

Оргкомитет "Стратег"

Правила игры
FALLOUT 24: Unity

Москва 2024 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

<u>Глава</u>	<u>Страница</u>
1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	2
2. ПРАВИЛА ПО АНТУРАЖУ	6
3. СОЗДАНИЕ И РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА 7	
4. ПРАВИЛА ПО РАСАМ И МОНСТРАМ	12
5. ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ 15	
6. ПРАВИЛА ПО НЕ БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ	21
7. ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ	24
8. ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ	31
9. ПРАВИЛА ПО НАУКЕ	40
10. ПРАВИЛА ПО СОЗДАНИЮ ПРЕДМЕТОВ	46
11. ПРАВИЛА ПО БОТАНИКЕ	47
12. ФОРТИФИКАЦИЯ И ВЗЛОМ	48
13. ПРАВИЛА ПО РАДИАЦИИ	51

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

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

Игроки обязуются корректно вести себя с коллегами и представителями мастерской группы, а также избегать пожизневых конфликтов. Рукоприкладство, хамство и применение ненормативной лексики вне игры будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона. О возникновении нештатных ситуаций (травма, конфликт) просим сообщить ближайшему мастеру.

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

1.1. Зоны игры, размещение палаток и автомобилей

На полигоне организовано несколько неигровых зон: мастерка, мертвяк, автостоянка и т.д. В неигровых зонах можно находиться без защитных очков (но нежелательно), запрещено вести любые игровые взаимодействия, магазин оружия должен быть отстегнут или оружие должно находиться в кобуре.

1.1.1. Размещение игроков на полигоне

Палатку можно поставить: в зоне парковки или в зоне жилых лагерей (пожизняках). Неигровая (пожизневая) зона не может быть размещена внутри игровых зданий. Возможно проживание в игровой локации, в таком случае неигровые, неантуражные вещи должны быть укрыты, убраны, не видны. Для организации зоны жилых лагерей, место обязательно должно быть обтянуто спанбондом (нетканкой), высотой не менее 2-х метров. Поверх нее необходимо сделать пометки (конверты крест на крест) из красно-белой киперной (сигнальной) ленты. Перед установкой ограждения жилого лагеря, обязательно получите одобрение у вашего регионального мастера. В пожизняке категорически запрещено хранить игровые предметы. Палатка, стоящая вне правильно обозначенного жилого лагеря или вне парковки, находится в игре. Спящего в ней персонажа можно по игре убить, обобрать и произвести с ним прочие игровые взаимодействия.

1.1.2. Размещение автомобилей на игре

Автомобили игроков обязаны располагаться либо в зоне общей парковки, либо на полигоне в пожизняке за нетканкой. Размещение автомобилей в зоне пожизняка происходит строго по согласованию с региональным мастером! Автомобили внутри жилого лагеря в пожизняке должны быть, как и пожизняк, ограждены нетканкой. Использование автомобилей и мотоциклов во время игры запрещено. Если вам нужно уехать до окончания игры – паркуйтесь на парковке вне игровой зоны. Для автомобилей кабаков возможно исключение по согласованию с мастерской группой. При движении автомобилей по полигону, скоростной режим – не более 20 км/ч с включенным аварийным сигналом.

1.1.3. Правила пожарной безопасности на игре

Запрещено разведение открытого огня вне бочек, мангалов т.д. При разведении очага в бочках или мангалах требуется разместить рядом средства тушения (вода, огнетушители). Для обогрева

рекомендуется использовать газовые горелки, мангалы или печки. Дров орггруппа не предоставляет. Запрещено рубить деревья и полигонную мебель. В случае пожара необходимо немедленно прекратить любые боевые и прочие игровые взаимодействия, уведомить мастеров и максимально быстро приступить к тушению возникшего возгорания.

1.1.4. Вода на игре

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

1.2. Типы участников игры

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

1.2.1. Игрок

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

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

1.2.2. Персонаж

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

1.2.3. Мастер

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

1.2.4. Корреспонденты и фотографы

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

1.2.5. Гость

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

1.2.6. NPC или НПС

Участники, которые приезжают выполнять сервисные функции, например готовить, танцевать или стоять в неигровых магазинах или данжах. Такие игроки считаются НПС, не получают

паспорт персонажа и могут осуществлять только те игровые взаимодействия, которые положены им по роли. НПС не могут причинять вред и им нельзя причинить вред (убить, пленить и т.п.). НПС могут брать игровые предметы только в рамках своей функции (например, танцовщица берет крышки за приватный танец). НПС не платит взнос.

1.2.7. Игротех

Участники, которые приезжают выполнять задания мастерской группы, например выходить в виде монстров или квестовых персонажей в сюжетных событиях. Игротехи могут причинять вред игрокам, их можно убить по общим правилам.

1.3. Паспорт персонажа

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

1.4. Обязательное снаряжение игрока

1.4.1. Защитные очки или маска, выдерживающие в упор выстрел из страйкбольного оружия с энергией не менее 3 джоулей (172 м/с шаром весом 0.2 г). Даже если в костюме игрока входит антуражная незащитная маска, то вместе с маской обязательно нужно носить защитные очки.

1.4.2. Красная повязка и фонарь с красным светофильтром (или световой маячок) для указания на то, что игрок находится “вне игры”. Красная повязка используется днем, фонарь – ночью.

1.4.3. Игровой костюм. МГ не приветствует на полигоне игры людей без костюмов – любой игрок без костюма может быть удален с полигона. Требование к ношению костюма: от парада, означающего начало игры – и до завершающего парада. Исключения составляют заезжающие игроки, которым необходимо пройти в сторону локации размещения через мастерку, а также в ситуации форс-мажора. Игрок может находиться без костюма в своем неигровом лагере. Исключением являются мастера и корреспонденты.

1.5. Состояние игрока “вне игры”

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

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

1.6. Музыка

С начала игры и до ее конца запрещено громкое прослушивание музыки, не соответствующей духу серии Fallout (современной, русскоязычной и т.п.). Не антуражную музыку нельзя включать даже в пожизняке.

Какую музыку можно ставить на игре? Ту, что звучит на радиостанциях мира Fallout или тематическую американскую музыку 1930-1970 гг. Ее можно скачать здесь:

https://drive.google.com/drive/folders/1_Yv3O6ymU0vKNAIcqVtNzC5NgpGTrCG7?usp=drive_link

1.7. Алкоголь на игре

На игре допускается употребление алкоголя не крепче 20 градусов. Однако игроку требуется четко следить за своим состоянием и если он начинает чувствовать себя нехорошо, игрок обязан проследовать в свой пожизненный лагерь и не выходить из него пока не протрезвеет. Неадекватно ведущие себя игроки, мешающие проведению игры, будут удалены с полигона без возврата взноса.

Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, немедленно прекратят свое участие в игре. Нарушители будут переданы правоохранительным органам. Запрещается привоз на полигон, ношение или стрельбу из ООП (травматов).

ПРАВИЛА ПО АНТУРАЖУ

1. В качестве первоисточника используются видеоигры:
 - * Fallout (1997)
 - * Fallout 2 (1998)
 - * Fallout 3 (2008)
 - * Fallout: New Vegas (2010) с официальными DLC
 - * Fallout 4 (2015) с официальными DLC
2. Мастерская группа оставляет за собой право трактовать лор первоисточника сообразно целям и задачам проекта, при необходимости внося сценарные и стилистические допущения. В случае возникновения разногласий с игроками по вопросам соответствия антуража лору Fallout, окончательным считается решение мастера по антуражу или главмастера.
3. Все костюмы персонажей, игровое оружие, игровые предметы и декорации, должны быть согласованы с мастером по антуражу или региональным мастером до игры. На броню и оружие ставится наклейка “допуск” уже на полигоне.

Полные правила по антуражу доступны по ссылке:

<https://docs.google.com/document/u/0/d/1mWzjL6vK0DM2X0eIcsft476rmnrxmGFNOVTATB09E5E/mobilebasic>

СОЗДАНИЕ И РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

При создании персонажа игрок должен на регистрации заполнить лист персонажа в бумажном или электронном виде.

1. Получение очков на старте игры

На старте каждый игрок получает 12 очков персонажа (ОП). Игрок, который посещал игру «Fallout 2023» получит +3 ОП при создании стартового персонажа. Успешный фотодопуск антуража до 31 мая включительно дает: +0 (нормальный костюм), +1 (хороший костюм), +2(отличный костюм) к стартовым очкам.

2. Основные и дополнительные навыки

Игрок может взять себе любое количество навыков, заплатив за каждый свободными ОП. При создании персонажа игрок выбирает три основных навыка. Все остальные, которые он захочет выучить, будут считаться для него дополнительными. Дополнительные навыки прокачиваются за удвоенную стоимость.

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

3. Начисление очков опыта

В начале каждого цикла, кроме 1-го, ваш персонаж получает 4 ОП автоматически (если вы приняли препарат Ментат, то еще +1 очко). Чтобы распределить очки персонажа по умениям – посетите регионального мастера. Дополнительные навыки берутся и прокачиваются за удвоенную стоимость.

	Новый навык 1-го уровня	1->2 уровень	2->3 уровень	3->4уровень
Основной навык (первые три у персонажа)	1 ОП + обучение	2 ОП	3 ОП	4 ОП
Дополнительный навык (четвертый и все следующие)	2 ОП + обучение	4 ОП	6 ОП	8 ОП

4. Обучение новому навыку

Чтобы получить новый навык недостаточно заплатить 1(или 2) ОП, нужно еще пройти обучение. Для начала нужно найти учителя, у которого будет как минимум 3 уровень желаемого навыка. Обучение занимает час и заканчивается “испытанием”, которое учитель назначает ученику. По итогам обучения оба участника отчитываются региональному мастеру. В случае, если обучение было проведено не халтурно, интересно и т.п., оно засчитывается и новый навык вносится в лист персонажа. При этом если обучение организовано интересно, сложно для обучающегося и с применением воображения (с промежуточными задачами, сложным испытанием и т.п.), обучающий также получает бонусы от регионального мастера.

5. Журналы повышения навыков

Прочтение журналов дает дополнительный опыт. Сдайте журнал региональному мастеру и получите отметку о получении опыта в лист персонажа. В журнале указано количество опыта, которое приносит его прочтение. Для получения опыта сдайте журнал региональному мастеру, он начислит вам ОП. В игре допускаются только журналы изготовленные мастерской группой с соответствующей печатью «предмет в игре».

6. Навыки персонажа

6.1. Стрелковое оружие

1 уровень – возможность использовать:

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

2 уровень – возможность использовать:

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

3 уровень – автоматическое оружие, ручные пулеметы и турели; можно вести автоматический огонь из пистолетов и пистолетов-пулеметов

4 уровень – энергетическое оружие

6.2. Холодное оружие

Нож можно использовать без навыков

1 уровень – простое ударное холодное оружие

2 уровень – холодное одноручное оружие

3 уровень – двуручное холодное оружие

4 уровень – уникальное холодное оружие

6.3. Взрывчатка

1 уровень – снаряжать (наклеивать чип) и применять гранаты

2 уровень – ставить и снимать растяжки и мины

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

4 уровень – устанавливать и активировать бомбу

6.4. Хирург

1 уровень – оказание первой помощи (остановка кровотечения) для других людей

2 уровень – оказание первой помощи самому себе, лечение легких ранений в стационаре и совершение забора крови для анализа, может ассистировать при операциях

3 уровень – излечение тяжелых ранений в стационаре, вырезание органов для трансплантации, лечение легких ранений в полевых условиях с “докторской сумкой”

4 уровень – проведение операций по пересадке органов, излечение увечий, проведение пластических операций

6.5. Терапевт

1 уровень – оказание первой помощи (остановка кровотечения) для других людей

2 уровень – может ассистировать при операциях, лечить легкие болезни

3 уровень – лечение тяжелых болезней

4 уровень – наставничество, физиотерапевтическое экспериментальное лечение, лечение болезней у самого себя

6.6. Психиатр

1 уровень – оказание первой помощи (остановка кровотечения) для других людей

2 уровень – может ассистировать при операциях, лечение легких психических болезней

3 уровень – лечение тяжелых психических болезней и наркозависимости

4 уровень – наставничество, гипноз

6.7. Допрос

Навык может применяться только на пленного после отыгрыша пыток.

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

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

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

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

6.8. Стойкость

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

1 уровень – допрос действует на персонажа так, как будто у допрашивающего на один уровень меньше, чем есть на самом деле (т.е. если у допрашивающего 3-й уровень допроса, то он может применять на "стойкого" только 1-й и 2-й уровень допроса)

2 уровень – эффект кровотечения действует вдвое дольше (20 мин вместо 10)

3 уровень – иммунен к оглушению

4 уровень – в тяжелом ранении может говорить и, хромя, передвигаться; не может атаковать любыми видами оружия, не может применять никакие предметы и навыки

6.9. Охотник

Персонажи с этим навыком должны иметь видимый маркер на лице (рисуется маркером на щеке). Количество полос на лице соответствует уровню навыка.

1 уровень – лутание гулей и животных

2 уровень – добивание и лутание гекконов

3 уровень – лутание Когтя смерти и другой уникальной монстры

4 уровень – пленение любой тяжелораненной монстры на время до одного часа или до смерти монстра; требуется ошейник с поводком или электроошейник

6.10. Химик

1 уровень – создание препаратов 1 уровня

2 уровень – создание препаратов 1-2 уровня

3 уровень – создание препаратов 1-3 уровня

4 уровень – создание препаратов 1-4 уровней

6.11. Бартер

Влияет на стартовый набор владельца магазина и начальный капитал бизнеса.

1 уровень – +1 крышка*уровень бизнеса в цикл, вознаграждение караванщика: 5%

2 уровень – +2 крышки*уровень бизнеса в цикл, вознаграждение караванщика: 10%

3 уровень – +3 крышки*уровень бизнеса в цикл, вознаграждение караванщика: 15%

4 уровень – +4 крышки*уровень бизнеса в цикл, вознаграждение караванщика: 20%

6.12. Караванщик

Возможность закупаться на Торговом посту, при условии, что персонаж является владельцем Каравана.

1 уровень – управлять караваном 1-го уровня

2 уровень – управлять караваном 2-го уровня

3 уровень – управлять караваном 3-го уровня

4 уровень – управлять караваном 4-го уровня

6.13. Умелые руки

1 уровень – изготовление предметов по технологии 1 уровня

2 уровень – изготовление предметов по технологии 1-2 уровня, настройка и использование радиостанций, возможность снимать шлем у бойца в ПА при тяжелом ранении

3 уровень – изготовление предметов по технологии 1-3 уровня, возможность переставлять и настраивать турели, возможность чинить роботов.

4 уровень – изготовление предметов по технологии 1-4 уровня

6.14. Наука

1 уровень – разработка технологий 1 уровня, создание технологических карт 1 уровня, получение 2 очков знаний в цикл

2 уровень – разработка технологий 1-2 уровня, создание технологических карт 1-2 уровня, получение 4 очков знаний в цикл

3 уровень – разработка технологий 1-3 уровня, создание технологических карт 1-3 уровня, получения 6 очков знаний в цикл

4 уровень – разработка технологий 1-4 уровня, создание технологических карт 1-4 уровня, получения 8 очков знаний в цикл, может идентифицировать предмет 1 раз в цикл, хакерство: установка и взлом электронных замков, работа с консолями, возможность перепрограммировать роботов

6.15. Детектив

Допрос мертвого (криминалистика, 1-2 уровень) подразумевает получение информации об обстоятельствах убийства.

1 уровень – задать трупу один вопрос на уровень навыка про обстоятельства гибели с ответом “да/нет”

2 уровень – заставить труп развернуто описать обстоятельства своей смерти

3 уровень – позволяет уклончиво отвечать на вопросы при допросе

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

6.16. Преступник

1 уровень – взлом замков, возможность носить с собой 2 отмычки на уровень

2 уровень – оглушение не предназначенным для этого предметом (рукояткой пистолета, ножа, приклад автомата, канделябром и другим твердыми предметами), оглушить пустой рукой нельзя, а простым оружием можно оглушать и без этого навыка

3 уровень – возможность выпутываться из пут, когда персонажа связали, может утаивать 1 игровой предмета (ленты, артефакта, крышка и т.п.) на уровень навыка при обыске. Если обыск проводится у трупа, то утаенное оставляется в мертвяке, сбросить по дороге нельзя.

4 уровень – возможность кулуарного убийства с помощью ножа.

6.17. Натуралист

1 уровень – 1 ресурс в цикл в ресурсных точках

2 уровень – 2 ресурса в цикл, может находить в Теплице обычные цветы

3 уровень – 3 ресурса в цикл, может находить в Теплице редкие цветы

4 уровень – 4 ресурса в цикл, может находить в Теплице уникальные цветы

6.18. Ботаник

1 уровень – стать владельцем оранжереи и получать с нее ресурсы

2 уровень – выращивание обычных цветов

3 уровень – выращивание редких цветов

4 уровень – выращивание уникальных цветов

7. Особенности создания нового персонажа после выхода из мертвяка

Готовясь выйти из мертвяка после смерти предыдущего персонажа, игрок рассказывает историю жизни и смерти. Оценивая последовательность игрока в выполнение квестов, красивую игру и обстоятельства смерти, Мастер по мертвяку может начислить игроку для создания нового персонажа от 1 до 5 ОП.

ПРАВИЛА ПО РАСАМ И МОНСТРАМ

1. Расы

1.1. Люди

Особенностей не имеют.

1.2. Гули

1.2.1. Нет понятия кровотечения.

1.2.2. Иммунны к медпрепаратам, медицинским манипуляциям, химии и радиации. Болеют только психически, не физически.

1.2.3. Радиация оказывает лечебный эффект. Вступив в радиоактивную зону, полностью излечивается в течение 3 мин. Не лечится при помощи радиоактивного источника (рад. предмета, создающего рад. зону) и радиоактивных предметов.

1.2.4. Не носят силовую броню.

1.2.5. Дикие гули не атакуют разумных, чувствуя в них "своих".

1.3. Роботы

1.3.1. Не могут бегать.

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

1.3.3. Второе успешное попадание зарядом энергооружия или уникальным холодным оружием приводит роботов в аналог состояния тяжелого ранения: в состояние «сломан». В таком состоянии робот может быть уничтожен по обычным правилам добивания. Через 10 мин, проведенных в состоянии «сломан», робот считается уничтоженным.

1.3.4. Имеют иммунитет к воздействию любых медпрепаратов, не могут быть вылечены с помощью навыка "Медицина".

1.3.5. Не подвержены действию радиации.

1.3.6. Могут быть выведены из состояния «сломан» в работоспособное состояние с помощью персонажа с навыком "Умелые руки" 3 уровня. Манипуляции по починке должны занимать не менее 3 мин. Починка не требует дополнительных ресурсов.

1.3.8. Могут быть перепрограммированы (см. правила по электронному взлому).

1.4. Супермутанты

1.4.1. Заявки принимаются только при наличии соответствующего аутентичного костюма. Антураж согласовывается с мастером по антуражу заранее!

1.4.2. Иммунны к простому, холодному и стрелковому оружию.

1.4.3. Поражаются взрывом гранаты или гранатометного заряда в радиусе 3 метров (легк. ран.), уникальным холодным оружием или энергетическим оружием.

1.4.4. Для перехода в состояние тяжелого ранения требуется два успешных попадания уникальным холодным или энергетическим оружием.

1.4.5. Отсутствует понятие «кровотечение».

1.4.6. Способны к регенерации: легкое ранение излечивают в течение 5 мин, из состояния тяжелого ранения в состояние легкого переходят за 5 мин. Добиваются по общим правилам.

1.4.7. Иммунны к оглушению, медпрепаратам, медицинским манипуляциям, химии и радиации.

2. Монстры

1. Иммунны к воздействию стрелкового оружия. Намеренная стрельба в монстра карается смертью персонажа.
2. После смерти “лежит” (находится на месте гибели) 3 мин. За это время его можно обогреть (требуется 1 уровень навыка “Охотник”) или пленить (требуется 4 уровень навыка “Охотник”). Если монстра пленили, он продолжает быть опасным и может убивать, как только охотник отпускает поводок. Монстра можно привязать, в этом случае он не может сбежать, но атакует всех в зоне досягаемости. Отвязать и захватить его снова может только игрок, имеющий 4 уровень навыка “Охотник”. Игротех, выступающий монстром, может в любой момент принять решение о своей смерти.
3. Не нужно добивать. Достаточно поразить монстра требуемым способом. Исключением являются гекконы, у которых уловка “притвориться мертвым” является особенностью вида.
4. Сам считает свои ранения. Запрещено указывать монстру, сколько раз его поразили.
5. После окончания боестолкновения монстры автоматически регенерируются.

2.1. Дикие гули (фералы)

- 2.1.1. Попадание плазмой приводит в состояние тяжелого ранения.
- 2.1.2. Для поражения требуется 2 попадания холодным оружием.
- 2.1.3. Излечиваются только в зонах радиации (медленно досчитав до 10, после чего считаются полностью восстановившимся).
- 2.1.4. Могут носить холодное и уникальное оружие.
- 2.1.5. Могут излечиться, касаясь светящегося гуля. Но не могут лечиться при помощи радиоактивного источника и радиоактивных предметов.

2.2. Светящиеся гули

- 2.2.1. Попадание плазмой приводит в состояние тяжрана.
- 2.2.2. Не вооружены.
- 2.2.3. Для поражения требуется 3 попадания холодным оружием.
- 2.2.4. Касание светящегося гуля поражает радиацией (см. Правила по радиации). Игрокам, защищенным от радиации, касание наносит повреждения, аналогичные повреждениям от холодного оружия.
- 2.2.5. Излечиваются в зонах радиации (медленно досчитав до 10, после чего считаются полностью восстановившимся).

2.3. Чужие

- 2.3.1. Могут быть вооружены уникальным или энергооружием.
- 2.3.2. Для поражения требуется три попадания холодным (под “баффаутом), уникальным или энергооружием.
- 2.3.3. Медицина на них не распространяется.

2.4. Гекконы

- 2.4.1. Для поражения требуется 3 попадания холодным, уникальным или энергооружием.
- 2.4.2. При поражении падает на землю, имитируя тяжелое ранение. Если не добит, через определенное время (регламентировано правилами, но не известно игрокам, только игротехам) поднимается и может снова действовать. После поражения регенерирует не менее 10 секунд.
- 2.4.3. Добить можно только холодным оружием при наличии 2 уровня навыка “Охотник”.
- 2.4.4. Удар лапами по степени урона приравнивается к обычному ножу.

2.5. Когти смерти

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

2.5.2. Обладают иммунитетом к воздействию холодного, стрелкового оружия и гранат.

2.5.3. Для уничтожения требуется 6 попаданий холодным (под “баффаутом), уникальным или энергетическим оружием.

2.5.4. После окончания боестолкновения полностью регенерирует.

2.5.5. Может ломать двери (не ворота, также не может вскрыть сундук).

2.6. Ванаминго

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

2.6.2. Для уничтожения требуется 4 попадания холодным (под “баффаутом), уникальным или энергетическим оружием.

2.6.3. Атака щупальцами монстра по пробивающей способности и урону аналогична холодному оружию.

2.6.4. Укус монстра наносит сразу тяжелое ранение. Для отыгрыша он должен прикоснуться пастью к телу жертвы.

2.7. Болотник

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

2.7.2. Для уничтожения требуется 4 попадания холодным (под “баффаутом), уникальным или энергетическим оружием.

2.7.3. Атака клешнями действует, как уникальное оружие: игнорируют любые доспехи, два попадания приводят к тяжелому ранению.

2.8. Йо-гай

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

2.8.2. Обладает иммунитетом к воздействию холодного, стрелкового оружия и гранат.

2.8.3. Для уничтожения требуется 5 попаданий холодным (под “баффаутом), уникальным или энергетическим оружием.

2.8.4. После окончания боестолкновения полностью регенерирует.

2.8.5. Может ломать двери (не ворота, также не может вскрыть сундук).

ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

1. Общие положения

1.1. Обязательно ношение защитных очков, выдерживающих в упор выстрел из страйкбольного оружия с энергией выстрела не менее 3 дж; игрок, находящийся без защитных очков на игровой территории, будет удален с игры!

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

1.3. Игрок учитывает попадания в себя самостоятельно. Запрещено кричать: “Я в тебя попал”, – или: “Сел, сел, сел”. В случае, если вы считаете, что в боевке нарушаются правила – узнайте имя и локацию оппонента и обратитесь к маршалам по боевке.

1.4. Любые споры связанные с боевыми взаимодействиями разрешаются мастером и маршалами по боевке.

1.5. Вечерняя боевка

В период с 22:00 до 02:00 боевка проходит только с применением ножей, простого оружия, одноручного холодного оружия, уникального холодного оружия. Двуручное холодное, любое стрелковое, гранаты, гранатометы, энергетическое оружие – не применяются.

1.6. Ночные взаимодействия

С 02:00 до 09:00 любые боевые взаимодействия внутри локаций запрещены (локацией является любое поселение игроков, а также игротехнические строения, находящиеся в здании или огороженные игровыми стенами). Действуют ограничения аналогичные правилам по вечерней боевке. Если вас убили в это время, отправляйтесь в пожизняк, ложитесь спать, утром приходите в мертвяк для создания нового персонажа без отсидки штрафного времени.

2. Игровое оружие

Все оружие должно пройти допуск на антураж и безопасность. Проверку на безопасность оружия осуществляют маршалы по боевке. Допуск по критериям антуража выдается Мастером по антуражу. Настоятельно просим согласовывать внешний вид вашего оружия заранее до игры. На допущенном оружии будет закреплена наклейка “Допуск”.

2.1 Оружие ближнего боя

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

2.1.1. Простое оружие

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

2.1.2. Ножи

Клинковое холодное оружие общей длиной до 40 см. Допускаются промышленно изготовленные тренировочные ножи из резины или мягкого гнущегося пластика. Также допускаются ножи, изготовленные как протектированное оружие.

2.1.3. Одноручное холодное оружие

Все режущее, рубящее и дробящее оружие, габаритами 40-120 см. Моделируется строго протектированным оружием.

2.1.4. Двуручное холодное оружие

Режущее и дробящее оружие, общей длиной 120-180 см.

2.1.5. Уникальное холодное оружие

"Суперкувалда", "Потрошитель", "Шиш-кебаб". Оружие, которое может пробивать любые доспехи, включая силовую броню. Требуется наличие подсветки (красного цвета запрещена). Максимальная длина составляет 120 см.

2.2. Стрелковое оружие

Моделируется страйкбольным оружием. До игры допускается оружие с энергией выстрела не более 1,6 Дж (что эквивалентно скорости выстрела 113 м/с для шара массой 0,25 г, или 126 м/с для шара 0,2 г), стреляющее пластиковыми шариками калибром 6 мм. Допускается оружие, которое приводится в действие электродвигателем, газовой смесью, мускульной силой самого игрока. Оружие, работающее на воздухе высокого давления (ВВД) не допускается.

2.2.1. Боеприпасы

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

2.2.2. Пистолеты

Оружие, конструктивно предназначенное для стрельбы одной рукой. Может иметь режим стрельбы очередями. Сюда относятся пистолеты-пулеметы, предназначенные для стрельбы с одной руки в режиме одиночного огня (например, Uzi или MP5 Kurz).

2.2.3. Ружья

Полуавтоматические и самовзводные винтовки, предназначенные для стрельбы с 2-х рук в не автоматическом режиме. Сюда относятся автоматические винтовки в режиме одиночного огня.

2.2.5. Автоматы/ручные пулеметы

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

2.2.6. Турели

Пулеметы со щитами, установленные на неподвижные опоры. Требуют навыка "Умелые руки" 3-го уровня для монтажа или перемещения. После каждого перемещения требуется настройка турели в течение 5 мин, в это время стрельба невозможна. Стрельба ведется отдельным типом боеприпасов, которые не могут быть использованы в оружии другого класса.

2.2.7. Энергетическое оружие

Моделируется на базе NERF, NERF MEGA и RIVAL, заантураженным под лазерное, плазменное, импульсное или гаусс оружие. Должно быть оборудовано системой постоянной подсветки (не красного цвета) и звуковой имитации выстрела.

2.3. Пиротехника

Гранаты, мины, и бомбы привозятся игроками и в обязательном порядке допускается Мастером по боевке. В качестве гранат допускаются пиротехнические изделия, имеющие государственный сертификат Таможенного союза, установленного образца, снаряженные поражающим элементом в виде страйкбольных шариков или цельного гороха. Гранаты/мины/бомбы без наклейки (чипа) не являются игровым предметом. Игрок сам наклеивает чип на гранату/мину/бомбу, и только после этого изделие может быть использовано в игровых взаимодействиях (уничтожения противника, отчуждение в результате игровых действий (лут, кража, обыск), торговля, крафт и т.д.) На игре запрещено использование дымов. Взрыв пиротехнического изделия в радиусе 3 метров от его падения приводит к лёгкому ранению всех, кто оказался в зоне взрыва. Укрыться от взрыва возможно только полностью спрятав свой силуэт за укрытием, углом или стеной здания. Эффект взрыва актуален для гранат, мин. У бомб этот эффект отличается.

2.3.1. Граната

Моделируются страйкбольными гранатами. Поражают взрывом в радиусе 3 метров и осколками.

2.3.2. Мина

Различные типы противопехотных мин. Изготавливаются из страйкбольных гранат с использованием устройств, обеспечивающих специфические способы инициации (электроинициация, радиоинициация, таймер, растяжка и т.п.). Маркируются той же наклейкой, что и гранаты.

2.3.3. Гранатомет

Моделируются гранатометами стреляющими дробовыми зарядами. Разрешены гранатометы общей длиной не менее 70 см, под 40-мм дробовой заряд. Выстрел, выглядит как упаковка шаров красного цвета. Стреляющий должен иметь при себе вскрытую упаковку. Поражением считается попадание дробовых элементов (шаров) в любую часть тела.

2.3.4. Бомба (СВУ)

Макет взрывного устройства не менее 30 см. Способна ломать двери и ворота, повреждать силовую броню, роботов и т.п. Выглядит как антуражная имитация самодельного взрывного устройства. Радиус поражения живой силы – 3 метра. Подрыв переводит всех персонажей в тяжелое ранение, игнорируя любые доспехи. С помощью бомбы можно подорвать любое строение в локации. Для этого бомба устанавливается в комнате под сертификатом строения. После подрыва уровень строения падает до 1-го. Все персонажи, находящиеся в локации во время взрыва переходят в состояние тяжелого ранения. Бомбы изготавливаются из промышленно произведенных петард мощностью не более 6-го корсара (или аналогов), не может содержать поражающие элементы. Активация может быть только дистанционной (радиоподрыв, бикфордов шнур, электроподрыв). Данный тип взрывчатки в обязательном порядке должен пройти допуск Мастера по боевке и иметь соответствующую наклейку. Бомбу нельзя кидать. Время установки – 3 мин (медленно считать от 200 до 0).

3. Игровая броня

Защищает только там, где надета. При попадании в защищенную область игрок обязан обозначить попадание криком “в броню”, чтобы оппонент понял, что попал, но броня защитила

от повреждений. Исключением является полностью комплектная силовая броня. Персонаж в такой броне имеет полный иммунитет от холодного и стрелкового оружия, поэтому отмечать голосом попадания в броню не обязан, а может их просто игнорировать. Броня должна быть хорошо видна другим игрокам, запрещено закрывать броню другой одеждой. Надетый под пиджак бронежилет – не работает!

3.1. Легкая броня

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

3.2. Тяжелая броня

Защищает от всех видов стрелкового оружия, ножей, простого оружия, но все еще уязвима для других видов холодного оружия. Кустарно изготовленная или приспособленная для ношения броня из металла.

3.3. Боевая броня

Защищает от всех видов стрелкового оружия, кроме энергетического, а также всех видов холодного оружия, кроме уникального. Полимерная и композитная армейская и полицейская броня заводского производства (боевая броня, броня рейнджера-патрульного, броня синтов).

3.4. Силовая броня (ПА)

Игрок в силовой броне не может бегать, а только ходить. Защищает от всех видов стрелкового и холодного оружия. Пробивается только энергетическим и уникальным оружием. Шлем силовой брони может быть снят самим обладателем или другим игроком с навыком “Умелые руки” 2+ уровня и только после того, как игрок в силовой броне получил статус “тяжело ранен”. Надетые части силовой дают защиту, как боевая броня.

3.5. Шлемы

Защищает по тем же правилам, что и основная броня. Защищает от кулуарного убийства и оглушения. Шлемы, относящиеся к боевой броне, защищают от попаданий стрелковым оружием в голову. Шлем ПА является частью брони, обеспечивающей его герметичность.

3.6. Таблица пробиваемости оружия и брони

	Легкая броня	Тяжелая	Боевая	Силовая
Нож и простое оружие	Защищает	Защищает	Защищает	Защищает
Стрелковое оружие	Пробивает	Защищает	Защищает	Защищает
Холодное оружие	Пробивает	Пробивает	Защищает	Защищает
Гранаты/выстрелы гранатометов	Пробивает	Пробивает	Пробивает	Защищает
Уникальное и энергетическое	Пробивает	Пробивает	Пробивает	Пробивает

4. Поражение оружием

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

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

- 4.3. Для поражения холодным оружием нужно нанести акцентированный амплитудный удар, “швейная машинка” засчитывается как одно попадание.
- 4.4. Зона поражения стрелковым оружием – полная (всё тело).
- 4.5. Поражение очередью. Несколько шаров, попавшие в короткий промежуток времени (1 сек и меньше), считается как одно попадание.
- 4.6. При взрыве гранаты или мины все игроки в радиусе трёх метров от эпицентра взрыва считаются пораженными. Игрок в ПА не получает урона от взрывов..
- 4.7. Поражающие элементы гранаты работают аналогично шарам из стрелкового оружия.
- 4.8. Дробовой выстрел из гранатомета игнорирует доспехи, кроме ПА, и переводит в состояние тяжелого ранения.
- 4.9. Попадание из энергетического оружия игнорирует любые доспехи. Попадание в любую часть тела переводит в состояние тяжелого ранения.
- 4.10. Выстрел в упор. Вместо выстрела в голову необходимо обозначить выстрел под ноги с криком: “В голову”. Применяется только в небоевой ситуации и против игроков без брони и шлема. Отправляет игрока сразу в статус тяжелое ранение.

5. Эффект поражения.

- 5.1. Легкое ранение. После успешного поражения персонажа из любого оружия, кроме плазмы и гранатомета - персонаж считается легко раненым. Он должен отыграть ранение (схватиться за пораженное место, вскрикнуть, крикнуть “ранен” или любым другим способом показать, что он ранен), но может продолжать воевать без каких либо ограничений.
- 5.2. Тяжелое ранение. После повторного успешного поражения легко раненого персонажа из любого оружия, а также после первого поражения из плазмы или гранатомета - персонаж считается тяжело раненым. Игрок должен упасть и прекратить какие либо боевые действия. Игрок не может сам двигаться (исключение - 4й уровень навыка стойкость или применение наркотика Винт), игрок не может совершать какие-либо боевые действия, не может применять какие-либо предметы, в том числе перевязать сам себя. Однако, он находится в сознании и может отвечать на вопросы или говорить что-то.

6. Способы убийства персонажа

6.1. Добивание

Тяжелораненого можно добить. Добивать можно только по окончании боевой ситуации (т.е. вас не атакуют, вокруг не стреляют, а при крупных боестолкновениях окончание объявляется Мастерами). Достаточно коснуться противника простым или холодным оружием, или выстрелить рядом с ним (в самого добиваемого стрелять нельзя). Добивание гранатой, взрывчаткой и т.п. невозможно. Процесс обязательно нужно сопроводить фразой: "Добиваю". Добивание персонажа в ПА возможно только оружием, пробивающим ПА или сняв шлем у ПА навыком “Умелые руки” 2 уровня.

6.2. Кулуарное убийство

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

6.3. Казнь

Пленных персонажей можно казнить. Существует множество способов: расстрел, повешение, распятие. Красивая казнь улучшает отыгрыш и работает на атмосферу игры.

7. Браслет жизни

После того, как его добила игрок сам снимает свой браслет жизни и отдает его убийце. Запрещено сдирать браслет жизни с игроков.

8. Смерть и мертвяк

Умерший не менее 2 мин (или медленно считая до 150), лежит в виде трупа. В это время его могут обыскать и забрать игровые предметы. Пока переносится тело (живой игрок касается рукой мертвого) – игрок не уходит в мертвяк. Как только положили – игрок волен уйти. После окончания ожидания игрок надевает красный платок (или включает красный фонарь ночью), получает статус «вне игры» и идет в мертвяк. Время отсидки в мертвяке составляет 2 часа. Оно может быть уменьшено по решению Мастера мертвяка за помощь по хозяйству или за иные заслуги. При входе в мертвяк игрок сдает лист персонажа и все игровые ценности Мастеру по мертвяку. По истечении времени отсидки игрок выходит новым персонажем. С 01:00 до 09:00 мертвяк не работает. Игроки, чьи персонажи погибли в это время, возвращаются на локацию и находятся там вне игры до утра. Утром они приходят в мертвяк, не отсидивают штрафное время, получают нового персонажа, новую ленту жизни и входят в игру. В случае, если персонажа достойно похоронили (с сертификатом уполномоченных персонажей с Кладбища), то его время в мертвяке уменьшается. Минимальное время в мертвяке со всеми скидками – 30 мин.

9. Соратники

Виртуальный персонаж, который погибает вместо основного. Выглядит как карточка с надписью “Соратник”. Игрок с соратником умирает, как обычно, но показывает убийце, что у него был соратник и отдает ему только часть браслета жизни (без имени). После смерти убитый идет не в мертвяк, а возвращается на свою локацию, где сдает региональному мастеру карточку соратника, получает новый браслет жизни и тут же “оживает” с полным сохранением памяти и характеристик игрового персонажа. Карточку можно приобрести на Торговом посту за большие деньги, получить при прохождении данжей или некоторых сюжетных квестов. При покупке Соратников на торговом посту не требуется вносить их в накладную каравана, но правило “только караваны торгуют с торговым постом” все еще активно. Карточку нельзя забрать при обыске или украсть, однако она может быть передана добровольно или продана. При себе можно иметь неограниченное количество карточек. Если при добывании или казни назвать имя персонажа, соответствующее имени на браслете жизни персонажа, то соратник не срабатывает, а персонаж погибает. В этом случае игрок отдает браслет жизни полностью, а все карточки соратника погибшего сдаются в мертвяке.

10. Нестрелковая зона

Помещения со специальной унифицированной маркировкой от МГ, расположенной на входе и продублированной внутри. Также требует специальных перекрытий на входе, установленных игроками, для защиты от случайных гранат, например. В этой зоне нельзя применять гранаты и стрелковое оружие, за исключением энергетического. Холодное оружие, как обычное, так и уникальное – использовать можно.

ПРАВИЛА ПО НЕБОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

1. Оглушение

Производится путем нанесения со спины не сильного удара в область между лопаток оппонента. Проводится только в небоевой обстановке. Удар наносится любым простым оружием (или прикладом холодного/огнестрельного оружия, при наличии соответствующего навыка) и

сопровождается командой: "Оглушён!". В состоянии оглушения жертва отыгрывает полную потерю сознания, молчит и не видит происходящего вокруг. Жертва находится в оглушенном состоянии в течение 5 мин. Любые шлемы защищают, если находятся на голове потенциальной жертвы. Из состояния оглушения можно вывести досрочно любой персонаж, похлопав по щекам жертвы. Оглушение можно продлевать неограниченное количество раз в рамках правил по нахождению в плену (не более часа).

2. Транспортировка тяжело раненых и оглушенных

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

3. Обыск

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

4. Связывание

Производится только по игре, при наличии веревки, цепи и т.п., длиной не менее 1 метра. Необходимо наложить несколько не тугих витков веревки на те конечности жертвы, которые хотите обездвигать. Связанный может развязать себя только при помощи другого игрока. Кляп имитируется чистой широкой полосой ткани, завязанной вокруг головы жертвы и закрывающей рот. Кричать с кляпом во рту или самостоятельно избавиться от него, пока у жертвы связаны руки – нельзя. Третий уровень навыка "Преступник" позволяет связанному избавиться от пут. Отыгрывается путем скидывания веревки со связанных конечностей. Третий уровень навыка "Допрос" позволяет связать жертву так, чтобы она не смогла освободиться при помощи этого навыка (связывающий должен предупредить жертву об этом).

5. Пленение

Попасть в плен можно следующим образом: добровольная сдача, состояние оглушения, состояние тяжелого ранения и будучи стабилизированным. Для пленения нужно связать человека и четко произнести: "Пленен". Пленный не может сбежать от пленившего, не может пользоваться любым оружием или предметами (оружие пленному по возможности необходимо разрядить и убрать в кобуру, за спину или в ножны). Монстры могут быть пленены после того, как попадают в тяжелое ранение и с помощью навыка Охотник 4-го уровня, а также специального ошейника, лечить их не требуется. Пленный может быть помещен в закрытое снаружи помещение или клетку (тюрьма). Открыть изнутри или как-то вылезти оттуда невозможно. В тюрьме с пленного можно снять путы и он все еще останется в статусе "пленен". Для освобождения пленного конвоир (или кто-то еще) должен вывести его из тюрьмы и снять путы с рук. Если конвоира нет, то пленный должен дожидаться освобождения от пут. По истечении часа с момента попадания персонажа в плен, игрок может объявить себя "умершим от тоски" и уйти в мертвяк. По собственному желанию игрок может находиться в плену сверх указанного времени.

6. Рабство

6.1. Как попадают в рабство

Плененного может сделать рабом игрок с навыком “Допрос” 4-го уровня. Отыгрывается пытками и обучением раба. Рабом можно стать добровольно. На открытую часть тела раба (шея, плечо, тыльная сторона руки) смываемым маркером ставится метка “РАБ”. Если она случайно сотрется, то ее нужно подправить – это не считается освобождением. Хозяином раба считается тот, кто поставил метку или же тот, кому продали/подарили раба. Хозяинов не может быть несколько – только один. Раб не может быть хозяином другого раба.

6.2 Поведение раба

Игрок обязан отыграть раба в течении одного часа с момента нанесения знака, после чего может уйти в мертвяк. В этом случае время мертвяка уменьшается на час. Игрок может отыгрывать раба и больше этого времени, если захочет. Раб не может физически навредить хозяину, раб выполняет приказы хозяина (они не должны ущемлять честь и достоинство игрока, отыгрывающего раба, если только игрок не согласен на подобный отыгрыш). Раб может убежать от хозяина, хозяин может отпустить раба или хозяин может погибнуть, но раб от этого рабом быть не перестает. Любой человек может пленить человека с меткой “раб” и объявить себя его новым хозяином.

6.3. Освобождение из рабства

Отыгрывается стиранием метки “раб”. Раб или кто-то другой не может стереть метку сам себе. Доктор-психотерапевт 4-го уровня может провести с рабом сеанс(ы) психотерапии, чтобы тот перестал чувствовать себя рабом, после чего метка снимается с игрока.

7. Секс

Для жителей Пустоши характерно слабое здоровье, а потому нередки проблемы с эрекцией.

7.1. Про Чупа-Чупс

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

7.2. Посещение борделей

В борделях во время отыгрыша секса с куртизанкой или хастлером Чупа-Чупсы не тратятся. Если вы решили заняться сексом с барменом, с другом, с которым пришли выпить, с местным медиком и т.д. Чупа-Чупсы тратятся. В борделях можно отыгрывать секс с куртизанкой или хастлером любым способом на усмотрение куртизанки/хастлера.

7.3. Модель секса

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

7.4. Изнасилование

Отыграйте действие по обоюдному согласию. Например, игрок без сознания не может отказать вам в половом акте, игрока, взятого в плен, можно запугать и т.д. Изнасилование также

расходует Чупа-Чупс: снять обертку и выкинуть. Если у вас нет Чупа-Чупса, то над пленником вы можете только поглумиться. Изнасилование персонажа мужского пола персонажами женского пола: игрок должен быть связан/оглушен, что позволяет женщинам изъять у него Чупа-Чупс и съесть его (Чупа-Чупс может не находиться в руках владельца).

7.5. Секс в броне

В любой броне, которая скрывает мужчину ниже пояса, нельзя заниматься сексом.

7.6. Секс с роботами и монстрами

Наверняка некоторых любителей экстрима заинтересует: возможен ли секс с роботом или с монстром? Если робот игрок – да, пожалуйста. Секс с игротехами-роботами или монстрами запрещен. Такие сексуальное взаимодействие несут смерть персонажу.

ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ

1. Типы состояний персонажа:

1.1. Легкое ранение

Поражение любым оружием (кроме энергетического и гранатометного выстрела) в любую из частей тела переводят персонажа в статус легкого ранения.

1.2. Тяжёлое ранение

Поражение легкораненого персонажа любым оружием переводят персонажа в состояние тяжелого ранения. Персонаж не может ничего делать: двигаться, пользоваться предметами, использовать навыки. Может только лежать и кричать (звать на помощь). Тяжелораненый персонаж не поражается ничем. Его можно только добить после окончания боя или он может истечь кровью.

1.3. Кровотечение

Возникает при получении персонажем любого типа ранения. С течением времени состояние раненого стремительно ухудшается. При лёгком ранении через 10 мин переходит в состояние тяжелого, а при тяжёлом через 10 мин умирает. Кровотечение может быть остановлено оказанием первой медпомощи или лечением ранений.

1.4. Оглушение

Игрок, которому нанесли удар по спине любым простым оружием с командой: “Оглушен”, считается оглушенным на 5 мин. Он замирает, приседает или падает и отыгрывает бессознательное состояние. Любой человек без навыков может постучать ему по щекам и привести его в чувство. Персонажа можно оглушать любое количество раз.

1.5. Болезнь

Игрок получает карточку болезни и отыгрывает симптомы, написанные в ней.

1.6. Увечье (инвалидность)

Может быть получено во время пыток или вследствие не лечения некоторых болезней. Примеры: отсутствие руки, ноги, пальца, носа, ушей, глаз, сильные ожоги и т.д. Моделируется визуально (повязка на глаза, примотанная рука и т.д.). Возможно вылечить трансплантацией, заменив поврежденную часть тела или орган.

1.7. Поражение радиацией

Радиоактивное воздействие мгновенно переводит персонажа в состояние тяжелого ранения без кровотечения. В случае если радиоактивное воздействие на персонажа в тяжелом ранении продолжалось более минуты – он умирает. Тяжелое ранение при контакте с радиацией менее минуты можно вылечить на месте с помощью препарата Рад-Х. Если доставить персонажа в госпиталь, то “Хирург” не может вылечить тяжелое ранение. Без Рад-Х персонаж умирает в течение часа.

1.8. Наркотическая зависимость

Потребность персонажа к употреблению наркотика. При использовании любых препаратов, у которых стоит пометка “вызывает наркозависимость”, игрок делает пометку о наркозависимости в свой лист персонажа. При начислении ОП (раз в цикл) наркозависимый должен сдать мастеру чип употребленного наркотика, в ином случае очки не начисляются. От наркозависимости можно излечиться у психиатра.

2. Медицинская помощь

Возможны три типа медицинской помощи (три навыка):

- Хирургия – лечение ранений и увечий, трансплантация органов
- Терапия – лечение физических болезней
- Психиатрия – лечение психических болезней

Остановкой кровотечения владеют медики 1 уровня вне зависимости от специальности.

2.1. Первая медицинская помощь: остановка кровотечения

Для остановки кровотечения у других персонажей требуется навык “Психиатр”, “Терапевт” или “Хирург” 1-го уровня и бинт (антураж). “Хирург” 2-го уровня может останавливать кровотечение у самого себя. Место поражения шаром или холодным оружием тщательно бинтуется при помощи перевязочного материала – медицинского бинта. Бинтование производится в три слоя поверх одежды, чтобы наличие ранения было четко видно со стороны, доспех желательно снять. Эффект от перевязки: раненый спасен от угрозы истечь кровью, состояние персонажа не изменяется, но стабилизируется. Снять бинт возможно только перед лечением или после смерти. Если легкораненого, перевязанного персонажа, ранили еще раз (и он стал тяжелораненым), то его необходимо перевязать снова. Если персонажа ранили много раз (очередь, десяток ударов со всех сторон), то для остановки кровотечения достаточно перевязать одну любую рану. Также кровотечение останавливается при применении препарата Стимпак.

2.2. Лечение легких ран

Возможно как в госпитале “Хирургом” 2-го уровня, так и вне госпиталя “Хирургом” 3-го уровня при наличии игрового предмета Докторская сумка с привязанной лентой предмета “докторская сумка”. Игрока укладывают на спину, снимают бинт (если он есть), освобождают место ранения от одежды и доспехов, мажут место удара сеточкой из флакончика йода (антураж, входит в набор антуража госпиталя и сумки доктора), рисуя либо точку пулевого ранения и радиальные швы, либо линию разреза и перпендикулярные швы на нем. Вместо йода можно использовать маркер, наклейки или переводные картинки шрамов. После завершения рисунка и высыхания йода персонаж переходит в состояние “здоров”. Снятый бинт можно аккуратно смотать и использовать повторно. Осложнений от лечения легких ран нет. Также легкое ранение может быть излечено с помощью препарата Стимпак или Суперстимпак, для применения не нужен специальный навык.

2.3. Лечение тяжелых ранений

Возможно только в госпитале “Хирургом” 3-го уровня. Хирург не может оперировать тяжелое ранение у себя. Весьма полезным на операции является ассистент (“Терапевт”, “Психиатр” или “Хирург” 2-го уровня). Хирург отыгрывает подготовку к операции, использует препарат “наркоз” (игровой предмет), если он есть. Вместо “наркоза” можно использовать наркотик “лунная пыль” с тем же действием, но с получением наркотической зависимости. Поверх ранения (или в удобном месте, если рана находится там, где пластырь прилепить неудобно) хирург прилепляет два куска пластыря и начинается сшивание краев специальной иглой и ниткой. Сшитые пластыри остаются на теле пациента как шрам после операции. Можно использовать муляжи раны или костных повреждений из поролона или другого материала удобного для сшивания. Приветствуются антуражные муляжи органов, имитация крови. Отыгрыш хода операции остается на усмотрение игроков. После отыгрыша операции доктор уничтожает одну карточку “Медикаменты”. Если это невозможно, то операция считается неуспешной, и пациент умирает. Также тяжелое ранение может быть излечено с помощью препарата Суперстимпак, для применения не нужен специальный навык.

2.4. Последствия операции, осложнения

После операции (лечение тяжелого ранения, пластической, устранения увечий и т.п.) доктор кидает при пациенте шестигранный кубик. Если выпадает 6, то операция прошла без осложнений, в случае если 1-5 пациент получает случайную болезнь из стопки карточек болезней госпиталя.

- “Хирург” 4 уровня получает +1 к броску
- Госпиталь 1 уровня дает -1 к броску
- Госпиталь 3 уровня дает +1 к броску
- Госпиталь 4 уровня дает +2 к броску
- Ассистент на операции дает +1 к броску
- Применение препарата “Наркоз” или “Лунная пыль” дает +1 к броску (доктор может не предупреждать пациента, что использует наркотик)
- “Психиатр” 4 уровня, работая с пациентом во время операции, может заменить “Наркоз”

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

Пример 2: “Хирург” 4 ур. (+1 бонус) в госпитале 3-го уровня (+1 бонус) с ассистентом (+1 бонус), применяет “наркоз” (+1 бонус) и имеет итоговый бонус +4. Он награждает пациента болезнью только, если выкинет 1 на кубике. Если итоговый бонус +5, то кубик можно не кидать, осложнений нет.

2.5. Пластическая хирургия

Удаление шрамов после лечения ранений. Доступна “Хирургам” 4 уровня. Отыгрывается убиением пластыря со швом или очищением кожи от рисунка шрама. Если очистить не удастся, то пластика невозможна. Как и у любой хирургической операции возможны осложнения, по тем же правилам, что и для ранений.

2.6. Устранение увечий

Это может “Хирург” 4 уровня в госпитале 4 уровня с помощью трансплантации поврежденного органа от другого персонажа. Для этого необходимо найти донора (живого или недавно умершего (не успевшего уйти в мертвяк), изъять из него орган и положить в холодильник госпиталя). После этого необходимо провести операцию по трансплантации органа (со всеми возможными осложнениями). Артефакт “криокапсула” позволяет забирать органы в полях. Пересадка органов людям от монстров или гулей не возможна и приводит к смерти реципиента.

3. Госпиталь и его уровни

- 1 уровень – лечение легких и тяжелых ран
- 2 уровень – диагностика и лечение болезней, психологическая помощь
- 3 уровень – проведение пластических операций.
- 4 уровень – лечение увечий, экспериментальное лечение, пересадка органов, возможность установить автодок.

4. Автодок

Автоматический доктор, улучшающий госпиталь 4-го уровня. Автоматически лечит тяжелые раны без доктора, отыгрыша, шрамов и последствий. Для работы требует персонажа с навыком “Наука” 3-го уровня и трату “медикаментов”. Если игроки хотят иметь возможность по игре создать Автодок для своего госпиталя, они должны привезти антураж для него и выполнить квест для получения уникальной технологии его улучшения.

5. Книга знаний

У каждого врача есть своя записная книга. Она непобитаема и имитирует знания медика. Приветствуется ведение дневников медицинских наблюдений за ходом экспериментальных операций.

5.1. Знания о болезнях

На старте врачам в Книгу знаний вносится несколько случайных заболеваний и их лечение в количестве равного уровню медика. Сведения о заболеваниях (физических и психических) можно получить в процессе игры, найти информацию в данжах, у игротехнических персонажей. Сведения передаются в специализированных техкартах и применяются аналогично. Знания о новых заболеваниях записываются в книгу врача и заверяются мастером, с этого момента врач может лечить данное заболевание.

5.2. Наставничество

Один раз за игровой цикл “Терапевт” или “Психиатр” 4 уровня может рассказать коллегам об 1 болезни из своей книги врача. Обучение новой болезни производится под диктовку. Иное переписывание игровой информации из чужой книги запрещено.

6. Болезни

6.1. Карточка болезни

Заболевший получает карточку болезни, в которой написано:

6.1.1. Название

6.1.2. Тип

- физические – влияют на физическое состояние персонажа (диагностируются и лечатся “Терапевтом”), выглядят как карта заболеваний с описанием симптомов
- психические – влияют на психическое состояние персонажа (диагностируются и лечатся “Психиатром”), гули тоже подвержены психическим заболеваниям

6.1.3. Заразность

- незаразные (заболевший получает одну карточку болезни)
- заразные (заболевший получает комплект карточек, которыми щедро делится с игроками, вступившими с ним в контакт на близком расстоянии, если вы получили только одну карту заразной болезни, значит вы не заражны для других. Заразный может передать весь комплект карточек (кроме своей) одному игроку или раздать по одной многим, распространение болезни лимитируется количеством карточек. Заразные болезни можно передавать только вне боевых взаимодействий. Если на игроке есть СИЗ, то передать ему карточку заразной болезни нельзя

6.1.4. Симптомы: что и где у персонажа болит, что тянет и т.п. Нужны для отыгрыша болезни и диагностики.

6.1.5. Последствия: какие последствия есть у болезни. Например, невозможность бегать или невозможность пользоваться рукой и даже смерть через определенное время.

6.2. Диагностика и лечение терапевтических и психических заболеваний

6.2.1. Диагностика проводится только в госпитале 2-го уровня и выше.

6.2.2. Строго запрещено говорить доктору название болезни или показывать карточку!

6.2.3. Пациент приходит ко врачу и отыгрывает симптомы. Пациент старается максимально доступно отыграть симптомы заболевания и пересказать жалобы. Врач должен самостоятельно поставить диагноз и назначить лечение (обычно, какое-то лекарство). Если врач 4-го уровня, то он может назначить экспериментальное лечение.

6.2.4. Врачи, средства безопасности – ваше всё! Маски и перчатки при диагностике! Если пациент заражен, а на вас нет СИЗ, пациент или мастер может вручить вам карточку болезни.

6.2.5. Назначить лечение доктор может только для тех болезней, что есть у него в Книге знаний. Если такой нет, доктор может проводить эксперименты.

6.2.6. “Терапевт”, заболевший телесными болезнями может диагностировать болезнь у самого себя, если она есть в его Книге знаний. Приветствуется кооперация медиков для более успешного лечения и обмена опытом.

6.2.7. После того, как пациент примет назначенное лекарство, он должен развернуть бумажку, которая прилагается к лекарству и посмотреть, лечит ли оно его болезнь. Если лечит, значит все в порядке, обе бумажки (болезни и лекарства) можно уничтожить. Вы – здоровы! Если названия вашей болезни в инструкции нет, значит вас неверно лечили, надо искать другого доктора, а лекарство потрачено (уничтожьте бумажку лекарства в любом случае).

6.2.8. Запрещено без болезни вскрывать инструкцию к лекарствам и смотреть, что именно оно лечит.

7. Психотерапия

7.1.1. Строго запрещено говорить доктору название болезни или показывать карточку!

7.1.2. Диагностика психологических болезней проходит аналогично физическим.

7.1.3. Часть психических болезней может требовать для излечения прием лекарств, аналогично телесным болезням, часть требует работы “Психотерапевта”.

7.1.4. После того, как пациент примет назначенное лекарство, он должен развернуть бумажку, которая прилагается к лекарству и посмотреть, лечит ли оно его болезнь. Если лечит, значит все в порядке, обе бумажки (болезни и лекарства) можно уничтожить. Вы – здоровы! Если названия вашей болезни в инструкции нет, значит вас неверно лечили, надо искать другого доктора, а лекарство потрачено (уничтожьте бумажку лекарства в любом случае).

7.1.5. Для отыгрыша психотерапии “Психиатрам” предоставляется свобода действий. При некоторых заболеваниях, которые вы изучите, будут даны указания как именно проводить сеанс и на что обращать внимание. Если особых указаний нет, отыгрыш остается на усмотрение игрока. Сеанс психотерапии не должен быть оскорбительным для пациента. Сеанс должен проходить в комфортной обстановке (плед, кушетка, можете включить легкую музыку). Можете проводить сказкотерапию, рисование на бумаге или песке, диалог, убеждение, релаксацию. Не запрещается проведение групповой психотерапии. Кроме того к вам за помощью могут обратиться персонажи не имеющие карточки болезни или прописанного в листе персонажа психического заболевания. Это может быть связано с квестом игрока, квестом или личным решением персонажа, что ему необходима помощь “Психиатра”. В таком случае взаимоотношения с пациентом будут исключительно игровыми.

7.1.6. “Психиатр”, страдающий психическим заболеванием не может лечить сам себя! Требуется обратиться к коллеге.

7.1.7. Лечение наркозависимости:

- Проводит “Психиатр” 3-го уровня с помощью сеанса не менее 30 мин.
- При помощи лекарственного препарата.
- Проводит “Психиатр” 4-го уровня с помощью экспериментальной терапии (наркозависимость может замениться на другую болезнь, на усмотрение мастера, контролирующего лечение).

8. Гипноз

“Психиатр” 4 уровня владеет навыком “гипноза”. Пациенту внушается информация в виде трех четко сформулированных фраз, которые воспринимается пациентом как правда. Сеанс гипноза проводится только в кабинете “Психиатра” (медицинском учреждении), в спокойной атмосфере с использованием маятника. Фразы не должны содержать прямого указания на убийство (“*Пойди и убей всех, ты хочешь убить того-то*”). Фраза не должна содержать отрицания (“*Ты НЕ боишься, ты НЕ любишь*”). Нельзя использовать гипноз, если больной в оглушении,

сопротивляется или его приходится удерживать или держать на прицеле. Гипноз можно применять только в госпитале 3-го уровня и выше. Гипноз не эффективен если персонаж находится под наркотическим опьянением. Но может быть использован во время ломки (*“Ты любишь клоунов. Клоуны – смешные. Клоуны безопасны”*). После отыгрыша сеанса гипноза игрок (врач или пациент) бросают кубик D6, если выпадают 1-4, то внушаемая информация усвоена, все прошло удачно. Если 5-6, гипноз не сработал, попробуйте снова, но формулировку фраз придется сменить. Сначала отыгрыш, потом бросок кубика. После трех подряд неудач попытки гипноза прекращаются. Попробуйте полечиться у другого специалиста или повторить сеанс через пару часов, возможно доктор устал. Загипнотизированный выполняет приказ, как лучший друг, но не как робот, и не будет выполнять самоубийственные установки.

9. Физиотерапевтическое экспериментальное лечение

После окончания диагностики болезни, доктор 4 уровня может назначить экспериментальное физиотерапевтическое лечение. Это чаще всего непроверенные, близкие к народным методы лечения, путем применения на пациента набора неких процедур. Данный вид лечения не требует приема лекарств. На фирменном бланке доктор описывает план лечения, перечислив процедуры, которые должен пройти пациент для излечения. Количество процедур для легкой болезни равно двум, для тяжелой – четырем. Процедуры могут быть произвольными и зависят от полета фантазии врача, но должны быть реально выполнимы и содержать компоненты, которые реально найти на полигоне. Примеры: “Радиационная ванна” – войти в зону радиации, получить тяжран от радиации и быть извлеченным из нее; “Скушай гекконовский помет, он суровый, он проймет” и так далее. Для реализации излечения пациент должен выполнять процедуры в присутствии доктора. Тот помечает успешное прохождение процедур в назначении на фирменном бланке врача. После успешного прохождения всех процедур врач предъявляет заполненный бланк региональному мастеру, который ориентируясь на креативность и примерное соответствие процедур предполагаемому лечению болезни, принимает положительное или отрицательное решение – помогли пройденные процедуры пациенту или нет. Также региональный мастер проверят название болезни в карточке пациента и на бланке врача. Если они не совпадают – лечение всегда неудачное.

10. Химические препараты и их воздействия

10.1. Лунная пыль — простой наркотик в виде порошка. Прием данного препарата вызывает ощущения эйфории и утоляет ломку наркозависимого. Вызывает наркозависимость всегда. Может быть использована в качестве “наркоза”. Отыгрыш: игрок обязан шмыгать носом, постоянно потирать/чесать нос пальцами (в носу адски жжется и чешется).

10.2. Наркоз – уменьшает шанс негативных последствий при операции. Не приводит к наркозависимости.

10.3. Ментат — лекарство, стимулирующее мозговую активность, внимание. Применяется при региональном мастере в момент увеличения навыков персонажа. После употребления этого лекарства в момент получения ОП за цикл персонаж получает 5 очков вместо 4-х. Препарат действует только один цикл. Применение двух препаратов в цикл дополнительных бонусов не дает. Вызывает наркозависимость.

10.4. Рад-Х — препарат, временно защищающий от радиации. При употреблении персонаж получает защиту от радиации на время, пока сосёт леденец. Не вызывает наркозависимость.

10.5. Стимпак — одноразовый шприц. Лечит легкие ранения и травмы. Останавливает кровотечение. Не вызывает наркозависимости. Применить – опустить поршень шприца и сорвать чип. Эффект наступает через минуту после приема (досчитать с 61 до 1).

10.6. Винт — послевоенный наркотик, разработанный для коммерческой продажи. Когда персонаж должен упасть в состоянии тяжелого ранения, он не делает этого, а продолжает действовать без ограничений. Следующее попадание приводит к смерти. Вызывает

наркозависимость. Время действия – пока сосешь леденец. Леденец нельзя выплюнуть и дососать попозже. Отыгрыш: игрок прыскает препарат в рот и начинает рассасывать леденец, должен сохранить ингалятор до конца боя. Игрок не может усидеть на месте – перетапывается с ноги на ногу, не знает куда пристроить руки (сунул-вынул из карманов, скрестил на груди, заложил за спину), речь становится быстрой и сбивчивой.

10.7. Суперстимпак — одноразовый шприц. Применить — опустить поршень шприца и сорвать чип. Лечит любые ранения и травмы, поражение от радиации. Останавливает кровотечение. Не лечит болезни. Не вызывает наркозависимости. Эффект наступает через минуту после приема (досчитать с 61 до 1). Если у вас тяжелое ранение, то вы не можете применить суперстимпак сами на себя.

10.8. Баффаут — использовался в качестве стероидов и повышал физическую силу и выносливость. Выглядит как леденец в небольшой баночке. В комплект входят синяя лента и инструкция. При принятии препарата синяя лента завязывается на холодное оружие игрока. Общее действие препарата – пока сосешь леденец. По окончании действия препарата лента срывается (отдается мастеру). Один человек может транспортировать на себе другого. Во время действия препарата игрок может любым холодным оружием пробивать любую броню, кроме ПА, а также поражать монстров, которые пробиваются уникальным оружием. Вызывает наркозависимость. Отыгрыш: Принявший должен развернуть плечи, слегка оттопырить руки и выкатить грудь колесом (на манер пацанов, которые первую неделю ходят в качалку – т.н. «синдром широкой спины», приветствуется умеренно «быковать»).

ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ

1. Экономические циклы

1.1. Предусмотрены 5 экономических циклов, продолжительность каждого – 6 часов, периодичность – 2 цикла в сутки:

- 1 цикл: 13 июня с 20:00 до 01:00,
- 2 цикл: 14 июня с 10:00 до 16:00,
- 3 цикл: 14 июня с 16:00 до 22:00,
- 4 цикл: 15 июня с 10:00 до 16:00,
- 5 цикл: 15 июня с 16:00 до 22:00.

1.2. В ночное время экономика работает без мастеров – только экономические взаимодействия между игроками. Не работает Торговый пост, создание вещей, наука.

2. Валюта

2.1. В качестве игровой валюты используются исключительно крышки Nuka Cola достоинством «1» (красные), и «5» (синие) и «10» (Sunset Sarsaparilla).

2.2. Крышки предоставляются организаторами. Подделка игровой валюты категорически запрещена и карается удалением с игры без возврата взноса!

2.3. Как получить игровую валюту:

2.3.1. Стартовый капитал. Все игроки на старте игры, а также после гибели и отсидки в мертвяке, получают личный капитал.

2.3.2. Стартовый капитал строений. Все строения, которые были допущены региональными мастерами на начало игры, получают стартовый пакет крышек и ценностей, в зависимости от типа строения. Владелец строения получает их в долг, подписывая вексель, который будет в дальнейшем предъявлен банком или “добрым займом”.

2.3.3. Доходы от строения типа “бизнес” (подробнее см. ниже).

2.3.4. Получение зарплат и подрядов из бюджета Хаба.

2.3.5. Взаимодействие с другими игроками. МГ не регламентирует игровые экономические отношения между игроками. Игроки могут продавать друг другу товары и услуги за ту цену и ценности, которые посчитают целесообразными.

3. Игровые предметы

3.1. Игровые предметы делятся на игровые вещи(артефакты) и ленты предметов с надписью что это за предмет.

3.3. Игровые вещи целиком изготавливаются и предоставляются орггруппой. К ним относятся: валюта и боеприпасы (шары, выстрелы к плазме), химия (стимпаки, рад-х, лекарства от болезней и т.п.), ресурсы, технологические карты, уникальные артефакты. Игровые вещи существуют в виде игровых предметов, помеченных наклейкой-чипом “в игре” или мастерской печатью. При передаче (продаже, мародерстве) игровых предметов такие вещи передаются полностью. Свойства некоторых предметов неизвестны, их надо изучать и получать описание у региональщика.

3.4. Броня и оружие покупаются или изготавливаются игроками самостоятельно, привозятся на игру и получают чип “допуск” от Мастера по антуражу. Для применения на игре оружия и брони игрок должен по игре найти ленту предмета, например “Легкая броня”, “Пистолет” и т.п. и закрепить его на броне или оружии. При передаче (продаже, мародерстве, луте) передаются только ленты предмета, сами броня и оружие неотчуждаемы.

3.5. Не имея соответствующей ленты предмета, игрок не может использовать и носить оружие и доспехи. Если он потерял их во время игры (продал, был ограблен), то игрок должен убрать

оружие за спину/в кобуру, снять доспех, взять его в руки, дойти до пожизняка и оставить все там. Исключения. Простое оружие, ножи и турели не требуют лент для применения.

3.6. Сами по себе ленты не являются оружием или броней. Для их использования необходимы соответствующий антураж, допущенный до игры. Повязав ленту на майку вы не получите от майки свойств брони.

3.7. Для гранат, выстрелов и бомб применяются наклейки. Пока наклейка не наклеена, она передается по принципу лент предметов, но после того, как наклеена – граната/выстрел/бомба становится игровой вещью и ее передают целиком, также, как и прочие игровые вещи.

3.8. Соратники существуют только в виде карточек. Их невозможно взять с тела или отобрать, а можно только передать добровольно (продать).

3.9. Если вы пытаетесь обобрать игрока, только что пользовавшегося оружием/броней, но у него нет соответствующих лент на оружии/броню, то вы можете привести нарушителя в мертвяк и вам выдадут недостающие ленты предметов, а нарушитель получит удвоенное время мертвяка.

4. Регионы, локации, строения.

4.1. Локация – место игрового базирования определенной группы игроков, объединенной смыслом игры. Обычно выделяется в сетке ролей как “Полиция”, “Новостное агентство” или “Магазин Мака”.

4.2. Регион – совокупность локаций, объединенных региональными мастерами и общими ограничениями. В настоящий момент существуют следующие регионы: Хаб, Джанктаун (рейдеры), Лагерь НКР и Деревня. Также есть несколько игротехнических локаций, которые не принадлежат ни к одному региону: Торговый Пост, Ферма, Шахта, Теплица.

4.3. Строение – территория или помещение, где на постоянной основе игроками ведется профильная хозяйственная деятельность.

4.4. Строения могут иметь только один тип, например: “бизнес”, “госпиталь”, “мастерская”, “лаборатория” и “увеселение”.

4.5. Локация может иметь одно строение. На каждых 10 игроков в локации, глава локации может заявить еще одно строение. (т.е. в локации на 11 игроков может быть 2 строения, на 21 чел – 3 и т.д.). Эти строения бесплатно получают 1-й уровень. Дополнительные строения можно построить уже во время игры, если привезти соответствующий антураж, найти технологию и сдать ресурсы.

4.6. Строения должны соответствовать правилам по антуражу (см. Правила по антуражу). Региональный мастер проверяет строение, оценивает антураж и выдает владельцам Сертификат, где проставляет максимальный уровень строения.

4.7. Антураж строения не является игровым предметом, запрещается уносить или портить элементы антуража. У строения обязательно должна быть вывеска с названием (хотя бы табличка на двери).

4.8. Сертификат строения – документ, в котором написано: название, тип, текущий и максимальный уровень, места для отметок о работе строения.

4.9. Сертификат должен находиться на видном месте внутри строения. В случае необходимости обменять ресурсы на предметы сертификат допускается принести региональщику, но только владельцем Строения. В иных случаях уносить сертификат нельзя.

5. Типы строений

5.1. Бизнес. Предоставляют различные социальные услуги. К ним относятся: магазины, церкви, мэрии, различные агентства, СМИ, развлечения, научные центры и все остальное, что не входит в прочие типы. Бизнес потребляет ресурс “еда” и производит крышки.

5.2. Госпиталь. Тут можно лечить раны и болезни. Потребляет “медикаменты” (см. правила по Медицине).

- 5.3. Мастерские. Здесь производятся боеприпасы и чипы на гранаты и прочие игровые вещи. Потребляют ресурс “хлам”.
- 5.4. Лаборатория. Потребляет ресурс “Реагент”, производит “Медикаменты” и различные химические препараты.
- 5.5. Увеселение. Некоторые локации помечаются мастерами, как “увеселения” (Бары и бордели). Увеселения берут крышки за услуги и облагаются налогами от организаторов (выводят крышки из игры). Еду не сдают, крышек от МГ не получают. В локациях, помеченных “увеселения” нет возможности сделать строения типа “бизнес”.
- 5.6. Библиотека. Ученый-владелец получает регулярные знания.
- 5.7. Оранжерея. Ботаники могут выращивать ресурс “Реагент”.
- 5.8. Разделочная. Строение Джанктауна, которое позволяет лечиться, поедая плоть людей.
- 5.9. Скотобойня. Строение Джанктауна, которое позволяет добывать ресурс “еда” из плоти людей.

6. Стартовый набор игрока (на регистрации)

6.1. Каждый игрок получает крышки, в зависимости от региона:

Регион	Хаб	Лагерь НКР	Джанктаун
На старте	12	6	3
После гибели	8	набор новобранца	колесо судьбы

- 6.2. На старте, на регистрации игроки получают пакет шаров на уровень навыка стрелковое оружие (максимально 3 пакета).
- 6.3. Два заряда к энергооружию на 4 уровне навыка стрелковое оружие.
- 6.4. Ленту брони, в случае если у игрока есть броня с чипом “допуск”. Лента дается того же типа, что есть у игрока, кроме как на ПА. Ленты ПА на старт не даются.
- 6.5. Ленту оружия, в случае если у игрока есть оружие с чипом “допуск”. Лента дается того же типа, что оружие у игрока, включая энергетическое.
- 6.6. Чипы гранат, гранатометных зарядов и уникального оружия на старте не выдаются.
- 6.7. На каждую запираемую дверь и каждый привезенный сейф и сундук игроки получают чип замка первого уровня от региональщика.
- 6.8. На старте персонаж с навыком “Умелые руки” и “Химик” получает один или несколько технологий на выбор в зависимости от уровня навыка. Например, игрок с навыком “Умелые руки” 4 уровня может получить 1 технологию 4-го или 2 технологии 1-го уровня + 1 технологию 2-го уровня.
- 6.9. На старте персонаж с навыком “Терапевт” и “Психиатр” получает описание одной физической или психиатрической болезни на уровень навыка с описанием лечения.
- 6.10. На старте персонаж с навыком “Хирург” 3 или 4 уровня получит ленту “докторская сумка”, если у него есть подготовленный антураж докторской сумке.

7. Стартовый набор строения (выдается региональщиком)

- 7.1. К каждой согласованной туреле выдается пакет патронов для турели.
- 7.2. Владелец магазина на старте игры может получить набор товаров для торговли на сумму 10 крышек * уровень навыка “Бартер”, а также долговой вексель, который будет передан банку или “доброму займу”, в зависимости от расположения магазина.
- 7.3. Владелец бизнеса на старте может получить 10 крышек * уровень навыка “Бартер”, а также долговой вексель, который будет передан банку или “доброму займу”, в зависимости от расположения магазина.

7.4. Владелец Госпиталя получает от 10 до 40 карточек “Медикаменты”, в зависимости от максимального уровня госпиталя (зависит от антуража).

7.5. Владелец Мастерской получает от 1 до 4 ресурсов “Хлам” в зависимости от максимального уровня мастерской (зависит от антуража).

7.6. Владелец Лаборатории получает от 2 до 8 ресурсов “Реагенты” в зависимости от максимального уровня лаборатории (зависит от антуража).

8. Создание и улучшение (апгрейд) строений

8.1. Эффективность работы строения определяется его уровнем. На старте все согласованные заранее строения имеют уровень 1.

8.2. Любое строение можно улучшить, для этого необходимо сдать региональщику достаточное количество ресурса “хлам” и технологическую карту технологии “апгрейд/создание данного строения до нужного уровня”, (например, технологическую карту апгрейда “Бизнеса” с 1-го до 2-го уровня).

8.3. Эффект от апгрейда проявляется в этом же цикле.

Апгрейд	Создание строения	с 1 до 2 уровня	с 2 до 3 уровня	с 3 до 4 уровня
“Хлам”	1 + технология	2 + технология	3 + технология	4 + технология

9. Разграбление и повреждение строений

9.1. Строение может быть разграблено или повреждено в процессе игры.

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

9.3. Никогда не уносите и не ломайте элементы антуража!

9.4. Для повреждения строения требуется «бомба» и присутствие мастера. Бомба должна удовлетворять требованиям правил по боевке и антуражу. Активация бомбы требует соответствующего навыка.

9.5. После использования бомбы здание считается поврежденным, в его сертификат вносится соответствующая пометка. Для ремонта необходимо сдать региональщику ресурсов “хлам” столько, сколько стоит построить последний уровень строения (т.е. ремонт строения 4 уровня стоит 4 ресурса “хлам”). Технология не требуется.

10. Ресурсы, добыча и транспортировка

10.1. Доступны следующие виды ресурсов:

10.1.1. “Еда” - меняется на крышки у бизнесов.

10.1.2. “Хлам” - применяется для увеличения уровня строений, ремонта строений и создания предметов в мастерских.

10.1.3. “Реагенты” - применяются для создания химии и медикаментов.

10.2. Ресурсы добываются на специальных игротехнических локациях на полигоне (Ферма, Шахта, Теплица), также их можно купить на Торговом посту.

10.3. Транспортировку ресурсов между регионами можно осуществлять только с помощью Караванов. Перемещать ресурсы внутри регионов можно в руках (без ограничений).

11. Караваны

11.1. Транспортное средство для перевозки грузов, принадлежащее владельцу каравана. Караван должен иметь как минимум одно колесо на котором он должен ездить и вместительный кузов.

11.2. Караван должен получить сертификат у регионального мастера. Сертификат выдается на старте игры бесплатно или оформляется в процессе за 20 крышек у регионального мастера. На

нем проставляется уровень каравана (1-4) в зависимости от качества исполнения. Также в сертификате ставится имя владельца. Чтобы стать владельцем необходимо иметь уровень навыка “Караванщик” не меньше, чем уровень каравана. Сертификат крепится к транспортному средству, неотчуждаем.

11.3. Только караван может перевозить ресурсы между регионами. Также в караване можно перевозить любые другие предметы, вместимость не ограничена.

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

11.5. Караван считается неотчуждаемым снаряжением его владельца и следует за ним. Владелец может быть убит при ограблении каравана. В случае, если владелец убит, караван отправляется в мертвяк вместе с ним и товарами, в порядке, описанном в правилах по боевым взаимодействиям. Владелец может быть пленен или взят в рабство.

11.6. Если владелец бросил/оставил свой караван, его можно ограбить, но запрещено двигать с места без разрешения владельца.

11.7. Уровень каравана можно повысить с помощью технологической карты “улучшение каравана с 1 до 2 уровня” и тратой ресурса “хлам” по правилам и ценам для строений.

12. Торговый Пост

12.1. Игротехническая локация, расположенная на краю игровой зоны около мастерки. Каждый цикл там появляются уникальные товары, технологические карты и предметы.

12.2. Работает только во время экономических циклов.

12.3. Делать покупки там могут игроки с навыком “Караванщик” при наличии каравана.

12.4. Прибыв на Торговый Пост, караванщик получает от мастера Торгового поста накладные из расчета 1 шт. на 1 уровень транспортного средства в текущем экономическом цикле. В сертификате ставится отметка о выдачи накладных в цикле.

12.5. Караванщик вписывает в накладную товары, по ценнику текущего цикла и не более чем на количество крышек равное уровню навыка “Бартер”*10 (т.е. на 40 крышек на 4-м уровне). Это может быть как собственный навык караванщика, так и навык его помощника (помощник показывает лист персонажа мастеру Торгового поста).

12.6. Караванщик оплачивает стоимость товаров, указанных в бланке и грузит их в караван. Мастер Торгового поста проставляет в накладную % вознаграждения караванщика в зависимости от уровня его навыка “Бартер”: 5% на 1-м, 10% на 2-м, 15% на 3-м и 20% на 4-м, но не менее 1 крышки.

12.7. Прибыв в Хаб, караванщик показывает региональному мастеру накладную и товар, который он привез. Мастер убеждается, что караванщик выполнил заказ, забирает у него накладную и выплачивает вознаграждение. После этого караванщик может распорядиться привезенными товарами по своему усмотрению.

12.8. Цены на Торговом посту могут меняться каждый цикл (инфляция).

12.9. Цены на старте игры:

Цены на Торговом посту	Продажа	Покупка
Ресурс “Еда”	4	1
Ресурс “Реагенты”	5	1
Ресурс “Хлам”	6	1
Патроны (пакетик 20 шаров)	4	2

Гранаты (чип)	6	2
Граната (реальная + чип)	нет	5
Гранатометный выстрел (чип)	7	2
Выстрел для плазмы	4	2
Пистолет	3	1
Ружье	6	3
Автомат	7	3
Легкая броня	3	1
Тяжелая Броня	4	2
Боевая Броня	6	3
Силовая Броня (ПА)	нет	12
Холодное оружие	2	1
Уникальное оружие	12	9
Энергетическое оружие	15	6
Отмычки случайные	5	2
Отмычки конкретного цвета	6	2
Замок 1 ур.	6	2
Замок 2 ур.	7	2
Замок 3 ур.	8	2
Замок 4 ур.	10	2
Медикаменты	2	нет
Лекарство от болезни 1 ур.	5	нет
Лекарство от болезни 2 ур.	7	1
Лекарство от болезни 3 ур.	10	2
Лекарство от болезни 4 ур.	14	3
Наркоз	3	1
Ментат	12	6
Рад-Х	6	3
Стимпак	5	2

Винт	8	3
Суперстимпак	10	5
Баффаут	12	3
Лунная пыль	нет	нет
Соратник	40	нет
Цветок обычный	8	1
Цветок редкий	16	2
Цветок уникальный	нет	3
Докторская сумка	21	нет
Конский возбудитель	5	2

13. Доход со строений типа “бизнес”

13.1. Раз в цикл владельцы с навыком “Бартер” могут принести региональщику сертификат и сдать необходимое количество ресурса “еда”. Мастер выдаст крышки, согласно табличке, за вычетом налогов, устанавливаемых Советом.

Уровень строения	1	2	3	4
Необходимое количество ресурса “еда”	1	2	3	4
Количество крышек	6	15	30	45
Бонус крышек на уровень навыка “Бартер”	1	2	3	4
ИТОГО выручка владельца с 4-м уровнем навыка “Бартер”	10	23	42	61

13.2. Налоги, полученные с предпринимателей города собираются в специальном ящике, и забираются хранителем традиций Совета перед каждым заседанием.

14. Ресурсные точки: Ферма, Шахта, Теплица

14.1. Ресурсы добываются в игротехнических локациях. Еда добывается на Ферме, Хлам в Шахте, а Реагенты в Теплице.

14.2. Любой игрок, имея навык “Натуралист” может раз в цикл посетить каждую ресурсную локацию, записать свое имя в журнал работ, и сыграть с игротехом. В случае победы получает 1 ресурс на уровень навыка.

14.3. С помощью некоторых предметов и технологий (см. правила по Науке) можно улучшать выработку ресурсов как для конкретного человека, так и на локации в целом.

14.4. На ресурсные локации можно приводить рабов и заставлять их работать до смерти. За каждого замученного на ресурсной точке раба игрок получает 3 ресурса.

14.5. С ресурсных локаций добытые ресурсы можно вывезти только на караване.

15. Региональные особенности

15.1. Лагерь НКР

15.1.1. Члены лагеря получают довольствие, начиная со второго цикла. Для этого Полковник НКР пишет раз в цикл письмо в столицу, где описывает, чего фракции удалось достичь за

отчетный период и указывает список оборудования, которое им требуется. Письмо нужно доставить на Торговый пост. На следующий цикл на Торговом посту формируется посылка, её необходимо доставить в лагерь караваном. Караван могут перехватить и разграбить.

15.1.3. Члены фракции НКР получают каждый цикл зарплату у специального игротеха по списку (4 крышки – рядовой, 8 крышек – сержант, 12 крышек – офицер), но только в случае, если в этот цикл пришел караван со снабжением. Звания раздаются полковником НКР, согласно штатному расписанию лагеря.

15.1.4. В случае выхода из мертвяка бойцы НКР не получают денег, но получают минимальный набор новобранца: ленту брони, соответствующую антуражу игрока, ленту оружия “ружье” и пакет шариков.

15.1.5. В лагере НКР могут быть со старта только строения типа “госпиталь”, “магазин” и “увеселение”, во время игры игроки могут организовать строения типа “бизнес”.

15.2. Хаб

15.2.1. Водяной караван. Со второго цикла из Хаба раз в цикл стартует водный караван с водой. Водный караван выглядит как 200л металлическая бочка, которую можно перевозить только караваном. Если бочка достигает Торгового поста, то бюджет города получает 200 крышек в начале следующего цикла. Если бочка после посещения торгового поста возвращается в хаб, то ответственный караванщик получает вознаграждение в 100 кр на руки. Если бочку перехватывают враждебные силы, то могу продать ее на Торговом посту за 50 кр.

15.2.1. В Хабе могут быть любые строения, кроме Разделочных и Скотобоев.

15.4.3. Джанктаун

15.3.1. Колесо судьбы. При выходе из мертвяка любой игрок из этого региона крутит колесо судьбы, где показывается его стартовый набор. Это может быть как холодное оружие и крышки или пистолет с патронами, так и серьезная броня и автомат.

15.3.2. За красивую историю погибшего персонажа Мастер мертвяка может позволить сделать вторую попытку или выдать бонусный поворот, чтобы забрать оба результата.

15.3.3. Колодцы. Раз в цикл мастер передает игрокам 3 закрытых коробки “лут бокс” с неизвестным количеством игровых вещей, которые главы банд делят в соответствии с традициями своих кланов.

15.3.3. Разделочные. Эти строения позволяют разделять людей и лечиться за счет этого. Владелец отыгрывает разделку жертвы в разделочной, снимает с жертвы браслет жизни и передает его региональщику и тут же лечит всех раненых, которые должны находиться там же, отыгрывая поедание свежего мяса. Тухлятинка (браслеты жизни, снятые где-то в пустоши) не подходит.

Уровень Разделочной	Излечений с одного браслета жизни
1 уровень	1 легкое ранение
2 уровень	2 легких ранений или 1 тяжелое ранение
3 уровень	3 легких ранений или 2 тяжелых ранений
4 уровень	2 тяжелых ранений или 1 свежеумерший персонаж*.

*Невозможно возродить персонажа, которого только что съели или казнили.

После излечения любой раны с помощью человечины, персонаж получает особую отметку «Каннибал» (невозможность использовать 4 уровни всех навыков). Особая отметка снимается только «Психиатром» 4 уровня после проведения длительного лечения.

15.3.4. Скотобойня. Эти строения позволяют разделывать людей и получать ресурс «еда». Владелец разделочной отгрызает разделку, снимает с жертвы браслет жизни и передает его региональщику в обмен на ресурс «еда». Тухлятинка (браслеты жизни, снятые где-то в пустоши) не подходит.

Уровень Разделочной	Количество разделок в цикл	Еды с одной разделки
1 уровень	2 человека	1 ресурс еда
2 уровень	4 человека	1 ресурс еда
3 уровень	4 человека	2 ресурс еды
4 уровень	8 человек	2 ресурс еды

15.3.5. В Джанктауне могут быть только строения типа «госпиталь», «лаборатория», «увеселения», «разделочная» и «скотобойня».

ПРАВИЛА ПО НАУКЕ

1. Знания

В ходе исследования мира, изучения книг, голозаписей, технологий и проч. ученый может найти уникальные шестизначные цифровые коды, которыми моделируется получение знаний. Обнаружив код, ученый записывает его в свою Книгу знаний с описанием, где он был найден. Повторная запись одного и того же кода очков знаний не приносит.

1.2. Книга знаний

Личное неотчуждаемое имущество игрока, моделирующее его знания о науке и мире, где записаны технологии, которые игрок может изготавливать. Книга создается игроком самостоятельно и чипуется при регистрации или региональщиком. В Книгу знаний другого человека нельзя “подсмотреть” – это имитация мозга человека. Размер Книги не лимитирован. В Книге также ведется учет полученных и потраченных очков знаний. При гибели персонажа все знания, которые были у него в Книге утрачиваются (листы уничтожаются в мертвяке).

1.3. Очки знаний (ОЗ)

Моделируют новые знания, который ученый получает в процессе своей работы. ОЗ можно потратить на создание технологических карт, новых технологий. Полученные ОЗ ученый самостоятельно записывает в Книгу знаний, для того чтобы потратить ОЗ, требуется региональный мастер, который заверяет трату очков в Книге знаний печатью.

1.3.1. На старте каждый ученый получает 3 ОЗ на уровень навыка “Наука”.

1.3.2. Ученый получает в начале цикла 2 ОЗ на уровень навыка “Наука”. Игрок самостоятельно записывает получение ОЗ в Книгу знаний с пометкой “регулярное обучение” и указанием номера цикла.

1.3.3. Строение “Библиотека” приносит дополнительные ОЗ ученому, которой вписан в сертификат строения как владелец, и дает скидки на создание технологических карт.

1.3.4. Знания можно найти изучая редкие предметы, созданные с помощью довоенных высокоуровневых технологий. Найдя код ученый должен переписать код в книгу знаний и дойти до рега. Если код верный, то ученый получает 1 ОЗ. Ученый не может переписывать один код несколько раз.

2. Технологии

Запись в Книге знаний, рецепт, показывающий, что игрок умеет делать. В технологии написано: название (что делаем), уровень технологии (1-4), требуемый навык, материалы, получаемые предметы. Например: технология производства патронов, 1 уровень, навык “Умелые руки”, заплатите 1 ресурс “хлам”, получите 1 пакет шаров. Технологии используют персонажи с навыками “Умелые руки”, “Химия” и сами ученые в строительных областях, чтобы начать производство того или иного продукта или улучшить уровень строений/караванов. Уровень технологии показывает, какой нужен для работы по ней уровень строения и уровень мастера (например, для технологии “производство гранат 3-го уровня” нужна мастерская 3-го уровня и игрок с навыком умелые руки 3-го уровня).

2.1. Технологическая карта

Одноразовый “свиток” с технологией. Может быть передан другим игрокам и помещен в Книгу знаний. С момента изготовления до момента использования, является подбираемым предметом. Стоимость создания равна уровню технологии (1-4 ОЗ). Для создания напишите на листе бумаги необходимые параметры технологии и подойдите к региональщику. Он спишет с вас ОЗ и заверит технологическую карту печатью. Также технологические карты сдаются региональному мастеру при улучшении зданий.

2.2. Изобретение технологий

Ученый должен провести изыскания. Для начала ученый определяет технологию и отдает региональному мастеру количество ОЗ, которое требуется для изобретения данной технологии. Мастер выдает ученому sudoku, сложность зависит от уровня технологии, которую тот заявил. Время разгадывания не ограничено, однако пока оно не разгадано, ученый не может заявить другое изыскание. Когда sudoku разгадано, ученый записывает технологию в Книгу знаний и показывает мастеру, который проверяет sudoku, списывает ОЗ и заверяет технологию печатью. Стоимость изобретения технологии равна уровню технологии * 2 (изобретение технологии 4-го уровня будет стоить 8 ОЗ). После изобретения технологии она вносится в Книгу знаний и может быть использована для создания технологических карт.

2.3. Изучение технологий

Необходимо переписать содержимое листа технологической карты в свою Книгу знаний, после этого подойти к региональщику, сдать тех. карту и получить в Книгу печать. После этого игрок может делать по этой технологии из ресурсов то, что написано в технологии.

3. Список и ветви технологий

3.1. Ветка технологий "Строительство". Технологии улучшения строений, ремонт и строительство городской инфраструктуры. Чтобы изобрести/получить эту технологию необходим навык Наука соответствующего уровня.

3.1.1. Для улучшения строений определенного типа требуется соответствующая технология. Уровень технологии равен уровню до которого улучшается строение ("Улучшение бизнеса до 3 уровня" – технология 3 уровня).

3.1.2. Для улучшения каравана требуется соответствующая технология. Уровень технологии равен уровню до которого улучшается караван ("Улучшение каравана до 3 уровня" – технология 3 уровня).

3.1.3. Технологии, позволяющие осуществлять ремонт городской инфраструктуры 4 уровня (ремонт системы водоснабжения, ремонт системы канализации, ремонт систем безопасности ворот).

3.1.4. Для улучшения добывающих строений требуется соответствующая технология. Уровень технологии равен уровню до которого улучшается строение.

3.2. Ветка технологий "Производство". Содержит технологии изготовления вещей для персонажей с навыком "Умелые руки" и "Химия".

4. Библиотека

4.1. Требуется владельца с навыком "Наука", приносит ему дополнительные знания в цикл.

4.2. Библиотека позволяет владельцу дешевле изготавливать технологические карты, а также проще понимать чужие технологические карты. Скидка применяется только для владельца и не может уменьшить стоимость технологической карты или изученной технологии меньше одного знания.

Уровень строения	1	2	3	4
Количество знаний владельцу	1	3	7	10
Скидка на изготовление технологических карт и изучение технологий с технологических карт	0	1	2	3

5. Известные технологи

5.1. Ветка технологий "Химия"

Название	Уровень технологии	Что требуется	Что получается
Лунная пыль	1	1 реагенты	3 лунной пыли
Медикаменты	1	1 реагенты	2 медикамента
Наркоз	1	1 реагенты	1 наркоз
Лунная пыль	2	1 реагенты	4 лунной пыли
Медикаменты	2	1 реагенты	4 медикамента
Ментат	2	3 реагента	1 ментат
Наркоз	2	1 реагенты	2 наркоза
Рад-х	2	3 реагента	2 рад X
Стимпак	2	1 реагенты	1 стимулак
Нейролептик	2	1 реагенты	1 лекарство
Аспирин	2	1 реагенты	1 лекарство
Антидепрессант	2	1 реагенты	1 лекарство
Обезбол	2	1 реагенты	1 лекарство
Антибиотик	2	1 реагенты	1 лекарство
Ферменты	2	1 реагенты	1 лекарство
Мазелин	2	1 реагенты	1 лекарство
Антисептик	2	1 реагенты	1 лекарство
Винт	3	2 реагенты	1 Винт
Лунная пыль	3	1 реагенты	5 лунной пыли
Медикаменты	3	1 реагенты	7 медикаментов
Ментат	3	2 реагента	1 ментат
Наркоз	3	1 реагенты	3 наркоза
Рад-х	3	2 реагента	2 рад X
Стимпак	3	2 реагенты	3 стимулака
Суперстимулак	3	2 реагента	1 суперстимулак
Нейролептик	3	1 реагенты	1 лекарство
Аспирин	3	1 реагенты	2 лекарства

Антидепрессант	3	1 реагенты	2 лекарства
Обезбол	3	1 реагенты	2 лекарства
Антибиотик	3	1 реагенты	2 лекарства
Ферменты	3	1 реагенты	2 лекарства
Мазелин	3	1 реагенты	2 лекарства
Антисептик	3	1 реагенты	2 лекарства
Браминский возбудитель	3	1 реагенты	1 конский возбудитель + чупа-чупс
Докторская сумка	3	1 хлам, 3 цветка	1 докторская сумка
Баффаут	4	3 реагента	1 Баффаут
Винт	4	1 реагенты	1 Винт
Лунная пыль	4	1 реагенты	6 лунной пыли
Медикаменты	4	1 реагенты	10 медикамент
Ментаг	4	1 реагенты	1 ментаг
Наркоз	4	1 реагенты	4 наркоза
Рад-х	4	2 реагенты	3 рад X
Стимпак	4	1 реагенты	2 стимула
Суперстимпак	4	3 реагента	2 суперстимула
Браминский возбудитель	4	2 реагента	3 конских возбудителя +3 чупа-чупса
Докторская сумка	4	1 хлам, 2 цветка	1 докторская сумка

15.2. Ветка технологий "Умелые руки"

Название	Уровень технологии	Что требуется	Что получается
Граната	1	1 хлам	1 гранату
Замок 1 ур.	1	1 хлам	1 замок
Легкая Броня	1	1 хлам	2 брони
Отмычки случайные	1	1 хлам	1 отмычки
Патроны	1	1 хлам	1 пакет шаров
Пистолет	1	1 хлам	2 пистолета
Холодное оружие	1	1 хлам	2 холодного оружия

Гр. Выстрел	2	2 хлама	2 выстрел
Граната	2	1 хлам	2 гранату
Замок 2 ур.	2	1 хлам	1 замок
Легкая Броня	2	1 хлам	3 брони
Отмычки конкретного цвета	2	1 хлам	1 отмычки
Отмычки случайные	2	1 хлам	2 отмычек
Патроны	2	1 хлам	3 пакет шаров
Пистолет	2	1 хлам	3 пистолета
Ружье	2	1 хлам	1 ружье
Тяжелая Броня	2	1 хлам	2 брони
Холодное оружие	2	1 хлам	3 холодного оружия
Автомат	3	1 хлама	1 автомат
Боевая Броня	3	1 хлам	1 броня
Выстрел плазмы	3	1 хлам	2 выстрел
Гр. Выстрел	3	2 хлама	3 выстрела
Граната	3	1 хлам	3 гранату
Замок 3 ур.	3	1 хлам	1 замок
Легкая Броня	3	1 хлам	4 брони
Отмычки конкретного цвета	3	1 хлам	2 отмычек
Отмычки случайные	3	1 хлам	3 отмычек
Патроны	3	1 хлам	4 пакет шаров
Пистолет	3	1 хлам	4 пистолета
Ружье	3	1 хлам	2 ружья
Тяжелая Броня	3	1 хлам	3 брони
Уникальное оружие	3	3 хлама	1 у. оружие
Ошейник для монстра	3	2 хлама	1 ошейник
Холодное оружие	3	1 хлам	4 холодного оружия
Автомат	4	2 хлама	3 автомата
Боевая Броня	4	2 хлама	3 брони

Выстрел плазмы	4	1 хлам	3 выстрел
Гр. Выстрел	4	2 хлама	4 выстрела
Замок 4 ур.	4	1 хлам	1 замок
Легкая Броня	4	1 хлам	5 брони
Отмычки конкретного цвета	4	1 хлам	3 отмычек
Патроны	4	1 хлам	5 пакет шаров
Ружье	4	1 хлам	3 ружей
Силовая Броня	4	4 хлама	1 броня
Тяжелая Броня	4	1 хлам	4 брони
Уникальное оружие	4	2 хлама	1 у. оружие
Холодное оружие	4	1 хлам	5 холодного оружия
Энергетическое оружие	4	3 хлама	2 у. оружие
Противорадиационный костюм	4	1 хлам	1 костюм

ПРАВИЛА ПО СОЗДАНИЮ ПРЕДМЕТОВ

1. Для создания предмета должны быть:

- Книга знаний с рецептом того, что вы хотите изготовить
- Навык “Химия” или “Умелые руки” соответствующего рецепту уровня.
- Лаборатория или мастерская соответствующего рецепту уровня.
- Ресурсы в количестве, указанном в рецепте.

например:

Технология “Ружье”	3 уровень	1 хлам	2 ружья
--------------------	-----------	--------	---------

Нужен навык “Умелые руки” 3-го уровня, а также мастерская 3-го уровня и ресурсы в размере 1-го хлама. После изготовления получится 2 ленты “ружье”.

2. Для изготовления вещей игрок с Книгой знаний и сертификатом строения (Мастерская или Лаборатория) подходит к региональщику (или приглашает его в строение), показывает технологию в Книге знаний, сдает необходимое количество ресурсов, получает необходимые вещи и отметку в сертификате строения.

3. В сертификате строения отмечено количество раз, сколько можно использовать Строение в одном цикле. Чем выше уровень строения, тем больше раз можно его использовать. Если в технологии написано, что создается 5 предметов, то это считается одним использованием строения.

Уровень Мастерской или Лаборатории	1	2	3	4
Применения строения в цикл	2	4	6	10

4. Игрок может создать макет того, что он делает (например, пистолет из проволоки, броню из подручных материалов, набор пуль из картона или красивую химическую реакцию – задание совершенно творческое) и сдать его на мастерку. В этом случае мастер может выдать некоторое количество бонусных предметов/крышек на свое усмотрение.

5. Для создания некоторых вещей иногда нужен дополнительный навык. Навык может быть как у владельца Книги Знаний, так и у другого приглашенного специалиста, с которым надо пройти на процесс изготовления.

ПРАВИЛА ПО БОТАНИКЕ

1. Игрок с навыком Ботаника может создать и поддерживать строение Оранжерея и получать на постоянной основе ресурс “Реагенты” для последующего изготовления предметов ветки Химия.
2. Строение оранжерея требует владельца с навыком “Ботаника”, чтобы приносить ресурс “Реагенты”.
3. Количество ресурсов “Реагенты”, которые оранжерея приносит каждый цикл равно количеству высаженных там видов цветов. Раз в цикл владелец показывает оранжерею региональщику, тот считает высаженные цветы, делает отметку в сертификате строения и выдает ресурсы.
4. Цветы – игровые предметы. Они бывают обычные, редкие и уникальные. На каждом цветке есть чип с названием и уровнем. Высаживать в оранжерею цветы может игрок с навыком ботаника соответствующего уровня. Срывать цветы из оранжерей (красть) может любой человек, даже без навыка.
5. Цветы находятся в игротехнической локации “Теплица” (требуется соответствующий уровень навыка “Натуралист”), покупаются на Торговом посту, а также могут быть украдены у других игроков.

Уровень строения	1	2	3	4
Макс количество цветов в оранжерее	1	3	5	7

ФОРТИФИКАЦИЯ И ВЗЛОМ

1. Стены

1.1. Оборудованные стены

Сделанные из твердых материалов (доска, фанера, ОСБ), которые способны выдержать попадание страйкбольного шара. Могут иметь бойницы – отверстия, через которые можно вести огонь. Стена здания на полигоне считается оборудованной стеной.

1.2. Необорудованные стены

Моделируются неткаными (спанбонд) или иными тканевыми материалами. Вести огонь сквозь них нельзя: попадания, даже если материал стены пробит, не засчитываются, кидать гранаты через нее можно. Стены пожизняков дополнительно маркируются крестами из красной киперной ленты. Стрелять и кидать гранаты через такую стену категорически запрещается. Стена бункера или стена с крышей, маркируются киперной лентой по верхнему уровню стены. Поверх такой стены нельзя вести огонь, метать гранаты и т.д. Межкомнатные стены в зданиях не требуют дополнительных пометок, являются непреодолимым препятствием, через них нельзя вести огонь и метать гранаты. Через стены любого типа нельзя перелезть. Запрещено взбираться по стенам на крыши и верхние этажи зданий!

2. Окна

Должны быть закрыты пленкой, нетканкой, или забиты фанерой/деревом. Считается заглушенным, если 80% проема закрыто. Это продолжение стены, в них нельзя залезать, нельзя стрелять, в щели нельзя просовывать гранаты или бомбы, через закрытые окна нельзя проводить игровые взаимодействия. Перекрытие окна сигнальной лентой не легитимно и не создает эффекта стены. Незакрытые окна первых этажей доступны для взаимодействий: в них можно влезть, через них можно стрелять и бросать гранаты, можно разговаривать и вести иные игровые взаимодействия.

3. Двери

Изготавливаются из дерева, фанеры, металла и т.п. материалов. Не должны пробиваться из стрелкового оружия. Дверь должна иметь петли и направляющие (металлические или веревочные). Двери могут быть заперты на игровые замки. На 1 дверь ставится 1 игровой замок. Проникнуть через запертую дверь можно одним из следующих способов:

- Взлом игрового замка (требует навыка «Преступник»).
- Подрыв с помощью игровой бомбы.
- Установка в локации запираемых дверей согласуется с региональным мастером.

4. Ворота

Минимальные габариты: 3 м в ширину и 2 м в высоту. Могут быть двустворчатыми или одностворчатыми, открываться на петлях или сдвигаться в сторону. Ворота могут быть сломаны только бомбой. Установка ворот в локации согласовывается с региональным мастером. Запор (засов) ворот нельзя взломать. Перелезть через ворота нельзя. В воротах может быть оборудована калитка. Она отыгрывается и взламывается как дверь.

5. Гермодвери

Массивные двери или ворота, способные выдержать любые внешние воздействия. Допускаются только по согласованию с Главмастером, требуют антуражного исполнения. Не могут быть взорваны бомбой. Открытие и запирание осуществляется посредством игрового электронного замка с терминалом. Взлом производится в соответствии с правилами взлома электронных замков.

6. Сундуки и сейфы

Для хранения игровых ценностей. Сейф – стационарный запирающийся контейнер для хранения, сундук – переносной контейнер. Отыгрываются реальными сундуками/сейфами, габаритами не менее обувной коробки. Сундук/сейф может быть заперт на игровой замок (по аналогии с дверью). Может быть вскрыт в присутствии любого мастера, в соответствии с правилами взлома игровых замков. Сейфы стационарны и не побираемы (т. е. их нельзя унести). Сундук является игровым предметом, имеет чип “в игре”, может быть захвачен и вскрыт при мастере. После вскрытия остается у мастера и возвращается владельцу.

7. Игровые замки

Для отыгрыша используется веревочная петля, продетая в проушины для замка, на которой закреплен реальный навесной замок (закупается игроками) с бумажным сертификатом. На старте на запирающиеся дверь, сейф или сундук выдается чип игрового замка с 1 уровнем сложности (1 цвет на замке). Если игроки захотят поставить более сложный замок в ходе игры, они могут его создать и установить. При создании игрового замка, сертификат снабжается набором цветным маркером (5 цветов: желтый, синий, зеленый, красный, белый), что обозначает уровень сложности. Количество маркеров считается по уровню крафтера. Он может выбирать цвета в произвольном порядке, например, для замка 3 уровня: "желтый, синий, синий".

8. Изготовление игровых замков

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

9. Взрыв дверей/ворот

Требуется взрывное устройство повышенной мощности (бомба). Закладка бомбы под дверь или воротами производится только в присутствии представителя МГ. Закладка под дверь или воротами должна занимать 3 мин (медленно считать от 200 до 0). Успешный подрыв возможен, только если бомба успешно сработает.

10. Взлом игровых замков

Возможен без участия мастера. Для взлома персонаж должен иметь с собой отмычки цветов, совпадающих с цветами маркеров на сертификате замка. Если цвет на замке повторяется два раза, для успешного взлома должны быть две отмычки этого цвета. Если у замка 3 красных маркера и 1 желтый, у взломщика должен быть с собой набор из 3 красных и 1 желтой отмычек. Если набор отмычек соответствует по цветам замку, взломщик развязывает веревочный узел, препятствующий открытию двери.

11. Отмычки

Бывают 5 цветов (желтый, синий, зеленый, красный, белый). Отмычки выглядят как пластиковые цветные палочки с отверстием для размещения на кольце для ключей. Отмычки можно приобрести на Торговом посту, у странствующих игротехнических торговцев, найти в данжах, изготовить посредством крафта. С собой на кольцо для отмычек взломщик может носить количество отмычек равное уровню навыка “Преступник” * на 2. Каждый раз уходя из своей локации, взломщик может менять состав цветных отмычек на кольцо.

12. Электронные замки

Устройство, закрепленное на внешней стороне двери с терминалом управления (отыгрывается калькулятором, платой с кнопками, планшетом с клавиатурой и т.п.). В идеале это работающий монитор с клавиатурой и с закрепленным QR-кодом. Само запирающее устройство выглядит

также, как и механический замок: веревочная петля, продетая в проушины для замка. За дверь или ворота с таким замком свободно могут проходить только обитатели локации.

13. Изготовление и установка электронных замков

Электронный замок требует 4 уровня навыка "Крафтер" для изготовления и не ниже 3 уровня навыка "Наука" для установки. При изготовлении электронного замка с помощью специальной программы (предоставляется МГ) в QR-код зашиваются несколько блоков шифрования.

14. Хакерство (взлом электронных замков)

Требует присутствия любого мастера. Взломать электронный замок может персонаж с навыком "Наука" 4 уровня. Отыгрыш взлома должен занимать не менее 1 минуты. Для взлома хакер применяет Пип-Бой (приложение) с установленной программой взлома электронных замков. Хакер собирает скрипты-отмычки, которые загружаются в его Пип-Бой. При взломе электронного замка хакер считывает QR-код с замка. Программа сверяет наличие нужных скриптов с блоками шифрования вшитыми в QR-код замка. Если типы скриптов и их количество соответствуют блокам шифрования в QR-коде электронного замка – программа выдает сообщение об успешном взломе.

15. Скрипты-отмычки

Выглядят как QR-коды на листе плотной бумаги. Для получения скрипта требуется отсканировать QR-код через Пип-Бой игрока. Их можно найти у игротехов, странствующих торговцев, приобрести на Торговом посту, получить в данжах. На старте персонаж с навыком "Наука" 4 уровня получает два случайных скрипта.

16. Взлом роботов

Персонаж с навыком "Наука" 4 уровня и Пип-Боем должен положить руку на робота, держа консоль на виду в другой руке, и отчетливо сказать: «Взламываю робота». После чего робот не может двигаться, а хакер должен отыгрывать взлом в течение минуты. Взлом робота происходит по аналогии со взломом электронного замка, с той разницей, что у роботов в QR-код зашито больше блоков шифрования. После успешного взлома хакер может дать 1 приказ роботу, который тот обязан выполнить. Приказ не может занимать робота более, чем на 2 часа. Нельзя приказывать роботу самоуничтожиться.

ПРАВИЛА ПО РАДИАЦИИ

1. Радиоактивное воздействие

Поражение радиацией мгновенно переводит персонажа в состояние тяжелого ранения без кровотечения. В случае, если радиоактивное воздействие в тяжелом ранении продолжается более чем минуту, персонаж умирает.

2. Обозначение радиации

Зоны радиации обнесены по периметру чёрно-жёлтой сигнальной лентой.

3. Зона радиации

Отмечены на полигоне, могут появляться в рамках катаклизмов или глобальных происшествий, а также могут быть созданы с помощью источников радиации. Радиус зоны не проходит сквозь стены (как игровые, так и реальные), пол, потолок, закрытые двери и закрытые ворота.

3.1. Создание зоны радиации

Игрок, защищенный от радиации, может установить источник в нужном месте и зафиксировать время установки на сертификате радиоактивного предмета. Сделать это нужно в присутствии любого мастера, который должен сразу сообщить региональному мастеру, где устанавливается новая зона радиации. По истечении часа с момента установки, региональный мастер проверяет не перенесен ли источник более чем на 5 метров от места установки. Если источник остался на месте – мастер создает вокруг него зону радиации.

3.2. Дезактивация зоны радиации

Технология дезактивации зон и предметов может быть разработана учеными.

4. Радиоактивные объекты

4.1. Радиоактивный предмет

Обозначается специальным сертификатом “Радиоактивный предмет”. Его может переносить персонаж, имеющий защиту от радиации или с помощью специального приспособления. В противном случае он подвергается радиационному воздействию.

4.2. Источник радиации

Предмет размером не менее 50 см. (каждый габарит). С помощью источника возможно организовать радиоактивную зону. На сертификате предмета будет присутствовать надпись “Источник радиации” и радиус зоны, которая образуется после его установки. Эффект многообразный, то есть после образования зоны радиации источник можно забрать и использовать повторно. Технология создания источника радиации может быть разработана ученым.

5. Защиту от воздействия радиации имеют

Монстры, роботы, персонажи в силовой броне, персонажи в защитном костюме (радиационной, биологической, химической защиты), персонажи под воздействием Рад-Х, гули, супермутанты, а также персонажи с пометкой в листе персонажа “Иммунитет к радиации”. Касаться или брать в руки радиоактивные предметы или вытаскивать кого-то, что-то из радиационных зон возможно только с помощью зачилованных предметов: “Клещи для удержания рад. предметов”, “Защитные рад. перчатки” и т.д.