



“СИБИРСКИЕ ПАНДЫ”
Редакция правил для игры
«Мародёр. Сибирь.»
2023 год
v1.0

СОДЕРЖАНИЕ:

1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ПРОЕКТЕ. БАЗОВЫЕ ПРИНЦИПЫ СП

- 1.1. Правила.**
- 1.2. Об Организаторах и политике.**
- 1.3. Алкоголь.**
- 1.4. Красная повязка и средства защиты глаз.**
- 1.5. Безопасность на полигоне и радиосвязь.**
- 1.6. Отыгрыш роли.**
- 1.7. Иммерсивность и «красивая» игра.**
- 1.8. Орг. группа и игротехники.**

2. ПРАВИЛА РЕГИСТРАЦИИ ИГРОКОВ

- 2.1. Общие положения.**
- 2.2. Действующие стороны. Описание и квоты.**
- 2.3. Правила регистрации НАТО.**
- 2.4. Правила регистрации РУНО “R”.**
- 2.5. Правила регистрации за местное население (Дома).**
- 2.6. Пресса.**

3. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПО СТРАЙКБОЛЬНОМУ ОРУЖИЮ

- 3.1. Тюнинг.**
- 3.2. Стрельба в зданиях.**
- 3.3. Стрельба «по-сомалийски».**
- 3.4. ИВВ: трассера и вспышки.**
- 3.5. Пиротехника.**
- 3.6. Применение дымов в зданиях.**
- 3.7. СХП.**

4. БОЕЗАПАС И ПЕРЕЗАРЯДКА

- 4.1. Магазины и короба.**
- 4.2. перезарядка.**

5. ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

- 5.1. Допуск.**
- 5.2. Поражение холодным оружием.**

6. РАНЕНИЯ

- 6.1. СИБЗ.**
- 6.2. Общие правила поражения.**
- 6.3. Типы ранений.**
- 6.4. Нелетальное воздействие.**

7. БОЛЕЗНИ

- 7.1. Заражение.**
- 7.2. Проявление заболевания.**
- 7.3. Лечение.**

8. СМЕРТЬ

- 8.1. Общие правила смерти.**
- 8.2. Гражданские.**
- 8.3. НАТО и РУНО “R”.**

8.4. Пресса, прочие невооруженные иностранцы.

8.5. Эвакуация тела.

9. ИГРОВАЯ МЕДИЦИНА

9.1. Первая помощь.

9.2. Стабилизация.

9.3. Памятка медика.

9.4. Правила по хирургии.

10. ПРЕДМЕТЫ

10.1. Категории предметов.

10.2. Карточки жизни.

10.3. «Голодный движок».

10.4. Предметы с истекшим сроком годности.

10.5. Исключения из «голодных» правил.

10.6. Выведение предметов из игры.

11. ИГРОВЫЕ ЖИЛИЩА

11.1. Правила размещения предметов в игровых жилищах, лагерях и расположениях.

11.2. Быт местных (домовые, свободные, расходники).

11.3. Быт НАТО и РУНО.

12. ИГРОВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

12.1. Переводчики и общение.

12.2. Обыск.

12.3. Пленение.

12.4. Допрос.

13. ИГРОВЫЕ СООРУЖЕНИЯ

13.1. Киперная лента.

13.2. Укрепления.

14. ИГРОВАЯ АВТОТЕХНИКА, ДРОНЫ. ДОПУСК, РЕГИСТРАЦИЯ, ПРАВИЛА

14.1. Допуск. Виды техники. Общие положения.

14.2. Правила использования игровых транспортных средств.

14.3. Не бронированная техника. Правила поражения.

14.4. Бронированная техника. Правила поражения.

14.5. Эвакуация. Восстановление.

14.6. Воздушные средства наблюдения.

15. ЭКОНОМИКА

15.1. Валюта.

15.2. Покупка/продажа вещей.

15.3. Ценообразование.

1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ПРОЕКТЕ. БАЗОВЫЕ ПРИНЦИПЫ СП.

1.1. Правила.

Настоящие правила обязательны к соблюдению на всех мероприятиях орг. группы “Сибирские Панды” (СП). Возможные исключения будут обозначены заранее в установленном порядке.

1.2. Об Организаторах и политике.

Организатором проекта “Мародер. Сибирь” является мастерская группа “Сибирские панды”. МГ “Сибирские панды” проводит игру «на стыке жанров» ролевых игр и беспощадного милсима для страйкболистов со сложными правилами и охраной кустов.

Действие игры разворачивается в альтернативной вселенной, описанной в книге Беркем Аль Атоми “Мародёр”. События происходят в выдуманном мире, к счастью, не имеющем отношения к реальности. Попытки политизировать игровой замысел и притянуть его к любым действительно произошедшим в мире событиям бессмысленны и являются натягиванием совы на глобус. Любые попытки упорно доказать обратное в комментариях или на игре приведут к бану.

Идея данной игры зародилась за три года до «всем известных событий» и является интеллектуальной собственностью мастерской группы “Сибирские панды”.

1.3. Алкоголь.

На всех страйкбольных играх и милсим-проектах МГ “Сибирские панды” абсолютно все алкогольные напитки и средства, изменяющие сознание, находятся ПОД СТРОЖАЙШИМ ЗАПРЕТОМ! Все - это значит все, даже пиво, даже настойка, даже немного. Если вы не можете два дня находиться в ясном сознании - вам не место на играх “Сибирских панд”, отправляйтесь бухать в дурацком в другое место.

Вне зависимости от количества и крепости выпитого, любой игрок, по мнению орг. группы, находящийся в нетрезвом состоянии на игре или в оговоренном промежутке времени до ее начала, будет немедленно удален с мероприятия и подвергнут запрету на посещение последующих игр. В некоторых случаях бан может распространяться на всю команду.

Не имеет значения, выпили вы баночку пива для настроения или глоточек коньячку «в медицинских целях». Мы не рады видеть у себя алконавтов, не способных прожить короткое время без синьки или не представляющих без нее игры. Для нас не имеет значения, насколько вы рукопожатный, уважаемый и заслуженный ролевик или страйкболист. Формула однозначна: НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ В ЭТОЙ ЧАСТИ = НЕМЕДЛЕННОЕ ВЫДВОРЕНИЕ ЗА ПРЕДЕЛЫ ПОЛИГОНА СО ВСЕМ СВОИМ БАРАХЛОМ И БАН.

1.4. Красная повязка и средства защиты глаз.

Для обозначения себя вне игры (например, по пути в мертвяк или по неигровой необходимости) игроки применяют хорошо заметную повязку/тряпку красного цвета днем и красный фонарь/маячок/ХИС ночью или в условиях плохого освещения. Одежда и аксессуары красного цвета к ношению на игре запрещены, за исключением некоторых элементов униформы, положенных по киту (например, беретов).

Как и на любой игре с применением страйкбольного оружия, постоянное ношение защитных очков всеми игроками является обязательным.

Сетчатые очки, маски, намордники и прочие сугубо страйкбольные элементы снаряжения использовать запрещено.

1.5. Безопасность на полигоне и радиосвязь.

1.5.1. Безопасность.

Урбанистический полигон очень сложен и травмоопасен. Все найденные организаторами колодцы, глубокие ямы, опасные здания, озера мазута и т.п. будут помечены КРАСНО-БЕЛОЙ киперной лентой как НЕ ИГРОВАЯ ТЕРРИТОРИЯ. Однако найти ВСЕ опасные места, как и предположить, куда занесет конкретного игрока «ветром войны», орг. группа не в силах.

Поэтому МЫ НАСТОЯТЕЛЬНО ПРОСИМ игроков смотреть под ноги и по сторонам, быть предельно осторожными и внимательными как ночью, так и днем.

1.5.2. Радиосвязь.

Канал 1 (433.075) закреплен для связи с организаторами и при возникновении экстренных ситуаций.

Каналы 2-10 используются организаторами для игротехнических целей. Использовать и прослушивать их ЗАПРЕЩЕНО.

Прочие частоты выбираются игроками самостоятельно из разрешенных законом к использованию диапазонов. Прослушивание разрешено. Глушение запрещено.

1.6. Отыгрыш роли.

Поскольку проект позиционируется как смесь milsim и ролевого, отыгрыш любым игроком выбранной роли является строго обязательным.

Если вы готовы стрелять в людей шариками из китайской игрушки, но не готовы на время игры примерить на себя другую личность или хотя бы другое имя, вам у нас не понравится.

Если вы не понимаете, что ваши собственные знания и знания вашего персонажа – это разные вещи, и планируете, скажем, до начала игры вычислять в соцсетях ваших игровых противников, чтобы узнавать их в лицо на полигоне – лучше не позорьтесь.

Если вам кажется, что кричать, получив игровое ранение, глупо, вы не по адресу.

Если вы считаете, что главное в игре – победить любой ценой, вы нам не нужны.

Если вы готовы пренебрегать отыгрышем или какими-то правилами ради комфорта или игрового результата, вам тут делать нечего.

1.7. Иммерсивность и «красивая» игра.

На нашем проекте не место игрокам, для которых единственный критерий хорошей игры – победа в ней. Эта игра не про победить, выиграть в ней нельзя, можно только выполнить либо не выполнить отдельно взятые задачи.

Мы ожидаем от игроков, чтобы все они «работали» вместе на атмосферу игры, стремясь создать себе и окружающим погружение в процесс, отождествить себя с персонажем, испытать завязанные на этом эмоции. Поэтому мы просим играть максимально честно, не только в смысле соблюдения правил, но и в плане отыгрыша и самоотдачи. Чем больше будет сыграно антуражных, запоминающихся, красивых моментов, тем лучше для всех. Вспоминать в дальнейшем вы будете именно такие эпизоды, и в этом наша цель.

1.8. Орг. группа и игротехники.

На полигоне вам могут встретиться люди, носящие на шее или на другом видном месте красную карточку установленного образца. Это участники орг. группы, которые заняты тем, что делают вам интересную игру. Красная карточка приравнивается к красной повязке/фонарю, любые игровые взаимодействия с человеком, носящим карточку, ЗАПРЕЩЕНЫ. Также карточка является универсальным пропуском в любую точку полигона: не открывать предъявителю карточки дверь, останавливать его на блокпостах и так далее запрещено.

Если вы запомнили игротехника в лицо, но не видите у него красной карточки, значит, в данный момент он отыгрывает временную роль какого-либо персонажа и все игровые взаимодействия с ним разрешены. В этом случае можете вести себя с ним так же, как с любым игроком. Если при обыске вы обнаружите у игротеха спрятанную красную карточку, не придавайте этому значения и продолжайте игру. Карточка, естественно, не отчуждается.

Игротехникам позволительно иногда пренебрегать отдельными пунктами правил, например, не лежать после смерти (или лежать дольше) или распространять наклейки болезней по своему усмотрению. Все, что делает человек с карточкой, направлено на благо игры, поэтому любые вероятные претензии вроде «игротехи оборзели и не соблюдают свои же правила», мягко говоря, нелепы. Не мешайте людям работать.

Помимо этого, вы можете обратиться к человеку с карточкой, если у вас есть вопросы по игровому движку, для решения спорного игрового момента или в экстренном случае. Игротех поможет вам сам или направит к тому, кто это сделает.

2. ПРАВИЛА РЕГИСТРАЦИИ ИГРОКОВ.

2.1. Общие положения.

2.1.1. Порядок регистрации.

Для численного баланса некоторых сторон организаторами предусмотрены квоты. Приоритет будет отдаваться игрокам, уже участвовавшим и хорошо зарекомендовавшим себя в других проектах СП и Milsim Russia (MSR).

Важно! Регистрация считается пройденной после: направления заявки, прохождения допуска и уплаты взносов. Бронирования мест и раздачи вакансий авансом – не будет. Еще раз: ЗАЯВКА + ДОПУСК + ВЗНОСЫ = РЕГИСТРАЦИЯ.

2.1.2. Снаряжение.

Тепловизоры, ПНВ, GPS, трекеры, рации и фонари разрешено использовать всем военизированным группировкам. Однако наличие данных устройств должно быть задекларировано и одобрено координаторами сторон. Возможны рекомендации по использованию для соблюдения антуража, а также игровые условия (квесты) для «получения» этих устройств.

2.1.3. Внешний вид игроков. Общие требования.

Сюжет нашей игры НЕ повествует о нашествии антропоморфных инсектоидов! Это значит, что ЛЮБЫЕ сетчатые очки и маски ЗАПРЕЩЕНЫ. .

ОТДЕЛЬНО сообщаем игрокам НАТО, что на игре ЗАПРЕЩЕНЫ неуставные формы выражения вашей яркой, неординарной и творческой натуры при помощи своего внешнего вида. Например:

- Цветные футболки, футболки с цветными принтами и тому подобные «домашние пижамы и тапочки».

- Не относящиеся к восточно-европейскому ТВД эмблемы воинских подразделений, Афганские эмблемы и флаги, брят.
- Командные эмблемы и патчи, патчи с бабами и другими смехуечками, плюшевые игрушки (!) и прочая подобная хренотень.
- Длинные стрижки, цветные волосы, дреды и прочая подобная дребедень.
- Поражающий своей оригинальностью и масштабом пирсинг.

Ну, и, как известно, волосы на вашем лице не должны нависать над верхней губой.



2.2. Действующие стороны. Описание и квоты.

Милитаристские силы

НАТО – «Международные Силы стабилизации и безопасности в Российской Федерации». Возглавляемый НАТО международный воинский контингент, созданный и действующий на территории Российской Федерации в соответствии с резолюцией Совета безопасности ООН и по просьбе Правительства РФ.

Квота: 25 человек.

РУНО "R" – Региональное управление национальной обороны "Renegade". Подразделения, сформированные из бывших сотрудников силовых служб, поступивших на службу к «Международным Силам стабилизации и безопасности в Российской Федерации». Находятся в полном подчинении командованию НАТО. В ходе работы по контракту зарабатывают баллы для получения вида на жительство в ЕС. Правительством РФ данное вооруженное формирование полностью легализовано.

Подразделения постоянно ротируются и никогда не формируются из местных жителей. Формой одежды снабжаются со складов НАТО, снаряжение и вооружение выдается с бывших военных складов ВС РФ. Формирование происходит по бригадному принципу, по территориальным зонам. На территории 24 территориального сектора Южно-Сибирской территориальной зоны действует 24 бригада РУНО "R".

Квота: до 10 человек (итоговое количество игроков варьируется организаторами).

Нейтральные силы

Пресса – аккредитованные представители мирового журналистского сообщества, действующие в интересах направивших их в РФ изданий и телеканалов.

Квота: не ограничено.

Местное население – граждане России, жители города Приозёрск-15, выживающие в условиях голода, гуманитарного кризиса и экономической нестабильности. В целях выживания и обеспечения собственной безопасности самоорганизовались в семьи (Дома) по профессиональному, национальному или территориальному признаку.

Квота:

- Дом “Комбинатовские “ - 10 человек
- Дом “Бархатовские” - 7 человек
- Дом “Санитары” - 7 человек
- Дом “Тридцатки” - 12 человек
- Дом “Узловые” - 7 человек
- Дом “Базар” или Базарные - 5 человек
- Трактир - 3 человека
- Почта - 4 человека
- Свободные (не вошедшие ни в один из домов) - 15 человек
- Расходники (личности с низкой социальной моралью) - не ограничено.

В зависимости от хода регистрации квоты могут быть изменены.

2.3. Правила регистрации НАТО.

Правила допуска и регистрации воинского контингента НАТО.

Для участия в игре на стороне контингента НАТО игроку (команде) нужно пройти допуск.

Для прохождения допуска игроком или командой, согласно требованиям к стороне, формируется индивидуальная или командная заявка (командная заявка - пакет индивидуальных заявок).

Требования для допуска воинского контингента НАТО

- 1) Команда моделирует или реконструирует реальное силовое или воинское подразделение стран НАТО на период от 2012 года (включительно).
- 2) Команда полностью оснащена СИБЗ (шлем+бронежилет).
- 3) Команда должна быть готова выполнять задачи различного профиля (люди, которые говорят: «мы это делать не будем, мы спецназ», - сразу идут на 3 буквы. Лучше не заявляйтесь).

Если требования вас устраивают, то вы можете смело подавать заявку. Заявка на допуск подается игроком либо командиром команды координатору (игротеху) стороны.

НАТО: Антон Обухов https://vk.com/elmore_krsk,

Роман Колесников <https://vk.com/medoedstofi>.

Форма заявки

1. Личная информация для регистрации:

1.1 Фамилия, имя, позывной, команда, город;

1.2. Число, месяц, год рождения;

1.3. Моделируемое подразделение и род войск;

- 1.4. Игровые фамилия, имя, отчество, дата и место рождения;
- 1.5. Группа крови, медицинские противопоказания, аллергии, непереносимость препаратов;
- 1.6. Контактный телефон, профиль VK;
- 1.7. Пожелания по специализации на игре;
2. Фотография в формате «на документы» (желательно в форме\костюме).
3. Список снаряжения:
 - Защита головы (Headgear): Тип шлема, полный обвес. Реплики помечаются*
 - 1я линия (1st line): Ремни, тактические пояса, обвес на них, кобуры набедренные. Реплики помечаются*
 - 2я линия (2nd line): бронежилеты, разгрузочные жилеты, РПС, полный обвес на них. Реплики помечаются*
 - Одежда (Apparel): одежда, ботинки. Недопустимы реплики доступной формы (frog, аси и т.д.) реплики снаряжения категории «хрен достанешь», оговариваются отдельно. Также указывается одежда на случай плохой погоды.
 - Игровое оружие (Blasters): ЭПО и обвес на него.
 - Бивуачное (Bivouac): Спальник, коврик и т.д.
 - Прочее (Other): ТВП, ПНВ, GPS, остальное, что пожелаете указать.
4. Фото в снаряжении.
Требования к фото:
 - Ваше фото в хорошем качестве, большого разрешения, в полный рост, со всех четырех сторон.
 - На фото только вы без привода.
 - Фотографий с игр или «вот я стою третий слева» недопустимы.
 - Фотографии присылаются прикрепленными файлами, без архивов, без ссылок на сторонние фотосток или файлохранилища.;
 - На фото представлен ВЕСЬ комплект – варианты «на фото я в трусах, а форма еще едет» недопустимы;
5. Фото вашего привода, со всем обвесом, отдельными фотографиями хорошего качества в большом разрешении с обеих сторон;

После направления заявки и прохождения допуска игрок уплачивает взносы, регистрируется организаторами, вступает в закрытый чат. Там будет проходить распределение вакансий, формирование подразделений, доигровые брифинги.

2.4. Правила регистрации РУНО “R”.

Общие правила допуска и регистрации группировки РУНО “R”: Для участия в игре на стороне РУНО “R” игроку (команде) нужно пройти допуск. Для прохождения допуска игроком или командой, согласно требованиям к стороне, формируется индивидуальная или командная заявка (командная заявка - пакет индивидуальных заявок)

Требования по допуску:

- 1) Обмундирование
 - а) Униформа:
 - широко распространенные европейские камуфляжи низкой ценовой доступности (flectarn, alpentarn, DPM, MTP, woodland, multicam, etc.);
 - б) Обувь:
 - армейские ботинки с высоким берцем;
 - туристическая обувь (редкие случаи применения).
- 2) Снаряжение

а) СИБЗ:
-советские стальные шлемы (в основном используются новобранцами);
-широко распространённые шлемы ВС РФ (6Б7, 6Б7-1М, 6Б27, 6Б28, 6Б47, ЗШ-09, ШБМ и т.п.);
-бронезилеты ВС РФ, МВД РФ и ВВ МВД РФ (6Б23, 6Б43, 6Б45, Штурм, Кираса-3М, Кираса-5М, Дефендер и т.п.).

б) Разгрузочные системы:

-Разгрузочные системы и РПС Российского производства.

3) Вооружение

Автоматы: ак47, АКМ, акмс, акмсн, ак74, ак74н, ак74м, ак74с, акс74у, ас вал, 9а91.

Винтовки: свд, свд-с, все винторез, вск94.

Пулеметы: РПК всех модификаций, пкм.

Пистолеты: Стечкин, пм, тт, грач, наган.

Гранатометы: рпг-7, рпг -18, рпг-22, ппг-26, рг-6, ргс-50, гп-25, гп-30.

Глушители и тп. используются соответственно штатной выкладке и после выполнения задания на получение.

Механы используются соответствующего калибра, электрокороб разрешен только на пкм, все остальное исключительно на механах.

Тактический обвес по минимуму (в идеале без него).

Прицелы и т.п. только российского производства (могут быть исключения, но только после согласования).

Булпап и тому подобные конструкции ЗАПРЕЩЕНЫ!!

4) Комплект гражданской одежды ОБЯЗАТЕЛЕН!

Если требования вас устраивают, то вы можете смело подавать заявку.

Заявка на допуск подается игроком либо командиром команды (индивидуально на каждого бойца) координатору (игротеху) стороны:

Роман Колесников <https://vk.com/medoedstofi>,

Дмитрий Николенко <https://vk.com/sibiryakpanda>.

Форма заявки

1. Личная информация для регистрации:

1.1 Фамилия, имя, позывной, команда, город;

1.2. Игровые фамилия, имя, отчество, дата и место рождения;

1.3. Число, месяц, год рождения;

1.4. Группа крови, медицинские противопоказания, аллергии, непереносимость препаратов;

1.5. Контактный телефон, профиль VK;

1.6. Пожелания по специализации на игре;

2. Фотография в формате «на документы»;

3. Фото в снаряжении:

Требования к фото:

-Ваше фото в хорошем качестве, большого разрешения, в полный рост, со всех четырех сторон.

-На фото только вы без привода.

-Фотографий с игр или «вот я стою третий слева» недопустимы.

-Фотографии присылаются прикрепленными файлами, без архивов, без ссылок на сторонние фотостранички или файлохранилища;

-На фото представлен ВЕСЬ комплект – вариант «на фото я в трусах, а форма еще едет» недопустим;

4. Фото вашего привода, со всем обвесом, отдельными фотографиями хорошего качества в большом разрешении с обеих сторон.

После направления заявки и прохождения допуска игрок уплачивает взносы, регистрируется организаторами, вступает в закрытый чат. В чате будет проходить распределение вакансий, формирование подразделений, доигровые брифинги.

2.5. Правила регистрации за местное население (Дома).

Общие требования по внешнему виду и антуражу игроков гражданских ролей:

1. Внешний вид, одежда.

Европейская гражданская одежда на период до 2012 г. Допустима любая нейтрально выглядящая верхняя одежда, которую мог носить гражданский человек в повседневной жизни. Одежда не должна быть новой, приветствуется потрепанность, небрежность, заношенность, грязь. Мужчинам рекомендована борода или щетина, женщинам - отсутствие маникюра.

Представители любых домов могут носить этнические детали одежды, комбинируя их в произвольном порядке.

Любая военная камуфлированная одежда **ЗАПРЕЩЕНА!** Помните, что камуфляж и форменная одежда моментально превращает вас в мишень для хозяек.

Одежда в стиле парамилитари **ЗАПРЕЩЕНА!** Никаких тактических брюк, бейсболок или других предметов одежды от коммерческих производителей парамилитари, будь то хоть «Сплав», хоть 5.11.

Элементы военного или тактического снаряжения **ЗАПРЕЩЕНЫ!** Озаботьтесь приобретением копеечного китайского рюкзака, спортивной сумки или клетчатой торбы вместо любимого assault pack. Допустимо использование советских вещмешков, противогазных сумок и подобного старья.

Обувь должна быть подходящей к образу – ботинки, сапоги, кроссовки. Допускаются ботинки с высокими берцами при ношении штанин навыпуск.

Золотые и серебряные украшения, фитнес-браслеты **ЗАПРЕЩЕНЫ!**

Наручные часы, сотовые телефоны и радиостанции к открытому ношению **ЗАПРЕЩЕНЫ!**

Отличительные черты представителей Домов

Маркировку принадлежности к определенному Дому орггруппа оставляет на усмотрение игроков. Например, “Комбинатовские” могут поголовно носить белые строительные каски. Тридцатки могут иметь нарукавные повязки. **ВАЖНО!** Не надо заранее печатать шевроны/патчи/нашивки с названием вашего Дома. Маркировка должна быть из нехитрых подручных материалов и не выбиваться из логики мира.

Отличительной чертой домов может быть:

"Комбинатовские". Наряду с ношением обычной гражданской одежды допускается ношение рабочих спецовок, роб, средств индивидуальной защиты на производстве: респираторы, строительные белые каски, рабочие верхонки и тд.

"Бархатовские". Обычная гражданская одежда.

"Санитары". Наряду с ношением обычной гражданской одежды могут использовать белые халаты и иные атрибуты медработников.

"Тридцатки". Только представители этого дома могут носить камуфляж, использовавшийся в силовых структурах Российской Федерации (ВС РФ, МВД, ВВ МВД и тд) от 2012 года (включительно). Также могут носить обычную гражданскую одежду и комбинировать ее с формой.

"Узловые". Наряду с ношением обычной гражданской одежды допускается ношение формы ЧОП черного цвета.

"Базар". Обычная гражданская одежда, четки, кожаные куртки.

"Трактир". Наряду с ношением обычной гражданской одежды рекомендуется униформа сотрудников общепита или ее элементы (передник, колпак и тд).

"Почта". Обычная гражданская одежда, синие жилетки/бейсболки или иной элемент одежды с надписью "Почта".

"Свободные". Обычная гражданская одежда, отличающаяся бОльшей потрепанностью, чем у представителей Домов.

"Расходники". Обычная гражданская одежда, отличающаяся бОльшей потрепанностью, чем у представителей Домов. Обязательно ношение элемента, закрывающего подборок, рот и нос: медицинская маска, бандана, арафатка и тд.

2. Огнестрельное оружие

Огнестрельное оружие и тактический обвес на него допускаются строго в индивидуальном порядке!

Примерный перечень моделей, которые могут быть допущены:

- Автоматы Калашникова различных модификаций, РПК, ПК;
- Любые пистолеты и револьверы;
- Гладкоствольные и нарезные охотничьи ружья (к примеру Mossberg 500, Remington 700);
- Гранатометы, которые имеют реально существующие прототипы.

3. Холодное оружие

Модели имитации ножей (тренировочные макеты) и протектированное «ларповое» оружие ближнего боя допускаются без ограничений, при условии соответствия правилам безопасности. Допуск по внешнему виду оружие проходит индивидуально при подаче заявки.

4. Регистрация.

Для регистрации необходимо пройти допуск. Для прохождения допуска вы связываетесь с игротехом стороны, ответственным за допуск, и направляете ему заявку.

Форма заявки

1. Информация для регистрации:

- 1.1 Фамилия, имя, город, команда (при наличии);
- 1.2 Число, месяц, год рождения;
- 1.3. Игровые фамилия, имя, отчество, место рождения, принадлежность к Дому;
- 1.4. Группа крови, медицинские противопоказания, аллергии, непереносимость препаратов;
- 1.5. Контактный телефон, профиль VK;
2. Фотография в формате «на документы»;
3. Фото в вашем «игровом образе», в хорошем качестве, большого разрешения, в полный рост, со всех четырех сторон.
4. Фото всего оружия, которое вы хотите привезти на игру, со всем обвесом, отдельными фотографиями хорошего качества.
5. Описание персонажа.

5. Антураж Дома

Для создания антуража, уюта и безопасности игрокам разрешается привозить предметы быта, предварительно согласованные с МГ. Это могут быть стулья, кресла, пледы, старые телевизоры, посуда, фотографии и так далее. Предметы не должны быть откровенно новыми и выбивающимися из логики мира. Например, газовую горелку вы можете привезти, а двенадцатый айфон - нет.

Заявки, вопросы и предложения по геймплею гражданских направляются координатору (игротеху) стороны:

Катерина Легкова https://vk.com/tory_krsk,
Сергей Головин <https://vk.com/id169678375>

После направления заявки и прохождения допуска игрок уплачивает взносы, регистрируется организаторами, вступает в закрытый чат. В чате будет проходить распределение вакансий, формирование подразделений, доигровые брифинги.

2.6. Пресса.

Для получения аккредитации заполните следующую анкету:

1. ФИО, дата и место рождения, гражданство;
2. Место работы (CNN, National Geographic, Rolling stone и тд.);
3. Цель визита (Фоторепортаж, Новостной репортаж, Документалистика и т.п.);
4. Опыт работы (Посещение «горячих точек» - прочих проектов MSR);
6. Ссылки на публикации (только для журналистов, работающих в реальной жизни в этой сфере);
8. В письме должна содержаться исчерпывающая информация о вашем снаряжении. В том числе техника, которой вы собираетесь работать, и средства индивидуальной бронезащиты.
9. К письму должны быть прикреплены следующие фотографии:
 - фотография формата «на паспорт»,
 - фото в вашем «игровом образе», в хорошем качестве, большого разрешения, в полный рост, со всех четырех сторон.
 - фотография техники, которой вы собираетесь работать.

Напоминаем вам, что работа в Южно-Сибирской территориальной зоне сопряжена с определенными опасностями, не может быть выдана аккредитация журналисту, не обладающему полным комплектом СИБЗ.

Правила по журналистам:

Журналисты являются игровыми персонажами.

Не могут носить и применять оружие.

Радиосвязь, GPS навигация, фото и видео аппаратура, ноутбук - допускается.

Обязаны при себе иметь карту аккредитации – игровые документы, получаемые у игротеха.

Обязательны к ношению СИБЗ (бронезилет+шлем).

Заявки направлять координатору (игротеху) стороны: Катерина Легкова https://vk.com/tory_krsk

3. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПО СТРАЙКБОЛЬНОМУ ОРУЖИЮ

3.1. Тюнинг.

Указана предельная скорость и энергия “рабочим шаром”:

- Дробовики, пистолеты (АЕП, ГББ) – 120 м/с (1.44Дж);
- Штурмовые винтовки, пистолеты-пулеметы (АЕГ, ГББ) – 150 м/с (2.25Дж);
- Пулеметы, LMG – 160 м/с (2.56Дж);
- Специализированные полуавтоматические винтовки и винтовки с ручным взводом – 172 м/с (3Дж).

Любые ВВД-системы на данную игру НЕ ДОПУСКАЮТСЯ.

3.2. Стрельба в зданиях.

Стрельба в зданиях возможна из любого оружия со тюнингом до 150 м/с (2.25Дж). Исключительно одиночным огнем и с особой осторожностью.

3.3. Стрельба «по-сомалийски».

ВНИМАНИЕ! Стрельба «по-сомалийски» разрешена из любых приводов.

Стрельба «по-сомалийски» запрещена из гранатометов любого типа и СХП.

3.4. ИВВ: трассера и вспышки.

3.4.1. ВСЕ оружие, имитирующее огнестрельное, должно быть в ОБЯЗАТЕЛЬНОМ ПОРЯДКЕ снабжено устройствами, имитирующими вспышку выстрела. Это может быть:

3.4.2. Вспышка от НИИ “Игропром” или ее аналоги.

3.4.2.1. «Вспышки» устанавливаются, калибруются и включаются до старта игры. “Вспышки” находятся на приводах и используются постоянно, все игровое время, как днем, так и ночью.

3.4.2.2. Самодельные устройства ИВВ не запрещены. Но допускаются организаторами в индивидуальном порядке.

3.4.2.3. Насадки ИВВ с aliexpress приравниваются к “вспышке”.

3.4.3. Трассерная насадка

3.4.3.1 Устройства подсветки трассирующих шаров используется ТОЛЬКО в темное время суток.

3.4.3.1 Устройства подсветки трассирующих шаров используются ТОЛЬКО с зелеными трассерными шарами, без смешения с обычными.

3.4.4. Исключения.

3.4.4.1. «Вспышки» не устанавливаются на:

- а) Пистолеты любых типов и конструкций.
- б) Гранатометы.
- в) Дробовики.
- г) Привода с глушителя/ПБС (допускаются индивидуально)

Подытоживаем.

- Если у игрока только вспышка: он использует ее и днем, и ночью.
- Если у игрока трассерная насадка: он использует ее только в темное время суток, днем игрок в любом случае использует вспышку.
- Если у игрока допущенный организаторами глушитель/ПБС - то вспышку и трассерную насадку он может не использовать.

3.5. Пиротехника.

3.5.1. Самодельная пиротехника для использования игроками запрещена. К игре допускается ТОЛЬКО сертифицированная пиротехника на базе до Корсара 6 включительно, без спец. эффектов. Наполнитель – шары либо не колотый горох.

Дымы допускаются только фабричного изготовления.

Допуск гранатометов и зарядов к ним проходит индивидуально.

РОП и фальшфейеры разрешены, но могут использоваться только игроками, имеющими на это разрешение от организаторов. РОП - строго вертикально.

3.5.2. Вся пиротехника, включая ручные гранаты, дымы, гранаты для гранатометов, мины, сигнальные средства и так далее, перед игрой должна быть продемонстрирована организаторам для допуска (можно написать в VK и предоставить фотографии).

3.5.3. Организаторы оставляют за собой право использовать нестандартные пиротехнические изделия для создания спецэффектов при условии соблюдения техники безопасности.

3.5.4. Имитаторы.

Страйкбольные растяжки, нажимные мины, имитаторы СВУ разрешается пытаться разминировать самостоятельно. Резать провода, лески и т.д. Просто нельзя трогать механизм и перемещать его.

Однако, ЗАПРЕЩАЕТСЯ:

- Самостоятельно снимать, перемещать и даже трогать сработавшие имитаторы «мин» и «растяжек», «фугасов» и т.д.;

- Трогать неразорвавшиеся имитаторы гранат, минометных мин и т.д.;

- Трогать предметы типа изображенного на картинке.



FAQ

Вопрос: Я что, теперь не могу самостоятельно снять (кошкой, палкой, кирпичом, перерезать леску) растяжку или мину?

Ответ: Можете, однако перемещать сам «механизм» растяжки или мины КАТЕГОРИЧЕСКИ запрещается.

Вопрос: Что лучше делать, самому пробовать разминировать растяжку или вызывать саперов?

Ответ: Все на ваш страх и риск игровой жизни.

Вопрос: Я перерезал леску и тут как ебнет!

Ответ: А мы вам говорили - не нужно лезть в незнакомые предметы.

Вопрос: Я опять нашел растяжку и решил не перерезать леску, а сразу провода. И тут опять ебнуло...

Ответ: Провода бывают разные. :)

Вопрос: Я нашел на дороге нечто, напоминающие СВУ (провода, привязанная минометная мина и т.д.), я могу его разминировать?

Ответ: Категорически нет. Ищите саперов или “отмычку”.

3.6. Применение дымов в зданиях.

ВНИМАНИЕ! Применение дымов в зданиях разрешено с особыми ограничениями.

Полигон поделен на цветные зоны безопасности (отмечены на карте).

В зеленой зоне применение армейских дымов **ВНУТРИ** зданий **КАТЕГОРИЧЕСКИ** запрещено. Страйкбольные дымы применяются строго под контролем игротеха.

В желтой зоне применяются любые дымы, но под контролем игротеха.

В красной зоне свободное задымление.

Внимательно ознакомьтесь с картой полигона!

В случае задымления и отсутствия у вас средств защиты – не «высигивайте победу», не стройте из себя героя, а лучше немедленно покиньте помещение.

3.7. СХП.

Охолощенное оружие служит в первую очередь для придания игре антуража и не может служить полноценной заменой приводам. Тем не менее, мы настоятельно рекомендуем игрокам отыгрывать ранения и смерти в случаях, когда по ним ведется огонь из СХП на дистанциях примерно до 3 метров.

Если, к примеру, в вас стреляют холостыми в узком коридоре, или внезапно из засады, когда вы находитесь на дороге или другой открытой местности – сделайте себе и другим красиво, отыграйте попадание.

Внимание! Стрельба из СХП «по-сомалийски» и с дистанции менее 1,5 метров **ЗАПРЕЩЕНА!** (Братва, не стреляйте друг друга в упор...)

4. БОЕЗАПАС И ПЕРЕЗАРЯДКА

4.1. Магазины и коробка.

К использованию допускаются только механические магазины. Емкость магазина до 100 шаров. Если емкость магазина больше – забивать не более 100 шаров.

Для пулеметов и LMG с ленточным питанием (ПК, ПКМ, М240, М249 и подобные) разрешено не более 1000 шаров на короб. Рекомендуется ограничивать емкость короба вкладышами.

Пересыпать шары из одного короба в другой можно только у зарядного ящика.

Пулеметы могут питаться от механических магазинов, если это предусмотрено их конструкцией.

Для пулеметов и LMG с магазинным питанием (РПК, МG36, L86, М27 IAR) допускаются только механические магазины.

Ограничения по количеству носимых механ и коробов нет.

Использование «автоматных» бункеров **ЗАПРЕЩЕНО** с любым «оружием».

4.2. Перезарядка.

4.2.1. Игроки не ограничены в количестве носимых магазинов и коробов. Но боезапас на начало игры может быть ограничен вводными.

4.2.2. Перезарядка вне базы осуществляется с использованием модели «Патронная пачка». «Патронная пачка» представляет из себя бумажный пакет, наполненный гильзами или песком. На пакете указан калибр боеприпаса. Одна пачка - 1 магазин, который вы можете зарядить (либо в пересчете на 100 шаров для пулеметов). Алгоритм действий простой. Берете подходящую вашему оружию пачку, вскрываете, высыпаете песок/гильзы на землю, заряжаете своими шарами свое оружие. Все. Пустую пачку убираете в карман/подсумок.

4.2.3. Игроки не ограничены в количестве переносимых патронных пачек.

4.2.4. Не забывайте соблюдать принцип калиберности. Для упрощения игровых правил на игре предусмотрены патронные пачки со следующими отметками калибров: 5.45, 5.56, общий 7.62 без деления на стандарт НАТО и СССР, общий 12К – для всех дробовиков на игре, и общий 9*19 – для всех пистолетов и ПП на игре.

4.2.5. Перезарядка на базе осуществляется с использованием ресурса патронного ящика. Подходите к ящику, берете оттуда патронную пачку, перезаряжаетесь описанным в п. 4.2.2. способом.

4.2.6. Если в патронном ящике на базе нет патронных пачек - используете для перезарядки собственный запас либо не перезаряжаетесь.

4.2.7. Перезарядка моделей одноразовых гранатометов разрешается только у патронного ящика.

FAQ по б/к:

Вопрос: Уходя за территорию базы, я хочу взять дополнительный б/к. Мне нужно тащить с собой ящик?

Ответ: Нет, можно набрать из ящика нужное количество пачек.

Вопрос: Что делать с пачкой после использования/зарядки?

Ответ: Высыпать наполнитель, бумагу убрать в подсумок/рюкзак/карман.

Вопрос: Меня убили, что делать с неиспользованными патронными пачками?

Ответ: Оставить на месте смерти. Либо их могут забрать с собой ваши товарищи.

5. ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

5.1. Допуск.

К холодному оружию относятся тренировочные имитации ножей из нетравмоопасных материалов и имитации других пригодных к использованию в качестве оружия ближнего боя предметов (топоров, молотков, ломов, бит и т.д.), целиком изготовленные из пенополимера («ларповые»).

Такое оружие может быть выведено из игры двумя мотками красной изоленты, но вводится обратно, когда его владелец возвращается к себе «домой» (к спальному месту).

Ношение холодного оружия в реалиях игры само по себе не является противозаконным.

5.2. Поражение холодным оружием.

- 1) Удар ножом в тело – тяжелое ранение;
- 2) Удар ножом в конечности – легкое ранение;
- 3) Удар ножом в бронежилет, игнорируется;

Уточнение: Изображать из себя самую быструю руку на Диком Западе и наносить серию ударов в стиле “45 за секунду” не надо. Такого рода удары считаются за один удар.

Любые удары в голову, даже защищенную, ЗАПРЕЩЕНЫ!

Метание холодного оружия ЗАПРЕЩЕНО!

Контролируйте силу удара и помните о безопасности.

Разрешено блокирование удара холодным оружием другим холодным оружием или «приводом». Закрываться холодным оружием от шаров запрещено. При попадании шара в холодное оружие оно считается выведенным из игры, а игрок, держащий его в руках, получает легкое ранение.

Строго запрещены приемы любых единоборств.

При нанесении скрытного (со спины, исподтишка) удара ножом необходимо обозначить голосом “Нож”.

6. РАНЕНИЯ

6.1. СИБЗ.

СИБЗ - Средство Индивидуальной БронеЗащиты.

Игровым СИБЗ считается реплика или реальный образец, предназначенный для защиты носителя от поражающих элементов огнестрельного оружия (пуль, осколков гранат, мин и т.д.).

Для выполнения своих функций СИБЗ должно быть снабжено следующими элементами: кевларовые пакеты (или их габаритные заменители) и бронепластины (или их габаритные заменители), если конструктивно предусмотрено их использование.

Габаритными заменителями кевларовых пакетов считается изделие из мягких материалов, по размеру и плотности идентичное кевларовому пакету. То есть игрок может самостоятельно изготовить из имеющегося у него материала (например, ткани) модель кевларового пакета, которая по толщине, габаритам и на ощупь будет идентична (максимально похожа) на кевларовый пакет к данному СИБЗ, или купить.

Габаритными заменителями бронепластин считается изделие из пластика, металла, дерева, пенополиуретана или других материалов, по размеру и плотности идентичное бронепластине. То есть игрок может самостоятельно изготовить из имеющегося у него материала модель бронепластины, которая по толщине, габаритам и на ощупь будет идентична (максимально похожа) на бронепластину к данному СИБЗ, или купить.

Габаритные заменители должны держать форму, а не висеть как мочалка.

Примеры:

- RRV с пластиной считается СИБЗ, без пластины – нет.
- 6Б45 с кевларом и пластинами считается СИБЗ, без них или только с кевларом – нет.

Элемент СИБЗ защищает только ту область, которую фактически закрывает.

6.2. Общие правила поражения.

6.2.1. Попадание в игрока

После ЛЮБОГО попадания, в ЛЮБУЮ часть тела обязательно отыграть ранение. Не забывайте, что вы играете в милсим и на вас смотрят другие игроки. Сделайте им красиво: если вам попали в ногу или контузило - упадите, если вам попали в туловище - красиво осядьте на землю. Кричите, бранитесь, зовите медика или

маму и т.д. Получив ранение, зажмите место попадания рукой и не отпускайте, пока не начнется оказание первой помощи (другим игроком или самостоятельно).

Поражение игрока, не имеющего СИБЗ (одиночное попадание или короткая очередь):

1. Голова или шея – смерть
2. Тело – тяжелое ранение
3. Конечности – легкое ранение

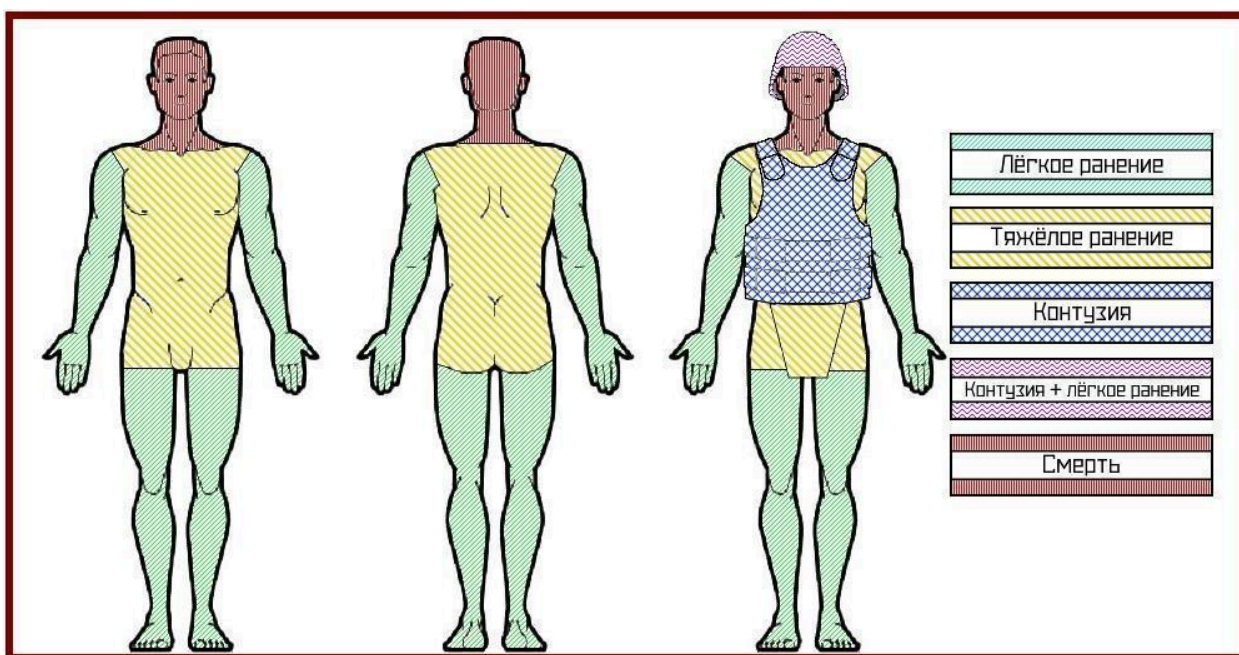
Поражение игрока, одетого в СИБЗ (одиночное попадание или короткая очередь):

1. Попадание в шлем – легкое ранение + контузия. Хотя бы одно попадание в лицо (включая очки) – смерть.

2. Бронежилет – первое попадание одиночным или «облаком» шаров считается контузией. После первого попадания защитные свойства СИБЗ больше не учитываются, следующее попадание в бронежилет приводит к тяжелому ранению, повторное попадание в шлем – к смерти.

3. Защита паха, забрало шлема – попадание в эти элементы причиняет тяжелое ранение.

Замечание: если вас с ног до головы засыпало шарами, будьте честными и сразу падайте замертво.



6.3. Типы ранений.

6.3.1. Легкое ранение.

Легкие ранения делится на два типа: ранение верхних конечностей и ранение нижних конечностей.

При ранении верхних конечностей игрок может:

- звать на помощь;
- самостоятельно перемещаться;
- пользоваться здоровой рукой, в том числе для оказания себе первой помощи или использования рации.

Игрок НЕ МОЖЕТ:

- пользоваться ЛЮБЫМ оружием, в том числе гранатами и пистолетами;

-пользоваться «поврежденной» рукой для любых действий.

При ранении нижних конечностей игрок может:

- звать на помощь;
- пользоваться радиосвязью;
- самостоятельно оказывать себе первую помощь;
- пользоваться любым оружием.

Игрок НЕ МОЖЕТ самостоятельно передвигаться **любым** способом, в том числе прыгая на одной ноге или ползая на руках.

Если легкораненый игрок не получает помощи в течение 5 минут, ранение становится тяжелым.

6.3.2. Тяжелое ранение.

Тяжелораненый игрок может и обязан:

- кричать;
- материться;
- звать на помощь.

Игрок НЕ МОЖЕТ:

- пользоваться рацией;
- сообщать союзникам любую оперативную информацию;
- использовать какое бы то ни было оружие;
- самостоятельно перемещаться;
- оказывать себе помощь.

Если тяжелораненый игрок не получает помощи в течение 10 минут, наступает его игровая смерть.

6.3.3. Контузия при попадании в СИБЗ.

Контузия длится 5 минут. Получив контузию, игрок падает на землю, лежит молча и неподвижно и про себя считает до 300, после чего приходит в себя и снова может действовать без ограничений. Игрок может быть приведен другими игроками в сознание при помощи нашатыря или легкого похлопывания по лицу. В случае попадания в шлем, кроме контузии накладывается эффект «легкое ранение», требующее перевязки головы.

6.3.4. Количество ранений.

Игрок может иметь одновременно два легких ранения в разные конечности. Третье автоматически переводит его в статус тяжелораненого.

Попадание в раненную ранее конечность переводит игрока в статус тяжелораненого.

Тяжелое ранение + легкое = смерть.

6.3.5. Поражение имитациями СВУ, гранатами и из гранатометов

1. Ручные гранаты, гранатометы, минометные мины:

1.1. Взрыв «под ногами» – смерть.

1.2. Взрыв в радиусе 3 метров – тяжелое ранение вне зависимости от использования СИБЗ + поражение имитацией осколков.

1.3. Взрыв свыше 3 метров – попадание поражающих элементов гранаты засчитывается, как из стрелкового оружия (прилетел шар – считаем, не прилетел – повезло).

2. Легкие СВУ (мины нажимного типа, растяжки мгновенного действия):

2.1. Тяжелое ранение у сорвавшего/наступившего.

2.2. Попадание поражающих элементов засчитывается как из стрелкового оружия (прилетел шар – считаем, не прилетел – повезло).

3. Фугасы

3.1. Сертифицированная пиротехника на базе «Корсара-8/10/12» (эффект перепутать сложно) имеет сплошной радиус поражения 5 метров, в котором все считаются убитыми. С 5 до 10 метров все считаются тяжелоранеными. СВУ не имеет поражающих элементов.

3.2. БСМ - большая страйкбольная мина. На базе «Корсара-10/12»+дымовой шашки. Перепутать невозможно. Имеет сплошной радиус поражения 10 метров, в котором все считаются убитыми. С 10 до 20 метров все считаются тяжелоранеными. С 20 до 30 метров все считаются легкоранеными. СВУ не имеет поражающих элементов.

При инициации БСМ в строении **все** находящиеся в доме считаются убитыми, а **все** находящиеся в радиусе 20 метров от строения считаются тяжелоранеными.

Напоминаем, что игрокам **запрещается**:

-Самостоятельно снимать, перемещать и даже трогать сработавшие имитаторы мин и растяжек, фугасов и т.д.;

-Трогать неразорвавшиеся имитаторы гранат, минометных мин и т.д.

6.3.6. Укрытия и «перекаты».

Игрок считается скрытым от поражения любым пиротехническим изделием, только если его профиль полностью находится за укрытием. В этом случае учитывается только имитация осколков, зона поражения не учитывается.

Например, если граната упала перед окопом, а игрок упал на его дно, или игрок спрятался за стену в здании.

6.3.7. Использование «живого щита».

6.3.7.1. Игроки могут использовать раненых и тела убитых как укрытие от гранат. В этом случае игрок, который спрятался за телом другого игрока, получает контузию.

6.3.7.2. Прятаться за раненым или телом убитого от других взрывных устройств бессмысленно - убитыми считаются все, кто попал в зону поражения.

6.3.8. Поражение игрового инвентаря

Первое попадание в оружие выводит его из строя, после чего оно требует замены. Стрелковая единица считается уничтоженной. Игрок может заменить его на базе хозяек или починить у комбинатовских. Все следующие попадания в оружие считаются как попадания в руку со всеми вытекающими.

Выведенное из строя оружие помечается красной изолентой.

Если происходит попадание в отъемную часть оружия (магазин, прицел, фонарь, иные обвесы), данная часть считается выведенной из строя, но само оружие остается функциональным. Поврежденный магазин требует замены, прежде чем оружие сможет снова стрелять, при этом использовать его снова до полного переснаряжения нельзя. Прицел или иной обвес не может использоваться по назначению до его «починки», лучше всего отсоединить деталь и убрать в подсумок/рюкзак.

Попадание в холодное оружие выводит его из строя, а игрок, держащий его в руках, получает легкое ранение.

6.3.9. Поражение баллистического щита.

Реплика щита должна соответствовать массе реального прототипа. Максимально допустимое отклонение – до 1,5 кг.

Сам щит не поражается из страйкбольного оружия. Щитовой поражаем по общим правилам.

Поражения пиротехникой:

1. Ручные гранаты

1.1. Взрыв «под ногами», то есть прямо перед щитовым – тяжелое ранение.

1.2. Взрыв в радиусе 3 метров – попадание поражающих элементов гранаты засчитывается как из стрелкового оружия (прилетел шар – считаем, не прилетел – повезло).

2. Легкие СВУ (мины нажимного типа, растяжки)

2.1. Тяжелое ранение у сорвавшего/наступившего.

2.2. Попадание поражающих элементов засчитывается как из стрелкового оружия (прилетел шар – считаем, не прилетел – повезло).

3. Гранаты из подствольных гранатометов и РПГ, минометные мины и иже с ним.

3.1. При прямом попадании в щит щитовой считается убитым.

3.2. Взрыв в радиусе 3 метров – попадание поражающих элементов засчитывается как из стрелкового оружия (прилетел шар – считаем, не прилетел – повезло).

6.4. Нелетальное воздействие.

6.4.1. Общие принципы.

В игре присутствует механика оглушения. Помимо этого можно применять оружие нелетального действия: полицейские дубинки, приклады огнестрельного оружия, слезоточивый газ, газовые баллончики.

6.4.1. Оглушение без спецсредств.

Работает только со спины.

Обозначается несильным хлопком двумя ладонями между лопаток, сопровождаемым словом «оглушен».

Оглушенный оседает на землю и лежит неподвижно и молча 10 минут. Не работает, если цель в шлеме. Эффект может быть прерван раньше времени нашатырем или легким похлопыванием оглушенного по лицу.

6.4.2. Дубинки.

Попадание полицейской дубинки по корпусу с любой стороны оглушает цель: игрок обязан осесть на землю и лежать неподвижно в течение 60 секунд. Если за это время игрока не подняли или не заковали в наручники, он приходит в себя и может действовать как до оглушения. Не работает, если цель в шлеме. Эффект может быть прерван раньше времени нашатырем или легким похлопыванием оглушенного по лицу.

6.4.3. Приклады.

Чтобы оглушить цель прикладом, необходимо, находясь в непосредственной близости от нее, выполнить в ее сторону акцентированный замах (достаточно только замаха!) и сопроводить его словом «оглушен».

Эффект такой же, как от дубинки: оглушение на 60 секунд. Не работает, если цель в шлеме. Эффект может быть прерван раньше времени нашатырем или легким похлопыванием оглушенного по лицу.

6.4.4. Слезоточивый газ.

Имитируется дымом красного либо синего цвета. При попадании в облако дыма без противогаза игрок считается оглушенным на 10 минут, лежит молча и неподвижно. Прервать эффект от газа нельзя. Дымовые шашки выдаются органами.

6.4.5. Перцовый баллончик.

Имитируется небольшим баллоном с распылителем, внутри обычная вода. После распыления в лицо цель обязана на 60 секунд закрыть лицо и глаза обеими руками и считается контуженной, кроме того, по прошествии этого времени еще 5 минут цель не в состоянии пользоваться ЛЮБЫМ оружием. Прервать эффект от баллончика нельзя.

Надетый противогаз (не респиратор или марлевая повязка) позволяет игнорировать все эффекты от распыления.

Переснаряжение израсходованного баллончика возможно только органами. Баллончики выдаются органами либо могут быть найдены на полигоне, являются отчуждаемыми предметами.

7. БОЛЕЗНИ

За три года без лекарств и врачей у местных, оставшихся в живых, выработался крепкий иммунитет к разного рода вирусам и бактериям. Естественный отбор в действии: слабые попросту не выживали, остались только сильные, крепкие.

Иное дело - хозяйки. Они, в отличие от местных, имели доступ к врачам и лекарствам, и, как следствие, более слабый собственный иммунитет. Поэтому незащищенные контакты с местными, как правило, приводили к заражению. В рейдах и самоволках бойцы то и дело подхватывали педикулез, бытовой сифилис и всевозможные ротавирусы.

7.1. Заражение.

7.1.1. «Заболевшим» становится игрок НАТО или РУНО, допустивший незащищенный физический контакт с местным. Игрок получает заражение, если:

- без медицинских перчаток пожал руку другому игроку из местных
- дольше 30 секунд стоял рядом без медицинской маски на лице (на лице, а не на шее и не на подбородке!)
- воспользовался предметом, бывшим в употреблении у местного, без дезинфекции предмета (взял предмет из рук, сел на стул, где сидел местный и т.д.)
- употребил еду/воду из емкости, из которой до него ел/пил местный, без дезинфекции тары
- обыскивал местного без маски и перчаток
- и т.д.

Если во время физического контакта игрок НАТО или РУНО находился в медицинской маске, закрывающей рот и нос, и в медицинских перчатках, он не заражается от местного.

7.2. Проявление заболевания.

Если игрок допустил незащищенный контакт с представителем местных, его должен осмотреть медик. Он же определяет полученное заболевание и степень его тяжести. Осмотреть игрока может как полевой медик (если есть в составе группы), так и хирург на базе (при наличии хирурга).

Медик кидает кубик и в соответствии с выпавшим значением определяет, чем заразился игрок:

- 1 - педикулёз
- 2 - дизентерия
- 3 - ротавирусная инфекция
- 4 - здоров, не заразился
- 5 - чесотка
- 6 - бытовой сифилис

7.2.1. При выявлении заболевания игрока необходимо изолировать от других и поместить в карантин. Для карантина должно быть оборудовано отдельное помещение без посторонних, в том числе здоровых.

Игроки, находившиеся рядом с заболевшим в момент получения заражения, не становятся зараженными автоматически. Они могут получить заболевание, если аналогично допустят незащищенный контакт с местным. Также игрок получает заражение, если допускает незащищенный контакт с зараженным ПОСЛЕ того, как медик диагностировал наличие заболевания.

Поясняем. Группа хозяек пошла на Базар, где рядовой Смит взял предложенную местным сигарету. Рядовой Смит прикурил ее и почувствовал слабость и тошноту. Медик Смирнофф, находившийся в составе группы, осмотрел Смита и определил (броском кубика), что Смит подхватил ротавирусную инфекцию.

Теперь Смит считается заболевшим. Остальная группа, которая НЕ брала сигареты и не трогала местных (и Смита) здоровы. Они надевают маски и перчатки и могут безбоязненно находиться рядом со Смитом, пока сопровождают его в госпиталь, где передают врачу. Далее врач помещает Смита в изолятор и занимается его лечением.

Другой пример. Группа хозяек пошла на Базар, где рядовой Хиллари взял предложенную местным сигарету. Рядовой Хиллари прикурил ее и пожаловался на слабость и тошноту. Медика в группе не было, группа продолжила выполнять задание как ни в чем не бывало. По возвращению на базу ВСЮ (!!!) группу осматривает медик, определяя пациента номер один. После выявления заболевшего врач предпринимает дальнейшие действия по карантину и лечению игрока.

7.3. Лечение.

7.3.1. Игрока НЕОБХОДИМО изолировать от других, чтобы не допустить распространения инфекции среди личного состава.

7.3.2. После того, как игрок изолирован, медик может приступать к лечению. Для этого игроку ставится капельница на 30 минут, после чего наступает выздоровление.

7.3.3. Если на базе отсутствует медик или медикаменты для постановки капельницы, игрок, получивший заболевание, должен провести в изоляторе три часа, после чего наступает выздоровление.

7.3.4. Контакттировать с игроком, находящимся в изоляторе, без вредных последствий для себя может только лечащий его врач. При этом медик должен использовать средства индивидуальной защиты: медицинскую маску и перчатки. Приветствуется антуражный запах дезинфекции.

Мастерская группа категорически приветствует отыгрыш полученного заражения. Чешитесь, тошните, бегите в кусты каждые 15 минут - делайте себе и другим красивую игру.

8. СМЕРТЬ

Для объединения ряда ролевых и игровых моментов при регистрации на полигоне каждый игрок получит «Карточку Жизни» – специальную карточку, основанную на карте TCCC (Tactical Combat Casualty Care, далее «TCCC») в реальности используемую для фиксации информации о ранениях.

Это отчуждаемый игровой предмет, моделирующий «жизнь» игрока и медицинскую карту игрока. Карточка переделана под нужды игры с минимальными «не антуражными» правками:

- 1) Допрос.
- 2) Специализация (переводчик/медик/хирург/инженер/сапер/авианаводчик и т.п.). Помимо этого, карточка является неигровым документом, который обязан носить любой игрок и предъявлять игротехам по первому требованию.

Карта передается другим игрокам **ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО** в случаях, оговоренных правилами.

8.1. Общие правила смерти.

После наступления игровой смерти, игрок должен упасть на землю и неподвижно лежать на месте 30 минут днем, 15 минут ночью. В течение этого времени он должен отдать все отчуждаемые предметы, в том числе карточку жизни (см. далее) игроку, который подойдет к нему с такой просьбой. Только когда время истечет, игрок надевает красную повязку/фонарь, встает и уходит. Еще раз: убитый лежит без повязки/фонаря, и надевает/включает их, только когда встает по истечении времени. Кроме того, уходя, необходимо оставить на месте своей смерти все отчуждаемые игровые предметы, включая квестовые и документы.

Мертвому игроку запрещается:

- вести разговоры с другими игроками, кроме необходимых случаев взаимодействия;

- осуществлять любые действия, позволяющие идентифицировать его как живого;

- двигаться: садиться, вставать, есть, пить, снимать происходящее на телефон и так далее. Однако, если игрок был «убит» на проезжей дороге, он должен по возможности перебраться на обочину, дабы не затруднять движение игрового транспорта и не создавать опасных ситуаций; также допустимо периодически аккуратно поглядывать на часы, чтобы контролировать время своей «отлежки»;

- разглашать любым образом, включая жесты, информацию о месте и обстоятельствах смерти или «убийце»: все, что произошло после смерти, вы оставляете при себе;

- отключать рацию.

КОРОТКО: убили – лежишь мешком и не отвечаешь.

Мертвый игрок, отлежавший положенный срок, но находящийся в зоне видимости противника или союзника, по своему желанию может отправиться в мертвяк или остаться лежать. Если вокруг вас кипит бой, особенно если за ваше брэнное тело, не портите игру другим, дождитесь его завершения: оставайтесь на месте, даже если ваши 30/15 минут истекли.

Если вы видите, как убитый игрок сразу встает и куда-то идет, вы должны обратиться к игротеху (если есть рядом) или указать игроку на ошибку в вежливой форме, уточнив ник и команду (после чего передать данные ближайшему игротехнику).

За нарушение правил «смерти» группировка, к которой принадлежит игрок, будет штрафоваться.

8.2. Гражданские.

В случае смерти персонажа, его товарищи или противники могут изъять у игрока любые игровые предметы и карточку жизни. В любом случае, уходя, вы должны оставить на месте своей «смерти» предметы, указанные в соответствующей главе.

Забирая карточку жизни у «убитого» игрока (это единственный случай, когда она отчуждается), игрок должен:

- в графе «смерть в» вписать время смерти и внести пометку KIA/MIA;
- в графе «медик» написать свой игровой ник и команду.

8.2.1. KIA/MIA

Если карту изымает союзник (или любой игрок, не имеющих враждебных намерений), то в нее вписывается пометка KIA (Killed In Action – убит в бою), после чего карта сдается союзником игротеху локации, к которой приписан убитый.

Если карту изъясл противник, то в нее вписывается пометка MIA (Missed In Action – пропал без вести), после чего карта сдается игротеху локации, к которой принадлежит изъясвший карту игрок.

Передачей карты имитируется процесс «эвакуации» тела. Однако, если вы решили дотащить тело по-настоящему, это сократит убитому время мертвяка.

В итоге, в зависимости от того, кем изъята карточка жизни, произойдет следующее:

KIA – игрок не теряет карточку жизни.

MIA – игрок теряет одну карточку жизни.

8.2.2. Действия мертвого игрока после изъятия карточки.

По приходу после «смерти» в свою локацию, игрок тут же отправляется к игротехнику и сообщает о своей кончине, игротех выдает ему новую карточку (или правит старую, которую принесли товарищи) и заполняет согласно следующим правилам:

KIA – в карточке заполняется поле «оживет в».

MIA – выдается новая карточка. «Допросное число» сбрасывается, и игрок будет вынужден тянуть новый «счастливый билет», «переводчик» также сбрасывается (в случае, если роль игрока не подразумевает постоянное знание языка).

Если карточка с игрока не была изъята, то по приходу к игротеху своей стороны он считается MIA со всеми вытекающими из этого правилами. Старая карточка сдается игротеху, а игрок получает новую карточку, если они есть в наличии.

8.2.3. Оживление игрока в отсутствие карточек жизни.

Если в локации в данный момент отсутствуют карточки жизни, игрок, которому их не хватило, превращается в «мебель», ему запрещено покидать локацию, вступать в игровые взаимодействия и квесты.

8.2.4. «Мертвяк»

После смерти игрок отправляется в локацию «Очистные». Там игрок сдает все свои игровые документы, вещи и оружие (если что-то из этого у него было) игротеху и переходит в группировку «Расходники». Игрок получает только временную ТССС, иные временные документы ему не выдаются.

Расходник может самостоятельно придумать себе любое имя и легенду на время смерти. Расходники обязаны иметь и носить предмет одежды, закрывающий лицо: маска, шарф, арафатка и т.д. Расходникам запрещено открывать лица до момента «оживления».

С момента получения временной личности расходник обязан в течение получаса находиться в локации “Очистные”. Игротех может выдать расходнику квест или задание и досрочно выпустить его из локации. Расходника могут привлечь к выполнению задания другие игроки - в этом случае он также досрочно покидает локацию.

Если этого не произошло, решение о дальнейших действиях игрок принимает самостоятельно.

Время мертвяка отсчитывается с момента получения временной ТССС расходника. Игрок становится расходником на:

- если KIA – 2 часа
- если MIA – 3 часа

Если во время нахождения в роли “расходника” игрока убили, его время мертвятника продолжает идти. Т.е. если вы стали расходником в 12:30, а в 13:00 вас убили, то вернуться в свою прежнюю роль “домашнего” вы сможете в 14:30 (если KIA) или в 15:30 (если MIA).

Если время пребывания в расходниках закончилось во время выполнения задания - доиграйте роль до логического конца, не надо посреди процесса говорить: “Ой, я всё, я ожил” и уходить.

После истечения времени мертвяка игрок-расходник возвращается в локацию “Очистные”, получает прежнюю личность, все свои игровые вещи и документы и возвращается в игру.

Если выяснится, что ваша игровая смерть наступила по причине вашего неадекватного отыгрыша, например, если вы полезли в «бычку» на вооруженного человека, или с началом перестрелки побежали в сторону огневого контакта, а не от него, или поленились спрятаться и попали под шальной выстрел, время вашего «мертвяка» может быть увеличено по усмотрению игротехов, с возможным наложением дополнительных ограничений.

8.3. НАТО и РУНО “R”.

В случае смерти персонажа, его соратники или противники могут изъять у игрока любые игровые предметы и карточку жизни. Уходя, вы должны оставить на месте своей «смерти» все игровые предметы (патроны, вода, еда, медикаменты, квестовые предметы и тд). Игровые предметы могут забрать другие живые игроки.

Забирая карточку жизни у «убитого» игрока (это единственный случай, когда она отчуждается), игрок должен:

- в графе «смерть в» вписать время смерти и внести пометку KIA/MIA;
- в графе «медик» написать свой игровой ник и команду.

8.3.1. KIA/MIA

Если карту изымает союзник (или любой игрок, не имеющих враждебных намерений), то в нее вписывается пометка KIA (Killed In Action – убит в бою), после чего карта сдается союзником игротеху локации, к которой приписан убитый.

Если карту изъял противник, то в нее вписывается пометка MIA (Missed In Action – пропал без вести), после чего карта сдается игротеху локации, к которой принадлежит изъывший карту игрок.

Передачей карты имитируется процесс «эвакуации» тела. Однако, если вы решили дотащить тело по-настоящему, это сократит убитому время мертвяка (см. далее).

В итоге, в зависимости от того, кем изъята карточка жизни, произойдет следующее:

KIA – игрок не теряет карточку жизни.

МІА – игрок теряет одну карточку жизни.

Добивание раненого игрока своими строго запрещено!

8.3.2. Действия мертвого игрока после изъятия карточки

По приходу после «смерти» в свою локацию, игрок тут же отправляется к игротехнику и сообщает о своей кончине, игротех выдает ему новую карточку (или правит старую, которую принесли товарищи) и заполняет согласно следующим правилам:

КІА – в карточке заполняется поле «оживет в».

МІА – выдается новая карточка. «Допросное число» сбрасывается, и игрок будет вынужден тянуть новый «счастливый билет», «переводчик» также сбрасывается (в случае, если роль игрока не подразумевает постоянное знание языка).

Если карточка с игрока не была изъята, то по приходу к игротеху своей стороны он считается МІА со всеми вытекающими из этого правилами. Старая карточка сдается игротеху, а игрок получает новую карточку, если они есть в наличии.

8.3.3. Оживление игрока в отсутствие карточек жизни

Если в локации в данный момент отсутствуют карточки жизни, игрок, которому их не хватило, превращается в «мебель», ему запрещено покидать локацию, вступать в игровые взаимодействия и квесты.

8.3.4. «Мертвяк»

Игрок отправляется в штаб, где игротех выдает ему новую карточку (или правит старую), и до конца «мертвячного» времени играет роль «антуража», отдыхая, стоя на тумбочке и так далее. Ему запрещается покидать пределы базы в этот период, но разрешается участвовать в непосредственной обороне.

Время мертвяка, в течение которого игрок остается на базе:

КІА – 2 часа

МІА – 4 часов

По окончании этого времени игрок идет к своим игротехам, отмечается и полноценно возвращается в игру прежним персонажем.

Если вы повторно «погибнете» во время вашего «мертвячного» срока, таймер обнулится, и все начнется заново. Берегите свою игровую жизнь.

8.4. Пресса, прочие невооруженные иностранцы.

В случае смерти персонажа, его товарищи или противники могут изъять у игрока любые игровые предметы и карточку жизни. В ином случае, уходя, вы должны оставить на месте своей «смерти» все игровые и квестовые предметы.

Забирая карточку жизни у «убитого» игрока (это единственный случай, когда она отчуждается), игрок должен:

-в графе «смерть в» вписать время смерти и внести пометку КІА/МІА;

-в графе «медик» написать свой игровой ник и команду.

8.4.1. КІА/МІА

Если карту изымает союзник (или любой игрок, не имеющих враждебных намерений), то в нее вписывается пометка КІА (Killed In Action – убит в бою), после чего карта сдается союзником игротеху локации, к которой приписан убитый.

Если карту изъясил противник, то в нее вписывается пометка МІА (Missed In Action – пропал без вести), после чего карта сдается игротеху локации, к которой принадлежит изъясивший карту игрок.

Передачей карты имитируется процесс «эвакуации» тела. Однако, если вы решили дотащить тело по-настоящему, это сократит убитому время мертвяка (см. далее).

В итоге, в зависимости от того, кем изъята карточка жизни, произойдет следующее:

КІА – игрок не теряет карточку жизни.

МІА – игрок теряет одну карточку жизни.

8.4.2. Действия мертвого игрока после изъятия карточки

По приходу после «смерти» в свою локацию, игрок тут же отправляется к игротехнику и сообщает о своей кончине, игротех выдает ему новую карточку (или правит старую, которую принесли товарищи) и заполняет согласно следующим правилам:

КІА – в карточке заполняется поле «оживет в».

МІА – выдается новая карточка. «Допросное число» сбрасывается, и игрок будет вынужден тянуть новый «счастливый билет», «переводчик» также сбрасывается (в случае, если роль игрока не подразумевает постоянное знание языка).

Если карточка с игрока не была изъята, то по приходу к игротеху своей стороны он считается МІА. Старая карточка сдается игротеху, а игрок получает новую карточку, если они есть в наличии.

8.4.3. «Мертвяк»

Игрок, отметившись у игротеха, получает от него вводные по поводу дальнейших действий.

Время мертвяка:

КІА – 1 час

МІА – 3 часа

По окончании этого времени игрок идет к игротехам, отмечается и полноценно возвращается в игру прежним персонажем.

8.5. Эвакуация тела.

Если игроки решат по-настоящему (не посредством изъятия карточки жизни) донести «убитого» от места гибели до морга, этот благородный поступок сократит срок «мертвяка» для эвакуированного. Естественно, будучи уже «мертвым», просить кого-либо о такой услуге нельзя.

8.5.1. Локации, куда необходимо донести тело

- НАТО, РУНО и пресса - база
- Гражданские - дом, к которому он относился
- Свободные - локация “Очистные”

8.5.2. Эффект эвакуации

«Мертвый» игрок, которого занесли на руках в указанную локацию, получает отметку об эвакуации в карточке жизни. Он считается КІА, и срок его «мертвяка» сокращается на 1 час.

9. ИГРОВАЯ МЕДИЦИНА

Любые игровые медицинские воздействия, за исключением первой помощи, могут производиться только игроком, имеющим специализацию «медик».

Хирургические операции могут производиться только игроком, имеющим отметку «хирург».

Время ранений и все сопутствующие тайминги «раненый» игрок должен контролировать самостоятельно, операционные тайминги контролируют хирурги.

9.1. Первая помощь.

Грамотно оказанная первая помощь позволяет легкому ранению не перерасти во что-то более серьезное. Может быть оказана любым игроком или самостоятельно.

Время, отведенное на оказание первой помощи, составляет 5 минут. За это время необходимо наложить бинт/жгут при их наличии, иначе ранение превратится в тяжелое.

9.1.1. Оказание ПМП при ранениях

Повязка: ровно и аккуратно наложить на место ранения полный бинт, не допуская перекручивания и попадания грязи между мотками.

Жгут/турникет: наложить жгут на раненую конечность выше места ранения (просто закрепить, ЗАТЯГИВАТЬ ЗАПРЕЩЕНО!), записать время наложения.

9.1.2. Результаты оказания первой помощи.

При перевязанных ранениях верхних конечностей:

Игрок МОЖЕТ пользоваться оружием, не требующим две руки (гранаты, пистолеты, нож и т.д.).

Игрок НЕ МОЖЕТ стрелять с одной руки из оружия, требующего для удержания двух рук (в том числе оперев его на что-нибудь).

При перевязанных ранениях нижних конечностей:

Игрок МОЖЕТ передвигаться шагом, заметно прихрамывая.

Игрок НЕ может бегать.

После оказания первой помощи игрок должен быть стабилизирован медиком в промежутке от 30 до 60 минут, иначе он переходит в разряд тяжелораненого.

++++ ЕСЛИ ВЫ НЕ МЕДИК, ЭТО МОЖНО НЕ ЧИТАТЬ +++++

9.2. Стабилизация.

9.2.1. Стабилизация легких ранений.

Игрока может «стабилизировать» персонаж-медик, для этого он снимает наложенный во время первой помощи бинт/жгут и заменяет их на новый бинт. Стабилизировать можно через 30 минут, когда кровотечение считается остановленным, и не позже чем через час.

Легкое ранение головы (после попадания в шлем) стабилизируется сменой бинта на новый.

Стабилизированный медиком игрок снова может стрелять из оружия, требующего две руки, а также бегать, однако ранение по-прежнему остается, оно учитывается в «количестве ранений» и второе попадание в эту конечность сразу переводит игрока в разряд тяжелораненого.

Стабилизированный игрок может вести активные действия неограниченное время и не переходит в тяжелое состояние спустя час, как после оказания первой помощи.

9.2.2. Стабилизация тяжелых ранений.

Время оказания помощи составляет 10 минут, за это время игрок должен быть стабилизирован, иначе наступит его игровая смерть.

Помощь оказывается только персонажем, являющимся медиком.

Для стабилизации требуется:

-При ранении в брюшную полость наложить абдоминальную повязку или два полных бинта.

-При ранении в грудную клетку заклеить ранение chest seal или скотчем, затем наложить бинт.

-При ранении головы или конечностей наложить бинт.

Стабилизированного пострадавшего необходимо эвакуировать в госпиталь в течение 60 минут, либо перейти к действиям по оказанию помощи в ходе тактической эвакуации.

9.2.3. Помощь в ходе тактической эвакуации

Помощь оказывается только персонажем, являющимся медиком, и только стабилизированным раненым.

Поддержание состояния раненого:

- При ранении в брюшную полость производится замена бинтов на новые.

- При ранении грудной клетки производится имитация декомпрессии плевральной полости в промежутке от 30 до 60 минут после стабилизации.

- При ранении головы или конечностей производится замена бинта на новый.

Всем категориям раненых производится имитация постановки капельницы.

Катетер фиксируется пластырем/скотчем к руке, колоть никого и ничем не надо.

После принятия указанных мер, время на эвакуацию до госпиталя составляет 3 часа.

Стабилизированный тяжелораненый игрок не может самостоятельно передвигаться.

9.3. Памятка медика.

9.3.1. Безопасность медика.

- В условиях боевых действий оказывать помощь следует в максимально безопасной в данной ситуации обстановке. Если вы погибните, помощь раненым оказывать будет некому.

- Используйте естественные и искусственные укрытия. Желательно организовать эвакуацию раненого в безопасное место с минимальной угрозой для вашей жизни.

- В случае если условий из пунктов 1 и 2 в данной ситуации нет, то найдите тех, кто обеспечит вам прикрытие.

9.3.2. Процесс оказания помощи.

При ранениях любой степени тяжести и в любую часть тела:

- Провести первичный осмотр: Проверить пульс на ощупь, реакцию на свет при помощи фонарика.

- Узнать у игрока тип ранения и получить у него ТССС. (в темное время суток пригодится фонарик)

- Бросить кубик d6 (на усмотрения медика, т.е. можно и не бросать). 1 - ранение на уровень тяжелее, 2-5 без изменений, 6 - ранение на уровень легче.

- Приступить к оказанию помощи.

- Внести отметку в ТССС (указать область ранения, степень его тяжести, отметить время и тип оказанной помощи и т.д.)

- Дать указания для эвакуации раненого.

9.3.3. Стабилизация легкораненых.

Для стабилизации легкого ранения, вам достаточно поменять повязку, наложенную во время оказания первой помощи (смотать и аккуратно намотать заново. ВАЖНО: Повязка не должна быть наложена «как попало». Использоваться должен весь бинт целиком.

9.3.4. Стабилизация тяжелораненых.

Время, отведенное вам на стабилизацию тяжелораненого, составляет 10 минут.

- Тяжелое ранение в верхние и нижние конечности.

На область ранения – наложить повязку используя бинт целиком. При ранении верхних конечностей необходимо провести аутоиммобилизацию (повязка должна быть наложена таким образом, чтобы рука была фиксирована к туловищу)

-Ранение в грудную клетку и брюшную полость.

Снять с раненого СИБЗ, на область ранения наложить повязку «бублик» (подушечку) и плотно наложить 2 бинта целиком.

-Ранения головы.

Снять с раненого СИБЗ, на волосистую часть головы наложить повязку используя бинт целиком.

После наложения повязки, для поддержания состояния раненого можно поставить капельницу (желательно сразу же, но смотрите по ситуации). Капельница фиксируется к локтевому сгибу скотчем (КОЛОТЬ НИКОГО И НИЧЕМ НЕ НАДО!)

9.3.5. Медицинская эвакуация.

Медицинская эвакуация тяжело раненого проводится двумя способами:

-На носилках или волоком.

-При помощи двух человек, на которых раненный висит «грузом»! Раненый не может помогать при транспортировке.

Если в ходе медицинской эвакуации повязка слетела/слезла/скаталась, то ее следует обновить. Если раненый доставлен в госпиталь со слетевшей/слезшей/скатанной повязкой, то он считается погибшим в ходе медицинской эвакуации.

Рекомендуется дублировать на повязке время и тип оказания помощи посредством стикера, маркера, скотча.

9.3.6. Экипировка медика.

-Рюкзак\сумка – Для всего инвентаря.

-Блокнот – Для записи пациентов.

-Стикеры. Для записи времени и типа помощи.

-Широкий скотч – Перевязка ран, крепеж стикеров.

-Ручка – Запись в блокнот.

-Маркер – Запись на бинте/стикере/тссс/на теле.

-Ножницы.

-(Опционально) Кубик d6. Для «первичного осмотра».

-Маленький слабый фонарик – Проверка реакции, осмотр в темное время.

-Жгут (2шт+) – Перевязка конечностей. Первая помощь.

-Бинт (10шт+) – Перевязка конечностей/головы. Стабилизация.

-Перевязочный пакет для крупных ран+полиэтилен (2шт+). Перевязка тяжелых ран на теле.

-Имитация капельницы.

9.4. Правила по хирургии.

Медицинская укладка – игровая модель, имитирующая ранение разной степени тяжести.

Запрещено использовать укладки повторно: если у вас они закончились, значит закончились необходимые медикаменты.

Важно! После операции использованные укладки нужно сдавать мастерам.

9.4.1. Время операции

Любая операция начинается с установления тяжести ранения и времени, за которое его нужно зашить. По умолчанию на каждую операцию хирург имеет 10 минут.

Уменьшают время следующие модификаторы:

-1 минута за каждое дополнительное ранение

-5 минут, если операция проходит вне помещения (на улице, в горах, в подворотне)

или

-2 минуты, если операция проходит в любом НЕ врачебном помещении (комната в доме, кузов фургона)

-1 минута, если рана нанесена холодным оружием,

-2 минуты, если рана нанесена огнестрельным оружием -3 минуты, если ранение комбинированное

-2 минуты, если ранение получено от получаса до часа назад -3 минуты, если ранение получено более одного часа назад -3 минуты, если получено ранение в голову -2 минуты, если получено ранение в корпус

-1 минута, если получено ранение в конечность

Увеличивают время следующие модификаторы:

+1 минута за каждого ассистента

+2 минуты, если хотя бы один из ассистентов имеет квалификацию хирурга

+1 минута, если пациент получил капельницу или маску для наркоза

+3 минуты, если операция проходит в специально оборудованной операционной или

+1 минута, если операция проходит в помещении медицинского учреждения

+1 минута, если с пострадавшего сняли одежду на месте ранения

Важно:

-Расчет сложности операции делается одновременно для всех ранений

-Все результаты расчетов записываются на типовой бланк, и только после этого можно приступать к операции. Оперировать без заполненной истории – значит вызвать гнев игротехника и смерть пациента.

-Бланк (и история болезни) являются игровыми документами со всеми последствиями.

9.4.2. Ход операции

Больной укладывается на операционный стол, полностью, за исключением операционного поля, накрывается простынями. Потом на открытый участок помещается соответствующая укладка и начинается отсчет времени.

9.4.3. «Ранения»

Внутри укладки находится имитация раны, в ней имеется разрез произвольного размера или всего лишь одна (или несколько) маленьких дырочек – входных отверстий от пуля. За каждым отверстием лежит причудливый раневой канал, в котором и застряла пуля. Врач должен вытащить все пули и ушить раны за установленное время. В ходе работы рану можно расширять - главное успеть все достать и все аккуратно зашить. Хирург должен ровно зашить разрез за установленное время, используя кривую хирургическую иглу и иглодержатель.

Если шов получился ровный и красивый, хвостики от ниток имеет одинаковую длину и уложены на одну сторону, края раны никак не прорезает, то операция прошла успешно, и через 15 минут пациент считается полностью здоровым.

Если врач аккуратно зашил больше половины раны, или накопил со швом – операция прошла успешно, но с некоторыми осложнениями: пациент вслепую тянет из соответствующей банки карточку осложнений, читает эффект и должен отыгрывать это осложнение в течение следующего часа. Если пациента ранили в разные части тела, накладывается несколько осложнений.

Если зашить удалось меньше половины или шов расползается на глазах, пациент умирает.

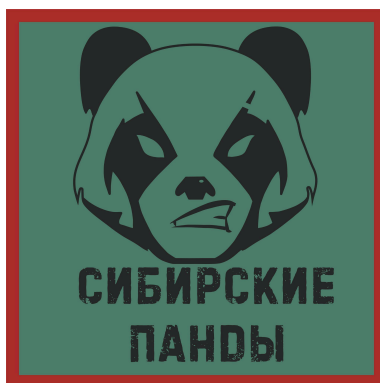
Если хирург не уложился в отведенное время или совершил ошибку при операции, пациент умирает.

10. ПРЕДМЕТЫ

10.1. Категории предметов.

Участвующие в игре предметы и документы разделяются на две категории: игровые и неигровые.

К игровым относятся любые предметы и документы, включая орговское оружие и пиротехнику, помеченные наклейкой или печатью «СИБИРСКИЕ ПАНДЫ». Внешний вид наклейки:



Игровые предметы в полной мере физически отчуждаемы игроками любой игровой группы у любых других игроков. Если вы не видите наклейки или печати на предмете, значит, отчуждать его вы не имеете права. Самовольно снимать наклейку с предмета запрещено.

К неигровым относятся предметы и документы, являющиеся личными вещами игроков либо необходимые для функционирования игрового движка, в том числе:

- карточки жизни;
- подписанные конверты с квестовыми заданиями и другие помеченные органами бумаги;
- непрозрачные пакеты игрока и их содержимое;
- красная изолента/скотч, служащие для отmarkания предметов как неигровых;
- любые предметы (включая в некоторых случаях еду и воду), помеченные красной изолентой/скотчем;
- рюкзаки или сумки, помеченные красной изолентой/скотчем, а также все их содержимое.

Неигровые предметы ни при каких обстоятельствах не могут быть отчуждены у игрока или взяты либо перемещены без его ведома. Исключение составляют карточки жизни.

10.2. Карточки жизни.

Карточка жизни, выдаваемая каждому игроку, является игротехническим документом.

Карточка содержит ник игрока, название его команды, а также сведения о персонаже, необходимые для функционирования игрового движка, например, допросное число и отметку о навыке переводчика. Также в карточку вносятся пометки, касающиеся игровой медицины.

Карточка жизни может быть отчуждаема только после смерти персонажа, отбирать ее в любых других случаях ЗАПРЕЩЕНО!

Карточку жизни следует носить в непрозрачном пакете и извлекать оттуда только в предусмотренных правилами случаях.

Нельзя носить карточку в игровом паспорте и с любыми другими отчуждаемыми документами.

Запрещается требовать у игрока показать карточку жизни, кроме как в случаях, предусмотренных правилами.

10.3. «Голодный движок».

Все игроки играют на так называемом «голодном движке».

Это значит, что всем игрокам ЗАПРЕЩЕНО употреблять на игре свою воду, продукты питания, сигареты и другие вещи, полный список которых приведен ниже. Добывать их придется уже в процессе игры. Что можно будет найти на полигоне?

Любые из нижеперечисленных предметов, помеченные наклейкой или печатью, являются игровыми. Их можно найти, украсть, обменять, отобрать и так далее. Они являются частью «голодного движка», присвоить их вправе любая игровая группа и любой игрок.

1. Продукты питания;
2. Вода;
3. Медикаменты;
4. Сигареты;
5. Средства индивидуальной защиты органов дыхания;
6. Патронные пачки;
7. Орговское оружие и пиротехника;
8. Квестовые предметы и документы.

Запрещается самостоятельно помечать любые вещи из списка выше как неигровые.

Организаторы предоставляют сигареты, являющиеся частью «голодного движка». Курить что-либо, кроме этих сигарет, в рамках «голодного движка» запрещается!

Свои сигары, трубки, самокрутки, кальяны, вейпы, айкос и прочую дребедень «ну а че, не сигареты же» курить ЗАПРЕЩЕНО.

10.4. Предметы с истекшим сроком годности.

Продукты и медикаменты, оставшиеся на территории Пятнашки и окрестностей, хранятся в ненадлежащих условиях, поэтому могли испортиться. Игрок, употребивший “испорченные” продукты питания, получает пищевое отравление. В течение двух часов он отыгрывает слабость, вялость и плохое самочувствие. Отравившийся игрок может самостоятельно добраться до врача (двигаясь медленно!) либо ему могут помочь дойти другие игроки.

Симптомы отравления может вылечить медик постановкой капельницы или противорвотными препаратами (при наличии). В случае постановки капельницы пациент лежит с ней полчаса, после чего происходит выздоровление. В случае приема противорвотных препаратов выздоровление также наступает через полчаса. В течение этих 30 минут игрок продолжает отыгрывать плохое самочувствие.

При отсутствии медикаментов медик не может помочь “отравленному” игроку.

Все игровая еда и вода будет промаркирована мастерской группой. На воде и продуктах будут размещены наклейки, информирующие о состоянии продуктов. Наклейки будут размещены обратной белой стороной вверх и прикреплены скотчем или малярной лентой. После употребления еды/воды игрок обязан отклеить скотч и посмотреть, что изображено на наклейке.



ВОТ ТАКАЯ ПИРОЖЕНКА - продукт безопасен, его употребление не несет негативных последствий.



ВОТ ТАКОЙ ЧЕРЕП - продукт испорчен, игрок получает отравление.

Игнорировать наклейки и их последствия – серьезный залет.

10.5. Исключения из «голодных» правил.

Некоторым игрокам по реальным медицинским показаниям необходимо иметь при себе экстренный запас еды/воды, без которого им могут угрожать проблемы со здоровьем.

Наличие и использование такого запаса обговаривается игроком с организаторами заранее, при подаче заявки, в индивидуальном порядке.

10.6. Выведение предметов из игры.

Любые игровые предметы могут быть «уничтожены». Уничтожение отображается парой мотков красной изоленды/скотча на заметной части предмета, либо – в случае воды, сигарет, патронных пачек и продуктов – физическим уничтожением.

Если вы хотите вывести из игры чужое оружие (например, находящееся у лежащего тяжелораненого противника), вам нужно намотать два-три витка красной изоленды на заметную часть оружия (ствол, цевье, клинок ножа). С этого момента оружие считается выведенным из игры и не может быть использовано, пока не будет возвращено в игру согласно правилам.

11. ИГРОВЫЕ ЖИЛИЩА.

11.1. Правила размещения предметов в игровых жилищах, Домах и расположениях.

11.1.1. Неигровые хранилища.

Неигровые предметы, указанные в соответствующем разделе настоящих правил, включая личные вещи, должны быть убраны внутрь сумки/рюкзака, заметным образом помеченных красной изолентой/скотчем. Такие сумки/рюкзаки служат для стационарного хранения неигровых вещей и не могут быть использованы в игровых целях. Игрок не имеет права хранить в данных местах игровые отчуждаемые вещи. Обыскивать помеченные красной изолентой/скотчем сумки/рюкзаки ЗАПРЕЩЕНО!

11.1.2. Палатки.

Неигровые предметы, указанные в пункте 2.1. настоящих правил, включая личные вещи, могут быть убраны внутрь личной палатки. Игрок не имеет права хранить игровые отчуждаемые вещи в палатке, а также спрятав их за, под ней и так далее. Обыскивать личные палатки и проникать внутрь без разрешения владельца ЗАПРЕЩЕНО!

Важно понимать, что личная палатка при этом не является универсальным «убежищем» игрока. Если игрок находится внутри, в том числе если спит, он обязан выбраться наружу по первому требованию другого игрока или игротеха.

Итого: Ваши личные неигровые вещи должны находиться в оговоренных выше местах. Обыскивать такие места и прятать в них игровые вещи – в равной степени серьезный залет.

11.2. Быт местных (домовые, свободные, расходники).

11. Игроки обустраивают свои Дома и другие жилые локации самостоятельно.

11. При обустройстве локации важно помнить про логику игрового мира: отсутствие новых и современных вещей, потрепанность, чиненные вещи. Старые одеяла, сломанные рамки для фотографий, разбитый телевизор, из которого сделали полочку, и т.д.

11. Неигровые личные вещи хранятся в соответствии с описанными выше правилами.

11 Все отчуждаемые игровые предметы обязаны находиться отдельно от неигровых в доступных другим игрокам местах.

Если вы справедливо опасаетесь, что их могут присвоить другие игроки, выходите из положения: защищайте свое жилище, делайте тайники, устраивайте схроны, и т.д.

11.3. Быт НАТО и РУНО.

Неигровые личные вещи и предметы хранятся в соответствии с описанными выше правилами. Отчуждаемые игровые предметы хранятся отдельно от неигровых в доступных другим игрокам местах.

Подчиняется установленному внутреннему распорядку. База и любые ее помещения являются штурмуемым, со всеми вытекающими из этого последствиями.

12. ИГРОВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

12.1. Переводчики и общение.

12.1.1. Языковые группы

В игре присутствуют условные «языковые группы». Их две:

- представители НАТО из Европы и Америки;
- русскоговорящие (местные и РУНО).

Русскоговорящие могут общаться друг с другом напрямую, на русском языке, открыто.

Русскоговорящие могут общаться с представителями НАТО на любом из языков, который понимают оба игрока. Это может быть английский, немецкий, польский, чешский и т.д. в той степени, в которой вы реально по жизни им владеете. Это может быть язык жестов (если вы им владеете) или попытка объяснить что-либо “на пальцах”.

При общении русскоговорящего с представителем НАТО взаимопонимание зависит от того, насколько они реально друг друга поняли при попытке объясниться.

Если вы объяснялись на “ломаном английском”, не смогли, плюнули и такие типа: “ай, да давай я тебе так скажу, по-русски” - это залет и вообще некрасиво. Не надо так.

Русскоговорящие могут общаться с представителями НАТО на русском языке и понимать друг друга только в присутствии переводчика.

12.1.2. Переводчики

Если игрок является переводчиком (о чем будет проставлена отметка в его карточке жизни), то он заявляет об этом в начале разговора, после чего он сам и любые игроки в его присутствии могут свободно общаться на русском языке, как если бы его знали все присутствующие.

12.1.3. Квоты на количество переводчиков по фракциям

NATO - Русский язык знает 5 человек, каждый боец знает английский язык плюс язык своей родной страны (немецкий, французский, нидерландский, шведский и т.д.). По умолчанию общение между военнослужащими NATO происходит на английском языке.

РУНО - все русскоговорящие, владение остальными языками - в меру собственного, пожизненного знания языка.

Местные - русскоговорящие все, владение остальными языками - в меру собственного, пожизненного знания языка.

Пресса и невооруженные иностранцы: Язык по согласованию на основе легенд («квент») персонажей.

12.1.5. «Антуражный» английский.

Игрокам за NATO в присутствии игроков из другой «языковой группы» следует общаться между собой исключительно на английском или родном языке своего персонажа.

Что это значит: если вы считаете, что другие игроки из другой «языковой группы», находящиеся поблизости могут услышать вашу речь, например, когда вы в их присутствии общаетесь со своими коллегами – поддержите атмосферу игры и постарайтесь создать видимость общения на английском языке.

Например, бойцам NATO не следует на родном русском через площадь или улицу кричать своему сослуживцу его имя, его любимый страйкбольный позывной либо что вы думаете о его мамке, а также в азарте боя давать целеуказание русским матом.

Если же объем информации, которую вам надо срочно донести своим товарищам, выходит за пределы ваших знаний английского языка, воспользуйтесь радиосвязью или подойдите и скажите все, что вы хотите сказать своему оппоненту, тихим спокойным голосом.

12.2. Обыск.

Правила предусматривают два вида досмотра.

Перед проведением обыска игрок может сам решить, как будет проведен его досмотр, о чем он должен вежливо предупредить досматривающего. В случае, если досматривающий предупрежден не был, осуществляется настоящий обыск.

12.2.1. Настоящий обыск.

Досматриваемого обыскивают по-настоящему: что нашли, то нашли. Все, что не было найдено у игрока при досмотре, включая оружие, может быть использовано им по своему усмотрению в любой момент.

12.2.2. Условный обыск.

Досматриваемый сам честно выкладывает ВСЕ игровые вещи. За утайку игровых вещей можно вылететь с игры.

12.2.3. Список вещей, которые можно изъять в процессе обыска:

- Любые игровые предметы
- Карты, любые записи и рисунки, если они не помечены как неотчуждаемые.

Если у игрока есть мобильный телефон или другое техническое записывающее устройство, не спрятанное в непрозрачный черный пакет, досматривающий вправе потребовать показать и удалить любые записи, фотографии и видео, сделанные в игровых целях, а также последние сделанные звонки и отправленные сообщения. Такой досмотр возможен только из рук владельца!

Любые неигровые вещи отчуждать запрещено!

12.2.4. Обыск «убитых».

Обыск «мертвых» тел осуществляется по тем же правилам.

Разрешается посмотреть частоту на радиі «убитого», но «убитый» не вправе выключать радию после наступления «смерти». Если время вашей «отлежки» истекло, но к вам уже подошел противник, проявите вежливость и дайте ему вас обыскать.

Если время вашей «отлежки» истекло во время обыска, это ваша проблема и пока «мародерство» не завершится, уйти вы не можете.

12.3. Пленение.

Любой игрок может быть взят в плен, например, ради выкупа или обмена.

Случиться это может при разных обстоятельствах, к примеру:

- Игрок был захвачен спящим. Он обязан вылезти из спальника (или выйти из палатки) и, не оказывая сопротивления, сдаться захватчикам.
- Игрок был захвачен раненым и перевязан другой группировкой.
- Игрок сдался добровольно, следуя здравому смыслу и исходя из ситуации. Например, когда к телу приставлен нож или наведено другое оружие, что исключает противодействие без потери игровой «жизни».

12.3.1. Стяжки/наручники.

Надеваются на одну руку, после этого игрок считается связанным и не может использовать руки/ноги для попыток побега. Не надо надевать на две руки и тем более затягивать при этом, полигоны бывают травмоопасными, будьте аккуратны.

12.3.2. Побег.

Возможен в условиях, когда пленного забыли связать, или у него оказался игровой нож, который не нашли при досмотре. Игрок может освободиться «при помощи» ножа и дальше действовать по обстоятельствам. При этом его оружие, если было помечено изолентой, считается изъятым.

12.3.3. Срок плена.

Максимальный срок нахождения в плену составляет 3 часа (если индивидуально не оговорены иные условия для конкретного случая и персонажа). После чего игрок автоматически считается убитым и следует отметить в «мертвяк», откуда выходит без отсидки и прочих ограничений.

12.3.4. Казнь.

Отыгрывается на усмотрение игроков, например, с применением СХП, с одним условием: не превращайте это в клоунаду.

«Казненный» игрок считается KIA, при этом из его «мертвяка» вычитается время, проведенное в плену.

12.4. Допрос.

12.4.1. Допросное число.

Каждый игрок при регистрации на полигоне бросает кубик, после чего в его карточку жизни вписывается допросное число.

Число – это одновременно «уровень» эффективности допроса и сопротивления ему. В случае пленения и допроса, игроки должны сравнить свои допросные числа.

Если число допрашивающего игрока выше, он может задать количество вопросов, равное разнице в числах, и получить на них развернутые ответы. Повторяем: развернутые ответы! Запрещается юлить, отвечать двусмысленно или что-то недоговаривать.

Если его число допрашивающего равно или меньше, то он не смог получить ответы на свои вопросы.

Если допрос происходит в специально оборудованном помещении (изолятор, допросная комната, подвал Дома с инструментами), при этом допрашиваемый связан по игровым правилам, допрашивающий получает один дополнительный балл к своему допросному числу.

12.4.2. «Мягкий» допрос

Алгоритм допроса:

1. Дознаватель объявляет о начале допроса и ПЕРВЫМ предъявляет свое допросное число в карточке жизни.
2. Допрашиваемый предъявляет свое допросное число.
3. Числа сравниваются.
4. В зависимости от результатов, допрашиваемый отвечает на необходимое число вопросов или не «раскалывается».
5. В карточку жизни заносится время начала допроса.
6. Допрашиваемый получает легкое ранение.
7. Конец.

12.4.3. «Жесткий» допрос

Дознаватель может прибавить к своему допросному числу 1, если перед допросом объявит о применении неконвенциональных мер воздействия.

Алгоритм допроса:

1. Дознаватель объявляет о начале «жесткого» допроса и ПЕРВЫМ предъявляет свое допросное число в карточке жизни, прибавляя к нему 1.
2. Допрашиваемый предъявляет свое допросное число.
3. Числа сравниваются.
4. В зависимости от результатов, допрашиваемый отвечает на необходимое число вопросов или не «раскалывается».
5. В карточку жизни заносится время начала допроса.
6. Допрашиваемый получает тяжелое ранение.
7. Конец.

12.4.4. Повторный допрос.

Повторный допрос любого вида, вне зависимости от того, «раскололся» допрашиваемый или нет одного и того же персонажа представителями той же игровой группы возможен только через 4 часа.

Отыгрыш попыток остается на усмотрение игроков, предписания те же: без клоунады.

13. ИГРОВЫЕ СООРУЖЕНИЯ

13.1. Киперная лента.

На полигоне могут встречаться места, огороженные или как-либо отмеченные киперной лентой. Игрокам запрещено снимать или перемещать ленту, а также самостоятельно размещать ее где-либо без прямого указания организаторов.

Лента бывает двух видов: красно-белая и черно-желтая. Назначение данных видов различается.

13.1.1. Красно-белая лента

Красно-белой киперной лентой отмечают травмоопасные участки полигона или места, доступ в которые запрещен по иным причинам.

Пересекать красно-белую ленту, открывать помеченные ей двери, подниматься/спускаться по помеченным ей лестницам ЗАПРЕЩЕНО. Если вы видите отдельные куски ленты, закрепленные где-либо, будьте особенно внимательны рядом с ними: они могут обозначать открытый колодец, торчащую арматуру или другую опасность. Если вы видите дверной или оконный проем, крест-накрест затянутый красно-белой лентой, значит, проходить или стрелять сквозь этот проем, а также срывать с него ленту, запрещено.

13.1.2. Черно-желтая лента

Черно-желтой киперной лентой отмечают участки полигона, подверженные условному «химическому заражению». Как правило, такие участки дополнительно обозначаются предупреждающими табличками.

Нахождение за такой лентой игрока, не оснащенного полным герметичным комплектом химической защиты (включающим костюм/комбинезон/плащ с капюшоном, защиту ног, перчатки, полностью функционирующий противогаз с фильтром), приводит к моментальной игровой смерти.

Если вас нечаянно занесло на «зараженную» территорию, отыграйте тяжелое ранение от отравления (симптомы: слабость, рвота, понос, судороги, потеря сознания и если вас не «откачали» - смерть). Как другие игроки будут доставать оттуда вас и ваши игровые вещи – уже их проблемы.

Еще раз, коротко:

За красно-белую киперку заходить запрещено, за ней неигровая территория; За черно-желтую киперку можно заходить в химзе, за ней игровая территория.

13.2. Укрепления.

Игровыми укреплениями считаются как реальные инженерные сооружения, так и некоторые условные.

13.2.1. Колючая проволока.

Условная колючая проволока отображается натянутой бечевкой, через примерно каждый метр которой повязан кусок ткани или другого маркера красного цвета.

Перелезать через такую «проволоку», касаясь ее, запрещено. Можно сделать под нее подкоп, кинуть сверху доску и так далее. Если игроки, устанавливавшие заграждение, допустили возможность его обойти, вам не запрещается этим воспользоваться.

Проделать проходы в «проволочном заграждении» можно двумя способами:

1. Подорвав бечевку гранатой, накладным зарядом или как-либо еще, обеспечив ее разрыв;

2. Перерезав бечевку специальными саперными кусачками. Перерезать ножом, кусачками мультитула, медицинскими ножницами и так далее запрещено!

13.2.2. Фортификации.

Игроки могут как до, так и во время игры возводить различные укрепления.

Это могут быть стрелковые ячейки, окопы, укрытия из мешков и так далее. Возведение фортификаций и укрепление имеющихся зданий остается на усмотрение игроков.

13.2.3. Запрещается строить «неприступные крепости» из фанеры, картона, ткани и прочих материалов, легко пробиваемых настоящими пулями, но неуязвимых для шаров. Мы играем в милсим, поэтому не стоит злоупотреблять условностями, которые накладывает наше «оружие».

13.2.4. Взлом дверей

Игрокам доступны любые двери на полигоне, кроме перекрытых красно-белой киперной лентой или находящихся внутри огороженных такой лентой зданий/зон.

Если дверь не заперта, любой игрок может открыть ее.

Если дверь заперта, она может быть выбита, выломана инструментами и так далее.

Если на двери есть соответствующая наклейка, вскрывать эту дверь силой запрещается, она открывается только специальным ключом, кодом или при иных условиях.

Запрещающая взлом наклейка:



13.2.5. Подрыв преград

Некоторые предметы, двери, перегородки и даже стены не могут быть уничтожены/вскрыты иначе как подрывом. Для подрыва используются специальные выданные органами накладные заряды.

Предмет/замок/преграда/стена могут быть подорваны, если помечены соответствующей наклейкой. Это единственный доступный способ их «уничтожить», применять физическую силу по отношению к объекту запрещено.

Внешний вид наклейки:



Подрывной заряд устанавливается непосредственно на наклейку.

14. ИГРОВАЯ АВТОТЕХНИКА, ДРОНЫ. ДОПУСК, РЕГИСТРАЦИЯ, ПРАВИЛА.

14.1. Допуск. Виды техники. Общие положения.

14.1.1. Вся автотехника, планируемая к использованию на игре, должна пройти допуск. Для допуска нужно приготовить фотографии техники с 4 сторон и связаться с игротехом стороны.

Использование автотехники с газовым оборудованием категорически запрещено.

14.1.2. Вся техника, прошедшая допуск, делится на два вида: бронированная и не бронированная. Для самых маленьких: квадроцикл, джип, легковой автомобиль – не бронированная техника; броневан, БТР, БМП, танк – бронированная техника. Разная техника поражается разными способами с разным результатом.

14.1.3. На нашем проекте нет необходимости устанавливать на машинах «корзинки для метания гранат» или мачты для цветных флагов. Аналогом красной повязки для техники являются включенные аварийные сигналы. Но, ОБЯЗАТЕЛЬНО использование пиротехники, а именно применение дымов и фальшфейеров (укрепленных в безопасном месте либо используемых водителем), для имитации поражения техники в дневное и ночное время. Делайте себе и другим игрокам «красиво».

14.2. Правила использования игровых транспортных средств.

14.2.1. Транспортные средства могут использоваться для:

- а) Имитации огневого боя и ведения активных боевых действий.
- б) Перевозки грузов и средств усиления.
- в) Транспортировки и высадки десанта.

14.2.2. Движение техники на игровой территории выполняется с соблюдением следующих правил:

- а) По дорогам со скоростью не более 20 км/ч.
- б) В условиях плохой видимости (туман, темное время суток, сложные метеоусловия – решение принимается игротехом) движение автотранспорта осуществляется со скоростью не более 10 км/ч с включенными фарами.
- в) Движение/выезд на заросшую обочину и далее за пределами дорог осуществляется на скорости не более 5 км/ч и ТОЛЬКО в сопровождении пешехода разведчика. Нет разведчика – нет дальнейшего движения.

14.2.3. Высадка десанта, погрузка/выгрузка грузов производится только после полной остановки транспортного средства.

14.2.4. Ведение огня из техники разрешается. Огонь ведется только:

- а) Через снятую/отсутствующую дверь или ПОЛНОСТЬЮ опущенное/отсутствующее стекло на двери.
- б) Из открытой кабины/кузова, «с брони».
- в) С использованием предусмотренных конструкцией бойниц, люков и т.п.

14.3. Не бронированная техника. Правила поражения.

14.3.1. К не бронированной технике относится любое транспортное средство, конструкция которого не предусматривает штатной брони. Фанера, картон, приваренные чугунные сковородки или бабушкино покрывало – броней не являются. ВСЕ боковые стекла в любом автомобиле должны быть опущены.

14.3.2. Поражение не бронированной техники и результат.

Поражение ручной гранатой и гранатой из подствольного гранатомета ведет к немедленной остановке техники. Техника считается обездвиженной, поврежденной и требует ремонта.

Любое поражение водителя ведет к немедленной остановке.

Прямое попадание из противотанкового гранатомета, миномета, «подрыв» на «противотанковых или БСМ» фугасах (смотри раздел СВУ), либо повторное попадание подствольной/ручной гранатой – техника считается уничтоженной, все игроки в салоне и кузове считаются убитыми. Все игроки, находящиеся в радиусе 5 метров считаются «контуженными».

14.3.3. Фиксация поражений ведется игроками, игроком-водителем и/или ответственным игротехом. После уничтожения техники (попадания из гранатомета/подрыва) водитель останавливает технику, включает аварийный сигнал, инициирует имитирующую уничтожение машины пиротехнику, возвращается на место и продолжает исполнять роль труп.

14.4. Бронированная техника. Правила поражения.

14.4.1. К бронированной технике относится транспортное средство, снабженное штатной броней. Бронированная техника не поражается ручными гранатами и гранатами из подствольного гранатомета, однако можно попытаться убить десант или водителя.

14.4.2. Поражение бронированной техники и результат.

Поражение водителя ведет к немедленной остановке.

Прямое попадание из противотанкового гранатомета, «подрыв» на «противотанковых или БСМ» фугасах приводит к обездвиживанию техники, все игроки на «броню» считаются убитыми. Технике требуется ремонт.

Повторное попадание или подрыв – техника считается уничтоженной все игроки в салоне считаются убитыми. Все игроки, находящиеся в радиусе 5 метров считаются «контуженными».

14.4.3. Фиксация поражений ведется игроками, игроком-водителем и/или ответственным игротехом. После уничтожения техники (попадания из гранатомета/подрыва) водитель останавливает технику, включает аварийный сигнал, инициирует имитирующую уничтожение машины пиротехнику, возвращается на место и продолжает исполнять роль труп.

14.5. Эвакуация. Восстановление.

14.5.1. Эвакуация техники возможна только:

а) Другой техникой аналогичной либо большей «весовой категории» на тропе или его имитации.

б) Личным составом в количестве не менее 6 человек. При этом «бурлаки» должны находиться на расстоянии не более 1 м. от техники. Машина движется самостоятельно со скоростью не более 5 км/ч.

в) Персонажем с ролью «инженер» возможен ограниченный ремонт техники, позволяющий ей проследовать на базу/сервис на полноценный ремонт своим ходом. Модель «ремонта» будет известна инженеру. Повторное поражение техники в данном статусе сразу приводит к ее уничтожению.

14.5.2. Машина доставляется на базу/сервис, где «чинится», т.е. стоит в течении двух часов.

14.6. Воздушные средства наблюдения.

К таковым относятся квадрокоптеры, "крылья" и прочие БПЛА, управляемые пультом дистанционного управления с земли.

БПЛА игроков допускаются по предварительной договоренности с организаторами, вся ответственность за аварийные ситуации и повреждения полностью на владельце.

БПЛА игроков используются по своему усмотрению, кроме случаев запрета на полеты от организаторов.

БПЛА организаторов используются согласно сценарию игры, управляются организатором или игроком в случае решения организаторов. Ответственность за аварийные ситуации полностью на организаторах (это не значит, что если вам доверили коптер, его нужно впилить в стену).

Игрокам **СТРОГО ЗАПРЕЩАЕТСЯ** стрелять по любым БПЛА из чего бы то ни было, кидать в них различные предметы, препятствовать движению, хватать или иным способом взаимодействовать с ними в воздухе.

15. ЭКОНОМИКА.

15.1. Валюта.

В Пятнашке и окрестностях господствует натуральный обмен. Можно обменять старые штаны на банку тушенки, или сапоги на мыло - в общем, как договоритесь.

Основной же валютой в мире “Мародёра” являются патроны калибра 5,45 мм (в редких случаях 5,56 мм) и 7,62 мм. Они - самая твёрдая валюта, обусловленная ценностью патронов заводского производства. Пачка патронов может спасти тебе жизнь, не дав умереть от голода, или помочь отбиться от соседей.

В обороте ходят только целые, невскрытые пачки патронов заводского изготовления. Патронные пачки, изготовленные Комбинатовскими, за валюту не идут: ненадежные, дают осечку, много дыму, да и вообще сомнительные.

15.2. Покупка/продажа вещей.

Рассчитываться за покупку или оказанную услугу можно только целой закрытой пачкой, вскрытая пачка является неплатежеспособной валютой и может быть использована только для снаряжения магазина к оружию. В пачке 30 патронов.

Покупка и продажа происходит только на Базаре и по ценам, установленным на базаре. Цены не меняются в течение всей игры (инфляции на игре нет).

Игроки могут пробовать торговать вне базара по цене ниже/выше рыночной, но в этом случае стоит помнить, что за это их может настигнуть кара Базарных или организаторов. В общем, это залёт.

15.3. Ценообразование.

Цены на товары устанавливаются Организаторами до старта игры, на всю игру. Список товаров и цены на них будут опубликованы в группе https://vk.com/marauder_siberia_24 отдельным постом. Если в списке не окажется товара или услуги, которые вы хотите купить/продать, вы вправе сами назначить цену.

