпака, Вы сократите количество необходимых ресурсов для приготовления стимпака ровно на 1 единицу.

Э.1 ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ ЭКОНОМИКИ

Основная задача экономики — минимальное количество виртуальных действий и создание максимального количества социально-экономических связей между игроками и локациями.

В игре предусмотрено 5 экономических циклов в день по 3 часа:

- 1 цикл — с 10:00 до 13:00,
- 2 цикл — с 13:00 до 16:00,
- 3 цикл — с 16:00 до 19:00,
- 4 цикл — с 19:00 до 22:00,
- 5 цикл — с 22:00 до 01:00.

Э.2 Валютный курс

Э.2.1. Основным видом валюты на игре являются крышки.

Синие от «Quantum Cola» достоинством 3,

Желтые «Sunset Sarsaparilla» достоинством 2,

Красные от «Nuka Cola» достоинством 1.

Э.2.2. Дополнительным видом валюты на игре являются доллары.

Купюры 5\$ = 1 крышка

Купюры 20\$ = 4 крышки

Также **нелегальной**, но все же игровой, валютой являются динарии Легиона.

1 динарий = 5 красных крышек.

Валюта изготавливается и предоставляется **мастерской группой**. Подделка игровой валюты категорически **ЗАПРЕЩЕНА**. Игроки, уличенные в подделке игровых денег, будут удалены с полигона без возврата взноса.

Э.3 Стартовый капитал и доходы

Э.3.1. Все игроки **на регистрации** игры получают личный капитал, чипы на личное оружие и броню, шары и прочие мастерские чипы в зависимости от роли.

Э.3.2. Каждая локация до начала игры получает стартовые наборы чипов и валюты в размере установленной мастерской группой суммы.

Э.3.3. В конце каждого экономического цикла локация получает от представителя мастерской группы утвержденное количество профильных ресурсов.

Э.3.3. Каждый игрок имеет возможность получать валюту и/или ресурсы за выполнение квестов, прохождение данжей, продажа добычи и трофеев игротехникам, занятие торговлей, наем на работу. Игроки вольны продавать друг другу игровые и неигровые предметы, оказывать друг другу услуги и назначать за это ту цену (в игровой валюте), которую посчитают нужным.

Э.3.4. Игроки имеют право продавать игровой мерч, антуражные предметы снаряжения, а также расходники (гранаты, мины, таги, подсумки, ремни и тд) другим игрокам **за игровую валюту**.

Э.4 Налоги и отчетность

Э.4.1. Владельцы производств, бары, отели, торговые точки, заведения сферы услуг и тд. по окончании цикла сдают отчетность, направив на мастерку **снабжение**.

Э.4.2. Результаты отчетности напрямую влияют на снабжение локации. В зависимости от них могут быть назначены как дополнительное снабжение, так и пенни.

Э.5 Караваны

Э.5.1. Караваны представляют собой бродячих торговцев с антуражным грузом игротехнических товаров. Передвигаясь по пустоши, они имеют право торговать в розницу, а также заключать сделки и договора на поставки тех или иных ресурсов. Так же, как и любой другой тип предпринимателя караванщики обязаны сдавать отчетность в конце каждого экономического цикла:

- Красный караван ходит из Вегаса (север) и сдает отчетность на мастерку,

- Караван "Ветра Пустоши" ходит из НКР (юг) и сдает отчетность на Аванпосту Мохаве

Э.5.2. В начале каждого экономического цикла караван может **пополнить запас розничных товаров** (чипов, ресурсов) до стартовой позиции, а также **получить утверждение/отказ** подписанного в предыдущем цикле контракта. Все розничные товары являются подбираемыми, а контракты могут быть отобраны и уничтожены.

Э.5.3. Во время крафта персонаж, кроме используемых ресурсов, заполняет также бланк подписанного контракта, в котором зачеркивает определенное кол-во ресурсов и записывает время, в которое он потратил их. После чего он сдает бланк вместе с потраченными ресурсами на мастерку (через представителя мастерской группы или снабженца локации). Получив изготовленные предметы в конце следующего цикла, он также получает и бланк контракта, если в нем еще остались ресурсы. Бланки предоставляются мастерской группой или оформляются вручную игроками по аналогии.

Э.6 Торговая лавка "Универсальный магазин"

В Ниптоне находится розничный магазин Nipton Trading Post, который на старте имеет некоторое количество чипов и ресурсов. Имеет право выкупать розницу у караванов, но не может заключать контракты на поставки ресурсов.

Э.7 Казино Vikki&Vance

Располагается в городе Примм и является игровым заведением с автоматами, блэк джеком, преферансом, покером, пинболлом, игральными костями и тд. Прибылью заведения является проигрыш посетителей.

Казино сдает отчетность на общих основаниях на мастерку. В начале игры получает определенное количество игровой валюты. Является полу-safe-зоной (разрешено применение ларп-оружия и нерфов), которая снимается на время военных действий.

Э.8 Бары

Э.8.1. Diner Nash располагается при отделении Mojave Express и является мастерским заведением, осуществляющим торговлю едой и безалкогольными напитками за все виды игровой валюты. **Является safe-зоной**. Боевые взаимодействия любого характера невозможны. В случае штурма города Примм, желающие войти в боевку должны покинуть бар. До окончания военных действий или же в случае поражения города, посетители, оставшиеся в баре, являются сдавшимися в плен атакующей стороне.

Э.8.2. Бар King's Layer располагается в отеле Bison Steve и является игровым баром, принадлежащим фракции Королей, и осуществляет торговлю слабоалкогольными напитками за все виды игровой валюты. Является **полу-safe-зоной** (разрешено применение ларп-оружия и нерфов), которая снимается на время военных действий.

Э.8.3. Бар “Под тыквой” располагается на Аванпосту Мохаве, является частным неигровым заведением, и осуществляет торговлю едой, безалкогольными, а также слабоалкогольными напитками за реальную валюту, а также по абонеентам. Реализация продукции за игровую валюту на обсуждении. **Является safe-зоной.** Боевые взаимодействия любого характера невозможны. В случае штурма Аванпоста Мохаве, желающие войти в боевку должны покинуть бар. До окончания военных действий или же в случае поражения города, посетители, оставшиеся в баре, являются сдавшимися в плен атакующей стороне.

Э.8.4. Бары, являющиеся safe-зоной **нельзя грабить.** Независимо от типа, в конце каждого цикла сдают отчетность по месту своего расположения - на мастерку или на Аванпост.

Э.9 Источники возобновляемых и невозобновляемых ресурсов

Э.9.1. Пещеры аккумулируют **ресурсы природного происхождения**, такие как сталь, серу и так далее. Ресурсы возобновляются два раза в сутки.

Э.9.2. Зброшенне локації, свалки, мусорные кучи аккумулируют **довоенные изделия и ресурсы**, типа электронных компонентов, стирального порошка Абрахо и так далее. Также в этих локациях можно найти стимуляторы и прочие медицинские препараты. Ресурсы возобновляются один раз в сутки.

Э.9.3. Огороды, сады, дикорастущие плодовые аккумулируют **ресурсы растительного происхождения**, такие как корень зандер, мутафрукт и так далее. Ресурсы возобновляются один раз в цикл.

Э.9.4. В игровых данжах можно найти **любые ресурсы**, которые возобновляются на усмотрение данжмастера.