

ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать только допущенное к игре оружие, промаркированное мастером по боевке (см. Правила по допуску оружия).

1.2. Использовать чужое оружие без разрешения его владельца - запрещено.

1.3. Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен осознавать, что подобное действие может повлечь травму, и избегать подобных ситуаций. Не наносить чрезмерно сильных ударов по не одоспешенным игрокам и в незащищенные доспехом места, избегать попадания в не поражаемые зоны (голова, кисти рук, стопы, шея, область паха), в случае, если противник не защищается - только обозначить удар/удары. Мастера будут наказывать игроков, стиль ведения боя которых ведет к потенциальным травмам противника.

1.4. Игрок, не желающий вступать в боевое взаимодействие и не спасающийся бегством, может поднять безоружные руки и громко объявить "сдаюсь!", чтобы обозначить для противника ситуацию беззащитности.

1.5. В случае нанесения травмы (умышленной или не умышленной) игрок обязан выйти из игры. Степень его вины и наказание определяет мастер по боевому взаимодействию, главный мастер или лица их замещающие.

1.6. На игре запрещаются: колющие удары любым оружием кроме копий и пик, рубящие удары копьями и пиками, удары не боевой частью оружия, захваты, борцовские приемы, удары кромкой щитом.

2. ХИТЫ И ХИТОСЪЕМ

2.1. Общие положения

2.1.1. Снятие хита - удар (попадание) оружием в поражаемую зону.

2.1.2. Голова, кисти рук, стопы, шея, область паха – не поражаемые зоны. Остальная часть тела – поражаемая зона.

2.1.3. Удар должен наноситься с силой и амплитудой, достаточной чтобы адресат его почувствовал. Приём "швейная машинка" засчитывается за один удар.

2.1.4. Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Находящиеся рядом игроки могут без оскорблений указать игроку на неправильный подсчет, а также обратиться к ближайшему мастеру для разбирательства. В зависимости от обстоятельств мастер принимает решение о наказании провинившихся игроков.

2.2. Хитосъем

2.2.1. Все типы обычного оружия снимают 1 хит, луки и арбалеты снимают 2 хита

2.3. Хиты

2.3.1. Изначально каждый игрок имеет 2 хита. Исключение составляют "Герои" (см. «Правила по героям»)

2.3.2. Снятые хиты восстанавливаются автоматически после окончания боевого взаимодействия по истечению 60-ти минут. Также хиты можно восстановить быстрее с помощью специальных зелий или при помощи лекаря – подробнее смотрите в соответствующих разделах правил.

2.3.3. Игрок в 0 хитах считается убитым и должен отправиться в «Мертвятник».

2.3.4. Нет «добивания» и состояния «тяжело ранен».

3. БОЕВКА В СПЕЦ ЛОКАЦИЯХ.

3.1. Таверна, неигровая стоянка, или игровая стоянка (по решению хозяев) являются не боевыми локациями.

3.2. Если игрок А желает вступить в боевое взаимодействие с игроком Б, находящемся в не боевой зоне, то игрок Б обязан покинуть не боевую зону в течении 5 минут, после чего вступить в бой или убежать.

3.2 Если игрок в течении 5-ти минут не выходит из "укрытия", мастер принимает меры наказания, вплоть до смерти персонажа.

4. НОЧНАЯ БОЕВКА

4.1. Время ночной боевки с 21:00 до 2:00

4.2. На ночную боевку допускается любое оружие ближнего боя, допущенное к игре. Настоятельно просим, в период плохой видимости, уделять дополнительное внимание к тому, куда наносите удар.

4.3. На ночную боевку не допускаются: любое дистанционное оружие (луки, арбалеты).

4.4. Во время ночной боевки нельзя пользоваться щитами и баклерами.

4.5. Во время ночной боевки нельзя носить шлема, закрывающие владельцу обзор.

4.6. Сроки ночной боёвки могут быть изменены МГ, о чем региональщики известят игроков.

5. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

5.1. Оглушение

Оглушение отыгрывается ударом не боевой частью оружия ближнего боя между лопаток. Время оглушения определяется как медленный счет до 600. После окончания этого времени оглушенный приходит в себя. Оглушенный не помнит ничего, что происходило вокруг, пока он был без сознания. Оглушить во время боя нельзя.

5.2. Связывание

5.2.1. Связывание осуществляется только "по игре".

5.2.2. На конечности связываемого накидываются петли. Снять их можно только «перерезав» игровым оружием, имеющим «острую» кромку.

5.3. Обыск

5.3.1. Обыск производится следующим образом: при объявлении обыска схваченный или мертвый персонаж выкладывает из карманов, сумок, мешочков, сапог и т.п. все игровые предметы по заявлению обыскивающего о месте обыска. Например, «обыскиваю левый сапог...»

5.3.2. Обыск «задним числом» заявлен быть не может («Мы тебя обыскали перед тем, как кинуть 3 часа назад в камеру»).

5.4. пытки

(Эти пункты введены в правила не для издевательства над игроками, а для красивого игрового отыгрыша. Ведь пытки и казни в мире «Конана» являются настоящим искусством.)

5.4.1. Для проведения «пыткок» необходима отдельная территория (тюрьма) со всеми инструментами для этой тяжелой и неблагодарной работы.

5.4.2. Варианты «пыткок»:

- Дыба – моделируется втыканием в землю четырех кольев и привязыванием к ним конечностей несчастного (вместе с несчастным, естественно).
- Битье кнутом – моделируется тем, что пленного игрока просят лечь на землю и легкими, едва касающимися тела прикосновениями, нанести «удары» по спине (не обязательно оголенной).
- Пытка раскаленным железом – моделируется прикладыванием боевой части оружия к обнаженным конечностям (руки, ноги).

5.4.3. Общая продолжительность пыток не должна превышать 15 минут в час, после чего пленника надо подлечить, пленник же после 3х часов пыток обязан рассказать все что знает. Если не выполнять правила содержания пленного, то пленный может объявить себя мертвым.

5.4.4. Игрок, которого пытаются, обязан отыгрывать боль, испытываемую от пыток (Взывая к богам, моля о пощаде, крича от боли).

5.5. Казни

5.5.1. Казни бывают следующих видов:

«Повешение» – моделируется надеванием веревочной петли на шею игрока, под «виселицей» или под деревом. «Повешенный» в течение пятнадцати минут сидит (якобы висит) под «виселицей», не подавая признаков жизни. После этого он идет в «Мертвятник».

«Сожжение» - моделируется складыванием хвороста рядом с ногами «сжигаемого» (на безопасном расстоянии) и сожжением на костре бумаги. Перед «казнью» руки «сжигаемого» привязываются к столбу за запястья. После «казни» «сожженный» отправляется в приятную прохладу Страны мертвых.

«Отрубание головы» - моделируется сооружением плахи для «казни». Перед «казнью» преступник должен встать на колени и обхватить руками плаху. Приступы мигрени прекращаются после одного взмаха и удара (легкого прикосновения) специальным мечом или топором. После этого игрок идет в «Мертвятник».

ПРАВИЛА ПО ДОПУСКУ ОРУЖИЯ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. К применению допускается исключительно Протектированное Оружие (далее ПО), оружие, изготовленное из прочного и гибкого сердечника, заключенного в толстый кожух из лёгкого и прочного Эластичного Пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху краской или окрашенным эластичным покрытием.

1.2. Всё оружие проходит предыгровой контроль. При этом, самодельное оружие подвергается более пристальному осмотру. Оружие промышленного изготовления проверяется, в основном, на наличие повреждений, влияющих на его безопасность.

1.3. Колющим оружием на данной игре является исключительно копье/пика. Наносить колющие удары любым другим оружием ЗАПРЕЩЕНО. Наносить копьём/пикой рубящие удары ЗАПРЕЩЕНО.

2. ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ

2.1. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично, и по внешнему виду соответствовать вашей роли.

2.2. ПО должно быть обмягчено ЭП полностью, включая гарды и яблоки мечей, а также древка и рукояти топоров, булав и молотов. Исключением является только рукоять, за которую удерживается оружие и древко пик/копий (см. пункт 5.2.)

2.3. Вес ПО может варьироваться от 200 до 1000 грамм на метр длины оружия. При этом, учитываются такие факторы, как баланс оружия, а также мягкость и толщина слоя ЭП на кромках.

2.4. Слои ЭП должны быть хорошо склеены между собой. В случае, если на рубящей кромке ПО прощупываются не склеенные между собой слои – такое ПО не допускается.

2.5. На любом участке рабочих частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при лёгком нажатии на поверхность ПО.

3. КЛИНКОВОЕ ОРУЖИЕ

3.1. Клинки должны быть гибкими и прочными – клинок метровой длины должен выдерживать сильное изгибание (до 45 градусов или 30 см на метр длины) без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние.

3.2. Клинковое ПО должно быть обмягчено ЭП полностью, включая гарду и яблоко. Исключением является только рукоять, за которую удерживается оружие.

3.3. Кожух из ЭП на ударных частях клинка (рубящих кромках) должен быть не менее 1,5 см толщиной. На не предназначенных для удара частях оружия слой ЭП может быть тоньше.

4. ИНЕРЦИОННОЕ И ДРЕВКОВОЕ РУБЯЩЕЕ ОРУЖИЕ

4.1. Для стержня в древке инерционного оружия, необходимо, использовать менее гибкие образцы, допустимо использование деревянного черенка в качестве стержня. В силу особенностей баланса такого оружия оно плохо контролируемо в приложении силы удара при излишне гибком стержне в сочетании с массивной ударной частью.

4.2. Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия должен быть не менее 2 см толщиной. На не предназначенных для удара частях оружия слой ЭП может быть тоньше. Особое внимание необходимо уделить протектированию прилегающих к ударной части участков древка массивного оружия с длинным древком и малой рабочей частью алебард, двуручных топоров и молотов.

4.3. Общая длина древкового рубящего оружия не должна превышать 2,5 метра.

4.4. Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.

4.5. У различных цепных модификаций инерционного оружия – цепных моргенштернов и цепов, цепь также должна быть мягкой - из плетеной толстой веревки, имитирующей цепь.

5. ПИКИ И КОПЬЯ

5.1. Диаметр кончика наконечника пики/копья должен быть не менее 5 см. Толщина ЭП на кончике должна быть не менее 3 см. При этом наконечник должен быть устроен таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминался.

5.2. Древко пики должно быть покрыто ЭП минимум на 100 см, считая длину наконечника.

5.3. Общая длина пики не должна превышать 3,5 м.

5.4. Древко пики не должно сгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника более чем на 10 см при хвате за пятку и в 50 см от неё.

6. ЩИТЫ

6.1. Щиты должны быть лёгкими и прочными – твёрдая основа для щитов изготавливается из фанеры (5-6 мм толщиной) или пластика. На тыльной стороне щита не должно быть торчащих болтов, шурупов и прочих деталей крепежа, которые могут нанести травму или повредить оружие.

6.2. К игре допускаются только щиты, имеющие протектирование кромки и умбон (если он есть). Внутренняя и внешняя стороны щита могут быть не протектированными. Допустимо протектирование кромки толстой кожей, окрашенной резиной или карематом. Щиты без обивки или с железным кантом НЕ ДОПУСКАЮТСЯ.

8. ЛУКИ И АРБАЛЕТЫ

8.1. На игру допускаются луки с натяжением до 15 кг и скоростью полета стрелы не более 33 м/с. При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы, до гуманизатора. Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются. Изменение длины тетивы не допускается.

8.2. На игру допускаются арбалеты с натяжением до 18 кг при ходе тетивы не более 25 см и скоростью полета болта не более 33 м/с.

8.3. Не допускаются луки с окном и пистолетной/анатомической рукояткой, блочные луки и арбалеты.

8.4. Древка игровых стрел и болтов должны быть ровными и иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц. Допускаются деревянные древки не тоньше 8мм или фибerglassовые не тоньше 6,7мм. Игровые стрелы и болты должны быть с эстетичным и прочным "оперением" без режущих кромок (т.е. стрелы с оперениями из обрезков пластиковых бутылок и т.п. допущены не будут), иметь нормальный баланс (центр тяжести не дальше 1/3 длины от наконечника). Стрелы должны иметь тройное (или большее) оперение, быть не короче 65см.

8.5. Наконечники игровых стрел и болтов изготавливаются из 2х частей: закладная часть, препятствующая выходу древка за пределы наконечника при ударе и гуманизирующая часть, смягчающая удар стрелы. Гуманизирующая часть стрелы должна иметь диаметр эстетичной и мягкой боевой части из ЭП не менее 3 см, диаметр закладного элемента на торце древка не менее 25мм, толщина амортизирующих слоев над закладным элементом не менее 30мм и не жестче каремата. Даже при сильном давлении на головную часть, древко или сердечник не должны прощупываться. При сомнении в прочности древка или боевой части игровых болтов и стрел может производиться тестовый отстрел. Также стрела или болт могут быть разобраны для ознакомления с ее конструкцией.

8.6. Стрелковое оружие допускается комплексно (лук + стрелы, арбалет + болты), пользоваться чужими стрелами/болтами запрещено.

Экзотическое дистанционное оружие

8.7. Все остальные образцы дистанционного оружия попадают в категорию "экзотического", рассматриваются и допускаются индивидуально. При подаче заявки на рассмотрение имейте в виду ограниченность хождения такого оружия у различных сторон.

ПРАВИЛА ПО ДОПУСКУ ДОСПЕХОВ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. Доспехом является часть антуража игрока, моделирующая защитное вооружение и дающая игроку дополнительные качества.
- 1.2. Игроки подбирают доспехи в соответствии с Правилами по антуражу.
- 1.3. Шлем является частью доспеха в некоторых случаях, но в основном выполняет только функции антуража и реальной защиты игрока.

2. МАТЕРИАЛЫ ИЗГОТОВЛЕНИЯ ДОСПЕХОВ И ШЛЕМОВ

- 2.1. Латные элементы могут быть изготовлены из стали, латуни и бронзы, а также, качественно окрашенных под них, алюминиевых сплавов, пластика, толстой кожи и пенополимеров.
- 2.2. Для изготовления кожаных элементов можно использовать кожу и качественный кожзаменитель. Имитацию деталей из очень толстой кожи можно изготовить путем наклейки слоя тонкой кожи поверх прочной основы.
- 2.3. Кольчужные элементы могут быть из любых колец (сталь, латунь, медь, алюминиевый сплав, пластик), скрепленных любым способом (сведенные, сварные, клепанные).

3. БЕЗОПАСНОСТЬ ДОСПЕХА

3.1. Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а также повредить протектированное оружие.

3.2. Недопустимы к использованию латные (твёрдые) элементы доспехов с выступающими более чем на 1 см поверхностями малой (менее 3мм) толщины. Все края доспехов, изготовленных из металла малой толщины (менее 1,5 мм) должны быть отбортованы (отбортовка не менее 2 мм толщиной).

3.3. Кольчужные кольца не должны иметь опасных заусениц.

3.4. Шипы, рога, нашлемные фигуры и т.п. элементы доспехов и шлемов должны быть мягкими и безопасными.