ПРАВИЛА

ПРИ «Fallout 43: Return to Iowa»

Оглавление

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № пункта | Наименование | № стр. |
| 1. | ПРАВИЛА ПОСЕЛЕНИЙ - игровые и пожизневые поселения и зоны. | 2 |
| 1.2. | Игровые локации. | 3 |
| 1.3. | Здания.  | 5 |
| 1.4. | Замки. | 5 |
| 2. | ЭКОНОМИКА. | 6 |
| 2.2. | Игровые ресурсы (моделируемые). | 6 |
| 2.3. | Препараты. | 8 |
| 3. | БОЕВЫЕ ПРАВИЛА. | 10 |
| 3.2. | Оружие (и боеприпасы, динамит). | 12 |
| 3.2. | Броня. | 15 |
| 3.4. | Ловушки. | 17 |
| 3.5. | Оглушение, Кулуарное убийство, Плен, Связывание, Обыск, Пытки, Арест. | 17 |
| 3.5.7. | Рабство. | 18 |
| 3.6. | Боевое время. Дневное и Ночное. | 19 |
| 4. | СТРАНА МЕРТВЫХ (МЕРТВЯК). | 20 |
| 5. | ПЕРКИ общие правила. | 22 |
| 5.4 | Наименования Перков. | 23 |
| 5.5. | Паспорт Игрока. | 25 |
| 6. | НАУКА Правила ученых, техников, артефактов. | 25 |
| 6.2. | Процесс создания изобретения. | 26 |
| 6.4 | Техника. | 27 |
| 7. | МЕДИЦИНА. | 29 |
| 8. | ФОТОГРАФЫ НА ПОЛИГОНЕ. | 30 |
| 9. | ДЕТИ НА ИГРЕ. | 31 |
| 10. | РАДИО. | 31 |
| 11. | РЕШЕНИЕ СПОРОВ. | 31 |
| 12. | Свод неписанных законов Айовы | 32 |

**1. ПРАВИЛА ПОСЕЛЕНИЙ**

**Игровые и пожизневые поселения и зоны**

**1.1. Зоны.**

Территория полигона разделена на игровые и не игровые зоны.

1.1.1.**Не игровые зоны.**

Кухня кабака, «мертвяк», Пожизневое поселения, где располагаются палатки, туалеты, стоянки автомобилей и сами автомобили.

*Рядом с не игровыми зонами категорически запрещается:*

* *сражаться;*
* *стрелять и кидать в их сторону*
* *стрелять и кидать из них!*
* *разводить огонь для готовки еды или питья (искл. - «мертвяк», кухня кабака);*
* *махать настоящим топором (искл. - «мертвяк», кухня кабака);*
* *работать бензопилой;*

«Пожизневое» поселение, где располагаются палатки, ночные костры и стоянки автомобилей располагаются в отдалении от Игровых локаций, в строго определенных мастерами местах. Поставленные палатки без согласования с мастерами на Игровом полигоне придется убрать по первому требованию от МГ.

**Туалет –** справлять большую нужду можно ***исключительно*** в специально отведенных местах. Нельзя под строжайшим запретом ходить в лес и оставлять за собою «продукты жизнедеятельности», бумагу и прочие сопутствующие результаты жизнедеятельности.

1.1.2.**Не выносные зоны.**

Зал кабака, все локации на начало игры и в интервалах с 22:00 до 9:00.

Не допускается ведение боевых действий.

Допустимы игровые драки и кулуарные убийства.

1.1.3.**Особые игровые зоны.**

Зоны отмеченные особыми знаками (Знаки убирать нельзя).

* Зона СМЕРТЕЛЬНОЙ радиационной опасности

**Располагается** в специально отмеченных знаками и надписями Зонах – на входе на данную территорию

**Опасна для**абсолютно для всех. При входе немедленная смерть! Вход возможен только в специальном защитном костюме, имея специальный фильтр. После выхода из Здания, чип фильтра должен быть помещен на табличке, висящей на выходе из Зоны.

Время действия фильтра – однократное посещение Зоны опасности

* ЗОНА РАДИОАКТИВНОГО ЗАГРЯЗНЕНИЯ

Никаким очевидным образом не отмечается. Моделируется известным некоторым ученым способом.

Посещение данной зоны скорее всего пройдет для Вас безопасно, так как радиация имеет свойство накапливаться и негативные последствия наступят позже:), но не во время данной Игры. ОДНАКО! Последствия получения очередной дозы могут настигнуть Вас в виде гулификации, рад. Облучения и др. – на усмотрение Мастера или Игротеха, узнавшего только ему известным образом, что Вы получили дозу радиации.

Моделирование получения дозы облучения: Игротехник просит у игрока игровой паспорт, открывает его, проверяет наличие принятого РадХ. Если в данный цикл проверки у игрока есть радХ – игротехник/мастер ничего не отмечает. Если Игрок не принимал предварительно РадХ – игротехник в графе ставит маркером отметку о полученной радиации (просто рисует цветным маркером) и сообщает игроку его симптомы.

Если Игрок не излечился от «облучения» в следующий «цикл» он обязан подойти к Мастеру (Желательно, но не обязательно к тому, который поставил первую отметку) – мастер делает следующую отметку в следующем после облучения цикле и сообщает, что произошло с Игроком. (Более подробно см. правила по Медицине)

**Лечение:** принять Антирадин, либо обратиться к Докторам.

**Способы Спасения от радиации****(возможной):**

1. Принять **РадХ.** У таблетки РадХ имеется наклейка. Наклейка клеится в Зону «Скальпа» по времени действия.

2. **Защитный костюм**, включающий противогаз со сменными фильтрами. Фильтры моделируются так же наклейками. Эффект как у РадХ.

**1.2. Игровые локации.**

*Игровые локации строятся силами Игроков.*

Мастера предоставляют: спанбонд, материалы для крыш (баннеры, потолки, пленка и т.п.). На полигоне очень много досок от разрушенных зданий, которые нужно использовать при строительстве.

Инструмент, крепеж, веревки и т.п. просьба привозить самостоятельно. Некоторое количество их разумеется будет и можно будет взять у МГ, но может и не хватить. Особенно Инструмента!

*Игротехнические локации и общий строяк Лехая производятся Игроками и мастерами совместно.*

**ПРИМЕЧАНИЕ:**

 **«Невыносные» стены** – обозначаются сигнальной лентой. Через такую ленту нельзя ходить Игрокам без специального разрешения Мастеров. В том числе во время нахождения в мертвяке или по своим «пожизневым» делам. Наказание – смерть персонажа или продление отсидки в мертвяке (если проход не с прямого разрешения мастера).

 *Пример правильного поведения: Пошли в «туалет» или в личную палатку/машину: одели белый/красный хайратник и прошли через ворота Локации, не мешая игровому процессу. Либо попросились у ближайшего мастера пройти сквозь стену.*

**1.2.1 Описание и требования к Игровым локациям** **или Поселениям.**

Границы каждого поселения на начало игры должны быть отмечены и узнаваемы. Обозначить границы можно любым способом: например, это могут быть уже существующие стены зданий/сооружений, отметить веревкой/лентой и т.п. можно установить пограничные столбы с отметкой о границе, иные явно узнаваемые очертания рельефа (земляной вал, овраги и т.п.). Такое обозначение границы имитирует возведенную глухую стену вокруг поселения. Через такую границу запрещается стрелять, переходить, кидать динамит.

Такие стены в определенных местах возможно взорвать для образования прохода шириною 2 метра способ известен персонажи с перком «Подрывник», а место где можно взрывать может указать персонаж с перком «Строитель».

У каждого поселения имеется минимум один вход – ворота или иной проход. Если это существующий проход в здании, то необходимо выбирать такой, чтоб через него свободно мог пройти человек в игровой экипировке, в том числе в любой броне без каких-либо затруднений.

Если такого прохода нет, то необходимо возвести ворота, шириной не менее 2 метров. В воротах запрещается делать какие-либо отверстия для стрельбы.

Ворота должны располагаться в штурмовой стене, шириною не менее 5 метров.

Штурмовая стена может быть возведена из любых подручных материалов. Высота стены должна составлять около 2 метров:

* Если Стена возведена из спанбонда, баннеров и т.п. материалов – то стрелять защитникам из-за неё можно только в том случае, если за ней возведен помост, на котором может без затруднений стоять Игрок и вести огонь.
* Стены, возведенные из других материалов, как заборы, доски и т.п. простреливаются по правилам реальной возможности стрельбы, за исключением того, что вести огонь защитники могут только из бойниц размером не менее 60\*60 см. или с помоста.
* Поселения могут строить любые фортификационные сооружения из любых подручных материалов.

*В случае попадания в голову игрока, стреляющего из-за стены или из бойницы – попадание засчитывается за попадание в корпус по общим правилам. Игрок, стреляющий из-за стены или из бойниц ОБЯЗАН иметь защитные очки.*

 Игровая высота стен имитирует высоту 3-5 метров, поэтому любым оружием ближнего боя нельзя нанести урон со стены атакующим снизу или с земли обороняющимся на стенах. Урон атакующим или защищающим будет считаться только от оружия дальнего боя или Динамита.

Ворота закрываются изнутри на засов в случае, если в поселении кто-то есть. Способ их взломать известен персонажам с перком «Подрывник». В случае, если в поселении никого нет, то при выходе ворота можно запирать на навесной замок (см. правила по замкам).

У поселений могут быть иные защитные препятствия, как например Силовое поле города Лехай. До момента, пока не объявлено, что данное поле отключено – нельзя стрелять или проникать через окна и двери **Здания**, в котором расположен город. Проход возможен только через главный вход в момент, когда указано, что силовые ворота отключены… О способах его прохождения могут узнать персонажи с перком «Техник» в ходе игры.

**Обязательные требования к поселениям:**

 1. Поселение обязано иметь хотя бы один радиоприемник, способный ловить волну FM диапазона, который должен быть способен работать в любое время игры. Выключать радио или включать – на усмотрение игроков.

 2. Иметь оборудованный постамент высотою не менее 1 метра, на который Мастера поставят водяные часы – имитацию водонапорной башни (в которой будет храниться вода поселения). Это должна быть крепкая конструкция с постаментом от 60/60 см. и опорой, к которой возможно прикрепить «бочку», из 30-литровой кеги.

 3. ПЕРЕД воротами поселения иметь почтовый ящик «американского» типа. Минимальная ширина любой из сторон дверцы не должна быть меньше 20 см. Глубина ящика не менее 30 см. Почтовый ящик можно закрывать на замок по общим правилам, но в таком случае копию замка необходимо сдать на Почту или сделать вторую дверцу, которую имеют право открывать только почтальоны

**1.3. Здания.**

Все здания должны иметь стены - реальные постройки или обтянутые спанбондом («нетканка»). У здания должна быть крыша из непромокаемого материала (шатер, баннер, пленка, б/у натяжной потолок и т.п.). У здания должна быть минимум одна дверь шириною не менее 80 см.

Здания можно запирать изнутри на засов или вешать замок снаружи. В случае если дверь Здания заперта изнутри на засов – такую дверь может выбить персонаж с перком «Невероятная сила».

Здания мастерских, больниц и иных профильных заведений должны внутри иметь соответствующий антураж, позволяющий однозначно определить назначение помещения.

**1.4. Замки.**

Замками можно запирать двери, а так же сейфы, ящики и т.п.

Механические навесные замки (только цилиндровые!):

- Хотя бы одна из проушин, на которую вешается замок, должна быть изготовлена так, чтобы разрушаться взрывом петарды (или легко отгибаться руками, рваться и т.п.). Ключ от такого замка становится игровой ценностью и помечается мастерами. Такой ключ можно украсть, а так же он передается в случае гибели персонажа. Ключ должен иметь брелок – любая безделушка, желательно в концепции мира Fallout.

- Закрываемые на ключ - открываются либо ключом, либо шпилькой, скрепкой или другим подходящим предметом без повреждения замка. Открываться замок должен легко! При регистрации игрок должен продемонстрировать мастерам открытие **своего**такого замка «шпилькой». Если замок сложно или невозможно взломать (если вы не профессиональный медвежатник) – он не будет допущен Мастерским решением.

- Кодовые - можно открыть либо зная код, либо подобрав его. Количество подбираемых цифр – ДВЕ. Третью (и четвертую при наличии) необходимо зафиксировать и обозначить, например заклеив синей изолентой. Есть исключения.

Игротехнические специальные замки, например Электронные замки, открывающиеся ключ-картами или электронной системой ввода пароля.

* Все замки будут отмечены допуском при регистрации. Некоторые замки будут игротехнические, к которым где-то на пустоши находится ключ. Такие замки можно пробовать взломать отмычкой! Если сможете…
* Механические навесные замки (кроме некоторых игротехнических, у которых обе проушины не разрушаемые) можно взорвать динамитом. После взрыва, остатки динамита и замок помещаются на пороге у двери и остаются там, пока хозяин замка его не подберет.

**2. ЭКОНОМИКА**

**2.1. Принципы Экономики.**

Экономика привязывается к реальному времени и игровым циклам. Всего циклов 8 – время указано в Паспорте Игрока. По одному циклу в пятницу и воскресенье, 6 циклов по 2-3 часа в субботу.

Экономическая модель – натуральный обмен со свободным курсом. Стоимость предметов устанавливается в процессе торговли Игроками. Цены в данных правилах ориентировочные и действуют только на начало Игры.

Для достижения определенных целей Локациям потребуется сбор, переработка, продажа ресурсов.

**2.2. Игровые ресурсы (моделируемые).**

1. Вода, моделируется водой, чипами литров воды и емкостями с водой для локаций.

2. Еда. Моделируется одноразовыми вилками и ложками.

3. Уголь. Предварительно моделируется ломаным пенопластом (возможно на игре будет иначе).

4. Брамины. Моделируются 2-мя связанными воздушными шариками, привязанными к полешку с примотанной Едой.

5. Навоз Брамина. Окрашенные краской шишки.

6. Шкура Брамина. Лопнутые шарики браминов.

**2.2.1*.* Вода.**

**Продается караванами!**

Моделирование: Мастера выдают Локациям водный резервуар, куда выливается добытая вода. На баке с водой имеется таблица с данными о имеющемся запасе воды.

Локации различаются по количеству необходимой для существования воде.

1 литр воды = 1 чип. Чипы воды наклеиваются в тот момент, в какой в резервуар заливается вода. В количестве поочередном по течению времени.

Разберем пример малой локации (Пост братства Стали, база Коммунистов, Рейдеры):

1 литр воды обеспечивает жизнедеятельность локации на 30 минут.

**1 пример -** у локации была вода до 13-00. В 12-00 локация добыла 4 литра воды. Вода добавляется в резервуар и отметки ставятся далее по таблице, закрывая обеспечение водой до 15-00.

**2 пример -** локация не имела в резервуаре воду, соответственно в 12-00 залили 4 литра воды, таким образом обеспеченность водой заполняется начиная с 12-00 по 14-00.

После залива воды в резервуар, Игроки данной локации могут пользоваться данной водой для наполнения собственных фляжек, а так же для собственных бытовых нужд.

Зачем нужна вода:

1. Пить. Как реализуется: в кабаке и чайной, напиток стоит 1 крышку только своим гражданам, всем гостям заведения напиток стоит 2 крышки или 1 крышка + 200мл воды, которую тот должен носить с собою во фляжке/бутылке и т.п. Воду кабак сливает в бак с технической водой (из которого моет посуду).

**2.** **При отсутствии воды - тяжелые раны излечиваются в течении 30 минут, вместо обычных 10, а если воды нет в течение 2 и более циклов подряд, то медики поселения лишаются возможности лечить какие-либо ранения и заболевания.**

**3.** Рабы и пленные (арестованные преступники), содержащиеся в локации без воды считаются истощенными, они не могут таскать грузы и работать в шахте. Могут собирать хворост или навоз браминов и выполнять подобную легкую работу.

**4.** 3-4 раза за игру Матер проверит наличие воды в резервуаре. Может проверить в любое время, но точно после привоза воды в Айову. Если воды в резервуаре нет – локацию может ожидать бедствие из-за обезвоживания. По итогам игры, локация, больше всех проштрафившаяся в отсутствии воды на момент просрочки и не нашедшая воду как источник к концу игры **будет объявлена вымершей!**

**5.** Мастер, проверяющий воду, может для локации, выполнившей условие водоснабжения 2 и более раз подряд может выдать мастерские преференции!

\* В случае, если Локация разграблена и атакующие пожелали вывезти оставшуюся воду локации себе – вызывается любой мастер. Вывоз воды может осуществляться только повозками, которые должны тянуть брамины, рабы, заключенные или невероятно сильные персонажи.

**2.2.2*.* Еда.**

Чипы еды – это одноразовые большие ложки или вилки. Если в кабаке Вам не дали ложку или вилку, а предложили использовать чайную или собственную Игрока, то еда приготовлена… из радтараканов или каких-то непонятных растений. После употребления такого в пищу возможность получения отравления или болезни очень велико. В кабаке может присутствовать Игротехник, который выдаст Вам болячку.

**2.2.3.Уголь.**

Необходим для работы Электростанций. Расход угля - 2 ведра в час.

Добыча угля:

Уголь в Айове добывается в единственном месте – Угольной шахте города Лехая.

Процесс добычи угля: Игротехник запускает в шахту по 2 шахтера каждого с 1-м ведром на определенное игротехником время (будет установлено на Игре в зависимости от сложности шахты). За это время Шахтер должен собрать ведро угля. Больше 1 нормы делать можно, но чревато последствиями в виде истощения организма и Игротехник шахты может выдать Вам болезнь.

Игротехник так же может по своему усмотрению устроить с шахтерами Словесную игру или игру в самой шахте. Шахтер никогда не знает, что произойдет в Забое. Ждите сюрпризов.

Слово Игротехника Шахты – Закон. Игротехник может по выходу шахтера из шахты отметить шахтеру на свое усмотрение Болезни или повышающий перк (Ибо труд облагораживает!)

На начало Игры оплата шахтеру за 1 ведро угля = 5 крышек.

Шахтер обязан заходить в шахту:

1. В каске;

2. В респираторе или противогазе. Без использования фильтров, так как считается, что шахта не загрязнена радиацией;

3. В рабочих перчатках.

Если у шахтера нет этого снаряжения он может арендовать данное имущество по стоимости 1 крышка за каждый вид снаряжения в счет будущего добытого угля.

**2.2.4. *Брамины***

Животноводство

· Браминов необходимо кормить и ухаживать за ними, чтобы они нагуливали вес. Моделируется приростом чипов еды на теле Брамина. Чипы приматывает контролирующий мастер.

· Получение чипов еды с брамина: лопание шариков и сбор чипов Еды от тела Брамина.

· Пасти стада Браминов можно только на строго отведенных для этого полянах. Место выпаса Браминов укажут мастера на старте локациям, имеющих браминов.

Еда для стада – раз в цикл на каждого брамина должна быть собрана НОВАЯ куча шишек. Куча – примерно 25 см в диаметре в один ряд.

Далее раз в цикл, на поляну с браминами в произвольное время приходит мастер и красит эти кучи баллончиком краски (еда стала навозом брамина). Если все брамины накормлены – они жиреют. Каждый брамин + 8-15 ложек приматываются к браминам. На усмотрение Мастера могут появиться телята - новые брамины с небольшим числом Ложек/Вилок.

Стоимость одной ложки/вилки при продаже в кабаки на старте 1 крышка за 5-7 ложек/вилок (торговаться можно и нужно!)))

**2.2.5.**Окрашеные шишки – это **Навоз брамина**. Может использоваться как уголь для электростанции, но для работы 1 часа необходимо 4 ведра навоза браминов (Ведра меньшего размера, чем 10-литровые).

**2.2.6.**Лопнутые шарики – **Шкура Брамина.** Странный ресурс, неизвестно для чего нужен. Но шкурой можно латать одежду и обувь.

**2.3. Препараты.**

Стимпак – лечит одно легкое ранение и останавливает кровотечение. Отыгрывается антуражным шприцом, в котором находится маркированный пластырь. При **применении** Стимпака, пластырь изымается из шприца и наклеивается на поврежденную конечность.

Антирадин – лечит от облучения. Таблетка с чипом. **Применение** – употребление таблетки и вклеивание чипа в паспорт игрока в соответствующую циклу графу.

РадХ – позволяет избежать облучения в течении 1 периода времени, в который принят. Таблетка с чипом. **Применение** – употребление таблетки и вклеивание чипа в паспорт игрока в соответствующую циклу графу.

Винт (**наркотик**) - обладает обезболивающим действием и позволяет не замечать легкие ранения конечностей в течение одного боя или без боя в течении 15 минут (т.е. состояние дисфункции не наступает), а так же только третье попадание приводит к тяжелому ранению. (Возможны побочные эффекты). При приеме - Обязательно отыгрывать наркотическое опьянение!

Если правилами установлено, что попадание из такого оружия сразу же приводит в состояние тяжелого ранения – то персонаж «под Винтом» подчиняется такому правилу.

**Применение** – впрыск в рот из баллончика с Винтом освежающей дыхание «жидкости» не менее 2 «пшиков». После применения наркотика – обязательно вклеить чип наркотика в паспорт игрока в соответствующую циклу графу. Разумеется, после боя (если выжил).

Ментат (**наркотик**) – усиливает мозговую деятельность. Действует однократно, позволяя провести научный эксперимент, на 1 единицу опыта выше, чем имеются умения в паспорте.

**Применение** – рассасывание леденца. После применения наркотика – обязательно вклеить чип наркотика в паспорт игрока в соответствующую циклу графу.

\* Принятие любого вида наркотика однократно вызывает **«*привыкание»*** – если Игрок Не принял наркотик в течении следующих циклов после первого принятия наркотика, то у игрока возникает ***"ломка".***

***"Ломка" -*** игрок не может носить никакую броню плюс ВСЕ перки становятся неактивными. Проходит только при излечении зависимости или приема наркотика.

**3. БОЕВЫЕ ПРАВИЛА**

* *Ношение защиты глаз в боевой зоне - рекомендуется.*
* *Организаторы оставляют за собою право не допустить оружие и доспехи по собственному усмотрению (согласовывайте их заранее до игры!).*

**3.1.** **Боевая система.**

**3.1.1.Общие правила.**

На игре Fallout 43 используется система «Чемодан»

На любом персонаже имеется пять поражаемых зон – корпус, две руки и две ноги.

Повреждения персонажу: происходит при попадании выстрелом или касанием боевой частью холодного оружия.

Повреждение наносится той зоне, куда произошло попадание.

Если попадание пришлось по броне, надетой на конечность/корпус, защищающей от данного вида оружия – повреждение не наносится, если попадание произошло по незащищенному участку – данная конечность/корпус считаются поврежденными и персонаж получает ранение см. п. 3.1.2

Удар должен быть четким, фиксированным!

**Важно - старайтесь наносить гуманные удары, не причиняющие травм!**

**Не засчитывается за удар и не наносят повреждения:**

* Несколько быстрых ударов подряд (за счёт движения кисти) считаются за один.
* Попадания холодным оружием в кисти рук, стопы ног.
* Попадания в **не** поражаемые зоны: голова и пах, у женщин область груди. За попадание - наказание по желанию потерпевшего (можно простить обидчика, можно отправить в состояние получившего "тяжран"). «Стоп бой» только для этой пары до 3 минут
* Колющие удары длинноклинковым оружием (как например катана) запрещены!

**3.1.2.Результат попадания:**

- Попадание поражающим элементом любого типа оружия, кроме огнестрельного вызывает **легкое ранение.**

- **Повторное** попадание в конечность/корпус, имеющее легкое ранение вызывает **тяжелое ранение.**

- первое же Попадание поражающего элемента огнестрельного оружия вызывает **тяжелое ранение.**

- Взрыв **динамита** в 3 метрах и ближе вызывает **тяжелое ранение и оглушение.**

От взрыва в радиусе поражения **динамита** можно укрыться за сплошной преградой, если персонаж полностью скрыт от места взрыва. Взрывом динамита можно сорвать петли навесного замка на дверях.

**Исключения:**

Взрыв динамита в помещении – поражает всех находящихся в помещении:

- имеющих одно окно;

- Если в помещении имеется некапитальная перегородка, мебель (стол, шкаф и т.п. которые должны полностью визуально закрывать игрока от места взрыва), за которыми во время взрыва полностью укрылся Игрок – Игрок получает только **оглушение;**

- если в помещении есть лестничная площадка, тогда 1 этаж + 1 лестничный пролет;

- если в «большом» помещении два и более окна, помещение разделяется поровну на количество окон, поражается та половина помещения, в которой взорвался динамит;

- коридоры: поражаются по такому же принципу, как и помещения, но делятся по количеству дверей. Однако в случае, если взрыв произошел ближе 3 метров к Игроку, данное исключение не применяется.

- **Подрыв взрывчатки** (это особый вид взрывчатого вещества не Динамит, состоящий из одной шашки) в 10 метрах и ближе вызывает тяжелое ранение и. Уничтожает препятствия в виде дверей или ворот (кроме гермо- и силовых), легких защитных укреплений, в том числе бронещитов (например баррикады из мебели, досок и т.п. хлама – **соответственно они не защищают игрока от поражения взрывчаткой**), но не уничтожает стены.

- Любое попадание в любую часть тела после получения тяжелого ранения приводит к смерти персонажа.

**Персонажи монстры** – повреждения монстров отличаются от повреждений по игрокам. Монстр – игротехнический персонаж, на которого общие правила могут не распространяться. Можете пробовать победить монстров самостоятельно, используя разные варианты. На игре можно будет найти подсказки, как убить монстра.

**3.1.3. Раны.**

**Легкое ранение:**

- Персонаж не может действовать поврежденной конечностью (рука повисает плетью и не может использоваться до полного излечения, а раненной ногой необходимо встать на колено). При ранении корпуса персонаж может действовать далее с учетом полученного кровотечения.

- Получение этого состояния вызывает состояние Кровотечения, если оно отсутствовало. В случае, если переход в состояние легкого ранения вызван применением стимпака, Кровотечение не открывается.

 ***Лечится Стимпаком или доктором на месте!***

**Кровотечение:**

- Каждые 10 минут вызывает ухудшение состояния, т.е. переводит персонажа между состояниями в следующей последовательности: Здоров -> Легкое ранение -> Тяжелое ранение -> Мертв.

- Персонаж может действовать без ограничений.

 ***Лечится Стимпаком или доктором перевязкой на месте!***

**Тяжелое ранение:**

- При получении этого состояния персонаж должен упасть на землю и, в дальнейшем, отыгрывать дезориентацию (шок, контузию, панику, ранение).

- Персонаж не может активно действовать, участвовать в боевых взаимодействиях, ходить, бежать, совершать осмысленные социальные взаимодействия.

- Персонаж может просить о помощи, кричать, использовать Стимпак и иные препараты.

- Получение этого состояния вызывает состояние Кровотечения, если оно отсутствовало. В случае излечения кровотечения (например Стимпаком или помощью Доктора) персонаж с тяжелым ранением умирает через 10 минут с момента получения ранения, если ему не будет оказана необходимая помощь.

 **Лечится доктором/шаманом стационарно в локации.** Время пребывания в больнице 10 минут, при отсутствии воды – 30 минут. При наличии работающего автодока – 1 минута.

**Искалеченный персонаж:**

– игроки могут получить травмы по решению мастера или игротехника, а так же от персонажей, которые могут *калечить.* Игроку сообщается какая конечность или часть тела повреждены, например глаз, палец, конечность и т.п. В таком случае поврежденная часть тела должна быть обозначена, например повязкой, Игрок отыгрывает её отсутствие или повреждение.

 **Может быть вылечено доктором/шаманом стационарно в локации** при должном опыте, наличия донорских органов или протезов.

**3.2. Оружие.**

Все оружие при регистрации игрока на полигоне проходит сертификацию мастерами и на него помещается специальная метка, означающая допуск.

**Любое оружие должно быть заантуражено в стиле игры Fallout или жанра постапокалипсиса!**

К холодному оружию предъявляется повышенное требование «антуражности» – оно должно соответствовать по внешнему виду вселенной Фоллаут, либо относится к наиболее часто используемому в постапокалиптичных произведениях (биты, ножи, бритвы, дубинки, арматура и т.п.).

Классы оружия.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Класс** | **Описание** |
| 1 | Огнестрельное | «Пыжестрел» - капсюльное, либо под стройпатроны малой мощности (белые). Возможны иные схожие варианты, при выстреле производящие громкий хлопок. |
| 2 | Лазерное | Любой «Nerf» (и любые его аналоги) серии elite (перекраска из магазинного игрушечного цвета в похожий на реальное). Иные варианты согласовываются отдельно до игры. |
| 3 | Метательное | Луки и арбалеты (см. ниже). Стрелы должны иметь мягкий гуманизатор (диаметр не менее 3 см), при попадании не слетающий с древка стрелы. Древко без заноз и сколов, не должно пробивать гуманизатор.  |
| 3.1 | Камни. Исполнение из мягких гуманных материалов размером не менее кулака владельца, наносят повреждения - только легкое ранение, повторное попадание не приводит к тяжелым, защита - любая броня и шит. |
| 4 | Динамит | Выглядит как небольшая динамитная шашка, (предоставляются организаторами, являются игровой ценностью). |
| 5.1 | Холодное оружие | Клинковое оружие: пенополимер, латекс, эластичное уретановое покрытие (толщина клинка не менее 8 мм), имеющее скруглённые кромки лезвия и не имеющее зазубрин, которыми возможно причинить рваную рану или посадить занозу. Реактопластовые клинки проходят специальный допуск – на усмотрение мастера. |
| 5.2 | **Должно быть не заточено!** **Режущая кромка должна иметь скругление не менее 6 мм диаметра для клинкового, не менее 3 мм для ножей, если это не «магазинные страйкбольные»**  | Ударное/рубящее (супермолот, кувалды, топоры, полицейские дубинки, биты и т.п.) должно быть сделано из мягких материалов без торчащих металлических предметов, которыми возможно нанести раны/царапины. Материалы – микропорка, резина, пенопласт и т.п. В топорах из твердой резины должно быть прорезано «гуманизирующее» отверстие. |
| 5.3 | Колющее (копье) наконечник из мягких материалов, желательно сгибающихся при ударе (как правило используется микропористая резина -микропорка). |
| 5.4 | Ножи – из любых материалов, с округлением режущей/колющей кромки. Если выполнены из мягких сгибающихся материалов – ими можно «колоть», если из твёрдых материалов - только «резать».  |
| 5.5 |
| 6 | Уникальное | Пробивает любую броню, далее по общим правилам.  |
| 6.1 | Гранатомет  | Производя выстрел, при прилете производит громкий хлопок, в мете попадания происходит взрыв – поражение как у Динамита. Можно взрывать дверь (НЕ ворота) |

**Метательное оружие (луки и арбалеты):**

- В качестве метательного оружия допускаются только классические и самодельные луки и арбалеты (не блочные).

- Допускаются луки с натяжением не более 14 кг (=31 фунт). При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы до гуманизатора. Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются. Изменение длины тетивы не допускается.

- Допускаются арбалеты с натяжением не более 18 кг (=39 фунтов) при ходе тетивы не более 30 см.

- Не допускаются луки и арбалеты, имевшие поломку, которая не была полностью устранена.

- Метательное оружие допускается комплексно (лук+стрелы, арбалет+болты), пользоваться чужими стрелами/болтами, а также подбирать их и уносить/прятать запрещено. Стрелок может подбирать и использовать выпущенные стрелы.

**Уникальное оружие:**

- Обязательно предварительное согласование с мастерами до игры в заявке, иначе уникальное оружие не будет допущено.

- Должно повторять образцы уникального холодного или огнестрельного/лазерного оружия из серии игр Fallout, либо, по согласованию с мастером, быть изготовлено в подходящем стиле.

- **Холодное Уникальное оружие *Должно нести на себе минимум один источник света любого цвета*** (за исключением красного). Источник должен быть надежно прикреплен к оружию на небоевой его части, во избежание нанесения им ударов. В случае утери источника света или прекращения его работы, оружие переходит в разряд обыкновенного оружия данного класса. Источник не должен быть огнеопасен или травмоопасен для игроков. МГ рекомендует использовать источники подобные Nite Ize Spotlit.

**- Лазерное уникальное оружие (NERF и аналоги). *Должно при выстреле производить звук выстрела, а так же нести на себе минимум один источник света любого цвета*** (за исключением красного). Звук должен быть четко слышимый на расстоянии 10 метров и идентифицироваться как звук выстрела лазерного оружия (примеры из фантастических фильмов).

- **Иное Уникальное Оружие** так же ***должно при выстреле производить характерный звук выстрела, а так же, нести на себе минимум один источник света любого цвета*** (за исключением красного).

*«Уникальное оружие допускается в единственном экземпляре на команду до 15 человек. Такой же расчет производится в общем расчете при допуске уникального оружия для одиночных персонажей, но на общее количество Игроков в Игре. Приоритет в допуске уникального оружия отдается по написанной легенде. Согласовывайте Уникальное оружие Заранее! Пример: на игре 2020 было 68 игроков, соответственно могло быть допущено 4 единицы уникального оружия. На Игре было две)))».*

**3.2.1. Перки, необходимые для владения оружием.**

Любой персонаж без специальных перков может владеть следующим оружием:

* Метательным (камни, динамит)
* Ножами
* Лазерным с ручной перезарядкой (нерф с ручным взводом пружины спуска)
* Огнестрельным (капсюльные «пыжестрелы»)

Для владения следующими видами оружия требуются специализированные перки, в ином случае, использование в бою персонажем такого оружия, наказывается отправкой в мертвяк и иными санкциями по решению Мастера.

Виды оружия и перков для владения им:

* Холодное оружие (любое кроме ножей) – перк **«Рубака»**
* Лазерное автоматическое (Нерф с электроприводом взвода пружины) – перк **«Пулеметчик Ганс»**
* Луки и арбалеты – перк **«Лучник»**
* Гранатометы – перк **«Подрывник»**

**3.2.2. Допускаемые и используемые боеприпасы.**

**1) Для огнестрельного оружия:** ударно-капсюльное, оно же "Пыжестрелы", выстрел происходит за счет детонации от удара по капсюлю (предоставляются организаторами, являются игровой ценностью):

2.1. ***Капсюли КВ 209.*** Конструктивно он изготовлен в виде колпачка с фланцем диаметром 6,2 мм («еврокапсюль»). Надежный боеприпас.

2.2. ***Капсюля устаревшего типа Жевело.*** Диаметр капсюля Жевело 5,6 мм.

Часто срабатывают прекрасно, но так же бывает дают осечки и недостаточную мощность, давно сняты с производства, соответственно они с длительного хранения.

**2) Для лазерного оружия:** NERF Elite и их китайские аналоги со стандартным патроном

Размеры: 7,2\*1,3 см (предоставляются организаторами, являются игровой ценностью)

* После боя стрелы нерф можно и нужно собирать – это лут для победителя! Во время боя поднимать боеприпасы запрещается.

**ВАЖНО:** «пули» для капсюльного оружия игроки делают самостоятельно. Допускаются войлочные пыжи не менее 12 калибра, а так же иные «пули» из мягкого материала схожие либо мягче войлока.

**ОЧЕНЬ ВАЖНО:** использование собственных немаркированных боеприпасов строго запрещается и карается, ОСОБЕННО ДИНАМИТА!

Если у вас оружие стреляет не "стандартными" боеприпасами, то заранее согласуйте это с Мастерами, далее:

1. Боеприпасы изготавливаются/приобретаются самим игроком.

2. При регистрации на игре:

2.1. Ваше оружие должно быть классифицировано на огнестрельное (стреляет с громким «бахом») либо лазерное (NERF и прочее, стреляющее без громкого «взрывного» звука).

2.2. Боеприпасы сдаются Мастеру-технику, который их маркирует и оставляет у себя, выдавая игроку только стартовый минимум.

3. В процессе игры Игрок, находит «стандартные» игровые боеприпасы, которые приносит мастеру-технику, который меняет их на ваши уникальные боеприпасы в пропорции, устанавливаемые им по своему усмотрению. Так же за изготовление таких боеприпасов мастер-техник может взимать определенную им самим плату.

**3) Взрывчатка:**

- Обязательно предварительное согласование с мастером, в противном случае взрывчатка не будет допущена. Допускается в случае обоснованной легенды игрока на владение ей;

- Изготавливается из промышленно произведенных петард мощностью заряда не выше 8-го корсара, помещённые в корпус, который моделирует корпус взрывчатки;

- Должна весить не менее 1 кг;

- Не должна иметь поражающих элементов;

- приводится в действие с помощью запала (на усмотрение игрока – электрического либо бикфордова шнура и т.п.), напрямую поджигать петарду нельзя;

- Может быть изготовлена на игре. Персонажам, планирующим взять перк «Подрывник» рекомендуем запастись электроподжигательными детонаторами или иными деталями для создания воспламеняющего запала;

- Устанавливать и использовать взрывчатку может только персонаж с перком «Подрывник»;

- Является игровой ценностью, может быть отчуждаема по общим правилам, даже если игрок сам её делал и вез на игру!

**3.2. Броня.**

**3.2.1. Общие правила брони:**

- Все элементы брони и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, предпочтительнее изготавливать броню по источникам мира Fallout (Либо по классическим образам жанра постапокалипсис);

- Любая броня должна быть согласована с мастером при регистрации;

- Броня защищает только те части тела, которые фактически закрывает. Исключение – силовая броня. ***Система «чемодан» !!!;***

- Мастера могут не допустить к использованию на игре внешне непривлекательных элементов защиты, если они по мнению мастера в том числе не вписываются в отыгрываемый мир;

- На персонаже могут быть надеты элементы брони разного класса, но это должно быть очевидно. Во избежание путаницы рекомендуется использовать в экипировке только один класс брони;

*-* В случае сомнений в классе элемента брони, всегда выбирается более легкий вариант.

**3.2.2. Классы брони:**

**Легкая броня:**

- Кожаная куртка с **одним** рукавом, Укрепленные куртки, плащи, кожаные щитки и т.д. В мире Fallout представлена всевозможными вариантами кожаной брони, рейдерской брони, брони убежища и т.п. **Внимание:** обычная современная косуха не считается за броню, если у неё не оторван один рукав! И кожаная жилетка (например «байкерская») не укрепленная защитными элементами так же не является элементом брони;

- Легкая броня игнорирует поражение оружием ближнего боя, камней.

**Боевая броня** (для ношения её требуется перки **коммандос/рембо**):

- В мире Fallout представлена всевозможными вариантами металлической и боевой брони. «Средневековые» доспехи (Доспехи других исторических поколений / вселенных) для допуска на игру необходимо привести внешне в соответствие с антуражем вселенной;

- Игнорирует поражение оружием ближнего боя, метательного и лазерного оружия.

**Силовая броня** (для использования требуется перк **Оператор СБ**):

- Обязательно предварительное **согласование с Мастером**;

- Должна визуально быть узнаваема как Силовая Броня мира Fallout (любой части и любой группировки);

- Игнорирует поражение холодным, лазерным, огнестрельным и метательным оружием взрывом динамита;

- Способы повреждения известны обладателю силовой брони, является игровой информацией, которую возможно найти в процессе игры. Либо установить опытным путем;

- Элементы силовой брони должны быть визуально узнаваемы. Но правило о необходимости закрыть всю часть тела для защиты не действует на данный вид брони – если визуально узнаваемо, что броня есть (например: есть наплечник, наруч и налокотник, а зарукавье только ткань одежды, защита ног не имеет защиту стоп и т.п.) на соответствующей части тела, то считается, что броня закрывает конечность полностью.

Силовая броня должна в обязательном порядке состоять минимум из нагрудника. Предпочтение мастеров при регистрации, броня, защищающая все тело.

**Шлем:**

- Должен быть выполнен в стиле мира Fallout (любой части);

- Шлем защищает от кулуарного убийства и оглушения, когда он надет.

**Щиты** - любые конструкции, носимые одним человеком **недолжны** иметь элементов, способных поранить игроков – острых углов, острых шипов, торчащих острых гвоздей и т.п., кромка округлённая, безопасная. Щиты не пробиваются холодным и метательным оружием.

При попадании по щиту выстрелом из огнестрельного оружия, лазера, а так же взрыв динамита на расстоянии менее 3м – засчитывается, как попадание по Игроку с получением ранения в корпус, с дальнейшими действиями по общим правилам ранений.

**Бронещиты** - переносятся **двумя** людьми или одним с перком «Невероятная сила» Не пробиваются ни каким оружием (кроме взрывчатки), но эффект от оглушения динамитом не снимают. Оцениваются Игротехниками. В случае несоразмерности, могут быть не допущены (как в реальности слишком тяжелые).

**3.3. Чипование оружия и брони.**

1. Перед началом игры представить своё оружие оценивающему мастеру. Не предъявленное оружие не рассматривается.

2. Мастер присвоит Вашему оружию класс и выдаст метку.

Особое внимание мастер обратит на безопасность оружия.

3. Метку прикрепить на видном месте.

4. Метку не снимать и не передавать другим игрокам, даже в случае гибели персонажа!

***Класс оружия противника определяется мастерской меткой на нём.***

**3.4. Ловушки.**

Типы ловушек:

**Мины взрывающиеся** – отыгрываются ЗВУКОМ без использования муки, воды и прочего. Звук (например шипение выходящего газа) классифицируется так же, как взрыв Динамита. Для активации ловушки повторно необходимо истратить 1 динамит (сдать мастеру). Если вы подорвались на мине, то после смерти уходя в мертвяк заберите чип динамита с ловушки. Если чипа не было обратитесь к мастеру.

**Ловушки** - отыгрываться поражающими элементами (мягкими стрелами нерф или сходными материалами). Такие ловушки поражают равносильно поражению лазерным оружием (с учетом брони и нанесения ран).

**Силки и капканы** – выполненные из мягких материалов удерживающие устройства, например петля, срабатывающая при попадании в неё ногой. Не должны никаким образом травмировать игрока, удерживающая веревка не должна быть менее 2 мм в диаметре.

Силки удерживают игрока в течении 10 минут, когда тот может звать на помощь. Выбраться можно самостоятельно по истечении 10 минут или с помощью 3х лиц раньше 10 минут.

**Капкан** (механизм, схожий с прототипом, не веревка) – так же удерживает до 10 минут, но после высвобождения Игрок считается получившим легкую рану конечности, которой удерживался капканом.

Ловушки можно обезвреживать самостоятельно, но оставлять необходимо на месте, никогда не унося и не смещая!

**3.5. Отдельные игровые взаимодействия.**

**3.5.1. Оглушение:**

- Отыгрывается слабым ударом любым подходящим предметом (рукояткой пистолета, прикладом, дубиной) в спину между лопатками, строго в небоевой обстановке. Действие должно сопровождаться голосовым оповещением “Оглушен”. Оглушение переводит персонажа в состояние “Оглушен”. Оглушить персонажа можно только по окончании всех боевых взаимодействий вокруг участников. В оглушенном состоянии персонаж находится 2 минуты – оглушенный мееедленно считает от 100 до 1, оглушенного можно привести в чувство, например имитируя похлопывание по щекам в течении 10 секунд.

**3.5.2. Кулуарное убийство:**

- Кулуарное (скрытное) убийство имитируется режущим движением игрового ножа по ключицам жертвы спереди «от плеча до плеча». Действие должно сопровождаться голосовым оповещением “Убит”. Кулуарное убийство переводит персонажа в состояние “Мертв”, дополнительное добивание не требуется. Зарезанный персонаж умирает беззвучно. Кулуарно убить персонажа можно только по окончании всех боевых взаимодействий вокруг участников.

**3.5.3. Плен.**

«Взять в плен» можно оглушенного персонажа, или под угрозой игровой расправы. Из плена можно попытаться бежать. Срок нахождения в плену не более часа, после этого «пленный» имеет право умереть, если его не отпускают.

**3.5.4. Связывание.**

На руки наматывается веревка без завязывания узлов, но «пленник» не может бегать (но может ходить и если не привязали – уйти от пленивших), пока веревка не будет снята пленившими либо разрезана/развязана 3-ми лицами. Связывать руки можно только ***спереди!*** Если удерживающая веревка привязана другим концом к какому-либо предмету (крюк на стене и т.п.) уйти – убежать нельзя.

**3.5.5. Обыск.**

Проводится для обнаружения только игровых ценностей.

Обыскивающий указывает на предмет одежды и требует показать – что тут есть, Обыскиваемый обязан честно выложить все игровые ценности (если они в данном месте есть).

**3.5.6. Пытки:**

- Можно задавать вопросы 1 раз в 5 минут, в течении 5 минут изображать процесс пыток;

- Не должны напрягать «жертву»» ни физически ни морально! Если хочет – может умереть после того, как пытуемому будет задано 3 вопроса

**Процесс пыток** - допрашивающий и жертва играют в камень-ножницы-бумага (КНБ). 3 раза. Если победил Допрашивающий - Жертва Обязана ответить правдиво. Если победила Жертва - по усмотрению жертвы. Вопрос задается ДО игры в КНБ.

**!** **Нельзя задавать один и тот же вопрос повторно, даже иначе составленный.**

**!** **Общая ничья по КНБ трактуется в пользу Палача.**

**3.5.7. Рабство.**

Вместо держания игрока в плену, «пленного» можно сделать «рабом».

Срок рабства у одного «хозяина» - 2 часа, при выполнении двух условий рабовладения:

1. Надеть игровой «ошейник».

2. Предложить «рабу» на его выбор: или чаю с печеньем, или покормить нормальной порцией обеда. (Если 2-е условие не выполняется, то срок рабства – 1 час.).

По истечении срока рабства игрок выбирает:

* Заявить «хозяину», что умер из–за плохого обращения (надеть белую повязку и отправиться в «мертвяк»).
* Остаться в «рабстве» ещё на срок и т.д.

**Срок рабства засчитывается 2 часа за 1 пребывания в «мертвяке».**

Ошейник «раба» никак не должен стеснять игрока, быть слишком тяжелым, тугим, острым и т.п. Ошейник нельзя снимать самостоятельно в игровом процессе, но в реальности игрок должен иметь возможность легко снять ошейник без посторонней помощи в любое время. Если к ошейнику привязана веревка и хозяин ошейника говорит, что это цепь, значит это цепь и порвать (перерезать) её нельзя. Ошейники могут быть любой конструкции. Главное – безвредность для игроков!

«Рабу» можно ставить клеймо – в виде легко смываемого грима. Смывать клеймо до того, как персонаж умер нельзя!

«Раба» можно заставлять делать любую посильную работу: игровую (услуги), реальную (таскать дрова, разводить костер, строить локацию, копать). Работу он делает по своему усмотрению. К «рабу» можно применять наказание в соответствии с разделом «Пытки».

«Раба» можно продать. Новый хозяин обязан соблюдать условия рабовладения.

«Раб» может убежать. При попытке бегства никому нельзя использовать силовые приемы.

*Важно!*

*Условимся не прятать игровые ценности у интимных мест (у девушек грудь тоже является интимным местом)! Все орудия кулуарного убийства, пыток, плена и рабства должны быть тщательно загуманизированы!*

**3.5.8. Арест.**

Может производится Силовыми структурами поселения внутри поселения. Результат как пленение, если Шериф (помощник и т.п.) имеет знаки отличия (звезда, униформа и т.п.), вооружен спец. средством типа «полицейская дубинка», арестуемый не держит в руках оружия, а Шериф (помощник и т.п.) взял на руку и произнес «арестован». Данным действием отыгрывается применение спец. приемов по задержанию (они это умеют!).

**3.6. Боевое время. Дневное и Ночное.**

Боевое время с 9 до 22часов – в данный период боевые действия ведутся по общим правилам.

Ночное время с 22 до 9 часов. **Устанавливаются следующие правила:**

* Запрещено воевать любым оружием, кроме ножей. Нельзя взрывать динамит!!! В ночное время мастера могут использовать фейерверки для обозначения Игровых событий;
* Применяется хитовая игровая система (не имеет значение точка касания оружием, но в пределах общих зон попадания). Первое попадание вызывает кровотечение, второе попадание тяжелое ранение, третье – смерть;
* Отменяются правила брони;
* Проход в игровую локацию возможен только с явного согласия или приглашения **охраны, или капитанов** данной локации;
* Внутри локаций запрещено ведение любых боевых действий, но возможно проведение арестов путем удержания арестуемого с произнесением «арестован» - аналог плена (нельзя применять силу, но нельзя и вырываться). Арестовывать могут только полиция или иные военные персонажи, что не исключает возможность оглушения любым персонажем по общим правилам;
* Запрещен Штурм и взлом локаций, кроме игрового взлома игровых замков внутри локаций, если в локации продолжается игра и присутствуют игроки, а взломщик прошел в локацию «по игре». Если локация закрыта любым образом (перегорожена, натянута лента или иное препятствие) – заходить туда кроме игрокам данной локации **Запрещено под любым предлогом**;
* Монстры в ночное время поражаются ножами, но имеют большое количество «хитов» и их первый удар может сразу же приводить к тяжелому ранению (монстры будут описаны в отдельном разделе правил, но Ванаминго, Коготь Смерти, Супермутанты и подобные крупные монстры отправляют в тяжран с первого удара однозначно!);
* В случае гибели персонажа – игрок надевает белый или красный хайратник и считается умершим, далее к 9-00 идет в мертвяк, где отбывает срок по общим правилам. Начало течения срока исчисляется с 9-00.

**3.7. Запрещается:**

* Пользоваться боеприпасами, не допущенными в игру;
* Использовать в процессе игры ЛЮБУЮ пиротехнику, не допущенную мастерами к игре. Нельзя взрывать петарды, любые гранаты, запускать фейерверки, пускать дымы и т.п.;
* Колющие удары длинноклинковым оружием;
* Ведение боя в зданиях длинноклинковым и колющим оружием. Исключение – штурм входа в здание;
* Текстолитовое, деревянное и дюралевое холодное оружие.

**4. СТРАНА МЕРТВЫХ (МЕРТВЯК)**

Итак, ваш персонаж радостно погиб!

Теперь его ждут «Круги посмертия»:

**I Круг**

Погибший одевает белую или красную повязку.

Погибший персонаж 10 минут находится на месте смерти. Если другие игроки, в том числе убийца с телом умершего может произвести следующие действия:

1. обыскать и забрать всё имущество погибшего

2. похоронить

3. отыграть иные «моменты» на свое усмотрение…

Похороны:

Их устраивают погибшему другие Игроки, сами себя даже гули не хоронят)))

1. Отыгрыш похорон: в выкопанную ямку укладывают любую бумажку А4 формата с завернутыми внутрь предметами. Предметы могут быть любые, если игрока до похорон не обыскали, то тот в могилу прячет все свои игровые ценности, если у игрока ничего нет, либо по желанию хочет что-то добавить в могилу, то туда кладут любой «мусор». Родственники могут положить какие-либо памятные вещи. На Листе бумаги можно написать все что угодно, можно ничего не писать – это момент исключительно для веселья осквернителя могилы.

\* ***похороны могут проходить по любой Американской традиции.***

2. Над выкопанной ямкой обязательно ставить надгробие с именем умершего персонажа и датами жизни (время рождения и смерти).

После окончания похорон или 10 минут после смерти (если не хоронили), погибший идет в мертвяк.

**II Круг**

Общее время отсидки в мертвяке 2-3 часа по усмотрению Мастера, который ориентируется на игровую обстановку.

Если персонажа хоронили – время похорон засчитывается за отсидку в мертвяке. Записку о времени похорон выдает игрок с перком Гробовщик и больше никто! Однако похоронить могут и иные игроки, но в зачет отсидки это время не пойдет! Закажите себе шикарные похороны заранее и вы почти и не сидите в мертвяке!

**Срок пребывания в мертвяке сокращается на срок пребывания в рабстве!** Но бывший погибший раб в любом случае должен находится в мертвяке не менее 30 минут.

Сократить время отсидки до 1 часа можно выполняя задания Мастера в помощи по хоз. Части игры.

Заработать себе перки на следующую игровую жизнь возможно, выполняя задания на полигоне - отыгрывая персонажей-монстров (чаще всего диких гулей!). Если Игрок привез собою костюм монстра вселенной, он может отыграть роль этого монстра.

**III Круг**

После того, как время отсидки в мертвяке закончилось, игрок при содействии с мастером мертвяка выбирает себе новую роль.

Игрок, не сменивший одежду от прошлого персонажа считается наследником умершего персонажа по его «долгам».

Одежду можно менять не всю, а только куртку или изменить образ с помощью большого количества новых аксессуаров – ремней, брони, головного убора и т.п. после смены облика для прощения «долгов» необходимо получить мастерское одобрение.

* Если Игрока похоронили с надгробием, он получает стартовый капитал;
* Игрок, отыгрывавший монстров получает перки в зависимости от крутости или качества отыгранного монстра и выполненных заданий. Например, игрок привез с собою костюм когтя смерти и 2 часа держал в страхе весь полигон – получит уникальные перки очень нужные в ближайшее время в игре… а персонаж лениво гулявший гулем, сбежавший от трапперов и сам никого не убивший получит один самый простейший личный перк.

**IV Круг**

 Если могилу осквернили (выкопали лист А4 с содержимым) игрока может настигнуть карма! Любая. Следите за могилами ваших предков.

 Положительная карма так же очень влияет на игрока – чем больше и дольше стоят не оскверненные могилы «предков», тем большая удача сопутствует персонажу.

**5. ПЕРКИ**

**5.1. Описание.**

Перки (способности) - отличительная черта, особые свойства персонажа. Могут быть как постоянной характеристикой персонажа (стартовые перки), так и приобретаемые в результате игровых взаимодействий, например, чтения журналов.

Каждый персонаж может получить набор перков на старте игры. Эти стартовые перки отмечаются в паспорте игрока мастерами (в виде наклеивания определенной наклейки). Набор перков, доступных персонажу на старте игры, будет соответствовать его роли и истории персонажа.

Развитие Специальностей в рамках перка происходит в виде реального изучения новых навыков и получения знаний (например изучение журналов, обучение у специалиста, проведение экспериментов).

**5.2. Виды перков:**

- Перки Специальностей – это игровые умения персонажа, позволяющие заниматься особенным видом деятельности: техник, доктор, ученый;

- Скрытые перки умений – это способности персонажа, не видимые окружающим, но позволяющие Игроку иметь определённые игровые преимущества;

- Общие «видимые» перки – это перки владения броней, определенными видами оружия, персонифицированные перки, видимые окружающим. Только при наличии данного перка, Игрок имеет право владеть тем или иным оружием, носить определенную броню и т.п.

**5.3. Способы получения перков:**

**-** За игровую легенду – при написания и согласования с мастером красивой игровой легенды, а так же, за взятие на себя важной роли из списка ролей;

- За хороший качественный игровой костюм;

- За постройку специализированного игрового помещения;

- за постройку мастерской выдается перк «Техник»;

- больницу (или минимум автодок) – «Доктор»;

- лаборатории – «Ученого»;

 - За постройку красивой игровой локации, помощи в общем игровом строяке Игроки получают от мастеров карточки перков, которые они могут использовать на себя, а могут и продать;

 - Приобрести в ходе игрового взаимодействия: изучить найденный журнал, по причине приобретенной мутации, обучившись у специалиста с игротехнической функцией, провести игровые эксперименты и др.

***Примечание:*** на старте Игры, игрок может рассчитывать максимально на обладание по 1 виду перков каждого вида!

Исключения:

1. по мнению мастера, а не по предложению или просьбе игрока, если необходимо конкретного персонажа отметить перками на старте Игры

2. Персонажи со стартовыми характеристиками Рейдер, Гуль, Фанатик – к данным перкам возможны выдача второго Общего перка.

**5.4. Наименования Перков.**

**5.4.1. Перки Специальностей.**

Наклеивается на первой странице разворота Паспорта Игрока. Имеют уровень опыта/знаний по специальности – всего 8 уровней опыта. **Игрок может взять всего один вид Перка.**

* **Доктор -** Позволяет проводить лечение разного уровня (тяжелые раны, травмы, облучение, отравления и др.) в зависимости от имеющейся специализации (изучение журналов и получение опыта через эксперименты).
* **Ученый** - Позволяет изучать научные журналы и проводить научные исследования (генетические опыты, химические эксперименты, изучение свойств материалов, работа с мутировавшими организмами и др.), создавать идеи для реализации концепций.
* **Техник, ремонтник (а так же программист - взломщик программного обеспечения)** - занимается сборкой механизмов, ремонтом техники и апгрейдами, собирает боеприпасы. Для работы необходимы журналы, по которым проводит сборку по схемам.

**5.4.2. Скрытые перки Умений.**

Наклеивается на первой странице разворота Паспорта Игрока внизу страницы: 3 свободных слота.

* **Мастер Кама Сутры** - особые способности на противоположный пол. После того, как Вы остались наедине и никто Вас не видит из посторонних. Вы имеете полную власть над Персонажем противоположного пола в течении 5 минут. Очарованный обязан исполнять все, что ему указывает Мастер Кама Сутры, никак не привлекая внимание окружающих. Очарованный обязан ответить правдиво на ОДИН вопрос Мастера Кама Сутры. Очарование спадает и можно действовать по своему усмотрению;
* **Барахольщик** - раз в цикл мастер рандомно выдает какие-нибудь предметы. Например патроны, запчасти, ресурсы… записки и журналы;
* **Азартные игры** - имеет право при игре в покер поменять одну карту в своей руке на одну СЛУЧАЙНУЮ карту из колоды. Один раз в 3 партии;
* **Строитель** – может восстановить взорванные двери, залатать трещины в стенах, улучшать здания. Строитель может возводить фортификационные сооружения, восстанавливать взорванные ворота, петли у замков;
* **Фотограф** – умеет пользоваться фотоаппаратом, если у него он есть. Отснятые фотографии можно использовать прямо на Игре;
* **Кинооператор** – умеет пользоваться кинокамерой. Кинокамера необходима для съемки кино фильмов в игровом процессе. В дальнейшем данное Кино в обязательном порядке должно быть смонтировано и передано МГ;
* **Пастырь** – проводит религиозные обряды для фанатиков, при обряде, где присутствовало больше 5 человек. При проведении обряда в паспорт в графу времени (в период в котором проводился обряд) вклеивается отметка о совершении обряда всем присутствующим фанатикам. При совершении обряда с 20 и более фанатиками при длительности не менее 10 минут – вклеиваются отметки сразу на 2 периода (текущий и последующий);
* **Палач** – жертва пыток отвечает в случае, если хоть один результат «бросков Камень-Ножницы-Бумага» в пользу Палача или Ничья. Может **калечить***.*

**5.4.3. Общие «видимые» перки.**

Наклеивается на тыльной стороне Паспорта Игрока внизу страницы: 8 свободных слотов.

* **Оператор СБ** - Позволяет осуществлять пилотирование **Силовой Брони;**
* **Лучник** - позволяет использовать луки и арбалеты (получают Индейцы «Дикари»);
* **Невероятная сила** - может перенести предметы недоступные для переноски обычным людям, без использования браминов и телег, равен по силам 3 людям. Может таскать телегу с водой, при том при нападении на караван – может бросить телегу и сражаться. Может вскрыть некоторые двери (информация находится на двери), может оглушить кулаком по спине, то есть без использования оружия;
* **Пулеметчик Ганс** – может пользоваться нерф. Оружием с автоматическим электрическим приводом стрельбы;
* **Коммандос** – имеет право ношения Боевой брони, защищающей корпус и одну пару конечностей. Может перерасти в **«Рембо»;**
* **Рембо** – право ношения полной Боевой брони с защитой всех конечностей;
* **Рейдер** – на роже написано, что бандит! При гибели в бою против НЕ рейдера из своей банды - время нахождения в мертвяке сокращается по усмотрению Мастера Мертвяка до 15 минут. При гибели от болезней, руки рейдера своей банды – общий срок нахождения в мертвяке. Рейдер может **калечить;**
* **Гуль** – невосприимчив к радиации (кроме смертельной). Обязан иметь грим или маску на лице, указывающие, что персонаж – Гуль;
* **Ковбой** - умеет перегонять браминов (получать с них молоко, мясо, шкуры и навоз). Один ковбой может перегонять за раз 2 брамина. (Получает на старте большинство команды Регуляторов мистера Уайта);
* **Рубака** – имеет право пользоваться холодным оружием;
* **Подрывник** - может собрать взрывчатку, знает, как взорвать с помощью ее дверь… В журналах узнает, как взрывать стены и иные навыки. Имеет право использовать гранатометы, минометы и т.п. оружие;
* **Хиппи** – не получает наркотической зависимости от приема любых наркотиков, становясь **Фанатиком** так же не получает ломки от непринятия участия в очередном обряде. Но для получения эффекта от наркотика требуется употреблять двойную дозу за 1 раз;
* *Легендарный перк* **Рыбак** – от Вас так воняет рыбой, что никто не захочет делать Вас рабом или брать в заложники. Носит на груди опознавательный знак в виде рыбы;
* **Фанатик** – выдается только при обращении Пастырем специальным обрядом. Обязан носить на видном месте поверх одежды символ своей религии;
* Полезный эффект – наклейка о присутствии на обряде проводимом Пастырем: сокращение отсидки в мертвяке на 1 час. Возможен выход из мертвяка реинкарнированной душой (по усмотрению мастера мертвяка – новый персонаж сохраняет часть памяти и знаний умершего): все это ЕСЛИ не был снят СКАЛЬП.
* При допросе на пытках, могут обманывать Допрашивающего (в том числе с перком «Палач») в вопросах, касающихся веры, о фанатиках и пастырях той же веры, даже если проиграли партию КНБ.
* дает зависимость - если в последующие 2 часа Фанатик не присутствует на обряде, появляется наркотическая зависимость и игрок ищет любой наркотик. наступает *"ломка".*

**5.5. Паспорт Игрока**

****

 Лицевая сторона (обложка) Разворот (внутренняя скрытая сторона)

При убийстве Игрока, если тело никто не охраняет и пока тот лежит отведенное трупу время, можно не только забрать Игровые ценности, но и снять с него СКАЛЬП. СКАЛЬП – это половинка задней стороны паспорта Игрока, с одной стороны наклеены его Перки, с другой – полученные временные эффекты и воздействия.

Отыгрывается отрыванием половины страницы паспорта, где имеются наклеенные перки.

Игрок, у которого снят скальп один раз может возродиться в той же роли, как наследник и правопреемник умершего. Напоминаем – что наличие того же костюма, считается что с трупа были сняты его вещи новым поселенцем и данный Игрок несет обязанности умершего. Если Игрок сменил образ после выхода из мертвяка – ему выдается новый паспорт. Перки Специальностей и скрытые при смене образа сохраняются, общие Перки – по усмотрению Мастера.

**6. НАУКА**

**Правила ученых, техников, артефактов**

**6.1. Концепция отыгрыша науки.**

Главное правило Науки – делать красиво с фантазией, привлекая других игроков, обосновывая свои действия с научной точки зрения или по ЛОРу мира Fallout.

Для создания теоретической модели любого возможного научно действия, как разработка вакцины, проект атомного оружия, установка силового поля, генное изменение браминов… и прочее, и прочее (на что хватает фантазии) – требуется перк «Ученый».

Для создания механизмов – строительство, монтаж сложного нового оборудования (особый доспех, насос для воды, танк…) – требуется перк «Техник».

**Один и тот же игрок не может получить одновременно 2 профессиональных перка: либо Ученый, либо Техник, либо Доктор.**

Ученые получают опыт в научных знаниях, читая **научные журналы.**

**Научный журнал** – журнал, содержащий в себе один чип на самоклеящейся бумаге. Вклеивается в паспорт игрока. Количество наклеек – это количество теоретических знаний у Специалиста.

Для создания сложных механизмов, которых нет в игре, но дающих определенные новые преимущества – требуется **артефакты**

**Артефакт** – материальный предмет, маркированный мастерами специальным Чипом. Некоторые артефакты, помимо использования их при постройке/
моделировании нового механизма, позволяют Игроку, владеющего артефактом, получить совершенно новые интересные бонусы (они не будут связаны с боевым взаимодействие), которые приятно разнообразят всю игру: так называемый **«*полезный эффект»***

* Чтобы получить опцию **«*полезный эффект»*** от артефакта, надо изучить **специальный журнал!** не научный, а руководство к пользованию.

**6.2. Процесс создания изобретения:**

Ученый придумал что-то новое – заявил мастеру – мастер указал сколько необходимо прочитать научных журналов – ученый указал, что квалификация позволяет – мастер выдал сертификат на проведение опытов (с указанием специалиста, кто может их провести, с указанием материалов, необходимых для опытов, артефактов и т.п.) – проведение опытов/операций/конструкторских работ *в присутствии мастера*– выдача сертификата на результат

Для проведения любых Экспериментов Игроку требуется Заполнить ***«Бланк Исследований»****,* который можно получить у Мастера либо Вам его пришлют сразу с Заказом на исследования.

**6.3. Процесс игрового крафта:**

1. Ученый придумывает что-то оригинальное и сообщает идею мастеру

 - мастер оценивает Идею и говорит Ученому, что для воплощения данной идеи, Ученому требуется конкретное количество научного опыта (наклеек из научных журналов в своем Паспорте)

 - когда у Ученого достаточно научных знаний – мастер выдает Ученому **сертификат** на создание Механизма, в котором указывает, что для этого требуется (Например, такое-то количество Артефактов, возможно будет указан конкретный артефакт, или не требуется артефакт, но требуется электропитание, требуется оружие, броня такого-то класса и т.п. и т.п.)

2. **Сертификат** с проектом передается Технику или Доктору (в зависимости от типа изобретения). **Для примера разобран вариант с техником.**

 - Механизм создается только при условии, если все требования Сертификата соблюдены, у Техника имеются необходимые материалы и опыт.

 - Техник, используя подручные материалы, создает совершенно новый механизм, желательно визуально похожий на придуманный учеными (Например, «Самогонный аппарат» – должен быть похож и узнаваем, а из генератора магнитного излучения должны торчать провода, катушки и т.п…) Если для создания механизма необходимы были Артефакты – то желательно данный артефакт встроить в механизм или создать механизм на его основе. Если это невозможно – артефакт изымается Мастерами, а чип «Артефакт» переклеивается на Механизм, созданный Инженером.

 **При заполнении бланка сертификата обязательно проставляется время, место опыта, Имя (Игровое) исследователя а так же его уровень.**

3. Мастер оценивает изделие и сертифицирует его, наклеивая соответствующий сертификат.

***Внимание!*** Результат научных изысканий в виде конечного результата МОЖЕТ отличаться от теоретической разработки. И это зависит от того, как мастер оценит Ваши труды и игровую работу над проектом. Одного желания мало – необходим отыгрыш научных изысканий (химические опыты, работа сварочным игровым аппаратом в присутствии иных игроков…)

***Процесс создания изобретения, не связанного с механическими изделиями.***

Если данный процесс носит медицинский характер (Например это лекарство, операции по сращиванию организмов, и т.д.) то исполнителем должен быть персонаж с перком «Доктор»

Порядок тот же, что у Техника.

Процесс производства изобретения, носящий чисто химический характер может быть проведен самим ученым лабораторно самостоятельно.

**6.4** **Техника.**

**Техника в локациях.**

На начало игры возможно создать агрегаты. Агрегаты ваяют сами игроки, согласно своей фантазии и возможностям. Их сборка и поддержание работы – квест для всей локации. Агрегаты должны быть примерно похожи на то, что они изображают. Могут состоять из любых компонентов и материалов. Внутренне устройство агрегатов не имеет значения, важен только внешний вид.

Размещение технических агрегатов по поселениям.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Поселение** | **Агрегаты** |
| 1 | Город Лехай | Генератор; Автодоктор; Силовое поле. |
| 2 | Город Де-Мойн | Генератор; Автотеплицы; |

Поломки механизмов агрегата не отыгрываются. Ломаются только детали контроллеров (чипов). В процессе игры агрегаты могут быть перенесены в другое место. Но это очень тяжело, надо задействовать браминов и т.д.

**Контроллеры (Чипы)**

Для работы каждого агрегата в мире Fallout нужен контроллер – «чип».

Это плата (модель изготовлена из фанеры) с деталями производства «Vault-Tec»,

Чипы выходят из строя мастерским решением. Вся ли схема сгорела или отдельная деталь? Разобраться может только техник (если он знает устройство данной схемы) он определит - какие запчасти требуются для ремонта чипа и как этот ремонт производить.

Монтажные схемы чипов – игровая ценность!

Виды агрегатов и контроллеров.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Агрегат** | **Чип** | **Назначение агрегата** |
| 1 | Система переработки воды | «Водяной» чип | Перерабатывает канализационные стоки в питьевую воду. |
| 2 | Генератор | Чип генератора | Даёт электропитание. |
| 3 | Автодоктор | Чип автодок. | Проводит операции. |
| 4 | Автолаборатория | Чип автолаб. | Изготавливает лекарства (Лекарства типа стимпаков химики могут изготавливать и сами, но автолаб дает в 2 раза больше.), наркотики. |
| 5 | Силовое поле | Чип поля | Создаёт энергетическую стену вокруг поселения. |
| 6 | Экскаватор | Чип экскаватора | Роет землю. Расчищает завалы.  |

Все агрегаты работают на условной электроэнергии.

Два вида источников электропитания:

1. От генератора. Если в локации есть рабочий (в игровом смысле) генератор, то все другие агрегаты получают питание от него. (Сам генератор работает на угле.)

2. От источника индивидуального питания – это прикрепленная к агрегату капсула, в которую закладываются м/я батарейки. При использовании агрегата м/я батарейки расходуются (забирает игротех) Если их не хватит – операция пройдёт не до конца. Результатом будет потеря расходного материала…, возможно смерть пациента в автодоке. Уточняйте у инженера - сколько необходимо заряда на одно действие.

М/я батарейки - они же выстрелы к лазерным пистолетам – стрелы NЕRF

**Чипование агрегатов.**

Проводит мастер по принципу: «Чем интереснее выглядит объект - тем эффективнее будут работать».

**Детали для чипов.**

Модели выполнены из: дерева, металла, пластика и др.

Детали попадаются на пустошах, среди руин и в завалах шахты. Их можно продать, купить, обменять, установить в подходящий чип.

**7. МЕДИЦИНА**

Медик обладает перком **Доктор**, имеет возможность лечить раненых и больных, проводить медицинские исследования.

**7.1.** Виды лечения:

**7.1.1. Стимпак** – очень полезная вещь в арсенале жителя постапокалиптического мира. Позволяет быстро и эффективно остановить кровотечение и излечить легкое ранение.

Моделируется заантураженным Шприцом.

Стимпак имеет одноразовое применение. Перезаправлять возможно только в лаборатории при наличии достаточной мощности и наличия рецептов, и нужных ингредиентов у ученых. **Перезарядка – помещение нового маркированного Пластыря в Стимпак.**

**7.1.2. Стационарное лечение** – невероятно занимательный процесс, который может занять у вас час, день, сутки, всю игру. Все зависит от причин, по которым вы попали на лечении к высококвалифицированному медику, специалисту с автодоком или индейскому шаману.

**Помните – тяжелораненый персонаж не может двигаться сам, его нужно либо нести на носилках, либо вести за плечо.**

Стационарное лечение **Доктором** может быть произведено исключительно в больнице при наличии койко-мест. Позволяет полностью излечить *тяжелые ранения* в течении 10 минут. + 10 минут реабилитационный период, когда пациент не может воевать. **Не забывайте о потребности в наличии воды в поселении для эффективного лечения!**

В случае отсутствия койко-мест и специально построенной больницы, излечение возможно только под присмотром высококвалифицированного доктора 4 и более уровня.

**7.1.3.** Любой Доктор может перевязкой остановить **Кровотечение.**

**7.1.4. Легкое ранение**лечится Доктором 2 уровня (и выше). Лечится в течении 5 минут + 10 минут реабилитационный период, когда пациент не может воевать. Лечение может быть вне стационара.

**7.1.5. Протезирование и лечение переломов**– при потере или травме конечностей Доктор может лечить протезированием либо пересадкой органов или вживления имплантов. На начало Игры такими умениями обладают мало кто, но все возможно освоить, если Доктор будет проводить различные Исследования на живых и мертвых организмах.

**7.2. Облучение.**

На нашей игре есть единственный источник бед – облучение. Облученный персона подвергается различным негативным влияниям по усмотрению мастера.

Облученный персонаж получает отметку о облучении в виде отметки маркером в паспорте в графе соответствующего временного цикла. Отметка делается Мастером. Мастер сразу же сообщает симптомы Игроку. В начале следующего временного цикла, если Игрок не излечился – Игрок Обязан отправиться к Мастеру, который поставил Облучение в паспорт или в мертвяк, где Мастер сообщит что Игрок умер или произошел процесс гулификации или что еще хуже… или сообщит что-то иное.

Повторное получение Облучения – мастер пожелал сделать Вам отметку вновь… скорее всего приведет незамедлительно к негативному последствию.

**1.** Облучение лечится **Антирадином**

**2.** Облучение может лечиться стационарно Доктором, если тот имеет соответствующий сертификат либо Доктор проведет на Вас эксперимент, запишет процесс лечения в **«бланк исследований»** и отправит мастерам данное исследование в ожидании результата.

**8. ФОТОГРАФЫ НА ПОЛИГОНЕ**

**Делятся на Игроков с соответствующим перком и фотографом – гостем.**

Игроки, имеющие игровой артефакт – фотоаппарат/кинокамеру и соответствующий перк, имеют право фотографировать на собственный реальный фотоаппарат и использовать полученные фотографии на игре в игровых целях

Фотографы, НЕ игроки, желающие делать хорошие фотоматериалы и на игре полностью либо какое-то время фотографировать процесс игры — вот предварительные рекомендации:

1. Игрок с фотокамерой (фотограф) не боевой персонаж. И априори он находится вне игры и игрокам с ним самостоятельно контактировать не рекомендуется. Нападать на него нельзя!

2. фотограф по своему желанию может отыграть игровое взаимодействие в рамках роли фотографа постапокалипсиса легенду для игроков, почему вы тут и что вы хотите, можете придумать на месте, особенно если желаете сделать постановочные кадры.

3. Фотографу нельзя при путешествии по полигону собирать встреченные игровые ценности, рассказывать о них игрокам или иным образом помогать себе или иным игрокам в игре, пользуясь своим небоевым положением.

4. При фотографировании в роли фотографа приветствуются постановочные кадры "в стиле 50-х"

5. Фотограф такой же участник игры (в плане взносов).

6. Любой игрок может становиться фотографом на время, и убрав фотокамеру, снова стать персонажем игры по общим правилам. Фотокамеры вещь хрупкая и ценная)))

7. Фотограф не должен выделяться от игроков костюмами - должен быть одет в соответствующий игровой костюм.

8. Только фотограф может быть допущен на игру в качестве зрителя с условием что у него имеется фотокамера (Смартфон не считается!). Но в таком случае должен быть одет в яркую одежду и стараться не попадаться в объектив других фотографов!

9. Если вы пожелаете сделать фотостудию на игре или иным образом разнообразить игру, мастера в счет взноса могут зачесть ваши расходники (например вы желаете привезти принтер и печатать фотографии прямо на игре).

**9. ДЕТИ НА ИГРЕ**

На Игру можно приехать родителям с детьми.

**За детей отвечают Родители. Полностью. И сами их кормят, обустраивают им быт и досуг. Следят за детьми, чтоб те не мешали игровому процессу другим игрокам, а так же следят за их безопасностью.**

Малолетние дети могут участвовать в игре, например продавать игровые ценности, добытые или привезенные родителями (или иным игровым способом зарабатывать игровые деньги), общаться, оплачивать игровые покупки. ДЕТИ НЕ МОГУТ БЫТЬ ОБЪЕКТОМ БОЕВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ. То есть детей запрещается ударять игровым оружием, стрелять в их направлении, брать в плен и т.п. Дети не могут использовать оружие против игроков. (Но могут пронести пленникам его)

РОДИТЕЛИ ОБЯЗАНЫ: исключить возможность появления детей при боевых взаимодействиях других игроков.

Несовершеннолетние от 14 до 18 лет могут играть наравне с другими игроками - получить допуск игре, если их родители дают на это согласие и присутствуют на игре. Всю ответственность за возможные травмы при нормальном игровом взаимодействии, берут на себя родители детей.

**Всех игроков просим отнестись с должным пониманием и гуманно относится к детям.**

Мастера и многие игроки сами являются папами и мамами, почти все станут родителями в будущем.

Мастера данной игры приветствуют семейный отдых, кто-то может с этим не согласится, однако мастера, на правах организаторов, объявляют именно такой формат игры.

# 10. РАДИО

На начало Игры на территории Айовы действует одно радио: RADIO DAR

**Отыгрыш радио:**

**Радиоприемник** – автономный настраиваемый радиоприемник, работающий на FM частоте.

**Радио передатчик** – специальное оборудование вещающее на FM частоте.

ЗАПРЕЩЕНО: во время игры пользоваться рациями и мобильными телефонами для связи между игроками по игровым вопросам!

Мы отыгрываем пустошь и полную Айовскую глушь, где технологии связи нет, даже у самых богатых поселений (на начало Игры) !!!

**11. РЕШЕНИЕ СПОРОВ**

Любые конфликты, толкования правил, мы просим разрешать мирно путем переговоров.

В крайних случаях обращаться с жалобами к Организаторам.

Если Вам не понравилась чьё–то поведение,

Нужно:

1. Обсудить проблему с самим нарушителем, объяснить свою позицию, прийти к разрешению проблемы.

Если не пришли к решению – то:

1. Сообщить о проблеме ближайшему мастеру (он обязательно разберётся).

Не пройдя шагов 1 и 2 ни в коем случае нельзя сразу:

Изливать свою обиду сторонним людям, рассказывать о ней в игровых местах и у костров! Уважайте тех, кто играет!

***Примечания:***

На любой Игровой ценности ставится отметка о реальном собственнике, если данное указание возможно (например на мине не стоит ставить информацию кто её разместил). Если данной информации нет – в конце игры любую игровую ценность необходимо сдать Мастерам, за исключением расходных материалов и предметов.

**12. Свод неписанных законов Айовы.**

**1.** *Преемственность по одежде умершего.* После гибели, если Игрок не сменил костюм погибшего персонажа при выходе из мертвяка, Игрок (и его новый Персонаж) отвечает по обязательствам погибшего. Считается, что новый персонаж снял одежду с трупа (или выкупил у его наследников, если того хоронили и т.п.) и вместе с одеждой к новому персонажу переходят долги умершего, включая проценты и прочие обязательства.

**2.** *Сухой закон* – Любой житель местной пустоши имеет право безнаказанно и без какого-либо преследования убить того, кто находится в реальном состоянии алкогольного опьянения или открыто носит алкогольные напитки, особенно те, что не вписываются в атмосферу вселенной Фоллаут. Примечание – алкогольное опьянение должно быть очевидно. Если родственники (друзья, команда) убитого оспаривают правомерность убийства по мотивам пьянства – можно оспорить, вызвав независимого медика для получения судебной экспертизы (проводится даже путем эксгумации трупа – в мертвяке медик изучает запах от убитого и его общее состояние/поведение).

**3.** *Нельзя убивать, грабить, порабощать, арестовывать и захватывать в плен несовершеннолетних почтальонов*. Обыск почтальонов можно производить только при входе в поселения по общим правилам. Для вскрытия почтовых отправлений на месте обыска должны быть предъявлены веские основания. За нарушение тайны почтового отправления, при обыске почтальона, почтмейстер может применить наказание к поселению в совершенно разном виде: от задержки или отказе приема писем от этого поселения до просьб других поселений наказать нарушителей законов штата. («И я, буду за этим следить» – комментарий от почтмейстера).

**4.** *Фальшивомонетничество* – запрещено и презирается всеми заведениями Айовы. Фальшивые крышки разрушают Америку!!! Фальшивомонетчиком признается не только изготовитель, но любой, расплатившийся фальшивой крышкой. Наказание – тюремное заключение и каторжные работы в Лехае, обращение в рабство, смерть или что-то еще более суровое – вне юрисдикции Лехая. Приговор выносится на месте, тем, кому подсунули фальшивые крышки. Если житель, а тем более гражданин Айовы пожелает защиты, он вправе обратиться за защитой и наказанием фальшивомонетчика к главе поселения.

**5.** Жители Айовы, принявшие *участие в выборах губернатора* – становятся официальными гражданами свободного штата Айова и они принимают тот факт, что указы губернатора обязательны ими для исполнения.

**6.** *Губернатор* обязуется преследовать цели укрепления мирного сосуществования всех граждан Айовы, вводить равные налоги для всех категорий налогоплательщиков, вне зависимости от их места жительства. Справедливо распределять ресурсы и налоги, полученные в казну штата. Губернатор становится верховным судьей Айовы и формирует боевое подразделение штата для борьбы с внешними и внутренними врагами.

Житель Айовы – любое разумное, антропоморфное существо, обитающее в штате.

Гражданин Айовы – человек или гуль, который признает результаты выборов губернатора штата. Согласие на признание результатов – это добровольное участие на выборах.