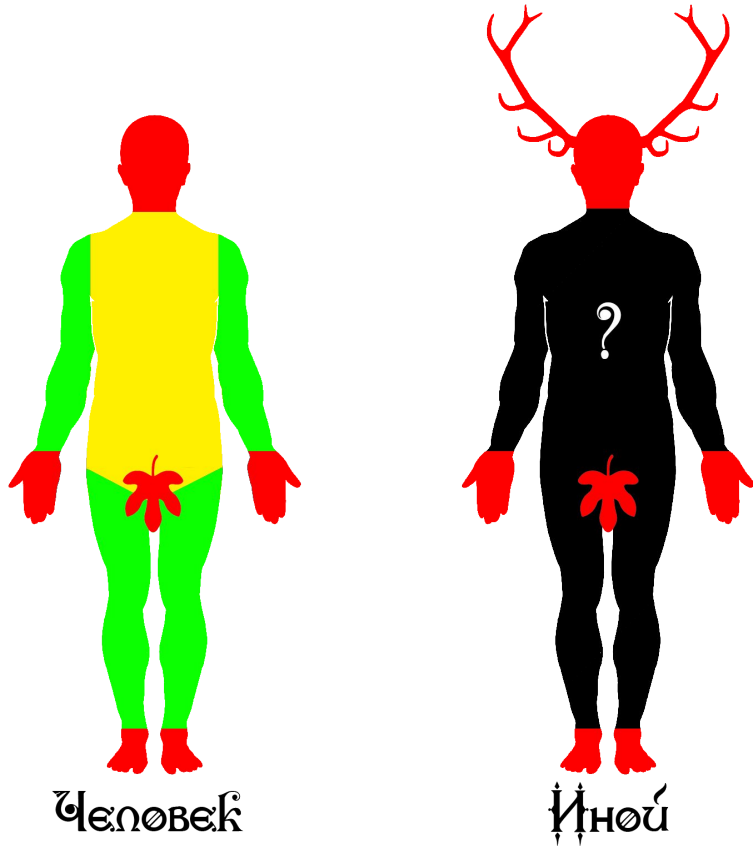


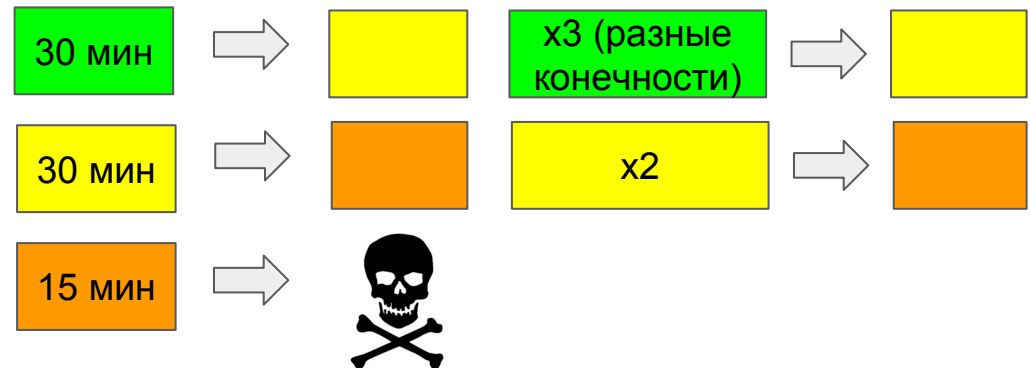
Правила по боевым взаимодействиям и медицине

ПРИ “Страж”
МГ Cannon Fodder
v 1.2

Поражаемые зоны и раны



	Непоражаемая зона
	Смертельная рана
	Тяжёлая рана
	Лёгкая рана



Эффект ран

Лёгкая	Сложно пользоваться этой конечностью, рука с оружием поднимается с трудом, быстро бегать на раненой ноге не выходит.
Тяжёлая	Общая слабость, трудно бегать, сложно пользоваться оружием.
Смертельная	Невозможно самостоятельно передвигаться, невозможно пользоваться оружием. Человека в смертельной ране можно добить.

Добивание

Могут добить	Не могут добить
• Профессиональные убийцы • Воины • Наёмники • Стражи • Получившие навык от мастеров	• Все остальные

Фехтовальная дуэль

- Победитель может добить проигравшего, вне зависимости от своих навыков
- **Приступ адреналина** - в смертельной ране можно продолжать действовать 60 секунд, любая рана, полученная в этом состоянии, приводит к смерти.

Пистольная дуэль

- Попадание в голову - смерть
- Попадание не в голову - тяжёлая рана

Холодное оружие



- Текстолит или резина.
- Диаметр скругления не менее 2см.
- Длина не более 40см.

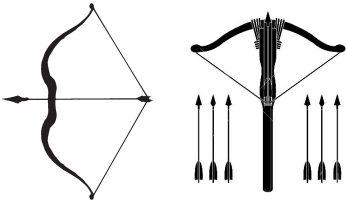
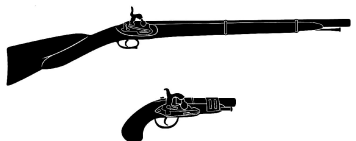


- Текстолит.
- Диаметр скругления не менее 2см, плавное.
- Длина 40-120см. Толщина не менее 6мм.
- Стилистика - Европа или арабский восток.

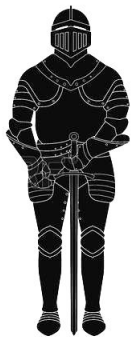


- Протектированное.
- Эстетический минимум – тямбара.
- Возможен каркас из проволоки или полый трубки для боевой части.
- Боевая часть – ткань+мягкая набивка / пенка+скотч / силикон.

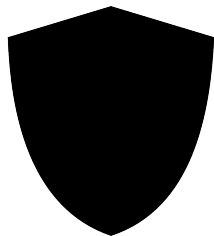
Стрелковое оружие

	• Натяжение не более 15 кг. • Диаметр пуансона стрелы не менее 3 см. • Пуансон должен быть качественно закреплен.
	• Однозарядные. • Эстетика должна соответствовать эпохе. • Петарды: “Корсар 1” или “Корсар 2” (пистоль), “Корсар 3” (ружьё). • Стройпатроны: белый или жёлтый (пистоль), синий (ружьё). • Капсюли: жевело – норма, KB-21, 22, 209. • Минимальный внутренний диаметр ствола – 12 мм. • Пули из пенки или войлока • Обмотка для пуль допустима только из изоляции, скотча и лейкопластыря. Пуля не должна содержать никаких утяжелителей. • Во избежание проблем с УК РФ: ствол с преградами (в идеале – просверлен, а в отверстие вкручен саморез поперек для крепления к ложу), оружие заряжающееся сбоку от ствола.

Доспехи



- Исключительно для антуража.
- Не добавляют хитов.
- Не защищают от атак.



- Только кулачные щиты.
- Блокируют холодное оружие и стрелы.
- Не блокируют огнестрел.

Оглушение

- Моделируется касанием раскрытой ладонью или рукоятью оружия между лопатками жертвы с произнесением слова “Оглушен”
- Оглушение проходит через 5 минут (жертва медленно считает до 300, ни на что при этом не реагируя)

Рукопашный бой

- Отыгрывается ударами раскрытой ладонью
- Прежде чем начинать драку - привлечите внимание противника (например фразой: “Пойдём, выйдем”)
- Поражаемая зона - только корпус
- После трёх пропущенных ударов в корпус наступает оглушение

Ночная боёвка

- Только ножи и дубинки (тямбары)

Первая помощь

Первая помощь может быть оказана кем угодно (перевязка, швы из сапожной дратвы, обеззараживание раны крепким алкоголем и т.д.)

Лёгкая	Через час все последствия раны исчезают.
Тяжёлая	Дополнительные полчаса до перехода в смертельную рану
Смертельная	Дополнительные пятнадцать минут до смерти

Лечение (профессионалы)

Отыгрывается в зависимости от подхода врача. Во время отыгрыша лечения ухудшения ран из-за времени не происходит. Исход моделируется колодой, из которой врач вытаскивает случайную карточку (кроме случая лёгких ран).

Лёгкая	Через пятнадцать минут все последствия раны исчезают.
Тяжёлая	Через полчаса все последствия раны исчезают. Возможны осложнения.
Смертельная	При успехе через час все последствия раны исчезают. Возможны осложнения.

Врачи-убийцы

Любой врач может целенаправленно убить пациента, которого лечит.
Защиты от этого не существует.

