

Внимание!!!!

Правила в данный момент дорабатываются и оформляются!!!
Это только Бета-версия, она не включает в себя некоторые пункты. До 9 мая постепенно будет выложено все, включая источники и дополнительную информацию. Игровой взнос составит ориентировочно 150-200 рублей. Полигон под Белгородом. По всем вопросам пишите на e-mail: renesco@bel.ru или стучитесь в аську 299375411.
С уважением - Renesco

FALLOUT: «Свечение» 2007

Это прошлое. Это будущее. Это и то, и другое.

Мир Fallout отличается от нашего с вами. Они сходны, но есть и различия. Одно из них – случившаяся Третья Мировая война, продлившаяся весьма недолго, но принеся разрушения, в которые трудно поверить. В первые мгновения боевых действий было использовано больше энергии, чем во всех предыдущих конфликтах, вместе взятых.

В атмосферу попала мутировавшая версия FEV – Вируса Форсированного Эволюционирования (Forced Evolutionary Virus). Комбинация FEV и радиации в воздухе, почве и воде вызвали хаос среди выживших. Мутировавшие люди и животные, болезни, смерть и отчаянье – наступили по-настоящему плохие времена.

Но не все страдали в Пустошах... Немногие счастливики выжили в подземных Убежищах, построенных до войны за счет огромных трат налогоплательщиков (и принесшие сверхприбыли компании Vault-Tec!) Однако эта история не про них.

После уничтожения в Третьей Мировой человечество медленно начало выкарабкиваться к нормальной жизни. Естественно, единого мнения о пути возрождения цивилизации не было. Образовалось множество организаций, постоянно борющихся друг с другом. Это уже ближе к нашей сегодняшней истории.

Войны в мире Fallout больше не ведутся баллистическими межконтинентальными ракетами, огромными армиями, лучевым оружием со спутников, флотами, авиацией и другими средствами «цивилизованных» боевых действий. Столкновения происходят на уровне групп мужчин (и женщин),

вооруженных кто чем может, включая ножи и самодельные винтовки. Отряды боевиков, немногим отличающиеся от обычных банд, сражаются за территорию.

Братство Стали – одна из немногих организаций, призванием которых является превращение мира в более безопасное место для всех (даже тех, кто не хотел бы, чтобы он стал таким местом). Орды супер-мутантов, остатки армии Повелителя – «Единства», борются за выживание среди людей, которых их вид должен был заменить на лестнице эволюции. Рейдеры, и их технологичные родственники, Грабители, сражаются за обломки цивилизации. Повелители Зверей проносятся по Пустошам, подчиняя себе волю мутировавших существ.

Среди руин того, что когда-то называлось Америкой, и по всему миру, группировки сражаются за осколки былого величия их предков. Борьба за выживание – постоянный жизненный путь тех, кто еще не потерял надежду.

Война окончена, но битвы еще продолжаются...и об одной из них сейчас и пойдет речь..

© Fallout: Warfare

Игровые правила (beta-0.1)

Офф. релиз – 9 мая 2007 г.

ВРЕМЯ: март 2241

ЛОКАЦИИ:

«Свечение»

На востоке от Лос Анжелеса есть место, прозванное Свечением. Очевидно, это место было достаточно важным для нанесения прямого ядерного удара так, что люди через 150 лет не смогут передвигаться там. Незаметное днем, ночью Свечение превращается в великолепную картину, видимую за много миль. Естественно, подобравшись близко к Свечению, вы тоже начнете светиться! Свечение находится недалеко от старой Эдвардской Авиационной Базы, и говорят, что где-то там был построен Бункер. Уровень радиации соответствует эпицентру взрыву (собственно говоря, это и был эпицентр). «Свечение» примечательно еще и тем, что это единственное место в послевоенной Америке, где природа смогла восстановить свое былое величие, не смотря на жуткий радиационный фон.

На игре – место обитания гулей. Зона, пораженная радиацией

Лос-Плагес – небольшой городок, находящийся в непосредственной близости «Свечения», изначально место было облюбовано рейдерами для своих нужд,

(не всякий охотник за их головами рискнул бы заглянуть в зараженную зону) через некоторое время Лос-Плагес развился до полноценного города со своими законами и правилами. В городе хорошо развита торговля и контроль за оружием.

Городские локации:

- Бар

- Оружейная лавка

- Госпиталь

- Кладбище

+Дополнительные локации и постройки в офф.релизе

База рейдеров – небольшой палаточный городок, непосредственно возле Лос-Плагес, рейдеры всей близлежащей территории по-прежнему используют его как перевалочный пункт. Правда у некоторых из них есть и другие цели...

Действующие группировки и персонажи:

Гули

Коренные жители «Свечения»,одни из немногих живых существ, способных жить в области повышенного радиационного фона. Говорят, что это люди, пережившие ядерную войну, но получив огромную дозу радиации ставшие похожими на зомби или вампиров. Обычные люди стараются держаться от них подальше из-за их отталкивающей внешности.
(заявка командная и индивидуальная)

Братство Стали

Квазирелигиозная, квазиполитическая группа, Братство Стали является организацией, охватывающей большую часть западных Соединенных Штатов. Братство специализируется на сохранении технологий, чего бы это ни стоило. Старшие члены Братства зовутся "Рыцарями" или "Паладинами",

и каждый из них владеет собственным энергетическим оружием и особыми силовыми доспехами. В отличие от рыцарей древних преданий, членов Братства не интересуют слабые и незащитные - они предпочитают скрывать, сохранять и развивать свои технологии. Мотивы их зачастую неясны, а обращаться с ними нужно очень осторожно. Если вы обнаружите члена Братства одного (или почти одного) в пустыне, то, скорее всего, он на задании.

(командная заявка 2-5 чел.)

Рейдеры

Это племена людей, которые крадут то, что им нужно у других сообществ. Обычно они не строят поселений, ограничиваясь мобильными лагерями, зачастую среди руин небольших городов. Дети и старые члены сообщества принимают участие в возделывании небольших участков почвы, но рейдеры в основном живут на украденном из деревень, караванов или у других рейдеров. Обычно они предпочитают нападать и отступать быстро, пытаясь не убить, а только обездвигнуть и сбежать с награбленным до появления охраны. Для малых городов они представляют собой серьезную проблему, но более большие "королевства" могут посылать полицию для охоты на рейдеров в их владениях.

(командная заявка, возможны несколько группировок)

Племена

В то время, как рейдеры выбрали кочевой образ жизни, некоторые группы осели и стали вести простой сельскохозяйственный образ жизни, образуя маленькие деревни. Некоторые такие поселения состоят из палаток, более крупные живут на останках городов. "Дикари" обычно имеют сложную (и уникальную) - систему воззрений, и не существует двух похожих племен. Они находят довоенные артефакты, и извлекают из них максимум пользы. Дикари вовсе не обязательно интересуются восстановлением цивилизации, они винят ее в разрушении мира (если, конечно, помнят о существовании предвоенных цивилизаций). Племена опасаются больших групп людей и крупных городов, а те, в свою очередь, смотрят на дикарей как на примитивных отщепенцев.

(командная заявка + индивидуальные роли)

Анклав

Много лет уткло с того времени как произошло возникновение Анклава, и не многие помнят его историю. А всё началось с 2055 года, когда правительство США стало опасаться того, что ядерный конфликт с врагами

приведёт к полнейшему разрушению государственной инфраструктуры. Мифический Армагеддон стал реален как никогда. Частной компании Vault-Tec была поручена разработка и постройка подземных укрытий на случай войны. Эти укрытия были названы Бункерами. Они позволили бы выжить обычному горожанину, но правительству требовались более солидные сооружения, в которых оно так же смогло бы пережить апокалипс. Северная Калифорния и Невада были выбраны для этой цели, потому что на их территории было минимум военно-стратегических целей, и имелась достаточно обширная территория для постройки. Позднее несколько специалистов Пентагона обнаружили старую нефтяную вышку, которая могла бы стать отличным местом для сооружения подводного города. Постройка этой сверхсекретной базы началась в 2057 году и была завершена в 2074. Впоследствии она была названа Гидрополисом и стала столицей Анклава. Правительство также построило несколько аванпостов на материке. В отличие от Бункеров, которые содержали в себе достаточное количество запасов и минимум знания для выживания после войны, компьютеры EnclaveNet сохраняли интеллектуальное достояние всего человечества.

Первые жители прибыли в Гидрополис в 2076 году, а максимальное число поселенцев (250,000 человек) должно было быть достигнуто к 2081 году. В 2077 году война, которой все так боялись, заставила прекратить дальнейшие разработки, а также некоторые недостроенные проекты. Одна половина элитного Подразделения Эйрборн 101 была отправлена на войну, а другая - на защиту сверхсекретной базы под командованием генерала Ясона Ричардсона с запретом в дальнейшем производить любые попытки радиопередач.

Позднее это подразделение затерялось и осталось совершенно отрезано от высшего командования. Контакт не удавалось установить из-за того, что все спутники были выключены, а коммуникационные аппараты на континенте уничтожены. Подразделение посылало множество скаутов, но не один из них не вернулся. После потери нескольких сотен бойцов, солдаты обнаружили, что их старые Силовые Брони T51b не способны сдерживать тот уровень радиации, который был на то время. Поэтому дивизия укрылась под водой, которая защищала её от радиации и от каких-либо внешних контактов. Навсегда. В итоге, около 25,000 человек осталось жить в Анклаве (именно такое имя дали Гидрополису после Войны). Со временем был выбран сенат и Президент. Всё шло гладко, и командование решило, что вскоре будет сделана попытка связаться с внешним миром.

Генерал Ясон Ричардсон умер в 2098 году. С того времени многое что изменилось. Самое важное это то, что была осуществлена постройка базы на континенте в 2105 году. Её назвали Наварро. Солдаты Анклава ещё раз сделали попытку связаться с внешним миром и отправились в пустошь. Там они увидели множество людей, которые выжили, хотя ранее считалось, что

это невозможно. Но эти люди не были заинтересованы в перестройке США. Многие из них были потомками тех, кто погиб после войны. Солдаты Анклава впервые тогда повстречали отвратительных существ - вампиров и мутантов. Руководство Анклава быстро осознало, что оно не сможет перестроить США с помощью этих неудачников, и что придётся положить эту нелёгкую задачу на плечи своих солдат.

К тому времени учёные восстановили три реактивных крейсера (видимо их команда погибла от радиации), и у Анклава появилась возможность отправлять поставки в Наварро. Позже были сделаны попытки исследовать и другие места, но везде всё было одинаково - радиация и агрессивные местные. Руководство Анклава решило попытаться установить контакт с некоторыми убежищами, но большинство из них не пережило войну, а те что выжили просто не доверяли Анклаву и отказывались открывать свои двери, что и не удивительно, так как до того, как упали бомбы, об этой организации никто не знал.

Очень медленно ряды Анклава росли, и войскам даже удалось увеличить контроль над старым ядерным реактором, а также построить несколько баз глубоко в пустыне, которые, тем не менее, были покинуты по разным причинам. Возможно, самое важное событие случилось в 2115 году. Была основана Высокая Комиссия Науки и Боевых Действий.

Это был конец республике и начало технократии в Анклаве. Учёные быстро прибрали к рукам контроль над любыми важными решениями, а сенат имел слово только в бытовой политике, не говоря уже о Президенте. Армия быстро выросла до чрезвычайно огромных размеров, и это убеждало, что ВКНБД не собирается расставаться с властью. Учёные Анклава продолжали разработку новых технологий, результатом чего стало создание опытной модели Вертибёрда и нового образца Силовой Брони Т67.

В 2145 году Анклав послал на высокотехнологическую довоенную фабрику роботов своих скаутов, которые обнаружили, что эти роботы являлись по сути единственной силой, которая смогла бы противостоять Анклаву. Эта фабрика - давно позабытый довоенный проект по созданию армии боевых киборгов и роботов (Проект Кибернетического Искусственного Интеллекта. Если бы не эта угроза, то ВКНБД возможно уже закончило уничтожение большинства городов в Неваде и Калифорнии и построило бы там свои собственные. Анклав считал, что проект был уничтожен, но это было не так. Скаутов убили - атака войск была отражена. До сих пор достоверно неизвестно, почему комиссия ВКНБД приказала немедленно атаковать фабрику по воздуху. Очень сложно судить об этом всём, так как всем документам, описывающим те события, был присвоен белый код доступа, и только председатель ВКНБД мог знать, что в них содержалось. ВКНБД продолжало блокаду фабрики, атакуя её время от времени. То же самое

делали и роботы, но за последние 10 лет ситуация практически не сдвинулась с мёртвой точки. Популярность ВКНБД начала падать. Роботы не могли победить Анклав, а Анклав не мог победить роботов. Противники элементарно не позволяли друг другу увеличивать свою силу. Стало предельно ясно, что если Анклав не изменит свою политику, то ситуация не изменится и в будущем.

К этому времени количество жителей Гидрополиса достигло 100,000, а Наварро - 3,000. Изначальный план заселения подводного города явно не выполнялся в запланированных рамках. Скорее всего такая ситуация была больше связана с политикой ВКНБД, чем с физическими возможностями Анклава. Многие солдаты во имя перестройки США стали верны жестокости и насилию. Были уничтожены все племена, что жили на берегу океана, убежища брались силой с целью получения доступа к их запасам. Анклав, возможно, являлся самой могущественной силой в мире, но для многих стало очевидно, что организация выбрала не самый лучший путь перестройки цивилизации.

(команда 2-5 человек)

Индивидуальные роли: будут рассмотрены позднее в зависимости от ваших пожеланий (возможны жители города, торговцы путники и т.д.)

Боевые правила.

Боевая система **хитово-пробивная**. Класс брони защищает от соответствующего класса оружия (цвет защищает от цвета).

*Например, у вас пистолет (огнестрельное – **красная** маркировка) броня на противнике маркирована **красным** и чёрным (защита от холодного и огнестрельного) – вы не сможете пробить её.*

Оружие

Важно! Для бункерного неавтоматического оружия вводится ограничение на **объём бункера 5-10 шаров**. (где вы видели 50-ти зарядный дробовик?).

*Арбалеты и луки – натяжение **не более 15 кг**.*

*Персонаж может нести ограниченное количество оружия: **не более одного тяжёлого и двух лёгких**. Например винтовка + пистолет + нож ; гаусс + пистолет + пистолет.*

Всё оружие на игре отчуждаемо.

Оружие делится по классам (поражающий фактор) и по весу (лёгкое и тяжёлое).

Оружие каждого класса маркируется своим цветом.

Классы оружия:

1. Холодное – **чёрный маркер.**

Лёгкое – ножи, кинжалы до 30 см, метательные ножи, изготовленные из лёгкого пористого материала.

Тяжёлое – ножи, кинжалы 40-50 см., молоты, дубинки, копья (1,5-2 м.), арбалеты, луки.

Мечи, сабли, шпаги и т.д. не допускаются.

2. Огнестрельное (включая гранаты, кроме плазменных)- **красный маркер.**

Лёгкое – пистолеты.

Тяжёлое – всё остальное.

3. Огнемёты – **жёлтый маркер.** Тяжёлое. Отыгрывается садовым опрыскивателем с антуражно оформленным распылителем.

4. Энергетическое – **зелёный маркер.** Тяжёлое. Отыгрывается водяными винтовками не менее 50 см. в длину.

5. Уникальное – **светофор** (все цвета). Тяжёлое. Gauss Rifle и ему подобные.

Броня.

Броня прикрывает то, , что прикрывает.

Различные виды брони могут комбинировать в себе защиту от разных поражающих факторов. (можно определить по маркировке – цвет защищает от цвета).

Например:

Кожаная броня (mark. I, mark. II) – чёрная маркировка. Защищает от холодного оружия.

Металлическая броня – маркирована чёрным и красным. Защищает от холодного и огнестрельного.

Термокостюм (серебристый комбинезон) – жёлтая маркировка. Защита от огня (огнемёта).

Конкретные защитные свойства брони определяются мастером на полигоне при чиповке.

Хитовая система

Количество хитов персонажа от **двух до шести**:

Человек – 2 хита.

Гуль (мертвяк) – 4 хита. Не чувствует боли (снимаются ограничения связанные с лёгким ранением).

Супермутант – 6 хитов.

Особенности рас будут описаны отдельно. Для жаждущих – энциклопедия FALLOUT

Попадание в незащищённую часть корпуса либо пробивание брони приводит к снятию 2-х хитов.

Попадание в незащищённую часть конечности либо пробивание брони на конечности приводит к снятию 1 хита и отключению конечности.

Состояние персонажа при снятии хитов.

Снятие 1 хита – лёгкая рана. Без перевязки каждые 15 минут теряется 1 хит.

1 хит - ограничение в активности, использование только лёгкого оружия, невозможность бега.

0 хитов – тяжёлая рана. В сознании но не может самостоятельно перемещаться или предпринимать другие активные действия. Без оказания медпомощи через 10 минут – смерть. При перевязке добавляется 15 минут.

<0 - тяжёлая рана. Без сознания.

Добивание персонажа производится любым допустимым игровым способом со словами «Добиваю».

Медицина

Лечение ран: индивидуальные медсредства, непрофессиональная медпомощь, профессиональная медпомощь.

Непрофессиональная медпомощь:

Перевязка лёгкой раны – предотвращает дальнейшее уменьшение хитов от потери крови.

Перевязка тяжёлой раны + 15 минут отсрочки до момента смерти.

Профессиональная медпомощь:

Оказывается только в оборудованном госпитале. Отыгрывается.

Восстановление до максимума хитов. Из тяжёлого ранения – 30 мин. Из лёгкого -15 мин.

Индивидуальные средства – инъекционные стимулки. Выглядят как шприцы без иголок с разноцветной жидкостью.

Малый стимулик – восстанавливает 1 хит.

Средний стимулик – восстанавливает 2 хита.

Суперстимулик – восстанавливает все хиты, лечит от привыкания к наркотикам. После второго применения сам вызывает привыкание.

Укол стимулика моделируется имитацией укола в локтевую вену. (На кончике шприца будет находиться краска, её след должен остаться на теле).

Использовать индивидуальные средства можно только находясь в сознании (до 0 хитов включительно). Если персонаж без сознания (хиты <0) вколоть стимулик ему может любой, кто в состоянии это сделать.

Время до того как подействует стимулик – 1 минута.

Воздействие радиации, защита от неё и лечение последствий воздействия радиации.

Воздействие: каждые 15 минут без защиты снимается 1 хит с базового уровня. Восстановить изначальный уровень хитов можно выведя радиацию с помощью специального препарата: «РадЭвэй».