

Правила по боевому взаимодействию

На игре ЗАПРЕЩАЮТСЯ:

- Умышленные удары в не поражаемую зону (голову, шею, пах, кисти рук);
- Колющие удары оружием (кроме копий);
- Удары не боевой частью игрового оружия и защиты – твердыми рукоятями, древком щитами и пр;
- Запрещены любые приемы рукопашного боя, захваты противника игровым оружием, щитом или конечностями, перехват чужих щитов и игрового оружия за любую часть, зажимание оружия или щитов с использованием конечностей или тела, борцовские приемы – подножки, броски, толчки, запрещаются удары ногой в щит, толчки телом в щит.

Допускается, только, давление щитом в щит.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- Снятие хита – это удар (попадание) игровым оружием ближнего боя или снарядом (эффектом) в поражаемую зону.
- Лицо или голова без шлема, шея, область паха, стопы. – НЕ поражаемые зоны.
- Удар должен наноситься с силой и амплитудой, достаточной чтобы адресат его почувствовал. Приём "швейная машинка" засчитывается за один удар.
- Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Можно обратить внимание МГ на игрока, подозреваемого в умышленно неправильном подсчете своих хитов.
- Кисти рук поражаемая зона: Озаботьтесь защитными перчатками заранее.

Доспехи и Щиты

- Легкий доспех +1хит

Обязательные элементы; защиты корпуса или защита суставов локтей и коленей. Выполненные из кожи или более плотного материала или имитация дерева, кожи костей и пр.подходящего по сеттингу игры.

Примечание: если игрок забыл надеть хоть один элемент, например локоть то не получает бонусных доспешных хитов.

- Средний доспех +2хита

Обязательные элементы; защита корпуса и защита суставов выполненные из кожи или более прочных мат. Например; кольчуга.

- Тяжелый доспех + Шлем или зачарованные доспехи(Морд Сит) +3хита

Доспехи имитирующие металлическую защиту с более чем на 50 процентов закрытыми руками и ногами с защитой суставов +шлем: Для бойцов.

Кожаная защита; корсет ,горжет, защита суставов и более чем на 50 процентов закрытыми руками и ногами высокие сапоги и перчатки +эйджил : Для Морд Сит

- Полный доспех (на усмотрение Мастера по боевым взаимодействиям) +4хита

Доспех выполненный в одном стиле, подогнанный под бойца, со всеми защитными элементами надетыми на игрока будет давать повышенный доспешный бонус к хитам.

Корпус, руки и ноги, тассеты, наплечники, горжет, шлем. Проходит обязательное согласование с мастером.

- Щиты.

На игру допущены щиты выполненные из мягких материалов с обязательной мягкой кромкой.

- Щиты со спорт меча допускаются; полностью расписанные под металл и дерево без потертостей и претензий к внешнему виду.
- Щиты из фанеры не обитые по ранту допущены не будут.
- Щит на игроке не допустим без использования шлема

- Шлем.

Воспользоваться лентой отряда может только игрок в шлеме.

То есть все игроки в составе отряда, без шлема, приравниваются к именным или магическим персонажам и не могут пользоваться макро-боевыми правилами.

- Попадания в Шлем:

Пока шлем находится на голове игрока он является зоной поражения.

Оружие, допуски и разделение.

- На игру допускаются Ларп имитации средневекового и фэнтези оружия опираясь на исторический период 12-14век твердостью до 60шор.
- Тямбары расписанные под дерево без претензий к внешнему виду.
- Реактопластовые копья и ножи(мягкие серии) без дополнительных сердечников.
- Луки и арбалеты силой натяжения не более 14 кг с обязательными гуманизаторами на стрелах/болтах диаметром 30+ заводского производства с внутренним уплотнителем.

Разделение по типам оружия.

Простое оружие:

- Дубины, вилы, лопаты, топоры (плотницкие), легкие копья, ножи, сковородки, рыба, кружки и прочее не требует специальной маркировки; или оружие без мастерского чипа, наносит 1хит и не пробивает металлические элементы доспехов.

Может быть улучшено только магически, не выдерживает алхимических улучшений.

Воинское оружие

- Клевцы, магические посохи, мечи, алебарды, тяжелые двуручные копья и пр. пробивают латные элементы защиты.

Снимают один хит, если оружие одноручное, и два хита, если оружие двуручное и удар нанесен двумя руками (обязательно).

Могут быть улучшены как магически так и алхимически.

- Утрата чипа приводит к износу оружия и потере алхимического улучшения. Это может быть проклятие в данже или другое игротехническое действие.

Например: вы проиграли в **макро-боевке**. Ваше оружие до новой маркировки считается ПРОСТЫМ.

Макро боевое столкновение.

Моделируется ленточным взаимодействием, через создание отряда и выкуп лент наемников (у мастера или в таверне, в обсуждении)

- Для создания отряда необходимо знамя или другой игровой предмет (напр.Щит) с возможностью переноса и закрепления на нем лент.

- Воспользоваться лентой наемника может не магический персонаж в надетом шлеме. (прим. если вы по какой то причине сняли шлем во время взаимодействий отрядов, считается что вы вышли основным персонажем)

- Боец с лентой отряда, и в шлеме: считается обезличенным и не может использовать магическое оружие и артефакты.

Именные персонажи (без лент или шлема) могут использовать весь арсенал магии, алхимии и пр. который смогли раздобыть на игре.

- Лента наемника: перед началом боевого взаимодействия, должна быть повязана на вашу основную боевую руку на видное место, и сброшена на том месте где погиб данный наемник.

Сбросив ленту боец в шлеме, подминает оружие рукоятью вверх и двигается в сторону своего знамени где ему помогают привязать новую ленту или он решает выйти основным персонажем (если ленты закончились).

- Боец погибший вне зоны прямой видимости знамени не может воспользоваться лентой наемника.

- В отряде обязательно должен быть не боевой персонаж который помогает бойцам с лентами и следит за знаменем, Знаменосец.

Смерть знаменосца означает уничтожение обоза отряда и невозможностью воспользоваться лентами наемников.

- Ленты наемником подбираемы и могут быть в любой момент сданы мастеру или в таверну за ½ стоимости.

Штурм.

В рамках игры не предусмотрено полноценных осад. Но будем механика взлома дверей.

- Деревянная дверь. Проламывается за 5мин двуручным топором или молотом. Одновременно могут ломать до 3х участником мин время 2мин.

- Укрепленная железом дверь(ворота). выламывается 5 мин тараном, усилиями 4х человек.

Таран: Бревно диаметром не менее 20см с ручками для 4х человек.

- Магическая дверь. Игротехнический намек, на то что вам срочно нужен маг в команду)))