

Правила по боевке “Гуситские Войны - Чаша и Крест” 2020 год Бета версия.

1. Общие положения

Поражаемая зона:

Днем: полная, за исключением головы без шлема, шеи, кистей рук, подколенного сгиба, паха и стоп.
Ночью: полная, за исключением головы, шеи, кистей рук, подколенного сгиба, паха и стоп.
Для «камней» и снарядов осадных машин зона поражения полная. Исключений нет.

Разрешенные действия:

- Рубящие удары допущенным оружием и уколы пиками/копьями в поражаемую зону;
- Стрельба из допущенного оружия в поражаемую зону;
- Толчки и удары плоскостью щита в корпус противника;
- Рубящие удары в голову, защищенную шлемом, в дневное время;
- Захваты щита противника и оружия за небоевую часть;
- Колющие удары пиками, копьями и алебардами в корпус и конечности в дневное время.

Запрещенные действия:

- Удары ребром щита, гардой или навершием оружия, руками;
- Удары в голову, не защищенную шлемом, удары в голову в ночной боевке;
- Выстрелы в непоражаемую зону;
- Выстрелы в голову;
- Удары руками и ногами, в т.ч. удары ногами в щит противника;
- Удары в непоражаемую зону;
- Колющие удары любым оружием, кроме копий, алебард и пик;
- Колющие удары в голову, пах, шею;
- Приемы борьбы, броски противника.
- Броски оружия в противника.
- Захваты рук

Без шлема нельзя пользоваться никаким щитом, даже баклером. Шлем для контактной боевки должен быть из стали, пластик/кожа не допускается, лучникам допускается шлем из пластика, при открытом шлеме обязательно иметь защитные очки.

Без шлема и минимальной защиты - нельзя участвовать в боевке с армией и штурмах, игрок без соблюдения вышеизложенных требований, напавший на армию или участвующий в штурме автоматом переходит в тяжран, при повторном нарушении в мертвятник.

2. Хиты

У простых персонажей 2 «нательных» хита.

Доспех добавляет хиты, попадание оружием снимает хиты.

Хитосъем:

- Контактное оружие, кроме стрелкового, наносит урон - 1 хит.
- Стрелковое оружие (луки и арбалеты) наносит урон - 2 хита.
- Ручной огнестрел пробивает щит, снимает все хиты и отправляет в тяж ран
- Артиллерия и снаряды осадных орудий пробивают щит, снимают все хиты и отправляют в тяж ран.
- Приём "швейная машинка" засчитывается как один удар.
- Оружие/когти монстров могут наносить больший урон, в этом случае игротех озвучит хитосъем.

Сначала снимаются «доспешные» хиты, потом «нательные». Если у персонажа снимается один нательный хит, он становится легкораненым, если оба нательных хита, то тяжелораненым. Тяжелораненый должен немедленно упасть/присесть на одно колено и перестать участвовать в бою.

2.2 Добивание, ранение, смерть

При потере одного нательного хита персонаж переходит в состояние легкого ранения. При падении в ноль хитов персонаж находится в состоянии тяжелого ранения.

При падении в макробоевке - тяжелое ранение.

Осадная техника и артиллерия наносит тяжелое ранение.

Убить тяжелораненого или оглушенного (см. раздел «Добивание») персонажа можно. Для этого надо обозначить удар и произнести «добиваю».

1. Доспешные хиты восстанавливаются полностью, только после окончания боя/штурма и восстановления нательных хитов.

2. Потеря хитов при отсутствии перевязки:

Легкое ранение через 30 минут от момента его получения переходит в тяжелое;

Тяжелое ранение через 30 минут от момента получения (перехода из состояния легкого) переходит в смерть.

То есть без перевязки персонаж умирает через 60 минут с момента получения легкого ранения и через 30 минут с момента получения тяжелого ранения.

3. Восстановление хитов происходит в лечебницах и полевом госпитале, по правилам медицины.

4. С помощью перевязки можно остановить потерю хитов (остановить кровотечение) на 30 минут. Перевязка применяется однократно и независимо от вида ранения.

3. Доспехи и защитное снаряжение

3.1 Доспехи

Для допуска в массовую боевку армий и на штурмы игрок должен быть защищен: минимальным набором защитного снаряжения: **Стеганка + шлем + защита суставов.**

Для допуска в контактную массовую боевку необходим металлический (титан/сталь) шлем с защитой лица (забрало/горжет/полностью закрытый шлем или койф на стеганой основе), для лучников разрешен пластик (в пластиковом шлеме нельзя биться в контактной боевке) при открытом шлеме, необходимы защитные очки. Помните о личной безопасности и безопасности

ваших игровых соперников, постарайтесь обойтись без травм.

Доспехи должны максимально соответствовать историческому периоду с 1350 по 1450 год, а так же региону носящего их воина. Восточные доспехи этого исторического периода доступны только дружинам и отрядам Великого Литовского Княжества (русские и татары), отряду Федора Острожского и воинам юга Венгерского Королевства.

Сколько хитов дают доспехи:

+ 1 хит: Легкие доспехи - корпусный доспех и защита суставов (колени и локти). Допускается использование скрытой защиты суставов.

+2 хита: Средние доспехи - полный бригантный, ламеллярный или ламинарный доспех, $\frac{3}{4}$ латный (пластик) или смешанный (брига+латы).

+3 хита: Латные (металлические) доспехи, допускается полный латный комплект с поздней бригадой, (без учета сабатонов и голеней), красивые полные (без учета сабатонов) пластиковые доспехи; при отсутствии бедер/коленей/защиты рук дает +2 хита.

+4 хита и иммунитет к стрелам и болтам, клинковому одноручному оружию. Полный стальной латный доспех, красивый и аккуратно сделанный (можно без сабатонов, но с антуражной обувью и при наличии шлема).

Такой доспех получает специальный маркер (красная лента и чип) от мастера по боевке до игры, игрок сам подходит с этим вопросом.

Снятие хитов возможно: дробящим, двуручным клинковым, двуручным рубящим и древковым оружием (копья, пики, алебарды), огнестрелом, артиллерией, осадными орудиями и камнями. **При отсутствии важных элементов доспеха, бонусы не работают.**

Доспешные хиты восстанавливаются через 20 минут после полного восстановления нательных хитов, или если нательные хиты не были сняты, после окончания боевого эпизода (штурма, битвы).

3.2 Щиты

При использовании любого щита, обязателен шлем!

Щиты должны визуально соответствовать историческим аналогам в том числе и размерами.

Не должны иметь железной кромки – щиты должны быть обклеены 3 слоями ткани по всему ранту, чтобы исключить образование заусенцев. Щитом с разбитой кромкой пользоваться нельзя. Край желательно окантовывать кожей.

Металлические щиты, за исключением баклера с аккуратными безопасными краями, не допускаются, баклер необходимо показать мастеру по боевке.

4. Требования по допуску оружия и его классификация.

Оружие бывает дневное и ночное:

Дневным можно пользоваться только днем (см. пункт про дневное и ночное время),

Ночным оружием можно пользоваться когда угодно, тямбары запрещены, только протектированное оружие.

Оружие должно выглядеть как оружие.

Допускаются из жестких материалов: мечи, сабли, ножи, кинжалы, луки, арбалеты.

Допускается поражающая часть топоров, алебард, полексов и копий из резины/реактопласта. Луки и арбалеты не должны напоминать современные спортивные. Внешний вид, безопасность: клинок мечей и сабель без зазубрин, диаметр скругления всех выступающих частей оружия минимально - 20 мм, цвет клинка серебристый, материал – текстолит, дюраль.

Допускаются из мягких материалов (латекс, пенка и т.д.): любое оружие, напоминающее исторические аналоги, в том числе двуручное. Чтобы мягкому оружию был присвоен статус «ночного», оно должно быть реально легким и не травмоопасным. Крайне желательно согласовать этот момент до игры. Не нужно пытаться делать что-то тяжелее или жестче, чем имеющиеся в продаже образцы.

Не допускаются: реактопластовые люцернские молоты, древковое имеющее жесткие колющие наконечники, без гуманника диаметром меньше 30 мм.

По иным вопросам см. пункт 5.2.1.

NB!: Если хочется чего-либо еще, обращайтесь к мастеру по боевке ДО игры.

5. Правила по допуску оружия

Шаги, рапиры и колющее клинковое запрещено.

Метательного оружия у игроков на игре нет! Однако может быть у игротехов в данжах и монстры.

5.1. Клинковое оружие ближнего боя

Одноручные мечи, сабли. Текстолит, дюраль - вес до 1300 г, общая длина до 110 см.

Полуторные мечи. Текстолит, дюраль - вес до 1500 г, общая длина до 135 см.

Двуручные мечи. Текстолит, дюраль - вес до 2300 г, общ. длина клинка до 150 см, длина рукояти от 20 см.

Ножи и кинжалы. Общая длина до 40 см, материал дюраль, текстолит, ларп, пластик, резина. Без острых, опасных элементов.

Мягкое оружие (ларп). Вес до 1000 г для одноручного и до 1200 г для двуручного.

Допускаются клинки без развитой гарды, развитая гарда не характерна для этого исторического периода.

5.2. Древковое оружие ближнего боя

Копья. Общая длина до 220 см. Используются только для колющих ударов. Наконечник – резиновый гнущийся (резина выступает за твердый удерживающий элемент не менее, чем на 7 см), либо обычное смягчение диаметром не менее 7 см. Также допускается наконечник из реактопласта. Древко гладкое, без заноз.

Пики. Общая длина до 300 см. Используются только для колющих ударов. Должны иметь один рабочий конец, для которого обязателен смягчающий наконечник, сквозь который при ударе не

должно чувствоваться древко. Диаметр древка – не менее 3 см., диаметр ударной части смягчения при контакте – не менее 7 см. Также допускаются реактопластовые наконечники

Двуручные топоры. Общий вес до 2 кг, общая длина до 150 см., мягкая резина, выступающая за твердый удерживающий элемент не менее, чем на 8 см.

Алебарды. Реактопласт/Мягкая резина, выступающая за твердый удерживающий элемент не менее, чем на 8 см, вес до 3 кг, длина до 220 см.

Топоры. Общий вес до 1000 гр., общая длина до 80 см., мягкая резина, выступающая за твердый удерживающий элемент не менее, чем на 8 см.

Дробящее оружие. По спец допуску, проверка на смягчение и гуманность. Наконечники допускаются только из мягких материалов (для ларпа и резины жесткость 30А по Шору) Мягкое оружие (ларп). Вес до 1000 г для одноручного и до 1200 г для двуручного.

Цепы. Било (ударная боевая часть) должна быть мягкой и безопасной. Вес била не более 400 г. Крепление к рукояти должно быть из кожаных шнурков или не жесткой веревки.

Часть рукояти к которой крепится било, должна быть обмотана смягчающим элементом на длину не менее 20 см. Длина рукояти не более 180 см.

5.2.1. Нестандарт

Все нестандартное оружие - все странное снимающие хиты должно соответствовать общим положениям о допуске и иметь чип допуска как оружие. Отдельные единицы нестандартного оружия могут иметь повышенный или пониженный хитосъем, который сопровождается голосовым маркером от использующего оружие. Некоторые типы оружия имеют повышенный/пониженный хитосъем только в руках владельца. Об этом владельцу сообщается мастером по боевым взаимодействиям или другим профильным мастером или региональщиком.

5.3. Стрелковое оружие

Луки и арбалеты должны внешне соответствовать образцам моделируемой эпохи, желательно деревянные, допускается хорошо заантураженный текстолит (окрашен и/или промотан аутентичным материалом: кожей, тканью):

Луки - натяжение до 15кг.

Арбалеты - натяжение до 19 кг.

Не допускаются:

Луки и арбалеты с противовесами, прицелами, системами блоков;

Модели из ярко выраженных современных материалов;

Модели, содержащие современные надписи или раскраску.

Древко стрелы / болта - деревянное, диаметр должен быть не менее 7 мм. Пластик, карбон и явный косослой категорически не допускаются. Оперение должно быть сделано из мягких материалов и иметь антуражный вид.

Гуманизатор стрелы / болта от 35 мм - должен быть достаточно мягким и упругим, через него не должно прощупываться древко, жесткость оценивается мастерами, осуществляющими чиповку. При сомнении в допуске, возможен разбор одного случайного гуманизатора мастером по боевке.

Натяжение лука измеряется по максимальной длине вашей стрелы.

Запрещено использовать чужие стрелы.

Хандаконы, ручницы.

Допущены ручницы соответствующие периоду до 1422го года, калибр не менее 60 мм, должны выглядеть соответствующие историческим аналогам, а не как труба с палкой.

Снаряды: спущенный теннисный мяч.

Заряд: не мощнее 5го корсара.

Запальное отверстие должно закрываться, чтобы куски петарды не попали в глаза стрелку.

Стрелять желательно в корпус, щит противника, в голову стрелять запрещено.

Артиллерия.

Допущены пушки соответствующие периоду до 1422го года, бомбарды без подвижного лафета, калибр не менее 60 мм, пушка должна выглядеть как пушка, а не просто труба.

Снаряды: спущенный теннисный мяч белого/черного/серого/серебристого цвета.

Заряд: не мощнее 6го корсара.

Запальное отверстие должно закрываться, чтобы куски петарды не попали в глаза артиллеристу.

Для работы, должно иметь чип, без чипа не работает.

Расчет пушки состоит минимум из 2х человек, переносится пушка тоже минимум вдвоем.

Хитосъём пушки устанавливается индивидуально, в зависимости от размеров и качества исполнения.

5.4. Ночное оружие

Ночное оружие маркируется специальным чипом.

Либо полностью мягкое протектированное (включая гарду, яблоко и т.д.) оружие (жесткость боевой части оружия не выше 30А по Шору, либо короткий нож/кинжал из твердого материала без выступающих и опасных деталей длиной не более 40 см. Допускается протектированное оружие длиной до 110 см.

Оружие монстров может отличаться.

6. Дневное и ночное время

Моделируется два суточных боевых цикла:

Дневное время с 9.00 до 21.00.

Можно пользоваться любым допущенным оружием, щитами.

Ночное время с 21.00 до 9.00.

Можно пользоваться «твердым» оружием до 40 см. длиной, либо LARP оружием длиной до 110 см., допущенным до ночной боевки.

Нельзя пользоваться стрелковым и огнестрельным оружием, артиллерией и осадным вооружением, копьями, щитами (см. требования к ночному оружию).

В ночное время нельзя штурмовать и перелезать через стены.

С 3.00 до 9.00 - «тихий час». В тихий час игра продолжается с ограничениями:

В городах: условно работает «виртуальная ночная стража»: нельзя пользоваться никаким оружием, воровать, обыскивать, оглушать, перелезать через стены и т.д. Реальная городская

стража (игроки), может арестовывать, внутри города, вне помещений или по приглашению хозяина помещения. Арест производится в случае физического контакта (взятия за руку, плечо), в случае приближения игровой стражи, игрок может попытаться скрыться. Арестованный не имеет права сопротивляться (не может никого ударить).

На трактах вне городских стен в тихий час: работают правила ночной боевки.

Огромная просьба: регов, техов, мастеров, глав локаций в тихий час, если они спят, не трогать, либо спорные вопросы решайте сами, либо ждите до утра. Если нужный Вам человек бодрствует, и готов с вами общаться, то все нормально.

7. Отдельные аспекты боевых взаимодействий

7.1. Оглушение

Моделируется касанием плеча жертвы рукой с зажатым в ней оружием и голосовым сигналом "оглушен". Можно шепотом, на ухо жертве. Оглушить можно только если жертва обращена спиной, активно не сопротивляется и не убегает. Исключением является магическое оглушение. Щитом, латной перчаткой, стрелами или луком оглушать нельзя. Невозможно оглушить персонажа, одетого в шлем, даже если он без доспехов.

После оглушения жертва должна молча упасть или сесть. Оглушенный персонаж не может кричать или говорить, не слышит, что происходит вокруг него, лежит с закрытыми глазами и не в состоянии самостоятельно передвигаться. Оглушение длится 5 минут. Оглушение можно продлить в любой момент, оглушив повторно. В этом случае отсчет 5 минут начнется сначала. Если персонажа оглушали 3 раза подряд, то персонаж переходит в состояние тяжелого ранения, при этом пребывает без сознания.

7.2. Кулуарные убийства

Не моделируются. Альтернатива кулуарному убийству — оглушение+добивание

7.3. Обыски / воровство / грабеж

При обыске, тот кто обыскивает должен указать место или объект обыска (сумка, кошелек, сапоги и т.д.), тот кого обыскивают показывает/выкладывает все игровые вещи, что у него есть в указанном месте. Нельзя заявить полный обыск.

На игре собираемы:

Общая игровая валюта;

Все игровые ресурсы (провизия, макроресурсы);

Все трофеи, артефакты, реликвии;

Ингредиенты и микроресурсы;

Лестницы и приравненные к ним настилы, тараны (тараны собираемы и уничтожимы). Нельзя воровать остальные виды осадных орудий, но можно их разрушить (см. раздел про осадные орудия).

Личные вещи игроков, оружие, доспехи и прочее снаряжение — не собираемы.

7.4. Связывание

Моделируется легким связыванием конечностей веревкой. В особых случаях игрока могут заковать в цепи или кандалы, нужен кузнец и соответствующий игровой инвентарь. Вережку можно перерезать, для снятия кандалов нужен кузнец с инструментом.

7.5. Пленение

После 2х часов пленения, игрок при желании может заявить о добровольном уходе из жизни или продолжить игру.

8. Макробоёвка и армии

8.1. Условия сбора армии

1. Армию собирает любой человек, способный на это, по логике мира игры, по решению регионального мастера. Собравший армию получает статус полководца. Приоритет на сбор армии у правителя, он может назначить полководца, если правителя нет в локации, далее по иерархии, армию может собрать епископ или наследник правящего рода. Экономические условия сбора армии **см. в правилах по экономике**.
2. Армия создается в своей локации.
3. Отличительный знак армии - армейский флаг (древко 2м+ полотнище не менее 1м на 75 см).
4. Резервные бойцы оплачиваются (мобилизуются) при создании армии.
5. Две и более армии могут действовать в союзе. Также армии могут объединиться в одну, и выбрать единого командующего.
6. Минимальное количество бойцов для сбора армии 15 человек.

8.2. Армия

1. Создание армии оплачивается ресурсами.
2. **Только армии могут штурмовать города и разорять локации.**
3. Армия может включать в себя резервных бойцов (моделируются лентами на знамени).
4. Персонажи (**за исключением полководцев, правителей**), состоящие в армии, не погибают (не теряют роли) до окончания резервных бойцов (лент).
5. Полководцы (те, кто собрал и ведет армию, к ним же приравнены правители), правители могут быть убиты (выведены в тяжран и добыты), в процессе боя. Полководец отмечается дополнительной широкой лентой перекинутой через плечо.
6. Перемещение армии происходит исключительно по дорогам.
7. Удаление от флага армии более чем на 50 метров, выводит бойца из армии (на него не распространяются армейские правила), до возвращения к флагу.
8. Бойцы в составе армии должны носить шлем, без шлема в боевке армии участвовать нельзя.
9. Боевое взаимодействие между армией и персонажами допустимо и происходит по правилам макробоёвки, т.е. необходим минимальный комплект защитного снаряжения:
Для лучников: стальной или пластиковый шлем, защитные очки (в случае открытого шлема)
Для бойцов ближнего боя: стеганая защита корпуса, стальной шлем, скрытая или явная защита суставов.
10. На бойцов в составе армии не действует никакая магия и мистика.
11. Во время штурма и осады нельзя преодолевать стены при помощи магии.

Армию должен сопровождать минимум 1 маршал и/или мастер - региональщик.

8.3. Резервные бойцы

Резервные бойцы бывают 3х типов: резервные бойцы (ленты) армии, резервные бойцы (ленты) стражи и резервные бойцы каравана. Точка респауна – знамя армии/стражи/каравана.

Правители - не могут пользоваться лентами резервных бойцов армии, стражи и караванов.

Резервные бойцы армии:

1. Резервные бойцы армии могут наниматься только в армию.
2. Наем (мобилизация) происходит за ресурсы у региональщика.
3. Моделируются лентами на знамени армии, 1 лента=1 боец.
4. В случае «ухода в 0 хитов» в бою, игрок идет к знамени, касается его, мастер снимает ленту со знамени после чего боец может вернуться в бой с полными хитами.
5. Знамя - как точка респауна - является не боевой зоной радиусом 3 метра, находится вне битвы, за спиной у армии в 10+ метрах
6. Пока зона респауна не обозначена (армия на марше), лентами пользоваться нельзя.
7. Знамя в осаждаемой крепости работает с теми же условиями, и находится на открытой доступной площадке.
8. У знамени присутствует мастер (региональщик / боевой маршал).
9. Если погибший боец не дошел до респауна в течении 5 минут, он впадает в тяжелое ранение.
10. При окончании резерва бойцов, игроки у которых кончились хиты переходят в состояние тяжелого ранения.
11. На ленты в каждой локации есть суточный лимит, больше лимита лент выкупить нельзя. Лимит лент может повышаться и понижаться в зависимости от действий ключевых персонажей локации, выполнения определенных экономических и религиозных действий. см. правила **Репутация Власти**.

Резервные бойцы (ленты) стражи:

1. Ленты стражи выдаются региональщиком, в начале игры.
2. Знамя городской стражи постоянно находится в «казарме».
3. Лентами стражи могут пользоваться только стражники, и только внутри локации.
4. Раз в сутки, утром в 9.00 ленты стражи восстанавливаются, до своего лимита.
5. Ленты стражи могут быть использованы при обороне города от штурма.
6. Количество лент стражи - 10 лент.

Игроки замеченные в читерстве сразу отправляются в мертвятник.

9. Фортификации и параметры стен

Длина стены, а также количество бойниц для каждого укрепления определяется до игры и составляет от 10 м включая ворота.

Запрещено строить стены и башни, образующие коридор.

Запрещено строить стены в виде сужающейся воронки.

Штурмовые коридоры, котлы после ворот запрещены

Запрещено сталкивать лестницы и пандусы, пока на них есть люди.

9.1. Участок для штурма

Часть стены **должна быть штурмуемой**, ее высота составляет 1 метр, и представляет из себя проемы в стене, длина штурмуемого участка должна составлять не менее 5 метров в сумме, может быть разбита на 2 части, по 2,5 метра. Сверху закрывается нетканкой / баннером с изображением стены, пока они натянуты, лезть через стену нельзя, для возможности штурма со стены надо «обрушить стену» - снять осадные хиты с помощью осадных машин или артиллерии. Участок штурмуемой стены имеет от 30 до 50 осадных хитов. пока стена не обрушена, через нее нельзя взаимодействовать (стрелять, колоть и т.д.)

Стены высотой более 3х метров с помощью лестниц не штурмуются. Башни могут быть выше остальной стены на сколько угодно.

Бойницы для стрелков: ширина от 50 см, высота начала бойницы от настила: не выше 120 см.

Ширина ворот для каждого укрепления устанавливается отдельно и составляет от 2м. (не менее) до 3м.

Высота ворот – не менее 2 м.

Остальной периметр укрепления должен быть затянут непрозрачной тканью/нетканкой/баннером, вне зоны видимости допустимо обтянуть локацию киперной лентой

Рвы рыть запрещено.

Все элементы конструкции стен должны быть достаточно крепкими, чтобы ставить на них лестницы, перелезать через них в доспехах и т.д. Количество хитов на воротах будет даваться в соответствии с размерами и качеством крепости. В случае жиденького неустойчивого заборчика ворота будут выноситься с 1-2х попаданий осадного орудия.

Строить крепости рекомендуется только при согласовании с мастером по боевке. В противном случае всегда остается шанс, что их придется переделывать.

9.2. Мантилеты

Имеют осадные хиты (от 2 до 5) и уничтожаются попаданием снарядов из пушек, катапульт и требушетов. При уничтожении мантилета осадными орудиями, те кто был за ним получают минус хит осколками.

Мантилеты запрещено устанавливать ближе чем на 3 метра от ворот – это означает, что после ворот и до мантилетов на расстоянии в 3 (три) метра есть свободная площадка. Ширина мантилетов не более 1,5 метров/ Высота не более 2х метров.

Мантилеты не могут быть стационарными (вкопанными).

9.3. Подземные ходы

На игре не моделируются.

9.4. Запрещено!

Штурмовые коридоры.

Стационарные укрепления напротив ворот, в том числе являющиеся элементами ворот, крепости, механизмами и прочее.

Устраивать завалы и создавать стационарные препятствия на входе в крепость.

Строить дополнительные штурмовые стены внутри города.

Копать волчьи ямы.

Все виды дополнительных укреплений – только при согласовании с мастером по боевке.

10. Штурм.

После объявления штурма дается 10 минут на подготовку перед атакой. Все участники штурма, непосредственно принимающие участие в рукопашной на стене или в воротах, обязаны быть в шлемах. Лучник на стене обязан иметь защитные очки в комбинации с открытым шлемом, либо просто закрытый шлем. Берегите голову и глаза.

10.1. Штурм поселений

Штурмовать города можно только в составе армии и в дневное время.

Штурмовать можно указанными ниже способами:

Влезть через участок, предназначенный для штурма, после снятия осадных хитов (с помощью осадных машин и артиллерии) со стены и ее “обрушения”. Пока происходит снятие закрывающей проем ткани/баннера, объявляется стоп-тайм.

Выбить ворота тараном. Хитосъем тарана и количество хитов у ворот определяет мастер по боевке, исходя из качества тарана. В момент выбивания ворот таран должны держать не менее 6 человек. Удар должен наноситься не чаще, чем один раз в 5 секунд. Таран чипуется мастером по боевке или маршалом заранее, это сложное осадное сооружение, найденное рядом бревно тараном быть не может.

Расстрелять ворота из пушек, катапульты, баллисты, требушета и т.д. Хитосъем того или иного осадного орудия определяет мастер по боевке, он указывается на чипе, который обязательно должен быть на каждом подобном орудии.

После того, как хиты у ворот кончились, они должны быть полностью открыты защитниками укрепления. Пока это происходит, объявляется стоп-тайм.

Стрелять из луков и арбалетов можно только сквозь бойницы, с башен и в открытые проломы в стене.

Стрелы, выпущенные на другую сторону стены, подбирать во время штурма нельзя, стрелять чужими стрелами нельзя.

Нельзя работать контактным оружием со стен/настила до земли и с земли по людям, стоящим на стенах/настилах. Это не логично (стены высокие) и травмоопасно, удары снизу-вверх чаще всего приходят в голову и лицо.

Прыжок/падения с настила во время боя - тяжран, со стены - игровая смерть.

10.2. Штурм помещений

В случае если противник заперся в помещении, дверь выносится по хитам с помощью топоров, алебард, булав. Дверь имеет 5 осадных хитов.

Во избежание травм в бою внутри помещения могут участвовать только люди в шлеме. Люди без необходимой защиты при штурме помещения в открытую дверь попадают автоматом в тяж ран.

10.3. Штурм внутренних укрепленных строений.

Усадьбы, донжоны, внутренние укрепленные строения и их ворота, чипуются мастером по боевке. Ворота должны быть не менее 2х метров шириной, сносятся по осадным правилам, осадными машинами. Внутренние укрепленные строения могут быть разрушены осадными машинами, при снятии всех осадных хитов со строения (попадания в стены), в этом случае все, кто находится в здании, попадают в тяжран и оглушение, а ворота открываются.

Так же помещение может быть осаждено, если в помещении нет необходимых запасов провизии 1 единица на 10 человек на 30 минут, то укрепление будет считаться павшим.

10.4. Камни

Моделируются кульком, сделанным из материала, который не слишком легко порвать, черного, белого или серого цветов. Набивается листвой, мхом, травой и т.д., для облегчения нужно добавить более легкого материала. Размер не более 30 см и не менее 20 см в диаметре, вес около 800 г. Камень должен быть мягким.

Количество камней-ограничено, не более 25 штук на штурм, брошенные камни во время штурма не используются двоекратно.

Согласуйте свои камни с мастером по боевке заранее!

Есть два способа использовать камни.

Ими можно стрелять из осадного орудия, предназначенного для этого (см. ниже).

Их можно ронять со стен. Действие выполняется строго двумя руками, можно ронять только вертикально вниз. Кидать камни руками, кроме как стоя на парапете стены или на башне, нельзя. Считается, что камень попал, если он задел человека куда угодно (даже в голову), не срикошетив при этом от щита, оружия или, например, дерева.

Камень, упавший со стены и попавший без рикошетов, приводит к тяжелому ранению вне зависимости от доспеха. Щит не защищает от камней.

10.5. Осадные орудия

Рекомендуется заранее согласовать осадные орудия с мастером по боевке

Артиллерия. К артиллерии относятся пушки различных типов. Ручницы к осадной артиллерии не относятся и осадные хиты не снимают.

Вагенбург - боевые телеги. Должны быть безопасны и выдерживать вес команды вагенбурга, имеют осадные хиты, после снятия осадных хитов, все кто находится в телеге-вагенбурга должны его покинуть.

Осадные башни. К осадным башням требование только одно – безопасность в эксплуатации. Т.е. это должна быть достаточно прочная конструкция, из которой не торчат гвозди.

Баллисты. Стреляют дротиками. Длина дротика от 80 см до 1,5 м., он должен весить не более 700 г., диаметр смягчения «острия» от 7 см. (дротики допускаются мастером по боевке). Дротиками

можно стрелять по крепости, но хитов с бойниц и ворот они снимают не так много. Ими можно попасть в человека и отправить его в тяж ран. От дротиков баллист не спасает щит. Снимают 1-2 осадных хита в зависимости от качества изделия.

Требушеты и катапульты. Стреляют большими камнями, описанными выше. Могут разрушать защиту бойниц и ворота. Должны прилично выглядеть (необходимо согласовать с мастером по боевке). Требушеты должны иметь противовес, катапульты должны работать за счет силы упругости, а не за счет силы людей, дергающих за веревку. Выпущенный катапультой или требушетом большой камень отправляет в тяжран на месте даже при попадании в щит или оружие. В базе снимают 1-3 осадных хита в зависимости от качества изделия.

Таран. Им можно разрушать ворота. Его можно разрушить. Таран должен быть похож на таран способный разрушить крепостные ворота. Таран снимает от 1 до 3 хитов, в зависимости от качества исполнения (чипуется мастером). **Таран изготавливается и чипуется заранее, бревна с приделанными наскоро ручками, тараном не являются.**

Все указанные орудия должны иметь чип, где указан хитосъем и количество хитов самого орудия - устанавливается мастером по боевке, в зависимости от качества изделия.

Осадные башни, катапульты, баллисты, требушеты в бою могут быть уничтожены только другим осадным орудием (камнем или дротиком). Для снятия хитов необходимо любое попадание - даже касательное или рикошетом. Когда хиты кончаются, орудие считается уничтоженным и не может использоваться по прямому назначению до починки.

В небоевой обстановке (когда никто не мешает) осадную башню, таран, требушет, катапульту или баллисту можно уничтожить ударами любого оружия. Каждый удар снимает 1 хит, но должен наноситься не чаще, чем раз в 5 секунд. Удар должен быть громким, но не разрушать орудие физически.

Восстановление орудия производится за ресурсы ремесленниками и требует 1 час времени.

Баллисты и катапульты могут переходить из рук в руки только с согласия их реального владельца независимо от того, жив ли его персонаж.

Лестницы и приравненные к ним предметы неуничтожимы, но могут быть украдены.

11. Осады.

1. Города и крепости можно брать в осаду. Для того что бы выдерживать осаду, на складе города должны быть в наличие ресурсы еды в необходимом количестве.

2.1 Полководец громко и четко, чтоб осажденные его слышали, объявляет начало осады.

2.2 Осаждающие ставят осадный лагерь, моделируется палаткой из нетканки обозначающей склад, туда же складывается провизия.

- Осада длится от 1го до 4х часов, каждый час расходуются ресурсы еды у осаждающих, также в городе по истечению часа начинает расходоваться ресурсы еды, если склады заполнены, если они пусты или еда уничтожена, по истечению часа город считается павшим.

- Пополнить уничтоженные запасы еды можно в течении 10 минут.

- Осаждающие могут начать осаду не имея ресурсов на все 4 часа осады, могут пополнять провизию с помощью поставок и фуражиров.

2.3 В случае окончания ресурса еда до окончания осады и не возможности пополнить ее в течении 10 минут у осаждающих: осада снимается и армия врага должна отступить к себе в город.

2.4 В случае окончания ресурса еда (или уничтожения склада с провизией) до окончания осады и не возможности пополнить ее в течении 10 минут у обороняющихся, осада считается успешной.

3. Во время осады можно вести боевые действия.

4. Если в течении 4х часов осада не снята и осадный лагерь не разрушен, осада считается успешной.

5. При успешной осаде: ворота открываются, бойцы не могут защищать городские ворота (отходят от ворот и стен на расстояние 5 метров)