

ПРАВИЛА АКТИВНЫХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ

РИ “БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ”

“Любезный кошачий царь,
я хочу взять всего лишь одну из ваших
девяти жизней,
а затем, если понадобится,
выколотить из вас и остальные восемь.”

Меркуцио

Можно отнять у человека жизнь, но честь его - никогда.

Честь и честность игрока и мастера - наша высшая ценность, а посему у нас принято играть достойно, держать данное игроком (не персонажем, а игроком!) слово и соблюдать предложенные правила игры на протяжении всего игрового времени.

Наша задача - не выиграть игру, а написать захватывающие и интересные истории, полные драмы и страсти, нередко омытых кровью.

Посему нарушение предложенных правил будет караться всеобщим осуждением, классифицироваться как недостойное поведение, а нарушитель будет на время или окончательно выведен из игры.

ПРАВИЛА БОЕВЫХ СЦЕН

На нашей игре бои — это не соревнования на скорость или ловкость, но кульминационные сцены вашей истории, способные изменить судьбу персонажа и его мира. Боевое столкновение — момент, когда эмоции достигают пика, а слова сменяются ударами клинков.

Мы не подсчитываем удары и не следим за точностью попаданий. Вместо этого каждый бой начинается с жребия, исход которого предопределит, кто из вас окажется тяжело ранен и вероятно умрет, а кто отделается легким ранением.

ЧТО НАШ КЛИНОК?

В игре мы используем **ларповые мечи и кинжалы** антуражного вида. Кинжалом можно явно заколоть безоружного, не желающего сопротивляться персонажа или самого себя. Вызвать же на поединок можно только на мечах.

ПРАВИЛА ПОЕДИНКА

1. До начала боя оба участника тайно от зрителей бросают монету (или иной согласованный жребий).
 - Оба игрока, получившие орёл, получают легкое ранение. Поединок заканчивается без смертей.
 - Игрок, получивший решку против орла, получает тяжёлое ранение и падает на землю.
 - Если оба получили решку, оба получают тяжелое ранение и падают на землю.
 2. После определения результата жребия участники разыгрывают бой согласно известному исходу. Сражайтесь выразительно, вкладывая эмоции в каждое движение клинка и каждую реплику.
 3. После завершения боя персонаж, оказавшийся легко ранен, имеет право пощадить тяжело раненного. В этом случае он должен громко и чётко объявить о своем намерении. Тогда решение жить или умереть переходит к тяжело раненному игроку.
-

ПОДЛОСТЬ И КОВАРСТВО

- Вы можете заранее отравить свой клинок. Сообщать об этом противнику заранее не обязательно, однако сразу после боя, вы должны раскрыть свой злой замысел громко и отчётливо.
- Любой персонаж, раненный отравленным клинком (независимо от тяжести ранения), погибает, но не мгновенно.

ПРЕДСМЕРТНЫЙ МОНОЛОГ

Ни один персонаж не умирает молча. Каждый имеет право на финальную речь, обращенную к себе, противнику, судьбе или миру. (Происходит по правилам спотлайта "Послушайте")

КАК ИГРАТЬ БОЙ (РЕКОМЕНДАЦИЯ)

После тайного жребия начинается сам бой. Участники начинают фехтование, нанося удары клинок о клинок, подчёркивая театральность момента. Рекомендуется вести бой так:

1. **Первый этап (заязка)** — бойцы обмениваются атаками, отражая их, не пропуская ударов.
2. **Второй этап (развитие)** — каждый из бойцов поочередно пропускает по лёгкому ранению, отыгрывая его по своему усмотрению. Последовательность и момент, когда это произойдет, определяются исключительно самими игроками, исходя из драматургии сцены.
3. **Третий этап (финал):**
 - Если ни у одного из участников нет тяжёлых ранений по итогам жребия, бой завершается последним обменом ударов и взаимным признанием достойной ничьей или миром.
 - Если у одного участника тяжёлое ранение, то после обмена лёгкими ранениями он театрально пропускает фатальный удар, эффектно отыгрывая поражение.
 - Если оба участника получили тяжёлые ранения, бой завершается одновременным нанесением ударов друг другу, приводящим к обоюдной трагической гибели.

ПРАВИЛА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЯДОВ

Ах, яд — столь изысканный способ свершить злодейство или возмездие, не пачкая рук в грубой схватке. Но помните, друзья мои: чаши с ядом одинаково охотно принимают и виновных, и невинных.

ПРИГОТОВЛЕНИЕ ЯДА

Каждый персонаж может завладеть ядом по воле обстоятельств(добыв у других игроков) или по договорённости с мастерами(у каких-то персонажей он может быть до игры). Отыгрывается кулинарной ароматической эссенцией с запахом миндаля. Для отравления клинка используется тот же яд, что и для еды и питья. Отыгрывается каплей эссенции на острие клинка.

ПОДЛИВАНИЕ ЯДА

Яд можно добавить в конкретный напиток или еду. Делать это следует тайно для игроков, без объявления жертве или окружающим, но явно для мастера - сообщите, что именно отравили. Как только игрок пригубит напиток или попробует еду - он отравлен. Игрок, чей персонаж принял отравленное, получает от отправителя записку или сообщение от мастера, что он отравлен

ДЕЙСТВИЕ ЯДА

Отравление никогда не убивает мгновенно. Яд действует медленно, давая жертве возможность произнести драматическую речь, обвинить убийцу или покаяться в грехах. Играется предсмертный монолог, завершающийся гибелью персонажа.

БОЛЕЗНИ, РАНЕНИЯ И СМЕРТЬ.

На игре **нет медицины**, как таковой, поэтому мы считаем, что **легкое ранение** заживает само, через час (что не мешает даме сердца, перевязать раненого рыцаря платком с вензелями). **Тяжелые ранения** всегда заканчиваются смертью в разумных временных рамках достаточных для произнесения последнего монолога. **Болезней** в обычном понимании на игре **нет**. Но есть **безумие** (про него будут отдельные правила) и воздействия сверхъестественного характера, способные как исцелить, так и свести в могилу.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ ВОЗДЕЙСТВИЯ.

В игровом мире есть сверхъестественные силы разной природы и их присутствие не кажется для персонажей чем-то по умолчанию невозможным. Увидев призрака, они сначала верят, что это призрак, и только в исключительном случае будут искать рациональное объяснение. Столкнувшись с магией и колдовством воспринимают их именно так, а не как фокусничество.

Правила по волшебству открыты персонажам непосредственно с ним связанным (правила непростые, не следует ждать колдовства направо и налево каждую минуту, и волшебство всегда действует ограниченное время), но для всех игроков существует словесный маркер “чудесным образом”. Если кто-то называет этот маркер и дальше описывает вам волшебное воздействие, значит так оно и есть. Например: “Чудесным образом, вы исцелились от действия яда” или “Чудесным образом, вы почувствовали непреодолимое влечение к этой женщине”. Как вариант, вам может прийти письмо, подробно описывающее, что с вами будет происходить.

ДРУГИЕ ВОЗДЕЙСТВИЯ

На игре **нет рукопашного и ножевого боя**. Не думается, что он бы очень пригодился нашим благородным персонажам. **Нет** так же **оглушения и пыток**. Не представляем это в театральном пространстве. Некоторую часть активных взаимодействий все же решено было оставить. Не то чтобы они очень часто встречаются в нашем игровом мире, но вдруг пригодятся для развития сюжета

- Персонажа можно тайком **обокрасть или ограбить**, угрожая оружием. Однако **отчуждаемым имуществом** считаются исключительно игровой кошелек, игровые драгоценности и игровые документы (письма, патенты, закладные и т.д.), больше ничего.
- **Связывание** или иное ограничение подвижности моделируется без причинения физической боли игрокам и с возможностью в случае экстренной ситуации освободиться самостоятельно. Если вас связали веревкой или ремнем – вы не можете развязаться без использования режущего инструмента или посторонней помощи. И соответственно – если на вас надели кандалы – вас спасет только посторонняя помощь. Повторяем еще раз: связывание осуществляется “по-игре”. Игрок может освободиться самостоятельно в экстренном случае, а персонаж не может. **Связать кого-то можно только вдвоем.**