

ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

1. Общие положения

1.1. Боевое взаимодействие – игровая ситуация, в которой хотя бы один игрок атакует другого, не важно, оружием ближнего боя или дистанционным. Боевое взаимодействие начинается с момента, когда игрок атакует противника, а заканчивается через минуту после того, как последний из участников боевого взаимодействия был отправлен в тяжёлое ранение или сдался, либо игроки перестали угрожать друг другу оружием. Любые явления, обозначенные как “вне боевого взаимодействия”, начинают происходить только до его начала или после его окончания. Специальные взаимодействия, например, оглушение или кулуарное убийство, должны начинаться вне боевого взаимодействия.

1.2. Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать только допущенное до игры оружие, промаркированное соответствующим образом (см. Правила по допуску оружия).

1.3. Игроки не должны использовать чужое оружие без разрешения хозяина.

1.4. Игрокам категорически запрещается использовать оружие и доспех, которые не могут использовать персонажи их класса. За нарушения игроки будут выводиться из игры.

1.5. Игроки могут использовать одновременно 1 (одну) единицу оружия, если их персонажи не имеют умения «Парное оружие».

1.6. Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен осознавать, что может получить или нанести травму. Запрещается наносить чрезмерно сильные удары по недоспешенным игрокам и в незащищенные доспехом места; в случае, если противник не защищается — рекомендуется только обозначить удар/удары. Мастера будут наказывать игроков, стиль ведения боя которых ведет к потенциальным травмам противника. При этом необходимо соразмерять силу ударов с защитой противника и наносить по противнику, снабжённому серьёзной защитой, удары с силой, достаточной для того, чтобы он их почувствовал или услышал.

1.7. 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.

1.8. В случае нанесения травмы (умышленной или неумышленной) игрок обязан выйти из игры. Степень его вины и наказание определяет мастер по боёвке, главный мастер или лица, их замещающие.

1.9. Разрешение спорных ситуаций в боевых взаимодействиях (акцентированные удары в запрещённые зоны, излишне сильные удары, не учёт очевидных попаданий и т.д.) должно проводиться НЕПОСРЕДСТВЕННО ПОСЛЕ окончания боевого взаимодействия с привлечением всех участников спорной ситуации. Претензии, высказанные через час, сутки или после игры к рассмотрению не принимаются.

1.10. КАТЕГОРИЧЕСКИ запрещается:

1.10.1. в ближнем бою:

1. Бить или толкать оружием в запрещённые зоны – шею, голову, пах, кисти и стопы;
 - Наносить удары кромкой щита, удары небоевой частью оружия и акцентированные колющие удары не допущенным для этого оружием;
 - Бить и толкать оппонента руками, ногами или телом, совершать захваты, заломы и броски;
 - Зажимать или захватывать оружие/щит противника;
 - Атаковать противника, который не видит этого, с разбега со спины;
 - Атаковать противника с разбега со спины с целью опрокинуть его.

1.10.2. в дистанционном бою:

- Стрелять вслепую: всегда выбирайте конкретную цель;
- Стрелять из луков и арбалетов по щитам или укреплениям, когда рядом с ними, по вашу сторону в 3х метрах или ближе находятся другие игроки, поскольку стрела может от ricochetить твёрдым хвостовиком и нанести травму;

- Стрелять, если видны в основном “нецелевые зоны” (голова, кисти, стопы).
- 1.11. При использовании в боевом взаимодействии любого щита игрокам рекомендуется быть в шлеме. От игроков, которые используют щит без шлема, претензии к другим игрокам и МГ по поводу неумышленных попаданий по голове не принимаются.
- 1.12. Игрокам запрещается использовать нахождение в неигровых зонах в игровых целях: прятаться от врагов на территории неигровых заведений общепита, зоны регистрации и прочих неигровых территорий.
- 1.13. Запрещено наносить колющие удары любым оружием кроме пик, специально изготовленных колющих алебард, ножей или кинжалов.

2. Дневная и ночная боёвка

- 2.1. Дневная боёвка: с 10:00 до 20:00. Допускается всё оружие, прошедшее допуск на данную игру.
- 2.2. Ночная боёвка: с 20:00 до 00:00. На ночную боёвку каждому игроку допускается ОДНО оружие ближнего боя до 110 см. Любое другое оружие, включая дистанционное и военные машины, а также щиты — не допускаются. Отряды с началом ночной боёвки расформируются, штурмы запрещены, осадные хиты с укреплений, строений и судов не снимаются. В ночной боёвке из-за плохой видимости игроки обязаны уделять дополнительное внимание тому, куда наносится удар.
- 2.3. Тихое время: с 00:00 до 10:00. Игроки имеют право находиться в неигровом лагере (спать и т.п.) и не обязаны вступать в игровые взаимодействия с теми, кто продолжает играть. В это время мастера не отслеживают игровые взаимодействия и следят только за соблюдением полигонных правил. Игроки, продолжающие играть в Тихое время, делают это по правилам ночной боёвки. Отсидка в мертвятнике, разбор других игровых действий мастерами в случае необходимости происходит после 10:00 следующего дня.

3. Боевые зоны

В игре есть следующие виды зон:

- 3.1. Общая зона — весь полигон, кроме описанных ниже зон. В общей зоне действуют все правила.
- 3.2. Локации — игровые поселения, штурм и захват которых возможен только Отрядом. Города и укрепленные лагеря имеют игровые защитные сооружения, снабженные осадными хитами, препятствующие свободному проникновению на их территорию. Силовое проникновение в них возможно только через штурмовые ворота.
- 3.3. Особые зоны — территории игротехнических данжен и подобных им игровых зон. В особых зонах могут действовать правила, ограничивающие настоящие Правила по боёвке.
- 3.4. Неигровая территория — территория вокруг мастерки, туалеты, неигровые зоны питания, некоторые другие зоны и территория, прилегающая к ним на расстояние 10 м., являются неигровыми территориями, т.е. на них запрещены игровые взаимодействия и обмен игровой информацией. Данные территории маркируются соответствующим образом.

4. Хиты и хитосъем

4.1. Общие положения

4.1.1. Снятие хита — попадание оружием ближнего боя или уверенное попадание метательным снарядом в поражаемую зону.

Учитывается любой попавший в разрешенную зону удар, нанесенный с достаточной амплитудой (замах 90 и более градусов для рубящего удара и амплитуда в 50 см и более — для колющего), независимо от того, насколько попадание было слабым или сильным.

В игровых боевых реалиях хорошо учитываются только четкие и размашистые удары. Хотите, чтобы ваши атаки были эффективными — атакуйте внушительно.

Если на вас надежный доспех, дающий серьезную реальную защиту и вы не чувствуете попадания, но отчетливо видите, что вас ударили, это попадание необходимо учитывать.

Рекомендации, которые помогут избежать недопонимания в бою:

– Если вы неожиданно атакуете противника сзади, не делайте более одного удара подряд, дайте противнику осознать, что на него напали и развернуться к вам лицом.

– Не наносите серии поспешных или малоамплитудных ударов (“швейная машинка”). В лучшем случае их воспримут как один, в худшем просто проигнорируют.

4.1.2. Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Другим игрокам категорически запрещается указывать на неправильный с их точки зрения подсчёт хитов, снятых с другого персонажа. Можно обратить внимание ближайшего маршала или мастера на игрока, подозреваемого в умышленно неправильном подсчёте своих хитов.

4.1.3. Игроку, использующему оружие, снимающее более 1 хита, рекомендуется, во избежание недоразумений, перед боевым столкновением ЕДИНОЖДЫ указать на это противнику.

4.1.4. В случае, если в процессе боевого взаимодействия игрок очевидно неправильно считает свои хиты, совершает запрещенные действия или нарушает настоящие Правила любыми другими способами и присутствующий маршал или мастер указывает ему на это, такой игрок сразу обязан выйти из боевого взаимодействия (сесть, затем покинуть зону активной боевки), и по его окончании получить соответствующие игровые санкции: от попадания персонажа в состояние тяжёлого ранения до более серьезных, определяемых мастером.

4.2. Хиты

4.2.1. Базовое количество хитов всех персонажей – один хит. Дополнительные хиты персонаж получает за счёт ношения доспехов. См. Правила по Умениям.

4.2.2. Дополнительные хиты от доспехов действуют только при условии, что игрок облачен в соответствующий доспех.

4.2.3. Персонаж, потерявший один или более, но не все хиты, после боевого столкновения считается легко раненым. Действия легко раненого персонажа ничем не ограничены и он может совершать все то же самое, что и здоровый персонаж. Если в течение 15 минут легкораненному не наложили повязку на любую руку (сам или другой персонаж; ресурсы не нужны), он становится тяжело раненым. Повязка стабилизирует хиты без ограничения времени, важно чтобы она оставалась на руке.

4.2.4. Для восстановления хитов персонаж должен получить медицинскую помощь (см. Правила по медицине).

4.2.5. Потеря всех хитов приводит к тяжёлому ранению. Тяжелораненый персонаж должен сразу по получению этого состояния упасть на землю, если это безопасно, или сесть на 1 колено, поднять над головой своё оружие, удерживаемое за боевую часть и оставаться на месте. В случае получения его персонажем тяжёлого ранения в условиях давки (бой в воротах и прочие подобные условия) игрок должен, пригибаясь, как можно быстрее покинуть бой, предпочтительно продвигаясь в сторону союзников.

4.2.6. Игрок, персонаж которого тяжело ранен, не может вступать в игровые взаимодействия, громко разговаривать, ходить. Может ползти, стонать и шептать. Может передвигаться медленным шагом, опираясь на плечо другого игрока.

4.2.7. Если в течение 15 мин другой персонаж не произведёт перевязку тяжелораненого персонажа (повязка накладывается на корпус или ногу), тот умирает, самостоятельно снимая «браслет жизни». Персонаж, перевязанный после получения тяжёлого ранения, снова получает возможность самостоятельно перемещаться медленным шагом, разговаривать, использовать заклинания, но не может бегать, использовать оружие и поддерживать других раненых персонажей. Персонаж, перевязанный после получения тяжёлого ранения, может оставаться в состоянии тяжёлого ранения неограниченно долго. Важно, чтобы повязка, наложенная лекарем, оставалась на корпусе или ноге персонажа.

4.2.8. Для восстановления хитов и снятия тяжёлого ранения персонаж должен получить медицинскую помощь (см. Правила по медицине).

4.3. Хитосъём оружия

4.3.1. Для всего оружия ближнего боя, а также для стрелкового и метательного оружия голова, шея и область паха игрока – запрещённые для ударов зоны. Кисти, стопы — нехитовая зона. Остальная часть тела – поражаемая зона. Для снарядов боевых машин и осадных снарядов (камней и брёвен) поражаемой зоной считается всё тело игрока без исключения, включая голову.

4.3.2. Большая часть оружия ближнего боя снимает 1 хит. Сюда входят ножи, кинжалы мечи, топоры, булавы, молоты, посохи, копья, пики и т.д. Некоторые варианты оружия ближнего боя снимают 2 хита. Это двуручные мечи (более 130 см длиной, с рукоятью для хвата двумя руками), двуручные топоры, цепы и молоты (длиной более 110 см) и древковое рубящее (алебарды, глефы, протазаны и т.п.). Хитосъём оружия определяет мастер по боевке во время сертификации.

4.3.3. Все стрелковое оружие (луки и арбалеты) снимает 2 хита.

4.3.4. Оружие, применяемое при кулуарном убийстве, может быть любым клинковым до 60см, например, нож или кинжал. Доспех от него не спасает.

4.3.5. Снаряд военной машины до 100 мм снимает 5 хитов, рикошеты не засчитываются. Снаряд военной машины более 100 мм снимает 10 хитов, рикошеты засчитываются.

4.3.6. Осадные снаряды (камни и брёвна) можно бросать со стен, высота которых не меньше 3м, на расстояние не более 2м от стены. Попадание осадным снарядом снимает 5 хитов, рикошеты не засчитываются.

4.3.7. Попадание в щит или оружие снарядом военной машины или осадным снарядом (камнем и бревном) засчитывается как попадание по игроку.

4.3.8. Попадание в элементы одежды (плащи, буфы и т.д.) и антуража не засчитывается. При этом попадания, при которых элемент одежды или антуража прибило к хитовой зоне, засчитываются. Целенаправленно использовать элементы одежды и антуража для защиты запрещено.

4.4. Смерть персонажа

4.4.1. Смерть персонажа считается наступившей только после снятия «браслета жизни». Смерть может быть временной или окончательной, см. Правила по посмертию.

4.4.2. «Браслет жизни» снимается игроком самостоятельно в случае смерти от болезни, ран и иных действий, приводящих к смерти.

4.4.3. Добивание персонажа считается специальным взаимодействием и регулируется следующими правилами: «браслет жизни» снимается игроком самостоятельно в случае, если его персонажа добили. Добивание производится только вне боевого взаимодействия см.п.1.1. Настоящих правил. Для этого необходимо подойти к нему и громко и чётко объявив: «Добиваю», изобразить добивающий удар (или иное действие, наносящее игровые повреждения) и потребовать его браслет. Категорически запрещено совершать это в грубой форме и, тем более, пытаться снять браслет с другого игрока самостоятельно.

4.4.4. Если игрок потерял «браслет жизни», он обязан в кратчайший срок доложить об этом ближайшему мастеру для принятия им соответствующих мер.

5. Осадные хиты и осадный урон

5.1. Осадными хитами обладают укрепления локаций, а также игровые строения, двери игровых строений, военные машины и осадное вооружение. Количество осадных хитов присваивается мастером по боёвке, мастером по градостроительству или лицом его замещающим при допуске и прописывается на сертификате.

5.2. Осадные хиты с укреплений локаций снимаются только после объявленного Отрядом штурма локации. Осадные хиты со строений могут сниматься и вне штурма. Осадные хиты снимаются тараном, военными машинами, монстрами, обладающими свойством Живой

таран (1 осадный хит в минуту), а также магическими снарядами и специальными магическими заклинаниями (моментально).

5.2.1. Таран в момент отыгрыша удара (физически повреждать ворота и укрепления запрещено) должен находиться не более, чем в 1 метре от закрытых створок ворот локации или укрепленного строения и удерживаться при этом не менее чем 6 игроками. Таран снимает с укреплений локации или укрепленного строения 1 осадный хит за 1 минуту. За высокий уровень антуража хитосъем тарана может быть увеличен допускающим мастером, но не более чем до 3 хитов в минуту.

5.2.2. Военная машина (баллиста, катапульта, требушет), должна быть расположена не далее 30 м от ворот штурмуемой локации или укрепленного строения, и попадать снарядом по воротам (штурмовому ограждению) не реже чем раз в минуту. Военные машины снимают 2 осадных хита за минуту. За высокий уровень антуража хитосъем военной машины может быть увеличен, но не более чем до 4 хитов в минуту.

5.4. Осадные хиты с военных машин и осадного вооружения снимаются снарядами военных машин, монстрами и магическими снарядами попаданием в них.

5.4.1. Военная машина снимает каждым попаданием снаряда с другой военной машины или осадного вооружения такое же количество осадных хитов, как и за минуту с укреплений локации.

5.5. Осадные хиты укреплений и строений восстанавливаются посредством ремонтных работ (см. Правила по локациям, строениям и территориям).

6. Осадная хитовка военных машин и осадного вооружения

6.1. Все военные машины, а также мантелеты, имеют осадные хиты, которые присваиваются мастером по допуску в зависимости от антуража и конструкции. Военные машины и осадное вооружение поражается только оружием, снимающим осадные хиты. Осадные хиты с военных машин снимаются по правилам снятия осадных хитов (см. выше).

6.2. Военная машина (баллиста, катапульта, требушет) имеет от 2 до 10 осадных хитов.

6.2.1. После снятия с военной машины всех осадных хитов она считается поврежденной и более в этом бою не используется

6.2.2. Через 30 минут после окончания боевой ситуации военная машина восстанавливает все свои осадные хиты может использоваться снова. Сокращение этого времени возможно персонажами с ремеслом Инженер с затратой ресурсов.

6.2.3. При этом, дополнительные осадные хиты и осадный хитосъем, полученные за счёт инженерных улучшений, не восстанавливаются – улучшения необходимо производить заново.

6.3. Таран не имеет осадных хитов, игротехнически сломать его нельзя, можно лишь вывести из строя его персонал. Тараны с навесом и прочие подобные инженерные сооружения получают и теряют осадную хитовку аналогично военным машинам.

6.4. Мантелет или осадная рогатка, в зависимости от антуража изготовления, имеют от 1 до 3 осадных хитов.

6.4.1. Мантелеты запрещено переносить в ближнем бою: при приближении противника с контактным оружием ближе чем на 5 метров переноска мантелета запрещена;

6.4.2. Запрещается размещать мантелеты ближе чем в 10 метрах от проёма ворот;

6.4.3. Пытаться свалить силой или перелезть через мантелеты категорически запрещается;

6.4.4. После снятия с мантелета всех осадных хитов он кладется на землю (при необходимости убирается в сторону) и более в этом бою не используется;

6.4.5. Через 30 минут после окончания боевой ситуации мантелет восстанавливает все свои осадные хиты и может использоваться снова. При этом, дополнительные осадные хиты, полученные за счёт инженерных и магических улучшений, не восстанавливаются – улучшения необходимо производить заново.