

Правила по боевым взаимодействиям (оружие, доспехи, навыки)

Сайт	LARP-RPG.ru
Вконтакте	Публичная страница для взаимодействия с игроками (русский язык)
FaceBook	Публичная страница для взаимодействия с игроками (французский и английский языки)
Даты	19–23 мая 2021 года
Полигон	Лес Эскуп, Пельпор, Окситания, Франция
Взносы	Информация о взносах
Сюжет	Хронологические рамки событий игры
Правила игры	Полные правила игры

Оглавление

Правила по боевым взаимодействиям (оружие, доспехи, навыки)	1
1. Общие положения	4
1.1. Допуск оружия и доспехов	4
1.2. Допуск оружия и доспехов по роли	4
1.3. Три этапа допуска оружия и доспехов	5
1.3.1. Допуск по безопасности	5
1.3.2. Допуск предмета в игру	5
1.3.3. Допуск предмета по роли	5
1.4. Улучшение оружия	5
1.5. Утеря / снятие чипа «предмет в игре»	5

1.6. Дневная и ночная боевка	6
1.7. Понятие «небоевой ситуации»	6
Что такое боевая ситуация?	6
2. Поражаемая зона, нательные хиты	6
2.1. Поражаемая зона	6
2.2. Непоражаемая зона	7
2.3. Нательные хиты	7
2.4. Способы увеличить общее количество хитов	7
3. Разрешенные и запрещенные приемы боя	8
3.1. Разрешенные приёмы боя	8
3.2. Запрещённые приёмы боя	8
4. Оружие: материалы, виды, хитосъем	9
4.1. Формат игры: ЛАРП / мягкая боёвка	9
4.2. Требования к оружию	9
4.2.1. Тямбары	10
4.3. Виды оружия, представленные на игре	10
4.3.1. Клинковое оружие	10
4.3.2. Древковое оружие	11
4.3.7. Щиты	13
4.3.8. Стрелковое оружие	13
4.4. Виды оружия, НЕ допущенные на игру	14
4.5. Хитосъем	14
5. Доспехи: материалы, виды, расхитовка	14
5.1. Виды допускаемых доспехов	14
5.2. Допуск металлических доспехов	14
5.3. Поломка и починка доспеха	15
5.4. Количество хитов доспеха	15
5.5. Доспех ведьмака	15
6. Навык «оглушение»	16
6.1. Кто может владеть навыком «оглушение»	16

6.2. Как работает «оглушение»	16
6.3. Когда «оглушение» не работает	16
6.4. Как действует «оглушение»	17
6.5. Многократное оглушение = тяжран	17
7. Навык «добивание»	17
7.1. Кто может владеть навыком «добивание»	17
7.2. Как действует «добивание»	18
8. Навык «кулуарное убийство»	18
8.1. Кто владеет навыком «кулуарное убийство»	18
8.2. Как действует «кулуарное (заказное) убийство»	19
9. Классификация ранений на игре	20
9.1. Состояния раненого персонажа.....	20
9.1.1. Легкое ранение	20
9.1.2. Тяжелое ранение	20
10. Восстановление хитов для раненого персонажа	20
11. Осады	20

1. Общие положения

1.1. Допуск оружия и доспехов

Всё оружие и все доспехи в обязательном порядке проходят допуск к игре.

Не допущенное к игре оружие/доспех должны храниться в палатке владельца. Если игрок уличен в использовании не допущенного к игре оружия/доспеха, мастерская группа оставляет за собой право применения к нарушителю любых санкций, вплоть до удаления с полигона.

Материалы для изготовления оружия:

- Мягкая вспененная резина;
- EVA (пенополиуретан);
- Латекс;
- Силикон;
- Красиво спрятанный поролон;
- Другие материалы мягкостью **не более 30 шор а.**

Мягкость материала, указывается на упаковке производителя. Если мягкость материала на упаковке не указана, значит материал не подходит.

Для решения спорных вопросов рекомендуем сохранить часть упаковки, где указана жесткость материала.

1.2. Допуск оружия и доспехов по роли

Оружие и доспех запрещено передавать другому игроку.

Оружие и доспех допускаются ТОЛЬКО для их непосредственных владельцев. Каждый игрок проходит допуск со своего снаряжения ЛИЧНО.

Никаких командных допусков оружия в духе «десять мечей на команду, про запас» или «две кольчуги, по ходу решим, кому носить» НЕ БУДЕТ.

1.3. Три этапа допуска оружия и доспехов

1.3.1. Допуск по безопасности

На оружии / доспехе будет наклеен чипы: «допущено». Предмет с таким чипом прошел проверку и признан безопасным для использования в игре.

Наклейку «оружие допущено» запрещено снимать с оружия, кроме случая, когда оружие испортилось и не может более считаться безопасным.

1.3.2. Допуск предмета в игру

Наклейка «Предмет в игре» выдаётся при регистрации игрового оружия, также она может быть получена в процессе игры у кузнеца (для любого допущенного оружия).

Вещь с наклейкой «Предмет в игре» существует. При потере наклейки (кража, диверсия, утеря) оружие более не существует (смотри пункт **Утеря / снятие чипа «предмет в игре»**).

1.3.3. Допуск предмета по роли

В паспорте персонажа указывается допуск персонажа к боевым взаимодействиям «навык владения доспехом» и «навык владения оружием».

Без соответствующих навыков персонаж, даже взяв в руки оружия, **наносит нулевой урон**.

1.4. Улучшение оружия

Оружие и доспехи могут быть улучшены кузнецом. Улучшенное оружие маркируется особым чипом («кузнечный сертификат с клеймом кузнеца») и **заметную** ленту особого цвета (смотри маркировка оружия лентами).

На старте у игроков нет улучшенного оружия.

1.5. Утеря / снятие чипа «предмет в игре»

В случае утери чипа «предмет в игре» вещь выводится из игры до тех пор, пока не будет выкована заново (кузнецом). При использовании предмета

- без допуска по безопасности или
- без допуска в игру,

к игроку и его команде будут применены санкции на усмотрение мастерской группы.

1.6. Дневная и ночная боевка

9:00 до 20:00	Дневная боевка. Разрешено использование всех видов оружия.
20:00 до 3:00	Ночная боевка. Запрещено использовать луки, арбалеты и длиннодревковое оружие.
3:00 до 9:00	Время небоевых взаимодействий. Запрещены любые боевые взаимодействия.

1.7. Понятие «небоевой ситуации»

По умолчанию мы считаем, что все персонажи находятся в небоевой ситуации. Меч (топор, нож и т.д.) в руке, напряженный тон беседы и т.п. боевой обстановкой не считаются.

Что такое боевая ситуация?

Боевая ситуация считается открытой, когда один игрок сделал попытку атаки в сторону оппонента.

Навыки персонажа работают в зависимости от боевой ситуации:

- Во время боя **нельзя оглушать**: бойцы бдительны. Смотри информацию по навыку «оглушение»;
- Во время боя **нельзя добивать**. Участник боя выводится в «ноль хитов» и падает на землю. Добить противника можно только в небоевой обстановке, смотри информацию по навыку «добивание»;
- Во время боя **нельзя провести скрытую атаку**. Навык «кулуарное (заказное) убийство» работает только в небоевой ситуации.

2. Поражаемая зона, нательные хиты

2.1. Поражаемая зона

Поражаемой зоной на игре являются **«рубаха + штаны»**: корпус (спина, грудь, живот, плечи, предплечья), ноги (зад, бедра, голени).

2.2. Непоражаемая зона

Непоражаемой зоной на игре являются: голова, шея, суставы (локти, колени, кисти, стопы), пах.

2.3. Нательные хиты

На игре используется следующая система подсчёта количества «очков жизни» персонажей:

Количество хитов	Персонаж
2 нательных хита	Гражданское население (включая представителей криминального мира на суше и на море).
3 нательных хита	Представители профессий, связанных с военным делом (солдаты, наемники, телохранители, стражники).
4 нательных хита	Ведьмаки, представители высшей знати (короли, королевы, регенты и их ближайшие родственники).

Количество хитов отражает условную сумму физических качеств персонажа, его образа жизни, жизненного опыта и особенностей характера.

Изначальное количество нательных хитов не может быть изменено и сохраняется до конца игры (или до смерти персонажа).

2.4. Способы увеличить общее количество хитов

Количество нательных хитов может быть дополнено за счет:

- Использования доспехов (если доспехи допущены по роли);
- Применения алхимии и магии (у всех персонажей).

3. Разрешенные и запрещенные приемы боя

3.1. Разрешенные приёмы боя

- Фиксированные удары с нормальной амплитудой; («швейная машинка» засчитывается, как один удар и снимает 1 хит);
- Блокирование своим оружием оружия противника;
- Выбивание своим оружием оружия из рук противника;
- Для **коротких клинков** (до 50 см общей длины рукоять + лезвие) разрешены **ТОЛЬКО режущие удары**;
- Для длинных клинков (от 50 см общей длины рукоять + лезвие) разрешены режущие и рубящие удары;
- Для любых топоров разрешены **ТОЛЬКО рубящие удары**;
- Для дробящего оружия (молоты, палицы, дубины и т.п.) разрешены **ТОЛЬКО дробящие удары**;
- Для длиннодревкового оружия разрешены **ТОЛЬКО колющие удары**.

3.2. Запрещённые приёмы боя

- Удары в непоражаемую зону;
- Нефиксированные удары («в полную силу» «со всего замаху»);
- Удары щитом (как рантом щита, так и плоскостью, в том числе толкание щит в щит или щит в корпус);
- Удары небоевой частью оружия (рукоять, обух, древко);
- **КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНО колоть** любыми видами оружия кроме длиннодревкового;
- Захват руками оружия противника (в том числе за небоевую часть – древко, рукоятку);
- **ЛЮБЫЕ** приемы борьбы (захваты, заломы, подножки, броски и т.д. и т.п.);
- Пинки, плевки, укусы и т.д. и т.п.;
- Категорически запрещено всё оружие, которое действует по принципу «метания». А именно **запрещены** метательные копья, **запрещены** метательные топоры, **запрещены** экзотические виды метательного оружия.
- Стрелковое оружие (луки и арбалеты) допускается (смотри правила по стрелковому оружию).

ВНИМАНИЕ! Мастерская группа оставляет за собой право применения к нарушителю любых санкций, вплоть до удаления с полигона.

4. Оружие: материалы, виды, хитосъем

4.1. Формат игры: ЛАРП / мягкая боёвка

Игра проходит в формате «мягкой боевки» (ЛАРП):

- Допускается оружие из любых видов пеноматериалов, а также резины (пример: резина от автомобильных ковриков, литая резина толщиной до 1,5 см и т.п.);
- Допускается оружие как «промышленного», так и «кустарного» изготовления;
- Допускаются как цельнолитые изделия (Calimasil), так и многослойные склеенные;
- **НЕдопускается** ни в каком виде оружие из стали, дюралюминия, текстолита, реактопласта, дерева и прочих твердых материалов.

ВНИМАНИЕ! ВСЕ образцы оружия, вызывающие сомнения у мастера по боевке, будут в полную силу опробованы на владельце оружия.

ВНИМАНИЕ! Для любителей «довести до ума на полигоне» подчеркиваем: решение по не допуску оружия к игре окончательное и обжалованию не подлежит. Можете зря не портить туристические пенки и скотч – попытка получить допуск инвентаря у каждого игрока будет одна.

4.2. Требования к оружию

- Соответствие внешнего вида историческим прототипам (бесформенные «сосиски» вместо мечей, «опухшие» топоры и прочие изыски конструкторской мысли допущены на игру не будут);
- Сердцевина клинкового оружия – поликарбонатные, пластиковые и аналогичные им стержни, надежно зафиксированные (не должны протыкать внешний слой пеноматериала даже при случайном колющем ударе);
- Для древкового оружия всех типов допускаются **полые протектированные древки**, крепление наконечника не должно

иметь острых и выступающих элементов крепежа, способных поранить игроков;

- Для широких лезвий из литой резины обязательно наличие «окон» для облегчения веча конструкции;
- Для длиннодревкового оружия максимальная общая длина (древко + наконечник) ограничивается 200 см;
- Древки стрел допускаются деревянные, полые или протектированные, оперение – натуральное или искусственное (без острых жестких кромок!). Наконечники из мягкого, но плотного материала, минимальный диаметр 40 мм. Стрелы не должны иметь острых и выступающих элементов крепежа, способных поранить игроков;
- Обязательна окраска «металлических» частей оружия в серый (металлик, серебристый) или черный цвет;
- **НЕдопускаемое нестандартное оружие:** бутафорские мягкие кирпичи, пивные кружки, гаечные ключи и тому подобный инвентарь в качестве оружия допущен не будет;
- **Допускаемое нестандартное оружие:** «мягкие» серпы, вилы, молотки, мотыги, косы, опасные бритвы;

4.2.1. Тямбары

Тямбары представляют собой дубинки. Они должны быть не только мягкими, но и высоко эстетичными, декорированными под дерево различных пород. Уродцы из поролона и скотча допущены не будут.

В качестве основы для тямбар допущены пластиковые (водопроводные армированные) трубы. Деревянные основания не допущены.

4.3. Виды оружия, представленные на игре

4.3.1. Клинковое оружие

4.3.1.1. Короткие клинки: для всех

Все варианты ножей, кинжалов, тесаков, мясницких топориков и т.д. и т.п. Общая длина (клинок + рукоять) до 50 см.

Могут использоваться любыми персонажами, но соответственно статусу (например, у крестьянина, скорее всего, будет длинный нож, у моряка – короткий тесак, а у солдата – кинжал).

4.3.1.2. Длинные клинки: для воинов и знати

Все варианты мечей, сабель, палашей и т.д. и т.п. Общая длина (клинок + рукоять) до 120 см. Могут использоваться только представителями профессий, связанных с военным делом, а также знатью.

4.3.1.3. Двуручные мечи: для воинов

Общая длина (клинок + рукоять) до 200 см, вес до 1 кг. Могут использоваться только представителями профессий, связанных с военным делом, а также знатью.

Для тех, кому это не очевидно: **двуручные мечи используются СТРОГО двумя руками!** К любителям поиграть в богатырей, держа двуручное оружие в одной руке, будут применяться санкции, вплоть до вывода меча из игры.

4.3.2. Древковое оружие

4.3.2.1. Общая информация по древковому оружию

Все виды молотов, шестоперов, клевцов, моргенштернов, булав и т.д. и т.п.

Допуск оружия по длине смотри ниже.

Древковое оружие может использоваться только представителями профессий, связанных с военным делом, а также знатью.

Длина	Вид	
До 120 см	Короткодревковое оружие (см. «требования» ниже)	
	Допущено: • Топор • Молот • Дубина • Шестопёр • Булава • Клевец • Моргенштерн	Не допущено: • Цеп • Кистень Причина: признаны травмоопасными
120 — 200 см	Длиннодревковое оружие (строгий допуск)	

	Допущено: • Копьё • Бердыш • Боевой посох	Не допущено: • Алебарда • Глефа • Полэкс • Гизарма Причина: признаны травмоопасными
Более 200 см	Не допущено	

4.3.2.2. Короткодревковое оружие (до 120 см)

Допущены все виды топоров и секир (плотницкие, боевые, валашки, франциски и т.д. и т.п.). Все виды молотов, шестоперов, клевцов, моргенштернов, булав и т.д. и т.п. Общая длина: до 120 см;

Топоры и иное древковое оружие допускается **согласно роли**.

Требования для короткодревкового оружия:

- Полое протектированное древко (труба водопроводная армированная);
- Мягкий наконечник (для резиновых наконечников: максимальная толщина до 1,5 см);
- Запрещены топоры с выступающими металлическими крепёжными элементами;
- «Окна», облегчающие вес конструкции для топоров с широкими лезвиями;
- Для молотов: общая длина до 80 см;
- Дубина (тямбара): обязательное наличие тканевого кожуха, покрашенного в стиле «имитация дерева».

4.3.2.3. Длиннодревковое оружие (120 - 200 см)

Допущены: копья, бердыши, боевые посохи. Максимальная длина до 200 см.

Запрещены алебарды (гизармы), глефы, боевой молот «полэкс».

Требования:

- Копьями **разрешены ТОЛЬКО колющие удары**;
- Копьями **нельзя** размахивать, делать рубящие и режущие удары;
- Копья **запрещается** метать;
- Полое протектированное древко;
- Мягкий наконечник;
- Отсутствие выступающих металлических креплений.

Могут использоваться ТОЛЬКО солдатами регулярных войск и стражниками (наемникам, телохранителям и прочим «вольноопределяющимся» длиннодревковое оружие допущено не будет).

Посох мага может быть любым, хоть деревянным, хоть металлическим: он **не допускается в бой** ни в каком случае. Маги посох могут носить, но использовать исключительно для ритуалов.

Метать копья **категорически запрещено**, об этом идёт речь в пункте «запрещенные приёмы боя».

ВНИМАНИЕ! В виду повышенной травмоопасности контроль по допуску длиннодревкового оружия будет строгим. В случае любых, даже малейших, сомнений в безопасности представленных образцов оружие допущено не будет.

4.3.7. Щиты

Кромки ларп щитов до 60 шора.

Материал щита любой (пластик, фанера, доска, плетенка). Обязательно наличие окантовки из мягких материалов (кожа, резина, пенка, ЛАРП) и отсутствие острых или выступающих элементов крепежа. Болты должны быть зашлифованы и замазаны латексом.

Щиты могут использоваться ТОЛЬКО солдатами регулярных войск, рыцарями и стражниками.

4.3.8. Стрелковое оружие

Допускаются луки и арбалеты с **натяжением до 17 кг** включительно.

Наконечники из мягкого, но плотного материала, **минимальный диаметр 40 мм**. Проверка качества и безопасности стрел и болтов будет производиться на самом владельце, выстрел с расстояния 5 шагов.

Стрелковое оружие допускается согласно роли персонажа.

Луки и арбалеты не допущены в ночную боёвку.

4.4. Виды оружия, НЕ допущенные на игру

Не допускаются:

- Цепы и кистени;
- Алебарды, гизармы, глефы, полэкс;
- Метательные копья, метательные топоры, метательные ножи, метательное экзотическое оружие;
- Оружие, не соответствующее требованиям безопасности или эстетичности.

4.5. Хитосъем

Количество снимаемых одним ударом хитов определяется:

- Любое оружие ближнего боя снимает 1 хит;
- Попадание из лука или арбалета снимает 2 хита;
- Короткий клинок (до 50 см) снимает 1 хит **с противника без доспеха.**

Дополнительный урон:

- Улучшение доспеха или оружие у кузнеца;
- Применение человеком алхимического зелья, дарующего силу;
- Использование магии.

Оружие, наносящее дополнительный урон, маркируется особыми яркими цветными лентами, которые должны быть видны. Лента обозначает, что оружие выглядит «особенно»: светится магией, сверкает необычной полировкой, гравировано рунами...

5. Доспехи: материалы, виды, количество хитов

5.1. Виды допускаемых доспехов

На игру допускаются любые виды брони из ткани (стеганный доспех), кожи и пластика, безопасные для мягкого оружия.

5.2. Допуск металлических доспехов

На игру допускаются доспехи из стали (включая кольчуги), при условии, что они не содержат острых кромок и элементов, не имеют вмятин и

зазубрин, способных испортить ЛАРП-оружие.

5.3. Поломка и починка доспеха

На игре действует «сквозной» хитосъем – то есть без деления хитов на нательные и доспешные.

Любой персонаж, получивший ранение и вылечившийся в госпитале, должен затем отремонтировать свою броню.

ВНИМАНИЕ! Если во время боя с доспеха сняты все хиты, владелец доспеха или его оппонент обязаны снять с предмета чип «предмет в игре». Это значит, что доспех сломан. Починить доспех может кузнец.

5.4. Количество хитов доспеха

На игре действует поэлементная расхитовка доспехов. Это означает, что каждый элемент дает собственный хит, если элемент снят или «сломан» – хит теряется.

Доспех может быть допущен согласно роли.

Игрок может получить:

- Корпус + 1 хит (бригантина, нагрудник, кольчуга и т.д.)
- Поддоспешник (стеганка) +1 хит
- Шлем + 1 хит
- «Полный комплект»: дополнительный + 1 хит также получают рыцари и представители знати, если их доспех соответствует статусу и имеет полную комплектность. Под полной комплектностью в данном случае понимается наличие латных перчаток, наручей и поножей в дополнение к стеганому доспеху, шлему и защите корпуса.

ВНИМАНИЕ! Сами по себе перчатки, наручи и поножи очков защиты не добавляют!

5.5. Доспех ведьмака

ВНИМАНИЕ! Доспех ведьмака используется без шлема, но при этом аналогичен как полному рыцарскому комплекту.

6. Навык «оглушение»

Оглушение – навык, позволяющий моментально вырубить противника, независимо от его телосложения. Предполагается, что персонаж, владеющий таким навыком, знает не только с какой силой, но и куда бить, чтобы удар был максимально эффективным.

Обучиться оглушению в ходе игры **НЕЛЬЗЯ**.

6.1. Кто может владеть навыком «оглушение»

Оглушать на игре могут следующие персонажи:

- Все краснолюды. У них рука тяжелая;
- Все представители профессий, связанных с владением оружия – солдаты, наемники, телохранители, стражники, ведьмаки. Их этому обучали;
- Представители аристократии мужского пола. Их этому обучали.

6.2. Как работает «оглушение»

Оглушение производится **ТОЛЬКО** в **небоевой обстановке**.

Оглушение моделируется касанием небоевой частью оружия (клинком плашмя, рукоятью меча, бухом топора и т.п.) по корпусу оглушаемого, с объявлением: «Оглушен!».

Для оглушения не обязательно заходить со спины, **оглушаемый может видеть удар** и попытаться уклониться, **НО** засчитывается даже самое легкое касание.

ВНИМАНИЕ! В ситуации с оглушением засчитывается **ТОЛЬКО** «футболка» (спина, грудь, живот). Оглушение по рукам, ногам, а тем более в непоражаемые зоны не засчитываются.

6.3. Когда «оглушение» не работает

1. Оглушение не работает в боевой ситуации: противник бдителен;
2. Нельзя оглушить ведьмака: он всегда бдителен;
3. Нельзя оглушить персонажа в шлеме;
4. Оглушение не работает, если противник уклонился (не было касания);
5. Оглушение не работает, если касание пришлось вне зоны «футболка»;

6. НЕЛЬЗЯ оглушать ножами, кинжалами, а также нестандартными предметами.

6.4. Как действует «оглушение»

Оглушенный садится / ложится (в случае дождливой погоды с грязью – остается стоять, склонив голову на грудь и не реагируя на происходящее вокруг). Медленно считает про себя до ста.

Если оглушенного пытаются привести в чувство (брызгают водой, хлопают по щекам, тормозят, используют лечебные зелья, магию) – приходит в себя раньше 100 секунд. В противном случае приходит в себя, ТОЛЬКО досчитав до ста. Даже если оглушившие уже ушли, даже если вокруг темно, скучно, комары надоели, а где-то вдалеке костер и весело поют под гитару – оглушенный стойко переносит все последствия оглушения и СЧИТАЕТ ДО СТА.

6.5. Многократное оглушение = тяжран

Если персонаж оглушен в течение получаса **три раза и более**, он жесток избит. В этом случае персонаж считается сведенным в 0 хитов (с потерей всех доспешных и нательных хитов), и отправляется на лечение.

Доспех также считается поврежденным, чип «предмет в игре» снимается.

Забить насмерть, используя оглушение, НЕЛЬЗЯ.

7. Навык «добивание»

Добивание – это навык, позволяющий окончательно прервать чье-то брешнее существование.

Предполагается, что хладнокровно убить противника способен далеко не каждый персонаж, для этого нужно обладать определенным складом характера и соответствующими навыками.

Добитый персонаж мёртв. Его бесполезно лечить и спасать, в том числе магией.

7.1. Кто может владеть навыком «добивание»

- Все представители профессий, связанных с военным делом – солдаты, наемники, телохранители, стражники, ведьмаки;

- Представители аристократии мужского пола;

Лица гражданские могут ТОЛЬКО свести противника в 0 хитов.

7.2. Как действует «добивание»

Добивание выполняется ТОЛЬКО в небоевой обстановке.

Добивание моделируется четко нанесенным ударом с объявлением: «Добит!»

ВНИМАНИЕ! Добиваемый персонаж может быть:

- а) оглушен;
- б) сведен в 0 хитов.

Добить персонажей с другими степенями ранения (имеющими 1 хит или больше) НЕЛЬЗЯ и находящихся в сознании нельзя.

8. Навык «кулуарное убийство»

Кулуарное (заказное) убийство («кулуарка») – это возможность моментально убить персонажа (свести «в -1 хит») независимо от его изначального состояния.

Жертва может быть полна сил, бодра, снаряжена в первоклассный доспех и все хиты на месте – но для профессионального убийцы это не играет ровным счетом никакой роли. Он убивает точным ударом в слабую точку.

8.1. Кто владеет навыком «кулуарное убийство»

Навыком убийства владеют:

- Профессиональные убийцы (не зависимо от пола, расы, класса персонажа). Их обучали, в какую точку и как надо удалить тонким стилетом и так далее. Быстрое, незаметное, бесшумное убийство — это мастерство высокого уровня, недоступное даже старым воякам;
- Ведьмаки, они владеют как превосходным знанием анатомии гуманоидов, так и точностью удара.

ВНИМАНИЕ! Количество профессиональных убийц на игре строго ограничено.

Стремление прописать в квенте бурную молодость и рискованные похождения с парой-тройкой трупов за плечами похвальны, но раздача

навыка «убийца» будет производиться мастерской группой на собственное усмотрение, исходя не только из квенты персонажа, но и сюжетных завязок (личных и командных), предполагаемых квестов, антуража персонажа и прочих факторов.

8.2. Как действует «кулуарное (заказное) убийство»

Кулуарное убийство возможно:

- ТОЛЬКО в исполнении «профессионального убийцы» с навыком (это должно быть проверено жертвой, убийца предъявляет соответствующую запись в своём паспорте игрока);
- ТОЛЬКО в небоевой обстановке;
- ТОЛЬКО со спины;
- ТОЛЬКО коротким клинком (длина менее 50 см).

Убийство моделируется одним режущим ударом на уровне лопаток с объявлением: «Убит!»

Как добивание, так и убийство означают, что персонаж труп.

Пытаться его воскрешать, перевязывать или лечить (в том числе с помощью магии) бессмысленно, это не умирание, это уже смерть. Конечная точка игровой жизни.

ВНИМАНИЕ!

Навык "кулуарное убийство" **нельзя применить на ведьмаков!**

Ни убить ведьмака, ни ранить этим навыком ведьмака нельзя.

Считается, что амулет ведьмака всегда предупреждает владельца об опасности, а реакция за счет мутаций позволяет среагировать на любые нападения со спины, из засады и т.д.

9. Классификация ранений на игре

9.1. Состояния раненого персонажа

9.1.1. Легкое ранение

Персонаж потерял все хиты доспеха + 1 или несколько нательных хитов (но не ушел в ноль).

- Может ходить, бегать, говорить;
- Может тащить на себе тяжелораненых;
- Может вступать в бой.

Если не отправился к лекарю, через 15 минут из-за кровопотери переходит в состояние тяжелого ранения.

9.1.2. Тяжелое ранение

Персонаж в нуле хитов.

- Может лежать и постанывать;
- НЕ МОЖЕТ ходить самостоятельно, говорить, сражаться;
- НЕ МОЖЕТ много говорить, теряет сознание;
- НЕ МОЖЕТ сражаться.
- НЕЛЬЗЯ двум тяжелораненым, поддерживая друг друга, ковылять в госпиталь. Надо ждать помощи. Если помощь не пришла...

Если не отправился к лекарю, через 15 минут из-за кровопотери умер.

10. Восстановление хитов для раненого персонажа

Восстановление хитов при ранениях подробно описано в правилах по медицине (обязательно знать лекарям, всем остальным – достаточно выполнять назначения лечащего врача). Безусловно, маги тоже умеют лечить (некоторые).

Доспешные хиты возвращает кузнец (даёт новый чип «предмет в игре»).

11. Осады

Осады на данной игре не моделируются.

Возможно окружение и словесная перепалка, но не боевые действия, по причине проблематичности контроля подобных действий и повышенной **травмоопасности ситуации**.

В случае возникновения осадной ситуации, два капитана команд отходят в сторону и на словах решают:

- Какие были действия обеих сторон;
- Чем всё закончилось.

После этого капитаны возвращаются к своим командам и доносят до игроков результаты переговоров. **Присутствие мастера не требуется.**