

Боевые правила.

[Ограничения.]

Для баланса в игре введены два простых ограничения.

Первое – персонажам нельзя бегать, только ходить шагом. Конечно, некоторые монстры бегать умеют, и в этом смысл правила – от них убежать не получится.

Второе – каждый персонаж может носить до двух единиц оружия. При этом он может брать либо огнестрельное оружие, либо холодное тяжелое. То есть нормально если персонаж ходит с пистолетом и у него за пояс заткнут нож. Или с кувалдой и гаечным ключом.

ВНИМАНИЕ! Некоторые зомби могут частично нарушать боевые правила, они сами знают как и какие могут. Правила важны для соблюдения персонажами, особенно в конфликте игрок-игрок.

[Рукопашная боевка.]



Сражаться в рукопашную могут только те персонажи, которые имеют соответствующую тренировку. Для того, чтобы нанести удар человеку, его надо обозначить, вытянув руку со сжатым кулаком (касаясь человека).

Удар должен быть не быстрым, амплитудным и обозначаться боевым выдохом, возгласом или словом-маркером «удар». Оппонент может отходить, уворачиваться, но не должен закрываться руками. В момент контакта ударивший замирает, фиксируя удар. В этот момент ударенный имеет одну-две секунды, чтобы отреагировать - либо пропустить удар (после чего падает в состояние нокдауна на 15 секунд).



«Блок» – слово-маркер, обозначающее ответную реакцию на безоружный или вооруженный удар противника. Блок выбивает легкое холодное оружие из рук атакующего персонажа, при этом весь урон и прочие эффекты игнорируются. Блок работает только на удары, направленные спереди, и не работает на удары со спины.

Блокировать могут только персонажи с соответствующей боевой подготовкой. Если несколько персонажей наносят сразу несколько ударов персонажу, то при их фиксации можно заблокировать их всех одним блоком. Блок не может заблокировать удар тяжелым оружием.



«Захват» - слово-маркер, обозначающее ответную реакцию на безоружный или вооруженный удар противника. Захват отправляет в нокдаун атакующего персонажа, при этом весь урон и прочие эффекты игнорируются. Проводить захват могут только персонажи с соответствующей боевой подготовкой. Нельзя перехватить

удар тяжелого оружия.

Внимание – все боевые реакции способности можно использовать раз в 10 минут, но если вы завязли в боевом столкновении больше, чем на 10 минут, то пока оно не закончится и не начнется следующее.

[Легкое холодное оружие]

Помечено синим чипом. Сражаться легким холодным оружием могут все. Для того, чтобы нанести удар человеку, его надо обозначить, нанеся несильный удар оружием по корпусу, ногам или рукам человека, промаркировав словом «удар» или боевым выдохом («хах!», «получай»). При этом надо зафиксировать оружие на две секунды. Каждый успешный удар снимает единицу здоровья у персонажа. После каждого удара персонажи должны сделать шаг назад (разойтись). Только после этого можно наносить следующий удар.

[Тяжелое холодное оружие]

Помечено красным чипом.



Сражаться тяжелым оружием могут только сильные персонажи, при этом сражаться им обязательно держа ружье в двух руках. Удар оружием наносится по тем же правилам, что и легким, правда фиксировать его надо на четыре секунды, ударять надо обязательно с замахом. Один удар тяжелым оружием снимает все пункты

здоровья персонажу.

[Огнестрельное оружие]

Моделируется пистолетами и ружьями Эдисон. Одно попадание снимает один пункт здоровья, при этом работает останавливающее действие пули – человек, после попадания в него из пистолета, обязан упасть в нокдаун на 15 секунд. Останавливающее действие пули может не



работать на зараженных. Обычные персонажи после каждого выстрела должны поднимать оружие стволом вверх (моделируется отдача после стрельбы и непрофессионализм стреляющего). Профессионалы этого не делают и стреляют как нормальные люди.

[Избиение]

Персонаж, обладающий любым рукопашным навыком, должен картинно нанести персонажу в нокдауне или в тяжелом ранении двадцать ударов (на отыгрыш), чтобы ввести его в кому. При этом персонаж, которого избивают, не может сопротивляться, если атакующего не прервали.

Если избивают легким холодным оружием, то достаточно десяти ударов. Если избивают тяжелым холодным оружием, то достаточно трех ударов.

Зараженных добивать не надо и не имеет смысла. Зомби в нуле хитов умирает, хотя, конечно, бывает, что «умершие» зомби встанут заного.

Зараженные и прочие мутанты умеют кусать персонажей в нокдауне или тяжелом ранении. Для этого они обязательно хватают конечность двумя руками и прижимаются лицом к конечности, имитируя укус. В таком случае стоит свериться с карточкой здоровья. При этом если 4 или более зараженных кусают персонажа за все конечности то такой персонаж считается растерзанным на куски.

[Здоровье]

У каждого персонажа свое количество очков здоровья. Персонаж может действовать нормально до тех пор, пока у него остается хотя бы одно очко здоровья.

Одно очко здоровья персонаж может восстановить сам, если перебинтуется (раз в 15 минут).

Нокдаун – если персонаж упал в нокдаун, то он временно (15 секунд) не может действовать из-за сильной боли. При этом он жив и в сознании.

Тяжелое ранение – персонаж в нуле хитов, он в сознании и ждет помощи. Сам ничего делать уже не может. Не может встать. Но может пользоваться пистолетом. Из тяжелого ранения персонажа нельзя вывести, просто перебинтовав его. Это может сделать лишь квалифицированный медик, либо же с помощью препаратов.

Препараты представляют собой небольшие ампулы. На каждой из них на бирке написан результат действия этого препарата. После использования препарата надо отклеить с его кончика кусочек красной изоленты – это значит, что ампула теперь пуста. Можно вкалывать препараты персонажам насильно, по правилам рукопашного удара, кулак должен сжимать ампулу. Это может сделать любой персонаж, даже не имеющий рукопашки. От такого «удара» можно защититься нормально, по правилам защиты от любого обычного удара.

[Баррикады]

Представляют собой картонные «доски», перегораживающие проход. Такие доски можно сломать только тяжелым оружием. При этом если доски сломаны, то ими можно баррикадировать двери, отмеченные особым чипом. Надо баррикадировать так, чтобы человек не мог физически проползти под или перешагнуть эти самые доски.

[Лазеры]

Если вам на игре встречаются какие-либо лазеры, перегораживающие проход (не ЛЦУ), то касание каждого лазера снимает 1 хит у персонажа.