

БОЙ

Дневная боёвка длится с 8:00 до 20:00.

Для дневной боёвки допускается любое оружие.

Для ночной боёвки допускается оружие не длиннее 120 см. Не допускаются щиты и любое стрелковое и метательное оружие (но метательное оружие можно использовать в ближнем бою).

Небоевого времени на игре нет.

Разрешенные действия:

1. Рубящие удары в поражаемую зону боевой частью оружия, за исключением копий;
2. Уколы в поражаемую зону копьями;
3. Давление щитом на щит или корпус оппонента;
4. Давление кантом щита на оружие или руку оппонента;
5. Парирование щитом или гуманизированной частью оружия;

Запрещенные действия:

1. Уколы любым оружием кроме копий;
2. Рубящие удары копьями;
3. Удары в непоражаемую зону;
4. Толчки щитом (*особенно* с разгона);
5. Удары щитом
6. Любые приемы рукопашного боя и борьбы;
7. Захват оружия оппонента;

ХИТЫ И РАНЕНИЯ

Базовое количество нательных хитов у персонажей = 2. У некоторых боевых персонажей может быть 3 и больше. Существуют доспешные хиты, до 2 на одного персонажа. Доспешные хиты восстанавливаются сразу после окончания боя, если у персонажа остался хотя бы один нательный хит.

Персонаж, потерявший все хиты, переходит в состояние тяжёлого ранения. Персонаж может только медленно ползать (или ходить), тихо говорить, и через 30 минут умирает.

Персонаж, имеющий не меньше одного хита, но меньше своего максимума нательных хитов, находится в состоянии лёгкого ранения. Это состояние не накладывает никаких ограничений (если персонаж не находится под действием эффекта, чётко указывающего другое).

Персонажа в состоянии тяжёлого ранения можно добить. Для этого нужно обозначить удар оружием и произнести "добиваю". Если добиваемый персонаж не был тяжело раненным (т.е. на момент добивания у него есть как минимум 1 хит) - он теряет

1 хит, но не умирает. Если персонаж по какой-либо причине не может быть добит - он действует в соответствии со своими особенностями. Если эти особенности как-то влияют на добывающего, ему необходимо об этом сообщить.

Добивание не требует особых умений и может быть произведено в любой момент, в том числе в процессе боя.

Людям для восстановления хитов необходимо лечение. Подробное описание процесса лечения см. в правилах по вину.

Другие существа восстанавливают хиты по отдельным правилам в соответствии со своими особенностями.

ДОСПЕХИ

Лёгкий доспех - защита корпуса. Даёт 1 доспешный хит и никаких других бонусов.

Тяжёлый доспех - защита корпуса и защита конечностей (суставы не считаются). Даёт 2 доспешных хита и иммунитет к оружию не длиннее 50 см и метательному оружию.

Доспех на начало игры допускается только для персонажей, которым он разрешён по роли. Разрешение на доспех прописывается мастером в заявке. Если вы не уверены, можно ли вам носить доспех - обратитесь к мастеру.

Допуск - Доспех не должен содержать острых и выступающих частей, способных повредить протектированное оружие. Нежелательны стальные доспехи, они будут допускаться особенно жёстко.

Щит должен быть гуманизирован по всей наружной поверхности. Не больше 35 шор по канту. Твердая основа не должна прощупываться.

ОРУЖИЕ

Любое оружие по умолчанию снимает 1 хит. Оружие с особыми свойствами маркируется отдельно. В общем случае само оружие непобираемо, за исключением артефактов, завезенных мастерами, но маркеры особых свойств можно перенести на другое оружие.

Для обычных персонажей допускаются одноручные мечи (один на персонажа) и копья.

Двуручное оружие и щиты на начало игры допускаются отдельно и только для некоторых персонажей.

Луки и арбалеты допускаются также для некоторых персонажей. Луки и арбалеты снимают два хита. Серебряных и волшебных луков и арбалетов не бывает.

Метательное оружие снимает один хит и допускается индивидуально. Его можно использовать в ближнем бою

Серебряная лента маркирует серебряное оружие. Такое оружие все еще снимает один хит, но также оно может снимать хиты с некоторых существ, которым обычное оружие не наносит урона.

Золотая лента маркирует магическое оружие. Оно снимает два хита и имеет все преимущества серебряного.

Ленты являются подбираемыми, за исключением тех случаев, когда они являются частью мастерского артефакта. Артефакты подбираемы целиком, вместе с лентами.

Допуск: Протектированное оружие не тверже 30 шор. Не должен торчать стержень и он не должен прощупываться на боевых частях. Вес не больше 800 г на метр длины.

Одноручное оружие - не длиннее 120 см. Двуручное оружие и копья не длиннее 2м.

Оружие не должно захлестывать.

Для копий - не меньше метра древка от боевой части должно быть гуманизировано. Не тверже 30 шор. Не допускается гуманизация не армированным утеплителем. Допускаются наконечники типа "чупа-чупс" при общем опрятном эстетическом виде.

Для прочего древкового оружия - все древко должно быть гуманизировано, за исключением части за которую держится оружие. Не допускается гуманизация не армированным утеплителем.

Метательное оружие должно быть полностью мягким, не содержать внутреннего стержня, и его аэродинамика должна позволять метать его хотя бы на пять метров прицельно. Максимальная длина в любом измерении - 20 см.

Не чипуются как оружие - канделябры, кирпичи, весла и прочие предметы утвари. Но ими можно оглушать (см. ниже).

Может быть зачипован рабочий и сельхоз инструмент - вилы, серпы, кирки, кузнечные молоты. Напишите мастеру по боевке перед игрой если вы хотите уточнить, к чему отнесут ваш инструмент.

Луки и стрелковое допускается вместе со стрелами. Натяжение не больше 15 кг для луков, 17 кг для арбалетов.

Гуманизатор не меньше 50мм.

Оперение мягкое и гуманное.

КУЛАЧНЫЙ БОЙ

На игре есть модель кулачного боя. Она может пригодиться в том числе в ситуациях, когда вы по какой-либо причине не хотите или не можете использовать оружие для разрешения конфликта.

Встаньте напротив соперника. Посчитайте до трех вместе. На счет три покажите ваш стиль боя:

- Захват. Покажите “обнимашки” оппоненту. Бьет “блок”. Проигрывает “удару”.
- Удар. Покажите медленный, размашистый удар по оппоненту. Бьет “захват”. Проигрывает “блоку”.
- Блок. Поднимите руки к голове, в защитную стойку. Бьет “удар”. Проигрывает “захвату”.

В случае, если оба бойца выбрали одинаковый стиль, никто не получает очков.

Повторяйте этот процесс до тех пор, пока вы не наберете количество поражений равное количеству ваших нательных хитов.

По желанию можете красиво отыграть итоги схватки. Проигравший переходит в состояние оглушения.

Некоторым персонажами доступен стиль “силач”. Он обозначается позой, лучше всего демонстрирующей развитую мускулатуру вашего персонажа (мускулатура игрока особого значения здесь не имеет). Этот стиль автоматически бьет любой другой. Если оба показали “силача” - считайте до трех и показывайте один из основных трех стилей - но ваша драка должна запомниться всем вокруг надолго. Устройте настоящее представление. Персонажи, которым доступен этот стиль, имеют подтверждающие это чипы.

ОБЫСК

Обыскать можно персонажа, который по какой-либо причине не сопротивляется обыску. Список возможных причин включает следующие (но не ограничивается ими): персонаж оглушён, связан, парализован заклинанием, мёртв, находится в тяжёлом ранении или не сопротивляется обыску. Для обыска нужно указать, какую зону вы обыскиваете (например: карманы, ботинки, сумку). Обыскиваемый извлекает из указанной зоны все игровые предметы. Обыскивающий имеет право забрать что угодно из найденного или не забирать ничего. Если обыскиваемый игромеханически способен сопротивляться отнятию своих вещей - он имеет полное право это делать.

ОГЛУШЕНИЕ

Оглушить персонажа можно подойдя сзади, коснувшись его затылка или плеча тяжелым игровым предметом и произнеся “оглушён”. Подходящие предметы включают (но не ограничиваются) следующие: оружие, бутылка, тяжелая книга, канделябр. Используйте свое чувство здравого смысла. Требуются оба компонента - вербальный и соматический, - или оглушения не происходит. Шлем на голове защищает от оглушения. Оглушённый игрок неспешно считает до 200, после чего его персонаж приходит в сознание.

СВЯЗЫВАНИЕ

Связывание моделируется накидыванием на руки игрока верёвки. Петля должна быть обозначена, но не затянута, чтобы игрок в случае пожизненной необходимости мог сбросить верёвку. Чтобы освободиться от верёвки, персонаж должен в течение минуты отыгрывать перерезание её любым острым оружием. Персонаж, который не связан сам, может без помех развязать другого. Связанный персонаж может перерезать верёвку на руках другого, отыграв её перерезание оружием в течение минуты. Связанный персонаж не может сражаться и обязан следовать за тем, кто держит другой конец верёвки. Если второй конец никем не держится и ни к чему не прикреплен - персонаж может двигаться в любом направлении.

Также при связывании словесно обозначьте, затыкаете ли вы цели рот. Вставлять в рот ничего не нужно.

Также вы можете использовать гуманизированные цепи или кандалы. В случае пожизненной необходимости их должно быть можно легко сбросить. Для цепей нужны чипы замков. См. правила по замкам. Цепи, разумеется, перерезать невозможно.

Общее правило по связыванию, оглушению и плену - если с вами не играют активно более получаса вы можете “сбежать” из плена, сказав об этом ближайшему мастеру или игротехнику. Он отведет вас на нужное расстояние от локации и объявит о побеге. Если рядом нет ни мастеров, ни игротехников - сообщите о своём побеге игрокам.

Если ваш пленник сообщил вам о своём побеге - вы не можете его остановить. Выберите один из следующих вариантов действий:

1. Один игрок отводит пленника на расстояние минимум 50 шагов от локации. Пропажа пленника может быть замечена не раньше, чем провожавший его игрок вернётся.
2. Дайте пленнику приблизительно минуту форы. После этого его пропажа может быть замечена.

ЗАМКИ

На игре замки моделируются чипами. На них указано количество хитов, которые надо снять замку или надпись “только взломать”. К чипу замка идут чипы ключей, помеченные соответствующими уникальными номерами.

Замок нельзя открыть, если у вас нет соответствующего ключа.

Замки ломаются оружием. При нанесении каждого удара необходимо громко отсчитывать количество оставшихся хитов у замка. Между ударами должно пройти не меньше трех секунд.

Замки можно взломать отмычками, прикрепив чип отмычки к замку и надорвав чип отмычки - после этого через дверь можно ходить пока чип отмычки не снимут, для чего надо использовать соответствующий замку ключ.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

У персонажей могут быть особые способности, которые позволяют им действовать не так, как описано в данных правилах. У таких персонажей есть подтверждающие это чипы, которые они могут показать при возникновении спорной ситуации.

Список особых способностей (может пополниться до игры):

1. **Защита от смерти:** Способность, позволяющая проигнорировать удар, опускающий персонажа в ноль хитов или мгновенно убивающий. Обозначается громким (!) выкриком “защита”. Может быть применен один раз на бой. Персонажи, умеющие применять это умение два и больше раз за бой, имеют подтверждающие это чипы.
2. **Поднятие мертвеца.** Персонаж, владеющий этой способностью, может вернуть к жизни мёртвого персонажа. Мертвец восстаёт с максимумом хитов, который имел при жизни (нательных и доспешных). Мертвец следует за хозяином и выполняет все его команды в меру своего понимания (то есть, очень буквально). Мертвец помнит все что знал до смерти и ему можно задавать вопросы про это. Срок действия заклинания может варьироваться. Когда действие заклинания заканчивается, мертвец отправляется в мертвятник, а его игровое тело больше нельзя оживить. Пожалуйста, сообщите в мертвятнике о том, что после смерти были подняты, и на какой срок.
3. **Полиморф.** Превращение персонажа в животное на короткий срок. Обозначается броском легкой ленты и криком “полиморф”. Если конец ленты коснулся любой части снаряжения или костюма цели, цель должна медленно считать до ста, сидеть на корточках. Можно перемещаться гуськом и издавать животные звуки. Под действием этого заклинания персонаж превращается в маленькое или средних размеров (примерно с овцу) животное, абсолютно безобидное и неспособное вступать в бой. Если с цели, пока она находится в состоянии животного снимают хит или оглушают - она возвращается в нормальное состояние. Животное нельзя обыскать и связать.
4. **Невидимость, выход в эфир и превращение в туман.** Персонаж накидывает на голову или шлем белую прозрачную ткань. Невидимого персонажа нельзя увидеть (что логично) или услышать его шаги, шорох одежды и так далее. Тем не менее, если он заговорит, окружающие услышат бестелесный голос. С невидимым существом нельзя взаимодействовать и оно не может взаимодействовать с видимыми персонажами исключительно словесно. Невидимые существа могут полноценно взаимодействовать друг с другом. На игре есть способности, позволяющие видеть невидимое. Те, кто способен видеть невидимое, могут полноценно взаимодействовать с невидимыми существами (и наоборот), но сами остаются видимы. Обозначайте это четким словесным маркером, чтобы невидимые существа понимали это заранее. Невидимые персонажи **всегда** должны знать, видят их или нет. Обратите внимание: сообщить невидимому персонажу, что вы его видите - изначально **метаигровое** действие. То есть, сообщить обязан игрок игроку, а персонаж

может делать вид, что ничего не замечает. Либо сообщить можно не выходя из роли, если ваш персонаж хочет вступить во взаимодействие с невидимым. Также учтите, что не нужно кричать “я тебя вижу!” через всю локацию: если между вами и невидимым персонажем больше 10 метров, сообщать, что вы его видите, не обязательно.

5. **Страх.** Обозначается громкой хлопнушкой и выкриком “страх”. Услышав эти маркеры, проверьте, можете ли вы видеть того, кто их использовал. Если видите - ваш персонаж ощущает необходимость бежать от источника страха по прямой как минимум 10 секунд, если у вас нет иммунитета к страху. Если у вас есть иммунитет - громко об этом сообщите.
6. **Ликантропия.** После сражения с ликантропом, в котором вы потеряли хотя бы один хит, ликантроп обязан вам сообщить об этом. Это **метаигровая** информация и вы не можете использовать ее для вычисления ликантропов. Если вам сообщили о том, что вас покусал ликантроп, подойдите к ближайшему региональщику или заменяющему его мастеру или игротехнику (это можно сделать в *любой* локации, не только в своей). Он объяснит вам что делать дальше.
7. **Магическое лечение.** Некоторые персонажи владеют магическим лечением. В бою можно лечить только тяжелораненых. Вне боя можно лечить кого угодно. Тяжелораненому лечение восстанавливает строго один нательный хит. Легкораненому лечение восстанавливает нательные хиты до максимума.
8. **Превращение в зверя.** Некоторые персонажи на игре могут менять формы. Это строго небоевой процесс. Если во время превращения на вас напали, вы не можете сопротивляться. Превращение моделируется переодеванием в костюм зверя.
 - 8.1. Большинство персонажей не может распознать превращенных зверей. Ведите себя как если бы увидели соответствующего зверя - олень в городе точно вызовет вопросы, как и сова днем. Ворон в городе - нет, хотя особо умный и непуганый ворон может вызвать подозрения.
 - 8.2. Некоторые персонажи способны распознать превращающихся из-за своего большого опыта. Это обязательно будет прямо обозначено в загрузе.
 - 8.3. Во время превращения вы не можете пользоваться своими обычными способностями, если у вас в загрузе не указано иного.
 - 8.4. Если в руках у “животного” что-то есть - вы видите не животное, а жуткую гибридную форму, зверолода. Это явно повод испугаться и/или задуматься.
9. **Магические снаряды.** Некоторые персонажи способны использовать магию, наносящую прямой урон. Магический снаряд должен быть примерно размером с теннисный мячик и должен быть полностью мягким. При попадании в вас магического снаряда, в любую часть костюма или снаряжения вы теряете 3 хита.
10. **Очарование.** Для очарования нужно четко жестами или словами указать на цель и сказать “внимай мне”. Цель полностью подчиняется любым приказам очаровавшего его, за исключением явно самоубийственных. (Явно самоубийственный приказ - “перережь себе горло”. Не явно самоубийственный приказ - “нападай на тот отряд”). Цель сохраняет свой интеллект и выполняет команды с полной самоотдачей. Срок индивидуален. Минимальный промежуток

- до конца боя. После конца боя подойдите к тем кого вы очаровали и скажите, сколько они еще вас слушаются.
11. Регенерация. Некоторые существа могут восстанавливать хиты прямо в бою. Они обязаны использовать словесный маркер “плюс хит” или “регенерирую”. Регенерировать хиты можно в том числе в состоянии тяжёлого ранения.
 12. Слово Силы. Обозначается словесным маркером “слово силы”, после которого следует слово, описывающее эффект: смерть, подчинение, и т.д. Используя слово силы игрок должен указать на свою цель, при необходимости уточнить, на кого именно он показывает (“ты, да, ты, в брэ!” или “вот ты, за деревом!”). Персонажи, способные использовать Слово Силы или противостоять ему, имеют подтверждающие это чипы.

ДОПОЛНЕНИЕ

В случае возникновения спорных ситуаций просим вас руководствоваться здравым смыслом для их разрешения. У всех игроков есть чипы, подтверждающие их право использовать те или иные способности. В крайнем случае вы можете попросить мастера или игротехника разрешить ваш спор, но мы верим, что до этого не дойдёт.

Если у вашего персонажа есть иммунитет к какому-либо воздействию, но вы вспомнили об этом спустя полчаса после того, как приняли эффект этого воздействия - значит, по какой-то неведомой причине оно всё-таки сработало. помните: вы живёте в мире, где светлая магия соседствует с чернейшим колдовством, и где нет ничего постоянного и надёжного (кроме, конечно, бессмертного Страда). Если вам кажется, что в вашей ситуации это правило выходит за рамки логичного и допустимого - вы всегда можете потратить своё игровое время на то, чтобы объяснить ситуацию региональщику и услышать, что откатов на игре нет.