

Правила проекта S.3.3.

Обязательные условия

- Совершеннолетие (18 лет). Участие в играх проекта С.3.3. строго с 18 лет!
- Дееспособность.

Это способность гражданина своими действиями приобретать и осуществлять гражданские права, создавать для себя гражданские обязанности и исполнять их, возникающая с наступлением совершеннолетия, то есть по достижении восемнадцатилетнего возраста (ГК РФ ст.21).

- Соблюдение законов РФ.
- Дисциплинированность.
- Трезвость. Запрещается употребление алкоголя, наркотических и психотропных препаратов!
- Знание правил проекта С.3.3.

Обязательно изучайте правила перед каждой игрой, правила периодически меняются (дополняются) и в них имеются отличия от правил других организаторов.

- Для игроков, впервые собирающихся принять участие в проекте, обязательно прохождение собеседование и получение допуска. Только после получения допуска вносится оплата.

1. Действия игрока по прибытию на полигон.

Необходимо пройти регистрацию: предъявляете паспорт, проходите замер приводов/ маркируетесь, предъявляете пиротехнические изделия, красную ткань, фонарь с красным светом.

Рекомендуется аптечка личная (бинт, клейкий пластырь, жгут, йод или зеленка, обезболивающее, аспирин, активированный уголь, присыпка детская (тальк)).

Проводится инструктаж и поясняются правила пребывания на игровой территории.

Сдаете на прошивку свой ПДА или покупаете/оформляете в аренду.

Получаете стартовый пакет и игровые предметы.

После общего построения входите в игру.

2. Требования безопасности на полигоне во время проведения игр.

- Территория полигона является травмоопасной. Смотрите внимательно себе под ноги, не бегите сломя голову неизвестно куда. Для вашей безопасности не заходите в места огороженные киперной лентой – там глубокие колодцы и другие опасные места. В ночное время используйте фонари и передвигайтесь в основном по дорогам.

- Запрещается стрелять и использовать пиротехнические изделия в не игровой зоне.

Стрелять можно только на полигоне (игровая территория), где происходят игровые действия. Все остальные места - мертвяк, стоянка, жилой лагерь, особенные зоны оговоренные правилами, любая огороженная киперной лентой территория, жилые поселки рядом с полигоном - нигде стрелять нельзя. Пристреливать страйкбольное оружие необходимо только в специальных пристрелочных зонах, а не у палатки, где снаряжаются игроки.

- Запрещено стрелять в некомбатантов.

КАТЕГОРИЧЕСКИ нельзя стрелять в некомбатантов! Нельзя даже в шутку направлять в них страйкбольное оружие, нельзя угрожать или пугать!

- Отстегивать магазин и устранять шар из ствола после своего поражения или перед входом в не игровые зоны!

Разведение костров.

- Лица, разводящие костры и использующие иные источники тепла обязаны иметь при себе средства тушения пожара (емкость с водой, огнетушитель, негорючая ткань, песок и т.д.) и контролировать пожарную безопасность.

- При устройстве источников огня должны учитываться погодные условия (ветер) и пожароопасность растительности на игровой территории.

- Лица, разводящие костры и использующие иные источники тепла, при уходе с места использования, должны обеспечить прекращение действия источников тепла и принят все меры к прекращению горения источника огня и предотвратить возможность возгорания. После чего обеспечить порядок на костровом месте, убрав мусор.

- После использования сертифицированных пиротехнических изделий, обязательно проверить место их инициализации на предмет наличия возгорания или тления.

После окончания игры, всем игрокам необходимо убрать за собой и вывезти с полигона весь свой мусор!!!

3. Защита.

- Защита глаз. Обязательным условием для участия в игре, является защита глаз. Очки, маска или сетка, держащая выстрел в упор из страйкбольного оружия с дульной энергия не менее 3 Дж.
- Защита коленного сустава. Используйте наколенники.
- Защита голеностопа и стопы ног. Используйте армейски ботинки.

4. Боевка.

Максимально допустимая скорость вылета шара из любого вида страйкбольного оружия не должна превышать 173 м/с – 3 Дж. Этого требует российское законодательство ("Статья 13. Право на приобретение оружия гражданами Российской Федерации" Закон "Об оружии"). Согласно этому закону ограничение максимум 3Дж.

Все приводы и спринги будут отстреляны с хронометром (при весе шара 0.20г). Максимально допустимая скорость вылета шара не должна превышать:

1. Для снайперских винтовок – 3 Дж. (до 173м/с)
2. Для пулемётов – до 160м/с
3. Для остального оружия – до 150м/с
4. Применение в помещениях:

- максимально допустимая скорость вылета шара из любого вида страйкбольного оружия не должна превышать 122 м/с – 1,5 Дж.

Пиротехнические изделия:

Разрешается применять сертифицированные пиротехнические изделия для страйкбольных мероприятий (гранаты, гранаты для подствольных гранатометов, мины, выстрелы к РПГ, одноразовые гранатометы*).

* одноразовый гранатомет (пример: тип Zeus OGM-40 Пенал), приравнивается к подствольному гранатомету.

Засчитывается попадание поражающими элементами, а так же рикошеты, или если граната взорвалась в радиусе 5 (пяти) метров от вас и ближе, а так же в помещении с вами – смерть.

Разрешается использовать сертифицированные страйкбольные думы, только белого цвета и только на улице (использование дымов в зданиях строго запрещается). Использование армейских дымов запрещено.

Ножи:

К игре допускаются сертифицированные тренировочные ножи (пластиковые), а так же мягкий резиновый нож.

Разрешено использовать реплики холодного оружия, которые согласовываются с мастерской группой.

Поражаемая зона – корпус, руки до кистей, ноги до колен. Суставы, голова, пах в поражаемую зону не входят. Исключение шея, которая входит в поражаемую зону, если вас взяли в плен и приставили нож к шею.

Поражение наносится только резаным движением, колотое поражение (нанесение тычковых ударов) СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО!!!

Дополнительные средства усиления:

- Фонари разрешены.
- Стробоскопы разрешены.
- Лазерные целеуказатели разрешены мощностью не более 5мВт.
- Щиты запрещены.
- ПНВ разрешены.
- Тепловизоры разрешены.
- Дроны разрешены только для разведки и наблюдения.
- Турели (в том числе и автоматические) разрешены, после согласования с МГ. Используются только для охраны баз группировок (не далее 10м. от базы группировки) и огневой поддержки на игровой технике.

Такие средства усиления как: ПНВ, тепловизоры, дроны, турели сдаются МГ перед регистрацией и затем выкупаются у ключевых персонажей за игровые деньги, либо их получают в ходе выполнения задания.

5. Ранения.

Первое попадание шаром/очередью в любую часть тела или удар ножом в поражаемую зону переводит игрока в состояние тяжелого ранения (игрок должен громко крикнуть: «Ранен!» и после этого реалистично отыграть ранение). Игрок может отползти с линии огня (от места поражения) не далее 5 метров и использовать аптечку (наложить бинтовую повязку, используя весь бинт). Если у раненого игрока нет аптечки, то он может попросить о помощи других игроков, в том числе используя и радиостанцию.

Тяжелораненого игрока можно захватить в плен и при необходимости оказать медицинскую помощь.

Мед.помощь при ранении, оказывается путем наложения бинтовой повязки, используя весь бинт (разрешается использовать только бинты из комплекта игровой индивидуальной аптечки)!

Без оказания медицинской помощи игрок умирает через 5 минут с момента получения тяжелого ранения. Повторное (второе) попадание в тяжелораненого игрока шаром/очередью или удар ножом – смерть (игроку на ПДА необходимо активировать режим самоубийства, достать красную повязку/ включить красный фонарь и кратчайшей дорогой направиться в локацию «мертвяк»).

В течение часа после наложения бинтовой повязки, тяжело раненому игроку, необходимо добраться до одного из мед.пунктов, где ему могут оказать мед.помощь и снять бинтовую повязку: ученые НИИЧОСЕ (на базе или в полевой лаборатории), Шаман (на базе Темных), медик Долга (при наличии медикаментов на базе), медик ЧН (при наличии медикаментов на базе), Проповедник Монолита (обитель Монолита). Только у них оказывается полноценная медицинская помощь и снимается бинтовая повязка. Если игрок по истечению 1 часа с момента наложения бинтовой повязки не смог получить полноценную медицинскую помощь, то он считается погибшим (игрок должен правдоподобно отыграть предсмертную агонию и отход, после чего на ПДА необходимо активировать режим самоубийства, достать красную повязку/ включить красный фонарь и кратчайшей дорогой направиться в локацию «мертвяк»).

Комплектация аптечек:

- Оранжевая аптечка (сталкерская аптечка), в нее входит: бинт - позволяет наложить бинтовую повязку при ранении, аптечка чип 25%, и антирад чип 25%.

- Черная аптечка (армейская аптечка), в нее входит: шприц с промедолом - позволяет произвести имитацию внутримышечного укола и сразу после инъекции вступить в бой снова, аптечка чип 50%, антирад чип 50%.

- Красная аптечка (Монолитовская аптечка), в нее входит: шприц с промедолом - позволяет произвести имитацию внутримышечного укола и сразу после инъекции вступить в бой снова, аптечка чип 50% и пси-блокиратор чип 20%.

Аптечку можно повторно укомплектовать бинтом и чипами у ученых.

6. Смерть.

Умиравший игрок должен реалистично отыгрывать смерть и затем в течение 3-х минут находится на месте своей гибели, изображая труп. После этого, умерший ОБЯЗАТЕЛЬНО выкладывает все игровые ценности и оставляет их НА ВИДНОМ месте, в непосредственной близости от места своей гибели и немедленно разряжает оружие (отомкнуть магазин и отстрелить оставшиеся шары), выключает рацию, надевает красную повязку, в темноте включает красный фонарик (всем игрокам иметь обязательно!!!). Далее, самой кратчайшей дорогой, мертвый движется в локацию «мертвяк», нигде не задерживаясь и не мешая игровому процессу. По прибытию в «мертвяк», вы отмечаетесь у игромастера (обязательно сообщаете координаты места гибели для отображения их в программе MAP21, где она автоматически становится доступной всем игрокам, использующим эту систему (участники, находящиеся в зоне видят место гибели сталкера и могут проверить это место на наличие игровых ценностей, оставшихся после гибели сталкера). После этого участник отбывает штрафное время в «мертвяке» - 1 час (штрафное время возрождения/ на ПДА идет обратный отсчет).

Мертвым запрещается разговаривать с другими участниками, вести радиопередачи, обмениваться жестами, игровой информацией и т.п.!!!

В мертвяке не надо рассказывать, что вы делали в Зоне Отчуждения, кто и как вас грохнул и вынашивать планы как отомстить этому игроку. Самое главное правило в ролевой игре – никакой мести. После смерти у игрока новая роль с новой памятью и легендой (если другого не предусмотрено сценарием).

Все умершие игроки после отсидки в «мертвяке» стартуют из деревни Новичков и обязаны пройти через периметр в Зону Отчуждения. Все игроки группировок Чистое Небо, Свобода, Наемники отсиживают обязательный срок - 1 час в «мертвяке» рядом с домом Болотного Доктора. Все игроки группировок Монолит, Темные отсиживают обязательный срок - 1 час в своем «мертвяке».

7. Плен.

Добровольная сдача в плен, по желанию игрока или в соответствии с игровой ситуацией.

Максимальный срок пленения 2 часа. Во время пленения включать режим суицида на ПДА, запрещается.

Пленный в момент пленения обязан выполнять все команды. Изымать оружие нужно в приказном порядке, человеку нужно приказать сдать автомат, пистолет, нож и т.д./ не изъятым при досмотре оружием пленный может воспользоваться. Все изъятое, формально может остаться на пленном, но пользоваться им, он не сможет, пока его не освободят от плена. Во время пленения разрешено проводить обыск с целью изъятия оружия, боеприпасов, провианта и другого игрового имущества. Личные вещи не изымаемы!

При пленении связываются только руки, спереди, а не за спиной! Рот так же можно заклеить. Связанный действует как хочет, в случае нападения на конвой может бежать, всё ограничивается его инстинктом

самосохранения, фантазией и связанными руками, которыми он кстати может действовать тоже как захочет, например может вытащить не найденный нож (тренировочный) из кармана. В случаи побега, самостоятельно освободиться от оков и пользоваться изъятым ножом, пистолетом, гранатой или автоматом (при наличии браслета), можно не ранее чем через 10 минут после побега. Освободить пленного может любой игрок. Освобождение из плена обозначается легким хлопком по плечу со словами ты освобожден. Пленный игрок по желанию пленившей стороны, может быть допрошен, отпущен, убит. Допрос будет идти в рамках развёрнутых вопросов и обязательных ответов на них в любой форме. Допрос может проводиться в жёстких для вас условиях, но всё в рамках разумного. Вы НЕ обязаны отвечать честно ДА\НЕТ на любой поставленный вам вопрос. Задать вопрос на который вы ОБЯЗАНЫ ответить честно ДА\НЕТ/НЕ ЗНАЮ вам могут лишь один раз за всё время допроса и только через час после начала допроса!!! Всё остальное время вы можете врать, как хотите и придумывать любые истории лишь бы выжить, либо рассказать правду. Тут просьба отыграть всё красиво, это пойдёт вам в зачёт, а если упрётесь до самого конца рогами и скажите типа: "мне пофиг убивайте", то это оценится негативно! Помните вы должны бороться за свою жизнь и если вас раскололи, то можно пойти и на сделку. Задача того кто допрашивает отличить ложь от правды, проверять данную вами информацию и сделать верный выбор на счёт вашей судьбы. Если же вы не хотите допроса в жёсткой форме, то вы имеете право сказать "я отказываюсь от допроса и всё расскажу честно" и в таком случае вы обязаны выложить всё что знаете без утайки.

8. СИБЗ (Средства Индивидуальной Бронезащиты).

СИБЗ (Броня) состоит из двух обязательных элементов бронезиления и бронешлема. Любые реальные бронезиления, бронешлемы и их реплики с реальным весом (должны быть оснащены жесткими пластинами, приближающими вес бронезиления к реальному образцу).

СИБЗ используются только военными, военсталкерами, а так же офицерами группировки Монолит, ДОЛГ, Свобода, ЧН, в особых случаях бронекостюм Берилл-5М, может носить игрок который приобрел его у Сидоровича (таких бронекостюмов у Сидоровича единицы и стоят они очень дорого, после смерти не трофеятся и сдаются МГ в мертвяке).

Каждый игрок, который имеет СИБЗ, получает прошивку защитного костюма на ПДА, а так же маркер "БРОНЯ" при регистрации (маркером броня является синий шеврон "БРОНЯ", либо синий скотч). Маркер "БРОНЯ" носится на левом предплечье.

Правила использования СИБЗ (брони):

СИБЗ защищает игрока от огнестрельного урона (ножевые поражения - урон не наносят), при первом попадании в СИБЗ, игрок переходит в состояние контузии и считает до 10-15 сек., при этом игрок снимает (убирает в карман) маркер "БРОНЯ" и СИБЗ более не действует (поврежден).

Второе попадание, переводит игрока в состояние тяж.рана.

Третье попадание – смерть (на ПДА необходимо активировать режим самоубийства).

Взрыв гранаты, ВОГа, выстрела из РПГ, мины и других изделий в радиусе не менее 5 метров (или внутри помещения), а также попадание поражающих элементов переводит игрока в разряд убитого (никакой СИБЗ не спасает!!!).

Восстановить СИБЗ (броню) можно только у Оружейника!!!

8.1 Средства защиты дыхания (респираторы, противогазы и ребризёры).

Зона Отчуждения является зараженной территорией, на которой существуют места, где человек не может находиться без средств для защиты дыхания.

На локациях: "Радар", "Припять" и "ЧАЭС" будут обозначены зоны, здания/ строения и бункеры, нахождение в которых возможно только при наличии системы защиты дыхания. Для защиты дыхания в обозначенных зонах используются респираторы, противогазы и ребризёры (а так же их реплики), которые подготовлены для участия в страйкбольных мероприятиях (обеспечена надежная защита глаз).

Если игрок оказался в данной зоне без СЗД, то он считается погибшим и направляется в «мертвяк», при этом на ПДА активирует функцию "суицид".

Обозначаться эти зоны и строения будут знаками о предупреждении токсичных газов (знак противогаз на желтом фоне).

9. Правила использования оружия.

Три вида оружия, которые помечаются браслетом (без наличия браслета оружием пользоваться запрещено):

- автоматы, а так же автоматы с ПГ - желтый.
- снайперское оружие, пулеметы и турели - зеленый.
- гранатометы и минометы - красный.

Ножи, пистолеты и дробовики возможно использовать без ограничений.

То есть, каждый игрок сможет использовать свое оружие только с браслетом. Браслет можно купить у военных, торговца или у любого другого игрока (который имеет несколько таких браслетов), снять с трупа, забрать у пленного, найти в схроне, получить от командира группировки и т.д.

10. Механы.

На играх нашего проекта разрешены только МЕХАНИЧЕСКИЕ магазины!!! Использование магазина бункерного типа строго запрещено! Любой игрок, замеченный в использовании бункерного магазина может быть исключен из игры. Исключения в правилах составляют только бункера, используемые на моделях РЕАЛЬНО СУЩЕСТВУЮЩИХ ПУЛЕМЕТОВ ("гехи" с яйцами и АК с бубнами к пулеметам не относятся). Пулеметы используются только для усиления огневой мощи на базах группировок, переносить и использовать пулемет может экзоскелет, перевозить и использовать пулемет можно на автотранспорте.

11. Игровое имущество.

Под игровым имуществом подразумевается все то, что игрок получил уже в процессе игры. Это может быть тяжело добытое кровью и потом бабло, оружие, документация или просто найденный артефакт.

К игровому имуществу относятся:

- Оружие (браслеты на оружие)
- Артефакты
- Контейнеры под артефакты
- Игровые деньги
- Карты
- Аптечки
- Вода в фляге
- Защитные костюмы
- Пропуска и прочая игровая документация
- Игровые предметы
- Продукты, напитки, сигареты и боеприпасы МГ которые были приобретены или найдены во время игры.

Личные продукты, напитки, сигареты и т.п., а так же боеприпасы которые относятся к игровому имуществу:

1. Продукты, напитки, сигареты и другой провиант.

Каждый игрок который написал литературную вводную и указал в ней что на момент прорыва в Зону Отчуждения у него был стартовый пакет продуктов, то эти продукты остаются при нем. Остальные излишки продуктов и напитков, а так же сигареты сдаются в бар и выкупаются у бармена за игровую валюту, только этим игроком. Тут игрок может специально купить для себя свои любимые плюшки, да хоть банку черной икры или кубинские сигары и оставить их на выкуп у бармена. Так же вы можете предварительно обговорить с нашим поваром приготовление любого блюда (за отдельную плату!) и за тем заказать его в баре за игровые деньги (как говорит наш повар: "Любой каприз за ваши деньги, да хоть омаров в винном соусе!").

Лимит стартового пакета:

- две банки (или фольгированных упаковок) консервов (сюда же относится: тушенка, каши, паштеты и т.п.)
- одна пачка (снеков, печений, вафли, семечки, орехов и т.п.)
- три шоколадных батончиков (сюда же относятся: шоколадки, козинаки, пастила и т.п.)
- две банки (бутылки) объемом 0,5л. любого напитка (энергетик, кофе, сок, газировка и т.п.)
- одна пачка сигарет

2. Боеприпасы.

Все шары что в механах +4 грены +4 тага и 2 дыма - неотчуждаемо. Весь остальной боекомплект сверх данной нормы, может быть изъят во время игры. Если вы хотите иметь дополнительные запас боеприпасов, который можно выкупить у ключевых персонажей во время игры, то его необходимо подготовить и сдать МГ при регистрации, согласно правилам.

Все что вы хотите ввести в игру сверх нормы: оружие (снайперские винтовки, пулеметы, РПГ, минометы и т.д.), ПНВ, тепловизор, дрон, продукты, напитки, сигареты и т.д. предварительно оговаривается с МГ и затем сдаются при регистрации. Вся мелочь сдается в подписанном пакете с ZIP замком (пакеты выдаются МГ, на нем указать свой позывной и вложить описание), а крупногабаритное имущество в отдельной упаковке подготовленное самим игроком. Данное имущество помечается специальной маркировкой и является не изымаемым имуществом, затем оно выкупается у ключевых персонажей. Если игрок не смог во время игры выкупить свое имущество, то он ему возвращаются после игры.

Стоимость выкупа своего имущества, зависит от размера пакета с ZIP замком в который оно упаковано:

- пакет размером 8*12 - стоимость выкупа 300
- пакет размером 14*20 - стоимость выкупа 700

- пакет размером 24*35 - стоимость выкупа 1200

Игровое имущество во время игры может храниться только в карманах/подсумках/разгрузках/рюкзаках игроков, а так же на базах группировок в специальном ящике/сейфе или сдается на хранение Сидоровичу, Бармену или Оружейнику. Делать игрокам схроны на территории игрового полигона и за его пределами запрещено! Уносить игровое имущество с собой в мертвяк запрещено!

После игры, все игроки и группировки обязаны вернуть всё игровое имущество мастерской группе в "Мертвяк"!!! МГ напоминает что не возврат игрового имущества относится к нарушению игровых правил п.22, а так же является тайным хищением чужого имущества ст.158 УК РФ.

Если у вас после игры, случайно обнаружилось что либо из игрового имущества, свяжитесь с МГ и мы договоримся о месте и времени встречи, что бы его забрать.

Если вы желаете, что либо из игрового имущества приобрести в качестве сувенира, свяжитесь с МГ и вам изготовят его на заказ.

12. Ранги.

"Отмычка". Отмычкой называют любого нового игрока (сталкера), пришедшего на проект впервые. Отмычка, на старте входит в игру из деревни новичков, получает определенную сценарием стартовую сумму денег, а так же определенные игровые предметы, предусмотренные сценарием. Дресс-код отмычки: верх - брезентуха/энцефалитка/афганка, низ - потертые джинсы, обувь - берцы, португя с простыми подсумками, вещмешок, из оружия приветствуются АК-серия без тактических обвесов, дробовики, пистолеты, ножи. Отмычка не может носить "горку", разгрузки, защитные костюмы и СИБЗ.

"Опытный". Считается любой игрок, прошедший более 2-х игр предыдущей серии. Опытному Сталкеру разрешается ношение формы "горка", РПС или простых разгрузов, может носить любой доступный ему защитный костюм. Опытный Сталкер на старте входит в игру из деревни новичков с определенным запасом игровых денег, браслетом на оружие и другим игровым имуществом. Имеет возможность изготовить и носить защитный костюм Заря. Имеет постоянную скидку на все игры проекта С.3.3.

"Ветеран". Считается любой игрок, прошедший более 4-х игр предыдущей серии. Сталкер Ветеран может носить любой доступный ему защитный костюм и СИБЗ. Сталкер Ветеран на старте входит в игру из Кабака с определенным запасом игровых денег, браслетом на оружие, аптечкой и другим игровым имуществом. Имеет возможность изготовить и носить защитный костюм Сева или Экзоскелет.

13. Локации.

Кордон - это территория от «мертвяка» до блок-поста (КПП) военных, и является периметром Зоны. Считается нейтральной зоной, на этой территории запрещается устраивать засады, нападать на игроков и вести какие-либо боевые действия, тут нет аномалий. Все игроки на территории Кордона (за исключением военных) переносят оружие исключительно в безопасном положении (магазины отстегнуты и убраны в подсумки, автомат на ремне, пистолет в кобуре, нож в ножнах, гранаты в подсумках и т.д.).

На самой границе Кордона в двухэтажном красном кирпичном здании расположена база военных (второй этаж данного здания является не игровой территорией (там располагается жилая зона), запрещено использование любое оружие и пиротехнических изделий). Военные контролируют самые уязвимые участки периметра и единственную дорогу, ведущую в самое сердце Зоны.

Военные - это единственная официальная сила в Зоне Отчуждения, за ее плечами стоит государство с целыми армиями, учтите это...

Правила прохождения через блок-пост (КПП) военных:

- Для предотвращения применения силы со стороны военных, всем игрокам подходящим к КПП, рекомендуется минимум за 50м. магазины отстегнуть и убрать в подсумки, автомат взять на ремень (или поднять двумя руками над головой), пистолет убрать в кобуру, нож в ножны, гранаты в подсумки и медленно по одному подойти к военным на КПП, для прохождения процедуры проверки документов и личного досмотра.

- Свободный проход для всех, у кого есть постоянный пропуск от командира группировки военных или разовый пропуск (вход/выход) от ученых, с визой руководителя НИИЧОСЕ.

- Не имеющие пропусков, и идущие в сторону Зоны будут остановлены, обысканы и задержаны, в случае оказания сопротивления будут уничтожены.

Игроки, пытающиеся пересечь периметр Зоны Отчуждения, будут уничтожены.

Непроходимые участки периметра будут обозначены киперной лентой, остальные участки будут заминированы с использованием пиротехнических растяжек и электронной системы ЛУЧ (но это не значит, что нет безопасных троп в зону).

На территорию зоны могут проходить игроки, имеющие личные электронные устройства – ПДА. Игрок,

попавший в зону без ПДА или с не работающим ПДА, считается погибшим (должен немедленно надеть красную повязку и следовать в «мертвяк»).

Свалка – это территория, куда свозился зараженный строительный мусор, зараженный грунт и техника, которую нельзя было использовать. На этой локации присутствуют слабые аномальные химические и биологические явления, стабильно держится невысокий радиоактивный фон. На территории свалки, в аномальных образованиях появляются опасные и неопасные артефакты, а так же на свалке в обильном количестве можно обнаружить ресурсы*(эл.лампы, эл.платы и инструмент).

*ресурсы – электронные изделия и инструмент, необходимый в Зоне Отчуждения.

Темная долина – заболоченная территория, практически не имеет аномальных активностей с очень низким радиоактивным фоном. Военные данную территорию не патрулируют (считая ее труднопроходимой, поэтому границы периметра присутствуют только на картах), отдав ее под контроль группировки ДОЛГ

Рыжий лес – локация, где в большей степени своей произрастает растительность желтого и коричневого цвета, это выжженная радиацией территория, в почве скоплено огромное количество токсичных и ядовитых веществ и соединений. Присутствует слабая и средняя аномальная активность, в большом количестве фиксируются различные монстры.

Радар – это локация, на которой располагаются защитные радиолокационные станции. Расположено значительное количество заброшенных или законсервированных лабораторий и полуразрушенных строений. Локация находится под охраной группировки Монолит. На данной локации присутствует средняя и сильная аномальная активность, а так же обитает большое количество монстров.

Припять и ЧАЭС – малоизученные локации, о которых ходит много противоречивых слухов. Достоверно известно только то, что это зараженная и очень опасная территория.

3.1. Особые места зоны и ключевые игровые персонажи.

Дом Болотного Доктора - это территория нейтралитета для всех игроков и группировок.

Дом Болотного Доктора и территория в радиусе 50 метров вокруг дом Болотного Доктора является нейтральной территорией для всех игроков и группировок и на ней ЗАПРЕЩЕНО нападать на игроков и устраивать засады. При входе в дом Болотного Доктора необходимо отсоединить магазин, убрав его в подсумок и отстрелить в безопасном направлении шары из хоп-апа, взять автомат на ремень, пистолет в кобуру, а нож убрать в ножны. В доме Болотного Доктора запрещается использовать любые виды оружия. В доме Болотного Доктора любой игрок может обогреться, поесть/попить, подлечиться или вывести радиацию, узнать свежие новости о Зоне Отчуждения или получить задание от БД.

Бункер Сидоровича - это территория нейтралитета для всех игроков и группировок. Бункер находится на Кордоне, в непосредственной близости от деревни Новичков.

Бункер Сидоровича и территория в радиусе 50 метров вокруг бункера Сидоровича является нейтральной территорией для всех игроков и группировок и на ней ЗАПРЕЩЕНО нападать на игроков и устраивать засады. При входе в бункер Сидоровича необходимо отсоединить магазин, убрав его в подсумок и отстрелить в безопасном направлении шары из хоп-апа, взять автомат на ремень, пистолет в кобуру, а нож убрать в ножны. В бункере Сидоровича запрещается использовать любые виды оружия.

В бункере Сидоровича осуществляется торговля, всем что продается и покупается за деньги! Если вы заинтересуете торговца и убедите его в своей уникальности, то можете получить задание, а в итоге вознаграждение за его исполнение.

Сидорович может оказать техническую поддержку вашего ПДА, а так же оказать помощь в подзарядке аккумуляторов, раций и прочих эл.устройств со своими зарядниками, естественно не бесплатно.

Бар - это территория нейтралитета для всех игроков и группировок. Своего рода небольшой островок спокойствия во Зоне Отчуждения, где все могут перевести дух и поправить свои дела.

Бар и территория в радиусе 50 метров вокруг бара является нейтральной территорией для всех игроков и группировок и на ней ЗАПРЕЩЕНО нападать на игроков и устраивать засады. При входе в бар необходимо отсоединить магазин, убрав его в подсумок и отстрелить в безопасном направлении шары из хоп-апа, при наличии оружейной пирамиды оружие складывается в пирамиду, а при ее отсутствии необходимо взять автомат на ремень, пистолет в кобуру, а нож убрать в ножны. Считайте, что все оружие вы сдали при входе в оружейную комнату. В баре запрещается использовать любые виды оружия.

В бар запрещено заходить по своему желанию игрокам группировок Монолит и Военным, а так же Монстре

и мертвым игрокам!

Бар находится на охраняемой территории группировки Свобода, бойцы данной группировки обеспечивают безопасность в баре и на прилегающей территории, и имеют право использовать оружие.

В баре хозяин - бармен! В баре можно всегда поесть/попить, сбыть хабар или приобрести нужный товар, получить различные задания, а так же нужную информацию.

В баре имеется электроснабжение, там можно будет обогреться, подзарядить аккумуля, радейки и прочие устройства со своими зарядниками. В баре можно выпить горячие и прохладительные напитки, перекусить легкими закусками и наполнить фляги питьевой водой. Меню и весь ассортимент бара продается исключительно живым игрокам за игровые деньги или услуги (задания).

Бункер ученых - это территория нейтралитета для всех игроков и группировок.

Бункер ученых и территория в радиусе 50 метров вокруг бункера ученых (на территории локации Рыжий лес) является нейтральной территорией для всех игроков и группировок и на ней ЗАПРЕЩЕНО нападать на игроков и устраивать засады. При входе в бункер ученых необходимо отсоединить магазин, убрав его в подсумок и отстрелить в безопасном направлении шары из хоп-апа, взять автомат на ремень, пистолет в кобуру, а нож убрать в ножны. В бункере ученых запрещается использовать любые виды оружия.

Бункер ученых находится на охраняемой территории группировки Военсталкеров, бойцы данной группировки обеспечивают безопасность в бункере ученых и на прилегающей территории, и имеют право использовать оружие.

В бункере ученые могут оказать полноценную медицинскую помощь, вывести радиацию, активировать артефакт. Ученые покупают необходимые им артефакты, документацию, ресурсы, а так же принимают на исследование различные образцы флоры, фауны и многое другое что им нужно для научной деятельности. Так же вы можете пополнить свою аптечку медикаментами, купить контейнер под артефакты, аптечку и даже защитный костюм при его наличии.

Если вы заинтересуете ученых и убедите их в своей уникальности, то можете получить задание, а в итоге вознаграждение за его исполнение и самок главное лояльность от ученых.

Обитель Проповедника - это территория нейтралитета для всех игроков и группировок.

Обитель Проповедника и территория в радиусе 50 метров вокруг обителя Проповедника является нейтральной территорией для всех игроков и группировок и на ней ЗАПРЕЩЕНО нападать на игроков и устраивать засады. При входе в обитель Проповедника необходимо отсоединить магазин, убрав его в подсумок и отстрелить в безопасном направлении шары из хоп-апа, взять автомат на ремень, пистолет в кобуру, а нож убрать в ножны. В обители Проповедника запрещается использовать любые виды оружия.

В обитель Проповедника могут пройти только:

1. Игроки которые попали под действие Радара (на жк-дисплеи ПДА высвечивается надпись: "Вы адепт Монолита"), для прохождения обряда посвящения в адепты Монолита.
2. Бойцы группировки Монолит, что бы пройти обряд восстановления здоровья, а так же поднятия боевого духа и веру в единство Монолита.

14. Фортификация баз группировок.

Фортификация баз группировок возводится из материалов, которые применяются для возведения реальных оборонительных сооружений.

На игре для обороны баз возможно применения игровой «колючки». Отыгрывается ТОЛЬКО натянутой минимум в три ряда и конвертом веревкой с имитацией шипов. Имитация шипов обязательна.

Минимальная высота имитации колючки – 1,5 метра.

Игрок, запутавшийся в игровой колючке, переходит в состояние тяжелораненого.

Способы преодоления колючей проволоки:

- физическое обрушение несущих столбов или самого ограждения с применением подручных средств (использовать для разрушения несущих столбов и самого ограждения руки могут только зомби, как существа абсолютно нечувствительные к боли).

- перекусывание веревочного ограждения любыми полноразмерными кусачками.

Запрещено: перепрыгивать, раздвигать колючку руками, приводом или ветками, разрезать ножом, ножницами, прорывать корпусом, переползть под ограждением.

По желанию командиров группировок, подходы к базам могут быть заминированы мастерской группой с помощью радиоэлектронной системы ЛУЧ.

К участию в игре допускаются любые источники питания (батареи, генераторы) напряжением, вплоть до напряжения бытовой электросети (220В 50Гц), любое электро- и электронное оборудование (электроинструмент, лампы, прожекторы, датчики движения, сигнальные и видеосистемы и т.д.), работающее от данных источников.

Запрещено разрушать фортификационные сооружения на базах группировок, а так же уничтожать или повреждать чужое имущества (ст.167 УК РФ). Наносить любые надписи, помните что вандализм (ст.214 УК РФ) это уголовно наказуемое преступление.

15. Уничтожение баз группировок.

Все базы группировок.

Исключение – специально выделенная под безопасную зону комната (если база группировки находится в здании). Комната должна быть изолирована пологом на дверях и окнах и обозначена табличкой "Не игровая зона" (обнесена киперной лентой). Все не игровые зоны должны быть одобрены мастерской группой.

Перед штурмом атакующая сторона обязана вызвать члена мастерской группы, для контроля за игровой ситуацией и фиксирования захвата базы. База группировки считается уничтоженной, если электронное устройство захвата базы было активировано и произведен автоматический отсчет 30 минут захвата базы.

При штурме базы, игрокам запрещается прятаться в не игровой комнате. Если игрок на момент штурма базы находился в не игровой комнате, то он не имеет права вступать в игру, до окончания штурма. В том случае если произведен захват базы, то все игроки которые находились в обороне базы, считаются убитыми. После захвата базы, атакующая сторона получает все игровое имущество группировки которое хранилось в сейфе, а так же плюшки от мастерской группы, а электронное устройство захвата базы перейдет в режим блокировки на один час, в это время на базу группировки запрещается повторно нападать.

После удачного захвата базы, атакующая сторона должна покинуть базу (т.е. напали - разорили - покинули). Не выносные базы: бункер Сидоровича, дом Болотного Доктора, бар, бункер/лаборатория ученых, обитель Проповедника, на территории не выносных баз запрещено использование любого игрового оружия и пиротехники!!!

В случае уничтожения базы группировки, её бойцы выходят из мертвяка со стартовым боеприпасом.

Бандиты и Наемники базы не имеют, но имеют общак который хранится у командира группировки (либо сдается на хранение Сидоровичу или Бармену), потеря общака (ограбили, потеряли, профукали и т.д.) - равносильно уничтожению базы.

16. Радиоэлектронная системой ЛУЧ (аномалии, аптечки, артефакты, защитные костюмы и т.д.).

Аномалии представлены радиоэлектронными устройствами системы ЛУЧ. Периметр аномалии – это зона устойчивого приёма радиосигнала.

Запрещено брать, перемещать, повреждать или как либо мешать работе электронным компонентам системы ЛУЧ (электронным и визуальным)!!!

ПДА (персональный детектор аномалий) эта личная собственность каждого игрока, обслуживание и обеспечение ПДА элементами питания является обязанностью самого игрока. Каждый игрок при входе на игровую территорию обязан иметь исправный ПДА.

Общие положения.

ПДА, представляет собой сложное радиоэлектронное устройство. В связи с этим, на его работу могут повлиять множество внешних факторов, таких как:

- температура воздуха
- влажность воздуха
- потоки воздуха
- близость электронных устройств другого типа
- рельеф местности
- и т.п.

ПДА имеет брызгозащитный корпус. Также для его дополнительной защиты имеется чехол (материал - ткань Cordura 1000). Корпус ПДА не является 100% герметичным, попадание влаги в него недопустимо. При этом указанные меры защиты в полной мере допускают эксплуатацию ПДА во время дождя.

Корпус ПДА выполнен из ABS – пластика, при этом, ни сам корпус, ни ЖК-экран не рассчитаны на прямое попадание шаров. В связи с этим, настоятельно рекомендуется ношение ПДА в чехле на внутренней стороне предплечья.

Также не рекомендуется подвергать ПДА высоким температурам. Элементы питания находятся внутри ПДА. Элементы питания ПДА рассчитаны на игру (до 3-х суток), в случае снижения напряжения в сети ПДА, замена элементов питания производится только техником мастерской группы.

Любое не предусмотренное настоящей инструкцией использование ПДА запрещено. Вскрытие ПДА, установка в ПДА любых устройств или его перепрошивка игроками, категорически запрещена. При любых сбоях в работе ПДА игрок обязан уведомить организаторов проекта.

Передача своего ПДА другим игрокам запрещена!

Все игроки которые принимали участие в играх проекта: С.З.З., помнят, что все ПДА игроков накапливают опыт, и его количество позволяло носить (устанавливать в ПДА) артефакты, защитные костюмы, а так же активировать ценные игровые предметы.

Вот как это работает: опыт накапливается каждый раз когда игрок с ПДА находится в Зоне, попадает в поле действие аномалии, использует аптечку или антирад. Но опыт так же уменьшается каждый раз когда вы умираете.

Любой артефакт можно активировать если у вас более 50.000 единиц опыта.

Любой защитный костюм 1-го уровня можно использовать если у вас более 100.000 единиц опыта.

Любой защитный костюм 2-го уровня можно использовать если у вас более 200.000 единиц опыта.

Использование игроками защитных костюмов зависит от накопленного опыта:

- Отмычка. Все игроки которые не имеют опыта. Могут использовать аптечки. Артефакты использовать не могут. Носить защитные костюмы не могут.

- Опытные. Все игроки которые имеют более 100.000 единиц опыта. Могут использовать аптечки, артефакты и носить базовые защитные костюмы в зависимости от принадлежности к группировке.

- Ветераны. Все игроки которые имеют более 200.000 единиц опыта. Могут использовать аптечки, артефакты и носить модернизированные защитные костюмы или экзоскелет в зависимости от принадлежности к группировке.

Каждый игрок может самостоятельно изготовить антуражный защитный костюм в зависимости от принадлежности к группировки и получить прошивку на ПДА сразу на старте и каждый раз после выхода из мертвяка, костюм остается при нем. Все костюмы должны пройти мастерский допуск, ДО ИГРЫ!!!

Защитные костюмы продаются у Ученых, Сидоровича, их можно найти в схранах или секретных лабораториях, получить в качестве вознаграждения за выполнение задания и т.п.

Все защитные костюмы постепенно разрушаются под действием аномалий, для их ремонта используют рем.комплекты (чип-флешки).

Для лечения урона от аномалий используются аптечки (чип-флешки).

Для вывода накопленной радиации из организма используются анти-рады (чип-флешки).

p.s. каждому игроку, за каждую игру, будет начислять по 50.000 единиц опыта при регистрации.

17. Экзоскелет.

- Описание экзоскелета.

Экзоскелет представляет из себя: бронепанели или бронезилет (обязательно оснащен жесткими пластинами приближающими вес бронезилета к реальному образцу), бронешлем, наколенники, налокотники, перчатки, очки и маска на нижнюю часть лица, желательна защита паха и "пятой точки".

Должна быть обязательно имитация сервоприводов и системы дыхания. Сзади в районе поясницы должен находиться, имитирующий блок питания. Общий вес экзоскелета должен быть не менее 15кг. Экзоскелет не трофеится.

Аккумулятором для блока питания экзоскелета является артефакт Батарейка. Только артефакт Батарейка может снабжать в ЗОНЕ отчуждения, электроэнергией, любой экзоскелет.

- Действия игрока оператора экзоскелета.

Боец в экзоскелете передвигается ТОЛЬКО ШАГОМ, для бега он не приспособлен. Может приседать, но полностью лечь нельзя. В экзоскелете можно переносить и стрелять с любого оружия, в том числе с пулемётов и тяжелого вооружения. Боец в экзоскелете так же взаимодействует с электронной системой "ЛУЧ", поэтому он может погибнуть в некоторых аномалиях. Экзоскелет может идти в авангарде и прикрывать союзников. Закрытие блока питания телом другого бойца ЗАПРЕЩЕНО!!!

ВНИМАНИЕ!!! Безоружный экзоскелет представляет опасность. Удар кулаком может наносит повреждение внутренних органов и переводит игрока в состояния тяжрана, второй-третий удар убивают оппонента.

- Методы борьбы с экзоскелетом.

По экзоскелету можно вести огонь с любого оружия, с целью его отвлечения. Если граната, ВОГ, выстрел из РПГ, мина, растяжка взорвалась на расстоянии до 5 метров от экзоскелета, он должен отыграть контузию (пошатывание на месте, неуверенные шаги взад-вперед или вправо-влево), оружие использовать не может 10-15сек, после чего его действия возобновляются. Вторая граната, ВОГ или выстрел из РПГ, мина взорвавшийся рядом с экзоскелетом на расстоянии до 5 метров во время контузии, означает смерть экзоскелету. Прямое попадание из РПГ в экзоскелет, уничтожает его на месте. Так же можно попасть в элемент питания экзоскелета, который находится в районе поясницы. В этом случаи экзоскелет садиться на два колена и не двигается. Передвигаться, использовать оружие или гранаты не может. Оператор

обесточенного экзаскелета не имеет возможности шевелить конечностями, но остается живой, может кричать и разговаривать, в том числе и по радиостанции. Обесточенный экзоскелет может быть добит гранатой. Оператор в обесточенном экзоскелете может быть взят в плен и допрошен. Подбитый элемент питания может быть заменен на новый, только посторонним человеком, причем сам экзоскелет может носить запасные элементы с собой. С заменой элемента питания экзоскелет может снова двигаться и вести боевые действия. В случае, если заменить элементы питания, пленить или добить экзоскелет некому, он уходит в мертвяк через 10 минут.

- Взаимодействие экзоскелета с монстрами Зоны.

Зомби и снорки нанести повреждения экзоскелету не могут. Зомби или снорк убиваются экзоскелетом от удара рукой.

Кровосос и экзоскелет нанести взаимный урон друг другу не могут. Два кровососа и более, при одновременной атаке одного экзаскелета, могут его уничтожить (необходимо свалить экзу и эмитировать потрошение оператора).

Контролер может взять под контроль оператора экзоскелета, при отсутствии у него пси-защиты.

Бюерер пробивает экзоскелет грави ударом, при этом экзоскелет может убить бурера ударом руки если доберется до него.

Химера может разорвать экзоскелет в клочья, а экза не может нанести урон химере (2-3 удар Химеры является поражением оператора экзы).

Количество игроков операторов-экзаскелета на игре строго ограничено. Перед изготовлением экзоскелета необходимо связаться с мастерской группой для его согласования.

18. Техника.

Вся техника передвигается по полигону со скоростью не более 10км/ч, при использовании заднего хода необходимо подать звуковой сигнал. На игре будут присутствовать технические автомобили и игровая техника и на них действуют разные правила:

1. Технические автомобили используются для передвижения игромастеров, доставки грузов по полигону, а так же для перевозки игроков до места входа в игру или в мертвяк, по указанию МГ. В технические автомобили запрещено стрелять из любого оружия и кидать в них пиротехнические изделия. Технические автомобили отмечены красными лентами по зеркалам заднего вида и передвигаются по полигону с включенной аварийкой.

2. Игровая техника используется военными для патрулирования периметра Зоны Отчуждения, а так же для транспортировки и прикрытия штурмовых групп в глубь Зоны Отчуждения и проведения эвакуации. Вести стрельбу из игровой техники (по игровой технике), во время движения (стоянки) и использовать пиротехнические изделия РАЗРЕШЕНО. На игровой технике разрешается перевозить людей и использовать тяжелое вооружение: пулеметы, РПГ, минометы и т.п.

Уничтожение игровой техники:

- Подрыв одного пиротехнического изделия под/над игровой техникой, выводит ее из строя (передвижение запрещено, двигатель глушится, техника ставится на стояночный тормоз и включается аварийка), игроки могут покинуть поврежденную технику, а так же укрываться и вести огонь из-за техники или внутри техники.

- Подрыв второго пиротехнического изделия под/над игровой техники, полностью выводит технику из строя. Водитель и все кто находились в этот момент в игровой технике считаются мертвыми. Уничтоженная игровая техника убывает в мертвяк с включенной аварийкой на срок в 1 час. В случае если в течении 10 минут подрыва второго пиротехнического изделия под/над игровой техникой не произошло, то техника считается восстановленной и может продолжать движение.

19. Радиосвязь.

Канал сталкеров №1 (433.075) используется для общения с игровыми персонажами, торговли, квестовки.

Канал военных №2 (433.100)

Канал долг №3 (433.125)

Канал свобода №4 (433.150)

Канал бандиты №5 (433.175)

Канал монолит №6 (433.200)

Канал наемники №7 (433.250)

Канал чистое небо №8 (433.275)

Канал ученых и военсталкеров №9 (433.300)

Частота темных сталкеров (433.325)

Орг.частота определяется перед игрой и доводится на построении. Орг.частота используется только в

экстренных случаях для связи с организаторами. Находится на орг.частоте и прослушивать её, запрещено. Остальные каналы/частоты игроки определяют самостоятельно. Командиры группировок не имеют права менять канал, без согласования с МГ. Радиоигра разрешена (кроме подавления).

Частоты группировок даны в открытом доступе для того что бы, любой человек во время игры имел возможность связаться с нужной ему группировкой для решения игровых моментов (попросить или предоставить информацию, договорится о встречи, запросить безопасный проход на базу или по территории группировки и много другое).

20. Защитные костюмы.

0 - уровень.

- Комбез новичка (доступен любому игроку). Опыты - 0

1 - уровень.

- Заря (доступен опытным сталкерам). Опыты - 100.000

- УЗК универсальный защитный костюм (доступен бойцу любой группировки). Опыты - 100.000

2 - уровень.

- Сева (доступен сталкерам ветеранам). Опыты - 200.000

- Берилл-5М (доступен только Военным). Опыты - 200.000

- ПСЗ-9МД (доступен только Долгу). Опыты - 200.000

- Страж Свободы (доступен только Свободе). Опыты - 200.000

- ЧН-2 (доступен только Чистому Небу). Опыты - 200.000

- КЗНУ (доступен только Наемникам). Опыты - 200.000

- СКАТ-9М (доступен только Военсталкерам). Опыты - 200.000

- ССП-99 Эколог (доступен только Ученым). Опыты - 200.000

- Комбез Темного (доступен только Темным). Опыты - 200.000

- СЗКМ-100 (доступен только Монолиту). Опыты - 200.000

20.1. Защитные костюмы для сталкеров

Вы сталкер и у вас дресс-код отмычки, опыта ноль. Отлично. Приобрести комбез новичка плевое дело, собираете ресурсы и получаете его у Ученых или покупаете за 1000 рублей у Ученых (в Зоне также его можно достать, но где и как узнавайте сами).

Вот его характеристики (комбез новичка):

-устойчивость к радиации - 15%

-устойчивость к био аномалии (холодец) - 5%

-устойчивость к аномалии кислота - 5%

Не плохо, правда. Да это конечно не крутая СЕВА, но хоть какая то защита лучше, чем её отсутствие, но самое приятное - опыта не требуется.

Ок, вы уже сталкер опытный давно находитесь в Зоне Отчуждения, вам тут уже все известно и естественно вы уже обзавелись крутым защитным костюмом ЗАРЯ, который пошит специально для вас. Отлично. Вашу антуражную ЗАРЮ, МГ прошьет вам прямо в ПДА во время регистрации (к сожалению, антуражную СЕВУ мы прошиваем только после четвертой игры) и такой защитным костюмом будет у вас постоянно (он не трофеится) и каждый раз после выхода из мертвяка он полностью восстанавливается.

Но как быть обычным сталкерам, не переживайте, МГ о вас подумала. Каждый сталкер может приобрести ЗАРЮ, собираете ресурсы и получаете его у Ученых или покупаете за 2000 рублей у Ученых (в Зоне также его можно достать, но где и как узнавайте сами), но вот опыта он требует 100.000 и такой защитный костюм "одноразовый", то есть после вашей гибели он полностью разрушается и в следующий раз вам опять придется его покупать.

Вот его характеристики (ЗАРЯ 1-й уровень):

-устойчивость к радиации - 20%

-устойчивость к био аномалии (холодец) - 15%

-устойчивость к аномалии кислота - 15%

- устойчивость к аномалии жарка - 10%

- устойчивость к аномалии электра - 10%

- устойчивость к аномалии воронка - 10%

- усиления из кевлара, позволяют иметь скромную защиту от осколков - 10%

Круто! Да, такой защитным костюмом уже позволит достать ценный артефакт из аномалии и не сгинуть в ней сразу.

20.2. Защитные костюмы для бойцов группировок.

Со сталкерами ясно, а как же быть с бойцам группировок? Тут все просто. Боец любой группировки может

приобрести универсальный защитный костюм (УЗК) у Ученых (стоит 2000 рублей или сдаете на его производство ресурсы), требует скромных 100.000 опыта. СТАЛКЕРЫ приобрести такой защитный костюм – НЕ МОГУТ, он только для бойцов группировок!

Почему мы сделали УЗК для группировок, ведь все группировки разные? Да, все группировки разные, но оформление своего дресс-кода у бойцов группировок в основном одинаков, это: форма в расцветке группировки, разгруз, берцы и головной убор. Ни о каких защитных костюмах тут и говорить не приходится. Поэтому, 1-й уровень защитного костюма для бойцов группировок является для всех универсальный защитный костюм (УЗК 1-й уровень), вот его характеристики:

- устойчивость к радиации - 25%
- устойчивость к био аномалии (холодец) - 20%
- устойчивость к аномалии кислота - 20%
- устойчивость к аномалии жарка - 15%
- устойчивость к аномалии электра - 15%
- устойчивость к аномалии воронка - 15%
- усиления из кевлара, позволяют иметь скромную защиту от осколков - 15%

20.3. Защитные костюмы 2-го уровня.

Ну что, с комбезом новичка, а так же с защитными костюмами 1-го уровня (ЗАРЯ и УЗК), мы разобрались. Теперь об уровне 2. Тут уже опыта требуется 200.000

Тут все просто. Для сталкеров – это СЕВА. А для каждой группировки имеется свой защитный костюм, со своими индивидуальными свойствами. То есть, нет одного супер костюма который защищает от всего, у каждой группировки есть свои слабые и сильные стороны. Приобрести такие костюмы можно только у Ученых. Группировка сдает техническую документацию на костюм своей группировки и в дальнейшем может заказывать производство данного костюма (либо оплачиваете 5.000 рублей, либо сдаете ресурсы на производства защитного костюма).

Да, дорого. А что вы хотите, хорошая защита и стоит дорого.

Вот теперь немного интересного.

Каждый боец любой группировки может изготовить защитный костюм 2-го уровня самостоятельно и получить прошивку в ПДА во время регистрации. Что для этого нужно?

Изучив различную информацию из книг, компьютерных игр и других источников, МГ обнаружила, что большинство защитных костюмов имеют встроенную бронезащиту (которая защищает от пуль и осколков). Следовательно, вам необходимо иметь антуражный костюм своей группировки с бронезащитой.

Бронезащита – это комплект любого реального бронезиления + бронешлем или их реплики с реальным весом, лаконично вписывающиеся в антураж костюма своей группировки.

По мимо прошивки защитного костюма 2-го уровня на ПДА, такой игрок получает 3хр жизни (смотрите правила, пункт 8 СИБЗ).

Свойства защитных костюм 2-го уровня мы перечислять не будем, так как эта секретная информация и доступна она только командирам группировок которые обладают комплектом технической документации для производства защитных костюмов.

21. Ресурсы.

Ресурсы необходимы группировкам, в основном для производства защитных костюмов и не только.

Виды ресурсов:

1 - дискеты 3.5 "Архив О-Сознания" (их собирают Ученые и Монолит).

2 - различные инструменты, электронные платы и лампы от старой советской ламповой электроники (их собирает ЧН, ДОЛГ и Свобода).

3 - любые ресурсы скупают Бандиты и Сидорович.

4 - ресурсы могут быть обменены на защитные костюмы у Ученых, с учетом оплаты за их производство.

Все ресурсы промаркированы МГ!

p.s. вы можете привезти с собой не нужные электронные платы, лампы от старой советской ламповой электроники, не нужный инструмент (например ржавые ключи, отвертки, плоскогубцы и т.д.) и продать их за игровую валюту сразу на старте игры, так сказать это будет вам бонусом к стартовой сумме.

22. Нарушение игровых правил.

Игрок нарушивший игровые правила будет отправлен в «мертвяк» на 2 штрафных часа, при повторном нарушении - игрок удаляется с игры.

Соблюдение игровых правил отслеживается организаторами, мастерами-игротехами, кураторами, а так же

самими участниками. При выявлении нарушения необходимо связаться с МГ на орг.частоте и сообщить о нарушении игровых правил.

23. Читерство.

Любое читерство приравнивается к нарушению игровых правил.

- Искать и использовать "лазейки" в игровых правилах запрещено. Соблюдайте и букву и дух правил.
- После игровой смерти запрещено разговаривать с другими участниками, вести радиопередачи, обмениваться жестами, игровой информацией и т.п. В мертвяке не надо рассказывать, что вы делали в Зоне Отчуждения, кто и как вас грохнул и вынашивать планы как отомстить этому игроку (после игры можете оставить отзыв и все рассказать). Самое главное правило в ролевой игре – никакой мести. После смерти у Вас новая роль с новой памятью и легендой.
- Вносить какие либо изменения в страйкбольное оружие после проведения хронометража.
- Заходить на зараженную территорию (отмеченную специальным знаком, смотри п.8.1), без средств защиты дыхания, запрещено.
- Запрещено использовать страйкбольное оружие (автоматы, пулеметы, снайперские винтовки, гранатометы, минометы и т.п.) без игрового браслета нужного цвета.
- Запрещено использовать магазина бункерного типа. Исключение составляют только бункера, используемые на моделях реально существующих пулеметах ("гехи" с яйцами и АК с бубнами к пулеметам не относятся).
- Запрещено игрокам делать схроны с игровым имуществом на территории полигона и за его пределами, а так же уносить игровое имущество с собой в мертвяк.
- Вводить в игру личное имущество и использовать его как игровой имущество без согласования с организаторами, запрещено. Не которые примеры, которые не нужно повторять. Не надо привозить с собой (билеты банка прикола) и пытаться использовать их на игре, выдавая их за игровую валюту. Экономика игры очень зависима от количества денежных средств в обороте, поэтому вся игровая валюта помечается и во время игры проверяется. Не надо привозить с собой артефакты с других проектов и пытаться использовать их на игре. МГ знает все свои артефакты и появление новых артефактов (те которые вы привезли с собой и пытаетесь впарить ученым или другим игрокам), не вписывается в игровой мир проекта СЗЗ.
- Соблюдайте правила нейтральных территорий (использование любого оружия на такой территории запрещено) и не устраивайте засады ближе 50м от них.
- Запрещено разрушать фортификационные сооружения на базах группировок, а так же раздвигать игровую колючку руками, приводом или ветками, разрезать ножом, ножницами, прорывать корпусом, переползать под ограждением.
- Запрещено экранировать ПДА, отключать ПДА или вытаскивать из него батарейки, а так же устанавливать в ПДА чужие или свои флешки.
- Не трогайте датчики аномалий, а так же средства визуализации аномалий. Запрещено брать, перемещать, повреждать или как либо мешать работе электронным компонентам системы ЛУЧ.
- Находится на орг.частоте и прослушивать её, запрещено. Орг.частота используется только в экстренных случаях для связи с организаторами.
- Не используйте в игре информацию, которую вы узнали, во время подготовки к игры. Вы её знаете, но ваш персонажа из мира Сталкера — нет. Играйте честно и по-ролевому.
- Отыгрывайте полученные квесты и вводные честно до конца, даже если они вам не нравятся. Это ваша сталкерская судьба.

Артефакты, Аномалии, Монстры.

Артефакты.

Артефакты - не известны (описание появятся после их изучения учеными НИИЧОСЕ). Артефакты «официально» можно продать только у ученых НИИЧОСЕ. Все остальные сделки с артефактами (между сталкерами, сталкерами и членами группировок и т.п.) проходят на свой страх и риск и без всяких гарантий. Артефакты так же можно использовать для себя любимого, согласно свойству артефакта. Правда, они могут оказаться смертельными для того, кто их возьмет в руки, поэтому не советуется подбирать не знакомые артефакты. Информацию по артефактам можно приобрести у ученых, торговца, бармена или других сталкеров. Не все артефакты безопасны, поэтому для некоторых потребуются специальные контейнеры для их переноса и хранения.

**ВСЕ АРТЕФАКТЫ, КОТОРЫЕ ОПАСНЫЕ, ПЕРЕНОСЯТ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО В КОНТЕЙНЕРАХ!
В ОДНОМ КОНТЕЙНЕРЕ ПЕРЕНОСИТСЯ НЕ БОЛЕЕ 3-х АРТЕФАКТОВ!**

Контейнер можно приобрести только у ученых, их количество ограничено. Возможно изготовление контейнеров самими игроками. Типовой контейнер должен представлять собой металлическую ёмкость с металлической крышкой, для обеспечения экранирования аномального излучения артефакта. Габариты контейнера не менее 15x15x15 см.

Артефакт **игла**. Распространен в ЗОНЕ отчуждения повсеместно. Создан учеными искусственно, путем выделения нервнопаралитического яда из мутирующего растения борщевик. Яд борщевика находится в полимерной игле и приводится в активацию путем надлома полимерной иглы. Процесс активации сопровождается свечением, сразу после активации необходимо применить (в течение 1 минуты). Время действие нервнопаралитического яд составляет 20 минут, в течение этого времени у живого существа парализуется нервная система, действует в основном на людей. Артефакт не опасный до активации, одноразового применения, метать нельзя.



Артефакты которые образуются в кислотных аномалиях:

Артефакт **слюда**. Образовывается в аномалии кислота или рядом с ней. Представляет собой различной формы спёкшиеся кристаллы, в основном янтарного цвета. Артефакт опасный излучает радиацию 100мР/с. Дает защиту от химической аномалии 10%

Артефакт **морской еж**. Образовывается в аномалии кислота или рядом с ней. Артефакт опасный. Вытяжка из колючки способствуют выведению радиации из организма -50мР/с.

Артефакт **кровь камня**. Образовывается в аномалии кислота или рядом с ней. Размером примерно с кулак, пористый камень с характерными красными вкраплениями виде различных узоров, пятен и линий. Артефакт опасный излучает радиацию, но восстанавливает здоровье. Благотворное излучение, исходящее от артефакта хоть и радиоактивное +50мР/с, но зато значительно ускоряет заживление ран и восстанавливает здоровье +Зед., полученных при контакте с различными аномалиями.



Артефакты которые образуются в биологической аномалии:

Артефакт **слизь**. Образовывается в биологической аномалии холодец или рядом с ней. Непонятно откуда выделяемая субстанция, сама по себе переходит то в жидкое, то в твердое состояние. Артефакт не опасный.

Артефакт **слизняк**. Образовывается в биологической аномалии холодец или рядом с ней. Представляет собой разнообразной формы затвердевшую субстанцию, скорей всего из спекшегося артефакта слизи. Артефакт не опасный.

Артефакт **кристалл**. Образовывается в биологической аномалии холодец или рядом с ней. Представляет собой кристаллы различной формы. Артефакт опасный излучает радиацию 100мР/с, дает защиту от аномалии холодец 10%



Артефакты которые образуются в гравитационной аномалии:

Артефакт **выверт**. Образовывается в гравитационной аномалии воронка или рядом с ней. Представляет собой тетраэдрные образования различной формы. Артефакт не опасный.

Артефакт **гравии**. Образовывается в гравитационной аномалии воронка или рядом с ней. Представляет собой затвердевшую каменнообразную субстанцию различной формы. Артефакт опасный 100мР/с. Дает защиту от аномалии воронка 10%.

Артефакт **каменный цветок**. бразовывается в гравитационной аномалии воронка или рядом с ней. Представляет собой различной окаменелой формы цветки, со слабым свечением внутри. Появляется в основном ночью. Артефакт опасный излучает радиацию 500мР/с. Дает защиту от пси-излучения 10%.



Артефакты которые образуются в электрической аномалии:

Артефакт **батареяка**. Образовывается в электрической аномалии электра или рядом с ней. Представляет собой электрический предохранитель с заряженным элементом питания внутри. Артефакт не опасный. Может использоваться в качестве элемента питания для экзоскелетов и не только.

Артефакт **вспышка**. Образовывается в электрической аномалии электра или рядом с ней. Представляет собой шарообразные формы затвердевшей субстанции, со слабым свечением внутри. Появляется в основном ночью. Артефакт опасный излучает радиацию 100мР/с. Дает защиту от аномалии электра 10%.

Артефакт **лунный свет**. Образовывается в электрической аномалии электа или рядом с ней. Представляет собой шарообразные формы затвердевшей субстанции, со слабым голубоватым свечением внутри.

Появляется в основном ночью. Артефакт опасный излучает радиацию 500мР/с. Дает защиту от аномалии электра 5% и восстанавливает здоровье +Зед., после контакте с различными аномалиями.



Артефакты которые образуются в плазмодной аномалии:

Артефакт **капля**. Образовывается в плазмодной аномалии жарка или рядом с ней. Представляет собой каплеобразный объект с прожилками, который излучает синеватый свет. Артефакт не опасный.

Артефакт **огненный шар**. Образовывается в плазмодной аномалии жарка или рядом с ней. Представляет собой сферическую форму, со слабым огненным свечением внутри. Артефакт опасный излучает радиацию 100мР/с. Дает защиту от аномалии жарка 10%.

Артефакт **мамины бусы**. Образовывается в плазмодной аномалии жарка или рядом с ней. Представляет собой спекшиеся стеклообразные бусинки в виде виноградной грозди. Артефакт опасный. Дает защиту от аномалии жарка 5% и выводит радиацию из организма - 50мР/с.



Аномалии.

Аномалии представлены радиоэлектронными устройствами системы "ЛУЧ". Периметр аномалии – это зона устойчивого приёма радиосигнала. Запрещено повреждать и перемещать устройства отыгрыша аномалий (электронные и визуальные).

Запрещено брать, перемещать, повреждать или как либо мешать работе электронным компонентам системы ЛУЧ (электронным и визуальным)!!!

1. Радиационная аномалия - радиация (используется электроника). Накапливается в организме при попадании человека в Зону и усиленно накапливается, если человек попал в очаг радиационного заражения. Игрок в чем организме накопилось избыточное количество радиации становится радиоактивным куском мяса, то есть зомби. На жк-дисплеи ПДА высвечивается надпись: "Вы Зомби". Отыгрыш согласно правилам по зомби. После смерти, зомби скидывает все игровые предметы.

2. Биологическая аномалия - холодец, используется электроника. Образовываются артефакты: слизь, слизняк, кристалл.

3. Химическая аномалия - кислота, используется электроника. Образовываются артефакты: слюда, морской еж, кровь камня.

4. Гравитационная аномалия - воронка, используется электроника. Образовываются артефакты: выверт, грави, каменный цветок.

5. Электрическая аномалия - электра, используется электроника. Образовываются артефакты: батарейка, вспышка, лунный свет.

6. Термическая аномалия - жарка, используется электроника. Образовываются артефакты: капля, огненный шар, маминны бусы.

7. Пси-излучение - используется электроника. Игрок попавший под воздействие пси-излучения контролера, становится подконтрольным зомби и выполняет все указания контролера. На жк-дисплеи ПДА высвечивается надпись: "Вы Зомби". Отыгрыш согласно правилам по зомби. После смерти, зомби скидывает все игровые предметы.

8. Радар - используется электроника с акустическим воздействием на разных частотах.

Игрок попавший под воздействие Радара становится адептом Монолита (на жк-дисплеи ПДА высвечивается надпись: "Вы адепт Монолита").

Вы, АДЕПТ МОНОЛИТА!

Ваши действия: при получении сигнала на ПДА о том что вы стали адептом, вам необходимо одеть красную тряпку (в ночное время включить красный фонарь) и незамедлительно, а главное скрытно (без шума и пыли) прибыть к зданию №8 (смотрите карту полигона), там вас будет ждать Проповедник Монолита. Проповедник проведет инструктаж и поставит каждому адепту индивидуальную задачу. Адепты не собирают артефакты, не вскрывают схроны, не заходят на радары и в другие специальные объекты. Адепты выполняют поставленные задачи Проповедником Монолита, при этом продолжают свою обычную деятельность, стараясь не вызывать подозрения у окружающих людей. Адепты которые положительно себя зарекомендуют, а так же докажут свою верность Монолиту, могут рассчитывать на возможность вступления в

группировку Монолит.

Все адепты - это живые люди которые находятся под контролем Монолита, на них так же действуют все правила по аномалиям и поражению.

Вы адепт до момента своей смерти! Адепту запрещено просить убить себя или сознательно искать смерти, а также рассказывать кому-либо о том, что он адепт монолита.

После смерти вы все забываете. Любое разглашение информации (пока вы являетесь адептом или тем более после смерти) касательно Монолита, адептах, прошивках на ПДА, артах (в том числе и места их расположения), документах, схронах, радио частот и других игровых моментах, строго ЗАПРЕЩЕНО и является нарушением игровых правил п.22.

9. Выброс – это еще не изученный аномальный феномен.

Отыгрывается электронной системой ЛУЧ с использованием звукового оповещения.

Официальную информацию о примерном времени выброса можно получить у Ученых. Если знаешь примерное время выброса или услышишь предупреждающие сигналы о его приближении, немедленно ищи укрытие и чем надежней тем лучше: подойдут бункеры, здания с толстыми стенами, в крайнем случаи даже яма в земле может тебя спасти, но вероятность выжить остается 50/50.

Игрок попавший под действие выброса, становится зомби и обязан его отыграть согласно правилам по зомби.

Мутанты.

Мутанты - опасные существа Зоны (описание появятся после их изучения учеными НИИЧОСЕ).

Зомби. Зомби в прошлом это люди, попавшие под воздействие пси-аномалии или получившие избыточную дозу радиации, и потерявшие свою личность, и способность мыслить. Единственное что осталось это животные инстинкты. Медлительны, ходят ели волоча ноги, внятная речь отсутствует, в основном издают звуки схожие с бормотанием, при наличии огнестрельного оружия могут вести из него не прицельный огонь от бедра, но перезаряжать его не могут, так же не могут использовать гранаты находящиеся при них. В целом присутствует сходство с людьми, но имеется замедленный метаболизм, а также отсутствие страха за свою жизнь и болевого синдрома. Вследствие этого они не чувствительны к боле, так же зомби обладают не дюжинной силой, поэтому могут наносить своими конечностями тяжелые травмы противнику и ломать оборонительные сооружения.

Поражение наносит верхними конечностями. Первое касание - тяжран, второе касание - смерть. При наличии у зомби огнестрельного или холодного оружия, может использовать их, согласно игровым правилам (перезаряжать магазины не может, но вместо механ разрешается использовать бункер).

Способ нейтрализации: известно, что попадание из огнестрельного оружия в корпус, могут не на долго их остановить (10-15 секунд), а окончательно добить можно ножом в корпус или гранатой.

Поражается гаусом с первого выстрела.

После смерти от зомби могут остаться игровые ценности.

Снорк. Данное существо, судя по всему, когда-то было человеком. На некоторых особях сохранились остатки армейской униформы и отдельные детали экипировки. На лице чётко узнается противогаз.

Изменилось внутреннее строение конечностей: появилось большое количество сухожилий, позволяющих сноркам совершать невероятные прыжки. При передвижении часто приседают, постоянно обнюхивая землю в поисках жертвы. Перед нападением, подходят бесшумно, как кошки, стараясь зайти жертве со спины. При атаке, издают звуки, напоминающие звериный рык. Снорки ведут совершенно животный образ жизни. Могут обитать небольшими стаями по 2-3 особи, охотятся осторожно и расчетливо, подстерегая сталкеров в самых разных местах. Молниеносные рефлексии и гипертрофированные мышцы позволяют сноркам за несколько секунд разрывать жертву в клочья. При этом уничтожить снорка, довольно тяжело. Единственное слабое место – спина.

Поражение наносит верхними конечностями. Первое касание - тяжран, второе касание - смерть.

Способ нейтрализации: известно, что попадание из огнестрельного оружия в спину, может не на долго их остановить (10-15 секунд), либо 2-3 попадания из дробовика в корпус, так же остановит снорка на 10-15 секунд, а окончательно добить снорка можно ножом в корпус или гранатой.

Поражается гаусом с первого выстрела.

После смерти от снорка могут остаться игровые ценности.

Кровосос. Кровосос представляет наиболее живучего монстра Зоны. Данный монстр мыслит только своим желудком и всегда хочет «жрать». Зона сделала из него стремительную машину для убийства. Охотится в основном в одиночку. Возможность переходить в стелс-режим делает его невидимым хищником который нападает скрытно из засады, при этом обладает чудовищной силой и скоростью, поэтому убежать от него практически невозможно, а возможность регенерации делает его не уязвимым ко многим видам

огнестрельного оружия.

Поражение наносит верхними конечностями, разрывая свою жертву с первого удара. Может выдать сочный пендель для резкого ускорения жертвы, хотя и одного вида хватит, что бы отложить кучу кирпичей и умчаться, сверкая пятками.

Способ нейтрализации: известно, что стрельба из огнестрельного оружия не эффективна. Как дробина слону, урон не наносит, а вот серьезно разозлить может. Зато взрыв гранаты рядом с ним (5м.) может не на долго его остановить (10-15 секунд), а окончательно добить можно только второй гранатой.

Поражается гауссом с двух выстрелов.

После смерти от кровососа могут остаться игровые ценности.

Бюрер. Бюрер - это невысокие уродцы с гипертрофированными чертами лица в остатках одежды из изношенной формы и плащей. Они могут перемещать тяжелые предметы одной лишь силой мысли, а также создавать не видимые силовые заслоны. Когда-то бюреры были обычными людьми, скорей всего заключенными или глупыми добровольцами, которым не повезло попасть в программу по усилению сверхъестественных, в частности телекинетических возможностей человека. В результате побочного эффекта они превратились в настоящих монстров - лишились человеческого облика и свихнулись. Бюрерам чужда человеческая мораль и сострадание, они убивают людей ради развлечения и пропитания, используют разнообразные уловки из своего сверхъестественного арсенала - известны случаи, когда эти уродцы заманивали сталкеров в засаду, поскольку умеют разговаривать. Но их речь нечленораздельная, больше похожа на бурчание. Большинство этих существ остается жить недалеко от заброшенных лабораторий, порадовавших их. Предпочитают они заброшенные помещения и различного рода подземные строения. При виде врага издают громкий низкий рев или рычание: в ближнем бою атакуют различными подручными предметами (ларп оружие), а на дистанции используют аномальную силу гравитации.

Способ нейтрализации: известно, что попадание из огнестрельного оружия в корпус, могут не на долго их остановить (10-15 секунд), а окончательно добить можно ножом в корпус или гранатой.

Поражается гауссом с первого выстрела.

После смерти от бюрера могут остаться игровые ценности.

Контролер. Контролер - мутан-телепат, способный брать под свой контроль людей и мутантов. Встречается крайне редко и является одним из самых опасных монстров Зоны. Контролеры ужасно хитры, осторожны и расчетливы, трудно представить себе более опасных мутантов, разве что химера.

Контролеры - это бывшие люди с внесенными хирургическими и биохимическими изменениями мозга. Внешне напоминает гуманоида с непропорционально увеличенной уродской головой. Ходят обычно в остатках одежды из изношенной формы и плащей. Не умеет бегать, но может передвигаться быстрым шагом. Обладает развитым восприятием, а также способностью контролировать поведение менее развитых живых существ. Матерые особи способны брать под свой контроль до нескольких десятков живых существ и различных монстров.

Контролеры держатся развалин, заброшенных зданий и сооружений. Свободной охоте предпочитают засады. Стараются перемещаться так, чтобы постоянно держаться в тени или позади своей своры, но при этом контролировать все процессы.

Оказывает телепатическое воздействие на мозг жертвы в радиусе 30-50 метров, при непосредственном контакте атакует руками и подручными средствами. Для установления контроля над жертвой, контролеру необходимо 1-5 секунд. На ходу он этого делать не может, ему нужно остановиться, возможно присесть и телепатически воздействовать на жертву.

Способ нейтрализации: известно, что попадание из огнестрельного оружия в корпус, могут не на долго их остановить (10-15 секунд), а окончательно добить можно ножом в корпус или гранатой.

Поражается гауссом с первого выстрела.

После смерти от контролера могут остаться игровые ценности.

Химера. Химера - один из наиболее редких и опасных мутантов в Зоне. Является результатом генетических экспериментов. Имеет крупное мускулистое тело с мощными лапами и острыми когтями, которыми она разрывает жертву на куски. Задние конечности особенно развиты, что позволяет ей совершать молниеносные прыжки. По слухам у химеры дублированная система внутренних органов, а так же имеется второй мозг. Данные обстоятельства позволяют предположить что химера имеет высокоразвитый интеллект и ускоренную регенерацию.

Каких-то определенных мест обитания не имеет, ведет кочующий образ жизни, хотя некоторые особи могут оставаться на некоторое время на какой-либо территории.

Часто атакует неожиданно из-за укрытий, стараясь достать до жертвы в один прыжок. При этом старается не обнаруживать себя и не подставляться под огонь. Если жертва представляет для химеры особый интерес, то может длительное время преследовать ее, пока не застанет жертву врасплох. Атакует в основном в прыжке,

после атаки, отпрыгивает за укрытие, если укрытия нет - то просто в сторону.

Способ нейтрализации: известно, что стрельба из огнестрельного оружия не эффективна. Как дробина слону, урон не наносит, а вот серьезно разозлить может. Зато взрыв гранаты рядом с ней (до 5м.) может не на долго ее притормозить (не более 5-ти секунд), а окончательно добить можно только дополнительными 2-3 гранатами.

Гаус урон не наносит, но притормаживает на 10-15 секунд.

После смерти от химеры могут остаться игровые ценности.