

1.Основное целеполагание и базовые принципы.	2
1.1. Что такое Осколки Миров?	2
1.2. Максимальное погружение	2
2. Основные правила	3
2.1. Правило личного решения	3
2.2. Правило театральности	4
2.3. Правило реального действия	4
3. Игровой конфликт, союзы и дипломатия	4
4. Война	5
4.1. Общее	5
4.1.1. Основы	5
4.1.2. Что можно и что нельзя в ближнем бою	5
4.1.3. Правила стрельбы из лука/арбалета	6
4.1.4. Общие рекомендации	6
4.1.5. Разрешение спорных ситуаций	7
4.1.6. Разумная сила	7
4.1.7. Дневное и ночное время в игре	8
4.1.8. Игровые зоны	8
4.2. Игровое оружие и доспехи	8
4.2.1. Допускаемое оружие	8
4.2.2. Категории игрового оружия	9
4.3. Игровые ранения и доспехи	9
4.3.1. Зоны поражения	9
4.3.2. Хиты и ранения	10
4.3.3. Допускаемые доспехи	10
4.3.4. Пункты брони и игровое действие доспехов	10
4.6. Игровые травмы и смерть	11
4.6.1. Игровые травмы	11
4.6.2. Игровая смерть и её последствия	11
4.7. Осады и штурмы	12
5. Магия	12
6. Деньги и ценности	13
6.1. Игровые деньги	13
6.2. Предметы в игре	13
6.3. Экономические предприятия	13

1. Основное целеполагание и базовые принципы.

1.1. Что такое Осколки Миров?

Нашей целью при создании Осколков Миров была идея создания самобытного и оригинального фэнтези-сеттинга для серии Полигонных Ролевых Игр, который должен стать результатом сотворчества МГ и игроков. Наша основная задача, как организаторов - дать площадку для реализации и универсальную базовую вводную, а впоследствии упорядочивать, балансировать и фиксировать развитие истории мира игры.

Основной идеей и базовой концепцией Осколков Миров, является принцип Свободной игры также известный как принцип DKWDDK (Du Kannst Was Du Darstellen Kannst - Ты можешь то, что ты можешь изобразить). Вместо того, чтобы писать тома правил, которые всё равно в полном объёме большинство игроков не читает, мы предполагаем использование кратких и простых правил, которые самой своей основной построены на здравом смысле, честности и личной ответственности игроков. Равная личная ответственность достигается в том числе и тем, что на Осколки миров допускаются только совершеннолетние (18+) игроки без исключений.

Следование концепции Свободной игры означает, что всё, что напрямую не регламентируется правилами, разрешается, если оно не противоречит здравому смыслу и действующему законодательству. Это значит, что мы не будем расписывать, почему нельзя прыгать вниз головой со скалы или подставлять под удары алебард голую голову. Каждый игрок, вне зависимости от ситуации, лично несёт ответственность за свои игровые и неигровые поступки. Это касается как разведения костров в непопозволенном месте, так и нанесения повреждений имуществу или вреда здоровью других игроков. Прежде чем совершить какое либо действие, задумайтесь насколько это разумно и адекватно с позиции окружающих вас людей, а не по вашему собственному мнению, и не противоречит ли оно закону и здравому смыслу. Поведение игрока (или команды), который начинает творить какую-то неадекватную дичь, строго осуждается МГ. Такой игрок (или команда) получает внушение и предупреждение. А при повторном нарушении или при отсутствии реакции на первое будет незамедлительно удален с полигона и не будет приглашаться в дальнейшем на проекты МГ. Серьезное нарушение, такое как умышленное нанесение травмы или нарушение действующего законодательства может стать поводом не только к немедленному удалению нарушителя с полигона, но и к передаче информации об инциденте в компетентные органы.

Помните всегда, что свобода одного человека заканчивается там, где начинается свобода другого. Даже в игре

1.2. Максимальное погружение

Для того, чтобы наиболее полно погрузить игроков в атмосферу эпического приключения все на Осколках миров должны придерживаться некоторых базовых принципов. МГ будет следить за тем, чтобы так оно и было:

• Никаких современных палаток

Использование любых неигровых (неантуражных) палаток на игровой территории полигона запрещено. К этому также относятся пластиковые шатры, павильоны, навесы и тряпичные домики для кемпинга. Допускается использование на игровой территории туристических палаток, установленных внутри антуражных шатров, тщательно заантураженных или укрытых. Последние должны быть согласованы с региональным мастером.

- Никаких “бофферов”

Игровое оружие - такой же элемент антуража, как игровой костюм или шатровый лагерь. Именно поэтому мы категорически запрещаем использовать на нашем мероприятии оружие, подобное “бофферам” (изделие из полипропиленовой трубы и утеплителя для труб, обмотанное поверх армскотчем) и тямбарам. Применение

игрового оружия, обмотанного неприкрытым армскотчем или отремонтированного с помощью него также неприемлемо.

- Никаких занавесок

Высокий уровень антуража — это маркер одинаково серьёзного подхода для подготовки к игре всех её участников. Каждый участник должен следовать определённым требованиям к костюму, установленным руководством его фракции и заявленным организаторам. Это делается для того, чтобы поддерживать высокие стандарты антуража и делать игру лучше с каждым разом. “Подстреленные” рубахи, не прикрывающие пах, “брюки навыпуск”, кирзовые сапоги и армейские офицерские ремни хотелось бы отметить отдельно, как абсолютно неприемлемые на нашем мероприятии. **Перед тем как заявляться на мероприятие обязательно ознакомьтесь с Правилами по антуражу http://larpworld.ru/art_rulez/.**

- Никакого мусора

На игре запрещено разбрасывание мусора и вообще всего, что вредит облику игры. Запрещается использовать в открытую пластиковые бутылки и жестяные банки, а также снеки в яркой современной упаковке. Данная игра — это не тусовка, не концерт и не гриль-вечеринка.

- Никакого нытья

Философия боевых взаимодействий на игре предельно проста: никаких соплей, никаких споров и никакого нытья. Дебаты на тему кто кого убил, не допускаются категорически. Кроме того, бои на игре могут быть достаточно жёсткими и с высокой вероятностью вам будет больно. Будьте готовы к этому прежде, чем лезть в драку.

- Никаких «победителей»

Ролевая игра — это не спортивное соревнование. Тем, кто хочет побеждать (серьёзный вопрос, будет ли это победой) используя то, что многие моменты отданы на откуп решению игрока, не место на этом мероприятии. Займитесь соревновательными видами спорта, они для этого и созданы.

- Никакой пьянки

Приехав на данную игру, вы должны сознавать, что это не пикник и не вечеринка. И если же вы всё же решили выпить алкоголь на игре - то следите за собой, не мешайте своими выходками и поведением другим игрокам. Не позволяйте своему состоянию портить окружающим игру, как боевую, так и социальную. И осознавайте, что игрок, нарушивший правила, очевидно, находясь в состоянии алкогольного опьянения, даёт повод сразу же удалить его с игры без всяких предупреждений. Если вашей самоцелью является неумеренное употребление спиртных напитков — вам не место на данной игре.

2. Основные правила

Кроме следования здравому смыслу мы ждём от всех игроков также следования основным игровым правилам, дополняющих и уточняющих сам принцип Свободной игры. Этих правил всего 3.

2.1. Правило личного решения

Игрок, как участник какого либо события или будучи целью некоего действия сам решает, какие последствия последуют за ним, следуя общим рекомендациям по отыгрышу. Это касается как реакции на ранения в бою, так и его поступков в ответ на другие происходящие вокруг события. К примеру, то, погибнет ли персонаж от смертельного ранения или имеет возможность выжить благодаря медицине — решает сам игрок. Важнее всего, чтобы за каждым поступком, и на каждое действие следовала реакция. Например, игроку необходимо отыгрывать борьбу с наложенным на его персонажа заклятьем, чтобы показать союзникам, что он заколдован, а

не объяснять это неигровыми способами. С другой стороны, это правило также подразумевает, что вы не можете ожидать от других, какой-то определённой реакции, которая была бы удобна или выгодна лично вам. Свобода принятия решений действует на всех одинаково.

2.2. Правило театральности

От игроков ожидается, что каждый из них будет отыгрывать свою роль так, как будто он играет в приключенческом кино. Эффектные падения, могучие замахи оружием, боевые кличи, крики и стоны от ранений - используйте любые приемы, чтобы событие стало более насыщенным и «настоящим» как для всех его участников, так и для стороннего наблюдателя. Попробуйте сделать так, чтобы случайный наблюдатель поверил в происходящее, поставив отыгрыш во главу угла. Это означает, что в бою стоит пожертвовать эффективностью в пользу эффектности, чтобы вашему противнику было проще «поверить» в реальность наносимых ударов. Нанося удары своим оружием важно делать это так, чтобы замахи были однозначно оценены как таковые, а попадания четки и чувствительны. В противовес этому, попытка быстро «нащёлкать» по противнику со спины вполне может быть им воспринята как недостаточно внушительная и он будет реагировать на неё соответственно.

2.3. Правило реального действия

Игрок не должен допускать никаких словесных описаний своих действий или попыток словесно программировать реакцию окружающих. Под описанием имеется в виду процесс, когда игрок описывает что-либо, что должен был отыграть или требует словесным описанием от своего противника каких либо действий. Яркими примерами подобного являются высказывания вроде «Тяжёлое ранение, сел!» «Кастую файербол!», а также устное описание эффектов зелий, болезней и всего прочего.

Необходимо запомнить очень простое правило: если что-то нельзя отыграть так, чтобы всем окружающим было понятно, что же вы делаете, то этому не место на данной игре. Все эффекты и ситуации должны обыгрываться, а не рассказываться. Вместо того, чтобы кричать противнику «У меня тяжёлое оружие!» внушительно используйте большое оружие, отыгрывая его тяжесть и убойность. Вместо криков по файербол используйте эффектную (но безопасную) пиротехнику. Если же окружающие реагируют на вас не так, как вы от них ожидали, просто вспомните про «Правило личного решения».

3. Игровой конфликт, союзы и дипломатия

Осколки Миров позиционируется как активная боевая игра, с большим количеством сражений и должна таковой остаться. Заключение союзов и перемирий между фракциями на игре, где основной канвой является неразрешимый военный конфликт фракций, где победы и возвышение одной всегда означают отсутствие таковых для другой, абсолютно неприемлемо для подобного мероприятия и портит удовольствие игрокам. Всего парочка игроков, решивших поиграть в дипломатию, и заключивших мир между своими лагерями, портят игру сотне своих товарищей и заставить скучать весь полигон. Прежде чем ехать на Осколки Миров, необходимо задуматься о том, что большинство игроков едет на этот проект именно за непрерывными стычками, осадами и военными походами. Если есть желание использовать свои навыки красноречия, то их необходимо применить для разжигания обид, эскалации заложенных в канву игры конфликтов и создания напряжения, в общем, никаких мирных переговоров, самый лучший метод дипломатии тут - война! Вы приехали на Осколки Миров, чтобы сражаться в крупных сражениях и мелких стычках, чтобы доблестно стоять плечом к плечу с боевыми товарищами, рубить алебардой и стрелять во врагов из арбалета, а не для того чтобы стать послом мира.

4. Война

4.1. Общее

4.1.1. Основы

Эти боевые правила были тщательно рассмотрены и всесторонне обсуждены. Хотя мы оставляем за собой право вносить изменения в игровой процесс, в том числе и из соображений безопасности, в общем и целом мы будем руководствоваться именно ими. Основная цель настоящих правил - создать достаточно простую и гибкую боевую систему, которая не требует сложных вычислений, не провоцирует споров во время боевых сцен и является безопасной для всех участников. С её помощью хотелось бы дать игрокам максимально реалистичный игровой боевой опыт, понимая, при этом, что мы используем протектированное оружие и никто на самом деле не получает ранений и не умирает.

Как это работает?

Модель боя, которую нам хотелось бы видеть на нашем проекте, в общем можно описать как "Полная скорость, разумная сила". Под этим подразумевается, что мы не накладываем ограничений на то, как быстро вы можете двигаться или сражаться, но атаковать противника рекомендуется сообразно его защищённости, избегая как излишне сильных так и излишне слабых ударов.

Главное - всегда помнить о том, что цель игрового боя не в том, чтобы нанести своему оппоненту реальные повреждения. Например, если у вас есть возможность атаковать кого-нибудь в незащищённую спину, то нет необходимости бить максимально сильно. В такой ситуации уместно ударить противника с силой, достаточной, чтобы он чётко понял, что его атакowali.

Сражение - это, прежде всего, вид игрового общения, в ходе которого и вы и ваш оппонент делаете все возможное, чтобы донести до своего противника, что вы ударили его своим оружием.

- Основной учитываемой величиной любого сражения на нашей игре считается Боевая сцена - игровая ситуация, в которой готовые к сражению противники находятся во взаимной досягаемости оружия и активно пускают его в ход, не важно, оружие ли это ближнего боя или дистанционное. Боевая сцена начинается с момента, когда любой участвующий в ней игрок, проявляет недвусмысленную игровую агрессию (атакует любого из противников), а заканчивается через минуту после того, как последний из игроков одной из сторон столкновения был отправлен в **тяжёлое ранение** или сдался, либо игроки враждебных сторон по другим причинам перестали угрожать друг другу оружием. Любые явления, обозначенные как "После окончания Боевой сцены" начинают происходить только после её окончания.

Для того, чтобы у всех было единое понимание того, какие есть основные критерии получения игровых повреждений, нужно придерживаться двух простых правил:

- Когда дело доходит до получения игрового урона, учитывается любой попавший в разрешенную зону удар, нанесённый с достаточной амплитудой, независимо от того, насколько его попадание было слабым или сильным. При этом, уместно будет уточнить, что в игровых боевых реалиях хорошо учитываются только чёткие и размашистые удары. Хотите, чтобы ваши атаки были эффективными - атакуйте внушительно.
- Если на вас надёжный доспех, дающий серьёзную реальную защиту и вы не чувствуете попадания, но отчетливо видите, что вас ударили, это попадание так же необходимо учитывать.

И исходя из них, так же хотелось бы дать пару рекомендаций, который помогут избежать недопонимания в бою:

- Если вы неожиданно атакуете противника сзади, не наносите более одного удара подряд, дайте ему осознать, что на него напали и развернуться к вам лицом.
- Не наносите серий поспешных или малоамплитудных ударов ("швейная машинка"). В лучшем случае их воспримут как один, в худшем просто проигнорируют.

4.1.2. Что можно и что нельзя в ближнем бою

- Атакуйте своего оппонента только в разрешенные зоны - торс, руки и ноги.

- Нанося удары по оппоненту, делайте это с достаточной амплитудой и силой, адекватной его защищённости.
- Наносите акцентированные колющие удары только допущенным для этого оружием (копьями и алебардами). Прочим подходящим конструкционно для этого оружием (имеющим клинок) можно только с осторожностью обозначать такие удары.
- Если вы отыгрываете “борьбу” на земле и добивание поверженного оппонента - убедитесь, что он также заинтересован в этом и делайте это с осторожностью.
- Атакуя противника с разбега, делайте это только с умеренной силой и при условии, что он видит эту атаку и подготовлен к ней.

В ближнем бою категорически запрещено:

- Бить или толкать оружием в запрещённые зоны - шею и голову.
- Наносить удары щитом и акцентированные колющие удары не допущенным для этого оружием
- Метать любое оружие
- Бить и толкать оппонента руками, ногами или телом, совершать захваты, заломы и броски
- Зажимать или захватывать оружие/щит противника
- Атаковать противника, который не видит этого, с разбега со спины
- Пытаться опрокинуть противника или сбить его с ног любым образом

4.1.3. Правила стрельбы из лука/арбалета

- Всегда выбирайте конкретную цель (не стреляйте вслепую).
- Соблюдайте безопасную дистанцию (не менее 3х метров) при стрельбе.
- Не стреляйте по щитам или укреплениям, когда рядом с ними, по вашу сторону, находятся другие игроки, поскольку стрела может от ricochetить твёрдым хвостовиком и нанести травму.
- Не стреляйте, если видны в основном “нецелевые зоны” (голова, кисти, стопы).
- Обязательно проверяйте стрелы/болты на целостность и прочность установки гуманизатора, перед тем как уложить их в колчан.

4.1.4. Общие рекомендации

следования которым нужно придерживаться на игре, чтобы сделать её безопаснее, интереснее и избежать недоразумений

- Наносите удары ровно настолько, чтобы доходчиво показать, что вы ударили оппонента. Адекватно оценивайте его уровень защищённости, своё оружие и физические возможности.
- Если вы случайно попали вашему противнику в голову или пах, извинитесь и дайте ему прийти в себя.
- Не рискуйте своим здоровьем понапрасну. Прыгнув головой вперёд во вражеский строй или взобравшись и упав со стены, вы подвергаете своё здоровье ненужной угрозе, рискуя получить серьёзные травмы.
- Останавливать боевые столкновения игрок может только в случае явной угрозы здоровью кого-либо из участников. В остальных случаях останавливать боевую сцену могут только мастера. Факт наличия лежащих на земле под ногами сражающихся стрел, оружия и прочих предметов таковыми не являются.
- Реально оценивайте свой уровень защищённости и физические возможности. Нет никакого позора в том, чтобы избежать оказаться между сшибающимися строями щитов. Ваша безопасность прежде всего в ваших руках.
- Атаковать лежачего противника, атаковать в ближнем бою из положения лёжа (кроме случаев, когда вы оба лежите и играете во взаимное добивание) или нападать на оппонента после того как вы показали, что выбыли из боевой сцены - абсолютно неприемлемо.
- Вы всегда и в любое время лично ответственны за безопасность вашего оружия и снаряжения.
- Любые дебаты о правильной/неправильной игре в бою с противником строго запрещены. Подробно это разобрано ниже (см. Разрешение спорных ситуаций).
- Не используйте оружие и снаряжение других игроков без разрешения хозяина. Если вы получили такое разрешение, вы несёте полную ответственность за него, как за своё.
- Не переносите свой реальный гнев в игру.

ВНИМАНИЕ!

Если вы упали во время боя, будьте предельно внимательны!

Люди в тяжелом доспехе, или массивном костюме могут наступить или упасть на вас. В активном, массовом бою вам следует, по возможности, как можно быстрее найти безопасное место и отыгрывать там тяжелое ранение или смерть. Не просите помочь вам отползти или оказать вам игровую медицинскую помощь, пока лежите в гуще боя. Ваше здоровье - это, прежде всего, ваша ответственность.

Поле боя предназначено только для боя. Отыгрыш любых не боевых взаимодействий следует проводить в стороне от него. Если мастер указывает вам покинуть поле боя вы должны исполнить это немедленно!

При необходимости немедленно покинуть массовую боевую сцену, чтобы не оказаться под ногами или в случаях, когда лежать на земле опасно или чревато порчей снаряжения, допускается перехватить своё оружие за боевую часть, поднять над головой и кратчайшим маршрутом, но не мешая продолжающим воевать игрокам, переместиться в ближайшее удобное место и лечь на землю уже там или, продолжая удерживать оружие над головой присесть на колено.

4.1.5. Разрешение спорных ситуаций

Осколки Миров - активная боевая игра. На полях сражений нет места для дискуссий и споров. Именно их отсутствие в большой степени обеспечивает глубокое погружение в мир игры всех игроков.

Если вы считаете, что ваш оппонент ведёт себя в Боевой сцене неадекватно - атакует в запрещённые и нежелательные зоны, бьёт излишне сильно или не считает очевидных попаданий, просто не ведите с ним игры, а перенесите своё внимание на кого-нибудь другого и попытайтесь поговорить с ним ПОСЛЕ завершения боевой сцены, чтобы не мешать игрокам вокруг вас. Прояснение спорной ситуации касается только вас и вашего оппонента, а никак ни окружающих вас других игроков. Всё, что не имеет отношение к безопасности для здоровья (например, указание противнику на то, что его оружие повреждено) может подождать до окончания боя.

Если вы не пришли к взаимопониманию, то вы всегда можете сообщить об инциденте руководству вашей фракции или МГ.

Если вам кажется, что противник ведёт бой излишне жёстко для вас, сразу же покиньте боевую сцену. Если даже после короткого перерыва вы всё ещё считаете, что противник действовал излишне жёстко, не стесняйтесь подойти и сообщить ему об этом.

Если же в данной ситуации нет возможности сделать это, то постарайтесь хорошо запомнить его внешность, а если есть такая возможность и сфотографировать виновника, чтобы подробно сообщить об инциденте. Если это действительно необходимо, МГ сможет найти вашего оппонента и принять к нему меры, но только в случае, если сможет его идентифицировать.

4.1.6. Разумная сила

Каждый участник боестолкновения на Осколках миров должен всегда помнить о 2х важных моментах:

1. Боевые сцены могут сопровождаться попаданиями в уязвимые части тела, такими как голова и пах, попаданием стрел в лицо, поломкой снаряжения и даже травмами. Такие случайности необходимо минимизировать, однако на активной боевой игре они могут происходить - примите это как данность перед тем, как участвовать в боевой сцене.
2. Мы минимально ограничиваем правилами ваше действия на нашем мероприятии, но, при этом, ожидаем от вас высочайшей ответственности. С самого начала мы будем практиковать подход немедленного исключения из текущего игрового эпизода игроков, которые действуют опасно для своего или чужого здоровья, сознательно провоцируют травмы или повреждение имущества.

Кроме того, игроку может быть объявлен пожизненный бан на посещение нашего мероприятия. В особенности это касается игроков, уже получивших предупреждение.

Мы призываем вас придерживаться принципа “Разумной силы” - баланса между применением чрезмерной силы и чрезмерной безопасностью. И то и другое - неприемлемо. Соблюдение этого принципа абсолютно необходимо для дальнейшего существования и развития нашего проекта.

4.1.7. Дневное и ночное время в игре

В **дневное время** с 10:00 до 19:00 допускается всё оружие, прошедшее допуск на данную игру без ограничений, разрешены все боевые действия.

В **ночное время** с 19:00 до 00:00. допускается использование только одной единицы оружия ближнего боя до 1 метра длиной. Более длинное оружие, а также щиты и стрелковое в ночное время запрещены. Штурмы лагерей запрещены, все боевые взаимодействия ограничены правилом “3х3” - с обеих сторон в одновременной схватке не может участвовать более 6 игроков, с максимумом в 3 игрока на одной стороне. В ночной боёвке из-за плохой видимости необходимо уделять дополнительное внимание тому, куда наносится удар.

В **тихое время** с 00:00 до 10:00 игроки могут находиться в неигровом лагере (спать и т.п.) и могут не вступать в игровые взаимодействия с теми, кто продолжает играть. В тихое время запрещено шуметь и мешать другим игрокам спать. Игроки, продолжающие играть в тихое время, делают это с ограничениями для ночного времени.

4.1.8. Игровые зоны

В игре есть следующие виды зон:

Боевая зона – весь полигон, кроме описанных ниже зон. В боевой зоне ведутся все игровые взаимодействия. Боевые взаимодействия разрешены по общим правилам.

Небоевая зона - внутренность игровых шатров и место под натянутыми тентами, кроме тех, которые специально для этого предназначены. В небоевой зоне боевые взаимодействия запрещены, но находящиеся в ней игроки должны покинуть её по первому требованию врага и либо вступить в бой либо сдаться.

Особая зона - территория поселения Приют и центрального кабака. В особой зоне действуют особые правила, ограничивающие боевые взаимодействия дуэлями на арене.

Неигровая зона – лагерь мастеров, неигровые (жилые) лагеря, стоянка автотранспорта, туалеты и территория, прилегающая к ним на расстояние 10 м., являются неигровой зоной. В неигровой зоне запрещены любые игровые взаимодействия и обмен игровой информацией.

4.2. Игровое оружие и доспехи

4.2.1. Допускаемое оружие

Оружие ближнего боя

К использованию на игре допускается только протектированное оружие, соответствующее правилам допуска. Бофферы, тямбары и щиты для спортмеча не допускаются. Исправные образцы протектированного оружия, изготовленные профессиональными производителями допускаются по умолчанию. В дальнейшем мы планируем допускать только его.

- Самодельное протектированное оружие всегда нуждается в проверке, индивидуальном допуске и маркировке. Оно допускается к игре только после этого. Перед тем, как изготавливать его, внимательно ознакомьтесь с правилами допуска <https://warhammerlarp.ru/wiki/правила-по-допуску-оружия-ближнего-бо/> и проконсультируйтесь с организаторами.

Дистанционное оружие

На игру допускаются игровые луки и арбалеты “средневекового” вида. Не допускаются спортивные луки, луки с “окном” и пистолетной/анатомической рукояткой, блочные луки и арбалеты. Максимальное натяжение игрового

лука - 14 кг (31 фунт), арбалета - 18 кг (40 фунтов) со скоростью вылета стрелы/болта весом 60 грамм не более 33 м/с (=110 fps).

- Стрелы и болты допускаются только оперённые (стрелы минимум с тройным оперением, болты с двойным) с профессионально изготовленными гуманизатором, прочно закреплёнными на гладко ошкуренном деревянном (толщиной не менее 8мм) или стеклопластиковом (толщиной не менее 6,7мм) древке. Игровые стрелы/болты (их целостность и соответствие допуску) являются объектом повышенного внимания организаторов. Не уверены, подойдут ли ваши стрелы/болты - уточните у организаторов.

4.2.2. Категории игрового оружия

Всё игровое оружие мы разделили по его действию на 4 основных категории:

Лёгкое оружие - сюда относятся ножи, кинжалы и прочее оружие до 50 см длиной, а также “деревянные” посохи и удары обратной стороной протектированного древка копий и алебард. Лёгкое оружие снимает 1 хит, но не поражает части тела, имеющие 2ПБ и более.

Обычное оружие - сюда относятся одноручные мечи, топоры, булавы и прочее удерживаемое одной рукой боевое оружие, двуручное оружие, имитирующее сельхозинвентарь (косы, вилы, лопаты и т.п.), а также любое оружие при нанесении колющих ударов. Обычное оружие снимает 1 хит.

Тяжёлое оружие - двуручные мечи (длиной более 100 см и рукоятью более 15см), а также двуручные топоры и молоты (длиной более 100 см), алебарды и прочее длиннодревковое оружие. Тяжёлое оружие считается таковым, только пока удерживается двумя руками, при хвате одной рукой считается обычным. Тяжёлое оружие снимает 2 хита.

Стрелковое оружие - игровые луки и арбалеты. Стрелковое оружие снимает 2 хита.

Метание любого оружия запрещено.

Эпическое оружие, которое не подпадает под основные категории, если таковое будет на игре, будет помечено максимально доходчиво.

4.3. Игровые ранения и доспехи

4.3.1. Зоны поражения

Разрешённая зона это:

Руки - две зоны: предплечье (от запястья до локтя включительно), плечо (от локтя до плечевого сустава).

Ноги - две зоны: голень (от стопы до колена включительно), бедро (от колена до ягодицы, включая последнюю)

Торс - две зоны: передняя (грудь и живот) и задняя (спина)

Запрещённая и нежелательная зоны это:

Запрещённые к поражению зоны это голова и шея. Атаковать в них категорически запрещено. К игроку, уличенному в умышленных ударах в запрещённую зону будут применены мастерские санкции вплоть до удаления с игры и запрета на дальнейшее посещение мероприятия.

Нежелательные к поражению зоны это кисти рук, стопы ног и область паха. Попадания в них таковыми не считаются (не наносят игровых повреждений). К игроку, уличенному в умышленных ударах в нежелательную зону будут применены мастерские санкции вплоть до запрета участия в боевых взаимодействиях.

4.3.2. Хиты и ранения

Все персонажи (кроме персонажей некоторых фракций) имеют на голом теле 1 хит. Это означает, что игрок, получивший удар в торс, не защищённый доспехом, получает **тяжёлое ранение** и выбывает из боевой сцены. Это не обязательно означает смерть персонажа, но игрок не способен более сражаться и лежит на земле, отыгрывая боль, или бессознательное состояние.

Игрок, получивший удар в конечность, не защищённую доспехом, получает **ранение** и теряет возможность её нормально использовать. Имея **раненую руку** он не может её использовать (она должна просто висеть вдоль торса, закладывая **раненную руку** за спину не нужно), имея **раненую ногу** игрок не может бегать и может ходить только хромая.

Повторное поражение уже раненной конечности в боевой сцене как и ее повторное ранение в последующей или ранение в другую конечность считается тяжелым ранением

ВАЖНО! Отдельные зоны конечностей и торса, описанные выше, имеют разделение только для доспеха. Например, если вы носите длинную кольчугу с рукавами, прикрывающую торс, руки и ноги до колена, у вас есть +2 Пункта брони на каждой прикрываемой ей части. И то, что удары “сняли” Пункты брони, даваемые кольчугой на груди, не означает, что она перестала давать их на вашей спине, руках и бёдрах. Однако следующий удар в грудь, полученный в этой же боевой сцене, нанёс бы тяжёлое ранение.

4.3.3. Допускаемые доспехи

Все доспехи, применяемые на игре, должны удовлетворять следующим критериям:

- **Эстетика:** Игровые доспехи должны быть сделаны аккуратно, без видимого использования современных крепежей (тканевых строп, фастексов, вытяжных заклёпок и т.п.) и соответствовать стилю и эстетике выбранной игроком фракции. Неокрашенные или плохо окрашенные доспехи из альтернативных материалов (пластик, пеноматериалы) не допускаются однозначно. Если вы не уверены в эстетике вашего доспеха - свяжитесь с организаторами для одобрения. В противном случае будьте готовы на игре по первому требованию организаторов снять с себя как отдельные элементы так и весь доспех, не соответствующий требованиям эстетики.
- **Реальная защита:** Кроме красивого внешнего вида, доспехи должны также обеспечивать реальную защиту. Мы настоятельно рекомендуем использовать шлем для защиты головы и лица, а также защиту области паха. В особенности это касается игроков, имеющих большое количество хитов за счёт доспехов, дающих серьёзную защиту и предполагающих, что бить их будут от души.
- **Безопасность:** Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а также повредить протектированное оружие. Если вы не уверены в безопасности вашего защитного комплекса - свяжитесь с организаторами. В противном случае будьте готовы на игре по первому требованию организаторов снять с себя как отдельные элементы так и весь защитный комплекс, не соответствующий требованиям безопасности.
- **Материалы изготовления:** Организаторы видят приоритетными материалами изготовления доспехов для нашего проекта аутентичные, то есть соответствующие историческим аналогам: сталь, бронзу (латунь), кожу и натуральные ткани. Доспехи из альтернативных материалов (пластик, пеноматериалы, лёгкие сплавы) допускаются только по предварительному согласованию и в любом случае дают на 1 ПБ меньше аналогов из аутентичных материалов. Исключением являются бригантины, пластины которые могут быть изготовлены из твердого пластика или лёгких сплавов и декоративные элементы, которые могут быть изготовлены из эстетично окрашенных мягких материалов.

4.3.4. Пункты брони и игровое действие доспехов

Вне зависимости от мощности вашего доспеха вы всегда должны играть опираясь на основные правила и прежде всего на Правило театральности.

Мощность защиты элементов зависит от материала изготовления и оценивается в Пунктах брони (ПБ), которые увеличивают количество хитов персонажа, но только в случае, если они попадают по доспеху в прикрываемой им зоне.

- 0ПБ - стёганный доспех, кожаный доспех с толщиной кожи до 3мм. (Сам по себе ПБ не даёт, но при наличии шлема дают 1 ПБ.)

- 1ПБ - кожаный доспех (с толщиной кожи более 3мм), стёганный доспех, усиленный стальными (нашитыми кольцами или полосами) или толстыми (не менее 3х мм) жёсткими кожаными элементами более чем на половину площади.
- 2ПБ - стальная кольчуга или стальной пластинчатый доспех (чешуйчатый, ламелиарный или бригантный)
- 3ПБ - стальной латный доспех.

Так как же работает доспех?

Доспех обеспечивает локальную защиту. Это означает, что он обеспечивает защиту только там, где вы его носите, увеличивая количество повреждений, которое может получить в прикрытую доспехом зону на количество Пунктов брони, которое даёт. Проще говоря, увеличивает количество хитов персонажа, но только в зоне, которую он прикрывает.

- Элементы доспеха надетые один поверх другого не складывают свои Пункты брони, а считаются по видимому наружному слою.
- Если доспех не прикрывает защищаемую зону целиком (имеются открытые участки), то попадание в них сразу наносит ранение.

Так как голова является запрещённой зоной, то шлем сам по себе не даёт Пунктов брони. Но, при условии, что он соответствует общему стилю защитного комплекса, шлем увеличивает Пункты брони на всех защищённых доспехом зонах на 1.

Потерянные в бою Пункты брони восстанавливаются сразу после окончания Боевой сцены.

4.6. Игровые травмы и смерть

4.6.1. Игровые травмы

После того как Боевая сцена закончилась персонаж игрока может оказаться **раненым** или **тяжело раненным**.

- **Раненый** персонаж либо должен получить медицинскую помощь либо сам исцелится со временем. Медицинская помощь при ранении представляет собой внушительную повязку на раненой конечности, которую может наложить любой игрок, имеющий перевязочный материал.
Игрок, которому была оказана медицинская помощь при ранении, в любом случае не может вернуться исцелённым в боевую сцену, в которой он получил ранение, в ней он будет оставаться раненым вплоть до её завершения.
----- Игрок, которому оказана медицинская помощь при ранении, может через 15 минут снять повязку и считаться исцелённым. До этого момента он должен отыгрывать ранение.
----- Игрок, который не получил медицинской помощи должен отыгрывать ранение в течении 30 минут, после чего считается исцелённым.
- Сложнее обстоит дело с последствиями **тяжёлого ранения**. Получив его игрок в любом случае покидает боевую сцену, в которой он принимал участие вплоть до её завершения. Исключение составляют случаи возврата в бой во время некоторых специальных игровых событий (ивентов) в которых такое предусмотрено. В этом случае вы также можете отыгрывать своё возвращение или лечение с помощью заклинаний или зелий. Это не даёт никаких преимуществ, но, возможно, внесёт в игру дополнительный интересный элемент.
После получения тяжёлого ранения (получения в любую из двух зон торса достаточных для этого игровых повреждений) игрок сам решает, может ли его персонажу быть оказана медицинская или иная врачебная помощь или он погиб. Если он не считает полученные раны однозначно смертельными, то после окончания боевой сцены играет в тяжёлое ранение. Игрок, который играет в тяжёлое ранение, может передвигаться только ползком и не может удалиться от места своего ранения дальше чем на 50 метров, и в любом случае погибает через 10 минут, если им никто не заинтересуется, чтобы оказать ему первую медицинскую помощь (наложить повязку на торс). После этого он может быть транспортирован в любой лагерь, где играет с лекарем в своё исцеление не менее 30 минут, после чего считается исцелённым. При этом он должен лежать и получать медицинский уход (припарки, микстуры, эликсиры и т.п.)

4.6.2. Игровая смерть и её последствия

Игровая смерть персонажа настигает его сразу в том случае, если игрок считает полученные повреждения или иные игровые обстоятельства (применение ужасного колдовства и т.п.) однозначно смертельными для него либо через 10 минут после получения тяжёлого ранения и отсутствия первой медицинской помощи. Окончательную

смерть персонажа в мире игры могут вызвать только исключительные обстоятельства но, в любом случае, решение о ней принимает сам игрок.

Игрок, персонаж которого погиб, дожидается окончания боевой сцены, в которой его “убили”, надевает на голову белую повязку и отправляется в свой лагерь, где обязан провести не менее часа вне игры. После этого он возрождается в святилище своей фракции.

- Возрождённый персонаж в любом случае не помнит обстоятельств своей смерти и событий, им предшествовавших. В первые несколько минут после возрождения он не может предпринимать никаких игровых действий, отыгрывая переживание самых ужасных своих страхов, которые индивидуальны для каждого. Жителю средневековой Европы может казаться, что он видел самого дьявола в окружении других адских созданий, викингу - что он угодил в ледяные чертоги Хель. Эти наваждения преследуют персонажа в течение нескольких минут после возрождения. Мы призываем игроков подойти ответственно к отыгрышу её последствий и не ставим вас в узкие рамки подробным ее описанием.

В общем же, каждый игрок играет в то, что ему интересно. Если вы любите играть в тяжелораненных, предоставляя возможность для игры различным знахарям и целителям, то мы такое можем только приветствовать.

Каждая фракция в той или иной степени имеет свою концепцию игровой смерти и возрождения, но никто не может избежать ни её самой, ни её основных последствий.

4.7. Осады и штурмы

Основные требования к штурмовому ограждению лагеря это безопасность и интересность для штурма, как для обороняющихся так и для штурмующих.

Перелазить через и ломать штурмовые ограждения лагерей запрещено, если они специально не сделаны для этого.

Штурмовое ограждение должно закрывать лагерь либо полностью, либо, как минимум его видимую, фасадную часть.

В местах, где штурмовое ограждение не окружает лагерь полностью, оно может быть заменено толстой (не менее 8мм) джутовой верёвкой с флажками в цветах фракции. В любом случае штурм происходит в том месте, где возведена настоящая стена, рогатки или частокол (то есть рядом с воротами.) Штурм через веревку запрещен.

Вместо веревочных границ, для обозначения границ лагеря можно использовать естественные преграды: леса, кусты, рвы и траншеи. Предполагается, что границей лагеря может быть любой объект, не противоречащий здравому смыслу и антуражу лагеря. Однако граница должна быть настоящей, ясно видимой, а не виртуальной. Лагерь, установленный в чистом поле не имеет защиты и каких-либо границ.

Значимые сюжетно штурмы лагерей фракций всегда являются игровыми событиями (ивентами) и нюансы протекание их регулируется взаимными договоренностями команд-участниц, под арбитражем ответственного мастера.

5. Магия

Магия - очень редкое явление на Осколках миров. Для её отыгрыша нужно очень строго придерживаться п. 2.2. (Правило театральности) и 2.3. (Правило реального действия) и в ожидании реакции помнить о п.

1.3.1.(Правило личного решения)

Мистический персонаж должен убедить своего противника в эффекте заклинания жестами, действиями и пантомимой. Применение технических средств делает действия более убедительными. Основная идея мистического действия в том, что это должно быть зрелищное шоу. Чем эффектнее и внушительнее отыгрыш, тем лучше реакция других игроков на это действо.

На Осколках миров категорически запрещено пытаться излагать эффект заклинания словесно (“из моих ладоней бьют тугие струи пламени”). Также запрещено использовать эффекты коммуникации мистического действия в виде физических объектов, таких как теннисные или фомовые мячи для огненного шара и т.п.

Крайне нежелательно сообщение об эффекте заклинания с помощью прямых словесных команд типа “блабла бла ... гори!” или “блаблабла.. резкая боль!”

Допускается использование сообщения эффекта с помощью эффектного речитатива, к примеру “Сила огня, испепели этих недостойных своим всепоглощающим пламенем!!”

Самое главное, чтобы словесный эффект использовался только как добавка к визуальному. Для отыгрыша огненных заклинаний рекомендуется безвредный пироэффект, к примеру театральный дым и подобное.

6. Деньги и ценности

6.1. Игровые деньги

Игровые деньги на нашей игре представляют собой антуражные металлические чеканенные монеты. Они - вполне реальная ценность. С их помощью можно приобретать еду и питьё в игровых заведениях, изделия и услуги имеющихся на игре экономических предприятий или использовать в других целях.

Некоторое количество игровых монет получают все игроки при регистрации на полигоне. За игровой антураж, который может служить примером для других, количество начальных денег может быть увеличено.

Ещё некоторое количество выдаются через капитанов команд ежедневно (только для игроков фракций) на их усмотрение. В остальное время будут присутствовать групповые и личные квесты, а также игровые события, позволяющие их получить.

ВАЖНО!!! Игровые деньги нельзя украсть, отобрать или снять с тела “погибшего” игрока. Во всех этих случаях они могут быть переданы кому бы то ни было только добровольно, как признание хорошей игры оппонента. После игровой смерти деньги остаются при игроке.

6.2. Предметы в игре

Некоторые предметы (вещи, оружие, доспехи) могут быть полностью погружены в игру.

Предметы в игре можно обменять, украсть, отобрать, снять с тела и т.п. Это вещи, в том числе, используемые МГ в квестах и игровых событиях (ивентах). Любой игрок, как на игре, так и до неё может по своему желанию предоставить МГ любой предмет, для того чтобы перевести его в статус **Предмета в игре** и задействовать его во взаимодействиях полностью. При этом он должен осознавать, что такая вещь может быть потеряна или испорчена.

Предметы в игре будут помечены абсолютно недвусмысленно. Как именно будут помечены предметы в игре будет объявлено и показана на предыгровом построении.

Предметы в игре категорически запрещено прятать как в неигровой зоне, так и просто в лесу. Если персонаж игрока погибает, то все имеющиеся у него предметы в игре он должен либо передать другому игроку, обыскивающему тело, либо, если таковых нет, выложить на месте смерти так, чтобы вещь была хорошо заметна (к примеру, повесить на ближайшем кусте).

После игры все **Предметы в игре** без исключения должны быть сданы обратно МГ.

6.3. Экономические предприятия

Следуя основному постулату нашего мероприятия, а именно принципу Свободной игры, мы приветствуем на игре исключительно антуражные производственные предприятия, формат и оформление которых вписывается в основную концепцию и визуальный ряд игры (классическое фэнтези) и которые оказывают реальные услуги, будь то пекарня, пекущая аппетитную выпечку, кузнец, изготавливающий пряжки или кожевник, тачающий пояса.

Все подобные заведения (их уместность и расположение на игре) оговариваются заранее. Обязательным условием функционирования экономического предприятия на нашей игре является производство изделий (хотя бы частично) на месте и продажа всего ассортимента представленной продукции в том числе за **игровые деньги** по твёрдому курсу (стоимость будет компенсирована МГ).

