

ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать только допущенное к игре оружие, промаркированное соответствующим образом (см. Правила по допуску оружия)
- Игроки не должны использовать чужое оружие без разрешения его владельца.
- Игрок, вступивший в боевое взаимодействие должен осознавать, что подобное действие может привести к травме. Не допускайте подобных ситуаций: не наносите чрезмерно сильных ударов по игрокам без доспеха или в не защищенные доспехом места. Избегайте попадания в не поражаемые зоны (голова, кисти рук, стопы, шея, область паха). В случае, если противник не защищается - необходимо только обозначить удар/удары. Мастера будут наказывать игроков, стиль ведения боя которых ведет к потенциальным травмам других игроков.
- Игрок, не желающий вступать в боевое взаимодействие и не спасающийся бегством, может поднять безоружные руки и громко объявить "сдаюсь!", чтобы обозначить ситуацию беззащитности.
- В случае нанесения травмы (умышленной или неумышленной) игрок обязан выйти из игры. Степень его вины и наказание определяет мастер по боевому взаимодействию, главный мастер или лица их замещающие.
- На игре запрещаются: колющие удары любым оружием кроме копий и пик, рубящие удары копьями и пиками, удары не боевой частью оружия, захваты, борцовские приемы, удары щитом.

ХИТЫ И ХИТОСЪЁМ

- Снятие хита - это удар (попадание) оружием в поражаемую зону. Голова, кисти рук, стопы, шея, область паха – не поражаемые зоны. Остальная часть тела – поражаемая зона. Удар должен наноситься с силой и амплитудой достаточной, чтобы адресат его почувствовал (Соизмеряйте силу. Почувствовал, а не прочувствовал). Приём "швейная машинка" засчитывается за один удар. Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Находящиеся рядом игроки могут указать игроку на неправильный подсчет, а также обратиться к ближайшему мастеру для разбирательства (Взаимные оскорбления только усугубляют ситуацию -избегайте их). В зависимости от обстоятельств, мастер принимает решение о наказании нерадивых игроков.
- Все типы обычного оружия снимают 1 хит, луки и арбалеты снимают 2 хита.
- Базовое количество хитов всех игроков - 2 хита. Дополнительные хиты игрок получает в зависимости от надетого на него доспеха или особых «умений», которые можно получить путем прокачки своего персонажа. Разделения на доспешные и нательные хиты нет, однако доспешные хиты прибавляются только при надетом доспехе.

- Игрок, потерявший один или более, но не все хиты, после боевого столкновения считается раненым. Действия раненого игрока ничем не ограничены и он может совершать все то же самое, что и здоровый игрок (в не боевой ситуации необходим отыгрыш). Раненый игрок теряет 1 хит в 15 минут. Восстановить хиты, также как и остановить потерю хитов может персонаж с соответствующим умением (см. Правила по Медицине). При нуле хитов игрок считается убитым и должен отправиться на мертвяк (Исключение – особый навык ВЫНОСЛИВОСТЬ).

БОЁВКА В СПЕЦ. ЛОКАЦИЯХ

- Таверна, неигровая стоянка, пожизненный лагерь - являются не боевыми локациями. Если игрок А желает вступить в боевое взаимодействие с игроком Б, находящемся в не боевой зоне, то игрок Б обязан покинуть не боевую зону в течении 5 минут, после чего вступить в бой или сбежать.

НОЧНАЯ БОЁВКА

- Время ночной боёвки с 21:00 до 3:00. На ночную боёвку допускается: любое одноручное оружие ближнего боя, допущенное к игре. Настоятельно просим в условиях плохой видимости, уделите особое внимание к тому, куда наносите удар.
- На ночную боевку не допускаются: любое дистанционное оружие (луки, арбалеты, духовое оружие, метательное оружие), а также двуручное и колющее оружие. Во время ночной боевки нельзя пользоваться щитами и баклерами. Время ночной боевки может быть изменено МГ, о чем региональщики известят игроков.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

- **Оглушение.** Моделируется касанием плеча жертвы рукой с зажатым в ней оружием и голосовым сигналом "оглушен". Можно шепотом на ухо жертве. Оглушить можно только если жертва обращена спиной, активно не сопротивляется и не убегает. Щитом, латной перчаткой, стрелами или луком, сюрикэнами оглушать нельзя. Невозможно оглушить персонажа в шлеме. Даже если он без доспехов. После оглушения, жертва должна молча упасть или сесть. Оглушенный персонаж не может кричать или говорить, не слышит, что происходит вокруг него, лежит с закрытыми глазами и не в состоянии самостоятельно передвигаться. Оглушение длится 5 минут. Оглушение можно продлить в любой момент, оглушив повторно. В этом случае отсчет 5 минут начнется заново. Если персонажа оглушали 3 раза подряд, то персонаж считается убитым и должен отправиться на мертвяк.
- **Связывание** осуществляется только «по игре». На конечности связываемого накладываются петли. Снять их можно только «перерезав» игровым оружием, имеющим «острую» кромку.
- **Обыск.** При обыске, тот кто обыскивает должен указать место или объект обыска (сумка, кошелек, сапоги и т.д.), тот кого обыскивают показывает/выкладывает все игровые вещи, что у него есть в указанном месте. Нельзя заявить полный обыск.
- **Удар в спину (кулуарное убийство).** Не моделируется.