

# 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 | <a href="#">Важные ссылки</a> | 1  |
| 1 | <a href="#">Вступление</a>    | 1  |
| 2 | <a href="#">КриоТех</a>       | 2  |
| 3 | <a href="#">Правительство</a> | 6  |
| 4 | <a href="#">Бандиты</a>       | 10 |
| 5 | <a href="#">Население</a>     | 13 |
| 6 | <a href="#">Свобода</a>       | 17 |
| 7 | <a href="#">Мутанты</a>       | 20 |
| 8 | <a href="#">Зомби</a>         | 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

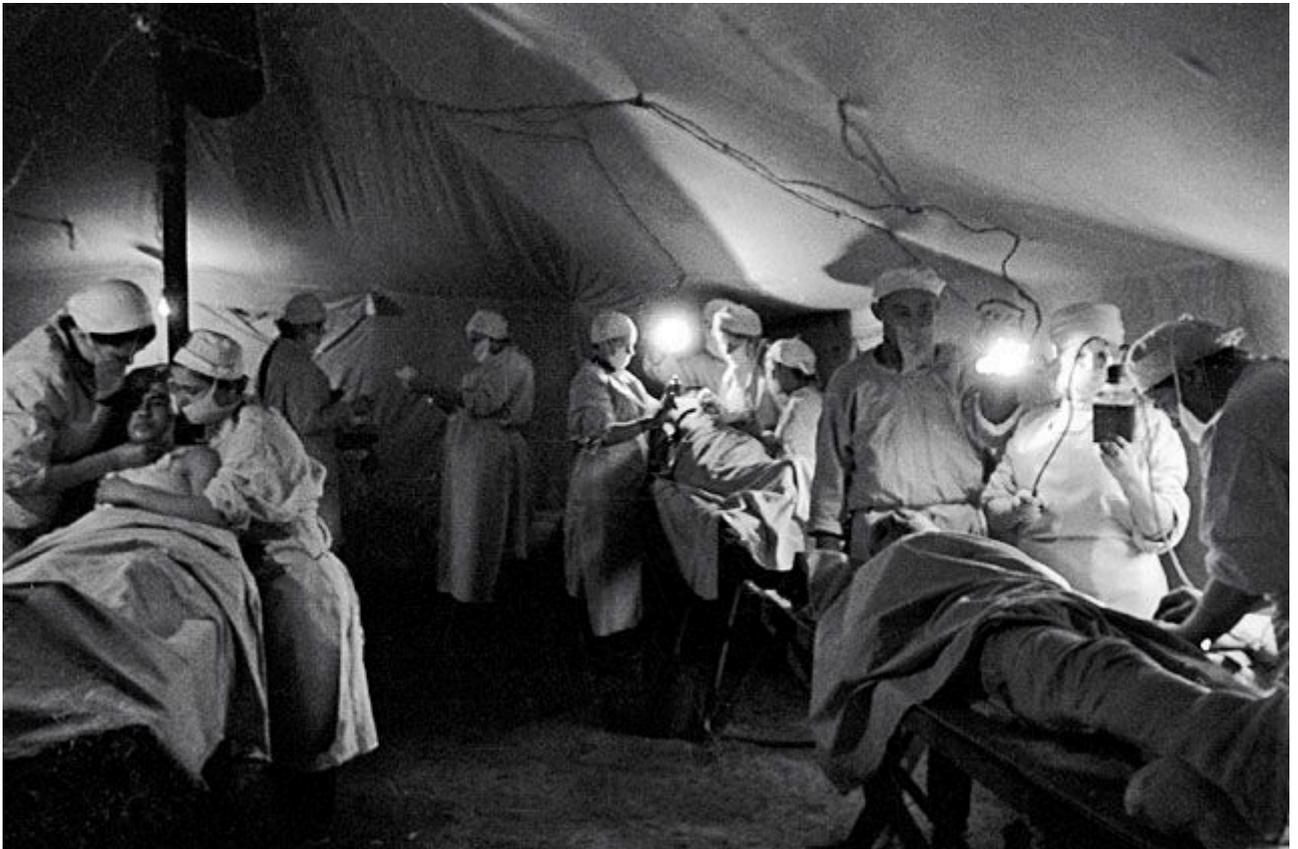


(C) Nevsky Rekses



(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:

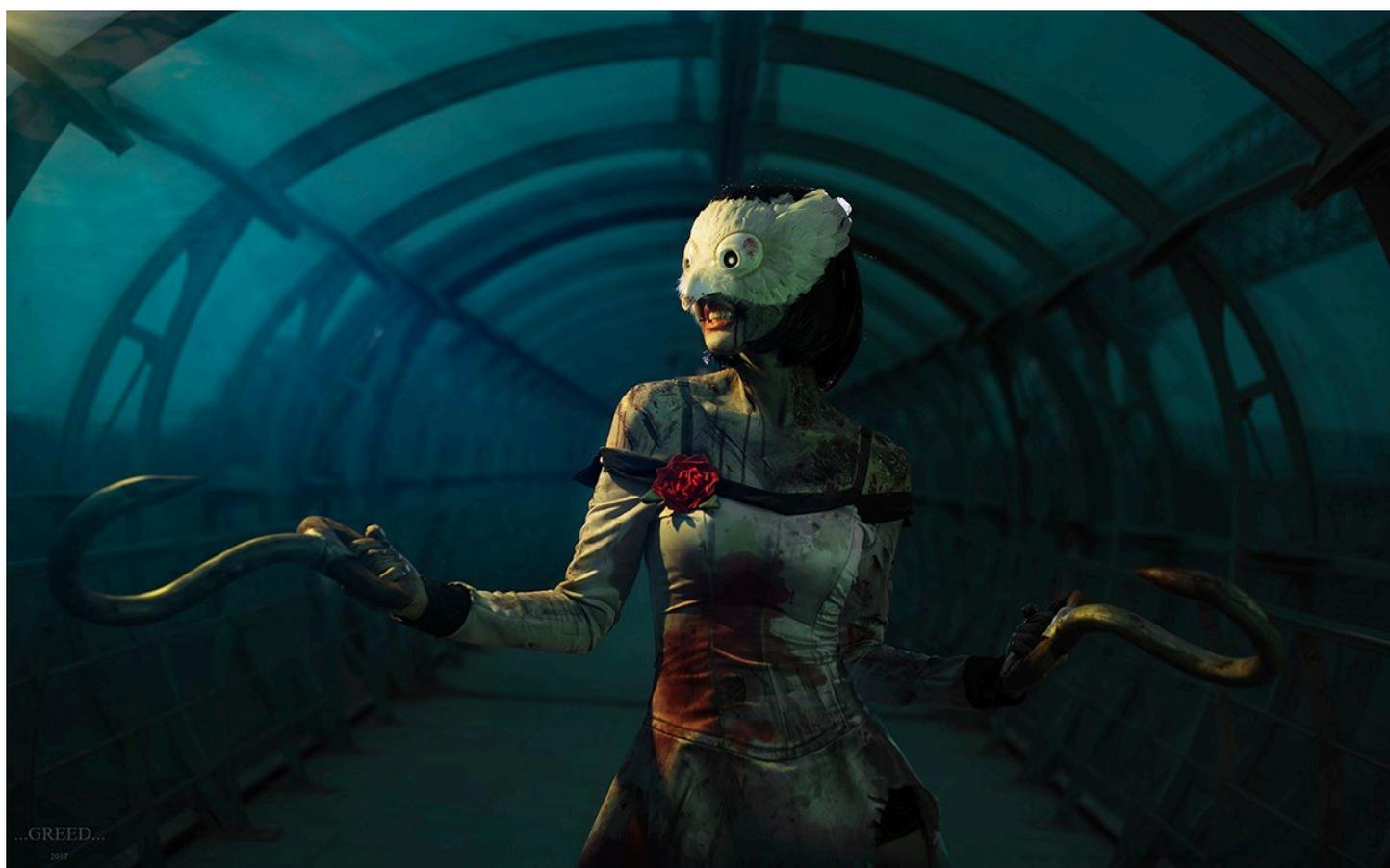
1. Скрытые язвы/мутации (для интеллектуалов)
2. Ярко выраженная мутация (для диких)

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)

