

Допуск вооружения:

Материал оружия: текстолит, фторопласт, полиамид, реактопласт, резина и т.д.
Внешний вид оружия должен быть приближен к историческим аналогам данной эпохи (Около 1000 год. Эпоха Викингов).

Максимальная длина:

Копья - до 2 метров

Двуручные топоры – до 1.5 метра

Одноручные топоры - до 90 см

Мечи каролингского типа - 80-100 см

Нож, кинжал, скрамасакс - до 50 см

Луки должны обладать натяжением до 15 кг и иметь стрелы с гуманизатором, с диаметром не менее 35мм.

Дротики и сулицы должны иметь гуманизированные наконечники, с диаметром не менее 50 см. Длина 100-120 см, вес не более 1 кг.

Всё оружие проверяется на предмет травмоопасности (если надо - на владельцах).

Щиты круглые, до 100 см в диаметре, овальные, каплевидные до 120 см. С обязательно закрепленной обшивкой ранта.

Хиты и доспехи:

Все бездоспешные имеют 1 хит.

.

Доспехи без шлема не дают хитов!

Легкий доспех, дает +1 хит: Стеганный, кожаный, закрывающий корпус и руки (хотя бы предплечья).

Тяжелый доспех, дает +2 хита: Любые “металлические” доспехи (кольчужные, ламеллярные, чешуйчатые) закрывающие “металлической” частью корпус, руки и ноги (минимум предплечья и голени).

Пластик, покрашенный под металл считается металлическим.

Важно! Откровенно не антуражные, страшные, помятые или рваные доспехи не дают хитов. Настоятельно советуем привести снаряжение в приличный вид.

Особые предметы и Прозвища могут давать отдельные хиты своим владельцам.

Важно! На персонаже при любом раскладе не может быть больше 5 хитов!

РАНЕНИЯ:

Если с вас сняли все хиты, вы тяжело ранены.

Вы можете стонать, ползти и ждать помощи товарищей. Если в течении 15 минут вам не оказали помощь, вы мертвы. (Подробнее в правилах по медицине).

Если вас ранили, но у вас остался хотя бы 1 хит, вы легко ранены. Можете ходить, сражаться, но не можете бегать.

При легком ранении достаточно наложить повязку. Это может сделать любой человек (В том числе можно перевязать самого себя).

Хиты восстанавливаются спустя 15 минут, и игрок становится полностью дееспособным (Может бегать).

Если легкое ранение не перевязать, через 15 минут с раненого снимается -1 хит, вплоть до 0 хитов. После чего игрок переходит в состояние тяжелого ранения.

Если с вас сняли больше хитов, чем вы имели - вы мертвы. Мир жесток, пора отправляться в Рай, Ад, Хельхейм или Вальгаллу. (Нужное подчеркнуть)

Удары отсчитывает тот, кто получает.

Правила:

Хитовка общая. Ранений конечностей нет.

Все оружие, включая стрелковое, снимает 1 хит.

Поражаемая зона полная, кроме головы, кистей, стоп и паха.

Клинч разрешен. Захват за боевую часть оружия (наконечник копья, лезвие меча и т.д.) приравнивается к попаданию в руку.

Коллющие удары разрешены только копьем или дротиком.

Коллющие удары клинковым запрещены.

Важно! Помните, что это игра. Не нужно бить со всей силы и калечить друг друга.

Кулуарного убийства на игре нет.

Яды только мастерские (Подробнее в правилах по медицине).

Оглушение работает только в не боевой ситуации. Производится путем одновременного нанесения ударов ладоней в грудь и спину жертвы и фразы "Оглушен".

Оглушенный не может предпринимать никаких действий в течении 5 минут.

Оглушенного можно привести в чувство (Действие ограничено вашей фантазией и УК РФ.

Можно потормозить, можно дать леща, но лучше не сильно).

Раненых, оглушенных, мертвых можно обыскать, забрав игровые предметы и игровые деньги. Для этого нужно заявить жертве обыск. Жертва должна выложить все ИГРОВЫЕ предметы и ценности. Утаивать предметы запрещено, обыскивать по-настоящему запрещено. Будьте честными с собой, и друг другом!

Если отправляетесь в опасное место, советуем закопать клад (И оставить карту!), или передать ценности товарищам (P.S. Они могут их пропить).