

Боевка

Используется смешанная система, основанная на чемодане

Непоражаемая зона: голова, шея, кисти рук, ступни, пах. Попадание в эти зоны запрещены, игрок может их игнорировать.

Кулуарки НЕТ!

Отбивать летящие снаряды нельзя.

В ближнем бою НЕ используются элементы рукопашного боя и захваты.

Все спорные моменты решаются после боевой ситуации с привлечением мастеров при необходимости. Не устраиваем рулежку в процессе игровой сцены.

Колющие удары запрещены.

Швейная машинка запрещена.

Оружие

Оружие проходит обязательную чиповку у мастера по боевке.

Оружие в игре имеет узнаваемый чип на видимой части оружия.

Пули от нерфов можно (и нужно) поднимать с земли только ПОСЛЕ конца боевой ситуации. Во время боевой ситуации пользуемся только тем, что есть.

На игру допускаются:

- резиновые ГНУЩИЕСЯ ножи

- NERF (кроме серии RIVAL, то есть "пульки" можно, "шарики" нельзя. NERF с апгрейдом рассматривается мастером по боевке отдельно).

Урон

Стандартное количество хитов у персонажа: 3 хита, и они не восстанавливаются сами в рамках игры.

Любое оружие (огнестрельное/холодное) и когти/зубы монстры снимают 1 хит при попадании в конечности и 2 хита при попадании в корпус, за исключением не поражаемых зон (смотри выше).

При попадании в конечность возникает дисфункция этой конечности, до её излечения.

Без перевязки, если у вас есть любое физическое ранение, теряется 1 хит в 30 мин (из-за кровотечения).

Остановить кровотечение перевязкой может любой медицинский персонал (в том числе и медики по бэку), полицейские и сестры милосердия, потеря хитов при этом останавливается. Перевязать можно любым бинтом, достаточно намотать бинт на место ранения на 2-3 оборота, бинт не затягивать!!! Бинты привозите сами.

Состояние лёгкой раны - когда у вас потеряно любое количество хитов, но их оставшееся количество выше 0.

В состоянии лёгкой раны нельзя быстро перемещаться, персонаж испытывает сонливость, сильную боль и желание больше сидеть/лежать (и лечиться!).

Состояние тяжелого ранения наступает в 0 хитов, в минус уйти нельзя.

Состояние тяжелого ранения длится 30 минут, после чего наступает смерть персонажа. Начало лечения останавливает таймер (подробнее про лечение будет отдельно известно медикам, перевязка лечением не является).

В состоянии тяжелого ранения можно лежать, тихо стонать и говорить шепотом.

Добивание на игре отсутствует, за исключением казни, эффекта ритуала, принесения в жертву в процессе ритуала, эффекта артефакта, принесения в жертву в процессе создания артефакта (контролируется и обеспечивается МГ).

Вас может убить монстр, если он ест вас, не отвлекаясь, три минуты - персонаж мертв. Игротех должен сообщить об этом.

Монстров убить можно, они сами знают как умирают и их не надо добивать.