

Правила по физическому взаимодействию

Раздел 1. Боевое столкновение

Виды оружия:

Легкое оружие — холодное оружие, предназначенное для использования одной рукой: ножи, кинжалы, небольшие дубинки, одноручные мечи и так далее.

Тяжелое оружие — холодное оружие, предназначенное для использования двумя руками: двуручные мечи, дубины, молоты, арбалеты и так далее, а также огнестрельное оружие: пистолеты, револьверы, винтовки, пулеметы.

Чем моделируется:

Огнестрельное оружие — игрушки NERF заводского изготовления, в покраске и антураже, соответствующим выбранному сеттингу. Перед приобретением необходимо проконсультироваться с мастерами!

Холодное оружие — протектированное оружие, оно же LARP. Требования к данному виду оружия будут предоставлены отдельно.

Взрывные устройства

Граната поражает всех персонажей в радиусе 5 метров от взрыва, если между персонажем и гранатой не было серьезных препятствий (стена, пол, земляной вал и т.д.).

Динамит уничтожает элементы локаций и конструкций, находящиеся в радиусе 10 метров от взрыва. Все персонажи попавшие в зону 10 метров от взрыва считаются пораженными.

Чем моделируется:

Ответ на этот вопрос вы узнаете после объявления полигона. Мы — тоже.

Зоны попадания:

Голова

Запрещено: Наносить удары в голову оружием ближнего боя.

Разрешено: Стрелять из огнестрельного оружия.

Торс, конечности

Разрешено для любого оружия.

Пах

Запрещено для любого оружия.

Кара за удар в пах определяется пострадавшим, за исключением смерти на месте.

Если пострадавший не в силах определить кару, то у мастеров в шпаргалке следующий текст:

«Намеренное нанесение удара в пах приводит обидчика в состояние **“паралич”** от осознания содеянного. Случайное попадание ведет за собой проставу в салуне или иной способ принесения извинений по выбору пострадавшего». Не бейте в пах.

Броня

Броня позволяет игнорировать одно попадание легким оружием по броне. После попадания броня считается поломанной и требует ремонта. Броня защищает только то, что защищает. Зарезать в незащищенную подмышку можно.

Эффекты попаданий:

	Голова (стрелковое)	Торс	Конечность
Легкое	—	1. Кровотечение 2. Потеря крови 3. Паралич	1. Кровотечение 2. Отказ конечности
Тяжелое	Кома	1. Потеря крови 2. Паралич	1. Отказ конечности 2. Увечье
Взрывные Устройства	Кровотечение + Паралич		

Ранения и состояния:

Кровотечение

Рана, которую не перевязали в течение 10 минут, вызовет **«потерю крови»**. Второе получение состояния **«кровотечение»** (в любую зону) также приводит к **«потере крови»**. Единственный вид травмы, с которым можно избежать длительного лечения у специалистов.

Потеря крови

«Потеря крови» влечет за собой продолжительное нахождение в стационаре (время нахождения в стационаре определяется персонажем, проводящим лечение). Если в течение 10 минут пострадавшему не оказать помощь, это приведет к **«коме»**. После получения состояния **«потеря крови»** остальные **«кровотечения»** можно не учитывать. В этом состоянии персонаж не может активно двигаться: бегать, прыгать, полноценно сражаться. Доступны только защита и попытки смыться.

Отказ конечности

Нога или рука больше не может двигаться. Из **«отказавшей руки»** выпадает все, что в ней было. В таком состоянии нельзя использовать двуручное оружие. При **«отказе ноги»** персонаж моментально падает, если не имеет дополнительной опоры (можно стоять, держась за что-то), также он не может опираться на эту ногу при ходьбе.

Увечье

Серьёзная травма конечности. Даже после полного исцеления конечность может быть не так хороша как прежде.

Паралич

Персонаж не может двигаться, но может говорить.

Кома

Персонаж почти мертв. Он падает и абсолютно ничего не может делать. Вся надежда только на друзей и докторов. После часа пребывания в состоянии **«комы»** персонаж имеет право потерять стимул к жизни и отойти в мир иной. Или же до последнего бороться за жизнь и ждать пока его откачают.

Мертв

Достигается только осознанным добиванием неспособного сопротивляться персонажа, либо кулуарным убийством.

Прочее

Ночная боёвка

После наступления сумерек боевое взаимодействие возможно только на легком и огнестрельном оружии.

Оглушение

Производится в небоевой обстановке дубинкой, прикладом ружья (винтовки) или же рукоятью пистолета в спину, между лопаток. После применения оглушения персонаж, на которого оно было применено, падает и не может действовать (разговаривать, двигаться, сопротивляться) в течение 10 минут. По прошествии этого времени персонаж приходит в себя и может действовать без ограничений.

Кулуарное убийство

Осуществляется при помощи лёгкого клинкового оружия со спины в небоевой обстановке. Моделируется аккуратным проведением тупой стороной клинка (если она есть) по шее игрока. После этого персонаж считается мертвым.

Связывание

Осуществляется несильным (не доставляющим дискомфорта) **связыванием рук** в области запястий и ног в области щиколоток легко развязывающимся узлом. Затыкание рта (кляп) моделируется по взаимной договоренности. Например, завязыванием шейного платка\галстука\шарфика «кляпуюемого», либо закусыванием чистого носового платка. Связанный игрок может перемещаться ползком или перекатами, либо помогая себе свободными конечностями (если связаны только руки - бегать, если только ноги - отбиваться, хватать вещи и т.п.). Игрок с кляпом во рту не может вынуть кляп связанными руками. Освобождение от пут возможно либо «разрезанием» веревок игровым оружием, либо с помощью третьего лица.

Кандалы, в отличие от веревки, перерезать нельзя. Их можно перепилить или вскрыть иным методом (расковать, перебить молотом, открыть ключом). Требование к моделированию кандалов одно: они не должны наносить пожизнёвых повреждений.

Раздел 2. Мирная жизнь в Новом Свете.

Руководствуйтесь здравым смыслом!

Травмы

Участие в драке или перестрелке — далеко не единственный способ получить травму в нашем мире, и эффекты от бытовых травм будут аналогичными боевым, с аналогичным лечением.

Если вы в кузнице попали молотом себе по руке, лежащей на наковальне, то травма аналогична той, которую бы вы получили от удара молотом в драке, и также потребует медицинского вмешательства.

Упавший на ногу груз (ящик, бочка, камень и т.п.), имеющий серьезный вес (в рамках игры), также способен нанести травму.

Интим

Секс и изнасилования отыгрываются по взаимной договоренности и обоюдному согласию, наиболее комфортным для вас и вашего партнера способом. О наступившей беременности сообщается мастерам. Бонусов не дает.

Что ещё может произойти с вашим персонажем?

Вы можете заболеть. Если это произойдет, то скорее всего вам об этом сообщит мастер тем или иным способом.

Вы можете отравиться. В способы отравления точно не входит отравленное оружие. Испорченная селёдка не входит в понятие отравленного оружия. Даже если ей вас бьют по лицу.

Вас может ударить током, обжечь кислотой, ошпарить паром... В данных случаях ориентируемся на контекст. Удар током от слабой батарейки и от электростанции, питающей рудник, — это две большие разницы.

Все спорные случаи требуют решения мастера.