Боевые правила.

ИТАНИЯ – ПОЛЕ БИТВЫ.

Зона поражения – полная, исключая голову, шею, кисти, стопы, пах.

У каждой расы и у каждого персонажа свои хиты.

Удары считает тот, кто их получает.

На игре не принято интересоваться у кого сколько хитов.

Считаются только четко обозначенные, игровые, фиксированные удары в поражаемую зону. Бить со всей силы строго запрещается.

Игроки, пользующие на игре щиты крупнее кулачных типа баклер, обязаны, позаботится о защите головы.

Оружие.

Основным критерием допуска оружия на игру будет (на первой игре) его безопасность.

У каждой расы свои ограничения по оружию, которое на взгляд Мастера игры этим расам подходят. Соответственно существуют бонусы у рас при владении соответствующим оружием.

Чужим оружием можно пользоваться только с разрешения хозяина.

На игру допускается оружие из любых безопасных материалов и любого вида.

В случае если у игрока нет возможности приобрести или сделать игровое оружие он может пользоваться дубиной (деревянная палка обмотанная поролоном) снимает 1 хит поражающий эффект на такое оружие не увеличивается ни какими способами.

Любое оружие проходит мастерскую проверку и чипуется. Персонаж с нечипованным оружием будет наказан.

Оружие делится на; обычное, бронебой и артефактное.

Обычное – любое одноручное клинковое оружие, не наделенное никакими дополнительными свойствами – мечи, сабли, ножи, копья, малые топорики. Не пробивают цельнометаллический доспех и его элементы. Все обычное оружие снимает 1 хит.

Бронебой – полуторо-двуручное оружие, пробивающее цельнометаллический доспех (снимают доспешные хиты) – полуторные и двуручные мечи, клевцы, шестоперы, кистени и моргернштерны, топоры, алебарды. Снимают 1 хита. У гномов все оружие является бронебойным. Синий чип.

Артефактное оружие – оружие, наделенное специальными свойствами, которые указываются в сертификате, любое артефактное оружие снимает все хиты с одного удара, также любой артефакт является бронебоем по умолчанию. Красный чип.

Все оружие будет прочипованно яркими наклейками на клинках разного цвета

Когти и зубы животных снимают 1 хит и не пробивают никакой доспех.

Все другие монстры и чудовища будут иметь соответствующий цвет чипа на оружие или когтях/ зубах /руках. Соответственно монстры могут снимать 1, 3 и все сразу хиты в зависимости от цвета чипа на оружие или сообщать об эффекте путем вручения на руки персонажа соответственного сертификата, где будет указан эффект.

Стрелковое оружие.

Арбалеты – с одного выстрела снимают все доспешные хиты (если попадают в доспех), при попадании в тело снимают 3 хита.

Луки снимают 2 хита и не пробивают цельный метал (у эльфов попадание в любую часть тела, кроме головы, расценивается как попадание в глаз, снимает все живые хиты до нуля.). Стрелять в персонажа менее чем за 5 шагов запрещается. Наконечник любой стрелы должен быть не менее 4 см. в диаметре и не иметь внутри наконечника ни каких железных утяжелителей.

Огнестрел – пробивает любой доспех и снимает 3 живых хита, также пробивает любой щит. (доспешные не снимает).

Сарбокан – духовая трубка, стреляющая ядовитыми или парализующими стрелками (стрелки изготавливаются из картона в виде конуса) различаются по цвету оперения. Красный ядовитый снимает все хиты до 1, до тех пор, пока не будет принято противоядие, синий оглушает мгновенно на 10 минут, персонаж ни чего не помнит, не имеет последствий. Сарбоканы не пробивают доспех, одежду пробивают. Есть только у Эльфов.

Катапульта, пушка, камнемет и другое осадное оружие при попадание в персонажа снимает все хиты сразу (размазывает напрочь) то есть насмерть).

Доспех.

Доспех добавляет хиты, хиты делятся на живые и доспешные. Соответственно доспех защищает то, что он защищает, то есть если попали в незащищенную доспехом часть, то снимается живой хит, и вы считаетесь раненным. За исключением шлемов, оголовий и шапок с защитой – они дают хиты на корпус, которые с корпуса и снимается. При снятии доспешных хитов вы живы и здоровы. При снятии доспешного хита он не восстанавливаются сам собой, поэтому доспех надо чинить.

Мастер надеется на честность игроков в том, что касается починки доспехов, ведь при снятии доспешных хитов подразумевается физическое разрушение доспехов, а значит, их надо чинить. Если вы не будете этого делать, то полетит игровая экономика, выпадут некоторые персонажи, соответственно нарушится игровой процесс. Пойманный на нечестности будет наказан. Соответственно доспехи чинит кузнец.

Доспех делится на обычный – просто добавляет хиты, цельнометаллический полный или парные элементы доспеха сделанные из цельного металла пробивается только бронебоем и артефактами, и артефактный – обладающий дополнительными свойствами (будет соответственно прочипован яркой наклейкой).

Разрешается моделирование доспеха. То есть если вы сделаете полный (или частично) рыцарский доспех из линолеума или любого материала покрасите в стальной цвет, то на игре он вам будет добавлять хиты как полный латный доспех и обладать всеми свойствами. Разрешается моделирование из любого материала главное требование это безопасность доспеха. Моделировать можно любой тип доспехов главное требование это что бы он был похож на доспех из моделируемого вами материала. Сломавшийся в момент игры доспех по жизни и по игре считается сломанным.

Игроки обращаю внимание, что на начало игры у вас нет доспехов!!!!!!!!!! Вы можете найти на материке в кладах и прочих игровых местах старые доспехи (таковые на игре будут отыгрываться сертификатом) и если у вас есть соответствующий навык, и ежели вы с собой имеете доспех то, можете его использовать. Стеганный или набивной могут иметь все на начало игры.

Доспех добавляет разное количество хитов в зависимости от того, какой процент тела он добавляет и из чего сделан. Общая таблица определения класса доспеха.

1. Стеганый доспех (любой ватник соответственно адаптированный для игры) 1 хит. Не улучшается по игре, ни какими доп. свойствами.

2. Изготовленная с усилением шапка, которая дает реальную игровую защиту от 1 хит. Не улучшается по игре, ни какими доп. свойствами

3. Кольчуга майка, защищающая только корпус 2 хита

4. Кожаная кираса 2 хита

5. Стальная кираса 4 хита Не пробивается обычным оружием.

6. Кольчуга, защищающая предплечье или бедра 4 хита

7. Кожаная кираса, защищающая предплечье или бедра 3 хита

8. Стальная кираса, защищающая предплечье или бедра 6 хитов Не пробивается обычным оружием.

9. Кольчуга, защищающая предплечье и бедра 6 хитов

10. Кожаная кираса, защищающая предплечье и бедра 5 хитов

11. Стальная кираса, защищающая предплечье и бедра 8 хитов Не пробивается обычным оружием

12. Шлем или кольчужное оголовье на голове добавляет 2 хита Спасает от оглушения.

13. Комплект наручей или поножей (одинаковых) каждый дает (один наруч или понож не дает хитов). 2 хита

Не подходящие по данной таблице доспехи хитовость оных определяет мастер.

Персонажам играющих в настоящем железе будет бонус.

Щитами могут пользоваться все.

Штурмы.

В виду того что реальных построек подходящих для штурмов на полигоне мало то расам, выбравшим себе место поселения придется озаботиться о своей обороне самим.

Лагерь делится на две части игровую и не игровую, не игровая это палатки которые должны стоять чуть в стороне дабы в случае штурма их не повредили. Игровая зона лагеря должна быть ограниченна любым четко видимым способом.

Штурмуемая постройка, имитирующая укрепления моделируется следующим образом: 2 стены – высота 1,5 метра длинна не менее 2 метров моделируются деревом, между стенами ворота ширина не менее 1 метра ворота должны также имитироваться деревом. Желательно чтобы стена была не прозрачная. Через такую стену можно биться в обе стороны любым оружием. При наличие в лагере таковой постройки попасть в лагерь можно только через нее. Ворота выносятся только тараном или из осадного орудия. Таран делается из бревна диаметром не менее 10 см. несут 4 человека ворота в имитационной постройке выносятся с 4 ударов тараном или 2 х. выстрелов из штурмовых орудий. Ворота в построенных реально объектах на полигоне чипуется и имеют свой порог разрушаемости.

В случае если в лагере нет имитационной постройки то пройти в него можно с любой стороны.

Двери во внутренних постройках (домах) ломаются топором с 6 ударов, либо плечами 2 дюжих молодцов, с разбега с 10 ударов, отыгрыш обязателен.

Оглушение.

Приводится в не боевой ситуации, причем массовое оглушение кучи персонажей одним исключено. Проводится только со спины, сомкнутыми в замок руками ударом по спине, либо эфесом оружия. Оглушенный – 10 минут без сознания. Повторное оглушение сразу, лишает персонаж 1 хита. Только шлем спасает от оглушения.

Обыск.

Проводится по жизни!!

Кулуарка.

Проводится ножом по горлу в не боевой обстановке, со спины. Массово кулуарить запрещено!! Кулуарка убивает на смерть без добивания.

Кулуарное убийство для девушек.

Проводится в небоевой обстановке, путем удара ножом в незащищенное доспехом тело жертвы со словами «Кулуарка», убивает сразу. При попадании в доспех не работает, а снимает 1 хит.

Связывание.

Осуществляется путем набрасывания веревочных петель на руки. Связанный может развязаться, только если его связали по-глупому спереди (перегрызть веревки), если у него есть спрятанное оружие которым, он некоторое время режет веревки.