



- Обычно они передаются **от отца к сыну, от мастера к подмастерью, в ходе службы или практики.**

Информацию об образованности Вашего персонажа и его знаниях уточняйте у мастера.

?????? ? ??????

**Важно:** Наличие знаний не означает умения применять эти знания.

Пример:

- Ты можешь знать, как стрелять из лука в теории (стойка, натяжение, прицел).
- Но это не даст тебе навыка стрельбы.

В терминах игры:

- **Знание** = "я понимаю, как это устроено".
- **Умение (Skill)** = "я делаю это стабильно и качественно".

???????? ? ????? ?????????

В игре можно обмениваться умениями.

То, как происходит обучение, зависит от ваших заявок и проверок в ходе обучения. Как правило, обучение:

- требует **времени**;
- требует **учителя/источника** (человек, мастерская, служба, редкая книга);
- может иметь **цену** (деньги, услуга, риск, обязательства).

?? ????????????? ?????????? ??? "1 ? 1"

Не пытайтесь отталкиваться в знаниях от реального мира — ничего не выйдет. В этом мире есть магия, а химическая периодическая таблица отличается от реальной, что пускает развитие по совсем другим рельсам.

При этом ваши персонажи — не "глупые". Академические знания — это одно, а житейский опыт, социальные навыки и смекалка — другое. Мир учится через опыт.

*Пример:* История судостроения занимает тысячелетия. Мореплаватели веками прокладывали маршруты буквально "на ощупь". Помните, сколько времени ушло на то, чтобы понять, как избегать цинги. Люди понятия не имели о витамине С. Но опытным путем они выявили: если брать определенные продукты на корабль, экипаж не болеет.

???????????? ? ? ????????????? ????? (?????)

Информация, которая предоставляется в рамках библиотеки игры, дается Вам исключительно как игрокам. Это не значит, что ей владеют Ваши персонажи.

О том, какой информацией владеет Ваш персонаж, уточняйте у мастера игры.

**Использование информации, которой не владеет Ваш персонаж, строго запрещено.**

Примеры (чтобы было проще):

- **Можно:** ты прочитал в библиотеке про "этикет Гедеонии" и отыгрываешь вежливость/манеры, *если персонаж вырос в этой культуре или обучался.*
- **Нельзя:** ты прочитал в библиотеке "слабость монстра" и сразу используешь её, *если персонаж раньше с этим не сталкивался и не мог узнать.*

????? ?????????????? ??? ????? (?????????)

Запрещается обмениваться конфиденциальной игровой информацией вне игры.

Та информация, которой владеет Ваш персонаж, может быть передана другому персонажу **только в рамках игрового процесса.**

Если Вы как игрок узнали что-то другим своим персонажем (ранее), раскрытие этого даже в ходе посторонних бесед и обсуждений вне игрового мира запрещается.

Игровой мир — это средневековое фэнтези. Информация там распространяется плохо, а значит:

- новости идут медленно;
- слухи искажаются;
- люди часто знают лишь то, что видели своими глазами.

Любые совещания о действиях и планах, совершаемые вне игры, могут привести к исключению из игры. Также может быть изменен сюжет, произведен откат событий или использованы другие способы обезопасить игру от внеигрового производства.

Информация, которой можно обмениваться (в том числе вне игры), проговаривается мастером или публикуется в библиотеке знаний как общедоступная. Но помните: даже если Вы увидели в чате обсуждение других игроков, использование этой информации Вашим персонажем запрещено, если он не мог её узнать внутри игры.

???? ??????????????

Чтобы не тормозить игру и не случайно уйти в метагейм:

1. Опиши, **что именно** ты хочешь сделать.
2. Объясни, **почему персонаж** считает это разумным.
3. Если есть сомнения — **спроси мастера:** "мой персонаж вообще мог знать/догадываться об этом?".

**P.S.** У мастера игры есть привычка иногда спрашивать у игрока, чем обоснована заявка того или иного действия. Если в обосновании отсутствует логика, заявка не будет принята.

---

Revision #7

Created 2025-03-08 02:33:33 UTC by Rosso

Updated 2026-03-22 14:50:53 UTC by Rosso