

Правила по боевым взаимодействиям

1. Общие положения

- 1.1. Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать только допущенное до игры оружие, соответствующим образом промаркированное. см. Правила по допуску оружия.
- 1.2. Игроки не должны использовать чужое оружие без разрешения его владельца.
- 1.3. Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен осознавать, что подобное действие может повлечь травму, и избегать подобных ситуаций, не наносить чрезмерно сильных ударов по недоразвитым игрокам и в незащищенные снаряжением места, избегать попадания в не поражаемые зоны (голова, кисти рук, стопы, шея, область паха), в случае, если противник не защищается - только обозначить удар/удары. Мастера будут наказывать игроков, стиль ведения боя которых ведет к потенциальным травмам противника.
- 1.4. Игрок, не желающий вступать в боевое взаимодействие и не спасающийся бегством, может поднять безоружные руки и громко объявить «сдаюсь!», чтобы обозначить для противника ситуацию беззащитности.
- 1.5. В случае нанесения травмы (умышленной или неумышленной) игрок обязан выйти из игры. Степень его вины и наказание определяет мастер.
- 1.6. На игре запрещаются: колющие удары любым оружием кроме длинного древкового оружия с колющим элементом, рубящие удары копьями и пиками, удары не боевой частью оружия, захваты, приёмы спортивных или боевых рукопашных единоборств.
- 1.7. Запрещены любые захваты оружия оппонента за боевую часть.
- 1.8. В дневное боевое время всем участвующим в боевке персонажам обязательна защита головы (шлем).

2. Хиты и как их снимать

2.1. Общие положения

- 2.1.1. Снятие хита - удар (попадание) оружием в поражаемую зону.
- 2.1.2. Голова, кисти рук, стопы, шея, область паха – не поражаемые зоны в любое время суток. Остальная часть тела – поражаемая зона.
- 2.1.3. Удар должен наноситься с силой и амплитудой, достаточной чтобы адресат его почувствовал. Приём «швейная машинка» засчитывается за один удар.
- 2.1.4. Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Находящиеся рядом игроки могут без оскорблений указать игроку на неправильный подсчет, а также обратиться к ближайшему мастеру для разбирательства. В зависимости от обстоятельств, мастер принимает решение о наказании нерадивых игроков.

2.2. Как снимать хиты

- 2.2.1. Все типы обычного стрелкового и ручного оружия снимают 1 хит.
- 2.2.2. Оружие ближнего боя, снимающее более 1 хита или с особыми свойствами промаркировано цветным чехлом. Подробнее см. **Правила по магии**
- 2.2.3. На игре моделируется ядовитое оружие. Поражение таким оружием приводит к отравлению ядом (постепенная потеря хитов). Более подробно последствия такого **оружия см. Правила по магии и медицине.**
- 2.2.4. На игре будет присутствовать артефактное оружие, ТТХ которого маркируется в соответствии с п.2.2.2. К такому оружию обязательно прилагается сертификат.
- 2.2.5. Убитым персонаж считается в том случае, если в ноль хитах прошло 15 минут и ему не была оказана помощь, или если его, опять же, в ноль хитах добили враги. Добивание проводится показательным движением меча над жертвой со словами «добил» (ни в коем случае не реальным ударом).

2.3. Хиты

- 2.3.1. Базовое число хитов отличается в зависимости от уровня, расы персонажа и его специальности, доспехи являются частью образа и дополнительных хитов не приносят. НО: во-первых, являются защитой (при большом количестве хитов, это необходимо) и во-вторых если Ваша роль требует ношения защитного снаряжения, то без него Ваши хиты могут быть понижены решением МГ.

2.3.2 Игрок, потерявший один или более, но не все хиты, после боевого столкновения считается раненым. Действия раненого игрока ничем не ограничены, и он может совершать все то же самое, что и здоровый игрок.

2.3.3. Если вам не оказали медицинскую помощь – то через 15 минут после ранения вы становитесь Тяжело раненым. Потерю хитов может остановить лекарь с соответствующим умением. Однако восстановить хиты игрок может **только при помощи заклинания или зелья (СИНЕГО или КРАСНОГО)**

2.3.4. Игрок в ноль хитах является Тяжело раненым. Он не может вступать в боевые взаимодействия, громко разговаривать, ходить. Может ползти, стонать и шептать. Может передвигаться медленным шагом, опираясь на плечо другого игрока. Умирает через 15 мин. и отправляется в страну мертвых.

2.3.5. Максимальное количество хитов для игроков 10. Монстры и боевые машины могут иметь больше 10 хитов.

3. Ночная боевка

3.1. Время ночной боевки: с 22:00 до 6:00.

3.2. На ночную боевку допускается: любое оружие ближнего боя, допущенное к ночной боевке: ножи, кинжалы, протектированное оружие. Настоятельно просим в период плохой видимости уделять дополнительное внимание к тому, куда наносите удар.

3.3. На ночную боевку не допускаются: оружие дневной боевки, любое дистанционное оружие (луки, арбалеты, метательное оружие).

4. Специальные взаимодействия

4.1. Оглушение.

Оглушение отыгрывается не сильным ударом двух ладоней между лопаток со словами «оглушён».

Оглушить во время боя нельзя. Не работает на персонажей с умением «Иммунитет к оглушению». Время оглушения определяется как медленный счет до 600. После окончания этого времени оглушенный приходит в себя. Оглушенный не помнит ничего, что происходило вокруг пока он был без сознания.

4.2. Связывание.

Связывание осуществляется только «по игре». На конечности связываемого накидываются петли. Снять их можно только «перерезав» игровым оружием, имеющим «острую» кромку. Так же игрок может быть закован в кандалы, которые моделируются цепями с браслетами (должны быть изготовлены из мягких материалов и покрашены серебрянкой).

4.3. Обыск.

Обыск производится следующим образом. При объявлении обыска схваченный или мертвый персонаж выкладывает из карманов, сумок, мешочков, сапог и т.п. все игровые предметы по заявлению обыскивающего о месте обыска. Например, «обыскиваю левый сапог...» Обыск задним числом заявлен быть не может («А мы тебя обыскали перед тем, как кинуть 3 часа назад в камеру»).

4.4. Удар в спину (кулуарное убийство).

Проводится в небоевой обстановке игроком с умением «Удар в спину» ножом от плеча к бедру по спине со словами «убит». Атакуемый теряет все хиты до нуля. После чего, если цель убить персонажа, жертву надо добить показательным ударом над ней со словами «добит».

4.5. Яды есть. Болезни есть. Есть и средства лечения (**подробнее в правилах по медицине**).

Правила по допуску оружия ближнего боя

1. Общие положения

1.1. К применению допускается стеклотекстолитовое, пластиковое, резиновое и, на ночную боевку, Протектированное Оружие (далее ПО) – оружия, изготовленного из прочного и гибкого сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного Эластичного Пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.

1.2. Тямбары и им подобное оружие к использованию не допускаются, если им не придан антуражный вид.

1.3. Всё оружие проходит предыгровой контроль. При этом, самодельное оружие подвергается более

пристальному осмотру. Оружие промышленного изготовления проверяется, в основном, на наличие повреждений, влияющих на его безопасность.

2. Общие требования

- 2.1. Все применяемое на игре оружие должно быть выполнено аккуратно и эстетично и быть безопасным.
- 2.2. ПО должно быть обмягчено ЭП полностью, включая древка и рукояти топоров, булав и молотов. Исключением является только рукоять, за которую удерживается оружие и древко.
- 2.3. ЭП, которым обмягчено ПО, не должен превышать по твёрдости стандартную туристическую пенку.
- 2.4. Вес ПО может варьироваться от 200 до 800 грамм на метр длины оружия. При этом, учитываются такие факторы, как баланс оружия, а так же мягкость и толщина слоя ЭП на кромках.
- 2.5. Слои ЭП должны быть хорошо склеены между собой. В случае, если на рубящей кромке ПО прощупываются не склеенные между собой слои – такое ПО не допускается.
- 2.6. На любом участке рабочих частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при лёгком нажатии на поверхность ПО.

3. Инерционное оружие. (молоты, двуручные топоры, дубины, цепи и прочее)

- 3.1. Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни. В силу особенностей баланса такого оружия оно плохо контролируемо в приложении силы удара при излишне гибком стержне в сочетании с массивной ударной частью.
 - 3.2. Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия должен быть не менее 3 см толщиной. На не предназначенных для удара частях оружия слой ЭП может быть тоньше. Особое внимание необходимо уделить протектированию прилегающих к ударной части участков древка массивного оружия с длинным древком и малой рабочей частью - двуручных топоров и молотов.
 - 3.3. Общая длина древкового рубящего оружия не должна превышать 1,5 метра.
 - 3.4. Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.
 - 3.5. У различных цепных модификаций инерционного оружия – цепных моргенштернов и цепов, цепь так же должна быть мягкой.
- Общая длина одноручного оружия (рубящего, ударно-дробящего) – 80 см.

4. Пики и копья

- 4.1. Диаметр кончика наконечника пики/копья должен быть не менее 5 см и изготовлен из мягкой резины или из ЭП. Толщина ЭП на кончике должна быть тоже не менее 3 см. При этом наконечник должен быть устроен таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминался.
- 4.2. При желании владельца, древко пики/копья может быть покрыто ЭП, но данное требование не является обязательным.
- 4.3. Общая длина пики/копья не должна превышать 2,5 м.
- 4.4. Древко пики/копья не должно сгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника.
- 4.5 Допуск пик/копий производится в обязательном порядке ДО игры мастером.

5. Щиты

- 5.1. Кромки щитов должны быть обиты кожей, брезентом или резиной и не иметь торчащих острых деталей типа болтов, саморезов и прочего.