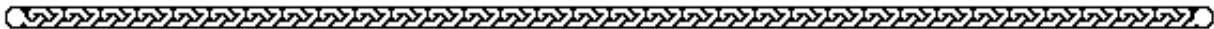


[Главная](#)

[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)



Название игры: Кровавая Радуга

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)

[Боевка](#)

[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное ▲

Кровавая Радуга.

29-31 августа, Хотьково, традиционное место.

Игра продлится с вечера пятницы по (надеемся) вечер субботы. В субботу в 20:00 начнется праздничный концерт в честь коллективного дня рождения и закрытия сезона, далее – традиционно для подобных мероприятий. В воскресенье днем - подъём и отъезд в Москву, праздновать оставшиеся ДР Ј

Вводные будут выданы на месте. Оргвзнос – в пределах 100 р., только для военных. Не забудьте привезти с собой все необходимое для бурного веселья после игры.

ОЧЕНЬ ПРОСИМ - ПРИВЕЗЕННОЕ С СОБОЙ СПИРТНОЕ НЕ ДОСТАВАТЬ ДО КОНЦА ИГРЫ! СБЕРЕГИТЕ ДЛЯ ПРАЗДНИКА!

Мастера – сами знаете кто. Связь – raduga@igry.ru, ICQ 12421222, мобильный (095) 922 8818 Дима, (903) 591 4327 Света.

Мир игры:

Саракш, описанный в «Обитаемом Острове», с некоторыми изменениями.

Население:

Люди – двух типов, различаются реакцией на излучение

- Основная масса – назовем ее класс Н (нормальные) – искренне верят всему, прозвучавшему с вышки, и делают, как скажут
- Меньшинство – класс В (выродки тыксыть) – под действием вышек испытывают мучительные головные боли, практически беспомощны

Мутанты – в прошлом люди, имеют заметные на глаз изменения внешности, живут где попало, в основном – в зараженных зонах. На излучение реагируют по-разному.

Возможно, есть еще кто-нибудь (например, голованы) – но вы точно не знаете.

По понятным причинам люди к мутантами особых симпатий не испытывают. Вернее, их

по возможности просто уничтожают , не задавая лишних вопросов.

Мак Сим и Странник – возможно, присутствуют (а вам зачем?:)

География.

В игровом мире присутствуют:

- Страна Неизвестных Отцов – столица плюс армия, ведущая затяжную войну с Островной Империей. Испытывает постоянные сложности с продовольствием, вооружением и медикаментами. Плюс сухой закон – по причинам, понятным только Неизвестным Отцам.
- Спорная территория, она же линия фронта – сильно захламлена остатками военной техники с прошлой войны, в т.ч. – автоматическими и кибернетическими системами. На ней также расположены заброшенные склады со спиртным, продовольствием и сигаретами.
- т.н. Зона, являющаяся частью спорных территорий. В Зоне есть полузараженная АЭС, по слухам – все еще функционирующая. Сколько она вырабатывает энергии, не совсем понятно, но местность загрязняет изрядно – Зона потихоньку растет. Мутанты этому только рады, понятное дело. Рядовой человек, попавший в Зону, медленно, но верно превращается в мутанта. Минут так за 10-15, примерно.
- Передовые части имперских войск – по ту сторону фронта, разумеется Й. Отлично вооруженные и обученные отморозки, хорошо хоть, их не слишком много.

Действие излучения вышек.

Неизвестные Отцы поддерживают неограниченную лояльность населения и армии с помощью гипноизлучения. Моделируется это следующим образом – с вышки вещает репродуктор. Если вы можете отчетливо расслышать, что именно говорится – значит, вы полностью и безгранично этому верите. Гражданские в едином порыве клянутся друг другу в непоколебимой преданности делу Отцов, военные стремятся построиться и запеть гимн. Тем, кто не разделяет всеобщей эйфории, принято бить морду или еще чего и сдавать в полицию.

Для успешной работы вышки требуется наличие диктора и квалифицированного техника. Мобильная установка бывает, моделируется большим бревном с привязанным к нему мегафоном.

Излучение вырабатывает устойчивое привыкание, при отсутствии действия излучения более 45 минут у рядового гражданина начинается ломка (аналогично тяжелому ранению) и потеря интереса к жизни в связи с отсутствием какой-либо мотивации.

Блок: Боевка



Боевка:

Общие положения:

- Вне города очки обязательны для каждого, взявшего в руки оружие!
- Поражаемая зона – все тело, за исключением головы. Последствия выстрела в голову – по джентльменскому соглашению сторон.
- Попадание определяет стрелявший! Просьба ему доверять!
- ...НО - Каждый сам считает свои хиты. Если ваш противник бодро убегает в лес после пулеметной очереди в спину – возможно, так и надо. Можете попробовать его догнать и спросить, почему он так поступил.
- Связывание и оглушение – есть, по традиционным правилам.
- Обыск человека в беспомощном состоянии – автоматически находит все игровые предметы.
- Монстры и танки – есть, но мало.

Хиты:

Каждый имеет 3 хита, об исключениях будет сообщено в личных вводных. Градация ранений:

- 2 хита – легкое ранение - не можешь пользоваться пострадавшей конечностью до получения квалифицированной помощи
- 1 хит – тяжелое - с большим трудом передвигаешься по местности, требуется медпомощь в течение 15 минут, иначе – переход в 0 хитов
- 0 хитов – лежишь и тихонько стонешь, можешь сделать 1 последний выстрел, при отсутствии помощи в течение 10 минут - догадайтесь, что с вами будет
- менее 0 – сразу прямиком в мертвятник
- контрольный выстрел – выстрел в воздух + слово «добиваю», произнесенное с расстояния менее 2 метров в небоевой ситуации. В голову при этом стрелять не надо!

Врачи - лечат. Они знают, как.

Оружие:

Легкое (китайская пневматика и пистолеты-маруи) стрелковое оружие снимает 1 хит при попадании в конечность и 2 при попадании в корпус. Тяжелые пулеметы (маруи) и проч. снимают 3 хита в корпус и 2 в конечность, с необходимостью ампутации оной, ежели выживешь. Тяжелые пулеметы переносятся и устанавливаются расчетом из двух человек, только шагом.

Холодное оружие снимает 1 хит в корпус. Кулуваки не бывает.

Боеприпасы – сколько привезете. Помните, что основная масса расходуется до и после игры J

Защита:

Бронежилеты – бывают, но редко. На каждый броник есть сертификат, в котором указана степень защиты.

Блок: Экономика

**Экономика.**

Отсутствует. Взамен в Стране Неизвестных Отцов действует сухой закон(*). Под запретом – все алкогольные напитки, включая пиво, и любые наркотики (моделируются сигариллами, возможно - даст некоторые плюшки). За употребление – срок в штрафбате, за производство, ввоз и распространение – вплоть до расстрела на месте. Военный трибунал рассматривает эти дела быстро и просто, раз – и готово.

(*) **Примечание:** сухой закон – не на игре, а по игре! Найдете в игре – пейте!

2.0.0.3