

Боевая система - правила к ПРИ "НеХишка 2024: Первая Эпоха. Время героев"

(бета версия от 14.06.24)



Общие положения

Мастерская группа требует строгого соблюдения данных правил от всех игроков.

Поскольку нарушение данных правил может привести к травме игрока, или другим неблагоприятным последствиям, злонамеренное нарушение этих правил будет наказываться от дисквалификации (полного запрета на боевые взаимодействия до конца игры), до требования от игрока его отъезда с полигона, без компенсации игрового взноса.

Случайное нарушение данных правил повлечет временную дисквалификацию на время боя, и/или на определенное время после него (по решению мастера или маршала).

➤ **Допуск** конкретных образцов оружия, стрел, доспеха обязательна для игроков и всего привезенного ими игрового оружия.

Оружие/стрелы/доспехи не прошедшие допуск МГ на игре использовать запрещено;

➤ **За** соблюдением боевых правил будут следить мастера по боевым взаимодействиям, региональные мастера и маршалы;

➤ **Все распоряжения** Маршала/мастера боевки/мастера игры должны выполняться сразу и без пререканий, даже если вам кажется, что они не совпадают с правилами до буквы.

- **Несовершеннолетние игроки (до 18 лет) не допускаются к боевым взаимодействиям в боевых зонах. С 16 лет допускается к ночной боёвке и (“данжи”).**
- **Все спорные или неясные моменты правил** имеют право разрешать или трактовать только мастера/маршалы.
- В случае если игрок стал свидетелем злонамеренного или случайного нарушения правил он может обратиться к мастерам или маршалам за помощью и арбитражем.
- Травмированный игрок и травмировавший его игрок обязаны немедленно выйти из боя, один для оказания медицинской помощи, второй подойти к мастеру или маршалу для дисквалификации.

Безопасность и запрещенные приемы

ВАЖНО! Несовершеннолетние игроки (до 18 лет) не допускаются к боевым взаимодействиям в боевых зонах. С 16 лет допускается к ночной боёвке и (“данжи”).

Запрещены:

- удары в непоражаемую зону;
- захват/зажим оружия за боевую часть;
- рукопашный бой, удары ногами и руками, пинки в щит;
- силовые удары щитом;
- удержание человека щитами, рукопашным захватом;
- удары древком;
- уколы оружием из текстолита.

Правила боевых взаимодействий ночью



Правила боевых взаимодействий ночью

Боевка делится на дневную и ночную.

Все правила **ночных** боевых взаимодействий указаны в настоящем разделе. Все правила из общего раздела (например, безопасность) также относятся к ночной боевке.

Время, с которого начинают действовать ночные боевые правила **21:00**

Время с которого ночные правила заканчивают свое действие **07:00**.

Оружие: Ночью используется ларп, ножи из реактопласта или резины.

Ночью Запрещены к применению модели оружия из текстолита и твердых пластиков или дерева.

Ночью Запрещено использование оружия на деревянном древке. Могут использоваться только модели с мягким “древком”.

Поражаемая зона полная за исключение головы и паха.

Не работают (не дают хитов) **доспехи и антураж доспехов.**

У персонажа есть только личные хиты. 1 личный хит + за специального персонажа но не более 6.

Нет боёвки отрядов. Не работают боевые зоны и правила Отрядов.

Нет штурмов и захвата поселений.

Ночью **не обязателен шлем**, но лучше надеть.

Работают правила “стражи поселения” (см. боевое взаимодействие на территории поселений).

Правила боевых взаимодействий для бездоспешных игроков

Если игрок не имеет на себе доспехов и **шлема**:

- он не может участвовать в боевых столкновениях днем, с применением текстолита.
- ЕМУ запрещено использовать текстолитовое и дальнобойное (луки) оружие против других игроков.
- Игрокам без шлема, доспеха запрещено сопротивляться бойцу с текстолитовым оружием. Убегать возможно.
- **Добровольное ранение** - если на игрока без шлема, иной защиты, напал игрок, вооруженный текстолитом, игрок, подвергшийся нападению сразу признает себя раненым (СМ. НИЖЕ, ранения, смерть).

Игроки без шлема и доспехов могут атаковать других игроков по общим боевым правилам в следующих случаях:

- Ночью с использованием ЛАРП оружия, ножей\кинжалов из резины и реактопласта.
- Днем ножами и кинжалами, и отбиваться ножами и кинжалами, если противник не вооружен текстолитом.

Правила получения повреждений персонажем

На нашей игре будет существовать ряд условностей, и некоторые отклонения от традиционных боевых моделей.

Основная боевая система - хиты.

Поражаемая зона

Поражаемая зона - участки тела игрока, попадание в которые игровым оружием или специальными способностями (лапы монстров, чары и пр.) приводят к снятию с персонажа хитов.

Поражаемая зона днем - полная (за исключением головы, шеи, паха, кистей,

- попадание в непоражаемую зону не приводит к снятию хита.
- **Одно попадание оружием в поражаемую зону снимает один хит.**
- **Поражение (попадание по себе),** и снятие хита, каждый игрок

отслеживает самостоятельно.

➤ **Во время игры не допускаются споры** о попадании в поражаемую зону или количестве снятых с персонажа или имеющихся у него хитов, результатах боевого столкновения. Участники такого спора немедленно дисквалифицируются (решение мастера/маршала) на период боя или на более длительное время.

➤ **Намеренное или частое “случайное” попадание** игроком в не поражаемую зону противников = дисквалификация игрока.

➤ **Особые поражаемые зоны. У специальных персонажей** (герои и чудовища, майяр, валар и т.п. далее по тексту специальные персонажи) могут вводиться не поражаемые конечности (как дар) или особые зоны поражения. Правила по своему поражению они отслеживают сами. Также некоторые доспехи, изготовленные гномскими - нолдорскими мастрами могут давать специальную поражаемую зону.

Иммунитет (иммунитет). Некоторые специальные персонажи не поражаются обычным оружием или любым НЕ специальным персонажем. Они объявляют свой статус словесным маркером **“Иммунитет”**.

- Любой, другой персонаж не способный поразить его игровыми средствами, после первого предупреждения обязан отойти за пределы досягаемости своего оружия.
- Атаковать, или физически воздействовать на персонажей с иммунитетом любым способом запрещено.
- Атаки обычным игровым оружием (не артефактом или не специальным персонажем) или попытки заблокировать такого персонажа физически (щитами или любым иным способом) являются нарушением данных правил.

Специальные удары. Те персонажи, у оружия которых будут **специальные правила поражения**, будут объявлять их устным маркером (**“Золотой”** или **“Красный”**) и специальным маркером на оружии (см. маркеры ударов).

Маркеры поражаемой зоны

Маркером того, что у встреченного персонажа есть особенности поражаемой зоны являются:

- **Маркер мастерского доспеха** (покажем на параде, продемонстрируют реги).
- **Костюм** валар, майяр, чудовищ, зверей и т.п..

Игрок без такового костюма не имеет права использовать способности специального персонажа, включая дополнительные хиты и артефакты.

- Костюм нельзя вдруг “вынуть из кармана” и надеть.
- Любое переодевание возможно только у себя в лагере или у союзников.



Боевые правила индивидуальные (для персонажа)

Хиты

Хиты - количество попаданий игровым оружием или поражения чарами - проклятием и прочими поражающими факторами, которое может пережить персонаж.

- **максимальное количество хитов на любом персонаже - 6.** Включая любые комбинации доспехов, личных хитов, чар и пр. (т.е. даже на воплощенном майя не будет больше 6 хитов);
- **Личные хиты** - количество или поражения оружием, чарами/проклятием, пытками и прочими поражающими факторами, которое может пережить персонаж, без доспехов и усилений.
- **На персонаже - 1 личный хит;**
- Личные хиты могут быть больше 1 у **специальных персонажей**. Но не более 6 личных хитов;
- Временные или постоянные личные хиты могут быть добавлены **Дарами** или **Искажениями** (см правила по магии).

- **Дополнительные Хиты** добавляются: доспехами, за антураж доспехов (см. правила доспехов), волшебством, волшебными предметами.
- **Дополнительные хиты**, как и личные снимаются оружием, **при прочих поражениях** (проклятие и пр.) **не учитываются**.
- Со **специальных персонажей** **любые** попадания в поражаемую зону снимают 1 хит, даже артефактом или другим специальным персонажем.
- **Снятые с персонажа дополнительные хиты** (за доспехи и антураж доспеха) **восстанавливаются**, после попадания игрока в любой союзный/нейтральный лагерь, если персонаж имеет хотя бы 1 **личный хит**. Требуется в лагере провести какое то время, отдохнуть, попить водичку...
- **Раненый персонаж (состояние 0 хитов)** сразу садится на землю, перехватывая оружие за боевую часть, и держит его не боевой частью вверх. Имитировать ранение запрещено.

Маркеры поражения на оружии

“Золотой” Артефакт/специальный персонаж - маркер на оружии.

Словесный маркер “Золотой” или имя оружия (например “Гронд”). Маркер золотого цвета на оружии.

- **“Золотой” Артефакт Не блокируется**. Т.е. щит и оружие другого персонажа считаются для артефакта поражаемой зоной.
- **“Золотой” Артефакт снимает с обычного персонажа Все хиты**. Игрок, получивший даже один удар сразу переходит в состояние “ранен” (0 хитов).
- **“Золотой” Артефакт с любого специального персонажа** снимает 1 хит за попадание (в т.ч. в щит и в оружие).
- **“Золотой” Артефакт** не отчуждаем и “сгорает” со смертью владельца, если в сертификате не написано иного.
- Луки не бывают артефактами.

Волшебное Оружие или оружие мастеров/специального персонажа

(эльфийское/гномское оружие) - редкое оружие, скованное мастером-Героем, когти некоторых монстров и/или оружие в руках специального персонажа.

- **Волшебное оружие/щит** может блокировать артефакт
- **Волшебное оружие** может снимать хиты с монстров с **иммунитетом**.
- У Волшебного оружия Красный маркер (окраска клинка, когтей и пр.).
- **Словесный маркер - “Красный!”**
- Орки не могут пользоваться эльфийским волшебным оружием.
- У волшебного оружия могут быть дополнительные свойства в поединке. Владелец заявляет их **ПЕРЕД** началом боя.

Ранение, добивание, магия смерть:

Если у персонажа кончились хиты (0 хитов), он ранен.

- **Добровольное ранение** - если на игрока без шлема, иной защиты, напал игрок, вооруженный текстолитом, игрок, подвергшийся нападению сразу признает себя раненым. Он садится на землю, поднимает руки в замок над головой. Эти действия могут сопровождаться словами “сел, ранен, не бейте” и т.п. В таком случае он сразу впадает в состояние 0 хитов. Хитрить и обманывать или “притвориться” раненым нельзя.
- **Раненый персонаж (0 хитов)** сразу садится на землю, перехватывая оружие за боевую часть, и держит его не боевой частью вверх. Имитировать ранение запрещено.
- **Раненый** не может действовать самостоятельно, участвовать в боевых взаимодействиях, ходить или бегать, использовать другие модели (чары, и т.п.). **Все что может делать раненый только ползать и звать на помощь**, или негромко разговаривать.
- **Раненый** жив до тех пор, пока ему не оказали медицинскую помощь или не добили.
- **Переноска раненого/стабилизированного** моделируется так - раненого придерживают за талию, он опираясь на плечо здорового персонажа идет самостоятельно.
- **Раненый** не может сопротивляться или требовать его нести, и **обязан идти** туда, куда его ведет здоровый персонаж.
- двое раненых могут медленно идти поддерживая друг друга.
- **Смерть от ранения** происходит либо во время лечения (см. правила по лекарству) или добровольно (см. ниже).

Раненого можно стабилизировать, вылечить, взять в плен, обыскать (см. правила обыска и пленения) и/или **добить**.

- **Стабилизация - оказание первой помощи.** Стабилизировать раненого способен кто угодно, в том числе сам раненый или посторонний, если у них есть перевязочный материал. **Стабилизированный** персонаж не вылечен, но и не может умереть по желанию. Его состояние не ухудшается, но и не улучшается.
- **Стабилизированный раненый** должен демонстрировать слабость, охать стонать и просить помочь ему “налить воды”, дойти туда-то” и т.п. Самостоятельно стабилизированный раненый способен передвигаться только шагом, желательно опираясь на трость/палку/меч и т.п.
- **Стабилизированный раненый** не имеет права пользоваться игровым оружием для защиты и нападения.
- **Стабилизированный** все еще нуждается в исцелении.
- **Пленный** персонаж обязан следовать за пленителем и исполнять все его распоряжения (сдать игровые вещи, стой, иди, молчи, не двигайся, подчиняйся вон тому воину и т.п.). Творческий подход к исполнению распоряжений и их

трактовка является нарушением данных правил. пленный не может сбежать самостоятельно. Пленение - отдельный [блок правил](#).

➤ Пленный персонаж, имеющий статус Ранен, перемещается по правилам Раненого.

➤ Некоторые персонажи могут иметь иммунитет от пленения.

Лекарь или волшебные дары может исцелить раненого - вернуть личные хиты. Это не быстрый процесс.

➤ Только лекарь или что-то необыкновенное /искажения/личные свойства или волшебство могут вернуть личные хиты персонажа.

➤ Возможна ситуация, когда лекарь восстановил раненому личные хиты не до конца.

➤ Восстановить хиты выше текущего максимума нельзя.

➤ **любые/болезнь/проклятие** снимает 1 хит за тик (тик - это период времени в 20 минут). **Всего тиков от 1 до 4**. Если личные хиты опустились ниже 0, персонаж умер. Если хитов 0 - персонаж ранен. Хиты доспехов при таких воздействиях игнорируются. Болезнь/проклятие и их исцеление в **правилах лекарства**.

Смерть по желанию После боя, игрок может решить его персонаж умер, если персонаж **Ранен** (0 хитов). При этом рядом с ним должны отсутствовать дееспособные вражеские или союзные/нейтральные персонажи, которых можно попросить помочь/добить. Все свои игровые вещи, которые с него не обобрали, игрок обязан сдать в мертвятнике мастеру.

- Если персонаж находится в плену или пока персонажем непосредственно занимается лекарь/палач/колдун, игрок не может применить “смерть по желанию”.
- Если игрока в плену или даже в своей команде тупо изолировали от процесса игры на полчаса и эти полчаса с ним не производили никаких взаимодействий, его персонаж может “умереть по желанию” (даже не будучи раненым) и уйти в Чертоги Мандоса.
У добровольно умершего персонажа не работают никакие способности Героев или Дары, которые помогают в Чертогах Мандоса “избегнуть смерти” (он сможет выйти только другим персонажем).

Чтобы убить персонажа его надо добить или казнить.

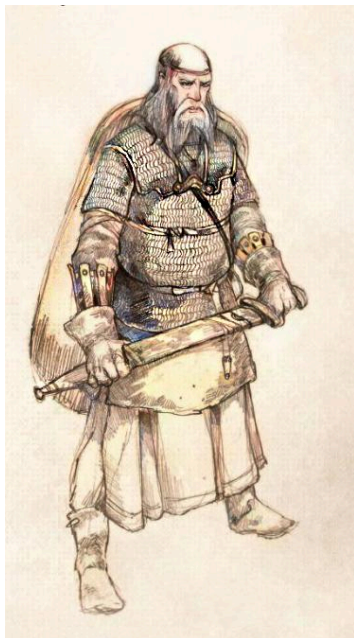
- **Добить** - коснуться раненого/стабилизированного/пленного игрока боевой частью оружия с соответствующим словом маркером (добит, убит, добиваю, сдохни и т.п.). Некоторые персонажи имунны к добиванию. Они сами знают свои способности. Иммунитет срабатывает в Мандосе.
- **Казнить** - Пафосная казнь тоже убивает персонажа. **При казни не работает иммунитет к добиванию**. Казнь персонажа игроки могут

провести только в своем базовом лагере и она должна быть публичной.
Зарезать в тюремной камере=добить, а не казнить.

У героев и монстров может быть дар - иммунитет от добивания. Они сами знают свои способности.

Игрок убитого, умершего персонажа получает состояние “вне игры”.

- В течении минимум 10 минут он должен находится на месте смерти, и позволять делать со своим телом что угодно. Обыскивать, хоронить, перетаскивать и т.п.
- после смерти (окончания обысков, прочих процедур) или сразу после погребения (если ему такое организовали) он отправляется в Мандос, кратчайшим путем. Если у игрока с собой оружие он должен держать его за боевую часть, гардой, не боевой частью (древком/рукоятью) вверх.
- в состоянии “вне игры” игроку запрещено разговаривать, вступать во взаимодействие с другими игроками.



Поединки

Пафос, эпос. Для специальных персонажей и Героев используется правило поединка.

- В поединке работают все боевые правила.
- поединок происходит между Персонажами (не применяются ленты).

- В поединок запрещено вмешиваться, атаковать участников оружием или магией и вообще приближаться к бьющимся более чем на 5 метров. Пока один из бойцов не падёт от руки другого.

В боевых зонах и при штурмах поединки не производятся.

НО! Герои (без ленты) могут бросить вызов другому герою и выйти биться в поединке **вне общего поля боя** с другим героем (в сторонке). После сражения победитель может (но не обязан) выйти на поле боя к своему отряду именно как герой, без ленты.



Игровое оружие:

Материал игрового оружия

Основные модели игрового оружия выполняются из **текстолита**.

Некоторые виды оружия могут и обязаны иметь мягкий наконечник-поражающую часть (см. ТТХ оружия) или быть полностью выполнены из смягчающих материалов (**бофферы**).

Ночью применение оружия из текстолита, дерева или иных твердых материалов запрещено.

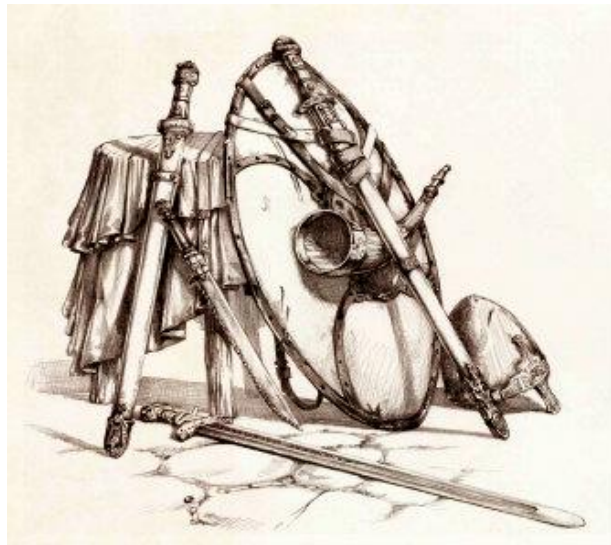
Для клинкового одноручного оружия допускаются такие материалы как: текстолит, реактопласт, полиэтилен (ПЭ) и полипропилен (ПП).

Оружие разрешенное различным расам, находится [здесь](#).

Какие виды оружия неприменимы на игре Первая эпоха.

Точно не будет: Оружие, которое условно позже Европы XII века:

- Нет фэнтезийной экзотики, непохожей на исторические аналоги примеров стиля.
- двуручные мечи, полэксы, фальшионы, алебарды, клевцы.
- Шпаги, палаши, даги, сабли с закрытой гардой и катаны и прочий японский арсенал.
- Нет арбалетов и дротиков.
- Нет кистеней, цепов и т.п.
- Не будут пропущены экзотические авторские виды оружия.
- Нет Средневековых европейских алебард и их разновидностей.



Характерные виды оружия для народов

Ларповое длинное клинковое оружие не используется в дневное время (ножи и кинжалы можно). Другие виды ларпового оружия (ножи и кинжалы, молоты, топоры, шестоперы и т.п.)

народ	характерное оружие (см. примеры)
Эльфы Нолдор и Синдар	прямые изящные мечи (одноручные и полуторные), копья, луки, кинжалы. У Синдар возможны топоры. Кривых сабель нет.
Гномы	топоры, молоты, одноручные мечи, кинжалы, двуручные кирко-мотыги, копья, булавы, молоты, луки.
Люди Севера	копья, ножи-саксы, одноручные топоры и двуручные бродексы, дубины. Луки. Одноручные мечи каролинги - редкость, они обычно у вождей.
	сабли (без закрытой гарды), кривые

Люди Востока	кинжалы, ятаганы, скимитары, тесаки, секиры, булавы, шестоперы, копья.
Люди Юга	кривые сабли (без закрытой гарды), скимитары и ятаганы разнообразных форм, кривые кинжалы, копья, двуручные и одноручные секиры.
Тёмный блок	одноручные прямые и кривые мечи, копья, ятаганы, восточные сабли, тесаки, секиры короткие и длинные, луки, молоты, дубины, шестоперы. Прямые и кривые ножи, кинжалы. Возможны копья-кривули, подобия “алебард”, как у орков в фильме “Властелин Колец”.

- Стрелковое оружие - только луки.
- Команды и игроки могут и должны согласовать разновидность и внешний вид оружия/доспехов с мастером по боевке или маршалами ДО игры.

Оружие и доспехи - часть антуража игрока!

Все оружие должно выглядеть соответствующим образом (быть украшено).

- У орков обязательны элементы уродства (искажения), кровь на клинке, нарисованные зазубрины, грязные тряпки на древке, шипы и грязь на щитах и прочие извращения и кривизна.
- У эльфов - оружие прямое (сабель нет), эстетически выдержанное, оформленное драгоценными камнями, позолотой, серебрением, рунами, серебряными клинками и пр.
- У людей оружие простецкое и хорошо выглядящее.
- У гномов - крепкое, надежное, добротное, богато украшенное позолотой или гномскими узорами и рунами.
- у монстров/животных когти длиной до 40 см. Ларп, резина, крепление на защитную кожаную рукавицу. Удары когтями должны быть размашистыми с плеча.
- Только соответствующим образом оформленное оружие может стать артефактом или просто магическим клинком. Оружие должно соответствовать техническим требованиям, быть исправным, не иметь зазубрин, трещин,

торчащих болтов и т.п. Не получится превратить криво сделанный некрасивый клинок в легендарный волшебный меч.

➤ Если у НЕ эльфа/гнома эльфийское/гномское оружие/доспехи, это либо дар одного из перворожденных/подгорного народа либо он мародер. Если это дар, владелец обязан знать историю дара, имя подарившего и имя оружия.

➤ Любое оружие/доспехи - соответствующее данным правилам можно будет отковать на игре у мастеров - на начало гномов или эльфов, в процессе мастера могут появиться у людей. У Орков есть свои мастера. Игрок, который хочет играть человека, например, может привезти с собой соответствующий по антуражу меч/доспех и “заказать” его у мастеров-кузнецов - ввести в игру.



Игровые доспехи:

Материал игровых доспехов

Доспех - это имитация защитного снаряжения, изготовленная из металла, кожи, ударопрочного пластика.

Доспех должен не только выглядеть в соответствии с эстетикой расы, но, в первую очередь, защищать владельца. Особенно небезопасные варианты мастера будут запрещать.

Доспех, как и оружие чипуется на допуск к игре.

ВАЖНО: Главная цель антуража доспехов и оружия - создать возможность на игре с первого взгляда отличать народы и расы и не путать своих и чужих бойцов. У нас игра фэнтези, примерные (!) образы приведены в иллюстрациях. Частные вопросы решаются мастером в соответствующей беседе.

Допустимые и недопустимые виды доспехов

В первую очередь персонаж в доспехе не должен формировать образ, характерный для позднего средневековья и нового времени: рыцаря, ландскнехта, рейтара, конкистадора, мушкетера, гусара, солдата нового строя, робокопа, Дарта Вейдера. То есть шлемы (тот же шлем, хундугель или морион или каска), которые являются маркерами вышеперечисленных персонажей допускаться не будут.

Конкретные виды доспехов обсуждаемы с мастерами по боевке ДО игры.

Возможны исключения из общих допусков по замыслу мастеров.

Напоминаем, что в Первую эпоху нет полных лат.

➤ не изобретены полные рыцарские доспехи (условно соответствующие доспехам начиная с 12 века нашей истории) полудоспехи, трехчетверные латы, или их аналоги.

➤ **Основной игровой доспех:** кольчуга, кожаная клепаная броня, бригантины.

➤ **Латные элементы** - нагрудники, кирасы, плечи, наручи, налокотники, поножи, колени, набедренники только у тех рас (эльфы-нолдор и гномы), которые умеют их делать и делать хорошо. Остальные расы на старте игры не умеют делать латные элементы доспеха, но могут заказать их (везете с собой, "отковываете" на игре).

➤ Цельные латы, закрывающие ноги и руки не допускаются.

Доспехи - подробно

Шлем! обязателен для участия в боевом взаимодействии **днем** т.к. на игре используется текстолит (**только в дневное время**).

- Поздние шлема и шлема с забралами (бацинеты, барбюты, "сахарки", топфхельмы, салады, бургиньоны-, шапели и т.п.). будут допущены только **если** они ярко декорированы в стиле своего народа (например, чехол из ткани, кожи, украшения из кожи, эва-пены, накладная гномская борода и т.п.) Поздний доспех может быть допущен как исключение, если полностью скрыт коттой.
- Если на игроке нет шлема, маршал обязан удалить его из массовой боёвки (временная дисквалификация).
- Если на игроке нет шлема, он не может участвовать в боевом взаимодействии. При этом неожиданно ткнуть кинжалом в спину не в боевой ситуации можно.
- Игрок без шлема, если на него напали может прикрыть голову руками и сесть на землю, заявляя таким образом о своем добровольном ранении (0 хитов), или попытаться сбежать.
- Такого игрока (добровольно севшего на землю), как и обычного раненого, можно убить (добить) одним прикосновением боевой части игрового оружия, или взять в плен (см. правила плена) также прикоснувшись оружием. Разница в словесном маркере (убит или пленен).

Щиты - разрешены всем.

Размеры щитов:

- **каплевидной или овальной формы длиной не более 120 см,**
- круглый щит диаметр не более 80 см,
- баклер диаметр не более 35 см,
- прямоугольные не более 80х70 см.
- щиты Темного блока могут быть хаотичной формы 80х70 см.
- **Не допускаются** ростовые, прямоугольные и рыцарские треугольные щиты.

Антураж щитов - На щитах положено изображать яркие эмблемы своих народов/государств/владык.

Запрещено рисовать "розовых пикачу", исторические рыцарские или клубные гербы и т.п. Такой щит должен быть убран в палатку, зачехлён или перекрашен. Боец, обнаруженный на полигоне с подобным щитом будет дисквалифицирован.

Допустимы щиты - мантилеты/павезы, для защиты от стрелков. Они применяются ТОЛЬКО в боевке отрядов в **Боевых зонах** и при **штурме**.

Доспех - это минимум шлем + защита корпуса + защита кисти (стрелкам по желанию) и наручи.

- Больше защиты возможно, меньше - нельзя.

- Доспех без шлема не дает хитов, в том числе за антураж.
- Примеры того как выглядят доспехи Первой эпохи [здесь](#).
- доспех дает +1 хит если на игроке шлем.

Антураж доспехов - оформление в национальном/командном стиле, украшение, мех, искажение (для орков). Примеры [здесь](#).

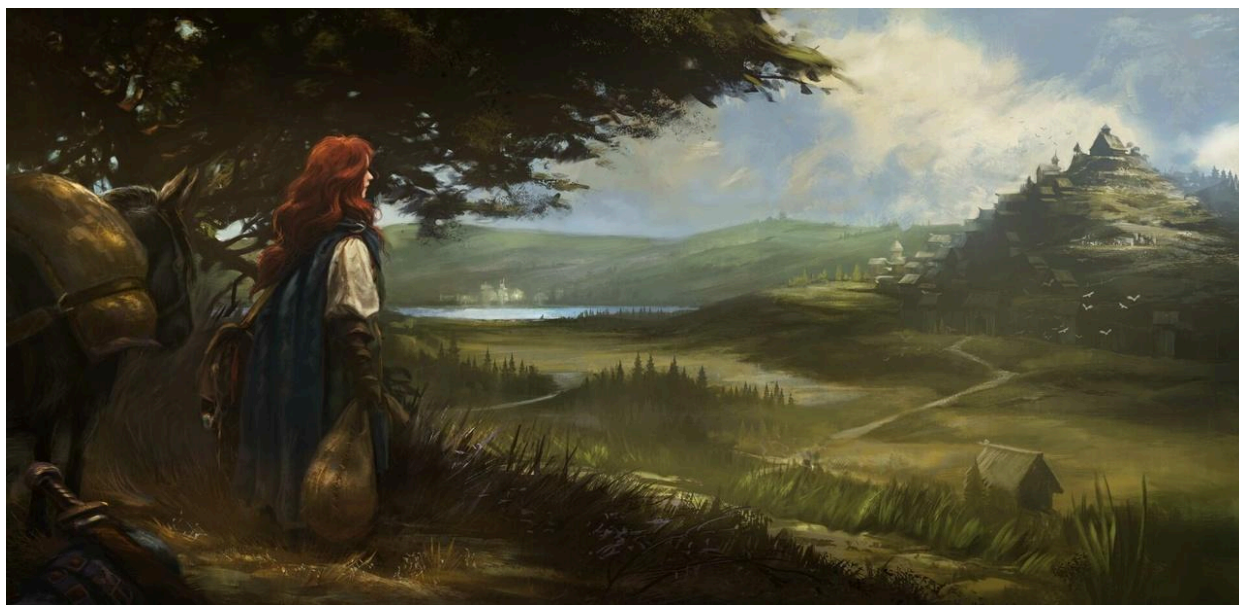
- дает +1 хит если на игроке шлем.

Костюм монстра/ животного. Игрок надевает полный костюм монстра/животного **со скрытой защитой**.

- Шлем в виде головы животного или морда зверя поверх шлема.
- Хиты и прочие свойства зависят от вида монстра, они сами знают.
- Костюмы без внутренней защиты не будут допущены к игре.

Доспех мастера (гномских/нолдорских мастеров) - выглядит как богато украшенный гномский/эльфийский доспех, но должен быть маркирован.

- Далеко не у каждого гнома/эльфа есть такой доспех.
- Доспех мастера выглядит как: шлем, защита корпуса (нагрудник, бригантина, чешуя, пластины, красивая кольчуга) латные наручи, другие латные элементы. Если вы хотите иметь его с начала игры или “отковать в процессе” привозите его с собой сразу.
- Эти доспехи можно использоваться как дары или знак статуса-знатности.
- На мастерский доспех обязательно выдается сертификат.
- Мастерский доспех **обозначается маркером**. Маркер объявят в Общих положениях!
- Примеры того как выглядят гномские/нолдорские доспехи первой эпохи [здесь](#).
- Отсутствие **маркера** означает, что доспех обычный.
- Свойства доспехов игрок отслеживает самостоятельно.
- **Маркер** - подбираемый игровой предмет (эти доспехи можно “смародерить”). Вместе с маркером, ограбленный игрок обязан отдать **сертификат** на доспех.



Поселения и боевые взаимодействия на территории поселений

В поселениях вводится специальный режим боевых правил:

Любое поселение - **крепость** дает своим владельцам преимущество.

Поселение типа “лагерь в лесу” не дает преимуществ.

1. В поселение типа крепость нельзя войти без разрешения игрока локации, даже если ворота открыты.
2. Локация дает своим владельцам определенное количество лент, в зависимости от качества крепости (см. боевые правила для отрядов). **Две ленты** (или больше, в зависимости от качества крепости) могут быть выданы игрокам локации.

- **Лидер/вождь** снимает с флага локации ленту и может передать другому игроку. Максимум времени ношения ленты 1 час. В любой момент игрок-Страж, которому дали ленту может “сдать пост” - **привязать ленту обратно к флагу**.
- игрок в ленте - **страж**. Внутри локации он имеет полный иммунитет от боевых правил и правил по магии. Т.е он не поражается игровым оружием, или другими воздействиями.
- **Страж** (игрок в ленте) НЕ персонаж. Он не может вести игровые разговоры, кроме отдачи и принятия простейших распоряжений (сдай оружие, иди сюда, вас понял и т.п.) или сам пользоваться любыми моделями игры кроме модели этого раздела.

- **Страж** всегда подчиняется текущему вождю/лидеру локации и буквально выполняет его приказы. Предательство Стража невозможно, еще раз, он не персонаж.
- **Страж** - коснувшись оружием или рукой, даже в оружие или щит, любого персонажа (кроме персонажа с иммунитетом) может обозначить словесным маркером - "убит, пленен, ранен, сдать оружие" вне зависимости от доспехов этого персонажа или хитов на нем. Иммунитет работает.
- Требование **Стража** по сдаче оружия выполняются полностью - игрок обязан сдать ВСЕ оружие, нет нельзя припрятать кинжал в сапоге. Данная процедура приравнивается в "насильственному" Обыску.
- Способности стража не работают за границами стен поселения, или при штурме поселения.
- Если лидер/вождь локации убит на территории поселения. Страж обязан немедленно снять ленту. Убивцам/свидетелям желательно кричать "Король/вождь/хан убит", чтобы стража понимала что происходит. В любом случае лента перестает работать, пока не определится новый вождь/лидер. Процедура передачи власти у каждого народа/племени [своя](#).



Боевые правила для отрядов - война

Для игры в Войны Белерианда вводятся правила Отрядов.

Бои отрядов не проводятся в ночное время (см. правила боевые правила ночь).

Отряды:

Отряд это подразделение **минимум 6 максимум 15** бойцов отряда, объединенное Знаменем, не считая некомпатантов.

- В Отряде каждый боец должен иметь единообразный элемент игровой одежды, таперт/накидку, котту, повязку на руку, командный плащ.
- **Отряд** должен иметь **знамя** (древко минимум 2м. + с флагом не менее 40 на 20 см, или тотем с красивой частью таких же габаритов).
- Отряд и его знамя всегда приписан (базируется) в какой-то **крепости**. Нет крепости - нет отряда.
- В **крепости** может быть больше одного отряда, в этом случае ленты бойцов между ними распределяет лидер/вождь/король.
- В крепости может быть больше одного лидера/вождя в этом случае ленты распределяются между ними пропорционально.
- **Каждый боец отряда должен иметь шлем, защиту корпуса, рук, кистей.** Желательна защита ног. Без защиты игрок в массовую боевку допущен не будет. требования к единообразным накидкам, плащам нужны именно для отрядов.
- В отряд могут входить **небоевые персонажи**, лекари, барабанщики/флейтисты, знаменосец, орудийная прислуга и т.п. Они не принимают участие в боевых действиях, но, если отряд потерпел

поражение в бою, автоматически считаются пленными, кроме знаменосца. Не боевые персонажи не входят в лимит членов отряда.

- Каждый боец отряда (но не некомбатант) должен **перед выходом отряда из базового лагеря** надеть ленту определенного вида (они находятся привязанными к флагу отряда). Лента означает, что боец получает ряд ограничений и преимуществ и может участвовать в массовом боевом взаимодействии.
- **Снимать ленты** до роспуска отряда (возвращения в базовый лагерь), или снятия с бойца отряда всех хитов запрещено.
- **Надеть ленту можно только в крепости.**
- **Отряд** (его бойцы и персонажи) перемещается только по дорогам, тропам.
- Членам отряда отходить от флага более чем на 10 метров в походе запрещено.
- Члену отряда запрещено в походе бегать.
- Отряды бьются **только** в **боевых зонах** (см. ниже) или **крепостях**.

Бойцы отряда, “одиночные бойцы” и некомбатанты

- Боец отряда **иммунен к поражению** любого игрока вне отряда. Запрещено одиночкам без флага и лент нападать на отряды.
- **Боец отряда** иммунен ко всем эффектам “страха” проклятиям, и прочей магии.
- При нападении на отряд “одиночных” бойцов, боец отряда может, прикоснувшись оружием в оружие, щит или любую часть поражаемой зоны “одиночного бойца” поменять его статус на “убит или ранен или пленён” в зависимости от слова маркера.
- Боец отряда имеет 3 хита от ленты. **Доспехи, иммунитеты любые другие дополнительные и личные хиты не учитываются.** Эти хиты с него может снять только другой боец отряда или специальный персонаж.
- Некомбатанты отряда обладают таким же иммунитетом, как боец отряда. При этом участвовать в боевом столкновении им не обязательно.
- **Некомбатанты** дают отряду бонусы - дополнительные ленты (Правитель, лекарь, Скальд), возможность пользоваться осадными машинами (Мастер), Знаменосец - рассчитывает лимит лент бойцов отряда во время боя, и т.п. Правила по некомбатантам будут известны каждому герою отдельно.
- Некомбатанты неприкосновенны, пока не закончилось боевое столкновение. По окончании боевого столкновения, сразу переходят в статус “пленен”, садятся на землю, подняв руки над головой в замок, если были на проигравшей стороне. Убегать и прятаться запрещено.

- Некомбатанты во время боя не могут отойти от знамени больше чем на 3 метра. Небоевая зона возле флага в радиусе 4-5 метров для сбора отряда. Прятаться в ней живым нельзя.
- Знаменосец - некомбант. В случае поражения отряда, может уйти с поля боя и унести Флаг Армии с собой.

Специальные персонажи и отряды

- **Боец отряда** приравнивается к “специальному персонажу”, по снятию с него хитов. Т.е. любой специальный персонаж снимает с бойца отряда 1 хит. Артефакт снимает с бойца отряда 1 хит попаданием в оружие или щит.
- Любой боец отряда снимает, попаданием оружия, со специального персонажа 1 хит, если у того нет иммунитета.
- **Персонаж с иммунитетом** может быть поражен только Артефактом/другим специальным персонажем.
- **Герои и прочие специальные персонажи**, имеющие несколько обликов, могут выбрать, как они выйдут на битву. Либо с лентой бойца отряда (тогда все их специальные способности включая доп хиты, оружие, артефакт не работают, они обычный боец отряда), либо индивидуально - тогда работают все личные свойства.
- **Специальный персонаж/герой** - вышедший в бой без ленты - одноразовый. После снятия с него всех хитов, он обязан покинуть поле боя и получает статус “Ранен”. Он **не может** взять ленту и выйти юнитом. Его можно взять в плен после окончания сражения.
- **Специальным персонажам** запрещено менять свой статус (в ленте или без ленты) после начала боя.
- **Поединки в боевых зонах не производятся, кроме как вызов героя героем вне поля боя.** (Бросаем вызов в свободной форме и отходим метров на 10-15 вне поля боя)



Источники лент для бойцов отрядов

На игре есть следующие источники лент для бойцов отряда:

1. **Крепость.** крепости бывают 1,2,3 уровня. Крепость 3 уровня - Ангбанд. Каждый уровень крепости дает свое количество лент вождю/лидеру команды. Если у команды нет крепости - у вождя нет лент.
 - уровень крепости на игре можно “поднять” это делает Герой - мастер, но только с 1 на 2 уровень.
2. **Специальный персонаж.** Каждый специальный персонаж, при наличии крепости, дает своей команде определенное количество лент. Целитель, Скальд, полководец и т.п. Каждый персонаж будет знать сколько лент он дает своей команде.
3. **Захваченная точка на “карте Белерианда”** (см. стратегия отрядов)
4. **Особенности народа.** Например, орки плодятся как крысы.
5. Экономическая активность локации.

Все ленты за крепость/особенности народа/захваченную точку выдаются лидеру/вождю мастером на команде/региональным мастером.

- Вождь привязывает ленты к знамени отряда.
- После возвращения знамени из боевой зоны, после штурма крепости, ленты на знамени обновляются, согласно рангу крепости, особенностям народа.

Специальные персонажи могут привязать свои ленты к знамени ПЕРЕД ВЫХОДОМ отряда из лагеря или штурмом (если штурмуют их лагерь).

- Игрок не может иметь “на руках” больше лент, чем его максимум. Ленты не накапливаются. Если вы имеете три ленты и привязали к знамени две. То после боя мастер восстановит вам две ленты.

- **Забрать ленты** (отвязать от знамени) назад нельзя.
- Игрок, привязавший к знамени свою ленту обязан сопровождать отряд в качестве бойца или некомбатанта.

ВСЕ ЛЕНТЫ, ОСТАВШИЕСЯ У ОТРЯДА ПОСЛЕ БОЯ, ОТВЯЗЫВАЮТСЯ ОТ ЗНАМЕНИ И СДАЮТСЯ МАСТЕРУ, Накопить ленты нельзя.



Боевые зоны, бой в боевой зоне, стратегия

Боевые зоны

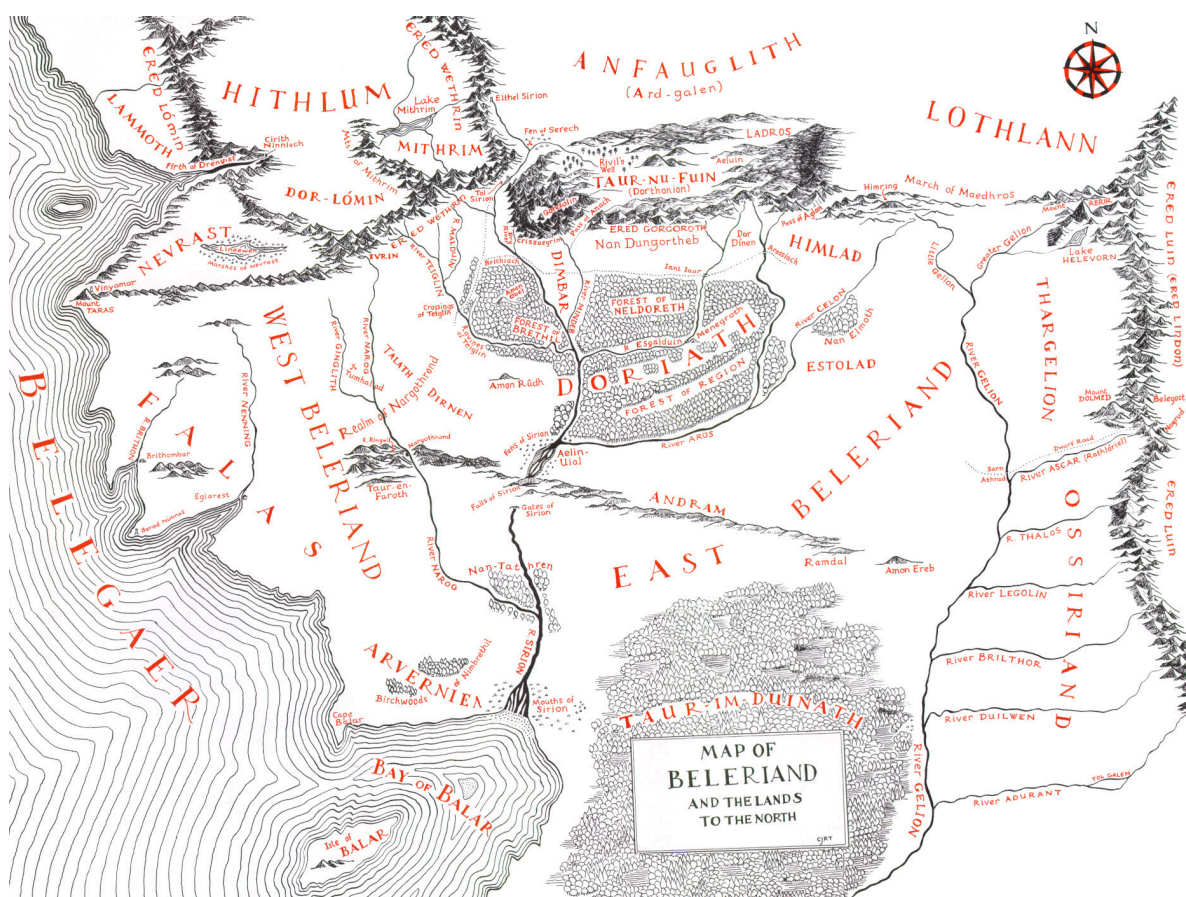
Бои отрядов возможны только в специально отведенных местах “боевых зонах”, или при штурме крепости. Во всех остальных местах столкновения отрядов запрещены.

- **Границы Боевых зон** будут четко обозначены.
- **Выход бойца** за границу зоны означает его дальнейшее не участие в бою. Заходить обратно запрещено. Боец обязан сдать ленту мастеру.
- **Выход** за границы зоны **некомбатанта** означает его автоматическое попадание в плен, даже если противник проиграл бой.
- Всего боевых зон на игре планируется три.
- Параллельно может происходить три битвы между разными отрядами.
- Боевая зона - по сути арена для битвы отрядов.
- Бои отрядов происходят только в дневное время.
- Бои в боевых зонах или штурмы происходят только по расписанию. Начало в определенное время - например в 11, 14 и 17 часов (расписание может быть уточнено к игре).
- Штурм осуществляется непосредственно в штурмуемой крепости.
- Битва в боевой зоне может быть по договоренности (гномы решили выяснить между собой кому будет принадлежать медный рудник, например), или атакой на точку стратегической карты.
- мастера планируют менять конфигурацию боевой зоны с помощью временных конструкций, препятствий.
- В боевой зоне могут быть разные условия для победы, например, удержать флаг, или вынести всех противников, продержаться 15 минут и т.п. О конкретных условиях пришедшим отрядам сообщают маршалы.

- Допускается бой нескольких отрядов между собой.
- После решения маршала о начале битвы ни один отряд не может к ней присоединиться.
- Если отряд пришел в боевую зону, а противник не пришел - победа засчитывается отряду автоматически.

Бой в боевой зоне

1. Отряд, отряды пришедшие в боевую зону получают задание от маршала “продержаться какое-то время”, просто бой, захватить точку и т.п.
2. **Начинается боевое столкновение отрядов, по отмашке маршала.**
 - **Любые распоряжения маршала во время боя должны выполняться игроками немедленно и без пререканий.** Маршал может “посадить” игрока, дисквалифицировать его и т.п.
 - **Боец**, потерявший все хиты, перемещается к своему знамени, где знаменосец учитывает потраченную ленту. Знаменосец хлопает бойца по плечу, после этого, боец может вернуться в бой. Небоевая зона возле флага в радиусе 4-5 метров для сбора отряда. Прятаться в ней живым нельзя.
 - **По соглашению сторон/решению маршала** бой может вестись с “расходами”, когда у одной стороны кончаются бойцы, она вновь выпускает их на поле если есть лимит лент. Вторая сторона тоже может “пополнить” свои ряды.
 - Если лимит лент у знаменосца исчерпан, “выбитый” боец покидает боевую зону, садится на землю, и держит оружие за боевую часть.
 - Бой ведется по времени, или пока у одной из сторон не кончится лимит лент. **Некомбатантов атаковать запрещено.** Они должны держаться позади знамени отряда в радиусе 3 метров от него.
 - **После боя** бойцы проигравшей стороны возвращаются в свой лагерь/крепость, кроме некомбатантов, которые автоматически становятся пленниками выигравшей стороны.
 - **Некомбатанты проигравшей бой стороны после боя садятся на землю и автоматически получают статус “пленный”.** Если противник их не забрал с собой, и не казнил они могут вернуться в лагерь.
 - **Специальный персонаж без ленты** - потерявший все хиты становится раненым и ведет себя как раненый. Умереть по желанию он может только после конца боя. Его можно взять в плен.
 - **Если Специальный персонаж добит** он немедленно покидает боевую зону и направляется в залы Мандоса, держа оружие за боевую часть, ни с кем не разговаривая и не нигде задерживаясь.
 - Знамя отряда возвращается в крепость любым бойцом.
 - Захват знамени отряда в качестве трофея возможен для атакующих только после успешного штурма крепости этого отряда. После захвата знамени отряд не может быть сформирован заново.
 - **ВСЕ ЛЕНТЫ, ОСТАВШИЕСЯ У ОТРЯДА ПОСЛЕ БОЯ, ОТВЯЗЫВАЮТСЯ ОТ ЗНАМЕНИ И СДАЮТСЯ** в своей локации - армия расформирована, накопить ленты нельзя.



Стратегия

У всех лидеров команд на игре будет карта Белерианда, на которой обозначены определенные точки/локации, которые можно захватить, выиграв бой в боевой зоне.

Карта будет обновляться после каждого раунда боев в боевой зоне.

Мастер на регионе внесет изменения в карту лидера.

В одной боевой зоне будет доступны не все точки карты и в каждой зоне эти точки будут разные.

Каждый раз, победив в боевой зоне отряд должен будет выбрать - какую точку, из доступных ему по правилам он “взял”.

Несколько отрядов, воюющих на одной стороне, могут захватить только одну точку, за один бой в боевой зоне. Точку получает сторона победителя, а кто именно из участвующих команд, они решают между собой. Мастера примут только согласованное решение - договор. Если договориться не удастся, точка останется ничьей.

Бонусы (см. ниже) от точки может получить только одно поселение.

Зачем нужно захватывать точки на карте/локации

- точка может дать определенный бонус на команду (месторождение - возможность сковать мастерское оружие или доспехи, доп. ленты на следующий бой, благословение на обычных персонажей до ночи и т.п. и пр.) Бонусы будут известны заранее.
- Начальной точкой является базовая крепость отряда или их союзников.
- Атаковать можно только те точки которые на карте являются следующими за уже захваченными или имеющимися у команды/поселения. **Например.** У Нолдора есть цель взять Ангбанд и вернуть Сильмариллы. Для этого они должны сначала покорить три пограничных поста орков (Железный, Грязный и Кровавый). И только после этого они могут штурмовать Ангбанд. При этом каждая из трех “захваченных” локаций может дать свой бонус просто за факт владения. Точно так же Моргот не сможет штурмовать Дориат, не взяв три точки: Эйтель Сирион, Химринг и Виньямар.
- нахождение крепости на карте - тоже точка. Все крепости будут указаны (кроме секретных).
- Спор по поводу принадлежности точек - тоже элемент игры, некоторые земли гномы или эльфы или люди будут считать “своими” и должны будут за них сражаться даже с орками, эльфами или людьми.
- Захват точки “возле” крепости позволяет эту крепость взять штурмом, после захвата по расписанию боевых зон.

Штурмы крепостей, осадные устройства

Штурм крепости возможен только после захвата ведущих к ней точек в боевых зонах (см. выше)

Конструкция крепости

Штурмовых стен, рвов, бревен и прочего добра нет.

Стена крепости - каркас на который натянут баннер или ткань с рисунком камней или бревен.

Нахождение игроков и боевое взаимодействие в крепости/лагере возможно только в Игровой зоне. В чужую неигровую зону вход запрещен (см. Общие положения).

Размер стены - НЕ ВЫШЕ 180 см не ниже 120 см. Длина не менее 3-4 метров в каждую сторону от ворот.

- В конструкции стены должна быть предусмотрена возможность, быстро снять часть баннерной стены - образовав “пролом” не менее 3 метра шириной. Таких проломов в стене предусматривается **два**.
- Отсутствие стены - означает что лагерь не является крепостью. Его можно штурмовать с любого направления, и он не дает лент бойцов отрядов.

- **Через стену запрещено атаковать друг друга оружием.** Возможна только стрельба из луков в обоих направлениях.

Ворота - должны выглядеть солидно ведь это лицо вашей крепости. Однако им не обязательно быть “цельно-деревянными”, возможна та же рама с тканью. Желательно иметь калитку для одиночных игроков.

- **Ширина** створок ворот не менее 3 метра.
- Ворота ставятся так, чтобы обеспечить нормальный и безопасный доступ к ним большого количества игроков с обеих сторон для штурма.
- **Ворота открываются (снимаются)** для штурмующих, если в армии штурмующих есть **Боевая машина (см. ниже) И Герой - мастер (либо приравненный к нему персонаж)**. В противном случае атакующие могут сразу уходить домой с позором.
- **Помосты для лучников**, чтобы они могли стрелять поверх стены, делаются высотой не более 70 см. и безопасными для участников боя. Ширина помоста не более 100 см.
- Башни - площадки для стрелков выше 70 см. запрещены. Другие башни могут быть исключительно декоративными.

Правила штурма

Штурм происходит “по спартански” по принципу враги пришли - мы стена! правила такие же как для боевых отрядов в боевой зоне.

- Снимаются, открываются ворота, Маршал дает отмашку, далее происходит бой в проеме ворот.
- Особенностью штурма является правило “пролома”.
- Если боевых машин больше одной, каждая не требующаяся для “сносения” ворот машина (их число зависит от уровня крепости) может сделать в стене “пролом”. Через 15 минут после начала штурма, снимается первый кусок стены.
- Еще через 15 минут снимается второй кусок стены (если машин хватает).
- Действия в “проломах” ничем не отличаются от действий в воротах.
- К крепости могут одновременно подойти несколько отрядов. В этом случае союзники тех, кто находится в крепости могут атаковать войска неприятеля снаружи.
- После начала боя (отмашки маршала) новые отряды допускаются в бой не ранее чем через 30 минут с начала штурма (время отслеживает маршал - мастер по боевке).
- После штурма крепость можно снести - убрав бонусы поселения.
- Если крепость взята, Знамена отрядов защитников получают победители в качестве трофеев.

- Крепость взята - убираем со стратегической карты кружок. Крепость по игре восстановили - кружок появился. В оккупацию не играем, игроки не переселяются.

Осадные машины, штурмовые приспособления

Осадная машина - это макет катапульты, тарана, штурмовой башни и т.п. Он должен красиво и стильно выглядеть, иначе макет не будет допущен в игру.

Высота макета не менее 1,5 метра, в длину не менее 2 метра, ширина 1,5 метра. (см. рисунок ниже)

Для штурма важно само наличие “машины”. Надо располагать их на виду крепости возле знамени отряда.

- Некоторые ворота требуют для уничтожения больше одной машины.
- Машину можно взять с собой только если в некомпатантах или бойцах отряда с отрядом идет на штурм Герой - Мастер.
- Специальных правил по производству машин - нет.
- Некоторые монстры могут заменять осадные машины.
- **Уничтожить машину невозможно.**

Допустимы щиты - мантилеты/павезы, для защиты от стрелков. Они применяются ТОЛЬКО в боевке отрядов в **Боевых зонах** и при **штурме**.

- мантилеты/павезы должны быть окрашены под дерево, в однотонный цвет или иметь герб команды на себе.
- ширина 1,5 метра, высота 1,5 метра минимум.
- после отмашки Маршала, во время боя мантилеты передвигать с места на место запрещено.
- мантилеты запрещено приближать к стене крепости - знамени врага ближе 10 метров.
- Пока мантилет не установлен на землю игроку, который его несет, запрещено пользоваться оружием и бегать.
- Запрещено обороняться мантилетом и использовать его иначе, чем как защиту от стрел.
- Запрещено бить по верх мантилета/павезы оружием, можно только стрелять.

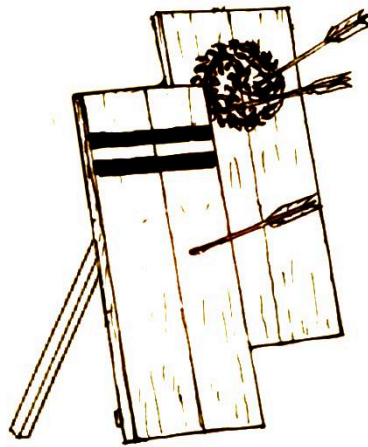
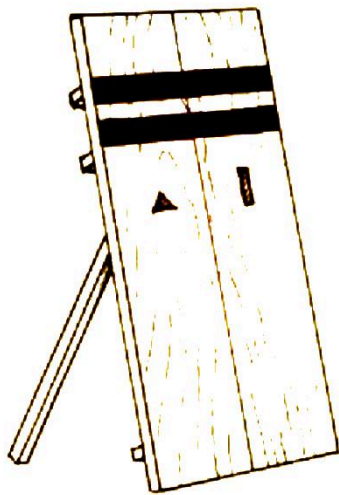
Мантелет



Осадная машина



Павеза





ТТХ игрового оружия и доспехов

Все оружие перед началом игры проверяется мастером по боевке или его маршалами и в обязательном порядке чипуется.

- Использование не чипованных доспехов и оружия - нарушение данных правил. (см. санкции за нарушение правил боевого взаимодействия).
- Оружие должно соответствовать техническим требованиям, быть исправным, не иметь зазубрин, трещин, торчащих болтов и т.п.
- Рубящая (клинок), колющая (копье), дробящая (молот, шестопер) часть любого оружия - имитирующая сталь - должна быть выкрашена в серебристый или черный цвет. Ради стиля на клинок возможно нанести узор или руны, орки могут изобразить на клинке кровищу или грязь.
- Для смягчения лезвий топоров необходимо вырезать окна в жесткой резине.

*В таблице указана общая длина оружия.

ТТХ игрового оружия					
название (пример)	материал	общая длина, см.	масса, гр.	радиус скругления наконечника, мм.	радиус скругления кромки, мм.
клинковое одноручное (меч, сабля)	стеклотекстолит, нейлон, пластикат	до 100 см	не более 900 - 1100 гр.	10 мм.	3-4 мм.
одноручное древковое оружие (топор, булава, молот)	рукоять - дерево, рубящая часть - резина, реактопласт, ларп	до 100 см.	не более 1000 - 1200 гр.	-	6-8 мм.
клинковое полуторное (длинный меч)	стеклотекстолит, нейлон, пластикат	до 130 см. рукоять 25 - 30 см.	не более 1100 - 1300 гр.	10 мм.	3-4 мм.
древковое двуручное (двуручная секира, кирко-мотыга)	рукоять - дерево, рубящая часть - резина, реактопласт, ларп	до 150 см.	не более 1500- 2500 гр.	-	6-8 мм.
копье, "орочья кривулина"	рукоять - дерево, рубящая часть - резина, реактопласт, ларп	до 230 см.	не более 1500 - 2500 гр.	25-30 мм. Диаметр "копыта" на острие минимум 30 мм.	-
кинжалы, ножи	резина, реактопласт, ларп, нейлон.	до 45 см.	до 300 гр.	6 мм.	3-4 мм.
ларп для НОЧНОЙ БОЁВКИ (ножи, кинжалы,	ларп	до 100 см.	не регламентируется		

мечи, топоры, если и “древко” ларп) Допустимы ножи и кинжалы из резины и реактопласта как днём, так и ночью.			
--	--	--	--

Стрелковое оружие ТТХ

Максимальное натяжение лука – 16 кг. При допуске лук будет натягиваться во всю длину стрелы, до гуманизатора. Разрешены только традиционные луки без современных прицельных приспособлений.

Стрелы допускаются вместе с луком и стрелком. Стрелять чужими стрелами запрещено, за исключением использования стрел, принадлежащих игрокам одной команды. Каждая стрела будет проверена и очипована.

Диаметр гуманизатора стрелы – от 35 мм. и выше; гуманизатор должен быть мягким и упругим, через него не должно прощупываться древко. Наконечники стрел не должны быть яркого кислотного цвета.

Из гуманизаторов в продаже рекомендуем, например, УД1, Фау1 и Фау2. Древки должны быть строго вклеены в гуманизатор. Древко стрелы из дерева или пластика, диаметр от 8 до 10 мм.

Оперение стрелы без режущих кромок (рекомендуем перья; мягкий пластик и скотч - серый, белый, черный, красный . - не должны быть “кислотных цветов” (желтый, зеленый, розовый, и т.п.). Пригодность стрел определяется при допуске оружия, т. к. все разновидности в правилах не учесть, предупреждаем, что спорные варианты могут быть не допущены.

Как будет проверяться каждая стрела: маршал проверяет прямооту и прочность древка; с усилием пробует снять наконечник; с усилием продавить наконечник до древка; проверяет целостность стабилизаторов; исправность ушка стрелы.

Щиты ТТХ

Щиты должны быть выполнены из фанеры, дерева или пластика.

Размеры щитов:

каплевидной или овальной формы длиной не более 120 см,

круглый щит диаметр не более 80 см,

баклер диаметр не более 35 см,

прямоугольные или - хаотичной формые щиты темного блока не более 80x70 см. (и не менее 55x70 см).

Хват щитов произвольный, наличие умбона – по решению владельца.

“Усы” - запрещены.

Любой щит должен быть окантован кожей, тканью, либо иным материалом, закрывающим край.

Если щит неровный или имеет “зубья”, выемки и т.п. - он должен иметь мягкую окантовку не менее 10 см. шириной.

Щиты орков могут иметь мягкие декоративные элементы “шипы” из резины или ЭВА-пены (шипы, скальпы врагов, черепа, кости).

На щит обязательно нанести свой знак клана, герб или орнамент.

Доспехи ТТХ

Минимальный доспех это: это шлем + защита корпуса + защита кисти и наручи. Даёт +1 хит. Больше защиты возможно, но меньше нельзя.

Набивняк или стёганка = доспех только в случае, если сверху закрыт коттой с гербом своего народа или клана или безобразной/лоскутной накидкой для орков. Иначе они не дают +1 хит.

Защита кисти выполняется в любой удобной форме: толстые перчатки, усиление кожей, металлом, пластиком. Допустимы латные рукавицы или перчатки ХЕМА. Для стрелков защита кисти по желанию.

