

I. Боевые столкновения

1. Оружие и хитосъём

1.1 Для использования в боевых взаимодействиях на игру допускается только Протектированное Оружие (**далее** ПО).

1.2 ПО должно иметь эстетичный внешний вид и быть безопасным: не иметь острых углов и граней, твёрдых, травмоопасных элементов.

Если вы не уверены в безопасности или эстетичности Вашего оружия, вы можете обратиться за консультацией к мастеру по боёвке.

(<https://vk.com/demonologe>)

1.3 На игру **НЕ** допускаются любые модели метательного или стрелкового оружия, за исключением НЕРФ-бластеров.

1.4. НЕРФ-бластеры (и их иналоги) используется для моделирования **определенного** заклинания (читайте правила по магии). Попадание из НЕРФ-оружия аналогично удару любым другим обычным оружием.

1.5 Боевая система Хитовая.

1.6 Базовое количество Хитов на персонаже - 1. Максимальное количество хитов на игре для игровых персонажей – 5 (для троллей-6). Дополнительные хиты персонаж может получать за свой кит, артефакты, заклинания и прочее.

1.7 Каждый удар оружием снимает 1 хит. Хиты снимают только акцентированные, амплитудные (минимум $\frac{1}{4}$ окружности) удары, остановленные телом противника.

1.8 Удары через блок и сходы с оружия не засчитываются .

1.9 Быстрые однонаправленные повторяющиеся удары (“Швейная машинка”) засчитываются как один удар.

2. Поражаемые зоны и методы их поражения

2.1 Боевая зона - полная, за исключением головы, кистей и паха.

2.2 Разрешены рубящие и нисходящие колющие удары, направленные в корпус не выше уровня плеча.

2.3 В бою запрещены приёмы рукопашного боя, а также захват оружия. Захват оружия рукой вызывает потерю одного хита, захват локтем или подмышкой приводит к потере всех хитов.

2.4 Голова, пах и кисти являются непоражаемыми зонами. Удары туда не снимают хитов. Целенаправленное или повторяющееся нанесение ударов по этим зонам может привести к наказанию, вплоть до удаления с полигона. **При нанесении травмы виновный выбывает из игры до тех пор, пока раненый в неё не вернётся.** Будьте вежливы и не стремитесь покалечить своих оппонентов. Помните про УК РФ.

3. Состояние здоровья (в том числе и душевного)

3.1 Здоров – у персонажа число хитов больше нуля, хотя бы одна единица гламура и он в сознании. Всё может делать.

3.2 Тяжелое ранение (0 хитов) – персонаж ползает, его можно добить одним ударом. Может негромко говорить короткими фразами. Может ходить, держась за другого персонажа или опираясь на стену или костыль. Драться или колдовать не может.

3.3 Без сознания – персонаж может быть в 0 хитов без сознания – если враги коварно зарезали его со спины. Персонаж может быть без сознания с любым количеством хитов, если его оглушили. Через 5 минут приходит в себя. Персонаж без сознания лежит и ничего не делает.

3.4 Без гламура – персонаж ощущает страх смерти, его сердце как будто сжимают ледяные когти. Персонажу очень холодно. Он может попросить любых трёх ближайших китейнов дать ему гламур, если его ничто не держит на месте, конечно. Драться или колдовать он не может. Если китейн получил 3 отказа и не получил гламура – он отправляется в мир

осени.

3.5 В мире осени – персонаж не помнит, что он фея, он считает себя человеком, ничего не помнит о своих приключениях.

4. Ранения

4.1 Потеряв все хиты, персонаж падает на землю и поступает в распоряжения победителя. По своему решению победитель может:

- а) Оставить на побеждённом шрам (отыгрывается пластырем, на котором нужно изобразить рисунок шрама),
- б) Оглушить (персонаж переходит в бессознательное состояние)
- в) Добить (персонаж встречается со смертью, игрок отправляется к мастеру)

4.2 Если персонаж с 0 хитов остался в живых, он не может предпринимать никаких активных боевых действий, колдовать или перемещаться без дополнительной опоры (другой персонаж, стена, костыль) никак кроме как ползком. Самое мудрое, что он может сделать - обратиться к целителю.

4.3 В бессознательном состоянии персонаж находится 5 минут (можно считать до 300, но лучше поставить будильник на телефоне). В это время он не может предпринимать никаких действий, только мирно лежать и подавать признаки жизни. По истечении 5 минут он приходит в себя и может двигаться. Если персонаж был переведён в бессознательное состояние в результате потери всех хитов, то хиты не восстанавливаются, а все последствия из пункта выше – сохраняются.

4.4 Ранения залечиваются методом употребления "верескового бальзама" (быстрый способ) или интимной близости с персонажами-сатирами (приятный способ)

5. Кулуарные атаки и оглушения

5.1 Внезапные атаки (кулуарные убийства) наносятся со спины из положения рука на плече, нож приставлен к спине врага.

5.2 Оглушение моделируются складыванием руки на плечо жертвы, вторая рука демонстрирует лёгкий удар по спине игровым оружием (будет показано на ВШ перед игрой), в момент касания произносится маркер "оглушён". Атакованный таким образом персонаж переходит в состояние "без сознания"

5.3 Атака мечом и другим оружием со спины считается как единичный удар.