

Правила по боевым взаимодействиям

1. Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен осознавать, что может получить или нанести травму. Мастерская группа просит ответственно относиться к вашей и чужой безопасности.
2. Разрешение спорных ситуаций в боевых взаимодействиях должно проводиться **непосредственно после** окончания боевого взаимодействия с привлечением всех участников спорной ситуации и, **при необходимости**, мастера или маршала. Решения мастера или маршала должны выполняться **немедлительно**.
3. В рамках игры используется хитовая система:
 - 3.1. Для оружия ближнего боя поражаемыми считаются все зоны, кроме головы, шеи, паха, кистей рук и стоп.
 - 3.2. Для оружия дистанционного боя поражаемыми считаются все зоны, кроме головы и паха.
 - 3.3. Для «фаерболов» поражаемым является все тело игрока.
 - 3.4. Результативным для ближнего боя считаются только акцентированные удары: четкое заметное попадание с амплитудой не менее 45 градусов. Удар не считается заблокированным в случае если после столкновения с блоком **все равно** было совершено **явное акцентированное попадание в поражаемую зону**.

Будьте внимательны при блокировании топоров, булав и полеармов дома Кавдор!

*"Швейная машинка" или попытки "напилить" оппонента считаются максимум за один удар/попадание! **Колющие удары строго запрещены!***
 - 3.5. В дистанционном бою любой попавший в разрешенную зону снаряд снимает соответствующее количество хитов, независимо от того, насколько попадание было слабым или сильным.
 - 3.6. Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Другим игрокам категорически запрещается указывать на неправильный с их точки зрения подсчёт хитов, снятых с другого персонажа.

- 3.7. Игроку, чье оружие в (**ближнего или дальнего боя**) сминает более 1 хита, рекомендуется, во избежание недоразумений, сопровождать **каждый удар соответствующим голосовым маркером**. Например: «минус два» или «минус три».
- 3.8. Хитосъем оружия ближнего боя может быть увеличен на 1 при наличии у персонажа навыка/атрибута «точный удар» (**+1 к хитосъему**).
- 3.9. Хитосъем дистанционного оружия зависит от используемого конкретной моделью типа снарядов и **не модифицируется никаким образом**.
- 3.10. Базовое количество хитов у персонажа - 2.
Количество хитов может быть увеличено:
- с приобретением навыка/атрибута «крепкое телосложение» +1 хит.
- с приобретением навыка/атрибута «ношение доспехов» и при наличии доспехов, отвечающих требованиям [гайда по антуражу](#) +1 хит.
Максимальное количество хитов у персонаж-ЧЕЛОВЕКА - 4.
- 3.11. После снятия первого и последующих хитов (кроме последнего) персонаж считается **легкораненым** и будет оставаться таковым до момента **восстановления**. После снятия последнего хита персонаж считается **тяжелораненым**.
- 3.12. При переходе в состояние **тяжелого ранения персонаж** падает на одно колено, **поднимает оружие над головой**. В этом состоянии персонаж не может разговаривать иначе как шёпотом, атаковать (включая стрельбу), или передвигаться самостоятельно (**кроме как устранить "body block"**).
- Персонаж игрока, который случайно упал на землю/пол во время боевой ситуации автоматически переходит в состояние **тяжелого ранения** вне зависимости от количества хитов.*
- 3.13. Если персонажу в состоянии **тяжелого ранения** в течении 15 минут не оказали помощь согласно правилам по восстановлению, персонаж уходит в «**recovery**».

4. Запрещенные действия в ближнем бою:

- 4.1. Бить или толкать оружием в запрещённые зоны – шею, голову, пах, кисти и стопы;
- 4.2. Наносить удары щитом, удары частью оружия не имеющей «смягчения» и колющие удары;
- 4.3. Бить и толкать оппонента руками, ногами или телом, совершать захваты, заломы и броски;
- 4.4. Зажимать или захватывать оружие/щит противника;
- 4.5. Атаковать противника, который не видит этого, с разбега со спины;

- 4.6. Попытаться опрокинуть противника или сбить его с ног любым образом;
- 4.7. Блокировать удары противника оружием дистанционного боя.
- 4.8. Наносить удары вслепую, за угол.

Атакой вслепую в ближнем бою считается атака, когда атакующий не видит более 50% тела защищающегося.

5. Запрещенные действия в дистанционном бою:

- 5.1. Намеренно стрелять в лицо противнику;
 - 5.2. Защищаться от ответной стрельбы своим рукопашным или стрелковым оружием;
 - 5.3. Стрелять "по-сомалийски" (вслепую, без зрительного контакта с целью).
- 6. Игрокам категорически запрещается использовать оружие и доспехи, которые не может использовать их персонаж (согласно активированным навыкам/атрибутам или оборудованию).
 - 7. Игроки не должны использовать чужое оружие без разрешения хозяина.
 - 8. Игроки, персонажи которых не имеют навыка «Обоерукий», могут использовать одновременно 1 (одну) единицу дистанционного оружия и одну единицу оружия ближнего боя. Примеры и уточнения:

Без правила «обоерукий» персонаж может пользоваться оружием в следующем сочетании:

- LARP до 45 см + оружие дистанционного боя,
- LARP до 110 см + оружие дистанционного боя,
- Клановое оружие Кавдор и Голиаф (при принадлежности к соответствующему клану) + пистолет.

Без правила «обоерукий» персонаж не может пользоваться оружием в следующем сочетании:

- два оружия ближнего боя (или щит + оружие ближнего боя или пистолет);
- два пистолета.

С правилом «обоерукий» персонаж может получает возможность пользоваться оружием в следующем сочетании:

- LARP до 45 см + LARP до 110 см,
- щит + LARP до 110 см / пистолет,
- два пистолета.

- 9. **Оглушение, связывания, пленение, восстановление, добивание и казнь** являются специальными взаимодействиями и будут изложены в [отдельных правилах](#).
- 10. Персонаж с включенным поясом личного отклоняющего поля **не поражаем** в дальнем бою снарядами серии **NERF ELITE или half-dart**.

Necromunda: Race to the Grave

11. Если персонаж обладает игровым протезом, заменяющим конечность, протез **выводится из поражаемой зоны.**
12. К использованию допускается оружие ближнего боя, соответствующее [правилам по допуску оружия ближнего боя.](#)
13. Оружие ближнего боя в игре, в зависимости от класса, различается по базовому поражающему фактору:
 - 13.1. Базовое оружие - (LARP общей длиной до 45 см) - базово снимает **1 хит**;
 - 13.2. Простое оружие ближнего боя - (LARP длиной до 110 см) - базово снимает **1 хит**;
 - 13.3. Мутировавшие конечности - (щупальца, крабовые клешни) - базово снимают **1 хит**;
 - 13.4. Силовое оружие - (LARP длиной до 110 см, в конструкции или на дополнительном обвесе которого заложены подключаемые светящиеся элементы (диоды, диодные ленты)) - базово снимает **2 хита**.
 - 13.5. Клановое оружие дома Кавдор - (полеарм без колющего наконечника общей длиной до 190 см.) - базово снимает **2 хита**.
 - 13.6. Клановое оружие дома Голиаф (двуручное оружие (молоты, гаечные ключи, топоры) без колющего наконечника общей длиной до 140 см.) - базово при попадании переводит оппонента в состояние тяжелого ранения.
 - 13.7. Штатная шокерная дубина Палатинских Принудителей (LARP длиной до 75 см, отображающий булаву/дубинку для ближнего боя, в конструкции должны быть заложены утолщения по древку или иные способы отображения «элементов питания») - базово снимает **1 хит**.
 - 13.8. Клановое оружие дома ДеЛак - «дрожащий» клинок (изогнутый меч длиной до 110 см с характерным утолщением у гарды (элемент питания)) - базово снимает **2 хита**. Владелец «Дрожащего клинка» может проводить **Казнь** согласно правилам [по специальным взаимодействиям.](#)
 - 13.9. Щиты - **полностью непробиваемы** для оружия дистанционного или ближнего боя за исключением фаерболов.

Игрок, применяющий щит, несет ответственность за сохранность своей головы в равной мере с оппонентом.

В руке, держащей щит, не может находиться еще одно оружие.
14. К использованию допускается дистанционное оружие, соответствующее [правилам по допуску оружия дистанционного боя.](#)

Necromunda: Race to the Grave

- 14.1. Дистанционное оружие в игре, в зависимости используемого снаряда, различается по поражающему фактору:
- 14.1.1. Оружие, использующие снаряды **NERF ELITE или half-dart синие с красной/оранжевой головкой**, при попадании снимает **1 хит** и не пробивает личное отклоняющее поле.
 - 14.1.2. Оружие, использующие снаряды **NERF MEGA красного цвета, NERF Ultra черного цвета с оранжевой головкой** или **NERF RIVAL красного цвета**, при попадании снимает **2 хита** и **пробивает личное силовое поле**.
- 14.2. Стрелы охотничьего лука (кланового оружия дома Эшер) при переводе **в состояние тяжелого ранения** и пробивают личное отклоняющее поле.



Примеры гуманизаторов для стрел охотничьего лука

- 14.3. «Фаербол» при попадании при попадании **переводит противника в состояние тяжелого ранения** и **пробивает личное силовое поле и щит**.