

Боевые правила.

[Ограничения.]

Для баланса в игре введены два простых ограничения.

Первое – персонажам нельзя бегать, только ходить шагом. Конечно, некоторые монстры бегать умеют, и в этом смысл правила – от них убежать не получится.

Второе – каждый персонаж может носить до двух единиц оружия. При этом он может брать либо огнестрельное оружие, либо холодное тяжелое. То есть нормально если персонаж ходит с пистолетом и у него за пояс заткнут нож. Или с кувалдой и гаечным ключом.

[Рукопашная боевка.]



Сражаться в рукопашную могут только те персонажи, которые имеют соответствующую тренировку. Для того, чтобы нанести удар человеку, его надо обозначить, вытянув руку со сжатым кулаком (касаясь человека).

Удар должен быть не быстрым, амплитудным и обозначаться боевым выдохом, возгласом или словом-маркером «удар». Оппонент может отходить, уворачиваться, но не должен закрываться руками. В момент контакта ударивший замирает, фиксируя удар. В этот момент ударенный имеет одну-две секунды, чтобы отреагировать - либо пропустить удар (после чего падает в состояние нокдауна на 15 секунд).



«Блок» – слово-маркер, обозначающее ответную реакцию на безоружный или вооруженный удар противника. Блок выбивает легкое холодное оружие из рук атакующего персонажа, при этом весь урон и прочие эффекты игнорируются.

Блокировать могут только персонажи с соответствующей боевой подготовкой. Если несколько персонажей наносят сразу несколько ударов персонажу, то при их фиксации можно заблокировать их всех одним блоком. Блок не может заблокировать удар тяжелым оружием.



«Захват» - слово-маркер, обозначающее ответную реакцию на безоружный или вооруженный удар противника. Захват отправляет в нокдаун атакующего персонажа, при этом весь урон и прочие эффекты игнорируются. Проводить захват могут только персонажи с соответствующей боевой подготовкой. Нельзя перехватить

удар тяжелого оружия.

[Легкое холодное оружие]

Помечено красным чипом. Сражаться легким холодным оружием могут все. Для того, чтобы нанести удар человеку, его надо обозначить, нанеся несильный удар оружием по корпусу, ногам или рукам человека, промаркировав словом «удар» или боевым выдохом («хах!», «получай»).

При этом надо зафиксировать оружие на две секунды. Каждый успешный удар снимает единицу здоровья у персонажа. После каждого удара персонажи должны сделать шаг назад (разойтись).

Только после этого можно наносить следующий удар.

[Тяжелое холодное оружие]

Помечено зеленым чипом.



Сражаться тяжелым оружием могут только сильные персонажи, при этом сражаться им обязательно держа ружье в двух руках. Удар оружием наносится по тем же правилам, что и легким, правда фиксировать его надо на три-четыре секунды, ударять надо обязательно с замахом. Один удар тяжелым оружием снимает все пункты здоровья персонажу.

[Огнестрельное оружие]

Моделируется пистолетами и ружьями Эдисон. Одно попадание снимает один пункт здоровья, при этом работает останавливающее действие пули – человек, после попадания в него из пистолета, обязан упасть в нокдаун на 15 секунд. Останавливающее действие пули может не



работать на зараженных. Обычные персонажи после каждого выстрела должны поднимать оружие стволом вверх (моделируется отдача после стрельбы и непрофессионализм стреляющего). Профессионалы этого не делают и стреляют как нормальные люди.

[Избиение]

Персонаж, обладающий любым рукопашным навыком, должен картинно нанести персонажу в нокдауне или в тяжелом ранении двадцать ударов (на отыгрыш), чтобы ввести его в кому. При этом персонаж, которого избивают, не может сопротивляться, если атакующего не прервали.

Если избивают легким холодным оружием, то достаточно десяти ударов. Если избивают тяжелым холодным оружием, то достаточно трех ударов.

Зараженные и прочие мутанты умеют кусать персонажей в нокдауне или тяжелом ранении. Для этого они обязательно хватают конечность двумя руками и прижимаются лицом к конечности, имитируя укус. В таком случае стоит свериться с карточкой здоровья. При этом если 4 или более зараженных кусают персонажа за все конечности то такой персонаж считается растерзанным на куски.

[Здоровье]

У каждого персонажа свое количество очков здоровья. Персонаж может действовать нормально до тех пор, пока у него остается хотя бы одно очко здоровья. Все очки здоровья можно восстановить с помощью аптечки – правда не себе на другому персонажу (перебинтуйте его, покормите таблетками, вколите обезболивающее), одно очко здоровья персонаж может восстановить сам, если перебинтуется (раз в 15 минут).

Нокдаун – если персонаж упал в нокдаун, то он временно (15 секунд) не может действовать из-за сильной боли. При этом он жив и в сознании.

Тяжелое ранение – персонаж в нуле хитов, он в сознании и ждет помощи. Сам ничего делать уже не может. Не может встать. Но может пользоваться пистолетом.