

Правила по боевому взаимодействию.

1. Общие положения.

На игре используется хитовая модель боя. Это означает, что у каждого персонажа есть некоторый запас жизни, измеряемый в «хитах», и нанесенные ему повреждения уменьшают этот запас (см. правила по ранениям). Дополнительные хиты дают доспехи (см. правила по доспехам), причём уменьшение числа хитов, даваемых доспехами, приводит не к ранению, а к поломке доспеха (см. правила по кузнечному делу).

Поражаемая зона: тело от шеи до стоп, руки от плеча до кисти (рубашка + штаны). Кисть, стопа, пах, шея и голова поражаемой зоной не являются. Намеренное нанесение ударов в эти зоны (особенно повлекшее за собой травмы) карается в зависимости от обстоятельств и последствий удара — от перехода в тяжелое ранение до выдворения из игры.

Удары:

- а) Удар должен быть нанесен боевой частью оружия.
- б) Разрешаются только рубящие удары.
- в) Колющие удары клинковым оружием запрещены!
- г) При нанесении удара рекомендуется учитывать, против кого он направлен.
- д) Для снятия хита с человека, достаточно не слишком сильного акцентированного рубящего удара.
- е) Удары в непоражаемую зону не засчитываются, даже если она надежно защищена доспехами.
- ж) В случае нанесения травмы, даже легкой, нанесший переходит в статус тяжелораненого. Приемы рукопашного боя запрещены. Удары щитом, удары ногой в щит, удары латыными перчатками, удары гардами, удары шлемом или иным элементом доспеха — запрещены. Разрешено толкать и продавливать щитом в щит. Игрокам разрешено использовать щит только со шлемом, надетым на голову. Куда надет щит уже не важно, удар, принятый в щит, считается заблокированным ударом, не снимает хитов и не ломает доспехи.

2. Кулуарные убийства, оглушение, связывание и обыск.

2.1 Кулуарные убийства.

Моделирование: подойти к персонажу со спины, положить руку на плечо (основание шеи) провести кинжалом (ножом) по руке, шепнуть на ушко «Hasta la vista, baby» (или «Ползи в мертвятник» или на Ваше усмотрение).

В случае успеха операции жертва молча падает и умирает.

Кулуарное убийство осуществимо в любое время суток.

При наличии защиты шеи (круговая бармица на шлеме, горжет и т.д.) горло перерезать нельзя.



2.2 Оглушение.

Оглушение моделируется несильным ударом небоевой частью оружия между лопаток и тихим голосовым сигналом «оглушен». Оглушение проводится только в том случае, если жертва обращена к вам спиной. Оглушенная жертва тихо и молча падает (при невозможности — садится). Длительность оглушения — 2 минуты. Жертва пребывает в неподвижности и молчит все время оглушения.

Повторное оглушение с интервалом менее 3 минут после предыдущего снимает 1 хит.

Персонаж в шлеме невозможно оглушить, даже если он без доспеха.

Если вы хотите перенести оглушённого или тяжело раненого персонажа, вам необходимо вдвоём взять его под руки и вести (то перемещаемый персонаж передвигается сам, но под руки его должны взять 2 человека). При переноске оглушённого или тяжело раненного человека несущие не могут вступать в боевые взаимодействия, перед началом боевого взаимодействия им необходимо аккуратно посадить переносимого и только затем вступить в бой.

2.3 Связывание.

Моделирование: опутыванием веревкой конечностей жертвы. Тутю затягивать веревки нельзя. Кляп моделируется куском материи, закрывающим рот жертвы.

Со связанными руками жертва может идти сама, если связать еще и ноги — придется нести на себе. Допустимо «спутывание» ног, чтобы жертва могла передвигаться маленькими шажками. Вербка должна быть хорошо заметна окружающим, факт связанности очевиден.

*факт связывания «по жизни» допустим при взаимном согласии сторон, и ответственность за возможный вред здоровью связанного ложится на игроков

2.4 Обыск.

Обыск можно проводить только по отношению к незащитному объекту (убит, оглушен, связан или тяжело ранен). Обыск проводится условно, моделируется четко слышимым голосовым сигналом “я обыскиваю этот карман (башмак, трусы, вспарываю набивняк в поисках травы)”. После получения сигнала жертва обязана предъявить все игровые предметы, находящиеся в указанном месте.

По обоюдному согласию обыск может проводиться по жизни.



3. Ранения и смерть.

Одноручное оружие ближнего боя и метательное оружие снимают на игре 1 хит, двуручное снимает 2 хита, стрелковое — 2 хита.

У персонажей на игре по 2 хита, при уменьшении до 1 — лёгкое ранение, при уменьшении до 0 и ниже — тяжелое ранение. Смерть персонажа наступает при озвучивании «Добиваю» и совершения действия, прямо показывающего ваше намерение добить персонажа.

Персонаж в состоянии «лёгкое ранение» не может быстро бегать, без оказания помощи через 20 минут переходит в состояние «тяжелое ранение».

Персонаж в состоянии «тяжелое ранение» не может ходить, может ползать и стонать, без оказания помощи через 15 минут переходит в состояние «смерть».

Персонаж в состоянии «смерть» - отправляется в мертвятник.

4. Доспехи.

Корпусный доспех + 1 хит.

Шлем с плечами и наручами +1 хит.

Корпусный доспех со шлемом + 2 хита.

Шлем с плечами, наручами, бёдрами и голеньями +2 хита.

Корпусный доспех со шлемом, плечами и наручами +3 хита.

Корпусный доспех со шлемом, плечами, наручами, бёдрами и голеньями +4 хита.

5. Боевое время.

Во время с 22-00 до 8-00 действуют правила ночной боевки, в остальное время действуют общие правила по боевке.

Ночная боёвка

Во время ночной боевки запрещено использование текстолитового, пластикового, двуручного и стрелкового оружия, а также щитов.

Ночью разрешены: «Дубинки» - тямбары, длиной не более 60 см, ножи, кинжалы не более 45 см. Также разрешено использовать допущенное до ночной боёвки протектированное оружие (т.н. «ЛАРП») полной длиной до 100 см, имитирующее одноручное клинковое оружие или дубины.

Участие в массовых боевых действиях лиц моложе 16 лет строго запрещено!



6. Правила по допуску оружия и доспехов.

Все оружие и доспехи перед началом игры проверяется мастером по боевке или его помощниками и в обязательном порядке чипуется: зелёный чип «оружие допущено» - оружие допущено для дневной боевки; красный чип «оружие допущено» - оружие допущено и для дневной, и для ночной боёвок.

Необходимые условия допуска оружия и доспехов - безопасность и эстетичность.

Любое оружие или доспех может быть не допущено без обсуждения причин перед игрой. В таких случаях МГ согласна открыто обсудить причины недопуска после окончания игры.

Оружие на игре делится на: одноручное, двуручное клинковое, дробящее, топоры, дистанционное. Также на игре будет ограничено присутствовать длиннодревковое оружие, но оно будет использоваться только игротехниками.

При заявке заранее и в индивидуальном порядке могут быть рассмотрены метательное оружие, цепи и кистени - будьте готовы к завышенным требованиям по эстетичности и гуманности этих разновидностей оружия.

Если вы не уверены в пригодности вашего оружия - рекомендуется по данному вопросу связаться с МГ заранее.

Клинковое:

1) Выполняется из стеклотекстолита или твердого неломкого пластика, ножи и кинжалы также могут быть выполнены из дюрала или дерева (при ОЧЕНЬ высоком качестве изготовления).

Ножи из резины или мягкого пластика допускаются только в случае эстетичного внешнего вида. Допускаются ножи промышленного производства, наподобие фирмы Cold Steel, при должном изменении внешнего вида — покрасить серебрянкой и обмотать рукоять.

2) Протектированное клинковое оружие (т.н. "ЛАРП") - должно удовлетворять требованиям массе, а также по упругой гибкости стержня (отсутствие остаточных деформаций изгиба при сгибе 20 градусов для клинкового), а также твёрдости смягчающего материала (не более 30 Шор). ВНИМАНИЕ! Боёвка на нашей игре ориентирована на пластиковое оружие, поэтому во избежание порчи протектированного оружия рекомендуется использовать его главным образом для ночной боёвки.

3) Радиус закругления острия клинка не менее 25 мм.

4) Режущая кромка клинка не тоньше 4 мм.

5) Масса одноручного клинкового оружия — от 700 до 1200 гр.

6) Масса двуручного клинкового оружия — от 1200 до 2000 гр.

7) Общие правила подсчета массы клинка — приблизительно 100 грамм на 10 сантиметров длины

8) Длина клинка кинжала с рукоятью — не более 45 см

9) Запрещается использование металлических и других схожих по тяжести сердечников в клинках

10) Двуручное оружие допускается в индивидуальном порядке.

11) Лезвие должно быть гладко ошкурено.

МГ QUBE



- 12) Лезвие должно быть окрашено в серебристый или серый цвет
- 13) Не допускается обмотка клинка изолентой
- 14) Не допускаются острые выступающие элементы (фигурные яблоки, заостренные концы гард и т.д.)
- 15) Грубо изготовленные клинки, клинки с трещинами и со слабо закрепленными элементами рукояти не допускаются.
- 16) Не допускаются шпаги и рапиры.
- 17) Катаны допускаются в индивидуальном порядке.

Дробящее и топоры:

- 1) Представляет из себя модели топоров, дубин, молотов, булав, шестопёров, клевцов и т.п. Рукоять выполняется из древесины, ударная часть - из эффективно смягчающего материала — мягкой резины или других полимеров со схожими свойствами.
- 2) Древко должно быть гладко ошкурено, возможно армирование кожей или веревкой. Рекомендуется смягчение участка древка рядом с ударной частью. Запрещено использование металла для армирования древка без дополнительной защиты железных элементов кожей или веревкой, а также смягчения поверх дополнительной защиты.
- 3) Лезвие топоров и ударная часть прочего оружия красится в серебристый, серый или под ржавчину.
- 4) Для смягчения лезвий топоров рекомендуется вырезать окна в резине.
- 5) Разрешены только рубящие удары смягченной резиной частью оружия.
- 6) Двуручные молоты допускаются в индивидуальном порядке.

Дистанционное:

Луки могут быть выполнены из дерева, пластика, не допускаются блочные современные модели. Максимальное натяжение лука 13 кг.

Арбалеты: дуга (лучок) может быть выполнена из дерева, пластика или металла. Максимальное натяжение 15 кг.

Для стрел и болтов обязательно гладко ошкуренное древко 7-9 мм диаметром, плотный и мягкий наконечник, не рвущийся при попадании, оперение, стабилизирующее стрелу в полете.

Диаметр гуманизатора для стрел и болтов - 4 см и более.

Основные требования к гуманизатору:

- а) не должен рваться или необратимо истончаться в области среза древка при попадании;
- б) через гуманизатор не должно прощупываться древко стрелы;
- в) гуманизатор должен хорошо сминаться под пальцем.

Всё метательное оружие допускается в индивидуальном порядке при предварительной заявке.

МГ QUBE



Доспехи и щиты.

- 1) К игре допускаются доспехи, выполненные из металла, пластика и/или кожи и соответствующие антуражу выбранного персонажа и стилистике игры.
- 2) Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам.
- 3) Кольчужные кольца не должны иметь опасных заусениц.
- 4) Недопустимы к использованию латные (твёрдые) элементы доспехов с выступающими более чем на 1 см поверхностями малой (менее 3мм) толщины.

Щиты:

- 1) Щиты не должны иметь острых выступающих элементов
- 2) Кромки щитов не должны иметь сколов, расщепов и других дефектов, чреватых травмами.
- 3) Кромки щитов желательно обивать кожей или другими материалами для защиты от расщепления
- 4) Не допускаются кромки щитов, обитые металлом.
- 5) Допускаются любые варианты щитов.
- 6) В индивидуальном порядке по предварительной заявке допускаются щиты с протектированными рантом и наружной плоскостью. Несмотря на повышенную гуманность, их ЗАПРЕЩЕНО использовать во время ночной боёвки.

МГ QUBE

