

ИЗГНАННИКИ

ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ СЕРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР «FALLOUT»

Организационная информация

Внимательно прочитайте данный раздел. В нём содержится информация о том, как наша игра будет проводиться, и о том, как принять в ней участие.

Как принять участие

Предварительные заявки

Для того чтобы принять участие в игре, необходимо перейти по [этой ссылке](#) и выбрать свой вариант ответа (требуется регистрация на [rpg.by](#)). После этого вы будете внесены в список потенциальных участников.

Общение с мастерами

Для того чтобы окончательно определиться с выбором роли, нужно будет несколько раз пообщаться с мастерами игры. Во время первой встречи мы выясним ваши пожелания и поможем определиться с выбором роли. Дальнейшее общение необходимо для окончательного согласования роли, подготовке реквизита, уточнения правил и выяснения прочих вопросов.

Каждый персонаж в игре создаётся совместно и игроком, и мастером. Даже если вы получили вполне конкретную роль, всегда можно добавить каких-то деталей, которые помогут вам сыграть эту роль лучше. Результатом совместного творчества должно стать описание персонажа, достаточно подробное для того, чтобы по нему можно было понять, что персонаж собой представляет, каковы его цели и мотивы, и, в то же время, достаточно краткое для того, чтобы важная информация не потерялась на фоне второстепенной.

Контакты

Для согласования роли, уточнения каких-либо вопросов и другой переписки лучше всего использовать форпочту ([ссылка](#)). Для экстренной связи можно воспользоваться мобильными телефонами: **+375 29 6981896** (Арс), **+375 29 3329304** (Ронин), **+375 29 6120588** (Сталкер).

Взносы

На нашей игре **не будет обязательного взноса** в заранее установленном размере. Но, поскольку проведение игры связано с определёнными расходами, то у каждого участника есть возможность внести свою лепту, пожертвовав в бюджет игры любую сумму, которую он сам считает приемлемой и достаточной.

Добровольные взносы можно сдавать как до игры, так и после неё, неограниченное число раз.

Проведение игры

Время и место

Игра будет проводиться последние выходные июня, в течение неполных трёх дней. А именно: игра **начнётся 29-го июня во второй половине дня и закончится 1-го июля**. Все это время игра будет идти непрерывно на территории игрового полигона.

Если 30-е июня будет объявлено рабочим днём, то сроки проведения игры сместятся на 1 сутки. Т.е. в этом случае игра начнётся 30-го июня и завершится 2-го июля.

Игра будет проводиться в Гродненской области, достаточно далеко от Минска. Незадолго до начала игры все участники получат информацию о том, куда нужно ехать и как туда добираться.

Заезд

Мы можем организовать централизованный заезд и/или доставку вещей на полигон, если в этом будет заинтересовано достаточное количество участников. Как правило, это достаточно удобно и намного проще, чем добираться до полигона самостоятельно.

Подробная информация об этом появится позже. Следите за обновлениями.

Правила игры

Мы рассчитываем на то, что правила будут внимательно прочитаны игроками заранее, и все будут соблюдать их.

Техника безопасности

Без всякого сомнения, участники нашей игры – взрослые и адекватные люди. Но мы считаем своим долгом немного напомнить вам о технике безопасности.

За выбитые глаза, разбитые головы и прочие нанесённые травмы придётся отвечать в первую очередь вам, а не вашему персонажу (точно не стоит наносить удары в пах, лицо или шею). Мы рассчитываем на благоразумие и взаимное уважение всех участников игры друг к другу.

Не стоит пренебрегать и собственной безопасностью. Не надо прыгать с высоты, хватать руками активированные гранаты, бегать сломя голову ночью по пересечённой местности, ломать ноги, обливаться кипятком и падать в костёр. Вашей жизнью и вашим здоровьем, несомненно, распоряжаетесь лично вы, но нам будет очень неприятно, если с вами что-нибудь случится.

Внезапный отъезд

Если по каким-либо важным причинам вы вынуждены покинуть игровой полигон до завершения игры, то, пожалуйста, не забудьте поставить в известность об этом кого-либо из мастеров игры.

Защита глаз



Почти у каждого человека есть два глаза, один потерять не жалко.

А если серьёзно, то у всех участников игры должны быть при себе защитные очки. Их нужно быстро надевать при первых признаках того, что сейчас начнётся перестрелка. Без защитных очков во время стрельбы разрешается только закрыть глаза и уткнуться в землю.

Не требуется, но рекомендуется использовать защитные очки не только во время игровых перестрелок, но и во время любого боевого взаимодействия.

Мобильный телефон

У каждого участника игры должен быть с собой **выключенный** (и, желательно, заряженный) мобильный телефон на случай, если кому-либо понадобится экстренная помощь. Лучше обзавестись какой-нибудь недорогой и надёжной моделью телефона.

Мобильный телефон – неигровой предмет и **отбирать его нельзя**.

Ночное время

В тёмное время суток вероятность получить травму выше, чем днём. Будьте осторожны. Настоятельно рекомендуется при ночных перемещениях по полигону освещать перед собой дорогу и не путешествовать в одиночку.

Полигон

На игровом полигоне есть немало мест, представляющих опасность. Это могут быть частично разрушенные и потерявшие прочность здания, ямы в земле, колючая проволока и т.п. Наиболее небезопасные из них мы постараемся обозначить, но не можем гарантировать, что обозначим их все.



Для обозначения опасных мест будут использоваться **знаки радиационной опасности**. Обращайте на подобные знаки внимание, и, если не хотите облучиться, держитесь подальше.

Экстремальная игра

Нашу игру можно отнести к экстремальным играм по нескольким причинам. Моделируемый мир достаточно жесток, что может непосредственно сказаться на отношениях между персонажами. Не все жизненные потребности игроков можно будет легко удовлетворить. Участники игры могут лишиться экипировки и столкнуться с нехваткой воды и продуктов, недостатком времени для сна или ограничением вашей свободы. Если вы готовы пойти на это, то мы рады будем видеть вас на нашей игре.

Выживание

Запасы воды и продуктов будут ограничены, и игрокам придётся добывать их непосредственно на полигоне. На игре вполне могут возникнуть ситуации, когда вам для того, чтобы утолить голод или жажду, нужно будет отнять припасы у другого игрока или украсть их.



Если отсутствие питания в течение игры может доставить дискомфорт, то недостаток воды может стать серьёзной проблемой. В игровой реальности вода может быть как чистой, так и загрязнённой.

Грязная вода моделируется чистой питьевой водой с добавлением небольшого количества средства от обезвоживания. С одной стороны, она даже полезна, так как

восстанавливает в организме водно-солевой баланс. С другой стороны, её вкусовые качества отличаются от привычных, и много её не выпить. Очистить грязную воду можно путём дистилляции – всё, как в жизни.

Чистая вода представляет собой обычную питьевую воду, без каких-либо примесей.

Если ваше самочувствие начнёт ухудшаться – обращайтесь к мастерам. Лучше отыграть смерть от жажды и выйти из игры, чем повредить собственному здоровью.

Личное имущество

У каждого игрока может быть небольшая упаковка, в которой может храниться **выключенный** мобильный телефон, гигиенические принадлежности, ключи от личного автотранспорта, необходимые для игроков с хроническими заболеваниями медикаменты и т.п. Эта упаковка является неигровым имуществом и отмечается специальной наклейкой.



Всё прочее имущество – костюм, припасы, инструменты и экипировка – считается игровым, и может быть у игрока отнято. После окончания игры чужие вещи следует вернуть владельцу или передать мастерам игры.

Ограничение свободы

Связывание не моделируется, обездвигивать пленников нужно по-настоящему. 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.

Ограничивая свободу какого-либо участника игры, вы **берете на себя ответственность за него**. В этом случае вы будете обязаны предоставить ему место для ночлега (не обязательно комфортное), 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** (понарошку, конечно же).

Физическое насилие

Отыгрыш всевозможных насильственных действий остаётся на усмотрение участников игры. Помните о том, что ваши персонажи – обычные люди, и вряд ли способны проявлять чудеса стойкости, например, во время жёстких способов дознания. Никто не будет намеренно причинять сильную боль или наносить какие-либо травмы, но даже с таким ограничением игровое взаимодействие может оказаться вдруг достаточно неприятным. К насилию в игре не стоит относиться как к чему-то забавному и, тем более, желательному. **Руководствуйтесь здравым смыслом. Читайте уголовный кодекс.**

Если какие-либо действия по отношению к вам переходят грань допустимого для вас лично, то вы можете произнести слово «СТОП». По этому сигналу участники игры обязаны смягчить отыгрыш игровой ситуации, либо каким-то образом её обойти. Но не пользуйтесь этим правом по пустяковому поводу.

Боевое взаимодействие

Отыгрыш ранений

Если в вас попали, то вы ранены и отыгрываете это ранение. Если в вас попали много раз, то вы много раз ранены. **Каждое полученное ранение должно быть отыграно.**

Там порез, тут простреленная нога, здесь разрубленная тесаком рука, и так далее – последствия всем понятны. Правда, не стоит руководствоваться тем, что показывают в голливудских фильмах. Киногерои нереально живучи и выносливы, в отличие от обычных людей.

Не забывайте о том, что ранения могут сопровождаться кровотечением, которое, если его не остановить, приведет к тому, что вы быстро ослабеете и умрёте.



Критические ранения

Обычные ранения нужно отыгрывать, но они не обязательно лишают его способности двигаться и сражаться. Однако, существуют ранения, которые могут мгновенно вывести вас из строя. О них следует рассказать немного подробнее.

Во-первых, такими ранениями являются **огнестрельные раны головы, шеи и торса**. Не имеет значения, из чего именно в вас стреляли – в нашей игре все огнестрельные ранения достаточно серьезны, причем, наиболее опасны ранения головы и шеи (в реальной жизни 98% таких случаев заканчивается летально).

Во-вторых, критическими ранениями являются **глубокие проникающие ранения и обширные рассечения**. Т.е. персонаж, которого проткнули копьём, которому, например, разорвали когтями живот или разрубили топором рёбра, сопротивляться и самостоятельно двигаться уже не сможет.

В-третьих, вы можете потерять боеспособность и по другим, менее очевидным причинам. Из-за **сильной боли** (например, простреленное колено – это очень, ОЧЕНЬ больно), из-за **обильного кровотечения** (которое неизбежно, если вас, допустим, несколько раз хорошо порезали), из-за **удара дубиной по голове** и так далее, и тому подобное. Руководствуйтесь здравым смыслом.



Смерть персонажа

Персонаж погибает в том случае, если над ним демонстративно производят **несовместимые с жизнью действия**, либо он получает **несовместимые с жизнью ранения**: перерезание горла, целенаправленное добивание поверженного противника (например, «контрольный» выстрел в сердце или голову), множественные огнестрельные ранения (очередь в корпус), различные разновидности казней и т.д.

Кроме этого, раненый персонаж погибает, если ему **в течение длительного времени никто не оказал медицинской помощи**. А при ранении жизненно важного органа практически никто не протянет больше одного часа. Если хотите, вы можете оценивать состояние своего персонажа как более тяжелое, посчитав, что какое-либо критическое ранение оказалось смертельным.



Если ваш персонаж погиб, то изображать бесчувственное мёртвое тело вам придётся до тех пор, пока не завершится игровой эпизод с вашим участием. Возможно, ваш труп представляет для кого-то определённую ценность. Или, может

быть, ваши друзья решат устроить похороны. Или труп вашего персонажа еще некоторое время будут демонстрировать в назидание всем остальным. Тут всё зависит от обстоятельств.

После всего этого, вы надеваете на голову белую повязку и, не привлекая внимания и не вступая ни с кем в разговоры, идёте в мастерский лагерь. Как быть дальше, и сможете ли вы продолжить игру в новой роли, будет решаться там.

Медицинская помощь

Первая помощь

Помощь раненому может оказать любой желающий, но эта помощь, в основном, сводится к перевязке ран и остановке кровотечения (используйте бинты или хотя бы чистые тряпки). Для устранения последствий небольших порезов или ушибов этого достаточно.

Еще можно использовать медикаменты, если они есть в наличии, и известно, когда и как их нужно применять. Не претендуйте на большее, если вы не обладаете специальными навыками. Впрочем, уход за больными вам тоже по силам.



Работа хирурга

При критических ранениях простой перевязки недостаточно, поскольку сами по себе они не заживают. Для лечения обширных рассечений, колотых ран и, тем более, пулевых ранений, требуется помощь опытного хирурга, способного успешно прооперировать пациента.

Процесс выздоровления занимает довольно продолжительное время, в тяжёлых случаях пациент может быть прикован к постели в течение долгих недель. О ваших перспективах после операции вам сообщит врач.

Стимпаки



Относительно быстро поднять пациента на ноги можно с помощью стимуляторов. В этих широко распространённых довоенных инъекторах содержится смесь стимуляторов и препаратов, снимающих боль и останавливающих кровотечение.

Действуют стимуляторы не мгновенно, эффект от инъекции наступает примерно через 15 минут. Для одного ранения используйте один стимулятор.

Стимуляторы можно использовать и для лечения критических ранений, но без вмешательства хирурга такие раны дадут о себе знать через пару дней.

Снаряжение

Оружие

Холодное оружие

Дубины, ножи, тесаки, топоры, даже копы (в том числе и лёгкие метательные), а также луки и арбалеты. В качестве игрового холодного оружия используются полноразмерные муляжи, изготовленные из дерева, пластика, резины или дюралюминия (последние будут проверяться особо). Муляжи должны быть безопасны в использовании: не должно быть выщерблин и заусенцев, все углы



обязательно должны скругляться, сами муляжи не должны быть ломкими, не должны на сломе давать острых сколов. Наконечники стрелы, дротиков и арбалетных болтов обязательно должны быть безопасными.

Огнестрельное оружие

Пистолеты, автоматы, винтовки, пулемёты. Для простоты будем считать, что все пули наносят одинаковый урон, а различия между образцами огнестрельного оружия заключаются в точности, скорострельности и эффективной дистанции стрельбы. В качестве игрового огнестрельного оружия следует использовать различные образцы airsoft-оружия, максимальная мощность которых ограничена «120-ым тюнингом».



Боеприпасы могут храниться только в специальных емкостях (обозначенные коробки с патронами, магазины пистолетов, автоматов или винтовок и т.п.). Маркировка патронов может различаться, но это будет иметь значение только для отдельных стрелков. Страйкбольные шары, находящиеся вне специальных емкостей, использовать запрещается.

Гранаты и взрывчатка

Осколочные гранаты (довоенные или кустарно изготовленные) не очень эффективны на открытой местности, зато практически незаменимы в закрытых помещениях. Требования к игровым гранатам такие же, как в страйкболе (петарда не мощнее 6-го «корсара», пластиковые шарики или горох в качестве наполнителя, безопасность осколков). В закрытых помещениях площадью до 25 м² (представьте квадрат 5 на 5 метров, чтобы сориентироваться) граната гарантированно наносит осколочные ранения всем, кто находился там в момент взрыва. На открытой местности – ранение по факту попадания «осколком» (или сразу несколько ранений, если «осколков» больше одного). Для защиты от осколков не пытайтесь накрыть чем-нибудь гранату, а используйте такие укрытия, которые спасли бы вас в случае настоящего взрыва.



Броня



После ядерной войны значение холодного оружия возросло, поэтому неудивительно, что некоторые умельцы стали изготавливать из подручных материалов примитивные металлические доспехи. Основными требованиями к таким доспехам являются: безопасность (из доспеха не должно торчать никаких острых частей), наличие цельнометаллических защитных элементов и адекватный внешний вид. Так, например, на каком-либо персонаже уместен будет стальной наплечник или, например, кожаная куртка с приклепанными к ней стальными пластинами. Такая броня полностью защищает ее владельца от холодного оружия, но только те участки тела, которые прикрыты прочным металлом. Не защищает от пуль и осколков.