

Правила игры

Часть 0. Соглашение под честное слово

Это правила игры. Игроки обещают их соблюдать.

Мастера оставляют за собой право удалить игрока с игры за несоблюдение ее правил.

Правила игры – это всё, что написано в этой статье и то, что будет написано в следующих статьях, начинающихся со слов “это правила игры”.

Часть 1. Цельность игрового мира

Игра идет непрерывно от момента, когда вы вошли в игру, до объявления конца; в это время надо вести себя в персонаже и не переходить на неигровые разговоры, кроме экстренных ситуаций (выяснение правил, быт и желание пошутить **не являются** экстренными ситуациями).

На всё поведение других игроков надо **реагировать по игре** – могут быть неизвестные вам спецправила и спецспособности, которые позволяют другому игроку вести себя не так, как вы ожидаете. У персонажей может быть удивительная живучесть, необычные магические защиты и уникальные Способности – не удивляйтесь этому, у вашего персонажа тоже есть что-то уникальное или возможность это получить.

Когда вам нужно выйти из игры по неотложной неигровой причине, вы надеваете **белый хайратник** (который привезли сами); то есть повязываете голову белой лентой. Поднятые над головой руки или слова “меня тут нет” выходом из игры **не считаются**, потому что их можно неверно понять, как применение особых Способностей.

Если вам психологически трудно находиться в игре, и вы хотите на время выйти из нее и потом вернуться, вы надеваете белый хайратник и уходите в свою палатку. По возможности на пути к палатке предупредите мастеров, чтобы мы не решили, что вы потерялись в лесу. Перед возвращением в игру из палатки вам в белом хайратнике также нужно предупредить одного из мастеров.

Если вам нужно с кем-то поговорить, найдите любого мастера – он или будет рад вам помочь, или укажет того мастера, который сможет вам помочь или просто выслушать.

Неигровая палатка игрока и туалет **не считаются игровой территорией**, там можно быть вне игры, но там **нельзя намеренно прятаться** от игровых взаимодействий.

В ходе игры **нельзя на глазах других игроков курить сигареты и вейпы**, а также пользоваться телефоном. Подсмотрите правила в телефоне тайком, никому не мешая. Трубку при этом курить можно.

Пить алкоголь можно, быть пьяным нельзя. Как понять, что вы слишком пьяны: вам сделал об этом замечание другой игрок или вы не можете справиться с участием в игровом взаимодействии (выполнить правила, разобраться в модели, участвовать в бою). В этом случае надо трезветь и не мешать другим игрокам.

Нецензурная брань считается частью игрового мира и ей не следует удивляться.

Все, что сообщает мастер, передав записку с мастерской отметкой или показав специальный мастерский знак (с тем же символом, что на игровых предметах и карточках) – **истина для вашего персонажа.**

Мастерский знак выглядит вот так:



Если вы хотите **окончательно покинуть игру** до ее общего завершения, вам нужно прийти к мастерам и сдать им игровые предметы, чтобы те повторно ввели их в игру. Наденьте белый хайратник и оставайтесь в нём до того момента, когда вернётесь в свою палатку.

Часть 2. Игровые предметы

На всех игровых предметах, которые можно отнимать или передавать, есть **мастерская наклейка** или напечатанная метка.

Все предметы, на которых такой метки нет – антураж того игрока, который с ними приехал, их можно передавать только добровольно и игрок сам отвечает, кому отдал свою фляжку, оружие или сумку.

Игровые предметы **нельзя выхватить** из рук другого игрока или вытащить у него из кармана; их **можно отнять в результате боя, угрожая оружием или с помощью специального слова «Заклинаю»** (что значат все эти слова, вы узнаете ниже, в разделах “Сражения” и “Магия”). Ну и конечно, их можно отдать добровольно. Игровой предмет можно стащить из игровой сумки, если она оставлена без присмотра.

Нельзя укрывать игровые предметы за пределами игровой территории, в неигровых палатках и сумках, а также прятать их так, что у других игроков не будет игровой возможности их найти (например, закапывать).

Игровые предметы **нельзя уничтожать** “по игре”, если у вашего персонажа нет такой Способности, и **нельзя портить** “по жизни” ни в коем случае.

На игровых документах **нельзя ничего дописать или вычеркнуть**, если у вас нет такой Способности.

Игровые предметы конечны, и мастера не вводят новые просто так, потому что старые кончились. Поэтому игровые предметы могут быть **редки** и их может не хватать всем игрокам, кому они нужны. Мастера скажут каждому игроку, какие из выданных ему предметов встречаются на полигоне часто, а какие редко, чтобы вы могли ценить свои ресурсы и торговаться за них осознанно.

Часть 3. Браслеты персонажа

У каждого персонажа есть **браслеты персонажа** – один тканевый, который носится с начала до конца игры, и множество бумажных, которые частенько нужно будет надевать и срывать, получать и отдавать. Все браслеты выдают мастера.

Персонаж не видит браслеты, их нет в игровом мире – о них знает только игрок.

Тканевый браслет обозначает ваше сословие, и его нужно будет показывать другим игрокам, чему посвящен следующий раздел правил.

Бумажные браслеты обозначают всё нематериальное, что связано с персонажем – жизненные и магические силы, волю действовать, следы магических воздействий, наложенные магические защиты и так далее. Благодаря браслетам вам не понадобится помнить в ходе игры никакие числа, кроме своего числа хитов – всё остальное будет буквально у вас под рукой.

Мы рекомендуем носить тканевый браслет, который нужно показывать, на одной руке, а бумажные браслеты – на другой. Некоторые браслеты вы захотите скрыть (например, магические защиты), тогда вы можете прятать их в рукавах или застегнуть на лодыжке.

Браслеты, полученные после секса, носят на виду (мы повторим это в разделе “Секс”).

А еще мы советуем иметь с собой что-нибудь, чем вы будете перерезать бумажный браслет, если не сможете порвать его руками.

Для применения большинства Способностей игрок должен **разорвать** один из надетых браслетов. Иногда Способности требуют конкретный цвет браслета или разорвать сразу несколько.

Вы можете использовать только застегнутые браслеты. Те персонажи, кто может за счет своих Способностей надевать на других людей браслеты, получают нужное количество незастегнутых, но не могут применить их сами – только надеть на кого-то другого.

Браслеты бывают **разных цветов**, и закрытые правила по вашим способностям сообщат вам, что эти цвета для вас значат.

Каждому игроку **надо знать “свой” цвет** – цвет бумажных браслетов, совпадающий с вашим цветом “сословного” тканевого браслета. Браслет “своего” цвета вы срываете, чтобы выйти из состояния “напуган”, а также чтобы применять магию (об этом вы прочтете ниже в разделах “Сражения” и “Магия”).

Бывают браслеты с текстом, а также браслеты “золотого” и “серебряного” цветов – они редки и нужны для мощных Способностей и разных секретов.

Если у вас есть браслеты с текстом, вам надо знать, что на них написано.

Браслеты добываются в ходе игры множеством способов, которые вы или знаете из своих закрытых правил, или узнаете от других игроков.

Монахи у могилы (мастера) меняют семь разорванных браслетов любых цветов на один новый браслет вашего цвета. Да, принимаются в том числе браслеты, подобранные с земли.

Если вам вручают (протягивают) браслет, от него **нельзя отказаться**, его нужно надеть и застегнуть (или позволить дарителю надеть его на вас).

Способность некоторых персонажей позволяет им **просить посмотреть ваши браслеты** или отдать им ваш браслет. В этом случае они скажут, какой именно браслет им нужен.

Если у вас просто просят браслет, вы имеете право его не отдать. Если у вас просят браслет с помощью специального слова «Заклинаю», вы обязаны его отдать (если у вас есть такой, который нужен).

Браслеты очень нужны каждому, и не только “своего” цвета. Из следующих разделов и ваших закрытых правил вы узнаете, для чего они пригодятся именно вам.

Часть 4. Кровь и презрение

Все персонажи нашей игры принадлежат к одному из **сословий**, и живут в мире, где очень сложно преодолеть предубеждение перед другими сословиями.

Персонажи понимают, кто перед ними, не по игровому костюму игрока, а по тканевому браслету на запястье. Король в рубище все равно опознается, как король.

Какой браслет что означает:

- **желтый** — простолюдины и нищие
- **красный** — знать и богачи
- **синий** — солдаты и другие воины
- **фиолетовый** — ученые и чародеи
- **зеленый** — эльфы и краснолюды
- **черный** — чужаки (о них ниже)

Вы можете в любой момент продемонстрировать свой браслет и тогда собеседник **должен показать вам свой**.

Если в ответ вам показали руку вообще без браслета, значит, перед вами помощник мастеров или игротехник и он не будет принимать игровые предметы (но возможно, он что-то для вас принес и хочет отдать).

Большую часть времени сословные предрассудки не влияют на поведение персонажей. Нищие и короли могут разговаривать друг с другом, быть друзьями до гроба, заниматься любовью, путешествовать вместе и есть за одним столом — в паломничестве через мир, охваченный эпидемией, бывает и не такое.

Чужой браслет поможет вам увидеть подлинный облик персонажа другого игрока: опознать за несложным игровым костюмом облачение вельможи, увидеть в руках встречной девушки мозоли от рукояти оружия и понять, что она опытная воительница, или узнать книжника даже без очков, чернильных пятен и высокоученых слов.

Сословная принадлежность начинает иметь значение, когда доходит до серьезных дел — передачи ценных бумаг, платы за тайные услуги, принятия из чужих рук сомнительных эликсиров. **Отдать что-то человеку неблизкого вам сословия — невозможно.** Дворяне брезгают платить эльфам, нищие робеют и не могут ничего подарить дворянам, бывалые

рубаки сторонятся очкастых умников, и те платят им той же монетой – вернее, как раз не платят, потому что не могут им ничего отдать!

Мы подразумеваем, что принимать предметы от неблизких сословий тоже нельзя, но для краткости сведем правило к такой формулировке: вы можете отдавать игровые предметы, имеющие мастерскую наклейку или метку, **только представителям «соседних» с вашим сословий.**



Не запоминайте все сословия и цвета, запомните простое правило: **вы можете добровольно отдать игровой предмет только представителям двух соседних с вами сословий.** Чтобы узнать, поднимется ли у вас рука отдать – покажите браслет, чтобы вам в ответ показали свой.

Как это ощущается? Вот вы только что были не разлей вода, но дошло до разговора о деньгах — и воспитание почему-то вдруг оказывается сильнее отношения, да так, что между вами кошка пробежала; путник показывает свою руку – и ты чувствуешь, что богато одетый господин на самом деле какая-то шваль подзаборная, просто при деньгах случайно, а другой, одетый очень скромно – все равно король, и по его манерам и глазам ты это видишь и уважаешь. Вы скорее будете мучиться, чем возьмете лекарство из эльфских рук — такими «жестами помощи» уже отравили, по слухам, многих ваших однополчан, и вы не хотите быть следующим.

Конечно, если будут требовать силой или магией, придется отдавать, тут уж никакого сословного гонора не хватит.

Чужаки – это южане, зерриканцы и некоторые северяне, живущие вне общества, которые не понимают, для чего существует сословное общество, и не обладают предрассудками. Носители черных “чужацких” браслетов могут отдавать и принимать игровые предметы от кого угодно.

Часть 5. Слова и жесты, которые нужно узнавать

Важнее всего в игре знать универсальный **Жест неуязвимости**, который используют разные Способности – **вытянутая вверх рука**. Человека, который держит одну руку вытянутой вверх, **нельзя бить оружием и поражать атакующими заклинаниями**, он или чем-то защищен, или готовится объявить собственное воздействие, или собирается надеть белый хайратник и исчезнуть.

Для применения всех способностей (как магических, так и нет) будут использоваться одни и те же **словесные маркеры** — ключевые слова. Их надо знать всем игрокам.

Так, словом “Заклинаю” будут пользоваться и маги, и музыканты, и врачи - просто чтобы вам нужно было запомнить минимальное количество маркеров.

Обычно перед словесным маркером будут слова, показывающие, какая применена магия или способность, но их совершенно не обязательно слышать: слова заклинания нужны для других чародеев и прочих умников, чтобы они понимали, кто что использует. Если это не про вас, просто реагируйте на ключевые слова.

Маркер сопровождается либо **указанием рукой на цель**, либо **называнием цели** – как по имени, так и по каким-то внешним характеристикам, по которым вас можно опознать.

Маркер может сопровождаться словами “все [цвет тканевого браслета]” – это значит, что он действует на всех членов одной группы, которые это слышат.

Пример: допустимы маркеры “Удар, Геральт!” и “Удар, вон ты высокий в зеленой шапочке!”

Все маркеры, которые нужно знать:

- **Удар** – цель теряет все хиты;
- **Замри** – цель не может пошевелиться;
- **Заклинаю** – цель должна сделать то, что ей сказали после этих слов (например, бросить оружие или отдать какой-то предмет), или, не предпринимая других действий, подойти к применившему и узнать, что именно с ней сделали;
- **Готовься к бою** – начинает боевую ситуацию (см. раздел “Сражения”);
- **Магия велит** – все, кто слышат эти слова, должны перестать делать то, что делают, посмотреть на мага и послушать, что будет дальше; перестать стоять и слушать можно после слов **Магия закончена**;
- **Разрушаю защиту** [название магической защиты] – цель теряет названную магическую защиту, если у нее такая есть, и разрывает соответствующий браслет;
- **Щит** – сообщает о том, что сработала какая-либо магическая защита, реагировать на него не нужно.

Все немгновенные эффекты, примененные в боевой ситуации (см. раздел “Сражения”), длятся до конца этой боевой ситуации, а примененные вне боя – столько, сколько сказал обладатель Способности, или пятнадцать минут, если он ничего об этом не сказал.

Часть 6. Сражения

Допуск оружия

Мы сражаемся на т.н. «**протектированном**», иначе «**ЛАРПовом**», оружии, как фабричном, так и самодельном.

Мы будем допускать оружие к игре, ориентируясь на его **эстетичность и безопасность** – боевая часть оружия должна заметно проминаться пальцами (часть самодельного «ларпового» оружия делают слишком жесткой, из-за чего не только пропадает смысл его использования, но и появляются риски повредить оружие противника).

Никакие, даже очень специальные виды оружия и защиты, **не должны приводить к травмам или повреждать оружие оппонента**.

Обратите внимание: в игре **не используется никакое реактопластовое, резиновое и пластмассовое оружие**, включая ножи «типа Колд Стил».

Разрешены **кинжалы, мечи, глефы, топоры и луки**. Разрешены **щиты**, если их обивка не повреждает оружие при соударении.

У отдельных персонажей может быть оружие необычной формы, разрешенное лично им.

Как можно и нельзя драться

Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен осознавать, что может получить или нанести травму, и стараться, чтобы этого не произошло.

В случае нанесения травмы (умышленной или неумышленной) игрок обязан сразу же выйти из игры и обратиться к мастерам. Дальнейшие последствия для участников инцидента определяет мастер.

Пожалуйста, контролируйте силу своих ударов. Нужно соразмерять силу удара с надетой на противника защитой – запрещено наносить слишком сильные удары по неприкрытому защитой или доспехом телу; по противнику в серьезном доспехе следует бить так, чтобы он почувствовал или услышал ваш удар, и вам не пришлось сообщать ему об этом.

Разрешено:

- Разрешены **только рубящие удары** клинком оружия и **только в корпус и конечности** противника.
- Разрешено **толкать небоевую часть** оружия противника (древко, гарду) **плечом или предплечьем**.
- Разрешено носить **посох** или **трость** и **блокировать ими удары** в боевой ситуации, если вы так в себе уверены. Но **попадать по противнику** такими предметами **нельзя**, кроме того, обладатель трости или посоха продолжает считаться безоружным с точки зрения правил.

Запрещено:

- Запрещено **бить в голову, в пах, по пальцам и по стопам**.
- Запрещены **колющие удары, удары древком, рукоятью или гардой**, запрещены **удары и толчки щитом**.
- Запрещены **серии ударов без амплитуды** («швейная машинка»).

- Запрещено **бить и толкать противника** руками, ногами или телом, **хвататься за оружие** противника, подставлять под него пальцы, **совершать захваты, заломы и броски**.
- Запрещено **зажимать или захватывать оружие** противника.
- Запрещено **пытаться опрокинуть противника или сбить его с ног**.
- Запрещено **бросать оружие в противника**.

Если вы попали по кому-то древком топора/глефы или тростью/посохом, то вы **теряете все хиты и выбываете из боя**. После боя вы обязаны удостоверить в том, что с ударенным все в порядке, и извиниться.

Хиты и пределы

У персонажей есть хит-поинты (далее “хиты”). У небоевого персонажа – **один хит**, но у боевых персонажей их гораздо больше, в среднем 4-5. Боевые персонажи умеют оценивать противника и по его доспехам и поведению в бою прикидывать, сколько у него хитов. Как это сделать, рассказано в их закрытых правилах.

Когда персонаж потерял все хиты, он должен упасть. Если у него нет магических защит, он тут же умирает.

Если у персонажа есть хотя бы одна магическая защита, то он остается жив и считается **раненым**. У раненого персонажа по-прежнему ноль хитов, и если он потеряет свои магические защиты, то тут же умрет.

Раненый персонаж не может самостоятельно ходить, держать оружие и громко разговаривать. Раненого делает здоровым врач, у которого для этого есть профессиональные Способности.

Результативный удар оружием **всегда** снимает с противника **только** один хит. Не бывает оружия, которое снимает два хита, магически этого добиться тоже нельзя.

Доспех и оружие различаются по мощности и способности пробивать или держать удар – это называется **пределы**. Пределов три – легкий, средний и тяжелый.

Оружие пробивает доспехи того же или меньшего предела.

Пример: “средний” меч пробивает “легкие” и “средние” доспехи; “средний” меч не может ранить персонажа в тяжелом доспехе; “легкая” глефа не снимает хитов с противника в “среднем” доспехе.

Мы не стали называть пределы цветами, чтобы никто не перепутал их с цветом браслетов.

Доспех защищает носителя целиком, а не только прикрытые зоны: игроку достаточно знать предел своего доспеха, а не отдельных его элементов.

Предел оружия и доспеха нельзя определить на глаз, потому что оружие и доспехи могут быть улучшены магией или Способностями персонажа.

Поэтому перед боем или во время боя **нужно назвать предел своего оружия**, чтобы противник знал, должен ли обращать внимание на ваши удары.

Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Другим игрокам категорически запрещается указывать на неправильный с их точки зрения подсчёт хитов, снятых с другого персонажа.

Магия и различные Способности могут делать разные части тела персонажа **неуязвимыми** – персонаж может игнорировать удары по предплечьям, удары в спину или удары конкретного противника. Если вам кажется, что противник намеренно не считает свои хиты, вы можете после боя пожаловаться на него мастеру, но не имеете права прерывать игру, чтобы обсудить с противником его поведение.

Боевая ситуация

В нашей игре те персонажи, которые владеют оружием, делают это виртуозно или, по крайней мере, профессионально, не пропустят внезапный удар и не дадут застать себя врасплох. Поэтому в нашей игре любой бой начинается с объявления **боевой ситуации**.

Нельзя ударить другого игрока оружием просто так. Нужно выхватить свое оружие и крикнуть «**Готовься к бою!**» (к этим словам можно добавить любые другие, но вызов на бой опознается именно по этим трем словам).

Если вы вызываете нескольких человек, надо **на всех их указать или их назвать**.

Вызванные персонажи после этого могут либо магически отступить (см. подраздел “Бегство” чуть ниже), либо должны принять бой.

Кричать вызов в спину убегающим игрокам нельзя. Но убегать, едва вы услышали вызов, тоже нельзя.

Поскольку от вызова нельзя просто так уклониться, вы можете объявлять вызов, появляясь из засады.

Если нападает группа людей, достаточно, чтобы кто-то один из вас объявил вызов.

Вызывать на бой может и безоружный персонаж (например, потому что он собирается применять в бою магию).

Боевая ситуация отсчитывается с момента вызова и до момента, когда все бойцы одной стороны оказываются повержены (не считая тех, кто сбежал).

В начале боевой ситуации **все участники боя обнажают оружие**, чтобы показать, кто участвует в схватке, а все, **кто не участвует в бою, разбегаются** или отходят в сторону, чтобы было понятно, кто участвует, а кто нет, и чтобы никого не задело случайно.

Перед боем участники могут обменяться парой фраз, а также назвать друг другу **пределы** своего оружия и доспеха, чтобы потом не кричать их во время боя.

Пример: “мне все равно ничего не сделают ваши немагические мечи!” или “мы пришли с тяжелым оружием, лучше просто не сопротивляйся”.

Но затягивать начало боя намеренно – нельзя.

Когда все держат оружие в руках и готовы, кто-либо из **вызванной** стороны командует “**Начнём!**”. Стороны могут по договоренности попросить объявить начало кого-то из неучаствующих в бою свидетелей.

Присоединиться к бою до слова “Начнем!”, можно на любой стороне. **Вмешаться в бой, который уже идет – нельзя.**

Бой заканчивается, когда на ногах остаются стоять представители **только одной стороны**. После этого они могут отнять у каждого поверженного противника по одному игровому предмету (как это делается, читайте в следующем разделе).

Бой не может закончиться, потому что бойцы одной из сторон сдались или передумали – он слишком жесток и скоротечен, и с отказавшихся драться все равно нужно снять все хиты. Если вы совсем не хотите драться, вы можете в любой момент решить, что потеряли все хиты, и упасть раненым.

Если вы не поняли, что произошло в бою – падайте! Восстановиться после ранения легко, и вы потеряете меньше времени, чем если будете спорить с другими игроками и выяснять, что случилось.

Лук/арбалет вне боевой ситуации

Лук можно использовать в бою, но кроме этого в персонажа **можно выстрелить из лука или арбалета вне боевой ситуации.**

Если в вас попали из лука и у вас нет ни одной магической защиты, вы умираете. Если у вас есть хотя бы одна магическая защита – она спасает вас от стрелы и ничего не происходит: вы не теряете хит и не становитесь раненым.

Это правило нужно, чтобы совершать успешные покушения на хорошо охраняемые цели после того, как вы разрушили все их магические защиты.

Бегство

Некоторые **чародеи** умеют использовать порталы или превращаться в птиц, чтобы избежать опасности. Эти Способности позволяют им, **как только их вызвали на бой**, объявить, что они исчезают, прыгают в портал или делают что-то другое в том же духе, надеть белый хайратник и уйти, уклонившись от боя таким образом. Эти персонажи знают, по каким правилам они выходят из порталов или превращаются обратно в людей, и их можно снова найти и атаковать.

Сбежать, когда бой уже идёт, нельзя.

Скрывающиеся среди людей **чудовища** ходят в человеческом облике, но для боя могут иметь возможность преобразиться – как обнажить когти, так и надеть скрытую защиту, чтобы игрокам было не так больно драться. В этих случаях вызванное на бой чудовище тоже объявляет о своем бегстве, но по своим закрытым правилам назначает нападающим время и место, где произойдет их бой, после чего уходит переодеваться для боя, и до боя не участвует ни в каких игровых взаимодействиях.

Смерть

Если вы умерли, вам нужно изображать мертвое тело, пока с вашим трупом не перестали возиться другие игроки, после чего надевайте белый хайратник и идите искать мастеров. Выхода второй ролью в игре нет.

Часть 7. Как силой отнимать чужие вещи

В том, что и у кого можно отнять силой, мы различаем **вооруженных и безоружных** персонажей.

Вооруженным, как уже было сказано выше, считается тот, при ком есть явно видимое оружие (в руках, на поясе, за спиной). Наличие лука или щита делает персонажа вооруженным, наличие посоха или трости – не делает, персонаж с тростью все еще безоружен.

У вооруженного персонажа можно что-то отнять только по результатам боя (см. раздел «Сражения»). **Безоружному персонажу можно угрожать оружием** по особым правилам, чтобы отнять что-то (см. ниже).

Условность нашей игры такова: вокруг могилы безымянного святого собралось гораздо больше людей, чем есть персонажей в игре, почти все события происходят на виду, и если кого-то грабят, случайный свидетель обязательно поднимет тревогу. Поэтому нет времени долго шарить по карманам, нужно быстро что-то хватать и уходить.

Поэтому когда вы забираете предмет у раненого или у того, кому угрожаете, происходит следующее:

- тот, кто отдает предмет, показывает вам **все** игровые предметы, которые есть у него с собой (**скрывать предметы нельзя**);
- тот, кто забирает предмет, выбирает **один** предмет и забирает его.

При этом **нельзя спрашивать, как называются эти предметы или что они делают**. Выбирать нужно побыстрее.

Обшаривание раненых и мертвецов

Когда боевая ситуация закончилась, каждый раненый отдает кому-то из победителей один свой предмет.

Обратите внимание: **независимо от числа победителей** каждый раненый отдает **только один** предмет.

Победители сами решают между собой, кто обыскивает какие тела. Раненый показывает свой набор предметов только тому, кто его обыскивает.

Раненые не могут уйти, пока их не обыскали.

Если победители не могут договориться, кто кого обыскивает, и препираются, раненый сам выбирает, кому отдавать свой предмет.

Те, кто не участвовал в бою, не могут ничего забрать у раненых.

То есть те, кто дрался за вас, могут отдать вам те предметы, за которыми вы послали их в бой. Но могут и не отдавать, если передумали.

У мертвеца первый, кто его обшаривает, забирает все игровые предметы за один раз.

Угроза оружием

Безоружному персонажу нужно **угрожать оружием**, чтобы он отдал какой-то игровой предмет.

Чтобы это сделать, вы должны приставить свой клинок ему к шее/ключицам или положить свое оружие ему на плечо и сказать что-нибудь, поясняющее эту ситуацию.

Например «Лучше отдай по-хорошему» или «Гони письмо и давай без глупостей».

В ответ безоружный персонаж может либо обратиться в бегство (но только если у него есть такая Способность), либо вызвать вас на бой (если он, например, маг), либо согласиться отдать предмет.

Безоружный персонаж, вызывающий на бой своих грабителей, может искать и хвататься за оружие **только после начала боя** – то есть когда его уже можно бить.

Персонаж, который согласился отдать предмет, точно так же показывает все предметы, а потом отдает один из них по выбору забирающего.

Сразу после этого ограбленный персонаж становится **Напуган**. Это состояние, похожее на состояние «Раненый».

Напуганный персонаж должен держать одну руку на перевязи, как будто она сломана. Перевязь можно соорудить из чего угодно или просто изобразить, постоянно держа руку перед грудью.

Напуганный персонаж не может использовать никакие свои Способности, требующие сорвать или застегнуть браслет, не может принимать чужие предметы или отдавать свои – он слишком нервничает, чтобы это сделать.

При этом ни у кого не поднимается рука на безоружного напуганного человека – напуганного человека нельзя вызывать на бой или угрожать ему оружием.

Чтобы перестать быть напуганным, персонаж срывает браслет “своего” цвета. Он может сделать это **в любой момент** по собственному выбору или сколь угодно долго ходить напуганным.

Чародеи могут использовать свою **магию**, чтобы угрожать оружием – для этого они прикладывают обе руки к ключицам другого игрока и говорят подходящие слова.

Пример: “отдавай мне все самое ценное, не то я тебя испепелю”.

В ответ на это безоружный тоже может только вызвать на бой, спастись бегством или согласиться отдать предмет.

Часть 8. Магия

Разные виды магии в мире игры будут применяться по-разному, и вам нужно следить только за словесными маркерами, которые мы перечислили выше (в части 5).

Но **боевое применение магии** встречается довольно часто, многие персонажи не раз его видели, поэтому мы опишем его здесь.

Чтобы **атаковать** других заклинаниями, будь то в боевой ситуации или вне ее, маг или чародейка поднимает вверх руку (чтобы ее нельзя было бить оружием) и провозглашает: **«Магия велит!»** – все, кто слышат эти слова, должны перестать делать то, что делают, посмотреть на мага и послушать, что будет дальше. После этого чародей срывает браслеты (какие и сколько, сказано в закрытых правилах) и объявляет одно или несколько заклинаний, которые применяет. Закончив последовательность, чародей говорит «Магия закончена!» и все могут продолжать действовать.

Пример: «Магия велит! Танио Ильхар, огненный Удар в Золтана! Трифери Геаф, водный Удар в Ярпена! Огонь Мельгара, удар по всем желтым! Магия закончена!»

Те, кому адресованы удары, должны тут же применять щиты (с помощью Знаков или заклинаний), если хотят защититься. Если в вас летит несколько заклинаний, защищаться нужно от каждого в отдельности (если у вас для этого хватает сил и Способностей).

Если в ответ на действия первого чародея решили действовать и другие, то каждый из них вскидывает руку и объявляет «Магия велит!», но потом ждет, пока тот, кто начал раньше, произнесет все свои заклинания, и тогда начинает произносить свои.

Пример: Риенс крикнул «Магия велит!» — Кейра Мец тут же кричит «Магия велит!», но после этого ждет, когда Риенс закончит все свои заклинания, а потом начинает называть свои. И ей хорошо бы слушать, чтобы не пропустить, какие удары летят в ее сторону.

Магические защиты

Вместо свиты и толпы охраны все влиятельные особы обладают разными видами **магических и алхимических защит**, которые комбинируют: обвешиваются амулетами, носят с собой магические предметы, поддерживают и повторяют защитные ритуалы. Да и практически все простые пилигримы, чтобы преодолеть охваченные Чумой Помешанных регионы, обзавелись хотя бы одной магической защитой.

Магическая защита все еще позволяет ранить вас или угрожать вам оружием – она спасает только от смерти.

Все **магические защиты** – это **браслеты**, на которых написано название защиты. Эти браслеты лучше скрывать, иначе с вас снимут защиту, а потом убьют.

Все защиты называются **«Башня [ключевое слово]»**. Распространенные защиты – это «башня серебра», которой обладают чудовища и для снятия которой нужен удар серебряного меча ведьмака, «башня огня/льда/эфира» и т.д., снимать которые умеют некоторые чародеи, особенно искусные в укрощении этой стихии, «башня клятвы», которая снимается поиском и взломом связанного с ней шифра, и так далее.

Бывают защиты, снимаемые с помощью особого масла для клинка, которым наносится удар, особого ведьмачьего знака, знания истинного имени цели и так далее.

Бывают редкие хитроумные защиты, названия которых даны на Старшей речи – «Тор Блоэд» или «Тор Корбин».

Информацию о том, какие бывают защиты, на кого какая наложена и как ее снять, вам нужно будет узнать у других персонажей в ходе игры.

Часть 9. Секс

Мы требуем от игроков уважать личные границы друг друга и не изображать сексуализированных действий за пределами модели без взаимного согласия.

Чтобы изобразить занятия любовью по модели, игроки должны лечь или сесть, **взять друг друга за обе руки и так просидеть пять минут**. Можно издавать охи и вздохи, если вам кажется, что у партнера хорошо получается.

После этих пяти минут игроки **обмениваются браслетами** – каждому игроку будут выданы незаклеенные бумажные браслеты «своего» цвета, которые после сексуального акта надо застегнуть на какой-нибудь видимой части костюма партнера – ремне, петлице, воротнике или где-либо еще. Эти браслеты потом можно точно так же использовать для активации Способностей и с другими целями, как любые другие.

Некоторые игроки получают для этой модели **золотые и серебряные** незаклеенные браслеты. Другим игрокам эти браслеты могут быть нужны для активации редких Способностей или просто как достижение.

Часть 10. То, чего нет

Напоминаем вам, что **на нашей игре нет**:

- перерезания горла
- ядов
- оглушения
- связывания
- допроса
- пыток
- пленения

Карты предназначения

Это правила игры.

В этом разделе правил мы предлагаем нарративную модель, которую вводим в игру, чтобы вы могли коротко и просто договариваться о том, как развиваются ваши общие истории. Модель призвана помочь вам переживать какие-то сцены, похожие на книжные, в особенности в той части саги, где мы легко узнаём сказочные сюжеты.

Завязка - браслеты следов и карты отношений

В начале игры будут выстроены связи Предназначения. Те связи, которые сыграют в ближайшем будущем, внезапно свяжут между собой незнакомых персонажей, с первого взгляда установят дружбу и вражду.

В начале игры мастера будут по очереди уводить вас для сцен флэшбеков. По возвращении с них мастера отдадут вам индивидуальные наборы карт и бумажных браслетов. Эти карты и браслеты вам нужно будет раздать другим игрокам по определенным правилам.

Браслеты для раздачи будут белыми, с написанными на них разнообразными вещами вроде “След [кого-то]” или “Воспоминание [о чём-то]”. Эти браслеты вам нужно будет раздать обязательно, оставить их себе нельзя. Отдайте эти браслеты игрокам **других** Костров любых сословий, а в идеале - малознакомым игрокам, и заодно с ними познакомьтесь. Таким образом мы рассеиваем элементы сюжетных линий, которые потом кому-то надо будет искать и собирать. Это надо сделать в пятницу вечером. У вас не должно остаться незастёгнутых белых браслетов с надписями.

Кроме этого, у вас будут **карты отношений**, которые вы сыграете в этот же вечер. С помощью этих карт вы сможете завязать новые отношения с представителями любых сословий, которые сложились у вас в лагере у могилы святого.. Это - первая часть вашего Предназначения.

На карте отношений написано по два слова на каждой, которые предлагают два варианта отношений персонажей. Например, на одной стороне написано “друзья”, а на другой - “враги”. Такие карты - разные, но повторяющиеся - будут на старте игры у всех игроков. Вам нужно будет отправиться к чужим кострам, приглядеться к персонажам и предложить кому-нибудь из игроков свою карту.

Тот, кому вы вручаете карту, должен выбрать, какие отношения будут между вашими персонажами, и разорвать карту пополам.

Текст на разных сторонах будет написан под разными углами, так что решив разделить слово “враги”, вы разорвете на части слово “друзья”, и наоборот.

Разорвав карту так, чтобы уничтожить одно из двух слов, а другое осталось целым, принявший решение оставляет одну половинку у себя, а другую возвращает вам. С этого момента между вами установилась связь, которая повлияет на ваши решения в какой-то важный момент.

Решение о связи Предназначением, таким образом, принимают два человека. Тот, кто отдаёт карту отношений, выбирает, с кем установить сюжетную связь. А тот, кто карту получает, выбирает, какой эта связь будет.

Нарративные карты не являются игровыми предметами и отнять их нельзя.

Карты задают отношения, которые возникли между вашими персонажами какое-то время назад, когда они познакомились, и задают тон общению на всё время игры. Например, когда вы только познакомились с человеком, вы поняли, что доверяете ему, и между вами завязалась крепкая дружба.. Или наоборот, между вами сразу как будто чёрная кошка пробежала, и теперь вы чувствуете враждебность к этому персонажу.

Разделив карту, вы можете обсудить ваши отношения, а можете положиться на то, что они пригодятся вам в нужный момент всей последующей игры. Вы можете играть это, как постоянную связь, или забыть о ней на пол-дня и вспомнить в самый нужный момент. Когда вы не знаете, как поступить, когда перед вами встает выбор - вспомните о том, кто вам друг или враг, и действуйте соответственно.

Наращение напряжения - карты общего прошлого

Следующий вид карт вы сможете использовать в течение всей игры, разве что не прямо в ходе боя. Это **карты общего прошлого**.

Эти карты бывают двух видов - “левые” и “правые” половинки. Мастера выдадут вам по несколько штук и тех, и других. На левой половинке описываются обстоятельства встречи, произошедшей в прошлом, на правой - то, что не было известно об этой встрече обладателю левой половинки.

Например, на “левой” карточке может быть написано:

Ба! Да это же мы с тобой гуся на ярмарке воровали!

А на правых, которые могут найтись у другого персонажа:

Это-то тебе запомнилось? А не то, как меня поколотили, а ты целым ушел?

и

Приятно вспомнить. К тому же это ведь я тебя тогда подставил, ты знал?

Каждая “правая” половинка, как вы понимаете, подходит к многим “левым” карточкам, встречающимся у разных игроков. И когда вы соединяете две карточки вместе, вы “узнаете” друг друга и вспоминаете общее прошлое, а вернее - создаете его. Теперь некое событие появилось в прошлом обоих ваших персонажей, хотя раньше его там не было. Таким образом проявляют себя нити Предназначения, ранее остававшиеся невидимыми. Это очень похоже на то, как вы вдруг на полпути через историю, которую читаете или смотрите, вдруг узнаете о персонажах что-то, чего раньше о них не знали, потому что об этом просто не говорилось.

Такого рода сцен в цикле о Ведьмаке - великое множество, как вы могли заметить в том числе по цитатам, сопровождающим этот текст.

После того, как вы сложили событие и решили сыграть в общее прошлое, вы совместно открываете конверт - он крепится к каждой “левой” половинке и его нельзя открывать заранее.

В конверте может быть какое-то новое знание, сложившееся между вами отношение или вознаграждение. По меньшей мере, там будут браслеты для обоих открывших.

Чтобы предложить сыграть в общее прошлое, игрок предлагает другому свою левую половину карты. Поскольку их будет несколько, вы решаете, какую играть, с кем и когда. Вы можете совсем не играть никаких карт прошлого, если их предложения не встраиваются в ход вашей игры. Но тогда и история вашего персонажа будет не такой насыщенной.

Игрок, которому предложили левую половину карты, смотрит в свои правые половины и выбирает ту, которую он хочет применить.

После этого игроки открывают конверт, забирают и делят (или читают) содержимое, а также продолжают диалог, чтобы выяснить, как теперь быть с этой ситуацией, которую вспомнили.

От игры в общее прошлое **можно отказаться**, используя универсальную правую половинку карты “Нет, тебе показалось”. Эта половинка карты будет у каждого игрока. Если вы выбрали отказаться от предложенной левой половинки, ваша правая половинка с отказом не тратится, остаётся с вами и вы можете использовать её повторно сколько угодно раз. Левая половина при такой ситуации тоже не тратится, и вы можете сыграть её с кем-то ещё. При этом конверт с квестом или наградой вы не открываете, пока кто-то не согласится и не соединит свою правую половинку карты с вашей левой.

Обратите внимание: когда обе половины карты использованы, они “сгорают” и больше не могут использоваться. Поступить с ними следует так: сложите их в опустошенный конверт и при встрече отдайте мастерам. Ну или оставьте себе на память.

Играть в карты общего прошлого не обязательно, и вы спокойно можете их вообще не использовать, если ваша игра и так достаточно насыщена для вас. Они призваны дать вам возможность самостоятельно добавить в свою игру больше связей и событий, а также возможностей восстановить браслет, ведь они будут тратиться в ходе игры.

Кульминация - карты архетипов

Карты архетипов мы придумали, чтобы игроки могли подать друг другу сигнал, какая драматическая сцена сейчас будет уместна в игре, в каком качестве может выступить каждый из персонажей. Эти карты описывают, как именно должен повести себя ваш визави в конкретной ситуации в соответствии с ролью или архетипом, универсальным для всех историй.

Например, вам показывают карту архетипа и говорят “Сейчас я - принцесса, а ты - мой рыцарь. Спаси меня от дракона! Сейчас я тебе расскажу, кто у нас дракон и как это сделать”. Дракон в данном случае не буквален - это злодей, от которого рыцарям полагается спасать принцесс. Теперь, когда вам показали карту, вы должны обязательно помочь “принцессе”. С помощью карты вам указали на часть вашего Предназначения, и вы должны его исполнить, хотите вы того или нет.

Если карта предлагает поведение, которое не свойственно вашему персонажу, вы можете **отказаться** от него, если у вас есть **застегнутый золотой браслет**. Вы можете сорвать его и отказаться от следования карты, таким образом пойдя против Предназначения и выбрав собственный путь.

Если такого браслета у вас нет, то Предназначение заставляет вас подчиниться. Мы понимаем, что предписания могут идти вразрез с описанием персонажа, но в определенных ситуациях и коварный разбойник может повести себя как рыцарь - попробуйте придумать, почему ваш персонаж решит действовать так, а не иначе.

С другой стороны, у вас всегда есть выбор, когда использовать свою карту, а когда не делать этого - когда создавать для других персонажей их Предназначение, а когда это будет неуместно. Выбор остается за вами.

Карты архетипов будут у всех, и они будут разные (подходящие к роли). Обратите внимание: мастера не принимают участия в том, какие карты игроки будут играть, когда, как именно и с кем. То, как строится ваша игра, целиком зависит от вас. Мы только предоставляем вам сами карты архетипов, а уж архетипы и вовсе придуманы и описаны давным-давно великими учёными и сказочниками.

Если вы хотите сами управлять своей судьбой - ищите и добывайте золотые браслеты, это возможно сделать игровыми способами.

Примечание: картой архетипа можно пользоваться перед самым началом боя.

Вопросы игроков о правилах

В этом тексте нам придется раскрыть некоторые скрытые свойства правил, чтобы рассказать, что они введены умышленно. Если вы при чтении подумаете «Курва, я собирался это использовать, а теперь-то уж все знают!» — мы сопереживаем, но всеобщее ясное понимание игроками правил и заложенных в них намерений для нас важнее.

Мы переформулировали раздел «Кровь и презрение»

Мы согласны, что выбрали неудачные формулировки, примеры и порядок изложения в разделе «Кровь и презрение», чем ввели многих игроков в заблуждение. Сейчас текст этого раздела в измененной части выглядит следующим образом:

Вы можете в любой момент продемонстрировать свой браслет и тогда собеседник **должен показать вам свой**.

Если в ответ вам показали руку вообще без браслета, значит, перед вами помощник мастеров или игротехник и он не будет принимать игровые предметы (но возможно, он что-то для вас принес и хочет отдать).

Большую часть времени сословные предрассудки не влияют на поведение персонажей. Нищие и короли могут разговаривать друг с другом, быть друзьями до гроба, заниматься любовью, путешествовать вместе и есть за одним столом — в паломничестве через мир, охваченный эпидемией, бывает и не такое.

Чужой браслет поможет вам увидеть подлинный облик персонажа другого игрока: опознать за несложным игровым костюмом облачение вельможи, увидеть в руках встречной девушки мозоли от рукояти оружия и понять, что она опытная воительница, или узнать книжника даже без очков, чернильных пятен и высокоученых слов.

Сословная принадлежность начинает иметь значение, когда доходит до серьезных дел — передачи ценных бумаг, платы за тайные услуги, принятия из чужих рук сомнительных эликсиров. **Отдать что-то человеку неблизкого вам сословия — невозможно.** Дворяне брезгуют платить эльфам, нищие робеют и не могут ничего подарить дворянам, бывалые рубаки сторонятся очкастых умников, и те платят им той же монетой — вернее, как раз не платят, потому что не могут им ничего отдать!

Мы подразумеваем, что принимать предметы от неблизких сословий тоже нельзя, но для краткости сведем правило к такой формулировке: вы можете отдавать игровые предметы, имеющие мастерскую наклейку или метку, **только представителям «соседних» с вашим сословий.**

Не запоминайте все сословия и цвета, запомните простое правило: **вы можете добровольно отдать игровой предмет только представителям двух соседних с вами сословий.** Чтобы узнать, поднимется ли у вас рука отдать – покажите браслет, чтобы вам в ответ показали свой.

Как это ощущается? Вот вы только что были не разлей вода, но дошло до разговора о деньгах — и воспитание почему-то вдруг оказывается сильнее отношения, да так, что между вами кошка пробежала; путник показывает свою руку – и ты чувствуешь, что богато одетый господин на самом деле какая-то шваль подзаборная, просто при деньгах случайно, а другой, одетый очень скромно – все равно король, и по его манерам и глазам ты это видишь и уважаешь. Вы скорее будете мучиться, чем возьмете лекарство из эльфских рук — такими «жестами помощи» уже отравили, по слухам, многих ваших однополчан, и вы не хотите быть следующим.

Конечно, если будут требовать силой или магией, придется отдавать, тут уж никакого сословного гонора не хватит.

Конкретные вопросы о части 4 «Кровь и презрение»

Сословия определяют мастера? Чем вы руководствуетесь при этом?

Да, мы в ближайшие дни напишем каждому игроку в заявке, какое сословие вам предлагаем, и будем готовы к встречным предложениям.

Мы хотим передать игроку ощущения сложного положения в мире предрассудков, обладание грузом предубеждений, которые сложно преодолеть. Герои саги, хотя сами преимущественно лишены таких «законов», часто сталкиваются с предвзятым отношением к себе от окружающих.

У нас нет цели «просто так» усложнить кому-то жизнь или сломать игру, и мы ожидаем, что необходимость обходить правила и искать способ преодолеть «невидимые преграды общества» сделает игру интереснее.

Я по моей профессии попадаю вроде бы в ученые, но это расходится с историей моего персонажа, потому что я крестьянка. Кем я буду?

Мы будем предлагать сословие, подходящее вашим взглядам на жизнь и ощущению своего положения в мире, а также по тому, за кого принимают вашего персонажа.

Правило запрещает **отдавать** предметы против ваших сословных убеждений, поэтому мы постараемся подобрать такое сословие, чтобы ваши убеждения, описанные в легенде, с ним совпадали. Если мы ошибемся — мы будем благодарны, когда вы нас поправите.

Для одного персонажа — один сословный цвет? Или допускаются смешанные представители?

Да, один сословный цвет. Нельзя носить два сословных браслета одновременно. Те, кто маскируется и выдает себя за кого-то другого, носят браслет того сословия, за которое себя выдают.

К кому относятся менестрели или священнослужители? Не логичнее было бы сделать их отдельным сословием?

У нас не было цели передать в модели всё многообразие отношений сословного общества, тем более что в книжном цикле и видеоиграх обострены только отдельные его аспекты. Нам представляется, что все музыканты не образуют одинаково презираемую или почитаемую группу, и тем более это относится к множеству религий, из которых ни одна не имеет доминирующего влияния на культуру Севера в целом и Каэдвена в частности.

Деньги за работу являются предметом, который нельзя передавать запрещённым сословиям или нет? А милостыня?

У нас в игре из-за отсутствия трактира и торговцев нет необходимости в мелких монетах для повседневных расчетов, поэтому мы их не вводим. Существуют только крупные суммы,

обозначаемые монетами, отмеченными мастерской наклейкой. Они являются игровым предметом, и их нельзя передавать «запрещенным сословиям».

У ряда персонажей есть возможность просить «милостыню» подаренным браслетом, что и заменит деньги в таких взаимодействиях.

Можно ли передать пиво или отдать свой меч?

Да, все привезенное игроками с собой как антураж не имеет мастерской наклейки и может передаваться без ограничений, но мастера просят помнить о том, что не отвечают за сохранность вещей, которые вы сами кому-то передали (речь о мече; с пивом-то сразу попрощайтесь, как будете им делиться).

А как с услугами? Их можно оказывать, не глядя на это правило? Может ли в игре состояться такой диалог между чародеем и воином: «Давай я наложу на тебя магический щит, а ты убьешь вон того козла»? Формально ни передачи денег, ни передачи игровых предметов здесь нет.

Всё верно, услуги можно оказывать любому сословию, если плата за них будет так же нематериальна, как и услуга. Препятствий к тому, чтобы разговаривать, помогать друг другу, сражаться вместе — нету.

Это немного странно, если воин не может передать местному магу или ученому или целителю предмет, а вот такому же магу, ученому или целителю из Зеррикании может.

Мы представляем себе это так: вам трудно отделаться от мысли, что ваши друзья по закрытому дворянскому клубу перестанут здороваться с вами, если узнают, что вы ведете дела с холопами, а насчет чужаков пожмут плечами — что было в Зеррикании, остается в Зеррикании.

Аналогично, десятница кавалерийского эскадрона презирает магов, которые горазды сжечь тебя издалека, а на кулаки драться кишка тонка, но не считает диких бородачей из леса

такими же «четыреглазыми» — они вроде что-то делают там с природой, но в целом нормальные парни, такие же работяги, как она.

Зелья входят в перечень игровых предметов, которые можно передавать только соседним сословиям, или лечить можно без разбору сословия?

Если зелье – это игровой предмет, то на него действуют ограничения. Если вы лечите кого-то, используя Способности врачей (дорогие врачи, вы получите свои закрытые правила со дня на день), то никакие предметы не передаются и ограничения не действуют. Плата за эти услуги — другое дело.

Не очень понял про «чужаков» — они просто игнорируют сословные условности, но как к ним относятся другие персонажи? Можно ли передать чужаку, к примеру, предмет?

Сословные условности касаются только передачи предметов. В остальном вы можете относиться к встречному иноземцу, как угодно, и можете отдать ему что-то или не отдать по собственному желанию.

Могут ли представители «несоседних» сословий спать друг с другом?

Да, браслет не является игровым предметом (не существует в мире игры).

Можно ли в рамках своего костра выкурить сигарету, если костер не является центром событий. Если нет, можно ли оградить лентой возле костра квадрат для курения с соответствующей табличкой?

Мы советуем уходить к неигровым палаткам, которые не видны от игровых шатров и вообще игрового пространства. Мы не можем запретить вам курить у костра, когда вас никто не видит, но игроки могут появиться в любой момент и мы хотим избежать зрелища, которое общепринято считается разрушающим «картинку» фэнтезийного мира.

О части 6 «Сражения»

Боевые правила

Кто считается боевым персонажем? Мэва боевой? Дракон в облике безоружного человека? Высший вампир под прикрытием травника?

Мы опрометчиво использовали в правилах «ролевое» понятие «боевой персонаж». Мы имели в виду — «персонаж с опытом боев и сражений». Персонажи, имеющие боевой опыт, знают это о себе, у них в заявке мастера укажут дополнительные хиты и боевые Способности. Внешне по ним невозможно понять, опасны ли они в бою (только принадлежность к «военному сословию» с помощью браслета), да и не нужно — по правилам каждый игрок считает свои хиты строго сам, а «вычислить» чужие боевые преимущества получится только по поведению в бою — на который можно и со стороны посмотреть.

Чем обусловлено отсутствие возможности тихо прирезать кого-то без объявления боя?

Нам нужно позволить игрокам использовать магию и спецспособности, не вызывая сумбура, споров и путаницы.

Вы его внезапно ткнули, а он такой — ой, доспех не пробивается, а вы такие ой у нас волшебный нож, так что пробивается, а он такой ой если бы вы сразу сказали, я бы убежал в портал, а теперь из-за вас на меня все смотрят.

Мы хотим избежать такой путаницы и решили пожертвовать внезапными ударами в игре, где многие персонажи отбивают стрелы на лету, чутьем понимают, когда на них нападают со спины, или могут защитить себя магией.

Безоружному персонажу можно угрожать оружием, чтобы отнять что-то. Простите, а маги и чудовища? Они тоже считаются безоружными?

Да, человеку без оружия при себе (как мы писали в правилах: в руках, на поясе, за спиной и так далее) можно прижать меч к горлу и ожидать, что он отдаст ценные вещи. Но по

правилам любой, кому так угрожают, может в ответ вызвать на бой — маги и чудовища, если сочтут нужным, так и сделают.

Бывает так, что решили вы на дороге грабануть путника, показали ему меч — а он возьми да и ответь огненной волной. Некультурно вышло, но такова жизнь.

Но разве мага или чудовище можно этим напугать?

Это некоторая игровая условность — на мгновение можно напугать кого угодно, а выйти из «напуганного» состояния вы можете в любой момент, если ваши браслеты это позволяют.

Чем обусловлено отсутствие возможности присоединиться к уже начавшейся драке?

Правило о боевой ситуации снова же призвано избежать путаницы в групповых боях с использованием магии и Способностей. Отсутствие возможности вступить в драку с середины нужно модельно, чтобы нельзя было жульничать примерно так: «я тут стою и смотрю, бейтесь без меня, а потом я уже оп и дерусь, когда у вас мало хитов, и задешево пособираю с ваших тел предметов, а нет, я опять не дерусь, я убежал из середины и не считается». Мы воображаем бой в мире Ведьмака очень жестоким и скоротечным, и хотим передать его ощущение даже в условиях модельных сражений на протектированном оружии.

В анонсе правил было «после любой схватки персонажи выживают». Это теперь считать недействительным, как противоречие к правилам?

В анонсе было сказано, что персонажей очень сложно убить, и что для этого введено понятие магических защит. Как мы и сказали в самих правилах, у всякого пилигрима, достигшего могилы святого, в дороге завелась хотя бы одна магическая защита, иначе бы он вряд ли дошел. Таким образом, все персонажи после любой схватки останутся в живых, если только кто-то не собрался их целенаправленно убивать и не пошел для этого разгадывать их магические защиты.

А может ли быть больше двух сторон? А как определить на чьей стороне дерется персонаж? А бить в спину своих или сменить сторону во время боя можно?

Сторон может быть сколько угодно, хоть все против всех — значение имеет только то, что боевая ситуация заканчивается, когда стоящие на ногах в ней не хотят бить друг друга и готовы совместно ободрать павших. Персонаж в ходе боя может менять сторону сколько угодно раз, в том числе внезапно. Определить его сторону несложно — если он вас бьет, значит, он против вас.

Если персонажа ранят на дороге и не отнесут к врачу, он истекает кровью со временем или же через какое-то время может сам пойти за помощью?

Раненые не умирают от ран, но не могут самостоятельно ходить. Если вас ранили на безлюдной дороге, то скорее всего, это сделали умышленно, чтобы вы куда-то не дошли или что-то не успели. Так что какое-то время вам придется побыть на месте (лежать необязательно). Монахи (мастера) будут ходить по дорогам, чтобы подобрать таких раненых и не оставить их в одиночестве слишком уж надолго.

То есть персонаж считается раненым и не может ходить самостоятельно, даже если у него сняли один хит из пяти?

Нет, персонаж становится «раненым», когда потерял все хиты. Те персонажи, у кого больше одного хита, будут знать свои закрытые способы восстанавливать хиты — кто с помощью врача, кто без.

Могут ли раненые добраться до врача, поддерживая друг друга? И вообще, могут ли они тогда ободрать проигравших, если сами на ногах не стоят?

Нет, раненых должны тащить те, кто сам не в нуле хитов. Раненые после боя не могут ободрать проигравших (мы упустили эту деталь и добавили эту строчку в правила).

То есть формально можно играть раненым хоть до конца игры, пока магическая защита есть?

Да, конечно.

Оружие

Запрещены колющие удары, удары древком, рукоятью или гардой, запрещены удары и толчки щитом. Копья, я так понимаю, запрещены, исходя из этого правила? У отдельных персонажей может быть оружие необычной формы, разрешенное лично им. Может ли к такому оружию относиться, например, копье? А чекан или боевой молот, который формально наносит колющий урон?

Игроку наносит травму не «колющий урон», а прочный сердечник внутри протектированного оружия. Мы хотим избежать неприятных ситуаций, а большого запроса на копья среди игроков не встретили. Теоретически мы в индивидуальном порядке могли бы разрешить кому-то копье, но предпочтем этого не делать, чтобы все игроки остались в пространстве размашистых рубящих ударов, хорошо считываемых противником.

Ларповый посох отвечает всем критериям допусков. Его тоже нельзя использовать?

Он может быть допущен, как «оружие необычной формы, разрешенное лично персонажу». В общем случае мы хотим избежать случаев, когда игрок не может заранее понять, бьют ли его «протектированным» посохом или кто-то сбрендил и решил врезать ему деревянной палкой по чем попало.

Луки и арбалеты

Я правильно понимаю, что в момент объявления боевой ситуации и до начала самого боя (фразы «начнем») лучник может сходить за своим луком (ну хоть бы в шатер или палатку), вернуться с ним, натянуть стрелу, прицелиться, и с началом сразу выстрелить в кого-то?

Нет, после «Готовься к бою» участники, как сказано в правилах, обнажают оружие, предупреждают друг друга о чем-либо необычном и тут же начинают. Если вы уходите от тех, кто готовится к бою — вы ведете себя как все неучаствующие в бою, которые после маркера «Готовься к бою» должны отойти подальше. Ходить за луком в палатку, конечно же, нельзя.

Да, между «готовься к бою» и «начали» лучник может натянуть тетиву и держать противника на прицеле — в этом его преимущество, компенсирующее отсутствие внезапного выстрела из кустов.

Как далеко можно бежать за своим оружием?

Никак. Его можно поднять, если оно лежит у вас в ногах, или достать из-за пояса.

Не вижу вообще ограничения на луки.

В правилах есть запрет на чрезмерно сильные удары и намеренно травмоопасные ситуации. Этот запрет, здравый смысл и понимание, что мы тут все вместе играем, а не пришли калечиться, должно заменить игрокам мастерский динамометр. Если какого-то компонента у игрока не найдется, мастера велят ему отложить опасные игрушки или покинуть игру.

Не вижу требования к доспеху. Как будет определяться его уровень?

По вводной персонажа и эстетическим свойствам доспеха.

Мы скажем вам, какой у вас предел, до игры в переписке или уже на полигоне.

Мы хотим дать возможность поиграть воинов даже тем, у кого это первая игра, и поощрить тех, кто самостоятельно сделал себе доспехи.

Лук вне боя применять можно, а боевую магию нельзя?

В правилах сказано, что атаковать заклинаниями маг может «в боевой ситуации или вне ее». Это значит, что боевую магию можно применять вне боя.

Боевая ситуация лучник против мечника — это как вообще должно работать?

Если они находятся один на один, мы советуем лучнику выпустить первую стрелу сразу со словом «начали», потом разорвать дистанцию и выпустить вторую, пока мечник до него не добежал. Да, это очень сложно — а в мире, где кирасы бывают утыканы стрелами, а ведьмаки разрубая стрелы в воздухе, еще сложнее. Так что мы рекомендуем лучнику завести друзей с оружием ближнего боя и заходить в тыл связанному боем противнику.