

Правила проекта МГ “Феникс”

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ:

Внимание!

За любое нарушение игровых правил Организаторы, Игромастера, либо другие уполномоченные лица имеют полное право удалить Игрока с территории проведения игры, не возвращая взнос (потраченные деньги на игру).

Правила игры могут изменяться/дополняться в любое время.

Ответственность сторон:

Организация и Организаторы не несут никакой ответственности в случае:

1. Получения травм, увечий и т.д. в процессе игры Игроками;
2. Порчи или утери Вашего оборудования (привода, телефоны, рации, и т.д. и т.п.);
3. Если Вы заблудились в лесу или окрестностях;
4. Если Вы подверглись психологическому или моральному стрессу/давлению со стороны других игроков;
5. Если Вы испытали сильнейший страх от чего-либо и тд. и тп.
6. Если группировка (любая) не наберет минимальное количество игроков (5 человек), организаторы в праве снять эту группировку с игры. Тем людям которые были зарегистрированы за расформированную группировку будет предложен альтернативный вариант для посещения проекта.

Игроки обязаны:

1. Выполнять прямое распоряжение Организатора, игромастера, либо другого уполномоченного лица. Невыполнение требований вышеуказанных лиц является грубым нарушением правил и карается удалением с игры с возможным последующим пожизненным баном;
2. Знать игровые правила;
3. Не портить игру другим игрокам (См. рекомендации Игрокам);
4. Отыгрывать согласно выбранной Вами роли (См. рекомендации Игрокам);
5. Минимизировать травматичность от использования страйкбольного оружия (при невозможности обозначить выстрел в упор, стрелять в менее болезненные участки тела или в землю перед игроком);
6. Все спорные ситуации решаются исключительно организаторами. Каждый игрок должен обратиться к любому организатору для разрешения конфликтной или спорной ситуации, с участием второй стороны конфликта.

Игрокам категорически запрещено:

- 1. Находиться в состоянии алкогольного/наркотического опьянения;**
- 2. Находиться без защитных очков на игровой территории;**
- 3. Использовать не сертифицированную пиротехнику;**
- 4. Использовать НЕ Airsoft имитацию оружия;**
- 5. Использовать имитацию Airsoft оружия не заводского производства;**
- 6. Стрельба «по-сомалийски» запрещена.**
- 7. Запрещено трогать, брать, перемещать маяки аномалий (аномалия – пластиковая коробочка, находящаяся в пакете, в любом месте полигона), элементы личного антуража других игроков (без их разрешения) и элементы технического антуража локаций (прожектора, генераторы, аудио-видео аппаратура, палатки, газовые горелки, походный инвентарь, предметы личного обихода и подобное).**
- 8. Оскорблять, унижать, бить, других игроков и организаторов. Вести себя невменяемо. Если это не элемент отыгрыша! о котором знают ОБЕ стороны.**

9. Запрещено использовать чужое оружие (привода, ножи, ларп), без предварительного разрешения владельца.

10. Любые не игровые ножи должны быть убраны в (рюкзак, сумку). Запрещены к ОТКРЫТОМУ НОШЕНИЮ.

11. Запрещено активировать любое пиротехническое изделие, закрепленное на своей или чужой экипировке, в том числе находящиеся в под сумке.

Территория полигонов:

1. На полигонах имеется довольно большое количество строений разной степени сохранности.

Наиболее опасные участки будут огораживаться киперной лентой – ЗА КИПЕРНУЮ ЛЕНТУ ПРОХОДА НЕТ.

Большое количество игр проходит на травмоопасной территории. По всему полигону есть открытые люки, доски с гвоздями, ямы заполненные водой, опасные берега возле реки..
БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ!

2. На территории полигона располагается лес, в котором могут быть клещи и змеи.
БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ!

3. Разведение костров разрешено только в специально оборудованных или указанных Организаторами местах.

4. Категорически запрещается мусорить, поджигать сухую траву, разбивать в лесу бутылки. В случае возгорания леса незамедлительно сообщите Организаторам.

5. Медицинская помощь:

В баре будет находиться общая аптечка с наиболее распространенными медикаментами для оказания первой помощи.

Алкоголь:

1. Привозить и употреблять на игре алкоголь проданный вне бара, во время игры запрещено. Единственное место, где можно приобрести пиво - это игровой Бар. Бармен вправе отказать любому игроку в продаже алкоголя не объясняя причины.

2. Запрещено находиться в состоянии сильного алкогольного/наркотического опьянения!
Лица, замеченные в злоупотреблении алкоголя, будут удаляться с территории полигона.

Игротех:

Игротех помогает контролировать ход игры и делать ее красочной и гармоничной. Помогает решить проблемы с квестовой и ролевой составляющей, а также правилами.

Все монстры - младшие игротехи (в плане поражения себя), имеет полномочия рассудить спорную ситуацию, касающуюся взаимодействий с монстрами.

Игромастер - это главный управляющий орган после организаторов.

1. Обязаны знать данные правила.

2. В случае невозможности решения конфликтной ситуации, любой игромастер или игротех имеет полномочия для команды «СТОП ИГРА».

3. Слово любого игромастера является законом и не может подвергаться оспариванию игроками!

4. Игромастер не имеет права отказать Игроку в решении спорных ситуаций.

Способы коммуникации с Игромастерами и Организаторами.

Перед началом игры каждый фракционный игрок получает у своего игромастера радиочастоту для связи, вольные сталкеры обращаются в бар.

ИГРОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

Вход в игру:

Все личные, не игровые вещи (в том числе вещи, используемые при постройке локации) должны быть возвращены на парковку.

Свои шары категорически запрещены и должны быть удалены с полигона до начала регистрации (исключение группировки монолит, военные).

Внимание! Вольные сталкеры в антураже новичка (джинсы/однотонный зеленоватый верх) и просто вольника (однотонный зеленоватый костюм, либо горка в едином цвете без вставок) обязаны после хрона сдать автоматические привода и гранаты (в подписанные пакеты) на регистрации, для последующего выкупа у торговца в игре.

Внимание! Группировки – перед началом игры должны централизованно через командира сдать в коробке свои гранаты своему игромастеру. Перед самым стартом игры игромастер пометит введенные в игру гранаты **лентой\стикером\хомутом специального цвета. Гранаты, не помеченные специальной меткой использовать запрещено.**

Перечень изымаемых игровых предметов с игроков:

- продукты питания;
- сигареты (не более трёх);
- бинты;
- шары, в том числе находящиеся в магазинах (если шары невозможно достать из магазина (пример шелы) игрок вправе потребовать отстрелить боезапас в землю, лутаем не вправе отказать);
- артефакты;
- антирады и аптечки;
- игровые деньги;
- пиротехника: гранаты, мины;

Перечень НЕ изымаемых предметов:

- личные аптечки;
- продукты питания необходимые по показаниям здоровья;
- привода;
- личные ножи, (игровые) и инструменты (антураж);
- элементы личного антуража, в том числе личные контейнеры.
- шелы, гильзы, клейморы (игрок вправе потребовать разрядить на месте, лутаемый не вправе отказать).
- квестовые предметы с маркировкой.

Игровые предметы и манипуляции с ними

Все предметы помечены карточкой с маркировкой:

1. «Квестовый предмет (группировка\персонаж\общий)» – разрешается брать только тому, кто указан.
2. «Открывается по квесту» – без квеста манипуляций не производить, не трогать
3. «Не перемещаемо».

ЗАПРЕЩЕНО ЗАКРЫВАТЬ НА НЕИГРОВЫЕ ЗАМКИ ИГРОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Переодевание:

Вы можете создать кроме основного антуража, любой дополнительный костюм, соответствующий миру сталкер и удовлетворяющий правилам по антуражу игры. И переодеться в него в любое время с целью маскировки, дезинформации, шпионажа или

диверсии, костюм обязательно предварительно выкупить у бармена либо другого торговца.

Привода:

Все без исключения обязаны пройти хронометраж приводов на регистрации перед игрой. Показатели будут сниматься шарами организаторов 0.20 при выкрученном хоп-апе в «ноль» и должны не превышать следующие показатели:

- Снайперская винтовка до - 200 м/с (расстояние ведения огня не менее 30 метров от цели, не менее 30 метров от здания при ведении стрельбы внутрь здания), обязательно наличие вторички.
- Штурмовая винтовка до - 135 м/с
- Пистолет до - 125 м/с
- Дробовики до 125 м/с
- Пулеметы (использование только стационарно, перенос возможен только двумя игроками) до - 155 м/с
- Шары для игры будут закупаться Организаторами. Свои шары привозить и использовать на игре СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО. Обмен организаторских шаров на свои оговаривается отдельно с Организаторами.

Внимание!

- Обращаем Ваше внимание, что в закрытых помещениях ЗАПРЕЩЕНО стрелять в автоматическом режиме, только одиночка!
- Преднамеренная стрельба в упор запрещена, рекомендуется выстрелить в землю под ноги противника.

В крайних случаях, стрельба в упор возможна: при необходимости самозащиты либо взятия под стражу, стрелять в менее болезненные участки тела.

- Привода, которые не могут быть "отхронены", по любым причинам, к игре не допускаются.
- Любые виды охолощённого оружия.

ЛЦУ и ПНВ:

- ПНВ могут использовать группировки, не более одного на группировку. Вольные сталкеры, желающие использовать ПНВ обязаны сдать их торговцу до игры и выкупить в процессе игры у него.

Запрещены:

- ЛЦУ;
- Стробоскопы;
- Тепловизоры;

Пиротехника:

Игрокам разрешается использование только сертифицированной пиротехники.

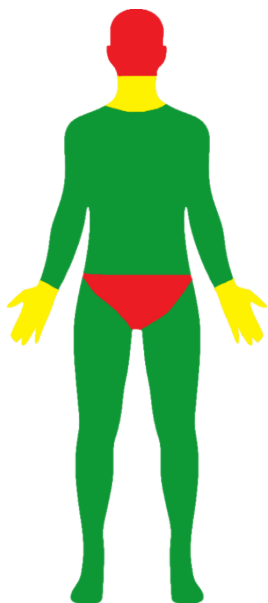
Гранаты и Пиротехнические мины

- Мощность заряда гранаты должна быть не выше 4 корсара.

Игрокам запрещается:

- Использовать просроченную, не исправную, не сертифицированную пиротехнику;
- Подбирать активированную пиротехнику с земли, чтобы откинуть;
- Гранаты с зарядом мощностью выше 4 корсара или не сертифицированные гранаты, сделанные в кустарных условиях;
- Любые гранатомёты и заряды к ним запрещены (исключение группировки Монолит и Военные);

Если при ранении или смерти у Вас в руке находится активированная пиротехника, Вы обязаны: продолжить движение руки с пиротехническим изделием по инерции замаха и бросить её в направлении движения руки. Самоподрыв запрещён!



Условно холодное оружие: колющее, режущее, дробящее:

- Ножи тренировочные ColdSteel и аналоги до 35 см (с рукоятью)
- Оружие из мягкой резины или пенистых материалов - ЛАРП, каждое такое оружие должно пройти **фото допуск заранее**, пройти проверку и получить допуск до начала игры на хроне. Организаторы оставляют за собой право не допустить к игре оружие, которое, по их мнению, травмоопасно или не вписывается в канон игры.

Запрещено:

1. Колящие удары ножами;
2. Метать оружие;
2. Удары в голову и пах.

Разрешено:

1. Шея и руки, только щадящие, режущие удары;
2. Всё остальное тело режущие удары.;
3. Кулуарное убийство обозначать имитацией перерезания горла, от ключицы до ключицы.

Щиты - все щиты на игре запрещены (переноска какого-либо предмета и прикрытие им).

Мертвяк:

- Запрещено во время отбывания смерти находиться вне мертвяка, за исключением отыгрыша зомби по разрешению игромастера мертвяка.
- Местонахождение и время отбытия устанавливают Организаторы.
- Респаун/Оживление/Вход в игру - происходит из Оазисов, с здоровьем не менее 30%.

В мертвяке строжайше ЗАПРЕЩЕНО:

- раскрывать другим Игроками какие-либо подробности Вашей смерти;
- делиться знаниями о схронах, хабаре и прочем;
- находится с оружием в боевом положении или направленным на других игроков.
- Хранить продукты, игровые предметы, оружие, собственные шары для приводов, игровые шары для приводов, сигареты.

Примечание!

Запрещено возле мертвяка устраивать засады на тех, кто вышел (100 метров от мертвяка). Это идет вразрез с нашей дружеской концепцией игры. За данное нарушение, игромастеры или игротехи могут выдать наказание на своё усмотрение.

Контейнер для переноски артефактов:

Специальный контейнер, для переноски и хранения артефактов. Контейнер, изготовленный Игроком, является элементом антуража и не отчуждаем.

- Один контейнер - один артефакт.
- На игре будет возможно приобрести за игровые деньги контейнеры, но их количество будет крайне ограничено.
- Количество переносимых контейнеров не ограничено.

- Игрок без контейнера не имеет права переносить артефакты, если не использует иных квестовых предметов приспособленных для этого.

- Личные контейнеры игроков должны легко открываться и не закрываться на различные замки, только защелки.

Пожизневая зона

Пожизневых зон на игре нет. Поэтому на базах и в палатках очки тоже снимать нельзя!

ИГРОВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ.

Штурм (захват) локации/базы:

Локация «БАР» боевая, но пользоваться можно только имитацией холодного оружия и ларповыми имитациями оружия, допущенными к игре. Нельзя бросать внутрь здания пиротехнические изделия и стрелять внутрь, внутри или изнутри.

Удерживать ее полностью допустимо в течении 30 минут, если Вам для чего-то это нужно.

За захват бара никаких бонусов не предусмотрено.

1. Остальные локации являются игровыми.
2. Захват баз запрещён.
3. Базу можно штурмовать и грабить.
4. Ограбление не должно превышать 15 минут, по истечении времени атакующая сторона должна покинуть территорию базы.

Адепты монолита.

Закрытая часть правил находится у организаторов и выдается только лидеру группировки Монолит.

Открытая часть правил:

Игрокам адептам:

1. Игрок ни словом, ни делом, не должен наводить на подозрения о своей сути, поведение и физические данные не меняются.
2. Игрок понимает, что он адепт и помнит, кем он был до кодирования.
3. Сохраняя социальные связи и знания, игрок использует их для выполнения приказа.
4. Никакой квест, в том числе по квенте, не может быть выше приказа, он в приоритете всегда.
5. Приказ не может быть переиначен или изменен в угоду адепту или его бывшей группировки.
6. В случае немедленной опасности для Монолита (базы или камня, отдельный боец не в счёт), адепт обязан осуществить атаку даже самоубийственную и встать на защиту группировки.
7. В случае раскрытия как адепта и убийства (достаточно уверенности в адептстве), адепт сообщает любому игротеху о своей «смерти как адепта» и выходит «чистым игроком».

Игрокам других группировок:

1. На адепте нет ни каких нательных, электронных или иных знаков принадлежности к Монолиту, игрок ничем не отличается от любого другого.
2. Раскрыть адепта возможно, а вот как, Вы сможете узнать на игре.

3. Убиваемый игрок должен утаить свою суть после убийства как адепта, раскрыв её только игротеху или мастеру мертвяка для передачи информации командиру Монолита.

Выброс:

- За некоторое время до выброса будет дано звуковое оповещение.
- Точного отрезка времени от оповещения до момента выброса нет.
- Окончание выброса обозначается звуковым оповещением.

Спасти от выброса можно несколькими способами:

1. На каждой базе есть специальные бункеры в которых можно укрыться от выброса.
2. Также возможно укрыться в свободном строении. Вероятность выживания 50/50.
3. Постараться зарыться куда-нибудь поглубже и надеяться, что выживите.

Аномалии и защита от них:

Аномалия - образования неизвестной природы, появившиеся в Зоне после катастрофы на ЧАЭС. Представляют большую опасность для здоровья любого живого существа, но образуют артефакты. Обнаружить аномалию можно при помощи ПДА (электроники).

Защита от аномалий:

На проекте существуют электронные версии костюмов которые вы можете купить/прокачать/отремонтировать в определенных торговцев.

Взятие под стражу (задержание):

Осуществляется путем взятия на прицел одного Игрока или группу Игроков (осуществляется угроза смерти). Взятый под стражу может потребовать сложить оружие и выполнять его требования (игрок, которому угрожают, имеет право не выполнять требования, но тогда возможен расстрел с любого расстояния).

Пленение:

Пленение может быть осуществлено двумя путями:

- Путем оглушения с последующим связыванием;
 - Путем взятия под стражу с последующим связыванием (осуществляется угроза жизни, требование выполнять приказы. В этом случае, потенциальный пленный может выбрать смерть, отказавшись выполнять требования (помни, что жизнь у тебя одна и переоценить её сложно));
 - Будучи связанным, Игрок считается плененным;
 - Один Игрок может пленить одного или группу игроков, находящихся у него под стражей;
 - Связывание - происходит с помощью изоленты (любые другие средства фиксации запрещены). Связывание рук не должно причинять дискомфорта игроку, которого связали;
- *Если Игрок не хочет, чтобы его связывали физически, он признает себя условно связанным и отыгрывает соответственно.

Плен:

1. Плен может длиться не более 2х часов (по обоюдному согласию плен может длиться дольше). По истечению времени, если пленного не отпустили и не дали бежать, автоматически наступает смерть;
2. Если по истечению 2х часов пленного отпускают, пленители (вся группировка считается пленителем) не имеют права повторно брать под стражу, пленять и оглушать в течении 15 минут;
3. Плененный может передать игровое оружие другому игроку с целью собственного освобождения или уничтожения пленителя;
4. Плененный игрок может совершить побег со связанными руками, если ему не связали ноги.

Пленный Игрок не имеет права:

1. Освободить себя самостоятельно, если находится под наблюдением игрока пленившей стороны (охранника);
2. Самостоятельно использовать игровое оружие против себя и других игроков;
3. Привлекать внимание Игроков голосом к факту своего нахождения в плену, если пленитель обозначил, что у пленного “кляп во рту”.

Освобождение из плена (снятие веревок):

- веревка, связывающая руки, была “перерезана ножом” (развязана) только другим человеком;
- если плененный оставлен более, чем на 10 минут без охраны (людей) в помещении, либо на улице рядом с ним нет никого более 10 минут;
- Игрок считается свободным от плена в случае смерти пленителя по окончании эпизода, если его повторно не пленили другие Игроки в этом эпизоде;

Обыск:

- Процесс обыска может быть двух видов по согласованию сторон, тип обыска выбирает обыскиваемый:

Виды обыска:

- 1) Игровой. Обыскивающий говорит и указывает на место, которое обыскивает (пример: «покажи, что у тебя в левом нагрудном кармане»). Обыскиваемый обязан выложить все предметы, находящиеся в указанном месте.
 - 2) Реальный. Игрока обыскивают реально, с выворачиванием всех карманов и т.д. если при таком обыске чего-то не находят, то это проблема обыскивающего.
- Обыск противоположным полом - по умолчанию разрешен **игровой обыск**, но обыскиваемый Игрок в праве выбрать и реальный обыск.
 - Запрещено прятать игровое имущество в нижнем белье или снаружи на интимных областях.

Допрос/пытка

Если пленный игрок не идёт на контакт, возможно применение игровой пытки.

- Испытуемому дают понять, что его начали пытать. (Пример: «Ну что давайте пытать его! Тащи бензопилу! (с)»)
- Пытки сопровождаются игровым отыгрышем (отыгрыванием избиения жертвы, резать, пилить, подключать оголенные провода и т.д.)
- Игрок обязан ответить правдиво на любые 3 вопроса из 5 заданных на свой выбор.
- Запрещено пытать человека дважды во время одного пленения.
- после ответа на 5 вопросов игрок считается раненым и оглушенным.

Оглушение:

- 1) Оглушение с помощью предмета производится путем касания со спины оппонента. Касание производится любым холодным дробящим оружием (а также прикладом автомата, рукояткой холодного оружия, рукояткой пистолета) с дальнейшим голосовым оповещением - “Оглушен”.
- 2) В состоянии оглушения жертва отыгрывает полную потерю сознания, молчит (за исключением ответов, которые нужно давать при игровом обыске), не может самостоятельно передвигаться и не видит происходящее вокруг неё.
- 3) При необходимости перемещения оглушенного, способ транспортировки выбирается из двух возможных по обоюдному согласию: тащить оглушенного возможно по-настоящему

(любым способом, даже лицом по земле) или оглушенный может поспособствовать собственной транспортировке.

4) Жертва находится в оглушенном состоянии в течение 10 минут.

5) Максимальное количество оглушений подряд - 2 раза, 3-е оглушение приводит к смерти.

6) Любые шлемы/костюмы с шлемами/костюм “Сева” защищают от оглушения, если находятся на голове потенциальной жертвы.

Ранения:

1) При попадании шаром (однократная очередь из автоматического оружия считается за одно попадание) или ножом в любую часть тела, Игрок считается раненым. Второе попадание любым способом приводит к смерти. (см. пункт смерть)

2) При ранении прекращаются все боевые действия. Игрок становится некомбатантом (не ведет никаких боевых действий), способен передвигаться с трудом и не бегом. Пока он не перевяжется не может лутать.

3) Место ранения необходимо перебинтовать полным бинтом (открыть новый бинт использовать весь бинт целиком). Раненый может перебинтоваться сам или попросить товарища.

4) Если бинта нет, то по истечению 10 минут Игрок считается погибшим от “потери крови”. На ПДА необходимо активировать режим самоубийства (см. пункт Смерть).

5) Перебинтованный Игрок считается раненым, и не может вести боевые действия, пока ранение не будет вылечено (Некомбатант). **О способе лечения ранения возможно узнать в процессе самой игры.**

Кулуарное убийство (убийство со спины):

- Кулуарное убийство осуществляется проведением холодным оружием от ключицы до ключицы, выраженным движением. Колющий удар запрещен.

- Игрок, убитый таким способом должен, не включая красного фонаря, не повязывая красной тряпки, не разговаривая, не задерживаясь и без каких-либо объяснений покинуть место убийства, отойдя приблизительно на 40 метров, далее обязан включить красный фонарь и/или красную тряпку, включить «суицид» на ПДА, отправиться в мертвяк.

*По желанию игрок, который убил другого, может потребовать у него **остаться на месте в течении 5-ти минут**, не вступать в игровое взаимодействие, не привлекать к себе внимания, не зажигать красный фонарь, не повязывать красную тряпку. По истечению 5-ти минут, убитый обязан включить красный фонарь и/или красную тряпку, включить «суицид» на ПДА, отправиться в мертвяк.

Игровая Смерть:

- При игровой смерти Игрок обязан надеть красную повязку (день) или зажечь красный фонарь (ночь), дождаться окончания игрового эпизода, не мешая остальным участникам действия (присесть или лечь, не перемещаясь с места смерти).

- После окончания эпизода (когда возле игрока уже нет людей) игрок должен отправиться в мертвяк, **АКТИВИРОВАВ НА ПДА режим “суицид”**. Так же можно отправиться в мертвяк, если после окончания боевого эпизода в течение 5 минут на игрока никто не обратил внимание. Если же при попытке покинуть эпизод, на него обратили внимание и попросили задержаться для обыска, то нужно остаться пока обыск не будет окончен.

*Эпизодом считаются события, происходящие в данный момент времени при участии минимум одного живого игрока.

Игровая Смерть наступает:

1. В случае оглушения тупым предметом, оглушивший может забить оглушенного на смерть (необходимо имитировать нанесение еще 2 ударов по оглушенному)
2. Повторное попадание шара или касание ножом в любую часть тела некомбатанта (раненого) приводит к смерти.
3. Поражение пиротехникой на расстоянии 5 метров – Игрок считается мертвым (исключением является экзоскелет). При взрыве гранаты в помещении менее или равном 20м² без капитальных укрытий все игроки находящиеся в нем считаются мертвыми. При смерти от гранаты лут не сбрасывается (считается уничтоженным).
4. Смерть от аномалий и радиации автоматически фиксируется на ПДА. Игрок убитый таким способом лут не сбрасывает.
5. Монстры убивают двумя касаниями в любую часть тела (монстр в случае недопонимания сообщает - ранил он или убил. Слово монстра – закон, и не оспаривается Игроками ни при каких обстоятельствах. Если монстр сказал, что убил Игрока, то необходимо обозначить смерть и проследовать в мертвяк, **активировав режим “суицид” на ПДА**).

Тяжелый бронекостюм:

Поражение ножом: в не защищенные бронежилетом, бронепластинами или «металлическими» элементами участки тела, переводит владельца в статус «раненый», после перевязывания ранения имеет право вести боевые действия. Второе попадание ножом по тем же правилам смертельно.

Поражение шаром: Первое попадание – игнорирует, второе попадание – «раненый», после перевязывания ранения имеет право вести боевые действия. Третье попадание – смертельно.

Гранатой поражается по стандартным правилам поражения гранаты.

Экзоскелет:

Не имеет права передвигаться бегом, не может прыгать, не может принимать положения: лежа, присед на одно колено. Не может преодолевать препятствие, через которое не может перешагнуть. Способен подниматься по лестнице, по которой может самостоятельно шагать. Способен переносить пулемет самостоятельно. Способен стрелять из пулемёта на ходу.

Правила поражения экзоскелета:

Ножом: засчитывается только в не защищенные бронежилетом, бронепластинами или «металлическими» элементами участки тела и переводит владельца в статус «раненый», после перевязывания ранения имеет право вести боевые действия. Второе попадание ножом или гранатой в экзоскелет по тем же правилам смертельно.

Гранатой/растяжкой: первым попаданием оглушается на 30 секунд.

Во время оглушения: второе попадание приводит к смерти, удар ножом во время оглушения в незащищенные части тела приводит к смерти.

Шарами не поражается.

Экзоскелет должен носить шлем: Если экзоскелет снимает шлем, то он перестает быть экзоскелетом и поражается по правилам обычного игрока, куда угодно.

Каждая группировка может иметь максимум один экзоскелет.

Поражение экзоскелета всеми монстрами:

Все монстры убивают экзоскелет тремя четко выраженными касаниями, эти касания могут наносить разные монстры в течение одного эпизода.

Зомбированный экзоскелет поражается по правилам поражения экзоскелета, но ведет себя как обычный зомби.

Игровая память игрока после смерти:

Сохраняется: роль, полученные квесты и память о схранах.

Аннулируется: память о том, кто его убил и как он умер, его личные игровые отношения с другими Игроками.

ПРАВИЛА ПО МОНСТРАМ.

Внимание!

Монстры оглушаются только пиротехникой. (Оглушаются только те виды монстров, которых граната сразу не убивает)

Поймать и транспортировать монстра можно только при помощи сети размером не менее 1,5 на 1,5 метра.

1. Отыгравая мутанта игрок сам выбирает время и место своего воскрешения не нарушая при этом ролевой процесс, а именно:

- Не воскрешается на виду у игроков. (Погоди пол минутки, если игроки не собираются покидать локацию - подними руку и свали из зоны видимости, морозить почки на бетоне не надо. Но если идет какой то игровой момент то следует немного потерпеть в рамках разумного.)

- Не уходит за угол чтобы устроить новую засаду в трех шагах и все же достать приглянувшегося ему сталкера. (не получилось, ищи другую цель, парень заслужил прожить еще один день)

- Не входить на квестовые локации если это не предусмотрено специальной задачей от оргов. (Стая снарков врывающаяся в бар в момент когда бармен распинается перед игроками о важном квесте - ваще не ок, не надо так.)

2. В случае смерти мутанта, он может обронить хабар на месте смерти. Или нет. Чем интереснее вы убьете монстра, тем выше вероятность..

3. Убийство мутантов:

- Мутант САМ решает когда он убит. Если вы считаете что вы его убили, а монстр не признался, читай эту строчку сначала.

- Запрещено стрелять в лицо мутантам. Злого мутанта убить сложнее.

- Попадание Монстробоем в любую точку тела.

- Двойным касание ножа в любую точку тела.

- Подрыв гранаты в радиусе 5 метров только оглушает мутанта на 30 сек., добивание производится касанием ножа по телу мутанта.

4. Монстробой - Оружие помеченное синим фонариком и визуально определяемое как дробовик (где достать монстробой вы сможете узнать в процессе игры).

5. Мутант атакует:

- Касанием

- Оружием

- Спец. Эффектами регистрируемыми с помощью ПДА

Рекомендации игрокам:

- Любой монстр это игротех, имеет полномочия рассудить спорную ситуацию, касающуюся взаимодействий с монстрами;
- Убедительная просьба, не стрелять в монстров, если это не имеет конкретной цели (убить монстра).
- Просьба быть более аккуратными при использовании ножа против монстров - не наносить колющие удары (правила ножевого боя);
- Аналогичная и особенно акцентируемая просьба быть ещё более аккуратными, используя пиротехнику против монстров, контузии никому не нужны;