



ПРАВНА

## Вступительное слово

Друзья, так как игра у нас маленькая, закрытая, ламповая и уютная, мы не считаем нужным писать вам здесь тысячу пунктов типа «ЗАПРЕЩЕНО ЕСТЬ ЛЕСНЫХ ЖУКОВ». Просто помните о том, что пространство ролевой игры всё ещё находится в юрисдикции Российской Федерации. А значит стоит держать в голове УК РФ и КоАП РФ.

Самая главная просьба - не сливайтесь с игры. Этим вы очень порадуете нас. Каждый слив сильно тормозит нашу работу и негативно отражается на игре других людей, так как у нас нет «неважных» ролей.

Если у вас есть какие-либо заболевания, от которых вы можете упасть посреди ролевой игры и больше не подняться - сообщите организаторам о них в частном порядке, чтобы мы знали, что делать в этом случае.

Отнеситесь к своему здоровью и самочувствию по-взрослому. Помните, что человек, которому ваше здоровье важнее всего - это вы сами.

То же касается открытого огня. Конечно, на всякий случай мы спрячем внутрь игры огнетушители и научим игротехников ими пользоваться. Но пожалуйста, давайте избегать ситуаций, в которых они могут пригодиться. Все костровища обустроиваются силами МГ.

Помните, что наш маленький коллектив NoName придерживается вектора «play to lose» в своем, особенном смысле. А именно: если вы не уверены, что по вам попали в ситуации игровой боёвки - по вам попали. Если вы не уверены, может ли этот игрок или игротехник использовать против вас такую способность - может. Не нужно пытаться выяснять и считать чужие хиты, умения и тому подобное - лучше сосредоточьтесь на своих.



## Первое правило взаимодействия

На нашей игре мы собираемся использовать правило по эскалации и деэскалации ситуации с европейской игры Black Friday. На игре присутствуют две важные фразы-маркера.

«**И ЭТО ВСЕ?**» – фраза-маркер, которая означает, что вам как игроку нравится взаимодействие, и вы хотите увеличить его интенсивность. Можно говорить в любой игровой ситуации, на любое игровое воздействие – во время игровой ссоры, допроса, или даже свидания и игры в любовную линию.

«**ПОЛЕГЧЕ!**» – обратная фраза-маркер. Означает, что взаимодействие вам не нравится, и вы просите тех, кто участвует в ситуации, чуть сбавить обороты и уменьшить интенсивность воздействия или ситуации. Тоже может быть использовано в любой игровой ситуации. Эта фраза не означает, что нужно срочно прекратить действие (например, убивать персонажа), она означает, что необходимо снизить накал ситуации. Можно продолжать убивать персонажа, но делать это чуть менее красочно или агрессивно, например.

Мы очень просим игроков пользоваться этими двумя фразами-маркерами и обращать на них внимание, когда к вам с ними обращаются.

## Боевые правила – типы оружия

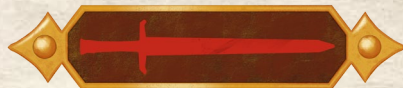
Поражаемая зона на нашей игре – «футболка» и «шорты».

Удары любым оружием необходимо наносить с замахом. Колющие удары, а также удары в пах, строго запрещены. Удары, нанесенные очень быстро, подряд, без перерыва и замаха, считаются одним ударом. Просим вас помнить, что это всего лишь боевые взаимодействия, а не бой на смерть, и быть аккуратными к другим игрокам.

На нашей игре оружие делится на несколько типов. Большая часть оружия на игре предоставляется мастерами и является протектированным оружием (мягким, padded weapon). На каждом оружии есть чип, который показывает, к какому типу оно принадлежит.

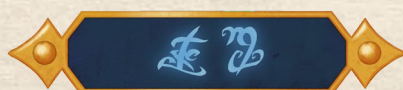


**Простое оружие** – любое крестьянское оружие: вилы, лопаты, грабли, скалки, сковородки, а также кинжалы. Такое оружие, при нанесении им удара, снимает с человека один хит. При этом данное оружие не может нанести никакого вреда человеку в доспехах. Им могут пользоваться все персонажи в игре.



**Воинское оружие** – древковое, клинковое и метательное оружие, предназначенное для боя (мечи, копья, секиры, алебарды и арбалеты). При ударе снимают один хит, данное оружие при попадании в поражаемую зону игнорирует доспех. Может быть заблокировано щитом. Пользоваться таким оружием и щитами могут персонажи с умением «Воин».

**Луки** – каждая стрела при попадании снимает один хит по обычным правилам. Стрелы можно блокировать щитом, но они пробивают доспехи. Стрелы для лука можно подбирать. Если стрелу удалось отбить оружием – такое попадание не засчитывается. Пользоваться луками могут только персонажи с умением «Охотник».



**Магическое оружие** – особое оружие, помеченное синей лентой или диодом. Снимает одним ударом **ВСЕ хиты** и наносит **травму** персонажу. Пробивает доспехи.



**Оглушающее оружие** – различные тяжелые предметы, которыми можно на некоторое время вывести оппонента из строя. Это может быть камень, бревно в лесу, какой-либо сельскохозяйственный инструмент и тому подобное. Оружие, отмеченное таким чипом, **нельзя уносить** из места, где оно лежит. Сделали то, что было необходимо, и бросили или положили обратно. В обычной жизни вы не ходите с тяжелой каменной статуэткой в кармане? И на игре тоже не нужно.

Оглушение производится касанием оглушающего оружия к спине оппонента, и фразой-маркером «Оглушен!»

Игрок, чей персонаж был оглушен, падает на землю и отыгрывает обморок в течение **60 секунд**. Снятие хитов с оглушенного человека отменяет эффект оглушения.



**Оружие монстров** (когти, лапы, хвосты и пр.) считаются воинским оружием и сносят 1 хит даже людям в доспехах. Существуют монстры, у которых оружие помечено синим светом – такое оружие действует по обычным правилам магического.

**ВНИМАНИЕ!** Бросаться любым оружием запрещено – такое действие является нарушением правил.

## Боевые правила - защита

Доспехом считается любой **нагрудник**. Доспех полностью защищает от невоинского оружия. Некоторые доспехи на игре выдаются МГ. Если у вас нет навыка «Воин», доспех надеть нельзя.

Щит защищает от попадающих по нему ударов любым оружием, а также от стрел. Если у вас нет навыка «Воин», щитом пользоваться нельзя.

## Боевые правила - здоровье

**Здоров** – персонаж находится в полных хитах.

**Ранен** – персонаж потерял несколько хитов, но их количество все еще больше нуля. Не может бегать, а в остальном действует нормально.

**При смерти** – персонаж в нуле хитов. Не может бегать и сражаться, но в сознании и может медленно ползти, умирает через 15 минут.

**Без сознания** – спецправило, персонаж теряет сознание на 1 минуту, и ничего не помнит во время этой минуты.

**Нокдаун** – персонаж падает на землю, он в сознании и сможет встать только через 15 секунд.

## Боевые правила - фаталити

**Фаталити** – это набор из **7 различных действий**, которые вы совершаете для добивания персонажа в нуле хитов. Это не просто 7 ударов ножа по жертве – **будьте креативны**.

Если ваше фаталити прервали – добивание не произошло. Результат успешного фаталити – смерть персонажа. Забавный факт – злая толпа может совершить фаталити коллективно (так называемый самосуд). В таком случае виновата вся толпа, нет конкретного виновника убийства.

Существуют локации фаталити, помеченные специальным символом. В таких локациях можно мгновенно убить персонажа в нуле хитов, и совершать фаталити не нужно. Например: место казни на главной площади, яма с кольями в лесу и т.д.



## Боевые правила - злая толпа

Жители Вельде могут собраться в «**Большую злую толпу**», которая получит дополнительные правила. Толпа должна состоять из пяти или более человек, которые должны взять с собой хотя бы один факел, и каждый должен вооружиться любым оружием. У толпы всегда есть лидер - он ведет толпу за собой. Если толпа образовалась спонтанно, тогда в начале все должны дружными выкриками решить, кто главный, и за кем толпа идет (как правило, первый выкрик из толпы назначает лидера, типа: «Мы за Миколу!», «Да, за Миколу!»). Крестьяне на нашей игре обладают отличным стадным чувством и всегда рады пойти в толпе за лидером на какую-нибудь движуху. Лидер ведет от лица толпы разговоры, если это необходимо, и высказывает ее требования (сама толпа всегда поддерживает лидера всякими бравыми выкриками). Также лидер направляет толпу, и толпа весело подчиняется ему.

К толпе можно примкнуть в любой момент, для этого нужно спросить «за кем идете?», и толпа сразу же должна ответить криками и указать на главного. После этого можно сказать «и я с вами» и стать частью толпы.

Люди из толпы, чтобы покинуть ее, должны громко высказать сомнения лидеру и сказать что-то вроде: «Не, Микола, что-то ты переборщил, я с тобой больше не пойду». После этого человек может выйти из толпы, хотя это может не понравиться его товарищам или лидеру толпы. **Люди, несущие факелы не участвуют в активных боевых взаимодействиях.**

Боевые взаимодействия с толпой: все оружие «**Большой злой толпы**» считается воинским. Также толпа не восприимчива к фиолетовому свету - ее невозможно напугать.

Толпа существует до тех пор, пока в ней есть хотя бы 5 человек, при этом эти люди должны находиться в зоне видимости друг друга. Лидер **НЕ ДОЛЖЕН** покидать толпу, выходя из ее поля зрения, иначе толпа распадается. Но если началось боевое взаимодействие с толпой - все правила по толпе действуют до конца этого взаимодействия. То есть, если из 5 человек один пал раненый или убитый, толпа до конца драки считает свое оружие воинским и не боится фиолетового света.



## Специальные взаимодействия

На нашей игре введена цветовая дифференциация для специальных воздействий.

**Зеленый свет** означает болезнь. При попадании на вас зеленого света от ламп или прожекторов, или если вы взяли предмет с прикрепленным зеленым диодом, вам тут же необходимо сдвинуть скрепку в карточке персонажа в поле болезни на одно деление вниз. При повторном воздействии (через минуту после первого) – еще на одно.

**Фиолетовый свет** обозначает страх. Если вам встретилась локация с фиолетовым светом – ваш персонаж ужасно пугается данного места. Он в страхе должен покинуть эту локацию, и сможет вернуться сюда только после специальной подготовки. Самый простой и действенный способ – выпить игрового алкоголя, или собраться в «Большую злую толпу», но могут быть и другие игровые способы. Персонаж может и должен рассказывать всем о том, какое это ужасное место, и как много страха он там натерпелся. Если же фиолетовый свет использовало существо или какой-то персонаж, тогда тот, кого напугали, должен убежать от такого персонажа, и потом должен либо избегать данного человека, либо же считать его очень страшным исчадием зла.

**Синий свет** – цвет магии.

- обозначает места силы, стационарный синий свет в локации не влияет на персонажей напрямую.
- оружие с синим светом или диодом – магическое.
- жидкость, которая светится синим, оставляет травму «Магический ожог» при прикосновении и снимает 1 хит.

**Магическая харизма.** Обозначается синим цветком. Самого маркера не существует в мире игры, он моделирует исключительную красоту и обаяние персонажа. Увидев такой маркер на другом персонаже противоположного пола, отыгрывайте максимальную очарованность им, если нет веских причин для обратного. Вы влюблены, вы поклоняетесь, вы желаете этого персонажа и хотите служить. Однако, вы не станете выполнять просьбы такого персонажа, очень сильно противоречащие мировоззрению вашего.

**Знак Аард** – роняет одного человека в нокдаун. Отыгрывается пассом руки в сторону цели и громким выкриком «ААРД». Пользуются только ведьмаки.

**Знак Квен** – активен, когда у амулета ведьмака глаза горят оранжевым светом. Первый удар по ведьмаку снимает с него знак, но нападающий падает оглушенным, а эффект удара игнорируется. Квен надо перезаряжать.

**Магический взрыв** – отыгрывается хлопушкой или петардой. Все в радиусе примерно пяти шагов от мага (или ловушки) после громкого звука взрыва падают в нокдаун.

**Магический огонь** – отыгрывается синим пиротехническим факелом. Тот, на кого маг указывает факелом, теряет один хит, падает в нокдаун и должен отыграть, что его тело горит магическим огнем в течение 15 секунд.

**Порча** – обозначается значком со скрещенными костями. Любой игрок может получить его, и обязан носить столько, сколько указано при получении. Самого значка не существует в мире игры, он моделирует исключительную неудачу персонажа. Увидев такой значок на другом персонаже, относитесь к нему хуже, чем обычно (при прочих равных): проигнорируйте приветствие, откажите в помощи, грубо отвечайте. Персонаж вызывает у вас раздражение и неприязнь. При этом не нужно делать ничего, что противоречит логике мира, вашего персонажа, или момента (если вы с персонажем друзья, вынесите его с поля боя).

Так же в мире игры есть оружие и предметы, помеченные порчей. Если вам досталось такое оружие или предмет, снимите с него значок порчи и повесьте на себя. При передаче предмета или оружия значок передается вместе с ним.



## Медицина и алхимия – зелья

На игре существуют человеческие зелья и ведьмачьи эликсиры.

Человеческие зелья помечены **обычной бежевой биркой**, пить их могут любые персонажи. Для принятия эликсира необходимо выпить содержимое склянки (ну или вылить, отыграв процесс питья). Зелье действует час. Эффект написан на самой склянке (пустые склянки можно сдать в лавку или мастерам).

На ведьмачьих эликсирах **бирка имеет синий цвет**, такие эликсиры смертельны для всех, кроме ведьмаков. Если человек пьет такой эликсир, он мгновенно теряет **все хиты**.

Существуют зелья с постоянным эффектом, это будет сказано у них в бирке. Все зелья создаются алхимиками.

**Ингредиенты** на игре помечены чипом. Такие ингредиенты могут собирать все персонажи, они ценны для алхимиков, ритуалистов или медиков. Также ингредиенты можно продать в лавку при Королевской Канцелярии.



## Медицина и алхимия - лечение

Если персонаж потерял **некоторое количество хитов (но не все)**, то для лечения данного персонажа необходима медицинская помощь.

Лекарь должен сделать персонажу легкую перевязку и напоить его Целебным отваром. Персонаж должен отдохнуть (желательно лежа) 15 минут. При этом желательно, чтобы кто-то позаботился о нем, сменил один раз повязку в течение этих десяти минут и протер лоб персонажа влажной тряпкой. Через 15 минут персонаж восстанавливает все хиты и становится снова здоров. После действий медика заботиться о персонаже может кто угодно, будь то медсестра или родственник.

С персонажами, которые **потеряли все хиты**, все становится сложнее. Им необходима операция.

Также, если условия не идеальные, лекарь должен предоставить персонажу выбор: обычная операция, или же радикальная мера. Радикальная мера - персонаж получает одну травму, но исцеляется от ран и точно не умрет. При этом, если персонаж уже получил новую травму (отклеил поле в карточке персонажа, но лекарь туда еще ничего не вклеил) - он не может выбрать другой вариант.

После операции пациент должен отдохнуть 25 минут, ему надо два раза сменить повязку, напоить целебным отваром. После этого персонаж выздоравливает.

## Медицина и алхимия - травмы

**Травма** - очень серьезная проблема, которая может сильно повлиять на жизнь персонажа. При получении травмы из какого-либо источника (магическое оружие или монстр, зелье или еще какой-либо эффект) игрок отклеивает на своей карточке поле травмы. При лечении у медика игрок должен показать это поле лекарю, и тот вклеит ему травму из медицинской книжки, согласно своей модели.

Травмы бывают **физические и ментальные**. Также, если травму можно исцелить каким-либо образом, то на наклейке травмы будет написано об этом.

Нельзя получить более 5-ти травм на игре (собственно, столько полей в карточке персонажа).

## Медицина и алхимия - Болотный Мор

На игре существует ужасная болезнь - «**Болотный мор**», которая может сильно подкосить персонажа.

Болезнь не заразна и не передается от человека к человеку. Заразиться ей можно поправ под **зеленый свет прожектора** или взяв в руки предмет с **зеленым диодом**.

Если вы заразились болотным мором, то излечить его можно только особыми методами. Можно замедлить болезнь, но один раз заболев, ваша скрепка не сможет подняться выше поля «Начальная стадия» без особого лечения.

Для стабилизации пациента необходимо изолировать дома на 15 минут, напоить целебным отваром, замотать ему тканью рот, и положить его, накрыв одеялом. При этом нужно, чтобы с пациентом кто-то был, ухаживал за ним. Таким образом, можно поднять скрепку на три деления вверх (по одному за раз, но не выше начальной стадии). Можно совмещать с лечением ранений.

В вашей карточке персонажа написаны все симптомы болезни (они суммируются при прогрессировании болезни), а также условия, при которых вы двигаете скрепку по шкале вниз.

## Ритуалы

Кроме магии, которая действует по принципу «здесь и сейчас», в Nameless Witcher существует ритуальное колдовство. В игре вы сможете найти множество свитков с ритуалами. Что это за свитки и что с ними делать?

Свитки бывают:



Простые - те, которые могут использовать люди с навыком «ритуалист».



Магические - те, которые могут использовать только чародеи или ведьмаки.

Из этого проистекает ответ на вопрос «что делать». Если вы нашли свиток ритуала - несите его ближайшему ритуалисту (все местные примерно понимают, кто может помочь в этом случае), или в торговую лавку. Если вы хотите оккультной помощи - обратитесь к ритуалисту, возможно у него уже есть необходимый в вашем случае свиток.

## Взаимодействие персонажей - профессии

На игре существуют профессии. Профессия - это очень хороший способ заработка для персонажа, он позволяет персонажу кормить себя или свою семью. Также, люди с профессиями являются более уважаемыми, нежели безработные нахлебники. Что может послужить дополнительным аргументом, например, в суде.

На игре существуют такие профессии:

АЛХИМИК



ВОИН



ВЕДЬМАК



ВОР



КАЛЛИГРАФ



КУЗНЕЦ



ЛЕКАРЬ



ЧАРОДЕЙ



ОХОТНИК



РЫБАК



СУДЬЯ



ФЕРМЕР



Все профессиональные предметы (сети, алхимические лаборатории, наборы) отображают особое умение персонажа, помечены таким чипом и являются неотчуждаемыми от персонажа и непобираемыми (если персонаж оставил их дома или где-либо еще).



ЗНАТНЫЙ



**Внимание!** Мешочки с номерами являются сугубо игротехническими, и все ценности из них могут изымать только те, у кого это указано в карточке персонажа. Для всех остальных этих мешочков в игре не существует.

## Взаимодействие персонажей - умения

### ЛИДЕР



Работает во время образования толпы. Лидер поднимает кулак над головой и говорит «**За мной, братцы!**» Такой персонаж сразу становится лидером толпы. Можно войти в толпу и стать ее лидером, используя данную способность. Если в толпе уже есть персонаж-лидер, тогда тот тоже поднимает кулак вверх, и способность нового лидера игнорируется.

### ПАРИЯ



Персонаж невосприимчив к магическим и некоторым особым взаимодействиям (подробнее у него в карточке игрока). Не терпит отказов себе - должен вспылить и отреагировать очень агрессивно. Маркер - **зеркальный элемент** на одежде.

### БЕССТРАШНЫЙ



Персонаж либо очень тупой, либо уже повидал всякого на своем веку. Такой персонаж игнорирует все эффекты фиолетового света. Маркер - **подвеска в виде бычьей головы**.

### МОРАЛЬНЫЙ КОМПАС



Персонаж имеет высокие моральные и гуманистические принципы, если при нем другие персонажи совершают убийство (за исключением убийства его самого), он может сказать им фразу-маркер «**ОПОМНИТЕСЬ, ВЫ ЖЕ ЛЮДИ!**» и персонажи должны отпустить свою жертву, не убивая ее.

### СВОЙ ПАРЕНЬ



Персонаж очень хорошо известен местным в округе, он обаятелен и легко втирается в доверие. Если такой персонаж приходит к вам в гости (даже непрошенный), его нельзя выгонять без веских причин на это, и стоит встречать-угощать, как самого дорогого гостя. Маркер - **значок в виде пивной кружки**.

### СТОЙКИЙ



Персонаж, находясь при смерти, может передвигаться в полубессознательном состоянии. У него есть **5 минут** на то, чтобы дойти куда-либо и упасть.

#### ПОМОГАЛО



Помогает людям с профессией во время работы. Повышает доход тому, кому он помогает, при этом хозяин сам выбирает, как ему помогать. Нужна веская причина отказать ему, если он предлагает помочь. Помогало оставляет свой игротехнический мешочек в месте, где он помог, и тоже получает деньги за работу. Маркер - **значок в виде руки**.

#### МИЛАШКА



Относитесь к этому человеку доброжелательнее, чем ко всем остальным, при равных условиях. К персонажу-милашке противоположного пола все прочие персонажи, при том, что им нечего делать, должны подойти и спросить **«КАК ДЕЛА?»**. Маркер - **красный бант** в элементах одежды.

#### ДРУЖЕЛЮБНЫЙ



Человек очень располагающий к себе, врать ему неприятно. Если вы врете в разговоре с ним, то прикрывайте рот рукой. Маркер - **значок в форме солнышка**.

#### СТАРПЕР



В мире Ведьмака существует уважение к старшим. Поэтому такие персонажи, пользуясь фразой-маркером **«Уважай мой возраст!»**, могут заставить других персонажей уступить им (например, освободить стол в таверне, пропустить в закрытое помещение, и т.д.). Также эти персонажи знают больше остальных, к ним имеет смысл ходить за советом.

#### НЕДОРОСЛЬ



Подросток может бесплатно поесть в корчме (фраза-маркер **«Дяденька, покормите!»**). Подросток может очень легко спрятаться от любых монстров - для этого ему надо **сесть на корточки** за каким-нибудь большим предметом и **закрыть лицо руками**. Скорее всего, монстр не заметит его и пройдет мимо.

#### ЛИЦЕДЕЙ



Такой персонаж может, воспользовавшись фразой-маркером **«Послушайте, люди!»** и громко хлопнув в ладоши (сыграв на музыкальном инструменте), привлечь внимание всех в помещении. Все должны замолчать и обратить внимание на лицедея.

#### РИТУАЛИСТ



Персонаж умеет проводить ритуалы.

## Знаки зодиака

На игре существуют знаки зодиака. Каждому персонажу присвоен один из них, который коррелирует с месяцем его рождения. Знак зодиака - это игровая информация, и про них можно разговаривать с персонажами по игре. Знаки зодиака влияют на некоторые карточки и вещи в игре, например, на медицину. Вам необходимо хорошо **помнить свой знак зодиака** и в моделях пользоваться этой информацией как игротехнической.

## Секс

Обязательным атрибутом интимной связи является **покрывало**. Отыгрывается не сам момент секса, а то, что происходит после. При этом оба партнера должны лежать под покрывалом (за покрывало сойдет любой кусок ткани, подходящий по размеру, хотя, конечно, нет ничего лучше одеяла). Можно снять любое количество одежды, которые игроки сочтут уместным. В этот момент игроки могут говорить друг другу комплименты и обсуждать прошедшую интимную связь. При этом, в разговоре партнеры должны обязательно обмениваться **минимум одной игровой тайной**, раскрывающей их персонажа (можно это сделать, жалуясь на жизнь, или наоборот, хвастаясь успехом). Разумеется, если вы застали двух персонажей, лежащих под одним покрывалом, значит вы стали свидетелем интимной связи.

Изнасилование на игре возможно в рамках модели секса. То есть вам нужно каким-либо образом обездвигить персонажа, после чего накрыть чем-то его и себя, и рассказать обездвигенному игровую тайну.

## Обыск и связывание

Обыск - по игре. Обыскивать можно только персонажа, который не сопротивляется (или оглушен, в 0 хитов). При обыске говорите какое место персонажа вы обыскиваете, и он сам выдает вам все игровые предметы.

Связывание - по игре. Используйте веревку или предмет, который логичен для этого действия. Связанный персонаж не может ничего делать связанными конечностями, но если его оставляют одного на 10 минут, то сам освобождается.

## Домики и Быт

На нашей игре мастерская группа ставит важной целью моделирование средневекового быта и минимализацию неигрового. А потому, мы против палаток, и все игроки будут жить в игровых домах. В каждом доме МГ поставит для каждого жителя дома кровать. При этом спать на кровати стоит в спальниках (ну или как вам удобно), но днем накрывать свой спальник покрывалом (а все неигровые вещи убрать под кровать в синие мешки).

Питьевая вода будет в колодце, откуда любой желающий сможет принести ее к себе в дом.

Мы настоятельно просим все неигровые вещи **держат** дома под кроватью, в выданных мастерами мешках. И доставать их только тогда, когда вам очень нужно.

Туалет - **неигровая зона**.

Будут оборудованы курительные зоны вне игры. На игре **курить запрещено**. Разрешено курить только курительные трубки и электронные трубки.

**Курить в кабаках также запрещено.**

## Освещение фасадов

Освещение на игре мы планируем сделать свечами. Свечи - игровой предмет (правда если вы ну очень боитесь открытого огня, то можете завезти в свой дом электрические свечи).

МГ настоятельно рекомендует осторожно обращаться с открытым огнем, все мы взрослые люди, а потому надо помнить об опасности.

**ВНИМАНИЕ!** На игре есть закон, по которому каждая семья обязана освещать фасад своего дома ночью. МГ просит каждую семью озаботиться данным фактом и решить, чем вы будете освещать фасад самим (фонари, которые можно приобрести по игре, для этого подходят, но их не так много).

Электрические фонарики на игре **запрещены**.

## Замки и лут

На игре существуют замки в виде карточек. На карточке написано состояние замка (открыт-закрыт), ключ который к замку подходит, а также, какие отмычки нужны, чтобы замок вскрыть. Все замки односторонние и всегда можно выйти изнутри, с той стороны двери, где нет карточки замка. Дверь могут выбить три человека, которые в эту дверь шумно долбят пару минут (отклейте поле «Дверь выбита» на замке).

Лут – игровой. В целом, всё, кроме пожизневых предметов, игротехнических карточек, одежды и предметов профессий, является лутом и может быть сдано в лавку при Канцелярии Редании.

## Канцелярия Редании

Канцелярия Редании – игротехническая локация. А потому грабить, уничтожать ее, убивать персонал запрещено. Используйте канцелярию только по назначению.

В канцелярии можно почитать указы Короля Радовида, отправить вести в Реданию или Новиград с помощью голубя (за отдельную плату).

В канцелярию Редании могут приходиться дополнительные указы короля Радовида, которые будут донесены до барона.

Канцелярия Редании собирает налоги в Вельде, которые уходят в Третогор.

Также, при канцелярии Редании функционирует лавка, в которой можно купить разные товары. В эту лавку можно принести любые непонятные вам ценности (документы, бумаги, даже МЕБЕЛЬ) и сдать их, получив деньги. Мастерская группа настоятельно просит вас сдавать все игровые предметы и документы, которые нашлись в игре и с которыми ваш персонаж понятия не имеет, что делать.

Данные ценности будут выставлены лавкой на продажу. Так что, если вы ищете какую-то вещь, но никак не можете найти ее, заглядывайте в лавку – быть может, рано или поздно, нужный предмет окажется там.

При определенных условиях, Канцелярия Редании может быть закрыта до конца игры.



## Корчмы и постоянный двор

На игре существует две игровых корчмы, которые будут полноценно кормить всех игроков за игровые деньги.

Корчма - это игровая зона, но мы настоятельно просим вас все боевые взаимодействия и т.д. выносить на улицу, чтобы не мешать игрокам есть, а персоналу корчмы делать свою работу. Корчму не нужно грабить, не нужно убивать корчмарей - основная цель этого заведения это именно накормить вас всех.

В корчмах можно и нужно делится слухами, а также играть в азартные игры.

## Опьянение

На игре запрещен настоящий алкоголь, весь игровой алкоголь моделируется безалкогольными напитками, которые продаются в корчмах за игровые деньги.

Игровое состояние опьянения дает два эффекта в игре - основной и побочный.

Основной эффект - пьяный персонаж игнорирует фиолетовый свет, а также не может читать никаких текстов, так как у него перед глазами все расплывается.

Побочный эффект основан на возрасте.

- **дети** (до 18 лет) пьянеют быстро, от одной кружки, и в этом состоянии совсем не готовы слушаться родителей или взрослых, для пьяных детей никто не указ.
- **взрослые люди** пьянеют от двух-трех кружек, и в этом состоянии, обычно, очень дерзки - не любят, когда им перечат и куда более вспыльчивы, чем трезвые.
- **старики** пьянеют от двух-трех кружек алкоголя и становятся очень сентиментальными. Любят рассказывать про свою молодость, даже те истории, которые по трезвости не рассказали бы.

Состояние опьянения всегда длится **30 минут**. По окончании опьянения персонаж должен минут 5-10 поспать или просто спокойно посидеть (например, в обнимку с пеньком) чтобы прийти в себя.

## Прочее

Каждый персонаж имеет при себе непобираемую карточку персонажа. Мы настоятельно просим повесить ее на шею под одежду и не терять. Вы никогда никому не должны показывать лицевую сторону карточки, обратную сторону вы должны показать медику при операции.

Игротехнические персонажи и мастера бывают двух типов:

- полноценный персонаж в игре - антуражные игротехнические персонажи и НПС, которые сильно влияют на игру и присутствуют на игре фулл-тайм. С такими персонажами можно и нужно активно играть.
- эпизодический персонаж или мастер не в игре. Игротех помечен зеленым светящимся браслетом, а мастер - красным светящимся браслетом. Такого персонажа нет в мире игры (или он есть, но это эпизодический неважный и неинтересный крестьянин, к которому можно обратиться по какому-нибудь игротехническому вопросу, но играть с ним активно не нужно). Кабатчики тоже относятся к таким же персонажам, хотя с ними взаимодействовать можно чуть больше.

**Белые хайратники** - типичный маркер игрока не в игре. Надевайте его только при большой необходимости.

Доска с **красным крестом** на ней обозначает опасную зону, игротехническую зону или край полигона. Ходить за нее не стоит, там точно нет ничего важного для вас. Всё прочее, что помечено красным крестом, так же **не в игре**.

В мире игры может присутствовать некоторое количество манекенов в костюмах. Отыгрывайте взаимодействие с ними нормально, словно это игротехники. Также, манекены моделируют мертвых, реагировать на них нужно соответственно (мы сделаем понятным, какие манекены являются трупами, а какие нет).

На игре моделируются три языка:

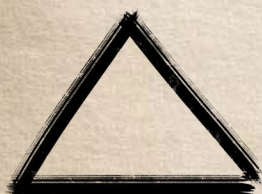
- **северный**, моделируется русским. На нем говорят практически все персонажи.
- **нильфгаардский**, моделируется английским языком. Мы не будем серьезно заморачиваться на ограничения, а потому ваш персонаж может говорить на нильфгаардском языке настолько, насколько вы можете по жизни говорить на английском.
- **эльфийский**, моделируется вставками одного из гэльских языков в русскую речь. Все, кто его знают, получают отдельную информацию.

# Информация

Наши игры всегда отличаются большим количеством информации о мире, персонажах, и предшествующих игре событиях. Важно, чтобы эта информация была рычагом, с помощью которого игрок может воздействовать на полотно сюжета.

**Все документы на игре неуничтожимы.** Их нельзя сжигать, выкидывать в реку и тому подобное. Если вы хотите скрыть какой-то документ - спрячьте его, но так, чтобы другой игрок мог его найти. Если вы хотите максимально скрыть его - спрячьте его под пенек в лесу, составьте карту, как найти это место и положите карту на видное место. Таким образом, вы сами создадите в теле игры больше замеса.

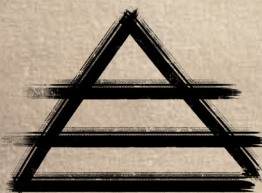
**Книги на игре нельзя уносить из помещения,** где они находятся. Можно только прийти и почитать. Единственное исключение - книга, купленная вами в торговой лавке. Ее вы можете унести домой, но с того момента, как она попала к вам, из вашего жилища ее уже унести нельзя.



Этим знаком отмечена общая информация. Подобный текст может быстро ответить на вопрос «что происходит?» самыми общими словами.



Этим знаком отмечена личная информация. Она подробно раскрывает личный сюжет какого-либо из персонажей, и в основном касается только его.



Общая информация, которая не только подробно отвечает на вопрос «что происходит?», но и подсказывает некоторые варианты действий, которые может предпринять персонаж. Обычно, это большие тексты, требующие действительно сесть и читать (хотя, бывают и исключения).

Мы очень просим вас, друзья, если вы нашли кусочек чьей-то личной информации, совершенно не понимаете о чем он, и **не собираетесь выяснять это в ближайшие 20 минут** - продайте его в лавку. Вы получите деньги, а тот человек, которому жизненно необходима эта информация, получит ролевую игру.

# Глоссарий

## Маркеры-значки:

- **Синяя роза** - маркер магического обаяния. Вы очарованы персонажем противоположного пола с таким маркером.
- **Значок с перекрещенными костями** - маркер порчи. Относитесь к такому персонажу хуже, чем обычно.
- **Зеркало в элементе одежды** - маркер парии. На них не действует никакая магия.
- **Подвеска с бычьей головой** - маркер бесстрашного. На него не действует фиолетовый свет.
- **Значок с кружкой** - маркер своего парня. Такого персонажа нельзя выгонять без веских причин, если он пришел в гости.
- **Значок в виде руки** - маркер помогалы. Помогает профессиям за часть дохода.
- **Красный бант на одежде** - маркер милашки. Поговорите с ней (ним), если видите, как она (он) стоит и скучает. Относитесь к таким персонажам лучше, при прочих равных.
- **Значок в виде солнышка** - маркер дружелюбного персонажа. Если вы лжете такому персонажу, прикрывайте рот рукой.
- **Светящийся оранжевым амулет ведьмака** - включенный знак Квен. Игнор первого удара, атакующий падает в оглушение.

## Маркеры-слова:

- **«И это все?»** - эскалация игровой ситуации.
- **«Полегче!»** - деэскалация игровой ситуации.
- **«ААРД!»** - роняет одну цель в нокдаун.
- **«За мной, братцы!»** - лидер забирает командование «Большой злой толпой», в которой нет персонажа со способностью «Лидер» (лидер должен поднять кулак, если он присутствует).
- **«Опомнитесь, вы же люди!»** - способность морального компаса остановить убийство, которое он наблюдает.
- **«Уважай мой возраст!»** - маркер «Старпера», которому нужно уступить, если на обратное нет веских причин.
- **«Послушайте, люди!»** - маркер «Лицедея», который привлекает внимание всех в помещении.
- **«Дяденька, покормите!»** - маркер голодного «Недоросоля», которого нужно покормить бесплатно в корчме.