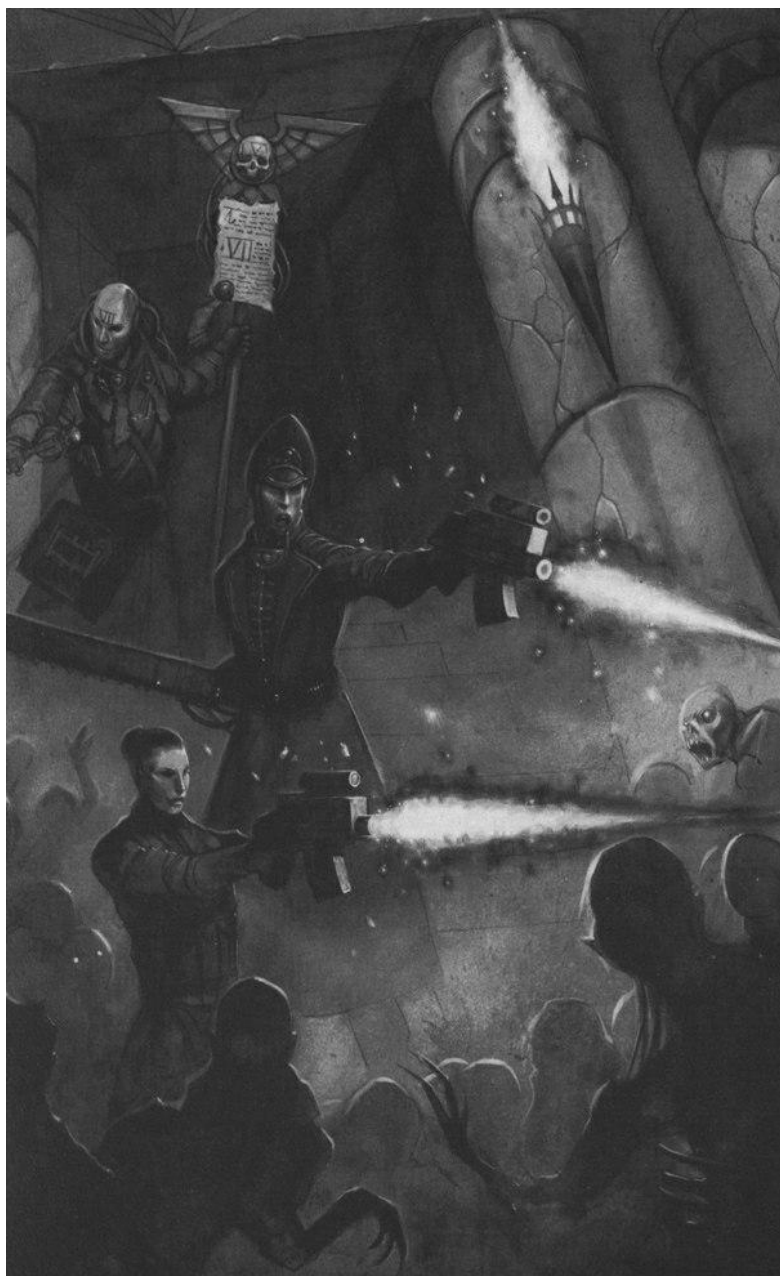




VII

SACRAMENTUM OBSCURA

Roleplay 40K — ПАМЯТКА ПО БОЁВКЕ

1. ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

1.1. Допускается Протектированное Оружие (далее ПО) – изготовленное из прочного и гибкого сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного Эластичного Пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием. Дополнительно, допускаются резиновые ножи Coldsteel.

1.2. Всё оружие проходит предыгровой контроль у мастера по боевым взаимодействиям.

1.3. Колющие удары и приемы рукопашного боя запрещены, за исключением правил Контактного оружия (п.4). Запрещены захваты, не подпадающие под правила **Удержания**.

1.4. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично – по внешнему виду походить на оружие мира Вархаммер.

1.5. Оружие должно быть протектировано ЭП полностью, включая гарды и яблоки мечей, а также древка и рукояти топоров, булав и молотов.

1.6. Твёрдость ЭП, которым обмягчены ударные части ПО (клинки мечей, ударные части топоров, булав и алебард и т.п.), не должна превышать 30а по Шору, на прочих частях ПО (древка инерционного и древкового рубящего оружия) твёрдость ЭП не должна превышать 40а по Шору.

1.7. Вес ПО может варьироваться от 200 до 800 грамм на метр длины оружия. Мягкость и толщина слоя ЭП на кромках не должны уступать общим требованиям.

1.8. Слои ЭП должны быть хорошо склеены между собой. В случае, если на рубящей кромке ПО прощупываются не склеенные между собой слои, ПО не допускается.

1.9. На любом участке рабочих частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при лёгком нажатии на поверхность ПО.

2. КЛИНКОВОЕ ОРУЖИЕ

2.1. Клинки должны быть гибкими и прочными – клинок метровой длины должен выдерживать сильное изгибание (до 25 градусов или 30 см на метр длины) без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние.

2.2. Кожух из ЭП на ударных частях клинка (рубящих кромках) должен быть не менее 1,5 см толщиной. На не предназначенных для удара частях оружия, слой ЭП может быть тоньше.

3. ИНЕРЦИОННОЕ И ДРЕВКОВОЕ ОРУЖИЕ

3.1. Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни. В силу особенностей баланса такого оружия, оно плохо контролируемо в приложении силы удара при излишне гибком стержне в сочетании с массивной ударной частью.

3.2. Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия должен быть не менее 3 см толщиной. На не предназначенных для удара частях оружия слой ЭП может быть тоньше.

3.3. Общая длина древкового рубящего оружия не должна превышать 2,5 метра.

3.4. Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.

3.5. У различных цепных модификаций инерционного оружия – цепных моргенштернов и цепов, - цепь должна быть мягкой.

4. КОНТАКТНОЕ ОРУЖИЕ

4.1. Контактное оружие - силовые кулаки, наперсное оружие, когти и иные естественные виды вооружения, и т д, - имитируются соответствующим антуражем, и должны быть изготовлены из полностью безопасных материалов. В случае имитации выступающих из рук когтей, лезвий, либо иных подобных приспособлений, их следует изготавливать полностью из мягкого материала, не имеющего жесткого сердечника.

4.2. Удар контактным оружием моделируется касанием, либо скользящим движением. Не допускается акцентированный силовой проникающий удар контактным оружием. В случае удара силового кулака, он не должен иметь ударного импульса, - только имитацию.

4.3. Силовые хлысты, механодендриты, и тому подобные гибкие экземпляры контактного оружия должны быть изготовлены полностью из мягкого эластичного материала, и допускаются индивидуально.

5. ВИДЫ ОРУЖИЯ БЛИЖНЕГО БОЯ

Эффект от применения оружия ближнего боя может уменьшаться, или полностью игнорироваться при определенных условиях, перечисленных в его описании. Броня предоставляет защиту лишь в том месте, где закрывает тело. Силовые поля защищают всю поверхность объекта, если не указано обратное. Персонажи могут быть вооружены следующими видами оружия ближнего боя (в соответствии с доступными по **Архетипу**):

- **Нелетальное**

Посох

Дубинка

Иструменты

Импровизированное (например, камень)

Наносит нелетальный урон (используется для **Оглушения**).

Неэффективно против

- Брони от лёгкой и выше
- Шлема и защиты верха спины.
- Техники

- **Обычное**

Небольшое оружие (длиной клинка или рабочей части до 85 см), удерживаемое одной рукой.

Нож

Меч / Сабля

Палица / Булава

Чоппа

Топор

Когти

Неэффективно против

- Брони от средней и выше
- Техники

Исключение: Когти некоторых существ, таких, как твари Ю'Ват, или Тиранид, прорезают любую броню, вплоть до силовой, и способны прорезать тяжелую силовую броню в упор, если обладатель силовой брони обездвижен как минимум, на **2 секунды**. За однократный отсчет 2 секунд, наносится одно ранение.

- **Тяжелое**

Удерживаемое обычно двумя руками оружие, однозначно определяемое, как тяжелое. Персонажи со свойством **Сверхъестественная сила**, могут использовать Тяжелое оружие в одной руке. Персонажи со свойством **Слабость** не могут эффективно использовать *Тяжелое оружие*.

Двуручный Топор

Двуручный меч

Двуручная булава

Двуручная палица

Большая чоппа

Механодендриты

Неэффективно против

- Брони от силовой и выше
- Техники

- **Цепное**

Различные виды оружия, с рабочей цепной поверхностью, эффективное против брони. Необходимо отразить во внешнем виде оружия наличие на режущей поверхности рабочих зубьев. Желательно дополнительно снабдить оружие звуковым модулем.

Цепной нож

Цепной меч

Цепной топор

Цепная чоппа

Эвисцератор

Бензопила

Риппа

Неэффективно против

- Брони от силовой и выше

Исключение: Способно прорезать силовую и уникальную броню в упор, если обладатель силовой брони обездвижен как минимум, на **2 секунды**. За однократный отсчет 2 секунд, наносится одно ранение.

- **Шоковое**

Оружие, предназначенное для эффективного оглушения цели, в том числе, бронированной. Необходимо отразить во внешнем виде оружия его природу (**светодиоды белого цвета**, включение активирует оружие). Желательно дополнительно снабдить оружие звуковым модулем (потрескивание).

Шоковая булава

Шоковая дубинка

Отравленный клинок

Неэффективно против

- Брони от силовой и выше

Оглушает цель при успешном попадании, если она не имеет иммунитета к оглушению, и не защищена силовой броней.

- **Силовое**

Оружие, снабженное генератором силового поля, разрушающего защитные поверхности брони. Необходимо отразить во внешнем виде оружия его природу (**светодиоды голубого цвета**, включение активирует оружие). Желательно дополнительно снабдить оружие звуковым модулем (гудение).

Силовая булава

Силовой меч / сабля

Силовые когти

Силовой молот

Силовой топор

Силовая чоппа

Силовой хлыст

Силовой коготь

Секира Механикус

Неэффективно против

- Уникальной брони

Исключение: Способно прорезать уникальную броню в упор, если обладатель силовой брони поля обездвижен как минимум, на **2 секунды**. За однократный отсчет 2 секунд, наносится одно ранение.

- **Психосиловое**

Оружие, задействующее ментальные силы своего обладателя-псайкера. Необходимо отразить во внешнем виде оружия его природу (**светодиоды красного цвета**, включение активирует оружие).

Психосиловой посох

Психосиловая алебарда

Психосиловой меч

Чудобойский посох

Колдовской меч

Звездное копье

- **Наперсное и контактное**

Специальное оружие, выглядящее, как перчатки, кольца, и даже силовые кулаки. Необходимо отразить во внешнем виде оружия его природу (**светодиоды зеленого цвета**, включение активирует оружие).

Кольцо

Силовые перчатки

Поцелуй Арлекина

Неэффективно против

- Силовой брони и выше

Исключение: Способно прорезать силовую и уникальную броню в упор, если обладатель силовой брони обездвижен как минимум, на **2 секунды**. За однократный отсчет 2 секунд, наносится одно ранение.

Кольца работают на 1 результативную атаку. После использования - разряжаются. Могут быть перезаряжены другими Игроками с навыком **Фортификация** за 5 минут, либо внутри **Фортификации** за 10 минут бездействия.

6. СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

6.1. В качестве стрелкового оружия, допускаются бластеры NERF на мягких снарядах и стрелках. Крайне желательно максимально приблизить внешний вид оружия к оружию мира Вархаммер. Оружие должно быть покрашено в аутентичные цвета. Заводская расцветка допускается только если она соответствует выбранной модели оружия. Допускается усиление пружинного механизма бластеров NERF в соответствии с **предельными характеристиками**.

6.2. Снаряды должны быть промаркированы.

6.3. Подбор снарядов допускается только по окончании боевого взаимодействия. Не разрешается подбирать чужие снаряды.

6.4. Виды оружия, использующие пламя, или напалм, в той, или иной форме (огнеметы, паджиги), моделируются при помощи сильных фенов с полотном в качестве "пламени". Пораженными считаются цели, задетые тканью в момент вылета из сопла.

7. ВИДЫ СТРЕЛКОВОГО ОРУЖИЯ

Эффект от применения стрелкового оружия может уменьшаться, или полностью игнорироваться при определенных условиях, перечисленных в его описании. Броня предоставляет защиту лишь в том месте, где закрывает тело. Силовые поля защищают всю поверхность объекта, если не указано обратное. Персонажи могут быть вооружены следующими видами стрелкового оружия (в соответствии с доступными по **Архетипу**):

- **Легкое**

Оружие, имеющее относительно небольшие габариты (в толщину и ширину), однозначно определяющий его, как легкое. Не имеет светодиодных индикаторов, и выглядит максимально утилитарно. Использует стандартные снаряды NERF.

Автоган

Гротова бласта

Лазган

Лазпистолет

Лонглаз

Снайперская винтовка

Стаб-пистолет

Револьвер

Шотган

Слагга

Сюрикен-пистолет

Сюрикен-катапульта

Осколочный пистолет

Импульсный пистолет

Неэффективно против

- Брони от средней и выше
- Силового поля
- Техники

Исключение: Способно пробить среднюю броню в упор, если приставлено к сочленению броневых пластин.

- **Штурмовое**

Оружие, имеющее средние габариты (в толщину и ширину). Персонаж **со свойством “Слабость”** не может переносить этот вид оружия. Использует снаряды NERF MEGA. Может быть усилено пружиной.

Плазменный пистолет

Болт-пистолет

Дробовик “Потрошитель”

Дальнобойная винтовка Эльдар

Ручная пушка

Хеллган

Шута

Импульсная винтовка

Импульсный карабин

Рельсовая винтовка

Скорострельная импульсная пушка

Неэффективно против

- Брони от силовой и выше
- Силового поля
- Техники

Исключение: Способно пробить силовую броню в упор.

- **Огнеметы**

Оружие, имеющее топливные баки, трубки, или контейнеры для топлива, и красный светодиод в сопле для отображения горящего запала. Персонаж **со свойством “Слабость”** не может переносить этот вид оружия. Использует полотно в качестве “пламени”.

Хелл-пистолет

Огнемет / Паджига

Неэффективно против

- Брони от средней и выше
- Силового поля
- Техники

Исключение: Во всех случаях, кроме защиты Силовым полем, даже если броня отклоняет первоначальное повреждение, поджигает цель, и наносит ранение на счет в зависимости от типа брони (см. Таблицу пробития), пока пламя не сбито (псайкерская способность, или техническое средство).

- **Тяжелое**

Оружие, имеющее крупные габариты (в толщину и ширину). Переносится двумя руками. Персонаж **со свойством “Слабость”** не может переносить этот вид оружия. Персонаж **без свойства “Сверхъестественная сила”** не может переносить этот вид оружия. Персонаж со свойством **“Сверхъестественная сила (3)”** и выше может пользоваться тяжелым оружием одной рукой. Маркируется **голубым или синим светодиодом**. Использует снаряды NERF Rival. Может быть усилено пружиной.

Болтер

Тяжелый стаббер

Штурмболтер

Плазмаган

Мультимельта

Тяжелый огнемет

Ракетомет

Смертопушка

Большая шута

Шоковая пушка

Разрывающая пушка

Лазбластер

Неэффективно против

- Уникальной брони
- Силового поля

Исключение: Способно пробить уникальную броню в упор.

- **Станковое**

Оружие, имеющее крупные габариты (в толщину и ширину). Переносится двумя персонажами, либо одним со свойством **“Сверхъестественная сила”**.

Персонаж **со свойством “Слабость”** не может переносить этот вид оружия.

Переносится только шагом.

Должно устанавливаться на сошки, или иной лафет перед использованием.

Стрельба производится из стационарной позиции.

Маркируется **Фиолетовым светодиодом**. Моделируется моделью NERF Vulkan.

Тяжелый болтер

Лазпушка

Автопушка

Тяжелая мегашута

Гаусс-пушка

Темное копьё

Неэффективно против

- Силового поля

- **Антиматериальное оружие**

Оружие, предназначенное для борьбы с фортификациями и тяжело бронированной техникой. Должно выглядеть массивно и тяжело. Переносится двумя руками. Персонаж **со свойством "Слабость"** не может переносить этот вид оружия. Персонаж **без свойства "Сверхъестественная сила"** переносит антиматериальное оружие только шагом.

Маркируется **Красным светодиодом**. Использует снаряды NERF "ракеты".

Перезарядка занимает 10 секунд.

Дальность - не более 5 шагов.

Отправляет любую цель, по которой прошло попадание, не отклоненное броней, или силовым полем, в состояние тяжелого ранения при попадании в конечность, и убивает при попадании в корпус. Персонажи со свойством **"Слабость"** считаются уничтоженными в любом случае.

Может уничтожить дверь, если на ней нет специального маркера "неуничтожимо".

Мельта

Фузионная пушка

Мегабласта

Пробивает любую броню и силовое поле.

7. ДИСТАНЦИОННОЕ И МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

7.1. В качестве дистанционного оружия - метательных ножей, острых шипов, а также, имитации дистанционных псайкерских атак, - допускаются снаряды, полностью изготовленные из ЭП, и не имеющие никакого жесткого сердечника. Для имитации псайкерских снарядов можно использовать также прорезанные теннисные мячи завернутые в аккуратный чехол с лентами.

7.2. Диаметр сечения метательного снаряда по любому из направлений измерения не должен быть меньше 3 см.

7.3. Слои ЭП должны быть хорошо склеены между собой. В случае, если на любой грани снаряда прощупываются не склеенные между собой слои, он не допускается.

7.4. Все снаряды должны быть промаркированы.

7.5. Подбор снарядов допускается только по окончании боевого взаимодействия. Не разрешается подбирать чужие снаряды.

7.6. Вне зависимости от вида, метательное оружие наносит ранение по незащищенной броней области. Не повреждает Технику.

7. ГРАНАТЫ И ВЗРЫВПАКЕТЫ

7.1. Для имитации гранат и взрывных устройств, допускаются NERF-гранаты.

7.2. Взрыв наносит повреждение, если поражающий элемент попадает по персонажу. Уникальная броня и Силовое поле пробиваются взрывом только при условии размещения непосредственно на неподвижной цели. Повреждает Технику.

7.3. Установка взрывпакета требует **5 секунд**, и маркера **“Взрывчатка!”**. Взрыв происходит через 15 секунд после установки. За это время взрывпакет может снять и деактивировать любой игрок.

8. ЗОНА ПОРАЖЕНИЯ

8.1. Зона поражения оружия ближнего боя - полная, за исключением головы, шеи, паховой области и кистей и стоп. Считается результативным только амплитудный удар, остановленный телом противника. "Швейная машинка" и "подметание" LARP'ом не засчитываются.

8.2. Зона поражения контактного оружия - полная, за исключением головы.

8.3. Зона поражения стрелкового, иного метательного оружия, и боеприпасов взрывного действия, включая гранаты - полная, за исключением головы.

9. ЩИТЫ

9.1. К игре допускаются щиты, полностью покрытые ЭП с внешней стороны и по кромкам. Допускается отсутствие ЭП на внутренней поверхности щита, при условии наличия ЭП на внутренней кромке.

9.2. Толщина ЭП на кромках щита должна быть не менее 2 см; при нажатии на ЭП по кромке щита, не должна прощупываться твердая основа.

9.3. Толщина ЭП на плоскости щита должна быть не менее 8 мм.

9.4. Декоративные элементы на плоскости щита, включая умбон, должны быть изготовлены из ЭП, либо пустотелой резины, и не иметь жесткой основы, способной нанести травму.

9.5. Масса щита не должна превышать 6 кг на 1 м² поверхности щита.

9.6. Размеры щита не должны превышать 140 см в высоту и 70 см в ширину, или вписываться в круг диаметром 80 см.

9.7. Щит защищает от любого контактного и стрелкового вида оружия кроме Антиматериального. Попадание Антиматериального снаряда в щит переводит игрока в состояние тяжёлого ранения.

10. БРОНЯ И ДЕТАЛИ КОСТЮМА

10.1. Все виды брони и костюмов, которые могут быть задействованы в боевом столкновении, не должны иметь элементов, способных нанести травмы.

10.2. Элементы доспехов, изготовленные из металла, не должны иметь острых граней толщиной менее 2 мм. Шипы, рога, и иные подобные выступающие элементы должны быть изготовлены из ЭП, или протектированы, как оружие.

10.3. Броня маркируется чипом при чиповке.

11. ДЕЙСТВИЕ БРОНИ

11.1. Броня и щиты защищают лишь ту часть тела, которую закрывают физически.

11.2. Экземпляры брони и щитов, имеющих силовое поле, защищают тело обладателя полностью, и пробиваются согласно правилам данного типа защиты.

11.3. Броня полностью защищает владельца от воздействия, указанного в описании её типа, с учетом специальных условий, если они приводятся, и п. 11.1 данного раздела. Оружие может иметь в своем описании дополнительные условия, позволяющие преодолеть броню, защищающую от данного вида оружия (применение в упор, или длительное использование в упор по неподвижной цели). Броня может накладывать ограничения, или предоставлять ему Способности или Свойства.

Надетая броня модифицирует получаемые ранения (только в покрываемой области).

12. ВИДЫ БРОНИ

Персонажи могут быть облачены в следующие виды брони (в соответствии с доступными по **Архетипу**):

- **Легкая**

Бронежилеты, психопластик Эльдар, и другие, подобные тому типы брони.

Защищает от

- Нелетального урона
- Обычного оружия Ближнего Боя.

Тяжелое ранение считается **обычным**.

- **Средняя**

Плотные, толстые панцири и кирасы различных видов, могут быть дополнены защитой конечностей и головы.

Защищает от:

- Нелетального урона
- Обычного оружия Ближнего Боя.

- Легкого Стрелкового оружия.

Тяжелое ранение считается **обычным**.

- **Силовая**

Броня, имеющая тяжелый и массивный вид и снабженная активным экзоскелетом. Должна содержать на себе силовую установку, или иной питающий элемент, позволяющий однозначно ассоциировать её с силовой, и соответствовать внешним признакам, характерным для мира Вархаммер. В случае брони Адептус Сороритас и Астартес, должна явно соотноситься с типами брони Сестер Битвы или Космического Десанта мира Вархаммер соответственно. Силовая броня Астартес не может быть использована без наличия **Физиологии Астартес** (Черного Панциря).

Предоставляет свойства

- Сверхъестественная сила (2)
- Стойкость (2)

Защищает от:

- Нелетального урона
- Оглушения шоковым оружием.
- Шокового оружия.
- Наперсного оружия.
- Обычного оружия Ближнего Боя.
- Тяжелого оружия Ближнего Боя.
- Цепного оружия Ближнего Боя.
- Легкого Стрелкового оружия.
- Штурмового Стрелкового оружия.

Тяжелое ранение считается **обычным**.

- **Уникальная**

Особо крупная броня, снабженная активным экзоскелетом. Может иметь либо вид Терминаторской брони, соответствуя характерному образу, либо, в случае Орков, - покрашенный в шашечки обвод, и специальные надстройки (челюсти, отводные трубы, тотемы), увеличивающие ее размеры и значительность. Должна содержать на себе силовую установку, или иной питающий элемент, позволяющий однозначно ассоциировать её с силовой. Также уникальной может являться некоторая артефактная броня, например древняя броня инкубов.

Предоставляет свойства

- Сверхъестественная сила (3)
- Стойкость (3)
- Силовое поле

Ограничения:

- Нельзя перемещаться бегом (есть исключения)

Защищает от:

- Нелетального урона
- Оглушения шоковым оружием.
- Шокового оружия.
- Наперсного оружия.
- Обычного оружия Ближнего Боя.
- Тяжелого оружия Ближнего Боя.
- Цепного оружия Ближнего Боя.
- Силовое оружие Ближнего Боя.
- Легкого Стрелкового оружия.
- Штурмового Стрелкового оружия.

- Тяжелого Стрелкового оружия.
 - Взрывов (гранаты, взрывпакеты).
- Тяжелое ранение** считается **обычным**.

13. ОГЛУШЕНИЕ

Оглушение производится обозначением удара наверху холодного оружия, шоковым оружием, или нелетальным оружием между лопаток жертвы, и озвучиванием маркера "**Оглушен**". Не действует в случае, если оглушаемый имеет шлем, и/или защиту верхней части спины (высокий бронированный воротник), исключение - шоковое оружие, удар которым может быть нанесен в любую часть тела, вне зависимости от того, закрыта ли голова и шея. Считается атакой. Переводит персонажа в состояние "**Оглушен**". Переноска бесчувственного тела производится по игре. В случае оглушения 5 раз в течение одного часа игрок переходит в состояние [Без сознания](#).

14 СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ПРОБИТИЯ

14.1 оружие ближнего боя

	Лёгкая	Средняя	Силовая	Уникальная	Сил. Поле
Простое	Нет	Нет	Нет	Нет	Да
Шок	Да	Да	Нет	Нет	Да
Тяжёлое	Да	Да	Нет	Нет	Да
Цепное	Да	Да	Продавливать	Продавливать	Да
Силовое	Да	Да	Да	Продавливать	Да
Психосиловое	Да	Да	Да	Да	Да
Контактное	Да	Да	Продавливать	Продавливать	Да

14.2 дистанционное оружие

	Лёгкая	Средняя	Силовая	Уникальная	Сил. Поле
Лёгкое	Да	В упор	Нет	Нет	Нет
Штурмовое	Да	Да	В упор	Нет	Нет
Тяжёлое	Да	Да	Да	В упор	Нет
Станковое	Да	Да	Да	Да	Нет
Антиматериальное	Да	Да	Да	Да	Да
Огнемёт	Да	1 2 3	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5 6 7	Нет

ДРУГИЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

1. УДЕРЖАНИЕ

Отыгрывается мягким удержанием за предплечья или плечи. Для того, чтобы обездвигить (блокировать) персонажа, требуется суммарная сила вдвое превосходящая силу удерживаемого персонажа. Персонажа со свойством **“Слабость”** может блокировать один обычный персонаж. Обычного персонажа - двое обычных персонажей. Персонажа со свойством **“Сверхъестественная сила”** - двое с тем же свойством, или один со **“Сверхъестественной силой (2)”**, и так далее.

2. СВЯЗЫВАНИЕ

Веревка, цепь или наручники - моделируются накидыванием петли из веревки или цепи на руки, либо застегиванием наручников на руках, без нанесения травм. При использовании наручников, игрок обязан иметь два ключа, один из которых остается на хранение у мастеров. Веревка разрезается игровым ножом в течении **10 секунд**, цепь ломается силовым или цепным оружием за **10 секунд**. Силовое или цепное оружие разрезает веревку условно мгновенно. Наручники можно вскрыть только ключом, разломать силовым оружием за **10 секунд**, или уничтожить специальным оборудованием механикумов, за **10 секунд**.

3. ОТРАВЛЕНИЕ

См. описание способностей [Знание ядов](#) и [Врач](#).

4. ВОРОВСТВО

Кража предмета у персонажа производится пожизненным методом. По совершении кражи, требуется уведомить игротехника. Также, можно обыскать оглушенного - по требованию, персонаж отдает имеющиеся при нем предметы, с учетом исключений, описанных в способности **Бездонные карманы**. Кража с использованием **телекинеза** позволяет украсть только лишь незакрепленные предметы.

5. ЛЕЧЕНИЕ

См. описание способностей [Знание ядов](#) и [Врач](#), а также, раздел [Здоровье персонажа](#). Быстрое исцеление ран возможно, также, при помощи псайкерских психосил, и проявления Чудес.

Визуальные маркеры

- Белая полупрозрачная ткань / вуаль
[Невидимость](#).
- Черная полупрозрачная ткань / вуаль
[Скрытность](#).
- Голубая полупрозрачная ткань / вуаль
[Полет](#).
- Красная повязка на рукаве

Эскорт.

- Синий светодиод
[Псайкер](#).
- Красный светодиод
[Пария](#).
- Белый светодиод
[Пустой](#).
- Белый “хайратник”
[Мертв](#)

Визуальные маркеры оружия ближнего боя

- Белый диод - [Шоковое](#)
- Голубой или Синий диод - [Силовое](#)
- Красный диод - [Психосиловое](#)
- Зеленый диод - [Наперсное / Контактное](#)

Визуальные маркеры дистанционного оружия

- Снаряд стандартного калибра, нет диодов
[Лёгкое стрелковое](#)
- Снаряд калибра MEGA, нет диодов
[Штурмовое](#)
- Снаряд калибра Rival, Голубой или Синий диод
[Тяжёлое](#)
- Снаряд типа NERF “ракеты”, красный диод
[Антиматериальное](#)
- Моделируется моделью NERF Vulkan, снаряд стандартного калибра, фиолетовый диод
[Станковое орудие](#)

ЗДОРОВЬЕ ПЕРСОНАЖА

Способность персонажа сохранять боеспособность и дееспособность.
Любой персонаж может быть:

- **Здоров**
На действия персонажа не накладывается никаких ограничений.

- **Боль**
Может испытывать только живой персонаж. Получив Боль, персонаж замирает на **1 секунду**, и временно теряет 1 Рассудка, отыгрывая внезапный травмирующий болевой шок..
- **Отравлен**
Персонаж получает одно **ранение** каждые 3 минуты. Для излечения, необходим **антидот**, произведенный персонажем с умением **Врач**. Исцеление наступает в течение **10 секунд**. В случае, если персонаж оказался в **тяжелом ранении** вследствие поражения ядом, он получает **последствия тяжелого ранения**.
- **Ранен**
Персонаж по-прежнему боеспособен, но постепенно теряет силы (кровотечение, либо иное последствие повреждения). Если персонаж не обладает каким-либо видом **Регенерации**, или самовосстановления, ему требуется помощь обладающего способностью **“Врач”**. Без помощи Врача, через **10 минут**, персонаж переходит в состояние “тяжело ранен”. Каждое дополнительное ранение переводит в состояние **Тяжелого ранения**. Каждое ранение требуется врачевать отдельно, согласно описанию способности **“Врач”**.
- **Тяжело ранен**
Персонаж не может бегать, или ходить самостоятельно. Способен перемещаться только опираясь на товарища, медленным и болезненным шагом, либо же - ползком. Он получает свойство **“Слабость”**, если это не отменяется каким-либо из его собственных свойств (например, **“Стойкость”**, или **“Физиологией Астартес”**). Помощь Врача переводит его в состояние **“ранен”**, согласно механике, описанной в способности **“Врач”**. Без помощи Врача, через **5 минут**, персонаж переходит в состояние **Без сознания**. Каждое дополнительное тяжёлое ранение или два ранения переводит в состояние в состоянии **Без сознания**.
Если персонаж потерял сознание, при его лечении, врач открывает (или сканирует, см. НЕБОЕВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ) столько **случайных эффектов тяжелого ранения** в карточке пострадавшего персонажа, сколько им было получено ранений (включая легкие).
В состоянии **Тяжелого ранения**, персонаж может быть **добит** в ближнем бою по заявке. Если персонажа в состоянии **Тяжелого ранения** оглушают, он переходит в состояние **Без сознания (кататония)**, и, в обычных условиях, не обладая особыми свойствами, не может очнуться самостоятельно.
- **Без сознания (Кататония)**
Персонаж не может передвигаться, говорить, и совершать иные сознательные действия. В случае, если персонаж является псайкером, он может попробовать передать телепатический сигнал о помощи. Находясь **Без сознания**, персонаж может быть **добит** в ближнем бою по заявке. Для выхода из состояния Кататонии, нужен **Врач**. Игрок может при желании добровольно умереть.
- **Оглушен**
Персонаж не может передвигаться, говорить, и совершать иные сознательные действия. В случае, если персонаж является псайкером, он может попробовать передать телепатический сигнал о помощи. В состоянии **Оглушения**, персонаж

может быть **добит** в ближнем бою по заявке. Персонаж может выйти из состояния оглушения через **3 минуты самостоятельно**, либо, при оказании **Врачебной помощи**, за **10 секунд**. В случае оглушения 5 раз в течение одного часа игрок переходит в состояние **Без сознания**.

- **Испуган**

Состояние впадения в панику (**следствие применения способности Страх, или соответствующей психосилы**). Вынуждает персонажа безотчетно бежать прочь, пока есть такая возможность, до тех пор, пока источник ужаса перестанет быть различим визуально. Эффект длится **5 минут**, в течение которых, персонаж не может вступать в боевое взаимодействие, а лишь спасаться бегством, и ведет себя соответствующе (в случае **Слабой дисциплины**, эффект длится **10 минут**). **Дисциплина** или **Самодисциплина** позволяют снять эффект **Страх** быстрее, но не защищают от повторного эффекта.

- **Парализован**

Персонаж не может двигаться. В зависимости от источника, Паралич может быть снят различными способами. Если источник паралича является следствием псайкерского эффекта, - он прекращается одновременно с действием психосилы. В случае, если паралич - следствие ранения, потребуется операция. В случае, если подействовало оружие, или иной атакующий эффект - маркер обозначит длительность паралича. В состоянии **Парализован**, персонаж может быть **добит** в ближнем бою по заявке

- **Подожжён**

Персонаж может загореться. В этом случае, он циклично получает ранение на счет 1-2-3, пока пламя не сбито (псайкерская способность, или техническое средство). Объятый пламенем, персонаж не может эффективно сражаться, если не облачен в силовую броню, и вынужден метаться в попытках сбить пламя. Если персонаж катается по полу в течение 20 секунд, он может сбить огонь самостоятельно, если только его не продолжают поджигать, или он не гибнет от ран. Сбить огонь может помочь техник, или же псайкер.

- **Мертв**

Персонаж может погибнуть в случае специально оговоренных в правилах эффектов, либо при **озвученном добивании**. В данном случае персонаж остаётся на месте смерти в течение 10 минут (если с его телом происходит дальнейшая игра, то дольше). После этого встаёт. Надевает "белый хайратник" и отправляется в один из игровых мертвятников.

Место ранения персонажа

В случае, если персонаж получает результативный урон, или же иное внешнее воздействие, от которого не защищает броня, либо иная защита, он переходит в одно из приведенных выше состояний. Некоторые свойства, такие, как "**Стойкость**", "**Слабость**", "**Физиология Астарес**", и эффекты **Приказов**, могут менять эффект от воздействия или состояния, сообразно своему описанию.

- **Попадание в конечность**

Персонаж становится **раненым**. Некоторые виды оружия могут лишить возможности пользоваться конечностью до помощи Врача.

- **Попадание в корпус**

В общем случае, персонаж становится **тяжело раненым**, если не носит броню. Если персонаж защищен броней, но она не отводит удар, он считается **раненым**. Большинство видов оружия, кроме **нелетального**, при попадании в корпус переводят персонажа в состояние **тяжелого ранения**, если у него нет брони, или свойств, подобных "**Стойкости**", "**Физиологии Астартес**", либо эффекта **Приказа**.

Дееспособность персонажа может быть, также, временно нарушена нахождением под псайкерским, либо технологическим контролем, или эффектом **Страх**.

РАССУДОК ПЕРСОНАЖА

Способность персонажа сохранять контроль над собой, и поддерживать силу воли. Любой персонаж имеет базовое значение рассудка, которое может быть снижено из-за определенных внешних воздействий, либо сознательных действий самого персонажа. Утрата рассудка заставляет персонажа потерять сознание, и впасть в кататонию. Для выхода из **Кататонии**, и восстановления Рассудка, требуется помощь **Врача**, в течение времени, равного полному значению Рассудка. До момента, пока персонаж не утратил сознание, Рассудок может быть восстановлен с помощью выхода из стрессовой ситуации (боевого столкновения, колдовской концентрации), и отдыха (медитации) в количестве минут, равных полному значению Рассудка.