

*Fallout*

# NEW RENO

БРИГ по мотивам компьютерной игры Fallout 2

31 августа - 2 сентября 2012 года

## Правила игры

# Общие положения

---

## Допуск на игру

Ввиду большого количества airsoft-оружия, высокой вероятности боевых столкновений, а так же повышенной опасности полигона, на игру не допускаются лица, не достигшие 18 лет.

Обязательным условием допуска к игре является так же согласование роли и экипировки с мастерами или капитаном своей команды. Капитаны команд являются доверенными лицами и несут ответственность за игроков своей команды наряду с мастерами.

Также игрок обязан сдать взнос и подтвердить знание правил игры.

## Основные принципы

Игра будет проходить без тайм-стопов и откатов. Если кто-то сильно накосячил по вашему мнению - не вступайте в спор, даже если придется умереть. Отношения будем выяснять после игры.

В темное время суток игра не прекращается. Никаких других не-игровых территорий, кроме мастерского лагеря и нескольких специально обозначенных игротехнических точек, на игре нет. Игрокам приходиться в мастерский лагерь на протяжении игры запрещено.

## Техника безопасности

Полигон представляет собой заброшенную авиабазу. На ее территории находятся около 40 ангаров для истребителей, значительное количество различных зданий инфраструктуры - казармы, котельные, учебные корпуса и тд., и а так же два склада ГСМ.

Ангары в отличном состоянии, единственная опасность, исходящая от них - высота трехэтажного дома. Будьте осторожны, забираясь наверх - падать придется на бетонную полосу.

Большинство зданий инфраструктуры в аварийном состоянии, некоторые относительно безопасны, к некоторым опасно даже приближаться. Надеемся на здравый смысл участников, который обозначит границы допустимого риска.

Отдельную опасность представляют собой станции GSM. Почва на их территории пропитана соляркой, кое-где выкопаны узкие колодцы, на дне которых плещется та самая солярка видимо, и в которые можно ненароком провалиться. Вход на станции GSM в темное время суток категорически запрещен, и в любое время суток лучше не ходить там в одиночку.

Особо опасные места будут обозначены знаком радиации.



Полигон довольно большой и запутанный, там легко заблудиться. Поэтому не рекомендуется уходить далеко от города без проводника. Кроме того, за городом разрешается иметь при себе **выключенный** мобильный телефон, но пользоваться им допустимо только в экстренных случаях, и ни в коем случае не для решения игровых задач - получение оперативной информации, координации действий и тд., это будет рассматриваться как грубое нарушение правил.

Кроме того, ключевые точки полигона будут специальным образом обозначены. В случае если вы заблудились и понимаете, что самостоятельно найти дорогу назад не в состоянии, вам следует найти один из таких маркеров, включить телефон, набрать мастера и назвать код, вам будет дана инструкция, как оттуда выбраться. Маркеры не являются частью игры, уничтожать их нельзя .

# Перки

В лучших традициях Fallout некоторые игроки будут иметь перки, полный их перечень будет издан отдельным документом.

Перки могут наделять игрока определенными полномочиями, давать ему бонусы или штрафы. Некоторые перки несколько изменяют правила для конкретного игрока, или даже позволяют игнорировать определенные пункты правил при определенных условиях. Учитывайте этот момент, прежде чем заподозрить кого-то в нарушении.

Любой обладатель того или иного перка в обязательном порядке должен иметь при себе материальное подтверждение наличия перка, вероятнее всего в виде жетона на шее или значка на груди. Значки и жетоны не могут перейти к другому лицу ни насильно, ни добровольно, ими не может воспользоваться никто, кроме владельца.

## Мастерские персонажи

На игре будут присутствовать явные или скрытые мастерские персонажи, которые будут выполнять определенные функции и обеспечивать работу игровых механизмов. Они могут иметь некоторые перки, облегчающие им задачу.

В компетенцию некоторых мастерских персонажей будет входить и возможность наказывать игроков за нарушение правил игры или техники безопасности. Наказания могут быть различными в зависимости от нарушения - поломка оружия, недомогание или травма персонажа, вплоть до смерти (удаление с игры).

Мастерские персонажи могут сообщить о внезапных изменениях вашего состояния в случае покушения или воздействия среды на ваш организм. Решения такого персонажа не оспариваются и не обсуждаются, даже если вы считаете их ошибочными. Полномочия должны быть подтверждены наличием соответствующего перка - либо явным, в виде значка, либо тайным, в виде жетона.

# Боевые взаимодействия и медицина

---

В суровом мире Фоллаута каждый персонаж является потенциальным участником боевых действий, хочет он того или нет. Конечно, у мирного персонажа меньше шансов попасть в заварушку, но они тем не менее достаточно велики, и к этому надо быть готовым.

## Правила боя

Под ранением подразумевается любое повреждение незащищенного участка тела любым допущенным оружием (как холодным, так и огнестрельным) в боевых условиях.

Одна очередь из автоматического оружия наносит только одно ранение, вне зависимости от количества попаданий, хотя может поразить несколько целей.

При получении ранения здоровый персонаж переходит в состояние “ранен”. В этом состоянии он сохраняет некоторую боеспособность, но обязан отыгрывать полученное повреждение сообразно его характеру.

Второе ранение (“тяжело ранен”) приводят к потере мобильности – игрок не может передвигаться или менять положение тела самостоятельно, но все еще может стрелять (если у него есть здоровая рука), использовать стимпак, или совершать какие-либо иные действия, не идущие вразрез со здравым смыслом в данной ситуации.

После третьего ранения персонаж погибает.

Если персонаж является обладателем перка “V.I.P.”, то, получив третье повреждение, он не погибает, а переходит в состояние “критическое ранение”. В этом состоянии он полностью теряет подвижность и боеспособность. Убить VIP-персонажа можно только с отыгрышем казни или целенаправленного добивания. VIP-персонажи могут быть лидеры фракций и некоторые другие важные для игры персонажи.

В случае неоказания помощи при ранении, через 15 минут персонаж переходит в состояние “тяжело ранен” и теряет сознание. С случае неоказания помощи при тяжелом ранении, через 15 минут персонаж погибает.

Если персонаж вступает в бой без защитных очков, то он погибает от первого же ранения, броня при этом игнорируется. Исключения составляют мирные персонажи, случайно оказавшиеся в эпицентре боевых действий - они в такой ситуации получают тяжелое ранение и остаются лежать на животе, закрыв голову руками, ожидая окончания боя. Данное правило направлено исключительно на безопасность игроков, и не может быть использовано в читерских целях (например, дожидаться пока игрок снимет очки чтобы протереть, и неожиданно напасть).

## Правила медицины

Есть три способа оказания помощи при ранениях: стимпаки, перевязка, квалифицированная помощь медика. Первые два доступны любому персонажу (при наличии стимпаков и перевязочного материала), квалифицированная помощь может быть оказана только персонажем, имеющим перк «медик» или «полевой медик», и при наличии необходимого оборудования и материалов.

Любое ранение можно излечить стимпаком – одно ранение, один стимпак. Время реабилитации составляет около минуты, на протяжении этого времени нельзя предпринимать никаких активных действий – бегать, ползать, стрелять, и т.д., иначе стимпак потрачен впустую. После этого ранение считается полностью вылеченным.

Моделируется применением стимпака в области ранения.

Перевязка не излечивает ранение и не снимает симптомов, но позволяет избежать некоторых последствий ранения – состояние персонажа становится стабильным, он остается в текущем состоянии, пока не получит дополнительные повреждения или наоборот – более эффективную медицинскую помощь.

Моделируется наложением адекватной повязки на место ранения.

Также ранения может вылечить квалифицированный медик при наличии необходимого оборудования, стимпаки при этом не расходуются.

Операция должна занимать не менее 5 минут, реабилитация составляет около 15 минут (в течение которых игрок все еще страдает от последствий ранений). После этого ранение считается полностью вылеченным.

# Радиация

Если вы видите знак радиационной опасности, значит вы находитесь в опасной близости от источника радиации. Без специальной защиты подходить к нему ближе чем на 20 метров не следует. Знак чаще всего обозначает не конкретную точку, а некоторую область, которая начинается в месте нахождения знака - это может быть какая-то замкнутая территория или здание например.

В случае попадания в зону заражения без какой-либо защиты, персонаж получает облучение, которое приравнивается к ранению (очаг боли - голова). В случае, если он остается в этой зоне 15 минут, он переходит в состояние "тяжело облучен" (аналогичное состоянию "тяжело ранен"). Еще через 15 минут персонаж погибает.

Покинув зону заражения, персонаж остается в текущем облученном состоянии до трех часов, если за это время ему не будет оказана помощь - он погибает. Вылечить облучение стимулами нельзя, это может сделать только медик.

Защиту от радиации дает защитный костюм - это может быть обычный ОЗК (обязательно с противогазом), или иной антуражный костюм, который будет признан мастерами как защитный.

Временную защиту от радиации дают так же таблетки Rad-X. Действуют 15 минут, принимать не более двух раз в сутки, на третий раз они просто перестают действовать.

Следует помнить, что знаками радиационной опасности будут обозначаются также опасные и нежелательные для посещения места. Прежде чем что-то предпринять - подумайте, надо ли вам туда вообще соваться.

# Бой без оружия

Если вы готовы принять активное участие в различных потасовках, вы получите особый перк, который позволит вам выяснять отношения с такими же задирами как вы с помощью грубой силы. В ином случае, когда соответствующий перк есть лишь у одного из противников, второй должен либо попытаться избежать драки или сдаться, либо вступить в драку, но сразу ее проиграть - упасть после предупредительного толчка или имитации удара, возможно потерять сознание. Если вы не пытаетесь встать после такого падения - вы признаете свое поражение, и соперник не должен пытаться навязать драку дальше, но он вправе логически закончить конфликт в свою пользу - в зависимости от того, что явилось предметом спора.

По дефолту бой без оружия моделируется борьбой. Разрешены подножки, подсечки, броски, удержания. Запрещены удары, болевые и удушающие приемы. Бой заканчивается, если:

один из соперников признает себя побежденным

один из соперников упал (полностью потерял опору на обе ступни) три раза

один из соперников не может встать в течение 30 секунд в результате удержания по указанию мастерского персонажа в случае необходимости.

При взаимном желании противники могут изменить правила боя, в этом случае они сами определяют рамки правил, и сами несут ответственность за возможные травмы. Такой бой тоже может прервать мастерский персонаж.

Кроме того, на игре будет боксерский ринг. На нем бои будут проводиться по правилам бокса. Участвовать в бою на ринге может любой игрок, вне зависимости от наличия перков.

Бой без оружия не причиняет никаких игровых повреждений.



# Броня, оружие, боеприпасы

---

## Броня

Броня защищает только то, что прикрывает. Попадания в незащищённые части тела наносят повреждения.

У нас будет три типа брони:

**Примитивная** (из кожи, металла, хоккейной защиты и/или покрышек) защищает только от холодного оружия.

**Высокотехнологичная** броня (шлемы, бронежилеты) полностью защищает от холодного оружия и осколков. Попадание из огнестрельного или энергетического оружия к ранению не приводит, но вызывает кратковременный шок (обязательно нужно упасть и отсчитать 10 секунд).

**Моторизированная** броня (power armor) полностью защищает от холодного, огнестрельного и энергооружия, а также от взрывов гранат и осколков. Но на броне есть уязвимые участки, попадая в которые можно вывести броню из строя.

## Холодное оружие

Холодное оружие мира Фоллаут может быть самым разнообразным, перечислять все нет смысла, поэтому мы озвучим лишь общие требования к основным видам. Степень безопасности оружия будет определять мастер на полигоне, если у вас есть сомнения относительно своего оружия, и вы опасаетесь остаться без него перед самой игрой (а то и на игре) - решите этот вопрос с мастером заранее, во избежание обид и инцидентов.

**Колюще-режуще-рубящее** - ножи, топоры, косы, алебарды, и прочее до чего вы додумаетесь (кроме длинных клинков - мечи, сабли и прочее). Возможны самые разнообразные материалы (исключая сталь), но в зависимости от техники использования будут вноситься коррективы - для косы или копья например допустима лишь резина, а так как основная часть игроков доспехов не имеет, топоры или алебарды должны быть достаточно легкими, и так далее. Все колющее оружие должно иметь либо мягкое острие (резина), либо оно должно быть сильно сточенным. Для данного оружия кисти рук и голова являются не поражаемыми зонами.

**Ударно-дробящее** - дубины, молоты, шестоперы. Оружие должно быть достаточно легким и хорошо гуманизированным (иметь мягкую рабочую поверхность).

**Метательное** - луки, арбалеты, копья (легкие, метательные). Все прочие варианты - ножи, пращи, рогатки - запрещены.

**Высокотехнологичное холодное оружие** (силовые кулаки, риперы, шокеры...) будет допущено в случае удачной технической реализации. Повреждения будут приравнены к повреждению огнестрельным оружием (см. главу "Броня").

## Огнестрельное оружие

Моделируется airsoft оружием. Все оружие будет разделено на три категории:

Оружие с энергией выстрела до 1.44 Дж (до 120 м/с шариком 0.2 г) - допускается без ограничений.

Оружие с энергией выстрела до 2.56 Дж (120-160 м/с шариком 0.2 г) - **минимальная дистанция стрельбы 10 метров, обязательное наличие запасного оружия меньшей мощности. Запрещено использовать в темное время суток.**

Оружие с энергией выстрела до 4 Дж (160 - 200 м/с шариком 0.2 г) - **минимальная дистанция стрельбы 20 м, обязательное наличие запасного оружия меньшей мощности, стрельба только одиночными. Запрещено использовать в темное время суток.**

С наступлением темноты запрещенное к использованию оружие должно быть зачехлено (завернуто в ветошь и перевязано бечевкой), во избежание искушения воспользоваться им при внезапном нападении. В противном случае возможны штрафные санкции.

Наличие и категорию огнестрельного оружия следует согласовать с мастерами заранее, если есть команда - через капитана команды.

# Энергетическое оружие

Моделируется также airsoft оружием, с некоторыми косметическими изменениями. Правила применения соответственно ничем не отличаются от обычного оружия, равно как и условия поражения этим оружием - все равно, из чего в вас попали, результат будет одинаков. Единственное, но существенное различие заключается в количестве доступных боеприпасов - данное оружие будет иметь существенный бонус, что позволит чаще стрелять очередями, не экономя каждый выстрел.

Наличие энергооружия у игроков строго регламентируется мастером и оговаривается заранее.

## Взрывчатка и гранаты

Моделируются страйкбольными гранатами (изделию можно придать другой антуражный вид, соответствующий игре), с петардами "Корсар" 4 или 6 в основе и поражающими элементами в виде гороха или пластмассовых шариков.

В радиусе двух метров, или при взрыве в небольшом помещении (до 25 м<sup>3</sup>), все присутствующие в примитивной броне или без получают легкие ранения и контузию на 10-15 секунд (в течение этого времени нельзя предпринимать какие-то адекватные действия - стрелять, убегать, оказывать помощь, так далее). Имеющие высокотехнологичную броню - только контузию.

В качестве растяжек можно использовать также хлопушки. При срабатывании растяжки активировавший ее получает ранение в ногу.

## Боеприпасы

Этот ресурс имеет довольно высокую игровую стоимость, соответственно будет существенно ограничен.

Боеприпасы унифицированы для всего стрелкового оружия и моделируются шариками определенного цвета. Цвет вы узнаете только на полигоне, во избежание попыток сжульничать, возможные со стороны некоторых игроков. Использование шариков другого цвета будет рассматриваться как грубое нарушение правил игры.

Для владельцев обычного огнестрельного оружия допускаются только механы, владельцы энергетического оружия могут использовать бункера.

# Не боевые взаимодействия

---

## Жизнь и смерть

После смерти игрок продолжает изображать труп, пока вокруг него есть люди и происходят какие-то события. Когда он остается один, действует по обстоятельствам - либо ожидает какое-то время, если из контекста ситуации ясно, что за ним вернуться, либо надев белый хайратник двигается в сторону мастерского лагеря, стараясь не попадаться на глаза другим игрокам. Там его дальнейшая судьба будет решаться мастерами.

Рассчитывайте на то, что жизнь у персонажа одна. Однако в зависимости от времени и обстоятельств смерти возможен выход игроков в игру вторым персонажем. Отличительным знаком персонажа №2, указывающим на то, что персонаж №1 мертв, является черная повязка на лбу или на шее (то есть все игроки должны понимать, что это не №1, как минимум). Появление персонажа №2 в игре возможно не раньше, чем через два часа после гибели персонажа №1, и только после визита в мастерский лагерь. Степень информированности персонажа о судьбе своего предшественника определяется в зависимости от обстоятельств смерти. Представителям семей следует заранее подготовить внятную историю о том, кто такой персонаж №2 (почему он до сих пор отсутствовал решим на месте).

В любом случае ориентируйтесь на то, что накрыть всю семью одним ударом не получится - у них не все дома :) от 30 до 60 процентов состава отсутствуют, выполняют какие-то задания далеко от города.

# Имущество

Имущество на игре отчуждаемое частично. К отчуждаемому имуществу относится:

игровые деньги

игровые боеприпасы

пища и вода (допустимо брать вместе с тарой, не забывайте вернуть после игры)

прочие явно игровые вещи - документы, ингредиенты, детали, стимуляторы, медикаменты

вещи, не имеющие существенной ценности в реальном мире - дрова, тряпки, разный мусор.

Все прочие вещи (включая оружие, одежду и броню) неотчуждаемы. Допускается воровство, но только для отчуждаемого имущества. Однако слишком небрежное отношение к сохранности неотчуждаемого имущества (кто-то бросил на видном месте свой привод, например), может быть наказано мастерским персонажем.

Исключения возможны только по согласию сторон. Например если ваш павший товарищ решил передать вам свой любимый привод или бронежилет - пусть незаметно для других даст об этом знать.

Также на игре будет несколько полу-игротехнических заведений - банк, оружейный магазин, возможно еще что-то. Эти заведения будут обслуживать игровые механизмы, прекращение их функционирования недопустимо. В специально обозначенных местах там будут храниться некоторые ценности, которые считаются не-игровыми и являются неприкосновенными, даже если они относятся к выше перечисленному отчуждаемому имуществу.

## Ограничение свободы

Ограничивая свободу какого-либо участника игры, вы берете на себя ответственность за него. В этом случае вы будете обязаны предоставить ему место для ночлега, обеспечить минимальные потребности в воде и пище, дать возможность справлять естественные надобности.

Кроме этого, вы не должны лишать пленника самой игры. Нет ничего хуже, чем просидеть несколько часов на привязи без какого-либо игрового взаимодействия. Не знаете, что делать с пленным – лучше убейте.

Связывание можно либо моделировать, либо обездвигивать пленников по-настоящему, в зависимости от выбора пленника. В первом случае пленник лишается возможности освободиться без посторонней помощи, во втором такая возможность остается.

Помните, что в связанных конечностях нарушается кровообращение, а связывание на длительный срок может нанести необратимый вред. Лучше всего заранее подготовить оковы или кандалы, с помощью которых можно удерживать пленного безопасно для его здоровья.

## Насилие и пытки

Отыгрыш всевозможных насильственных действий остается на усмотрение участников игры. Руководствуйтесь здравым смыслом. Читите уголовный кодекс.

В любом случае через полчаса пыток пленник начинает терять контроль над собой, и не может умереть, не ответив правдиво хотя бы на несколько вопросов (если конечно ему в процессе не наносят травм, несовместимых с жизнью). Пытки, которые длятся более часа, наверняка убивают персонажа.

## Правило «СТОП»

Если какие-либо действия по отношению к вам переходят грань допустимого для вас лично, то вы можете произнести слово «СТОП». По этому сигналу игроки или мастерские персонажи обязаны смягчить отыгрыш игровой ситуации, либо каким-то образом ее обойти. Но не пользуйтесь этим правом по пустяковому поводу - последствия могут быть фатальными для персонажа.

## Секс

Секс моделируется массажем, во всяком случае в борделе.

Какие-либо иные варианты (например, имитация насилия с реалистичными телодвижениями) допускаются только как игра на публику, с согласия активных участников

# Оглушения и кулуарные убийства

Эти действия возможны только в не боевой обстановке, при отсутствии явных или потенциальных противников в поле зрения.

Для того, чтобы оглушить персонажа, нужно иметь специальный перк. Для этого достаточно находясь за спиной противника, положить ему руку на плечо и отчетливо произнести “оглушен” (если вы делаете это, не имея перка - вы нарушаете правила игры). Оглушенный теряет сознание на пять минут, очнувшись имеет статус “ранен”. Оглушенного можно привести в чувство раньше, используя воду.

Убить противника можно, перерезав ему горло, для этого тоже нужен специальный перк. Для этого надо, находясь за спиной противника, зафиксировать ему голову, прижав к плечу или груди, и аккуратно прижать/провести игровым ножом по горлу. Жест должен быть четким и акцентированным, если вам не удалось зафиксировать голову или прикосновение ножа длилось менее секунды, попытка считается неудачной.

Напасть со спины на ничего не подозревающего противника можно и не имея специальных перков, но нанесенные повреждения в этом случае подчиняются общим правилам. Во избежание путаницы и в целях безопасности в таких случаях не наносите удары выше лопаток/груди.

Так же вас могут отравить, или еще каким-то образом незаметно навредить организму. Если это произойдет, вам сообщит об этом мастерский персонаж.

## Игровая валюта и экономика

Бутылочные крышки, имевшие хождение в первой части Fallout, к 2241 году окончательно вытеснены в этом регионе долларами НКР. В игре, правда, на тот момент они ещё золотые, бумажные деньги появятся гораздо позже, но в нашей игре будут в ходу и металлические деньги, и бумажные.

**Металлические деньги** привязываются к реальным деньгам по строго заданному курсу, который не меняется (например, 1 монета = 1 доллар США). До начала игры для каждого игрока определяется максимальный лимит наличных денег, которые он может “выкупить”. После завершения игры все имеющиеся в наличии монеты можно будет обменять обратно. За монеты продаются товары, имеющие реальную ценность, например, еда и напитки, экипировка и airsoft-оружие, некоторые услуги.

Бумажные деньги имеют исключительно игровую ценность, они не обеспечены реальными деньгами, и их стартовое количество у того или иного игрока определяется исключительно статусом персонажа. За них можно приобрести товары, которые вне игры реальной ценностью не обладают: патроны, стимпаки, стада браминов и т.п.

Не забывайте, что все виды игровых денег отчуждаемы, не носите с собой большие суммы наличностью, если не хотите рисковать.

