

Боевые взаимодействия. Редакция от 01.12.2014

1. Игровое оружие.

1.1. Холодное оружие

- 1.1.1. К участию в игре допускаются имитация ножей, штык-ножей и штыков в виде муляжей, выполненных из мягкой пластмассы (полистирол, полиэтилен) или резины (Cold Steel). Такие имитации моделируют рукопашный бой. Так же к игре допускаются LARP-протектированные модели оружия (кроме колющего: пики, копья, алебарды и т.д.), твердостью не более сорока шор. Двуручные модели оружия требуют отдельного согласования с мастером.
- 1.1.2. Конструкция и материал игровой имитации холодного оружия должны исключать возможность любого травматического воздействия, в том числе при поломке оружия в процессе касания клинком.
- 1.1.3. Удары клинком головы, шеи и паховой области запрещаются.
- 1.1.4. Удары должны исключать возможность нанесения любого физического ущерба.
- 1.1.5. Метательное оружие на игре не используется.

1.2. Стрелковое оружие

- 1.2.1. К игре допущены имитации стрелкового вооружения, работающие с помощью энергии детонации капсюлей-воспламенителей.
- 1.2.2. Минимальный внутренний калибр любого стрелкового оружия составляет 23мм.
- 1.2.3. В качестве заряда допустимо использование капсюлей-воспламенителей ограниченных по мощности следующими типами зарядов: KB-209, KB-22.
- 1.2.4. В качестве поражающего элемента допустимо использование снарядов шаровидной или цилиндрической формы, изготовленные из рыхлого войлока или эластичных пенополимеров (пенополиуритана, пенополиэтилена, вспененного EVA, мягкой пенорезины). При выборе материала для снаряда, во избежание проблем с допуском, рекомендуется руководствоваться здравым смыслом и элементарными понятиями аэродинамики. Пуля для РОО должна быть достаточно лёгкой и мягкой, чтобы даже при попадании в глаз с небольшой дистанции не нанести травму, но при этом не быть слишком лёгкой, чтобы лететь в заданном направлении хотя бы 10 метров. МГ не вводит принципиальных ограничений, однако видит приоритетными конструкциями снаряда для имитаций огнестрельного оружия – сферические пули, валянные из шерсти и круглые пули из мягкого пенополиуритана.
- 1.2.5. Все модели должны быть однозарядными.
- 1.2.6. Допустимо использование одноствольного и двуствольного оружия.

2. Поражаемая зона

- 2.1. На игре каждый персонаж имеет две поражаемые зоны - основную и вторичную.
- 2.2. Основная поражаемая зона ограничена корпусом, головой, руками от плеча до локтя и ногами от бедра до колена.
- 2.3. Вторичная поражаемая зона включает в себя руки от локтя и ниже, ноги от колена и ниже.

- 2.4. Для рукопашного боя из поражаемых зон полностью исключены кисти рук, стопы, пах, шея и голова.
- 2.5. Стрельба в голову возможна, однако МГ настоятельно просит направлять огнестрельное оружие в голову противника лишь в самых крайних случаях. Давайте будем гуманнее.

3. Состояния здоровья

- 3.1. Здоров. Персонаж, не получивший никаких ранений полностью здоров и может предпринимать любые действия, если это не ограничено иными правилами.
- 3.2. Ранения.
 - 3.2.1. Любое ранение нанесенное имитацией холодного оружия в основную поражаемую зону наносит одну единицу повреждения. Попадание во вторичную поражаемую зону рассматривается как легкое ранение, но не наносит повреждений в момент попадания.
 - 3.2.2. Любое огнестрельное ранение в основную поражаемую зону снимает все хиты с персонажа и немедленно переводит его в состояние тяжелого ранения. При попадании во вторичную поражаемую зону, ранение рассматривается как легкое, но не наносит повреждений в момент попадания.
 - 3.2.3. Кулуарное убийство допустимо только при условиях что цель вас не видит и/или не способна сопротивляться (например связана) и отыгрывается легким проведением холодным оружием по горлу цели. Кулуарное убийство немедленно переводит цель в состояние “убит”.
- 3.3. Легкое ранение.
 - 3.3.1. Легкое ранение - это любое ранение, после которого у персонажа показатель хитпоинтов отличен от нуля.
 - 3.3.2. Легкое ранение лечится перевязкой того места, куда было нанесено ранение. Перевязку может сделать любой персонаж, отличный от самого лечащегося. В случае повреждения конечности, персонаж не может её использовать, пока не будет произведено соответствующее лечение у врача.
 - 3.3.3. Получивший легкое ранение персонаж, пока не будет перевязан, теряет хитпоинты в размере один хитпоинт в десять минут, пока их количество не станет равно нулю, после чего персонаж переходит в состояние тяжело ранен.
- 3.4. Тяжелое ранение.
 - 3.4.1. Оказавшись в состоянии тяжелого ранения персонажу предписывается немедленно сесть или лечь на землю. Он не может предпринимать никаких действий. Перемещаться можно только ползком или медленным шагом, запрещено разговаривать вслух, допускаются негромкие стоны или разговор шепотом. Для транспортировки тяжело раненого требуется не меньше одного человека, который помогает ему держаться на ногах.
 - 3.4.2. Состояние тяжелого ранения имеет длительность 15 минут. Если по истечении данного срока персонажу не оказана подобающая медицинская помощь, он считается умершим.
 - 3.4.3. Состояние тяжелого ранения может быть излечено только медиком в соответствующих условиях. В случае, если раненого доставили в медицинское

учреждение, отсчет 15 минутного срока прекращается и вступают в действие правила карточек ранений (см. соответствующий пункт правил по медицине).

4. Убийство и добивание

- 4.1. Убийство на игре возможно только через добивание. Добит может быть только персонаж, находящийся в состоянии тяжелого ранения.
- 4.2. Для того, чтобы произвести добивание, требуется, произнесся слово-маркер “Добиваю”, отыграть добивание, после чего персонаж считается окончательно и бесповоротно убитым.

5. Оглушение

- 5.1. Оглушение отыгрывается мягким ударом по плечу жертвы сзади прикладом, тямбарой или рукоятью ножа, произнесся слово-маркер “Оглушен”, и вводит игрока в состояние оглушения. За исключением особых случаев оглушение голыми руками на игре невозможно.
- 5.2. В состоянии оглушения персонаж не может производить какие-либо действия в течении 10 минут.
- 5.3. По истечении десятиминутного срока персонаж приходит в себя и может действовать как обычно.
- 5.4. В состоянии оглушения персонаж может быть добит на тех же условиях, что и в тяжелом ранении.

6. Связывание.

- 6.1. Моделируется накидыванием связанной веревочной петли на запястья или лодыжки игрока.
- 6.2. Связанный не может освободиться самостоятельно, если у него нет ножа. Также может быть развязан другим игроком, даже безоружным.
- 6.3. Наручники.
 - 6.3.1. Моделируются пластиковыми наручниками.
 - 6.3.2. Рвать наручники по жизни нельзя. Размыкаются наручники только ключом.