

ЗОВ ПРЕДКОВ RP: ОПИСАНИЕ ФРАКЦИЙ, ДРЕСС-КОД

О всех изменениях в описании фракций или требованиях по дресс-коду вы сможете оперативно узнать в [канале сообщества](#).

СОДЕРЖАНИЕ

0	Важные ссылки	1
1	Вступление	1
2	КриоТех	2
3	Правительство	6
4	Бандиты	10
5	Население	13
6	Свобода	17
7	Мутанты	20
8	Зомби	25

0. ВАЖНЫЕ ССЫЛКИ

1. [Игровые правила](#)
2. [Описание фракций. Дресс-код](#)
3. [Рассказы](#)
4. [Список участников и наличие свободных мест](#)
5. [Ссылка на игру на airsofter.world](#)
6. [Канал сообщества в Телеграм](#)
7. [Чат-флудилка в Телеграм](#)

1. ВСТУПЛЕНИЕ

Так как это первая игра, с которой начинается история апокалипсиса, - мы не требуем от большинства из вас никакого тотального "повреждения" вещей (множество заплаток, дырок и т.д.). Достаточно все немного состарить. Исключением является фракция Населения, она состоит из местных жителей которые носят повседневную одежду для домашних работ.

2. КРИОТЕХ

Данная фракция состоит из 2 типов игроков:

1. ученые
2. служба безопасности

Ученые чаще всего находятся на базе фракции, но могут выходить и на "полевые" работы. Служба безопасности после аварии стала напрямую подчиняться ученым. Преимущественно задействована для охраны базы и "полевых" работ.

2.1. Вооружение

Снайперские и штурмовые винтовки АК-типа без современного обвеса. Пистолет возможен любой серии, но без обвеса.

Ученые:

1. пистолет
2. нож

Служба безопасности:

1. снайперская винтовка
2. автоматическая винтовка (автомат)
3. пистолет
4. нож

2.2. Основные виды деятельности

Ученые:

1. исследование среды
2. изучение мутаций
3. сбор информации
4. новые разработки в плане биоинженерии/кибернизации
5. дипломатия

Служба безопасности:

1. поиск и сбор необходимых материалов и ресурсов
2. отлов мутантов
3. дипломатия, вербовка. агентурная работа
4. захват/ликвидация личностей, представляющих угрозу фракции

2.3. Характер стороны

1. наука - превыше всего
2. цель должна быть выполнена любой ценой, при условии, что никто из сотрудников НИК не пострадает.
3. враги фракции должны быть или устранены, или (предпочтительнее) задействованы в экспериментах
4. попавшие в "плен" к фракции должны послужить для великой цели (науки), отпускать можно только, если человек в будущем сможет принести еще больше пользы (шпион, был введен какой-то препарат и вы изучаете его действие, диз-информирование)

2.4. Особенности стороны

1. Лучше всего разбираются в вирусах и различных мутациях
2. Технология хуже, чем у Правительства
3. Не имеют прямых поставок из-за “кольца”

2.5. Отношение к другим фракциям

Вся информация будет направлена в личный чат стороны за месяц до игры.

По результатам игры сложившиеся межфракционные отношения будут описаны в данном пункте

2.6. Дресс-код

Объект “Цитадель” - функционировал во время СССР. По-этому, весь внешний вид должен соответствовать 70м-80м годам.

Обязательный элемент внешнего вида:

1. Камуфляж*: березка, дубок, КЗС или афганка
*Верх и низ обязательно одного типа и цвета
2. Медицинский халат (для ученых)

Дополнительные элемент внешнего вида

1. Шлем
2. Бронежилет
3. Разгрузка: пояса “А” (“лифчик”) и “Б”
4. Вещмешок
5. Противогазные подсумки





(C) Nevsky Rekses

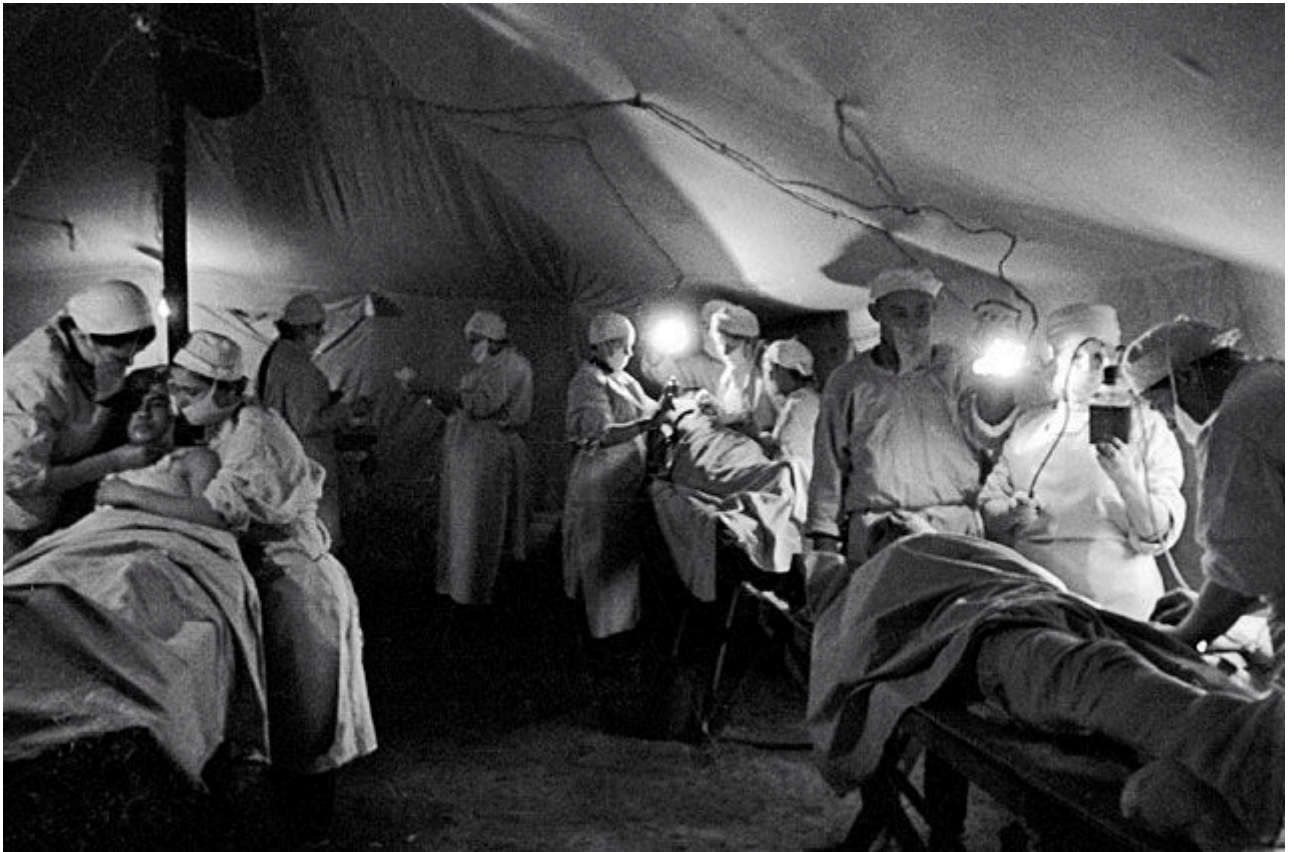


(C) Nevsky Rekses



(C) ГПДБ "РУБЕЖ"





3. ПРАВИТЕЛЬСТВО

Данная фракция состоит из 2 типов игроков:

1. военные
2. военные ученые

Военные - спецподразделение отправленное внутрь карантинной зоны.

Военные ученые - находятся, как на базе, так и в поле. Подчиняются военным

3.1. Вооружение

Современное вооружение любой серии. По желанию, можно установить дополнительный обвес. Допускается использование ПНВ и тепловизоров, но их необходимо заранее согласовать с игромастерами.

Военные:

1. снайперская винтовка
2. автоматическая винтовка (автомат)
3. стационарный пулемет
4. дробовик
5. пистолет
6. граната
7. нож

Военные ученые:

1. пистолет
2. скальпель

3.2. Основные виды деятельности

Военные:

1. обеспечение контроля порядка внутри карантинной зоны.
2. обеспечение охраны военных ученых, как на базе, так и во время "полевых" работ
3. выявление, захват и истребление мутантов
4. сбор информации о людях внутри "кольца"

Военные ученые:

1. поиск вакцины/лекарств от возникшей заразы
2. изучение мутаций/заражений
3. поиск и сбор необходимых образцов, материалов и ресурсов
4. обнаружение и изучение зараженных зон

3.3. Характер стороны

1. мы здесь, чтобы защитить и помочь
2. если вы не представляете угрозы - мы вас не тронем
3. любой мутант должен быть обезврежен, изолирован и передан в руки военным ученым
4. для обеспечения порядка на вверенной территории, нам нужна обширная агентурная сеть

3.4. Особенности стороны

1. Не имеют прямых поставок из внешнего мира, груз доставляется только по воздуху (дроны, парашюты)
2. Имеют лучшие во всей карантинной зоне технологии
3. Военные-медики уступают в знаниях ученым из “Цитадели”

3.5. Отношение к другим фракциям

Вся информация будет направлена в личный чат стороны за месяц до игры.

По результатам игры сложившиеся межфракционные отношения будут описаны в данном пункте

3.6. Дресс-код

Правительство в игре представлено современными украинскими военными. По-этому, весь внешний вид должен соответствовать военнослужащим 2010-20х годов.

Обязательный элемент внешнего вида:

1. Камуфляж*: украинский пиксель, варан, хищник, мавка, мультикам
**Верх и низ обязательно одного типа и цвета*
2. Медицинский халат или костюм индивидуальной защиты (для военных ученых)

Дополнительные элемент внешнего вида:

1. Шлем
2. Бронежилет, плитник
3. Разгрузка или РПС
4. Рюкзак
5. Подсумки







4. БАНДИТЫ

Бандиты - представители криминального мира приехавшие в село с целью рэкета колхоза.

4.1. Вооружение

Современное вооружение любой серии без дополнительного обвеса

1. автоматическая винтовка (автомат)
2. пистолет
3. граната
4. нож
5. бита

4.2. Основные виды деятельности

1. вымогательство
2. производство и сбыт наркотических веществ
3. контроль оборота алкоголя/оружия
4. заказные убийства

4.3. Характер стороны

1. если у вас есть то, что интересно нам - это уже вряд ли ваше
2. если нет прямой выгоды - нет и смысла браться за работу

4.4. Особенности стороны

1. Единственная сторона, которая может производить наркотики

4.5. Отношение к другим фракциям

Вся информация будет направлена в личный чат стороны за месяц до игры.

По результатам игры сложившиеся межфракционные отношения будут описаны в данном пункте

4.6. Дресс-код

Бандиты в игре - это люди с "серьезными" намерениями, которые живут по понятиям и готовые "решать вопросы". Образ "гопника" сюда не подходит.

Обязательный элемент внешнего вида:

1. Черный верх (свитер, футболка, куртка)
2. Снизу джинсы или спортивные штаны

Дополнительные элемент внешнего вида:

1. Барсетка
2. Бананка





5. НАСЕЛЕНИЕ

Данная фракция состоит из 2 типов игроков:

1. селяне
2. привезенные зараженные

Селяне - местное население, которое, по воле сложившихся событий, оказались заложниками ситуации.

Зараженные - привезенные Правительством извне люди с симптомами неизвестной болезни*.

**Заражение или только началось, или болезнь протекает в легкой форме*

5.1. Вооружение

Вооружение любой серии и годов, без современного обвеса.

Местные стартуют с минимальным комплектом вооружения. Зараженные - без оружия.

Местные:

1. автоматическая винтовка (автомат)
2. дробовик
3. пистолет
4. граната
5. нож

Зараженные:

1. автоматическая винтовка (автомат)
2. дробовик
3. пистолет
4. граната
5. нож

5.2. Основные виды деятельности

Местные:

1. производство еды
2. торговля
3. предоставление услуг другим фракциям
4. самогонование

Зараженные:

1. поиск лекарства от недуга
2. торговля
3. предоставление услуг другим фракциям

5.3. Характер стороны

1. с недоверием относятся ко всем приезжим
2. личная выгода/интерес/безопасность, порой, важнее общей цели
3. если что-то плохо лежит - могут своровать
4. за своих готовы заступаться всем селом

5.4. Особенности стороны

1. Единственная сторона, которая может производить еду
2. Идеально знают местность

5.5. Отношение к другим фракциям

Вся информация будет направлена в личный чат стороны за месяц до игры.

По результатам игры сложившиеся межфракционные отношения будут описаны в данном пункте

5.6. Дресс-код

Обязательный элемент внешнего вида:

1. Брюки или джинсы (кроме миллитари)
2. Футболка, майка или рубашка (кроме черного цвета)

Дополнительные элемент внешнего вида

1. Сумка
2. Городской рюкзак
3. Вещмешок
4. Пакет
5. Авоська







6. СВОБОДА

Свобода - террористическая группа преследующая идею, что человечество сошло со своего пути эволюции, на путь технократии и ИИ. Это путь в никуда - полная деградация и рабство перед машинами. Надо использовать каждый шанс чтобы вернуться в поток активного эволюционного развития. Даже если это погубит большую часть населения, останется идеальный новый вид.

Данная фракция состоит из 2 типов игроков:

1. фанатики
2. террористы

Террористы - ударный костяк Свободы

Фанатики - готовы подвергнуть себя генному изменению (мутациям) во благо развития человечества и подтверждения правоты своей идеологии

6.1. Вооружение

Современное вооружение любой серии. По желанию, можно установить дополнительный обвес.

Террористы:

1. снайперская винтовка
2. автоматическая винтовка (автомат)
3. гранатомет
4. пистолет
5. граната
6. пояс шахида
7. нож

Фанатики:

1. автоматическая винтовка (автомат)
2. пистолет
3. граната
4. нож

6.2. Основные виды деятельности

Террористы:

1. диверсии
2. устранение врагов фракции
3. поиск и сбор необходимых материалов и ресурсов

Фанатики:

1. защита мутантов от истребления
2. сбор научной информации по генной модификации человека
3. подготовить все необходимое к своему эволюционированию

6.3. Характер стороны

1. нужно больше оружия, чтобы бороться со всеми, кто создает машины
2. если придется выбирать кого спасти: человека или мутанта - спасут последнего

3. любая серьезная обида/оскорбление должна быть смыта кровью виновного*
**пока не принесут карточку "жизни" - человек будет считаться врагом.*

6.4. Особенности стороны

1. Единственная сторона в игре, которая соблюдает нейтралитет с большинством представителей фракции Мутантов
2. На старте игры имеют второй по объему БК (уступают только военным)

6.5. Отношение к другим фракциям

Вся информация будет направлена в личный чат стороны за месяц до игры.

По результатам игры сложившиеся межфракционные отношения будут описаны в данном пункте

6.6. Дресс-код

Обязательный элемент внешнего вида:

1. Цивильный верх
2. Арафатка (для фанатиков)
3. Военный низ (обязательно камуфляжный)

Дополнительные элемент внешнего вида

1. Разгрузка: пояс "А" ("лифчик")
2. Разгрузочный жилет (со змейкой спереди)
3. КТС (карманно тактическая система)
4. Балаклава





6. МУТАНТЫ

Мутанты – единственное пристанище людей с разнообразными последствиями экспериментов, которые оказались никому не нужны (изгои), сбежали из лабораторий или стали жертвой своего любопытства.

Данная фракция состоит из 2 типов игроков:

1. интеллектуалы
2. дикие

Интеллектуалы - внешне обычные люди, могут быть небольшие изменения в физиологии, которые на них влияют негативно или позитивно. Мыслят, общаются и коммуницируют с другими людьми, мутантами и фанатиками «Свободы».

Дикие – «боевое подразделение фракции» результат самых смелых экспериментов. Бесстрашны, коллективная цель превыше всего, коммуницируют только со своей фракцией, свободными мутантами и фанатиками «Свободы».

6.1. Вооружение

Вооружение могут использовать только интеллектуалы.

Мутанты - это чаще всего выходцы из других фракций, тип и класс вооружения необходимо подбирать под изначальную фракцию*

**Вы были при “жизни” военным - оружие должно соответствовать фракции Правительства*

Допускается использование ПНВ и тепловизоров, но их необходимо заранее согласовать с игромастерами.

Интеллектуалы:

1. снайперская винтовка
2. автоматическая винтовка (автомат)
3. пистолет
4. граната
5. нож

Дикие:

1. когти
2. клыки
3. холодняк

6.2. Основные виды деятельности

Интеллектуалы:

1. увеличение численности фракции через поиск «братьев по разуму»
2. развитие возможностей всех своих сородичей (лвл-ап)
3. диверсии

Дикие:

1. увеличение численности фракции через заражение “чистого мяса”
2. месть и уничтожение всего живого

6.3. Характер стороны

1. агрессивно относятся ко всем, кроме нескольких фракции (детальнее в чате фракции).
2. если мир решил избавиться от нас, тогда мы избавимся от него!
3. любой монстр или зараженный человек может стать частью «нас».
4. мы станем еще ужаснее и сильнее! Собираем генетический материал (мозги, спинной мозг) и мутагены.
5. нет лечению! Уничтожение любых вакцин! Все будут «нами»!

6.4. Особенности стороны

1. могут заражать «чистое мясо» через контакт.
2. на старте игры нет БК. Но часть фракции очень эффективна в бою и без него.

6.5. Отношение к другим фракциям

Вся информация будет направлена в личный чат стороны за месяц до игры.

По результатам игры сложившиеся межфракционные отношения будут описаны в данном пункте

6.6. Дресс-код

Мутанты - это чаще всего выходцы из других фракций - дресс-код необходимо подбирать под изначальную фракцию*

**Вы были при "жизни" селянином - кит должен соответствовать дресс-коду фракции Население*

Обязательный элемент внешнего вида:

1. Скрытые язвы/мутации (для интеллектуалов)
2. Ярко выраженная мутация (для диких)

P.S. Перед изготовлением костюма "Дикого" обязательно свяжитесь с игромастером для обсуждения всех деталей

N.B. За самые яркие костюмы "Диких" вы можете получить возврат части взноса/скидку на следующую игру









7. ЗОМБИ

Особого требования к антуражу зомби - нет. По желанию, вы можете закупить себе на игру индивидуальные маски зомби. Часть таких масок смогут вам предоставить организаторы на фракции (если вы захотите отыграть зомби)

