

«РОЛЕВЫЕ ПРАВИЛА»

редакция апрель 2018

Ролевые правила Проекта С.Ф.Е.Р.А регулируют игровые взаимоотношения игроков, паритеты, описывают и упорядочивают взаимодействия с квестовыми предметами и прочее. Выполнение ролевых правил всеми игроками делают понятным и прозрачным игровой процесс, при этом оставляя возможность креатива и игрового экспромта не выходящего за рамки правил.

Ролевые правила созданы на базе вселенной S.T.A.L.K.E.R максимально приближены к компьютерному игровому миру, с учетом логики и реализуемости в реальности. Проект С.Ф.Е.Р.А, максимально придерживается канонов жанра основополагающей компьютерной трилогии. При этом, ролевые правила могут корректироваться по ходу сезона, добавляя новые составляющие и улучшая качество, а также разнообразие игрового процесса.

СОДЕРЖАНИЕ

Группировки

Не комбатанты (в том числе фото и видео операторы)

Раненый игрок

Убитый игрок

Плененный игрок

Рабство

Перемирие

Экзоскелет

Снайпер

Адепты Монолита

Отчуждаемое имущество

Неотчуждаемое имущество

Игротехнические локации

Игротехнические персонажи

Игротехнические костюмы

Монстры (мутанты)

Выброс

Колючая проволока

Монстробой и его «чипование»

Захват бункеров

Сейф группировки

Сейф локации

Чип оружия

Гилли

Разработанные правила являются интеллектуальной собственностью Проекта «С.Ф.Е.Р.А»

Группировка «Одиночки»

Как таковых Одиночек нельзя назвать группировкой, ибо они не объединены в целом и не имеют выраженного лидера и руководителя. Передвигаются по Зоне чаще в одиночку или парами, реже малочисленными группами до 5 человек (включительно). В Зоне находятся незаконно, поэтому имеют проблемы с официальными властями. В силу разрозненности редко объединяются перед лицом общей опасности, но ценят взаимовыручку и помощь. Составляют большинство «населения» Зоны.

Начинающие сталкеры-Отмычки, также являются представителями группировки Одиночки

Локация: Деревня Одиночек

Основные цели: Выживание.

Дополнительные цели: накопление материальных ценностей, попытка проникновения на территорию ЧАЭС к так называемому Исполнителю Желаний (он же Монолит), существование которого так и не доказано.

Деятельность: сбор артефактов, работа на Торговца, работа на Бармена, работа на дружественные и нейтральные группировки, поиск информации о Зоне и ее происхождении, азартные игры.

Ограничения:

- Одиночки не могут передвигаться и располагаться вне Деревни Одиночек группами более 5 человек.
- Одиночки не могут носить экзоскелет

Особые возможности:

- Одиночки собирают все артефакты, и могут переносить и отчуждать их всем имеющим такие же права.
- Одиночки могут иметь игровой паспорт на старте игры. **Паспорт может включать в себя «карту лояльности группировок», на которой может отмечаться уровень взаимоотношений с каждой группировкой.**

Группировка «Долг»

Военизированная идеологическая группировка, незаконно находящаяся на территории Зоны, но остающаяся там с неофициального разрешения **Главного Штаба** Военных. Долг является своего рода «полицейскими Зоны», сохраняя на занятых территориях порядок и пытаясь, навести его в остальных частях Зоны. Тем самым, Долг дает возможность Военным не внедряться в глубину Зоны и не нести большие расходы и боевые потери. Возможно, Долг неофициально финансируется Военными, хотя отношения между группировками Долг и Военными достаточно пренебрежительные друг к другу. Группировка Долг является ярким антагонистом группировки Свобода. Бойцы группировки Долг отличаются почти военной дисциплиной и жесткой субординацией, основанной на уважении к своим непосредственным руководителям.

Локация: Территория Агропрома.

Основные цели: Уничтожение Зоны и всех ее порождений.

Дополнительные цели: сохранение порядка, пропаганда уничтожения Зоны, препятствие распространению Зоны за Периметр.

Деятельность:

- сохранение порядка на занятых территориях
- выявление преступных элементов (сбор доказательств об их деятельности, арест, проведение расследования и приведение приговоров)
- уничтожение Монстров и других порождений Зоны
- **непримиримая** война со Свободой
- пополнение своих рядов новобранцами
- сотрудничество с группировкой Ученые, с целью изучения способов уничтожения Зоны и доказательства своей «необходимости» официальным властям
- изъятие артефактов и препятствие их незаконному вывозу за пределы Зоны и распространению на ее территории.

Ограничения:

- Долг не продает собранные или конфискованные артефакты. Артефакты передаются Ученым на не коммерческой основе.

Особые возможности:

- Долг может полностью запретить использование любого оружия на занятой территории и наказывать по своему усмотрению за нарушение этого правила

Разработанные правила являются интеллектуальной собственностью Проекта «С.Ф.Е.Р.А»

- Долг уполномочен устанавливать чипы на монстрообои, поскольку занимается их «изготовлением».
- Долг имеет в своей собственности неизъясимый чип монстрообоя
- Долг может иметь в своем составе экзоскелет в количестве не более 1 штуки. Получение экзоскелета группировкой может быть сделано Организатором в игровом порядке.
- Долг может поднимать артефакты для транспортировки их Ученым
- Долг вправе проводить расследования в отношении любого задержанного. При этом задержанный помещается под стражу на территории Долга (процедура пленения)
- В игровом паспорте не нуждаются

Группировка «Военные»

Штатные и специальные армейские подразделения направленные в Зону Отчуждения.

«Де юре», Военные выполняют функцию не допуска в Зону Отчуждения нелегалов, а также невыпуск из Зоны всех незаконно там находящихся. Военные также не дают переместить за пределы Периметра артефакты, конфискуя и сдавая их Государству. Также Военные несут функцию обороны Периметра от Монстров.

«Де факто», среди Военных имеют место случаи коррупции и взяточничества. И не без причины: государство не желает тратить большие деньги налогоплательщиков на Зону. В итоге, для настоящего сталкера, умеющего проявить смекалку и умеющего договариваться, всегда найдется лазейка, как в Зону так и из нее. Военные, впрочем, не всегда подкупны, и не всегда честны со своими «взятодателями». Бывают случаи, когда взятку возьмут и очередь в спину пустят и «хабар» с трупа снимут.

Впрочем, не хитрые правила прохождения Блокпоста, могут помочь не получить пулю в лоб при первом же контакте с Военными. Самое главное правило: отсутствие угрозы. Сталкер должен быть безоружным для Военных. Безоружным считается игрок, который подходя к Блокпосту Военных:

- «отстегнул» магазины от всего имеющегося у него оружия. При этом, можно не вытаскивать магазин из пистолетов, использование которыми будет запрещено с момента разряжения остального оружия, до момента разрешения представителями группировки Военные или после покидания зоны Блокпоста.
- поднял руки вверх, демонстрируя отсутствие любого оружия в руках.
- четко выполняет команды Военных на Блокпосту.
- для дальнейшего диалога может предъявить документы (если таковые имеются).

Локация: Блокпост (КПП Периметра), НИИ Янтарь

Основные цели:

- патрулирование приграничной жилой территории, проверка документов
- патрулирование линии Периметра
- контроль пропускного режима на Блокпосту
- войсковые операции на территории Зоны
- **охрана и сопровождение Ученых**

Дополнительные цели:

- возможность поправить свое финансовое положение в разумных пределах.

Ограничения:

- **Военные не могут носить экзоскелет**

Особые возможности:

- Военные могут привлекать к сотрудничеству Долг. При этом, участие в совместных действиях должно быть согласовано между Командирами группировок
- Военные в праве полностью запретить использование любого оружия на занятой ими территории и наказывать по своему усмотрению за нарушение этого правила.
- Военные имеют право проверять документы в приграничной территории и задерживать нарушителей
- Военные вправе проводить расследования в отношении любого задержанного. При этом задержанный помещается под стражу на территории Блокпоста (процедура пленения)
- Военные имеют прерогативу выбирать маршруты передвижения экспедиций Ученых от Блокпоста по территории Зоны, при отсутствии у Ученых сопровождения.
- В игровом паспорте не нуждаются

Разработанные правила являются интеллектуальной собственностью Проекта «С.Ф.Е.Р.А»

Группировка «Бандиты»

Представители криминального мира, пришедшие в Зону Отчуждения по разным причинам. Чаще всего скрыться от правосудия или продолжить вести свою криминальную жизнь вдалеке от контроля Государства. Простая шпана, грабящая Одиночек, серьезные дельцы с большими возможностями и авторитетом, киллеры всех мастей и прочий цвет криминального мира распространился по территории Зоны Отчуждения. В силу своей маломощности и низкого уровня подготовки объединяются в банды. Бандиты сильны внезапностью, наглостью и малой привязанностью к своей локации. Говорят, некоторые группировки зачастую пользуются их криминальными талантами для решения своих задач.

Локация: основная локация Свалка, но могут устраивать засады практически на всех торговых путях.

Основные цели: накопление общака, личная нажива, подчинение локаций

Дополнительные цели: все дополнительные цели, можно считать средством достижения основных: грабеж, убийства, плен с целью перепродажи в рабство, «крышевание» и прочее, приносящее прибыль.

Ограничения:

- в игровом паспорте не нуждаются
- Бандиты не могут носить экзоскелет

Особые возможности: нет

Группировка «Свобода»

Военизированная идеологическая группировка, незаконно находящаяся на территории Зоны Отчуждения. Свобода это, прежде всего анархическая идеология вкупе с достаточно серьезной военной подготовкой. Основной принцип идеологии: Зона для всех. Свобода считает, что информацию о происходящем в Зоне, нельзя скрывать от внешнего мира, таким образом, оспаривая монополию правительственных организаций и частных корпораций на владение местными тайнами и чудесами. Группировка Свобода является ярким антагонистом группировки ДОЛГ, и как следствие, члены этих группировок всегда враждуют между собой, а также со всеми союзниками своих противников. Только нестандартные и оригинальные решения руководителей Свободы позволяют им не только выживать в условиях постоянной конфронтации, но и привлекать в свои ряды новых сталкеров. Свобода по своим идеологическим принципам, взяла на себя тяжкое бремя по сдерживанию расширения территории группировки Монолит на локацию Барьер. Свобода либеральна к врагам Долга и зачастую сотрудничает с ними. Свобода привлекает в свои ряды сталкеров не активной идеологической пропагандой, а отсутствием жесткой дисциплины и «минимум сухого закона». При этом члены группировки Свобода на первое место всегда ставят личную свободу внутри группировки, естественно, не переходя границы субординации, которая, основана на глубоком уважении и дружбе.

Локация: Военные склады

Основные цели:

- непримиримая война с Долгом
- пополнение своих рядов новобранцами
- сдерживание Монолита

Дополнительные цели:

- поиски информации о Зоне, возможности использования Зоны для блага обычных людей
- сбор и поиск артефактов

Ограничения:

- в игровом паспорте не нуждаются

Особые возможности:

Свобода может иметь в своем составе экзоскелет в количестве не более 1 штуки. Получение экзоскелета группировкой может быть сделано Организатором в игровом порядке.

Группировка «Монолит»

Группировка, аналогичная, по сути, религиозной секте. Одна из сильнейших группировок Зоны, защищает подходы к центру Зоны, отлично оснащена и организована, бойцы группировки очень фанатичны, не отступают даже перед превосходящими силами противника. Атакуют без предупреждения любого, кто зайдет на контролируемую ими территорию. В основе их веры лежит поклонение Монолиту, камню, якобы находящемуся в центре Зоны, в Саркофаге ЧАЭС. Монолит осуществляет охрану объектов Радар, Припять и

ЧАЭС. В Монолите самая жесткая дисциплина, на несколько порядков выше, чем у всех группировок. Высокоорганизованные, с четкой иерархией и подчиненностью по вертикали, они абсолютно неэмоциональны, в любое время суток готовы к бою, их сила в сути существования для Монолита. Источники финансирования и снабжения группировки Монолит до сих пор остаются неизвестными. Ходят слухи, что группировки Наемников могут сотрудничать с Монолитом, но живых свидетелей этому так и не было найдено.

Локация: ЧАЭС, Припять и зона вокруг этих объектов.

Основные цели:

- охрана территории группировки от посягательств людей.
- сохранение тайн Зоны
- поиск средств для расширения Зоны.

Дополнительные цели:

- патрулирование прилегающих территорий
- сбор технологий по расширению Зоны
- сбор технологий по увеличению времени пребывания бойцов Монолита вне локаций ЧАЭС
- обращение в Адепты членов любых группировок и внедрение их в группировки.
- вылазки на территории группировок и другие локации с целью уничтожения противника и захвата пленных.

Особые возможности:

- члены группировки Монолит не подвергаются воздействию радиации
- на членов группировки Монолит не действует пси-излучение Радара (Выжигателя Мозгов). Оно питает их жизненные силы
- Монолит после смерти не переходят в состояние зомби.
- Монстры не нападают на членов группировки Монолит, если при зрительном контакте, монолитовцы не шумят, не используют любое огнестрельное оружие, любую пиротехнику, сами не атакуют монстров и не вторгаются на их территорию.
- Монолит может обращать в Адепты Монолита, после пленения игрока любой другой группировки (кроме группировки Монстры), проведя соответствующий ролевой обряд.
- Монолит может иметь в своем составе экзоскелет в количестве не более 1 штуки. Получение экзоскелета группировкой может быть сделано Организатором в игровом порядке.

Ограничения:

- Монолит не поднимает и не переносит артефакты.
- в игровом паспорте не нуждаются
- члены группировки Монолит не могут находиться за границей своей территории более определенного количества времени, потому как начинают терять силы вдали от действия Радара и Монолита. Время может быть изменено, согласно распоряжению Организатора или увеличено квестовым путем.

Группировки «Наемников» (Наемники «LEG XIII» и Наемники «WILD GEESE» (игротехническая)

Известно, что для осуществления крупных заказов «извне», отдельные небольшие группы Наемников появлялись практически с момента Второй Катастрофы. Изначально Наемники содержались государствами блока НАТО, позже различными крупными корпорациями. В настоящее время источники финансирования группировок неизвестны. Наемники сформированы из представителей различных национальностей и конфессий, в основном это бывшие профессиональные военные, для которых в этой жизни уже нет других ценностей, кроме денег и куража.

В Зоне действуют две группировки Наемников, хотя ходят слухи, что они могут финансироваться одними и теми же источниками. Группировки условно нейтральны друг к другу на старте игры. Подчинение в группировках в боевых условиях и на марше - бесспорно. Каждый, кто сможет себе позволить заплатить за услуги Наемников, вправе рассчитывать на выполнение заказа, полная или частичная оплата которого принята Командиром группировки или лицом его замещающим, что обязывает (согласно неписанному «Кодексу Наемников» и подписанному контракту), такой заказ выполнить или погибнуть. Вместе с тем, Заказчик обязан осознавать свою ответственность, связанную с выявленным обманом или сокрытием важной информации до, либо, во время действий по исполнению его заказа, что автоматически приведет к расторжению контракта и регрессивных действий в отношении заказчика вплоть до его физического устранения.

Костюмы, приспособленные к военным действиям за пределами Зоны, обладают слабой защитой на ее территории. Познания Наемников о постоянно меняющемся мире Зоны, оставляют желать лучшего, поэтому зачастую группировка несет «не боевые» потери от радиации, монстров и аномалий.

Локации: Расположение баз группировок до сих пор остаётся загадкой. Очевидно, что они находятся где-то

в глубине Зоны, подальше от посторонних глаз. При этом, Наемники обеих группировок могут быть замечены в различных частях Зоны, ибо их интересы весьма широки.

Основные цели:

- пополнение расчетного счета группировок
- пополнение своего личного счета

Дополнительные цели:

- охрана
- военное сопровождение и боевое прикрытие объектов, грузов либо отдельных лиц и/или их групп,
- поиск, взятие в плен или физическое устранение отдельных лиц и/или их объединений.

Особые возможности:

- наемники могут сотрудничать практически со всеми группировками на территории Зоны.
- каждая из группировок Наемников вправе иметь в своем составе экзоскелет в количестве не более 1 штуки. Получение экзоскелета группировками может быть сделано Организатором в игровом порядке.
- группировки Наемников единственные группировки, у которых с Монолитом могут быть установлены нейтральные отношения.

Ограничения:

- Наемники «не поднимают» артефакты, но могут их транспортировать в составе караванов, согласно контракту с Заказчиком.
- в игровом паспорте не нуждаются
- группировка наемников «WILD GEESE» является игротехнической, подчиняется Организатору или назначенному Организатором лицу, выполняет задачи по продвижению игрового процесса, улучшая качество игры для всех игроков

Группировка «Чистое Небо»

Исследователи проявлений Зоны, малоизвестный клан, затерянный где-то в болотах. Достоверно никто не знает, какова их численность, чем они занимаются и какие цели преследуют. Но те редкие сталкеры, что приходили с болот, рассказывают о парнях в камуфляже небесно-синего цвета. Некогда основатели группировки работали над такими проектами, как "Универсальный солдат" и "Радуга". Но впоследствии, чтобы исправить то, что они натворили, создали группировку и стали твердо идти к своей цели. Именно тот факт, что "Чистое Небо" владеет информацией о "Выжигателе Мозгов", лабораториях на территории Зоны Отчуждения и сути всех экспериментов, там проводившихся, ставит их в ситуацию, когда местонахождение группировки должно быть скрыто от лишних глаз. И поэтому они скрываются, лишь изредка появляясь среди сталкерской среды, напоминая о своем существовании.

Локация: Болота. Точное местонахождение неизвестно.

Цель игры:

- исследование феноменов Зоны, с целью составления целиковой картины экосистемы.
- исследование свойств артефактов, аномалий и аномальных локаций
- эксперименты по прогнозированию появлению артефактов.
- проектирование и создание устройств, на основании артефактов
- сопротивление дисбалансу в Зоне
- сопротивление вмешательству

Ограничения:

- Чистое Небо не может иметь в своем составе экзоскелет
- в игровом паспорте не нуждаются

Особые возможности:

- повышенная защита от аномалий химического происхождения

Группировка «Ученые» (игротехническая)

Исследователи Зоны. Невоенизированная группировка. Ученые официально допущены в Зону правительствами стран. Субсидируются государствами или крупными коммерческими организациями. Не смотря на глубочайшие познания в различных областях науки, так или иначе связанные с Зоной, на практике, в полевых условиях, Ученые почти беспомощны, поэтому охраняются Военными или любыми другими сталкерами (на коммерческой основе). Активно пользуются помощью обычных сталкеров для исследований, экспериментов **и в качестве проводников**. Обладают познаниями и технологиями, связанными с Зоной.

Локации:

- стационарный лагерь в глубине территории в районе о.Янтарь
- легковозводимый Экспедиционный Лагерь в любых частях Зоны

Цель игры:

- многочисленные исследования флоры и фауны,

Разработанные правила являются интеллектуальной собственностью Проекта «С.Ф.Е.Р.А»

- проведение опытов и экспериментов во всех возможных областях
- сбор и каталогизирование информации о Зоне
- применений полученных знаний о Зоне для проектирования приборов и оружия

Ограничения:

- игротехническая группировка, набор кандидатов в которую подтверждается Организатором
- Ученые не могут иметь в своем составе экзоскелет
- Ученые вооружены только легким оружием: пистолеты или пистолеты-пулеметы
- В игровом паспорте не нуждаются

Особые возможности:

- здание стационарного лагеря Янтарь не может быть захвачено никакой группировкой, но может быть заблокировано снаружи.
- здание стационарного лагеря Янтарь может быть закрыто на карантин или на проведение каких-либо опытов
- Ученые могут выдавать временные разрешения на посещения Зоны в рамках контрактов на услуги
- Ученые являются главным потребителем «артефактов», поэтому имеют на складах запасы контейнеры для их переноски

Не комбатанты

К не комбатантам на игровой территории относятся:

- лица, сопровождающие игроков
- фото и видеооператоры
- обслуживающий персонал Проекта не задействованный во время игры
- специально приглашенные Организатором гости игры
- местные жители, туристы, грибники, охотники

После старта игры и до момента ее окончания, не комбатанты не имеют право находиться на игровой территории (кроме согласованных с Организаторами фотографов и видеооператоров). Для сохранения жизни и здоровья, а также соблюдения необходимой техники безопасности проводимой игры, не комбатанты располагаются только в «жилом лагере» в указанной Организатором части Полигона. Стрельба по всем указанным лицам категорически запрещена. Игрокам, при контакте на игровой территории с местными жителями, туристами, грибниками и охотниками следует незамедлительно сообщить о факте Игромастерам или Игротехам или Организатору, по-возможности, препроводить не комбатанта к выходу за территорию игры по кратчайшей траектории.

Требования к фотографам (видеооператорам)

Обязательная экипировка:

- Зеленая светоотражающая жилетка
- Страйкбольные защитные очки (выдерживают тюн в 160 м/м с расстояния 1м)
- Красная повязка
- Красный мигающий фонарь
- Фотоаппарат/видеокамера
- Рация
- Мобильный телефон
- Фонарь

Желательная экипировка:

- обувь для пересеченной местности
- репеленты (средства защиты от насекомых)

Правила работы фотографа (видеооператора)

- фотограф (видеооператор) получают допуск на игру Организатора или уполномоченного лица
- любой игрок (группа игроков) вправе попросить, а фотограф (видеооператор) обязан подчиниться: покинуть зону игрока (группы игроков) на дистанцию не менее 50 метров.
- фотограф (видеооператор) может перейти в статус Военного корреспондента (Военкор). Для этого необходимо согласие игрока (группы игроков) на принятия в свой состав фотографа (видеооператора). После этого зеленая жилетка может быть снята и Военкор играет наравне со своей командой. При этом он может быть убит согласно настоящим правилам (время оживания 15 минут на месте убийства, зомби не отыгрывается), не имеет право использовать любое страйкбольное оружие и страйкбольную пиротехнику, не может быть взят в плен, не может участвовать в ролевом отыгрыше и общении с игроками не «своей» группы. Не может переносить любые игровые предметы.

Игрок (группа игроков) в любой момент могут отказаться от услуг Военкора. Военкор обязан подчиниться. – исходные копии всего отснятого в течении игры материала, после игры должна быть переданы Организатору или ответственному лицу. При этом, по согласованию материалы могут быть

Разработанные правила являются интеллектуальной собственностью Проекта «С.Ф.Е.Р.А»

отредактированы. Авторские права фотографа (видеооператора) на отснятые исходные материалы сохраняются.

- Организатор, игротехи и **игромастера** не несут никакой ответственности за фото и видео оборудование фотографа (видеооператора) на Полигоне до, вовремя и после игры.
- запрещается использовать для фото и видео съемки мобильные телефоны. Материалы, снятые на данную технику не будут приняты Организатором, а фотограф (видеооператор) не будет допущен к следующей игре.

Раненый игрок

Раненым признается игрок:

- получивший однократное поражение (попадание) шаром/очередью шаров в любую часть тела и снаряжения (кроме своего привода) из любого допущенного до игры привода.
- получивший поражение (касание) тренировочным ножом. При этом нанеся поражение игрок может указать, что пораженный игрок «ранен».
- получивший поражения монстром (касание), если монстр указал, что игрок ранен.

В этом случае, игрок может использовать бинт согласно следующим правилам:

- обозначить ранение криком (допустимы соответствующие ролевке игрока фразы)
- обозначить ранение падением (игрок ложится на землю в месте поражения)
- в течении 3х (три) минут с момента поражения, вскрыть бинт и перевязать место попадания шара всем бинтом полностью

После этого игрок считается «перевязанным» и может продолжить игру.

Бинт может быть снят:

- на своей базе
- на базе дружественной группировки
- представителем группировки «Ученые»
- Болотным Доктором
- иным способом (если это объявлено Организатором до или во время игры)

Условия использования бинта

- является отчуждаемым игровым имуществом, вводится в игру только Организатором и игротехами
 - не подлежит обязательному сбросу при смерти игрока, и может быть изъят только при обыске (мертвого игрока «до» состояния зомби, мертвого игрока «после» состояния зомби, живого игрока вовремя пленения).
 - не может быть изъят у игрока, отыгравшего полную смерть и уже идущего в мертвяк.
 - игрок может иметь с собой неограниченное количество бинтов.
 - раненого игрока может перебинтовать другой игрок.
 - при попадании в голову бинтуется плечо.
 - раненого, но не перебинтованного игрока, может взять в плен один игрок команды противника и сделать перевязку. После этого пораженный и вовремя перебинтованный становится пленным и обе стороны действуют согласно правилам пленения.
 - операторы экзоскелета бинт не используют, но могут оказать помощь другим игрокам.
 - монстры бинт не используют и не оказывают помощь.
 - игрок не может вставать или садиться после «ранения».
 - игрок не может отползти после поражения более чем на 2 метра от места поражения.
 - игрок не может после поражения использовать любой привод или пиротехнику (в качестве исключения может взорвать только самого себя, инициировав пиротехнику непосредственно рядом с собой)
 - игрок не может повторно использовать бинт.
 - раненый и забинтованный игрок не может воспользоваться еще одним бинтом. В случае повторного поражения раненый игрок становится «убит» и далее действует правило по отыгрышу зомби.
 - если в момент перевязки в игрока попадает еще один шар/очередь шаров, игрок также считается «убит»
- Если у игрока нет бинта (или ему в течении 3х (три) минут, не будет оказана помощь), то отыгрывается смерть и переход в состояние «зомби».

Убитый игрок

«Убитым» признается игрок:

- находившийся в зоне поражения игровой пиротехники, вне укрытия.
- получивший поражения монстром (касание), если монстр не указал, что игрок ранен.
- получивший электронную смерть от аномалии или монстра
- дорезанный другими игроками после поражения

Разработанные правила являются интеллектуальной собственностью Проекта «С.Ф.Е.Р.А»

В этом случае игрок не может использовать бинт. Игрок удаляется в ближайший мертвяк, без отыгрыша «зомби», при этом выполнив все необходимые действия для обозначения «мертвого» игрока

Убитые игроки

- получившие электронную смерть от «лучевой болезни»
 - раненые и перебинтованные на момент второго поражения
 - получившие несколько поражений (касаний) тренировочным ножом.
 - игроки, которым в течении 3 (трех) минут после ранения не была сделана перевязка бинтом
- Переходят в состояние «зомби».

Состояние зомби отыгрывается следующим образом:

- игроки переходят в состояние зомби через 3 (три) минуты после поражения
- зомби передвигается в направлении ближайшего мертвяка, используя для этого дороги Полигона
- зомби передвигается исключительно шагом, подвоякая ноги
- зомби не может приседать и прятаться за укрытия
- зомби стреляет не прицельно (только «от бедра») из любого вида своего оружия.
- зомби может заряжать новые магазины (обоймы)
- зомби не может кидать гранаты и снаряжать новые магазины (обоймы) шарами и заправлять оружие газом, устанавливать мины, а также использовать тренировочный нож.
- зомби не может использовать оружие без чипа (исключения согласно правилам «Чип оружия»)
- после попадания в зомби шара (очереди шаров), зомби обязан упасть/лечь на землю (состояние «оглушен») и отлежав 10-15 секунд встать и продолжить отыгрыш.
- смерть зомби наступает только когда «оглушенный» зомби будет «дорезан» тренировочным ножом
- зомби сопровождает свое передвижение рычанием и криками «Мочи!», «Мозги!», «Мясо!» и прочее.
- зомби агрессивен и стреляет во всех находящихся в игре (в т.ч. и игроков своей команды/клана).
- если у зомби кончились патроны он может убить живого игрока касанием руки (только стоя)
- зомби не нападет на других монстров, подчиняется приказам Контролера и другим персонажам, если такое правило объявлено в ходе игры Организатором.
- в состоянии зомби не переходят игроки следующих группировок Монолит, Монстры и игрок любой группировки в экзоскелете.

Для исключения перехода убитого игрока в состояние зомби, живые игроки могут «дорезать» убитого игрока, сымитировав такое действие тренировочным ножом или подорвав убитого гранатой

Убитый и недорезанный игрок через 3 (три) минуты превращается в зомби и отыгрывает этого монстра.

Неотыгрыш зомби после смерти, считается нарушением ролевых правил, с вынесением предупреждения игроку и его Командиру, а также Игромастеру группировки. Повторные нарушения неотыгрыша игроками будут рассматриваться как систематические нарушения ролевых правил.

Обозначение «мертвого» игрока

Каждый мертвый игрок (окончательно убит, дорезан, и.т.п.) для обозначения выбытия из игры обязан произвести следующие действия:

- поднять руку вверх и громко сказать – «УБИТ!»
- надеть красную повязку на голову или шею, а в темное время суток красный мигающий фонарь.
- перевести ПДА в режим суицида и «самоликвидироваться». У игроков погибших электронно на ПДА появится соответствующая надпись (Вы погибли от)
- выложить все игровое отчуждаемое имущество или дать обыскать свой труп живым игрокам, указав все отчуждаемое имущество
- скинуть игровой Жетон Жизни (ЖЖ) или отдать другим живым игрокам **по требованию**
- следовать в ближайший мертвяк или мертвяк своей группировки (устанавливается Организатором до игры)
- в мертвяке автоматически запустится обратный отсчет до оживления

Мертвому игроку запрещается:

- общаться с живыми игрокам любой команды
- подсказывать живым игрокам любым способом
- общаться по рации с любыми игроками (кроме обозначения места и причины гибели по общему каналу)
- отвечать по рации игрокам любой команды
- мертвый игрок не имеет памяти, поэтому мертвому игроку запрещается передавать информацию о том, кто его убил любому другому игроку. При этом мертвому игроку могут сообщить о том, кто его убил после того как он оживет, если есть оставшиеся в живых свидетели его убийства

Пленный игрок

Отыгрыш пленения игрока является неотъемлемой частью игрового процесса, он вносит в игровой процесс вариативность и дополнительный ролевой компонент

Разработанные правила являются интеллектуальной собственностью Проекта «С.Ф.Е.Р.А»

- отсчет времени пленения начинается с момента пленения.
- общий срок пленения составляет не более 2х часов, кроме случая «рабства»
- пленение игроков группировки «Монстры» производится согласно правилам по данной группировке
- пленение игрока производится двумя или более игроками (далее «захватчики»), посредством одновременного касания пленного и фразой «пленен!». С этого момента игрок становится пленным. Он обязан выполнять все ролевые указания «захватчиков».
- допускается пленение раненого, но не перевязанного игрока одним «захватчиком», при условии перевязки («захватчик» обязан иметь бинт и перевязать в течении 3 минут)
- пленный может быть обезоружен, для этого «захватчики» касаются оружия пленного со словами «изъято!». С этого момента пленный не имеет право использовать указанное оружие, вплоть до момента когда оружие «вернут». Фактически, изъятое по-игровому, оружие, продолжает оставаться у плененного игрока, поскольку является личным имуществом. При этом оружие, которое «захватчики» не «изъяли» у пленного, может быть использовано пленным, **при условии выполнения правила «Чип оружия».**
- пленный может «вернуть» свое оружие (после того как был освобожден третьей силой или освобожден сам используя оружие, которое не изъяли «захватчики») убив одного из своих пленителей (команды «захватчиков»)
- у пленного может быть изъято любое игровое отчуждаемое имущество. Обыск «пленного», выполняется с его личного согласия (спрашивается у «пленного» вне игры). Если «пленный» отказывается от обыска, то он обязан отдать «захватчикам» все имеющегося у него (оружие, игровое отчуждаемое имущество, Знаки Адепта).
- пленный может быть «связан» и ему может быть поставлен «кляп». Все эти действия выполняются условно и указываются словами. При этом игрок без «кляпа» может говорить и звать на помощь, а игрок с несвязанными ногами может убежать от «захватчиков»
- пленному могут быть заданы вопросы и он имеет право отвечать на них как угодно (правда/ложь). Также «пленному» могут быть заданы «Три вопроса» на которые он не имеет право отвечать ложью. Перед каждым таким вопросом захватчики обязаны указать пленному, что это один из «Трех вопросов». Правило «Трех вопросов» не распространяется на Адептов Монолита, т.е. действующие Адепты Монолита (имеют с собой тайный знак), могут лгать. Захватчики имеют право проверить пленного на наличие знаков Адепта (Знаком Адепта считается нанесенный на тело рисованный или печатный символ/цифра/буква/надпись, предмет и прочее).
- захватчики имеют право использовать пленного на хозяйственных работах для своей группировки в течении всего времени плена.
- пленный может быть продан, передан, подарен любому игроку любой группировки.
- пленный может быть освобожден третьей силой. Для этого необходимо коснуться пленного со словами "свободен!". При этом, если у игрока условно связаны руки/ноги, всунут кляп, необходимо касанием руки (тренировочного ножа) обозначить освобождение от веревок, кляпа и т.п. Если пленного игрока освобождают игроки не дружественной группировки, то он по –прежнему может считаться пленным. При этом время мертвяка не обнуляется, а продолжается до окончания 2х часов, если это не «рабство»
- пленный имеет право совершить самоубийство или побег, если это позволяет игровая ситуация и наличие оружия не найденного при обыске, **при условии выполнения правила «Чип оружия».**
- пленного допускается ранить согласно правилам ранения, а также применять «пытки» и «наносить увечья». При этом производится ролевой отыгрыш обеими сторонами.
- по окончании времени пленения, «пленный» умирает, если он не освобожден до окончания этого времени. При этом состояние зомби не отыгрывается.

Запрещено:

- связывать пленного веревками, скотчем и прочими способами

Особые условия:

Игроки, которые в игровое время и на игровой территории, условились на мирный контакт, нижеуказанным порядком, не имеют право пленить друг друга. Также как и убивать друг друга любым доступным способом.

Рабство

Рабство, увеличивает время пленения игрока на 1 час (итого общее время пленения не более 3 часов).

Рабство начинает действовать, когда игрок в статусе «пленен» доставлен на локацию «Черный Рынок» и передан (продан/подарен/обменен и т.д.) Игротехническому **Персонажу** данной локации.

На рабство распространяются все правила пленения.

Перемирие

Порядок заключения перемирия:

Запрос: "Подходи, пообщаемся!"

Ответ: "Ок!" («Хорошо!», «Договорились!») и прочие однозначно трактуемые утвердительные ответы).

Если вторая (отвечающая) сторона не дала ответ или не согласилась с запросом, то перемирие не считается заключенным и боевые действия могут быть возобновлены. При этом игроки обеих команд, принадлежащих к членам группировок указанных игроков и находящихся в непосредственной близости от места перемирия (в т.ч. и скрытно), обязаны соблюдать перемирие по отношению к игрокам, заключившим перемирие. Любые агрессивные действия или обман, с обеих сторон, в данном случае, будут являться нарушением ролевых Правил.

Игроки, которые в игровое время и на игровой территории, условились на мирный контакт, нижеуказанным порядком, не имеют права пленить и убивать друг друга любым доступным способом.

Экзоскелет (экза)

Экзоскелет (экза) является самодельным игровым костюмом. Обязательным условием использования экзы, является аутентичность костюма, максимально возможное соответствие его компьютерным прототипам в основополагающей игре.

Обязательные компоненты:

- бронежилет (Защита груди, спины и боков)
- защита паха и ягодиц
- наколенники (Защита коленей)
- маска или полумаска (Защита лица и глаз)
- имитация сервоприводов (трубки, механизмы)
- электронная батарея (батарея) Закреплена в районе поясницы экзы

Батарея – устройство, представляющее собой параллелепипед из металла, снабженный датчиком удара, сигнальной лампой, звуковым сигналом и переключателем «сброс», а также «техническую кнопку»

Дополнительные компоненты (по желанию игрока):

- налокотники (Защита локтей)
- перчатки (Защита рук)
- шлем (Защита лица и головы в целом)
- иные компоненты, не противоречащие аутентичности, правилам и требованиям Организатора

Допуск к игре операторов экзы.

К игре в экзе допускаются игроки группировок, которым, согласно Ролевым правилам, разрешено ношение экзы. Количество игроков, имеющих возможность использовать экзу, для каждой группировки ограничено Организатором и Правилами. Смена оператора экзы производится не более 1 (одного) раза за игру. ЭКЗА, является полуйгротехническим персонажем, и поэтому соблюдение правил игроком, одетым в ЭКЗУ является важным элементом игры. Допуск к игре в ЭКЗЕ дает Командир группировки данного игрока. При этом Организатор вправе:

- не допустить к игре в ЭКЗЕ игрока, неоднократно и систематически нарушавшего Ролевые правила Проекта и Правила ТБ Проекта
- не допустить к игре костюм не соответствующий по обязательным компонентам
- не допустить к игре костюм без батареи или с неисправной батареей
- рекомендовать Командиру Группировки кандидатуры из состава данной группировки
- обязать Команду получить возможность использовать экзу только через квестовое задание при первом вхождении экзы в состав этой группировки.

Правила отыгрыша экзы:

- экза всегда передвигается шагом, любой бег запрещен
- экза не может лечь на землю
- экза может вставать на колено/колени (кроме случаев, указанных в настоящих разделах правил)
- экза может использовать любое игровое оружие допущенное Правилами Проекта.
- экза не может закрывать батарею (т.е.: специальное закрытие батареи частями костюма, вооружением, другими игроками, естественными (дерево, камни) и искусственными (стены строений, укреплений) укрытиями запрещено.
- Замена своей батареи экзы (включение «перезагрузки») производится только другими игроками, но никогда самим игроком этой экзы.
- экза не может быть зомбирована, соответственно, не может быть подконтрольна.
- экза не может быть Адептом Монолита
- экзе не требуется физически снимать игровой костюм при посещении локаций «Бар», «Янтарь» и "Черный

Разработанные правила являются интеллектуальной собственностью Проекта «С.Ф.Е.Р.А»

Рынок", при этом костюм считается снят, а поражение операторов экзы приравнивается к остальным игрокам, если на это указала нанятая охрана данной локации при обыске и допуске на локацию. При отсутствии на локации нанятой охраны или если охрана забыла указать, что "экза снята/изъята", все преимущества экзоскелета на локации сохраняются

Выведение экзы из строя производится поэтапно:

«Сбой системы» экзы

«Обесточивание» экзы

«Смерть» экзы

«Сбой системы» экзы наступает когда:

- граната или ТАГ взрывается в радиусе от 0 до 2 метров от ЭКЗЫ (прямое попадание в ЭКЗУ невзорвавшейся в этот момент гранаты, за повреждение не засчитывается) В указанных случаях ЭКЗА стоя на месте, осуществляет «явные и видимые зацикленные пошатывания» и «хаотичные движения корпусом», имитируя "сбой системы" в течении 10-15 секунд (оператор ЭКЗЫ считает про себя в формате: 101, 102, 103..и.т.д). Если за это время ЭКЗА не была «добита» (граната или второй таг в тот же радиус или «Обесточивание»), то ЭКЗА продолжает боевые действия.

«Обесточивание» экзы наступает когда:

- в Батарее попадает шар/очередь шаров/шары из привода или гранаты и срабатывает звуковой сигнал и/или зажигается сигнальная лампа
- ТАГ попадает в корпус ЭКЗЫ (при этом неважно взорвался ТАГ или нет)
- вторая граната (ТАГ) взрывается в радиусе от 0 до 2 метров от ЭКЗЫ (во время «СБОЯ СИСТЕМЫ» п.1.6.5.1)

В указанных случаях ЭКЗА:

- становится на колено/колени
- не может двигаться
- не может использовать любое оружие
- не имеет возможность использовать рацию
- экза может общаться голосом
- экза не может самостоятельно перезапустить систему (только игрок команды ЭКЗЫ или союзной группировки). Для запуска экзы после «Обесточивания» необходимо «перезапустить систему» с помощью выключателя на батарее. Обесточенную экзу можно «перенести». Для этого 4 игрока одновременно кладут одну из своих рук на плечи экзе (т.е плеча(ей) экзы постоянно касаются 4 руки разных игроков) и передвигаются в необходимом направлении шагом. При этом игроки, задействованные в «переноске» не могут одновременно «нести ЭКЗУ» и использовать оружие (стрелять по целям). Вся стрельба «несущими игроками» производится только при остановке движения экзы. Также перенести экзу может другая экза (союзной группировки или группировки противника). Допрос экзы производится согласно общим правилам допроса пленного. Удар тренировочным ножом по батарее, как поражение (Обесточивание) не засчитывается.

«Смерть» экзы

Смерть экзы наступает при подрыве гранатой или тагом обесточенной экзы. Экза вправе самостоятельно принять решение о своей игровой смерти: в случае если экзу "обесточили", а игровой процесс не получил продолжения в течении 15-20 минут (например, обесточенная экза оставлена на месте боя, игроков, способных заменить «батареею»/перезапустить систему» ЭКЗЫ нет). На экзу распространяются все общие правила электронной гибели (радиация, аномалии, выброс и.т.п), при этом состояние зомби не отыгрывается.

Экза и монстры

- неэлектронные монстры равны по силе экзе. экза и неэлектронный монстр не могут убить друг друга в рукопашной схватке, но могут блокировать передвижение друг друга.
- электронные монстры, воздействуют на экзу на общих основаниях. При этом контролер не может подчинить экзу и «выжигает» экзе мозги. Экза умирает (состояние зомби не отыгрывается)

Электронные защитные костюмы для экзы.

- экза, как и другие игроки может улучшать свою защиту путем «прокачки» электронных костюмов. При этом у экзы на старте игры может иметься базовый набор защит, определяемый Организатором (сохраняется принцип равенства стартовых костюмов у экзы всех группировок. Кроме исключений, определяемых Организаторами).

Дополнения

- если оператор экзы не увидел взрыв гранаты, но понимает, что это было рядом, корректным считается отыгрыш «Сбой системы» экзы
- считается некорректным и бессмысленным расстрел экзы из приводов, если нет возможности попасть в банку (стрельба в лицо, грудь и пр. так как урон экзе этими действиями нанести нельзя)
- как полуигротехнический персонаж экза имеет право в спорной ситуации отыграть сюжет назад по

договоренности с противодействующей стороной.

- как полуигротехнический персонаж экза имеет в споре с игроками последнее слово. При этом конфликтные ситуации, в которых игроки не согласились с решением экза, но приняли его во время игры, разбираются только после завершения игры. Данные правила являются обязательными к исполнению в течении всего игрового времени.

Наличие распечатанных игровых правил во время игры для каждого оператора экза, является обязательным.

Снайпер

Настоящими правилами устанавливается понятие снайпер, как один из видов игрока (игрок с особыми условиями, аналогично экзоскелету). Допуск до игры снайпером осуществляется согласно «Общим правилам». Снайпер – игрок, использующий в качестве оружия страйкбольные копии (привода) снайперского оружия существующих моделей. Снайперское оружие должно иметь возможность вести огонь только одиночными выстрелами (на приводе нет возможности перевода ведения огня в автоматический режим). Снайперское оружие должно быть снабжено оптическими прицельными приспособлениями. Скорость выхода шара снайперского оружия ограничивается соответствующим разделом правил. Снайперское оружие снабжается «вспышкой» на общих основаниях.

Адепты Монолита

Адепты Монолита, это игроки, любых группировок (кроме группировки Монстры и игровых персонажей), обращенные членами группировки Монолит «в свою веру» игровым способом. Т.е. над ними совершен соответствующий ролевой обряд. При этом Адепт Монолита не становится членом группировки Монолит. Адепт Монолита обязан выполнять указания членов группировки «Монолит», стремясь выполнять поставленные задачи не раскрывая себя. По окончании обряда, группировка «Монолит», обязана особым образом (заранее оговоренным и одинаковым для всех Адептов Монолита на данной игре) отметить посвященного в Адепты. Это может быть метка на теле, одежде, предмет, знак и т.д. Знак Адепта не может меняться до конца игры. На следующей игре сезона, знак может быть изменен.

- Адепт Монолита может быть пленен на общих основаниях. При этом Адепт освобождается от правила ТРЕХ ВОПРОСОВ и может отвечать на них неправду.

- игровая смерть Адепта Монолита как для всех игроков.

- после игровой смерти Адепт Монолита уходит в мертвяк.

- если до смерти игрока в статусе Адепт Монолита его адепство не раскрыто, то после оживления, он может вновь быть Адептом Монолита.

- после "раскрытия" (обнаружен знак) Адепт Монолита может быть убит, с этого момента он перестает быть таковым и после оживления становится обычным игроком.

- знаки Адепта Монолита должны быть изъяты/уничтожены.

- каждый игрок может становиться на игре Адептом Монолита неограниченное число раз.

- Адепты Монолита не переходят из одной игры сезона в другую, даже если остаются в живых и не раскрытыми на конец текущей игры.

Отчуждаемое имущество

Отчуждаемое имущество это предметы, которые получены участниками в ходе игрового процесса и могут быть изъяты также в ходе игрового процесса. Игроки обязаны сбросить отчуждаемое игровое имущество на месте «смерти» или, во избежание утери игрового имущества, на ближайшей дороге, по пути следования в мертвяк.

Список отчуждаемого имущества

1. Игровые деньги
2. Приспособления для переноса артефактов (здесь и далее «контейнеры для артефактов»)
3. Артефакты
4. Продукты питания и напитки, с игровых локаций
5. Игровые грузы
6. Флаги группировок
7. Бинт (отчуждаемое, но не сбрасываемое игровое имущество)
8. Чип оружия (отчуждаемое, но не сбрасываемое игровое имущество)
9. Игровая электроника, указанная Организатором, как изымаемая (например, «чип монстробоя»)
10. Привода, предоставленные Проектом и указанные, как отчуждаемые («монстробой»)
11. Квестовые предметы (если Организатором не указано, что они не являются отчуждаемыми)
12. Прочие предметы, указанные Организатором как отчуждаемые

Разработанные правила являются интеллектуальной собственностью Проекта «С.Ф.Е.Р.А»

Игротехи и Организатор, а также другие уполномоченные лица, могут в любой момент игры, произвести проверку игроков, идущих в «мертвяк» на предмет наличия «несброшенного» отчуждаемого имущества.

Неотчуждаемое имущество

Неотчуждаемое имущество запрещено изымать у участников игрового процесса. При этом, Организатор и Игротехи имеют право изымать у игроков предметы, запрещенные к использованию на игровой территории. Указанные предметы могут быть изъяты до конца игры.

Список неотчуждаемого имущества

1. Личные вещи
2. Привода всех типов и их части (кроме, предоставленных Проектом, указанные как отчуждаемые)
3. Страйкбольная пиротехника, газ и страйкбольные шары
4. Игровой паспорт (в том числе «карточка лояльности»)
5. Игровая электроника (ПДА и «вспышка»)
6. Сейф локации (также, запрещен к любому перемещению)
7. Трофейные ЖЖ (жетоны жизни), которые изъяты, куплены или получены иным способом во время игры
8. Сейф группировки (но не его содержимое)
9. Прочее игровое имущество, указанное Организатором как неотчуждаемое.

Игротехнические локации

Игротехнические локации, это заблаговременно определенные Организатором территории, обычно, расположенные в строениях. Служат для игротехнических целей.

Бар «100 рентген»

Один из главных информационных центров Зоны. Здесь можно купить, продать, обменять, занять, получить работу или оплату за нее. А можно просто перекусить или выпить пива, если толщина кошелька позволяет. Это условно нейтральная локация, на которой могут находиться представители практически всех группировок. Охрана Бара, нейтральна ко всем посетителям, до момента нарушения порядка и угрозе жизни посетителям Бара, охране Бара или Бармену. Вход в Бар осуществляется только после обыска (осуществляется изъятием привода – сдается на хранение, а также изъятием пистолета и «холодного оружия» «касанием» с фразой «изъято»). Игрокам может отказано во входе в связи с переполненностью Бара, распоряжение Бармена или низким рангом игрока.

- охрана Бара отмечается нарукавными повязками.
- не штурмуется (не подрывается дверь «двумя гранатами»)
- не может быть захвачен
- не атакуется монстрами
- максимальное количество игроков в Баре на момент Выброса может быть ограничено
- запрещена любая стрельба из входа в Бар (проем наружной двери БАРА) наружу и снаружи в Бар. Также запрещен вброс и выброс любой пиротехники из Бара и в Бар.

Технические помещения Бара доступны только Бармену и его помощникам

НИИ Янтарь

Закрытая территория ученых и их основная база.

Расположение: район о.Янтарь

Является постоянно действующим центром сбора и анализа поступающей информации, полученной в ходе экспедиций и экспериментов в Зоне. Сюда же поступают все образцы флоры и фауны, артефакты. Ученые обладают самыми передовыми знаниями в различных областях, связанных с Зоной. Здесь изготавливаются и продаются множество защитных костюмов, контейнеры для сбора артефактов и многое другое.

База Янтарь, обладает множеством современного оборудования для решения практически любых прикладных задач. При этом, слабая полевая подготовка Ученых для работы в реалиях Зоны не позволяла бы проводить большую часть экспедиций, если бы не сотрудничество Ученых со сталкерами. Янтарь может охраняться Военными

Может осуществляться пропускной режим.

НИИ Янтарь

- не штурмуется (не подрывается дверь «двумя гранатами»)
- может быть захвачен
- запрещена любая стрельба из входа (проем наружной двери) наружу, и снаружи внутрь.
- запрещен вброс и выброс любой пиротехники внутрь и изнутри.
- во внутренних помещениях запрещено любое использование пиротехники, дымов и страйкбольных приводов (кроме пистолетов в режиме одиночного огня).

Также, помимо основной локации, у НИИ Янтарь может быть задействован Экспедиционный Лагерь Янтаря

Разработанные правила являются интеллектуальной собственностью Проекта «С.Ф.Е.Р.А»

– мобильная, легковозводимая конструкция, обладающая защитными свойствами и работающая на территории Зоны.

- к ЭЛ Янтарь применяются все правила и ограничения, как и для НИИ Янтарь.

Черный рынок

Создана бандитскими группировками, но в настоящий момент не управляется ими и не подчиняется им.

Локация: Дикая Территория.

Назначение:

- торговля редкими, запрещенными или бывшими в употреблении товарами.
- игорный бизнес
- выдача кредитов
- рабство
- арена
- обезличивание денег для перевода их в следующую игру
- обличивание денег, сданных на прошлой игре
- место для проведения любых сделок

На Черный Рынок распространяются все правила бункера группировок.

Управляющий Черным Рынком (игротех) может быть убит на общих основаниях.

Бункер Торговца

Локация находящаяся в Предзоне (до КПП Военных и Периметра). Небольшой ассортимент самого ходового снаряжения. Кое-что можно приобрести в долг. Сравнительно высокие цены на выкуп артефактов. Постоянным покупателям возможны специальные условия, а зарекомендовавшим себя сталкерам – высокооплачиваемые задания.

Игротехнические персонажи

Игротехнические персонажи необходимы игрокам:

- как источники информации
- как возможности получить задания/квесты
- как союзники для проведения совместных действий

Список возможных игротехнических персонажей может меняться в зависимости от установок Организатора на каждую конкретную игру. Игротехнические персонажи имеют с собой имущество необходимое для организации игрового процесса. Это имущество не может быть изъято без согласования с данным персонажем. Организатор оставляет за собой право введения новых не указанных в настоящих правилах персонажей во время игры.

Торговец (и его заместитель)

Нейтральный персонаж

Основная локация: Предзона. Деревня Одиночек.

Ведет торговлю с практически всеми группировками. **Имеет сложные экономикополитические взаимоотношения с Военными.**

- выдает задания/квесты.
- может выдать игровое, электронное оборудование и деньги в кредит.
- убиваем вне своей локации. Время оживления 10 мин. Не узнает своего убийцу после смерти.
- может быть взят в плен. В случае пленения, остается на месте, при этом торговля и выдача/оплата квестов/заданий приостанавливается на время пленения (по умолчанию 1 час). После окончания времени пленения не умирает, а считается освободившимся от плена.
- Торговца нельзя пленить представителями одной и той же группировки 2 и более раз подряд.

Лесник

Нейтральный персонаж.

Основная локация: Рыжий лес. Находится в Зоне еще со времен Первой Катастрофы, когда работал в Леспромхозе. Отказался выезжать за пределы Зоны Отчуждения, остался на поселении. Лесник по-прежнему исполняет свои обязанности, даже с учетом изменившейся Зоны: осматривает лес, помечает деревья к вырубке, следит за перемещением Монстров в Зоне. За границы Периметра Зоны Лесник никогда не выходит. Аномалии таинственным образом обходит, а радиацию выводит вытяжками из трав.

- может разводить игротехнические костры.
- Монстры не трогают Лесника. И это может оказаться полезным тем, кто попросит помощи у Лесника. Правда, с Лесником тяжело договориться, его потребности минимальны. С собой берет не больше двух сталкеров.
- не любит Военных и их союзников, но при этом остается в нейтралитете к ним.
- с Монолитом старается не встречаться

Разработанные правила являются интеллектуальной собственностью Проекта «С.Ф.Е.Р.А»

- не может быть пленен.
- убиваем, оживление 10 минут. Узнает своего убийцу после смерти.

Болотный Доктор

Наиболее положительный нейтральный персонаж, обладает даром исцелять любое живое существо.

Основная локация: как таковой нет, постоянно в пути. Хотя, говорят, есть где-то на болотах домик с мягкой мебелью и мощным хирургическим комплексом. Болотный Доктор не ставит различий, кто перед ним сталкер или монстр. Поэтому монстры его не трогают, а прирученные Монстры помогают. За свою помощь может попросить любой оплаты, на взгляд несоразмерно большой или ничтожно малой, ибо для него система ценностей несколько иная, в отличии от обычного сталкера. При этом отказывать Доктору в оплате его помощи не принято. Зона не простит.

- может разводить игротехнические костры.
- может быть пленен (по умолчанию время пленения 1 час).
- при пленении не оказывает помощь всем игрокам, но может управлять монстрами, находящимися в его подчинении.
- может быть убит. Оживление составляет 10 минут. Узнает своего убийцу после воскрешения.
- на месте смерти оставляет ценное имущество.

Бармен (и его заместители)

Нейтральный персонаж.

Основная локация: Бар.

Занимается торговлей с посетителями Бара.

- выдает задания/квесты.
- может выдать игровое, электронное оборудование и деньги в кредит.
- убиваем. Время оживления по умолчанию 10 минут. Не узнает своего убийцу после смерти.
- Бармен может быть пленен вне территории Бара. Время плена 1 час. После окончания времени пленения не умирает, а считается освободившимся от плена.
- Бармена нельзя пленить представителями одной и той же группировки 2 и более раз подряд.

Проводник

Когда-то извечный помощник Сидоровича, сталкер Шустрый, а ныне ушедший на вольные хлеба Проводник.

Основная локация: Бар, Деревня Одиночек.

Выплачивает щедрые взятки Военным, за что имеет возможность беспрепятственно пересекать Кордон. Владеет данными по Тайным Тропам Зоны, благодаря чему передвигается по ней наикратчайшими путями.

- может выступить как проводник практически в любую точку Зоны, не за бесплатно, конечно. Да и берет с собой он не больше двух клиентов.
- может быть убит. Время оживления 10 минут. Не узнает своего убийцу после смерти.
- может быть взят в плен. Время пленения 1 час
- может разжигать игротехнические костры

Черный Сталкер

Дима «РЭД» Шухов.

Основная локация: нет

Он был отчаянным, смелым и удачливым человеком. Рэд собрал вокруг себя команду таких же сталкеров, как он. Вместе они (хоть и с большими потерями) дошли до ЧАЭС. Там группа «застряла», не зная, что делать дальше. Тогда Рэд произнёс фразу: «Безвыходных ситуаций не бывает в принципе». Его друзья в отчаянии и ярости забетонировали Рэда остатками цемента, оставшегося после строительства Саркофага, у самого фундамента четвёртого энергоблока, со словами: «Что ж, умник, найди выход!». Судя по всему, захороненный слишком близко к Монолиту, Шухов нашёл выход и воскрес бестелесным тёмным призраком, наводящим ужас на сталкеров. Чёрный Сталкер получил своё имя не зря — он действительно чернильно-чёрный, полностью, начиная от тела и одежды, заканчивая оружием. Мало кто видел Чёрного Сталкера вживую, однако среди ветеранов встречаются те, кто встречал его не раз. Сталкеры свято верят в призрак Рэда Шухова и его возможности: он способен помочь оказавшемуся в смертельной опасности сталкеру, предупредить его об опасности, а также наказать сталкера или мародёра за несоблюдение неписанных правил Зоны. Хотя он далеко не всегда карает негодяев и спасает честных людей, к его имени часто взывают сталкеры для защиты. Поэтому зачастую одна лишь возможность быть наказанным Чёрным Сталкером заставляет многих быть осторожнее и проявлять большую рассудительность.

- в Зоне в основном появляется в темное время суток.
- не может быть убит.
- не может быть пленен.
- сам может убить любого игрока

- может разводить игротехнические костры
- может быть носителем важной информации

Игротехнические костры

Игротехнические костры (далее «костер») являются частью игротехнического процесса. Разжигаются только определенными игротехническими персонажами

Костры служат для создания временной игровой «зоны безопасности».

Размер зоны действия костра составляет радиус 10 метров от центра костра.

Костры всегда разжигаются вне территорий игротехнических локаций и баз. Возле костра всегда есть игротехнический персонаж. Игроки могут на месте уточнить, является ли костер игротехническим.

Запрещено (в зоне действия костра)

- стрельба из любого страйкбольного оружия и страйкбольной пиротехники
- стрельба в сторону костра и от костра
- применение тренировочного ножа
- пленение и освобождение пленного
- нахождение возле костра в состоянии зомби и убит

Монстры не атакуют игроков в зоне действия костра (ни физически, ни электронно)

Потушить костер имеет право только игротехнический персонаж. Потушенный костер автоматически перестает иметь зону безопасности со всеми вытекающими последствиями.

Костры, разжигаемые на территории баз группировок к игротехническим не относятся. Игротехнические персонажи, которые могут разводить костры, указаны в соответствующих разделах правил.

Монстры (мутанты)

Монстры это, в некотором роде, «фауна» Зоны. После Первой Катастрофы, в результате радиации мутации подверглись домашние и дикие животные. После Второй катастрофы, появились еще более страшные мутации. И здесь явно не обошлось без «руки человека». В результате экспериментов человека, Монстры до сих пор являются сдерживающим фактором свободного изучения Зоны. При этом Ученые всегда с большим интересом изучают и каталогизируют «фауну». Монстры не являются группировкой, поскольку не объединены в единую группу, зачастую конкурируют друг с другом за территорию и добычу. В большинстве случаев действуют в одиночку. Практически все Монстры являются хищниками и представляют угрозу для человека.

Локация: Зона. Не могут находиться вне Зоны (например, Предзоне) дольше определенного времени

Основная цель: поиск и убийство добычи с целью пропитания

Дополнительные цели: некоторые Монстры убивают с целью развлечения, а некоторые не нападают, если их территория не нарушена.

Ограничения:

- Монстры не могут совершать любые разумные действия для своих целей (приставлять лестницы, лазать по деревьям). Открывать незапертые двери на локации могут только Полтергейст (проникает только он сам) или Подконтрольный Зомби (проникают все контактные Монстры)
- Монстры не заходят на базы группировок, если дверь в них заперта или закрыта (кроме Полтергейста, который при этом не может открывать дверь другим Монстрам). Подчиненный Контролеру Зомби может открыть незапертую дверь бункеров группировок для проникновения контактных Монстров
- Монстры не заходят на игротехнические локации (Янтарь, Бар)
- Монстры не нападают на членов группировки Монолит, если при зрительном контакте, монолитовцы не шумят, не используют любое огнестрельное оружие, любую пиротехнику, сами не атакуют монстров и не вторгаются на их территорию.
- Монстры не атакуют Лесника и двух его спутников. При большом количестве спутников Лесника, Монстры атакуют любого из спутников Лесника по своему усмотрению.
- Монстры не атакуют Болотного Доктора. Он лечит их и старается максимально сохранять им жизнь.
- Монстры не атакуют в радиусе 10 метров от игротехнического костра.
- Монстры не атакуют обладателей какого-либо специального предмета или устройства, которое включено в сценарий конкретной игры (устанавливается Организатором до и во время игры)

Особые возможности:

- Монстры не подвержены воздействию радиации
- Монстры в большинстве случаев избегают попадания в аномалии
- Монстры могут быть пленены только с помощью специальной Сети
- Монстры могут не убивать, а только «калечить» игроков (контактные монстры), указывая голосом, какую часть тела игрока они «ломают» или «едят». При этом игрок покалеченный монстрами считается раненым,

Разработанные правила являются интеллектуальной собственностью Проекта «С.Ф.Е.Р.А»

обязан нанести на пораженные части бинт (в течении 3х минут) и обязан отыграть поражение (например, если рука «откушена», то ей нельзя пользоваться, если язык оторван, то нельзя разговаривать и.т.д.) вплоть до «смерти» или до получения медицинской помощи (Ученые или Болотный Доктор). При отсутствии перевязки игрок погибает.

Правила отыгрыша Монстров

В группировку Монстры могут быть зачислены любые желающие.

- кандидатура игрока, на отыгрыш Монстра, должна быть согласована с ответственным игротехом
- дресс-код Монстров должен соответствовать требованиям Организаторов и игротеха группы Монстров
- отыгрыш Монстра может быть предложен Организаторами и игротехами, игрокам, отбывающим мертвяк.

При этом отыгрыш производится игроками добровольно. Игроки, согласившиеся на отыгрыш, выполняют все предписания игротехов (снимают ПДА, снимают снаряжение и привода, одевают маски и/или части костюмов, и.т.д и т.п.). При этом у игрока в обязательном порядке остается: рация, красная повязка, фонарь, красный фонарь.

Все правила Техник Безопасности на Полигоне во время игры распространяются на Монстров аналогично другим игрокам. При этом защитные очки могут быть заменены на игровую маску с соответствующими защитными свойствами.

Все Монстры за исключением Контролера, Бюрера, Химеры и Полтергейста обозначают свое передвижение и атаку звуком (рычание).

Намеренная, не предписанная данными правилами, стрельба в Монстров категорически запрещена. При этом, именно Монстр определяет, были ли по нему попадания в нарушении данных Правил. Запрещена стрельба по Монстрам ТАГами с расстояния менее 5 метров, применяется правило «убийство голосом» - после «смерти», Монстр должен отойти от места гибели на 50 метров и продолжить поиски «жертвы» в другом направлении

- Монстр не может атаковать ту же цель в течении получаса

- некоторых Монстров можно отпугнуть гранатой. Монстр сам решает попал ли граната в радиус поражения/оглушения Монстра или нет. Споры с Монстром на эту тему запрещены.

Монстры с электронным отыгрышем:

Эти Монстры снабжены электронными средствами влияния на ПДА игроков. Такие Монстры не вступают в физический контакт с игроками и «ранят/убивают» только электронно. По монстрам этой группы допускается стрельба из приводов всех типов, только по Контролеру. По остальным монстрам стрельба только из монстробоя. Монстры этой группы отыгрываются опытными игроками Проекта.

К группе Монстров с электронным отыгрышем относятся: Бюрер, Контролер, Пси-собака, Химера, Полтергейст.

Бюрер Относится к телекинетикам. Поражает «гравитационным ударом», воздействуя на ПДА игроков. В светлое время суток обитает, в основном, в заброшенных постройках. В темное время суток может передвигаться в различные части Зоны. При отсутствии опасности со стороны игрока может и не атаковать. В процессе игры обозначается длинным плащом с капюшоном (цвет олива). Момент гравитационного удара отыгрывается вскидыванием прямой руки одновременным приведением в действие электронного устройства.

Отпугивание:

- частично- яркий свет

Оглушение:

- первое попадание в любую часть тела шаром/очередью шаров монстробоем. Бюрер ложится на землю и не действует 10-15 секунд.

Способ убийства:

- дорезание (касание) тренировочным ножом любой части тела, после оглушения. При этом Бюрер не атакует игроков до окончания времени оглушения.

- второе попадание монстробоем

Пленение:

- специальной сетью после оглушения

Ограничения:

- Бюрер не может подходить к базам группировок и/или игротехническим локациям на расстояние ближе 50 метров.

- попадание гранатой, ТАГом не засчитывается, поскольку Бюрер отклоняет траекторию движения пиротехники

Контролер Пси-монстр (псионик). Поражает «пси-ударом», воздействуя на ПДА игроков. Обладает способностью подчинения себе через «выжигание мозгов», т.е. доведения сталкера до состояния Зомби. Физически слаб, передвигается только шагом, легко убиваем, поэтому использует тактику защиты себя

Разработанные правила являются интеллектуальной собственностью Проекта «С.Ф.Е.Р.А»

подчиненными Зомби и подчиненными Монстрами. Может «подчинить» в совокупности не более 5 Зомби, не более 2 Снорков, не более 1 Кровососа. Подчинение зомби Контролер делает голосом, подзывая к себе. При этом Зомби не стреляют в Контролера, ни при каких обстоятельствах. Для управления Зомби, отыгрывающий Контролера игрок, потребует от игроков перейти на своих рациях на канал связи с Контролером (определяется Контролером на месте)

Отпугивание:

- убийство большей части «свиты» Контролера делает его уязвимым, следовательно «отпугивает».

Оглушение:

- первое попадание в любую часть тела шаром/очередью шаров любым приводом, после этого Контролер падает на землю (ложится) на 10-15 секунд и не может атаковать игроков.

- попадание гранатой (или ТАГом) в радиусе 2-5 метров от Контролера. После этого Контролер падает на землю (ложится) на 10-15 секунд и не может атаковать игроков.

Способ убийства:

- дорезание (касание) тренировочным ножом любой части тела, после оглушения. При этом Контролер не атакует игроков до окончания времени оглушения.

- попадание гранатой (или ТАГом) в радиусе 0-2 метров от Контролера

- попадание в любую часть тела шаром/очередью шаров монстробоем

Пленение:

- пленение Контролера возможно только после оглушения, с помощью специальной сети

Ограничения и возможности:

- Контролер не может подходить к базам группировок и/или локациям на расстояние ближе 50 метров

- Контролер может «заставить» подчиненного Зомби открыть незапертую дверь базы, для проникновения «контактных» монстров

Пси-собака Пси-монстр (псионик). Влияет в целом также, как и Контролер, но в гораздо меньшей степени. Передвигается с очень высокой скоростью, не давая шансов прицелиться.

Отпугивание:

- попадание гранатой в радиусе 0-5 метров

- попадание подствольной гранатой в радиусе 0-5 метров

Оглушение:

- попадание в любую часть тела шаром/очередью шаров Монстробоем. При этом Пси-собака не атакует игроков до окончания времени оглушения (10-15 секунд)

Способ убийства:

- дорезание (касание) тренировочным ножом любой части тела, после оглушения.

Пленение:

- пленение Пси-собаки возможно после оглушения, с помощью специальной Сети.

Химера Самый опасный Монстр Зоны. Единственный Монстр, кто может убивать ради удовольствия, а не ради пропитания. Химера практически неуязвима. Охотится в основном, в темное время суток, и только по дорогам Зоны.

Отпугивание:

- способ неизвестен

Оглушение:

- способ неизвестен

Способ убийства:

- способ неизвестен

Пленение:

- способ неизвестен

Полтергейст Порождение Зоны, результат секретных экспериментов.

- бессмертен и бестелесен (до указания Организаторов)

- может идентифицироваться на ПДА игроков

- не использует никакого оружия, не имеет прямого физического контакта с игроками (только через доступные игровые предметы)

- влияет на игроков психологически в виде слуховых (шепот, крик) и зрительных (перемещение предметов, зависание их в воздухе, взаимодействие предметов с игроками) «галлюцинаций»

- Полтергейста можно «разозлить» действиями и шумом, после этого он может начать «кидаться» предметами и «буйнить»

- может проходить сквозь закрытые, но не запертые двери любых бункеров (в том числе и игротехнические Янтарь и Бар). При этом не может впускать вместе с собой любых Монстров и других игроков.

Отпугивание:

- способ неизвестен.

Разработанные правила являются интеллектуальной собственностью Проекта «С.Ф.Е.Р.А»

Оглушение:

- способ неизвестен. Попытки использовать монстробой ни к чему не привели

Способ убийства:

- способ неизвестен

Пленение:

- способ неизвестен

Монстры с контактным отыгрышем:

Эти Монстры вступают в физический контакт с игроком. То есть для «убийства/ранения» должны коснуться игрока, а после этого по ролевому отыграть «пожирание» игрока. По этой группе Монстров стрельба из любого вида страйкбольного оружия кроме Монстробоя категорически запрещена (кроме зомби)

К группе Монстров с ролевым отыгрышем относятся: Снорк, Кровосос, Зомби

Снорк Беспощадный и безрассудный Монстр, особенно опасен при внезапном нападении и нападении группой (не более 3х одновременно). Хотя услышать типичное «ухание» способен даже начинающий сталкер, шансов выжить против группы снорков немного. Снорк убивает касанием руки, любой части тела сталкера. Но при наличии монстробоя и слаженных действий сталкеров, шансы уравниваются.

Отпугивание:

- нет

Оглушение:

- первое попадание в любую часть тела шаром/очередью шаров монстробоем. При этом СНОРК в течении 10-15 секунд не атакует игроков.

- попадание гранатой (или ТАГом) в радиусе 2-5 метров от Снорка. При этом СНОРК в течении 10-15 секунд не атакует игроков.

Способ убийства:

- второе попадание в любую часть тела шаром/очередью шаров монстробоем

- попадание гранатой (или ТАГом) в радиусе 0-2 метров от Снорка

- дорезание (касание) тренировочным ножом любой части тела, после оглушения.

Пленение:

- пленение Снорка возможно после оглушения, с помощью специальной Сети.

Кровосос Монстр, способный заставить паниковать даже опытного сталкера. Охотится, в основном, в одиночку. Охраняет свою территорию от сталкеров и других Кровососов. Выслеживает свою жертву, выматывает ее, а потом быстро убивает. Не смотря на крайне не привлекательный вид, Кровосос относится к группе гуманоидных Монстров, что теоретически, не исключает попытку разумного контакта. Однако желающих проверить теорию Ученых пока нет. Наличие монстробоя, существенно повышает шансы на выживание группы сталкеров. Одинокий сталкер, даже с монстробоем, выживает крайне редко.

Отпугивание:

- попадание гранатой (или ТАГом) в радиусе 2-5 метров от Кровососа. После 3х попаданий теряет интерес к такой сильной жертве.

Оглушение:

- попадание в любую часть тела шаром/очередью шаров монстробоем

- попадание гранатой (или ТАГом) в радиусе от 0 до 2 метров от Кровососа. При этом КРОВОСОС падает и в течении 10-15 секунд атакует игроков лежа только руками.

Способ убийства:

- дорезается ножом после оглушения

Пленение:

- специальной сетью после оглушения

Особые возможности: Кровососа можно вызвать на Поединок. Игроку необходимо громко сказать:

«Поединок!» и тренировочным ножом провести по своему телу диагональ от плеча до бедра так, чтобы Кровосос это видел. Кровосос подтверждает принятый вызов таким же жестом. Победитель в поединке определяется согласно правилам:

- касание ножа игрока туловища Кровососа («майка»)

- касание лапой Кровососа любой части тела игрока.

Поединок продолжается до одного касания. Во время поединка допускается использовать только тренировочный нож. В Поединок запрещено вмешиваться другим игрокам (в т.ч. Монстрам)

Условия поединка:

- кровосос принимает вызов всегда.

- остальные игроки, идущие в группе или находящиеся рядом с участвующим в поединке игроком, отходят от места поединка на расстояние не менее 50 метров. Этим выполняется ролевая часть: игрок «прикрывает» отход группы, беря на себя ответственность и вероятность погибнуть.

- если в поединке побеждает Кровосос, то убитый игрок отправляется в мертвяк (без отыгрыша зомби, но с

Разработанные правила являются интеллектуальной собственностью Проекта «С.Ф.Е.Р.А»

отчуждением игрового имущества), а Кровосос может продолжить преследование остатка ушедшей за пределы поединка (50 метров) группы.

- если в поединке побеждает игрок, то Кровосос погибает на общих основаниях (сброс ЖЖ) и после оживления не может атаковать данного игрока и его группу в течении получаса.

- поединок проводится на честность, при этом последнее слово в спорных ситуациях остается за Кровососом.

- при обоюдном поражении проводится повторный Поединок.

- Кровосос празднует свою победу громким рыком (ушедшие игроки поймут, что их товарищ погиб) и ролевым отыгрышем поедания игрока.

- во время поединка требуется соблюдать технику безопасности. Запрещены удары рукой/ножом в голову и паховую область.

- допускается чтобы выложенное после смерти игрока игровое имущество (отчуждаемое) было взято Кровососом и выложено на ближайшей дороге (при условии, что поединок происходит в лесу)

Зомби По факту это пост-состояние для убитых игроков.

Отпугивание: Нет

Оглушение:

- попадание в любую часть тела из любого привода шаром/очередью шаров

- попадание гранатой (или ТАГом) в радиусе 2-5 метров от Зомби. При оглушении ЗОМБИ падает на землю и в течении 10-15 секунд лежит и не может атаковать игроков.

Способ убийства:

- дорезается ножом в любую часть тела, после оглушения

- попадание гранатой (или ТАГом) в радиусе 0-2 метров от Зомби

- попадание в любую часть тела шаром/очередью шаров специальным приводом Монстробой

Пленение:

- специальной сетью после оглушения

Специальные возможности:

- Контролер может «заставить» подчиненного Зомби открыть незапертую дверь базы, для проникновения «контактных» монстров

Выброс

Выброс — это обширная гравитационно-энергетическая аномалия, попав в которую невозможно остаться в живых. Уровень радиации в Зоне повышается в момент Выброса до критической отметки. Энергия выброса губительна практически для всего живого. После Выброса появляются новые аномалии, старые аномалии могут поменять местоположение или исчезнуть вовсе.

- игрокам группировки Монолит и Монстры Выброс не причиняет вреда. Все игроки этих группировок обязаны стартовать после Выброса только со своей базы, если иное не предписано Организатором.

- Адепты Монолита не защищены от Выброса, погибают как обычные игроки.

- игроки в состоянии Зомби не погибают от Выброса.

- все остальные игроки погибают от Выброса, переходя в состояние Зомби.

- укрыться от Выброса можно в бункерах группировок, игротехнической локации, **любых строениях на игровой территории (имеющих бункерное строение)** или же за пределами Зоны Отчуждения. При этом Организатором может быть введено ограничение на максимальное количество игроков, которые могут находиться в бункере группировки или игротехнической локации на момент Выброса.

- **игроки остаются в укрытии до конца Выброса**

- реализация Выброса на игре производится электронным методом (т.е. Выброс взаимодействует с ПДА игроков). **Игроки должны выбирать укрытие таким образом, чтобы исключить попадание радиоволн от передатчика Выброса к их ПДА.**

- **по решению Организатора Выброс может иметь продолжительность во времени, о чем во время Выброса будет сообщено по всем каналам всех группировок. Об окончании Выброса также будет сообщено по всем каналам всех группировок.**

Колючая проволока

Имитация колючей проволоки – является антуражным игровым элементом и предназначена для создания препятствий игрокам противника (в том числе и монстрам). Колючая проволока имитируется с помощью столбов и натянутыми между ними рядами обычной веревки исключительно белого цвета. При этом количество рядов веревки должно быть не менее 4 (четырёх), расстояние между соседними рядами не более 30 см, расстояние между столбами не более 3х (трех) метров. Преодоление заграждений из колючей

Разработанные правила являются интеллектуальной собственностью Проекта «С.Ф.Е.Р.А»

провода невозможно любым способом (перелезание сверху, подлезание снизу, пролезание между рядами). Для преодоления колючей проволоки игрок обязан использовать «мультитул» (многофункциональный нож, имеющий в своем составе плоскогубцы или кусачки). Игрок производит фактическое перерезание не менее двух нижних рядов колючей проволоки. После этого под препятствием можно пролезть, не задев верхний ряд. Запрещено использование любого другого холодного оружия и прочих предметов для преодоления заграждения из колючей проволоки. Игрок, «владелец» заграждения из колючей проволоки, вправе потребовать предъявить «мультитул» у игрока преодолевшего препятствие. Монстры могут преодолеть заграждения из колючей проволоки только путем обхода, если таковое возможно. Монстры не могут никаким образом уничтожить заграждение из колючей проволоки. При этом, если заграждение «вскрыто» другими игроками, монстры вправе воспользоваться вскрытой частью заграждения как любой другой игрок. Отслеживание целостности заграждения на полностью лежит на группировке (игроках) установивших данное заграждение.

Монстробой и его чипование

Чипование монстробоев является ролевым элементом игры. Чипованный монстробоем позволяет использовать данный привод против группировки Монстры. Игрок заинтересован в том, чтобы установленный чип был виден и идентифицируем игроками группировки Монстры в любой момент игры. Чиповка (установка чипа) производится только на привода, допущенные до игры и имеющие соответствующую метку.

Условия:

Монстробоем – привод, копирующий существующие модели дробовиков, имеющий в основе спринговую или газовую систему, с максимальной скоростью выхода шара не более 110 м/с (замеряется шаром 0,2 грамма), на котором установлен чип.

Также монстробоем может считаться привод (часть привода) с «картечным» зарядом (подствольный дробовик с картриджной системой заряда или ручной гранатомет с картриджной системой заряда). После выстрела, из указанных приводов одновременно вылетает только весь заряд шаров. Система требует перезарядки новым картриджем после каждого выстрела. Данный выстрел из привода приравнивается к выстрелу из гранатомета и не требует установки "чипа монстробоя". При этом, указанный тип оружия применяется в качестве гранатомета исключительно против Монстров. Против остальных группировок (персонажей) поражение соответствует поражению стрелковым оружием

Чип монстробоя, представляет собой, электронное устройство с диодными лампами выбранного Организатором цвета, которое прикрепляется изоляционной лентой к чипуемому приводу.

- в случае с приводами картечного заряда, при отсутствии возможности установки чипа на привод, допускается установка чипа на открытую переднюю часть разгрузочной системы игрока.

- количество чипов на игре ограничено

- распространение чипов (их игровое «изготовление») производится группировкой «Долг». При этом чипы в единичных количествах могут появиться на игротехнических локациях, согласно потребностям игрового сценария.

- чип крепится на стволе, и световой сигнал работает до тех пор, пока монстробоем в игре (т.е. не «сломан», не убит владелец монстробоя или последний игрок команды владельца монстробоя).

- любое вмешательство игроками во внутреннее устройство чипа запрещено.

- монстр при боевом столкновении может коснуться монстробоя со словами «сломан!», после этого монстробоем считается сломанным и не может быть использован до «починки» группировкой Долг. При этом, по окончании боя, чип изымается монстром, сломавшим монстробоем, с последующей передачей Организаторам или ответственным игротехам.

- если владелец монстробоя и все члены его команды убиты, то монстр обязан изъять чип с дробовика и передать его Организатору или ответственным игротехам. До тех пор, пока владелец дробовика не получит новый чип, дробовик запрещено использовать в качестве монстробоя.

- чип монстробоя является отчуждаемым имуществом (кроме неотчуждаемого чипа группировки «Долг», не отчуждается любыми группировками, в том числе и группировкой Монстры)

- если в игре присутствуют монстробои, принадлежащие Проекту, то их отчуждение производится комплектом (монстробоем с установленным чипом)

Запрещено:

- стрельба из нечипованных приводов по монстрам

- использовать привод с не включенным (не работающим) чипом для стрельбы по монстрам

- устанавливать чип на привода не имеющие метку допуска в игру

- раскомплектация монстробоев, принадлежащих Проекту (отделение чипа)

Захват бункеров

Бункер- замкнутое бетонное укрепление со стенами и крышей, расположенное на игровой территории, имеющее один вход/выход. Бункером считается игровая локация или база группировки. Все прочие помещения не признаются бункерами и указанные ниже правила на них не распространяются (исключение дымы- запрещены в любом случае).

- бункера локаций и группировок могут быть оборудованы запирающейся дверью. В противном случае, вход внутрь бункера становится беспрепятственным. Бункера, не принадлежащие локациям и группировкам, могут быть оборудованы кодовыми замками, взаимодействующими с ПДА игроков.

Бункера, оборудованные запираемой дверью (имитацией двери), могут быть открыты посредством «двух гранат» взорванных последовательно под дверью бункера. При этом, обороняющиеся после двух взрывов гранат, обязаны незамедлительно разблокировать дверь на время штурма.

Во всех помещениях бункеров категорически запрещается:

- использовать дымы всех типов
- использовать не промышленно изготовленную пиротехнику всех типов

Сейф группировки

Предназначается для хранения игрового отчуждаемого имущества группировок.

Сейф- ящик окрашенный в определенный цвет (возможно нанесение символики группировки)

Условия:

- после установки всегда находится внутри бункера группировки на одном и том же месте (определяется Организаторами/игротехами до начала игры)

- сейф не может заминирован

- сейф не может перенесен любыми игроками.

- сейф не изымается.

- сейф не может быть закрыт на замок или блокирован любым способом

- в сейфе группировка обязана хранить отчуждаемое имущество, принадлежащее на текущий момент группировке и/или ее участникам. При согласованном с Организатором Жилом лагере (палаток) внутри бункера данной группировки, все отчуждаемое имущество, на момент нахождения игрока в палатке следует хранить в сейфе группировки.

- возможно, не хранить имущество, которое в данный момент задействовано в квестах и находится вне локации данной группировки

- в сейфе допускается не хранить деньги группировки

- содержимое сейфа может быть украдено, ограблено, или изъято каким-либо другим способом, не нарушающим Правила.

- наполнение сейфа по ходу игры, может производиться Игротехами и Организатором

- сейф может быть введен как у группировок, так и на игротехнических локациях

Сейф локации («мародерский» ящик)

Предназначается для хранения «имущества» локации, доступного к «грабежу». Создание сейфа локации направлено на вариативность игровых ситуаций, а также для исключения отчуждения имущества локации, которое может нарушить игровой и экономический баланс.

Условия:

- сейф, после установки в начале игры, находится внутри локации на одном и том же месте в игровой части (доступен игрокам)

- не может быть заминирован

- не может быть перенесен любыми игроками

- может перенесен игротехами по распоряжению Организатора (остается доступным игрокам)

- не изымается

- может быть закрыт на замок. При «ограблении» «грабители» получают от персонажа локации ключ (шифр) от сейфа. При этом ключ (шифр) всегда находится на локации и может быть недоступен только при закрытии локации, например, при убийстве персонажа (персонажей).

- кроме замка сейф не может быть блокирован никаким другим образом.

- в сейфе, локация хранит любые игровые отчуждаемые предметы. Суммарная стоимость хранимого имущества определяется Организатором. Количество закладок в сейф в течении одной игры может быть ограничено количеством и временными интервалами между закладками.

- игротехам допускается хранение в сейфе локации квестовых предметов текущей игры.

Чип оружия

Введение чипа оружия позволит приблизить к реальности использование «оружия» у участников игрового процесса. При этом отсутствие чипа подразумевает полное отсутствие боезапаса (патронов, выстрелов, зарядов), что делает стрельбу из оружия невозможным. Чип оружия представляет собой цветную метку, закрепленную на видимой части оружия игрока. Цвет метки на предстоящую игру определяется Организатором. Цвет метки не может быть изменен в течении одной игры. Чип оружия является условно-отчуждаемым игровым имуществом (изымается при обыске живого/раненого/убитого игрока, не сбрасывается после смерти игрока). Игрок может пользоваться любым количеством оружия, на котором установлена метка чипа оружия. При этом допускается переносить метку с одного оружия на другое во время игрового процесса.

Отсутствует привязка чипа к типу оружия: на все оружие устанавливается чип одного типа/цвета.

Считается хорошим тоном, при отсутствии метки у игрока, отстегивать магазин от оружия и убирать оружие за спину.

Условия:

Использование в игровом процессе «оружия» без закрепленного на видимой части «чипа оружия» запрещено. Исключения вводятся для:

- пистолетов в режиме одиночного огня
- подствольных гранатометов (подствольных дробовиков) интегрированных в оружие*
- монстроубой с чипом монстроубоя
- гранаты
- мины

* - то есть: если на оружие установлен подствольный гранатомет (дробовик), то его можно использовать только при наличии чипа на оружии

При этом отдельной чиповки на сам подствольный гранатомет (подствольный дробовик) устанавливать нет необходимости.

Вводится ограничение по количеству переносимых единиц оружия одним игроком:

- для экзоскелета 5 единиц (чипов)
- для остальных игроков 3 единицы (чипа)

Максимальное количество указано с учетом всех чипов на оружии игрока.

Правила использования чипов оружия автоматически распространяются и на игроков в состоянии Зомби, вплоть до «полной смерти».

Количество получаемых чипов игроками (группировками) на старте игры определяется Организатором.

Локации, имеющие возможность продавать/покупать чипы оружия, ограничены. При этом оружие имеет свободное хождение между игроками.

Излишки оружия группировки могут храниться в сейфе группировки.

Игрок, уличенный в нарушении правила чипа оружия (стрельба из оружия в отсутствие чипа), объявляется убитым и отправляется в мертвяк с выполнением всех правил для полностью убитого игрока. При этом игроки, пораженные нарушителем в текущей игровой ситуации объявляются живыми. Повторные нарушения игроком правил чипа оружия, влечет за собой дополнительные меры наказания (на усмотрение Организатора или уполномоченных игротехов).

Гилли

Маскировочный костюм, изготавливаемый промышленным или кустарным способом, предназначенный для использования в целях маскировки снайпера на местности. Настоящими правилами устанавливаются особые правила использования костюма гилли на играх Проекта.

- гилли может использоваться любыми группировками, кроме группировок: Ученые
- гилли могут быть использованы только снайперами.
- количество игроков в гилли (снайперов) в одной группировке не ограничивается.
- идентификация свой/чужой игроков в костюме гилли производится самостоятельно
- видимая часть формы под гилли должна соответствовать дресс-коду команды данного игрока.
- Костюм гилли, представляющий из себя полный комплект (верх, низ, головной убор), может одеваться на любую форму, при условии, что цвета формы под гилли не видны. Использование цветов чужой группировки, которые видны под гилли, считается нарушением дресс-кода. Игрок, нарушивший данное правило, не будет допущен до игры (или удален во время игры) на время, пока не внесет необходимые изменения в свою экипировку (форму и/или гилли).