

ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ (АЛЬФА)

Содержание

1) Общие положения	стр.2
2) Допуски к дневному оружию	стр.2
3) Допуски к ночному оружию	стр.5
4) Хиты, ранения и поражаемая зона	стр.5
5) Безопасность	стр.6
6) Ранения	стр.6
7) Доспехи	стр.7
8) Микробоевка	стр.8
9) Макробоевка	стр.8
10) Сражения армий	стр.9
11) Штурмы	стр.10
12) Крепости, штурм, осада, осадная техника	стр.11

Общие положения

На игре присутствует 2 типа боевых столкновений

- боевые взаимодействия персонажей (микробоевка)
- боевые взаимодействия армий (макробоевка).

Ранения моделируются похитовой системой.

На все время игры боевое взаимодействие делится на дневное, ночное и небоевое.

Дневное время с 10:00 утра до 21:00 вечера. Во время этого времени действует дневное оружие и возможны боевые столкновения армий.

Ночное время с 21:00 до 01:00 ночи. В это время запрещены боевые столкновения армий и дневное оружие, использование щитов, стрелкового оружия (в том числе и огнестрельного), разрешены индивидуальные боевые взаимодействия ночным оружием.

Небоевое с 01:00 до 10:00 утра. В это время запрещены любые боевые взаимодействия между персонажами и армиями, в это время невозможно причинить вред персонажу. Также может быть отдельно объявлено мастерами.

Пожизневая (неигровая/жилая) зона, туалеты и здания, имеющие специальный мастерский чип являются небоевыми.

На игре присутствуют возрастные ограничения по допуску к боевым взаимодействиям. Игроки возрастом до 14 лет – не допускаются к боевым взаимодействиям. (кулуарные убийства возможны). Игроки возрастом до 16 лет – не допускаются до макробоевки (битвам армий, штурмам). Лицам до 18 лет необходимо разрешение сопровождающего для участия в макробоевке.

Все оружие имеет 2 чип - “оружие допущено” и “оружие в игре”. Чип “оружие в игре” - побираем, без него нельзя использовать оружие. Для повторного получения данного чипа нужно обратиться к кузнецу.

Допуски к дневному оружию

Основными допусками оружия на игру будут его безопасность для игроков, эстетичность и соответствие требованиям правил. Гуманность оружия при проверке допуска может быть проверена на владельце. Оружие должно быть сходного моделям XV - начала XVI веков с учетом специфики требований игры и особенностями материалов.

Древки у всего древкового оружия должны быть выполнены из дерева и тщательно ошкуренные и не оставлять при использовании заноз или материала аналогичного по свойству и замаскированного под дерево. Все оружие не должно иметь торчащих, острых и травмоопасных, легко ломающихся элементов. В случае сомнений о возможности допуска

конкретно вашего оружия к игре, пожалуйста, обратитесь с вопросом к мастеру.

Допускается отклонение от допущенных массо-габаритных значений в пределах 5%.

Клинковое оружие

Клинковое оружие – холодное оружие, имеющее боевую часть в виде клинка, прочно и неподвижно соединенного с рукоятью.

К клинковому оружию относятся: ножи, кинжалы, стилеты, одноручные мечи, сабли, полуторные мечи, двуручные мечи. Материал клинкового оружия - текстолит, стеклотекстолит (для кинжалов допустимо также дерево, резина, реактопласт). Гарда - простая, для безопасности допускается дополнительная защита в виде колец, чашек (не развитых, без усов), без внешних габаритных украшений, несущих угрозу, без острых краев. Гарда обязательна для любого вида клинкового оружия (за исключением кинжалов/ножей). Самая развитая гарда одноручного - три кольца или дуги.

Длина клинкового оружия

а) ножей/кинжалов общая длина - до 50 см.

а) одноручного клинкового оружия общая длина - до 110 см,

б) полуторного клинкового – до 135см,

в) для двуручного - до 160см.

Толщина клинка не менее 8 мм, ширина клинка у острия не менее 25 мм. Баланс - не далее 2 ладоней от гарды. Все части оружия, имитирующие сталь, должны иметь соответствующий окрас. Скругление кончика клинка – не менее, чем с двухрублевую монету (25мм).

Топоры, молоты, шестоперы и нестандартное оружие

Допускаются одноручные топоры длиной до 110 см. Рабочая часть должна быть выполнена из резины, реактопласта или прочих полимерных и мягких материалов. Рабочая поверхность имеет только рубящее действие и не должны содержать колющих элементов. Площадь/ширина ударной части более 10 мм (для резины). Допуск молотов и шестоперов производится индивидуально. Допуск нестандартного оружия производится заранее до игры по фото и видео. Если вы сомневаетесь в гуманности вашего экземпляра- заранее свяжитесь с мастером.

Копья, пики и алебарды

Материал и требования к наконечникам - аналогично топорам + диаметр пунты наконечника копья не менее 3см. Копьями и пиками можно только колоть, совершать рубящие и ударные действия древковой частью запрещено. Алебардами можно колоть и рубить, совершать ударные действия древковой частью запрещено. Копья, пики и алебарды при ударах

держаться только двумя руками. Максимальная длина копий и пик не более 3 метров, алебард - 2 метров.

Луки и арбалеты

Стрелковое оружие разделяется на само оружие и на снаряд, предназначенный для его использования.

Натяжение для луков до 15 кг для, тетива не металлическая. Не допускается использование никаких атрибутов современных спортивных и охотничьих луков: противовесов, прицелов, блоков и т. д.

Стрелы должны быть аккуратно изготовлены, иметь качественные смягчающие наконечники и оперение. Наконечник должен быть мягким, но при сильном нажатии через него не должно прощупываться древко. Наконечник должен надежно крепиться к древку, не должен пробиваться древком при попадании стрелы в твердую мишень, не должен при ударе смещаться в сторону от оси стрелы. Диаметр наконечника не менее 35мм. Стрельба стрелами со слетевшим, пробитым, некачественным смягчением категорически запрещена.

СТРОГО рекомендуется использование фабричных литых гуманизаторов на стрелы и болты.

Натяжение арбалетов до 18 кг. Требования к арбалетам и болтам аналогичны лукам и стрелам. Исключение – болты могут быть без оперения (если это не влияет на динамику и полет снаряда).

Огнестрельное оружие

К использованию на игре допускаются модели пистолей, ручниц, пищалей, аркебуз в диапазоне XV - XVII веков.

Огнестрельное оружие моделируется метательными устройствами, работающими с использованием энергии сжатого воздуха, работающее на петардах (не более 3-го корсара), на строй-патронах (с К1, К2, К3 и Д1; запрещены – К4 и Д2, Д3 и Д4), на капсулях "жевел" и КВ-21, на грин-газе. Боеприпасы:

Материал: войлок (можно пыж соответствующего калибра), силикон, EVO-пена;

Форма: шаровидная или цилиндрическая;

Диаметр: не менее 18,5 мм. (для ручниц – не менее 60мм).

Не допускается:

- пневматическое оружие заводского изготовления;
- искусственное утяжеление пули, например - стальные вкладыши;
- склеенные пыжи или обмотки из скотча и изоляции.

У всего стрелкового оружия (в том числе и огнестрельного) на чиповке проверяются на гуманность также снаряды. Все оружие при проверке может быть испытано на его владельце в случае сомнений в гуманности.

Щиты

Щиты не должны иметь острых выступающих элементов, кромки щитов не должны иметь сколов, расщепов и других подобных дефектов. Кромки щитов должна быть закрыта материалом предотвращающим расщепление. Не допускается металлическая окантовка краев щита или металлические выступы по краю щита. Щит не в руке (на спине, груди и т.п.) «не работает» и является элементом костюма.

Из моделей щитов допускаются:

- баклеры, должны иметь умбон, диаметр не более 40см;
- рондаши(круглый линзовидный щит), диаметр до 60см.

Допуски к ночному оружию

К ночной боевке допущено оружие, очипованное как «Ночное», изготовленное по ЛАРП-технологии из мягких, в т.ч. и пенных, материалов с жестким сердечником. При этом сердечник не должен прощупываться пальцами. Оружие визуально должно соответствовать историческим аналогам отыгрываемого времени и региона. Длина оружия не должна превышать 120 см. Древковое оружие к использованию ночью запрещено. Стрелковое оружие к использованию в ночное время запрещено. Кинжалы и ножи (т.е. клинковое оружие до 50 см) могут быть выполнены из твердых пород дерева, текстолита, стеклотекстолита, резины. реактопласта.

Хиты, ранения и поражаемая зона

Каждый игрок имеет два нательных хита. Доспехи могут дать дополнительно до трёх хитов: лёгкий доспех дает один хит, средний - два, тяжёлый - три. При особых условиях может быть получено специальное благословение, добавляющее еще один хит. При боевом взаимодействии сначала снимается хит благословения, затем доспешные хиты, потом - нательные. Хиты не восстанавливаются. Для их восстановления можно получить новое благословение, отремонтировать доспехи у кузнеца, вылечить по правилам медицины. Потеря хитов считается после окончания боевого взаимодействия.

Поражаемая зона - полная, за исключением кистей, стоп, головы без шлема, шеи без защитных элементов и паха. В случае, если на человеке есть шлем, поражаемой является зона, закрытая шлемом. Уколы оружием в голову, даже со шлемом - запрещены.

Поражение засчитывает только тот игрок, который его получает.

Все оружие ближнего боя снимает 1 хит. Луки и арбалеты снимают 2 хита. Огнестрельное оружие снимает 3 хита (пробивает щиты, т.е. попадание в него считается попаданием в персонажа). Ранение осадной техникой убивает персонажа сразу.

Если по какому-то моменту правил у вас возникают сомнения или непонимание - обратитесь к мастерам.

Безопасность

Ударивший противника в незащищенную голову, шею или в пах автоматически становится тяжелораненым, если только пострадавший не скажет "Продолжаем!".

Разрешены рубящие удары оружием в «Поражаемую зону», толчки плоскостью (не ребром!) щита, зацепы топорами щитов и оружия.

Запрещены колющие удары любым оружием кроме копий, алебард, удары ногой в щит и применение любых приемов рукопашного боя, включая толчки корпусом, подножки, подсечки, захваты. Преднамеренные удары в непоражаемую зону и попытки отразить удар непоражаемой зоной запрещены.

Нельзя перехватывать и отбивать боевую часть клинкового оружия (в том числе лезвие клинка) кистями рук (в том числе в перчатках), и пытаться вырывать клинок из руки противника за гарду, однако возможен перехват древка копий, алебард и топоров (захват за боевую часть топора или копья приводит к потере хита).

При нанесении травмы тот, кто ее нанес, автоматически переходит в состояние смерти и помогает травмированному в кратчайшие сроки получить необходимую медицинскую помощь. В случае возникновения подобной ситуации следует незамедлительно сообщить о ней мастерам. Человек в состоянии алкогольного, токсического и другого опьянения не может принимать участие в боевке.

Ранения

Лёгкое ранение

При потере одного нательного хита персонаж переходит в состояние лёгкого ранения. В состоянии легкого ранения человек не может бегать (должен передвигаться только шагом), насиловать, заниматься сексом, использовать поврежденную конечность. Также персонаж не может учувствовать в боевых взаимодействиях до полного восстановления всех нательных хитов. Состояние легкого ранения длится 15 минут, по истечении которых, если человек не будет вылечен или стабилизирован, он

переходит в состояние тяжелого ранения. Легкое ранение можно вылечить соответствующим снадобьем или же проведением операции (которые могут осуществлять исключительно лекари).

Тяжёлое ранение

При потере двух нательных хитов игрок переходит в состояние тяжелого ранения. Тяжелым ранением является потеря всех нательных хитов игроком. В состоянии тяжелого ранения человек не может самостоятельно передвигаться, а находиться на месте должен в лежачем/сидячем состоянии, отыгрывая свои повреждения. Человек в состоянии тяжелого ранения может общаться с другими людьми односложными фразами и кратко отвечать на простые вопросы. Также персонаж не может учувствовать в боевых взаимодействиях до полного восстановления всех нательных хитов. Он может передвигаться только с помощью другого игрока. Для этого человека необходимо взять на руки/приобнять за плечи и т.п. отыгрыш, после чего начать с ним медленно перемещаться. При этом тяжело раненый не имеет права сопротивляться тому человеку, который его "несет". Тяжелое ранение длится 15 минут. Если в течение этого времени человек не будет вылечен или стабилизирован, то он умирает.
ДОБИВАНИЙ НА ИГРЕ НЕТ.

Доспехи

Допускаются доспехи, выполненные из кожи, пластика, металла имеющие исторические аналоги в период второй половины 15 - первой половины 16 веков включительно. Они не должны иметь выступающих острых элементов, потенциально опасных для окружающих. Доспех должен быть эстетичным и соответствовать вашему персонажу. Приветствуется, хоть и не дает дополнительных хитов, скрытая защита паха и суставов. Стеганая защита доспехом не является.

Лёгкий доспех +1 хит

Жесткая или пластинчатая защита корпуса + поддоспешник+ защита кистей

Средний доспех + 2 хита

Легкий доспех + защита предплечий до локтя включительно, коленных и плечевых суставов.

Тяжёлый доспех + 3 хита

Средний доспех + полная защита плечей и ног(минимум $\frac{3}{4}$)

Допускается комбинирование между собой различных материалов доспехов.

Микробоевка (боевые взаимодействия персонажей и групп)

В микробоевке участвуют персонажи и полученные ими увечья, ранения сказываются на отыгрыше.

На территории городов всем (кроме городской стражи) запрещено пользоваться древковым оружием, осадной техникой. “Запрещенное” оружие можно перемещать по территории города.

Вне городов ограничений нет.

Макробоевка (боевые взаимодействия АРМИЙ)

Армия это сформированная в городе на особых условиях боевая единица. Армия может взаимодействовать с другой армией вне города или при штурме города. Армия сражается пока у нее есть ленты армии. Пока у армии есть ленты персонаж не умирает, гибнет условный боец армии. Когда ленты закончились в бой могут вступить персонажи. Армия в любой момент может объявить отступление, признав поражение и сохранив оставшиеся ленты. В случае отступления армия считается распушенной и требует повторного формирования, при этом оставшиеся ленты армии остаются у главы армии. Победившая армия без расформирования может принять участие в сражении с другой армией.

Армия не участвует в боевом взаимодействии с отдельными персонажами, не входящими в состав армии. При атаке армии отдельным персонажем он сразу переходит в состояние тяжелого ранения.

Формирование армии

Для формирования армии необходимо соблюсти несколько условий:

1. Армия формируется в локации.
2. Армию формирует персонаж уровнем не ниже Барона (Полководец) Должность Полководца переназначаемая.
3. Армия должна включать в себя:
 - 3.1. формируемая Барон, Графом и аналогичными по значимости титулами – от 5 игроков и может иметь не больше 20 лент,
 - 3.2. Герцогами и аналогичными по значимости титулами – от 10 игроков и может иметь не больше 50 лент,
 - 3.3. Королем – от 15 игроков и не более 100 лент.
4. Маркер армии - Знамя.
5. Армия формируется за макроресурсы и деньги. Стоимость одной ленты - 1 золотой и 3 чипа ресурсов. После роспуска армии затраченные ресурсы не восстанавливаются. Красивые религиозные обряды, благословление Папы, могут дать дополнительные ленты на усмотрение рег.мастера.

Каждый участвующий в армии игрок оплачивается наравне с лентами по аналогичному курсу.

6. Армия может перемещаться только со Знаменем. Воины перемещаются в радиусе 50 метров вокруг Знамени.

В Городе-локации при установке знамени на площади радиус действия Знамени увеличивается до границ Города (до стены)

Воин покинувший радиус действия знамени считается покинувшим Армию. Если его выход уменьшил численность Армии ниже минимума - Армия расформируется.

6.1. Во время стоянки в городе полководец может докупить ленты и нанять дополнительных бойцов в армию, также произвести расформировании армии.

При расформировании армии в локации у полководца остается половина приобретенных им лент армии.

7. Армии могут формироваться, взаимодействовать друг с другом только в Дневное время с 10:00 утра до 21:00 вечера.

8. Расформирование армий

8.1. Армия расформируется по желанию полководца.

8.2. Армия расформируется в случае ее отступления в город по результатам боевого взаимодействия.

8.3. Армия расформируется, если в ней нет полководца.

8.4. Армия расформируется, если была полностью уничтожена.

8.5. Армия расформируется, если в ней отсутствует минимальное количество игроков.

Сражения армий

Армии могут сражаться друг с другом при встрече в поле, за удержание контрольной точки или при штурме. Сражения между армиями в поле или за контрольные точки происходят по правилам маневров правильной войны. Каждая армия формирует свой строй (дается 10 минут на формирование) на удалении друг от друга. После этого мастера проверяют готовность сражающихся и дают согласие к началу боя. Бой происходит по правилам сходов. Армии сходятся между собой строем и шагом. Забегать во фланги разрешено только после того, как обе армии сошлись и начали боевое столкновение. Каждый игрок, потерявший все хиты, считается условно умершим, садится или ложится в стороне от основного столкновения или там, где «умер» и не принимает участия в дальнейшем действии схода. Выйти из столкновения можно, также переместившись в небоевую зону к знамени, такой игрок считается отступившим. Сход

оканчивается, когда не остается «живых» игроков одной из сторон или в случае сдачи Полководца одной из сторон

Итог схода объявляется Маршалом

При наличии лент армии на знамени потерявшие хиты игроки снимают необходимое количество и передают их мастеру/маршалу. 1 лента = 1 боец.

Сходы продолжаются до исчерпания лент или сдачи одной из сторон

Радиус в 5 метров вокруг знамени является небоевой зоной, ленты армий крепятся на знамени, а само знамя/знамена - непобитаемы.

Победа и поражение

По окончанию боевых столкновений маршал или мастер объявляют победителя и проигравшего. Из проигравшей армии случайным образом выбирается персонаж, который получает тяжелое ранение или отправляется в плен к победителям. В случае поражения Королевской армии случайным образом выбирается по одному из каждый 5 персонажей, участвовавших в сражении армий. В случае, если у армии, потерпевшей поражение, не имеется лент и все игроки имеют 0 хитов, все они переходят в состояние тяжелого ранения, а выбранный/е персонаж/и становятся пленными.

Участие более 2 армий

Армии могут принимать участие в сражении совместно с пришедшими союзническими войсками. Обмен лент между армиями союзников невозможен. Сходы происходят на общих основаниях. Присоединение к сражению возможно только с началом схода.

Штурмы

Контрольные точки

Каждая локация имеет недалеко от себя 3 контрольных точки (Рим - 5). На старте игры каждая контрольная точка принадлежит непосредственно локации. Для того, чтобы получить возможность штурмовать ту или иную локацию, необходимо захватить все контрольные точки (считаются также принадлежащие союзнику точки). Для этого армия должна присутствовать на точке в течение 15 минут. Если никто не пришел защищать точку, она считается захваченной. Отбить или захватить по новой такую точку можно только в следующем экономическом цикле. Если на точке есть другая противоборствующая армия, между ними происходит сражение за контроль над точкой.

После того, как все контрольные точки около локации принадлежат одной из сторон в данный экономический цикл, армия может объявить о начале штурма локации. О таковом штурме объявляется заранее, и он начинается

после подтверждения готовности сторон по знаку мастера. В штурме принимают участие только бойцы армий, небоевые персонажи должны держаться на безопасном расстоянии. Защищающийся перед штурмом получает к имеющимся лентам дополнительные, по 1 шт. на каждого небоевого игрока в локации (таким образом моделируется городское ополчение).

Крепости, штурм, осада, осадная техника

Крепости

Стена крепости или города моделируется штурмовой стеной с воротами и бойницами.

Минимальная длина штурмового участка — 9 метров, минимальная ширина бойницы — 50 сантиметров, минимальная ширина ворот — 3 метра. Минимальная высота нижнего края бойницы от земли — 1 метр. Минимальная высота самой бойницы - 0.5 метра. Стена не должна иметь осадных коридоров и далеко выступающих вперед элементов. Допустимы башни и парапеты над воротами. Все дополнительные фортификационные ухищрения — только по согласованию с ответственными мастерами.

Штурм

Штурм осуществляется через ворота по правилам сходов армий макробоевки. На старте игры ворота имеют 20 хитов. Стены имеют 30 хитов, башни - 40 хитов. В процессе игры количество хитов может быть увеличено игровыми действиями. Чтобы через ворота нельзя было осуществлять штурм, их следует закрыть и запереть. Ворота можно открыть только сняв все хиты с ворот или со стены, осадными машинами или тараном. Если с какой-либо башни или стены сняты все хиты, оттуда снимаются все защитные орудия и защищающиеся игроки, а боевое взаимодействие между армиями через участок не производится. После штурма (окончания всех сходов и боевых действий) ворота и стены могут быть восстановлены за макроресурсы. До восстановления ворота остаются открытыми всегда (в том числе и при новом штурме).

Бойницы и парапеты имитируют второй (и более высокие) ярус. Боевое взаимодействие через бойницы и между людьми на парапете и теми, кто внизу, происходит только с помощью стрелкового оружия. Прыжки и падения с парапетов, взаимодействие между бойцами через бойницы и с парапетов оружием ближнего боя запрещены и приводят к смерти в данном сходе.

Осадные орудия

К осадным орудиям относятся модели баллист, камнеметов и требушетов, тараны, пушки, которые служат для уничтожения ворот или стрельбы по живой силе. В качестве снарядов могут использоваться разрезанные

теннисные мячики (для пушек - только мячики) или дротики. Также может быть предложен собственный вид снаряда помимо указанных здесь.

Дротики должен состоять из древка и смягчающей части, весить не более 700г. длиной до 1 метра Смягчение не менее 10 см в диаметре. Осадное орудие должно либо перевозиться на телеге/колесах, либо переноситься минимум двумя людьми. При попадании в ворота осадное орудие или таран снимает 1 хит. Попадание из пушки снимает 5 хитов.

Осадные орудия непобираемы! Во время боя можно “уничтожить” орудие, попав по нему из другого осадного орудия. Выводится осадное орудие из строя до окончания боя. После окончания боестолкновения орудие можно вновь собрать в городе. Каждое осадное орудие должно иметь обслуживающий персонал не менее, чем из двух игроков (для тарана нужно 4 игроков). Перед использованием каждое осадное орудие перед применением должно быть допущено и зачищено. Создание и очиповка каждого орудия требуют траты макроресурса.

Также в процессе игры могут быть созданы другие модели осадных орудий по правилам по науке.

Таран

Чтобы снять хиты с ворот, тараном нужно стучать в ворота с интервалом не менее 2х секунд между ударами. При этом таран должны удерживать не менее 4х человек одновременно.

Таран — это деревянное бревно диаметром минимум 10 см и длиной минимум 2 метра. Держаться за само бревно при ударах нельзя. Необходимо использовать приспособления для удержания.

Пушка

Пушка отыгрывается качественно выполненной имитацией полевого орудия XV - XVII века, способная выполнить безопасный выстрел - с дистанции 5 метров не оставлять на человеке повреждений более легкого синяка, не обжигать руки стрелку. Длинной ствола не менее 60 см. Для пушек обязателен лафет на колесной основе. Пушки, расположенные на стенах, могут быть собраны на лафете или - же вертлюге (вилке) и без колес, но в этом случае их нельзя будет перемещать.

Стрельба разрешена только из прочипованной пушки - без чипа “пушка” просто кусок железа.

Заряд: корсар 4 и его аналоги.

Снаряд: проколотый/прорезанный мяч для большого тенниса