

ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

Исходная модель правил уже показала себя на нашей игре “Зиост: Пути Тьмы”. Для проекта “Авалон” мы используем практически ту же систему взаимодействий, однако с некоторыми нововведениями.

Все боевые действия по умолчанию бесконтактные. Нанесение пожизненных синяков или травм друг другу мы не приветствуем, но если вы не против отыгрыша в контакт (театрально, с прикосновением, но без ущерба друг другу) - обозначьте это до боя. Итак.

Ресурсы боя:

У каждого персонажа в каждый момент времени есть 3 параметра, отражённые в личной карте персонажа:

- а) **Сила** - личная физическая сила и выносливость,
- б) **Ловкость** - умение владеть своим телом, двигаться скоординированно,
- в) **Аспект** - универсальное умение, позволяющее применять в бою личные особенности, выработанные опытом, даруемые имплантами или спецификой организма.

Сила/ловкость могут применяться в бою чтобы атаковать или защититься от атак силой/ловкостью соответственно.

Аспект может применяться для атаки аспектом, атаки с применением формы аспекта, для защиты от ЛЮБЫХ атак (сила, ловкость, аспект).

Эти параметры имеют числовой показатель, который будет выглядеть, к примеру, так: Джон Доу, человек: Сила 1, Ловкость 2, Аспект 1. (Формы аспекта: Побег)

Мэри Роу, зооморф: Сила 2, Ловкость 1, Аспект 3. (Формы аспекта: Страх, Острые когти)

///Количество точек в графе Аспект необязательно равно количеству способов его использования. Может быть 1 точка, но несколько вариантов применения Аспекта, или несколько точек, но 1 вариант использования. Количество точек параметров является тайной и внеигровой информацией.

В процессе игры количество единиц в этих трёх характеристиках и конкретные свойства аспектов могут увеличиваться или уменьшаться, в зависимости от действий персонажа. Эти параметры определяют, сколько раз за один бой вы можете использовать одну из сторон своей боевой подготовки, один из способов нанести вред или защититься от вреда, а также - распространятся ли какие-то особые последствия боя на его участников.

В бою всегда есть тот, кто нападает, т.е. начинает бой, и тот, кто защищается.

Рукопашный бой начинается, когда один из игроков, оказавшись на расстоянии вытянутой руки, касается оппонента рукой или однозначно на него указывает и чётко произносит игротехнический **маркер “БОЙ”**.

NB. И, конечно, вы всегда можете добавить после маркера пару фраз вроде “Сейчас я тебя научу любить Фронт гуманизма!” или “Посмотрим, что у тебя внутри, кусок мяса!”

Сам бой - это череда **атак** и **блоков** по ключевым словам, происходящих поочередно до тех пор, пока: а) все не полегли/не вышли из боя, б) пока не остался только один, в) пока не появились дроны-охранники. Исход боя (см. далее) может быть разным, но должен быть очевидным для всех активных участников.

ВАЖНО! Количество использований ключевого слова в одном бою равно параметру с таким же названием в карте персонажа. В счет идет каждое использование (и на блок, и на атаку). Порядок использования ключевых слов определяется игроком и может быть любым. Вы НЕ ОБЯЗАНЫ потратить в бою все свои ключевые слова.

А теперь читаем пример.

Ход боя:

Итак, Мэри Роу с расстояния вытянутой руки указывает на Джона Доу, говорит: “Я проучу тебя, проклятый видист! **БОЙ!**”. Первая атака - за Мэри, именно с первой атаки и начинается бой по игре.

///Атакующий делает в сторону оппонента движение рукой или оружием, обозначая **удар**, и называет **ключевое слово** (параметр) - а потом замирает на секунду, ожидая ответного действия.

Мэри обозначает первый удар и говорит: “**Сила!**”. Таким образом, она тратит 1 точку Силы (из своих двух) на то, чтобы вломить Джону от души. У нее остается 1 точка Силы.

///Защищающийся должен вначале **отразить удар**, направленный на него, и только после этого может провести свою атаку - а защищаться будет вынужден уже тот, кто нападал в прошлую фазу.

Джон уходит из-под атаки Мэри, воспользовавшись своими познаниями в боевых искусствах. Это происходит так - вначале он заявляет “**Сила-Блок!**” (т.е. блок по ключевому слову “Сила”), и на это у него тратится 1 точка Силы. Одновременно с этим Джон совершает антуражное движения, показывая, как он увернулся.

После того, как атака Мэри была отражена, Джон бьет в свою очередь. Единственную точку Силы он уже потратил, поэтому он изображает атаку, произнося новое ключевое слово: “**Ловкость!**” У него остается 1 точка ловкости.

/// Атаку по тому или иному ключевому слову можно отразить только блоком по ТАКОМУ ЖЕ ключевому слову. Исключение - параметр Аспект, который является универсальным и также может быть потрачен на блоки Силы и Ловкости. Однако защититься от Аспекта можно только потратив свою точку Аспекта.

Мэри могла бы отразить эту атаку параметром Ловкости, но она решает приберечь его, поэтому антуражно уходит из-под удара, заявив “**Аспект-Блок!**” Таким образом, Мэри тратит 1 точку Аспекта на защиту.

И решает тут же потратить вторую точку Аспекта на особую атаку. Она заявляет **“Аспект-Страх!”** и в голос рычит на противника. Если Джон не сможет отразить эту атаку, он впадет в панику и не сможет оказывать Мэри сопротивления.

/// Аспекты, которые применимы в бою, обычно не наносят повреждений сами по себе и не считаются ударом. Но от них лучше защищаться, так как особые эффекты Аспектов могут привести вас к проигрышу в поединке и/или повлиять на дальнейшие последствия боя (например, на ваше здоровье)

Однако у Джона есть единственная точка в Аспекте, и он совсем не хочет испугаться Мэри (во время боя, конечно, она не рассказывает ему подробно про особый эффект Страх, но по названию Джон догадывается, что ему не понравится). Поэтому Джон тратит ее, говоря **“Аспект-Блок!”**

На этот момент параметры Джона: Сила 0, Ловкость 1, Аспект 0. Параметры Мэри: Сила 1, Ловкость 0, Аспект 1. Ударить Джон сейчас может только Ловкостью, надеясь, что Мэри нечем её отразить, так что, обозначив хитрый приём руками, Джон заявляет: **“Ловкость!”**.

Но у Мэри остается 1 точка Аспекта, которая её выручает. **“Аспект-Блок!”** - и она снова готова атаковать, а удрученный Джон уже понимает, что у неё был козырь в рукаве всё это время. **“Сила!”** - выкрикивает Мэри, когтями обозначая удар крест-накрест.

У Джона нет ни одной точки ни в Силе, ни в Аспекте. Ему нечем поставить блок, и это означает, что **атака прошла**. Джон падает на одно колено.

/// Маркер: **“упасть на одно колено”** означает, что персонаж в бою пропустил атаку, его силы на исходе, и, скорее всего, он не может оказать дальнейшее сопротивление. Из положения “на одном колене” персонаж еще может заявить свою атаку, если ему осталось чем атаковать. Возможны специфические ситуации, когда “на колено” персонаж становится после более чем одного попадания, или получив первое попадание не падает на колено, не обнаруживая таким способом свою слабость, но получив второе, сразу падает поверженный..

Мэри ждет атаки Джона, но этого не происходит. Это означает безоговорочную победу Мэри - она стоит на ногах, а Джон опустился на колено и не может ее атаковать. Она может заявить еще один удар **Силой**, поскольку у нее осталась 1 точка (и отправить Джона в отключку на 5 минут), а может и сообщить **маркер: “БОЙ ОКОНЧЕН**. Ты бьешь, как девчонка” (и оставить его в состоянии “избит”).

Мэри, впрочем, выбирает первый вариант - так что Джон уходит в отключку. Если бы случилось так, что в результате боя и Джон и Мэри оказались бы “на колене”, оба они имели бы состояние “избит”...

А еще бой мог закончиться гораздо раньше по желанию одного из участников.

Варианты избежать боя или покинуть бой:

1. Вы видите, что к вам направляется другой (мета)человек с оружием. Бегите! (и помните, что в этом варианте вы убегаете от ролевой игры)

2. У вас есть необходимая форма Аспекта (е.g. "Побег - возможность в свой ход, применив этот Аспект, сбежать из боя). Бегите!
3. Вы поставили в бой противника на одно колено. Enough. Можете удалиться, торжествуя.

А теперь поговорим о последствиях.

ПОСЛЕДСТВИЯ БОЯ

После того, как активное противостояние завершилось, наступает время собирать камни и считать потери. Боевые взаимодействия могут привести вашего персонажа (независимо от того, победил он или проиграл) в несколько состояний, в зависимости от определенных условий боя, а именно:

В порядке - участие в бою не повлияло на персонажа: по нему не прошло ни одного удара, все атаки были отбиты, оппонентом в бою не использовалось никакое оружие и нет никаких действующих эффектов от применения Аспектов в этом бою, которые бы оказали влияние на персонажа.

Избит – наступает в случае если по вашему персонажу прошел как минимум один удар, который тот не смог отразить (не считая действий Аспектов, которые сами по себе не наносят повреждений и не считаются ударом).

В этом состоянии нельзя объявить бой кому-то, но можно участвовать в бою. Также нельзя активно сопротивляться обыску, бежать, быстро идти или использовать особые возможности. Можно медленно идти, стонать и страдать. Это состояние проходит **само через пятнадцать минут** или сразу же при получении **помощи в медпункте** или у специалиста. В случае объявления боя уже избитому - избитый должен после боя взять **карточку психотравмы** (также в медпункте или у специалиста). В случае повторного объявления боя - одна психотравма заменяет собой другую (т.е. не более одной психотравмы).

/// Про официальный медпункт в проекте "Авалон" знают все. Про специалистов - только некоторые. Сами специалисты, разумеется, знают, что они умеют лечить и как именно им нужно это делать.

Тяжело ранен – состояние наступает в случае если в боевке против вашего персонажа применялось холодное или стрелковое оружие (в этом случае персонаж **не может кричать**, говорит только шепотом). Тяжелое ранение вводит вас в особое психологическое состояние (возьмите **карточку психотравмы** во время лечения в медпункте), в котором вы остаетесь, пока не посетите П.О.С. (пункт обратной связи). В состоянии тяжелого ранения нельзя начинать бой и вступать в бой вообще (да, если вас захотят бить дальше, всё довольно плохо). Обязательно нужно **лечиться в медпункте или у специалиста**.

Отключка – состояние наступает, как только персонаж пропускает второй удар после посадки “на колено”. Бой для вас сразу заканчивается, когда вы отключаетесь. В этом состоянии вы не можете шевелиться, ничего не слышите и не видите в течение 1-3 минут. Когда вы приходите в себя, для вас начинается и действует состояние “избит” или “тяжело ранен”, в зависимости от того нападали на вас без оружия или с ним. Нельзя начать бой и нельзя вступать в бой вообще (если вы хотите добавить на орехи “отключенному” персонажу, ТЕАТРАЛЬНО попинайте и/или потыкайте его оружием несколько минут). В любом случае нужно **лечиться в медпункте** и взять **карточку психотравмы**.

Убит – безусловно, в проекте “Авалон” все службы следят за тем, чтобы этого ни в коем случае не произошло, так что способ отнюдь не прост. Чтобы оборвать жизнь чужого персонажа, вам нужно:

- **добить** персонажа, находящегося в состоянии тяжелого ранения, в специально маркированной **зоне отсутствия дронов**, после короткого разговора.

Добивание производится с применением словесного **маркера “ДОБИВАЮ”**.

Иными словами, для добивания должны быть выполнены следующие условия:

- отсутствие дронов в зоне прямой видимости (спецлокация или все дроны находятся довольно далеко и некому их позвать),
- жертва в состоянии тяжелого ранения, но в сознании, может говорить только шепотом (т.е. был ранен холодным оружием либо ранен стрелковым оружием и пришел в себя после отключки),
- наличие у убийцы холодного или огнестрельного оружия,
- как минимум трехминутный разговор между убийцей и жертвой.

Да, если происходит такое убийство, то происходит оно не просто так, убийце и жертве есть о чем поговорить. Если в процессе данного разговора вас прервали – убийство не состоялось. Жертва может говорить только шепотом. Убийца говорит как угодно.

После совершенного убийства убийца должен при первой возможности дойти до мастерки (по завершению активного отыгрыша, разумеется, – но чем быстрее, тем лучше), сообщить о своем поступке и, вероятно, получить специальную карточку.

ВАЖНО! Убийца может передумать в процессе разговора и не доводить свое жестокое дело до конца. В таком случае жертва останется в состоянии тяжелого ранения.

Шок - вводится касанием шокера (=прикосновение включенного фонарика) с произнесением словесного **маркера “ШОК”** вне боя или во время боя. Шокер, примененный в бою кем-то из участников боя или сторонним лицом, останавливает бой и вводит в шок того, против кого был применен. Вне боя - достаточно просто коснуться индивида шокером (не ударить ни в коем случае). Шок длится 5 минут. Всё это время персонаж в состоянии шока упал и лежит, не может пошевелиться, но - глаза открыты, он может видеть, что происходит (не поворачивая головы) и слышать, что говорят. Шок не влечет за собой никаких повреждений и психотравм. Из состояния шока персонаж может быть переведен в состояние отключки отчетливым касанием любым оружием (нож, рукоятка огнестрельного оружия, ваша киберрука) с добавлением словесного маркера **“ОГЛУШЕН”**. Других вариантов оглушений на игре НЕТ.

ОРУЖИЕ В БОЮ

Шокер – отыгрывается включенным фонариком, маркированным/очипованным мастерами. Чтобы применить шокер, обязательно нужно коснуться (не ударять!) фонариком другого игрока и произнести словесный **маркер “ШОК”**. Шокер мгновенно парализует моторные функции, в остальном совершенно безвреден. Персонаж, к которому применили шокер, падает и лежит на месте, при этом может видеть и слышать то, что происходит вокруг (не поворачивая головы). Шокер может применяться в бою в свой ход участником боя - для этого его нужно достать и взять в руку и физически коснуться другого игрока. На этом бой заканчивается, т.к. ваш противник потерял дееспособность.

Если персонаж, введенный в бою в состояние шока, не получил повреждений (по нему не прошла ни одна атака, не вставал на одно колено и тд) - через 5 минут он возвращается к состоянию “В порядке”.

Шокер может применяться третьей стороной, не участвующей в бою (=тем, у кого есть шокер, не обязательно вступать в бой). Также может применяться и вне боя, главное - успеть коснуться.

Использовать шокер кому-то, кроме сотрудников управления шерифа и/или уполномоченных лиц, разумеется, строго запрещено правилами проекта и будет караться при выявлении.

Стрелковое оружие – моделируется игровым оружием NERF, желательно антуражным. Стрелковое оружие максимально гуманно и стреляет энергетическими зарядами (стандартными патронами NERF), от которых при большой ловкости и удаче возможно увернуться.

Внутри игры допущенное в проект “Авалон” оружие маркируется уникальным номером, по которому можно определить владельца. Контрабандное оружие, если и попадет каким-то удивительным образом к участнику проекта, такого уникального номера иметь не будет - что официально запрещено и повлечет за собой расследование в случае выявления. Тот, у кого в руках стрелковое оружие, может начать бой на расстоянии. Началом боя считается первый выстрел - неважно, попали вы или нет. Маркировать бой отдельно каким-то иным образом не нужно. После первого выстрела нападающий /стрелок может продолжать стрелять, не дожидаясь хода своего оппонента в бою. Стрелок при этом должен быть в поле видимости оппонента (даже если прячется, то так, чтобы можно было увидеть, повернувшись).

При этом оппонент, пока в него стреляют, может сократить расстояние до стрелка и начать рукопашный бой. После этого стрельба прекращается, возможность стрелять пропадает и бой продолжается по обычным правилам. Соответственно, если человеку со стрелковым оружием на расстоянии вытянутой руки заявить бой, то этот бой с самого начала будет рукопашным.

Однако:

ПЕРВОЕ ПОПАДАНИЕ по персонажу ставит его на одно колено (если только он не обладает какими-либо способностями, отменяющими или отдаляющими падение на одно колено - например, находится под обезболивающими веществами)

ВТОРОЕ ПОПАДАНИЕ – вводит его в состояние “Отключка”. Если прошло больше двух попаданий - роли уже не играет, персонаж всё равно в отключке.

Поражаемые зоны - все, кроме головы и паха.

В любом случае после окончания боевки с применением стрелкового оружия персонаж, по которому стреляли, получает **тяжелое ранение и психотравму** (если в карточке игрока нет иных указаний).

Холодное оружие - в любом случае является антигуманным, противоречащим социальным нормам и запрещенным в проекте "Авалон". Обнаружение такого оружия повлечет за собой расследование и санкции к владельцу. Оно моделируется колдстилом или ларпом и представляет собой то, что можно собрать здесь, на территории научного городка "Авалон" из металлических подручных предметов/деталей интерьера/запчастей. Чтобы считалось, что вы применяете его в бою, оно должно быть у вас в руках на начало боя (если это вы начинаете бой) или должно быть быстро извлечено на первом ходу боя, если это вам объявляют бой (после маркера "БОЙ", но до того, как по вам заявят атаку). Если в бою против вас было применено холодное оружие, последствием будет **тяжелое ранение + психотравма**.

ВАЖНО: Во время боя любое оружие непобираемо. Не пытайтесь отобрать его у оппонента, пока бой не закончился и не вступили в силу последствия боя.