

1. Общие моменты:

Боевка на игре может происходить в любое время, пока идет игра и в любом месте полигона. Никакой ночной фазы нет, поскольку игра проводится в период «Белых ночей».

Во время боя мы рекомендуем вам максимально контролировать свои действия, соблюдать осторожность, беречь свое и чужое здоровье и имущество.

В чем суть:

Небоевых зон нет, ночная боевка без ограничений. Уважайте других игроков!

2. Ситуации использования оружия

Все боевые ситуации мы делим на три вида. В разных ситуациях применимо разное оружие:

- Игроки без машин против игроков без машин – любое оружие, кроме бронебойного
- Атака с машины или на игроков в машине – только огнестрел и огнеметы
- Атака против самой машины – только бронебойное оружие на базе лазертаг.

Из огнестрела и арбалетов не рекомендуется стрелять менее чем с 1м. В случае необходимости допускается "гуманный выстрел" под ноги.

Запрещается пытаться поражать холодным оружием тех, кто в машине!

В чем суть:

Нельзя применять холодное оружие и арбалеты против игроков в машине или находясь в машине. Нельзя стрелять с расстояния менее 1м. Машины поражаются только лазертагом.

3. Зоны поражения:

Чем более безумен персонаж, тем сложнее его убить.

Для холодного оружия зона поражения у разных персонажей различается:

- Гуманист: полная, кроме головы, шеи, паха и кистей рук
- Реалист: «футболка и шорты» - корпус, плечи до локтей, бедра до колен
- Воин: «футболка» - корпус и плечи до локтей
- Зверь: только корпус
- Пожиратель: только спина

На вашу зону поражения влияет только ваша собственная стадия безумия.

Для огнестрельного оружия и огнеметов зона поражения – полная. Всегда.

В чем суть:

Ваша зона поражения холодным оружием зависит от вашей степени безумия.

4. Хиты и хитобойность:

У всех персонажей на старт игры – 2 хита.

Все оружие, кроме огнестрела, снимает 1 хит. Огнестрел снимает 2 хита.

Состояния:

2 хита – здоров

1 хит – ранен, никаких ограничений нет

0 хитов – покалечен, не дерется, не водит машину, ходит на четвереньках, говорит шепотом.

-1 хит и меньше – мертв.

Ограничений по времени в состояниях «ранен» и «покалечен» нет.

Добивание:

Из 0 хитов в -1 переходят через добивание – акцентированный удар холодным оружием, либо выстрел из огнестрела/арбалета в поражаемую зону. При добивании, добивающий забирает у жертвы чип «палец». Без этого добивание не засчитывается.

В чем суть:

2 хита на старт. Состояние «ранен» не отличается от «здоров» ничем, кроме количества хитов.

Чтобы убить персонаж в 0 хитов, его нужно добить и отобрать чип «палец».

5. Броня

Броней на игре считается защита тела персонажа, выполненная из толстой кожи, металла или пластика, имитирующая железный или кожаный корсет или пластины. Чтобы считаться броней, защита должна покрывать более половины тела персонажа.

Возможны следующие варианты:

- Нагрудная пластина + шлем + наручи + поножи
- Защита корпуса более 50% поверхности + наручи и поножи
- Защита корпуса целиком + наручи ИЛИ поножи

Наличие брони дает персонажу +1 хит.

В чем суть:

Броня должна закрывать большую часть персонажа. Дает +1 хит.

6. Особые действия:

Оглушение – касание прикладом или рукоятью оружия зоны между лопатками со словами «оглушил». Не работает в бою. Длится 30 секунд. Оглушенный медленно считает до 30.

Связывание – оглушенный или персонаж в 0 хитов может быть связан. Моделируется накидыванием на запястье петли из веревки так, чтобы игрок МОГ снять ее без развязывания.

Связывающий завязывает на веревке любое количество простых узлов без затягивания. Узлы не должны мешать снять веревку. Добавлять новые узлы можно в любой момент. Связанный персонаж не может драться и применять навыки. Не может сопротивляться если несвязанный персонаж ведет его или применяет к нему препараты.

Освобождение от связывания – происходит двумя способами:

о С посторонней помощью: не связанный персонаж, может «разрезать» пути игровым ножом или мачете, приложив лезвие к веревке и досчитав вслух до 5.

о Без посторонней помощи связанный может освободиться, развязав все узлы на петле. Развязывать узлы можно только пока конвоир не видит. Если конвоир увидел, связанный прекращает развязывание. Конвоир может восстановить узлы и добавить новые.

Обыск – возможен если обыскиваемый оглушен, связан, в 0 хитов или мертв. При обыске игрок сам предъявляет все игровые предметы, ничего не утаивая, но и ничего не комментируя. Если персонаж не оглушен, не связан, не в 0 и не мертв, он поступает на свое усмотрение.

Кулуарок (перерезания горла) – нет, **Ядов** – нет, **Взрывчатки** – нет