



СОДЕРЖАНИЕ:

Введение.

1.Раздел первый: социальные взаимодействия

2.Раздел второй: внешний вид.

3.Раздел третий: медицина, магия, состояния, посмертие.

4.Раздел четвертый: экономика.

5.Раздел пятый: боевые взаимодействия.

6.Раздел шестой: организационные моменты



ВВЕДЕНИЕ:

Един закон мироздания, и всё имеет начало и конец.

Правление сёгуната Асикага завершается, земли обретают новых хозяев.

Бывшие провинциальные магнаты, сёго и даже люди неблагородного происхождения начали объявлять себя даймё и окружать себя единомышленниками. Среди таких оказался и бывший сёго, господин Хироши Ватанабе, который взял власть в провинции Ямато в свои руки.

Начало его правления было спокойным, несмотря на обстановку в стране. Воины сэнгоку-даймё доблестно охраняли свои территории, а налоги господин Ватанабе собирал не больше нужного. Однако, спустя несколько месяцев поведение его резко изменилось, подобно непредсказуемому зимнему ветру.

Для простого люда жизнь в провинции превратилась в ад. Непомерные налоги, казни, взгляд сквозь пальцы на множество бандитов на дорогах. Среди народа начали ходить слухи об ужасах, что творились в замке даймё. Люди не желали терпеть подобное, однако восстания жестоко подавлялись, предводители публично казнились, а их изувеченные тела ещё долго возились по провинции в назидание остальным. Так продолжалось три месяца.

И вот однажды, даймё объявил о своём желании понаблюдать за празднеством мацури в деревне Соко-мура. Решение это было весьма странным. Хоть деревня и находилась на одном из торговых путей, путешественники не особо её жаловали, и старались обходить за много ри. По слухам, вокруг деревни обитало множество ёкай, а на дорогах людей с недобрыми мыслями было больше чем где-либо ещё.

Решение даймё было странным и сумасбродным, однако никто не решался сказать что-то против. Свита господина Ватанабе во главе с ним самим собралась в путь, и лишь немногие мудрецы и мастера омикудзи видят во всём происходящем недобрые знамения предстоящих событий в деревне Соко...





РАЗДЕЛ ПЕРВЫЙ: СОЦИАЛЬНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Социальные взаимодействия — это основа данного проекта, так как, в первую очередь, игра ориентирована на общение, поиски и разрешения загадок. Однако, ввиду того, что культурные особенности занимают значительный объём информации, в данном разделе будет указаны только основные факты:

1. Зона кабака
2. Отыгрыш секса на проекте «Сэнгоку: Тень Они»
3. Иерархия в средневековой Японии
4. Обыск

Остальную информацию касающуюся сословий, взаимоотношения и культуры мы выкладываем в группе в виде коротких постов, для более глубокого ознакомления.

ЗОНА КАБАКА.

На игре «Сэнгоку: Тень Они» территория кабака является игровой зоной, а значит социальные условности и отыгрыш обязательны. В случае, если игрок не хочет участвовать в социальных взаимодействиях в кабаке, он надевает специальную красную повязку на лоб, что означает, что персонажа игрока не видно, и игрок может спокойно продолжить прием пищи.

Тем не менее, даже если вы находитесь в кабаке с красной повязкой, просим вас воздержаться от внеигровых разговоров. Даже если вы не участвуете в игре, не мешайте играть другим.

Так же, зона кабака является и боевой зоной, однако, убедительная просьба быть аккуратнее - за разбитую посуду придётся платить настоящими деньгами.





ОТЫГРЫШ ТЕКСТА.

На игре «Сэнгоку: Тень Они» будут использоваться секс карточки. Желательно использовать карточки с изображениями в стиле “укиё-э” - классический стиль японских гравюр, но если создать карточку в подобном стиле нет возможности, можно использовать и фото. Уровень эротики на секс карточках остаётся на усмотрение создающего карточку. Передаче карточки должен предшествовать приемлемый для двух игроков отыгрыш, который оговаривается заранее.

СОСЛОВИЯ И ИЕРАРХИЯ.

В средневековой Японии использовалась иерархия четырёх сословий:

- **Ши:** самурайское сословие.
- **Но:** крестьяне.
- **Ко:** ремесленники.
- **Сё:** торговцы.

Несмотря на такое разделение, в сути своей общество делилось на самураев и не самураев. В не самурайских сословиях крестьяне (**но**) имели больше юридических прав, чем ремесленники (**ко**) и торговцы (**сё**). Обуславливалось это тем, что на крестьянах-землевладельцах держалась экономика страны. Однако, это не мешало ремесленникам или торговцам уравнивать влияние за счёт нажитого богатства.

Также, вне основных четырёх сословий были ещё две касты: **хинин** и **эта**.

В касту **хинин** входили попрошайки, люди занимающиеся рытьём могил, ныряльщики ама, монахи, беглые крестьяне и люди, занимающиеся изящными искусствами. В отличие от касты эта, хинин не жили отдельно, но практически не имели никаких юридических прав. К данной касте обычно обращались по роду деятельности, но никак не по имени.

Каста **эта** была ещё ниже касты **хинин**.

Эти люди занимались грязной работой: забоем скота, выделкой кожи, уборкой мусора и т.п.

Также, представители этой касты жили отдельно, и им запрещалось вступать в браки с представителями других сословий.



ОБЫСК.

При объявлении обыска, обыскиваемый персонаж выдаёт все игровые предметы из указанного хранилища, и передает их по желанию обыскивающего. Обыску подлежат персонажи в состояниях: связан, одурманен, оглушен, при смерти, мёртв, либо давшие согласие на обыск по собственному желанию. Оружие не отчуждается.





РАЗДЕЛ ВТОРОЙ: ВНЕШНИЙ ВИД И АНТУРАЖ

Мы погружаемся в антураж средневековой Японии эпохи Сэнгоку.

В деревне будет происходить фестиваль, а это повод достать праздничное кимоно, или любым доступным для вашего персонажа способом украсить свой облик, выходя на праздничную площадь.

Однако при этом не стоит забывать и о том, что праздничные кимоно могли иметь далеко не все, а те, что имелись — передавались по наследству.

Общие рекомендации.

- Желательно использовать натуральные ткани или похожие на них синтетические. В средневековой Японии использовался хлопок, лён, сукно, шёлк, креп-шёлк, креп-сатин, сатин.
- Соответствовать социальному статусу персонажа, его роду занятий. Крестьяне, а тем более крестьяне в горной глубинке, не могли иметь ярких расцветок одежды и выраженных узоров.
- Приветствуется наличие мелких деталей, которые будут подчёркивать колорит. Например, потрёпанные элементы костюма у лесного разбойника, наличие разнообразных флаконов и трав на костюме лекаря, сложные причёски и украшения у богатых слоёв общества.
- Рекомендуется иметь антуражные источники освещения - лампы из рисовой бумаги на бамбуковой палке, стационарные фонари с бумажным абажуром и прочие варианты
- Для курения используйте подходящие приспособления: японские трубки для курения кисэру, длинные витиеватые бамбуковые трубки, в редких случаях мундштук.

Запрещено:

- наличие крупных элементов с сильным синтетическим блеском в одежде вашего персонажа;
- короткие фасоны женских костюмов, которые никак не могли носить в средневековой Японии;
- явно современного вида обувь вроде кроссовок, кедров и прочего;
- наличие различных лейблов на одежде;
- видимое наличие телефона или иных гаджетов на костюме (торчащий из кармана, висящий на поясе);

Если вы не можете придумать, как сделать более антуражным то, что у вас есть, или сомневаетесь в уместности фасона – напишите нам в сообщения группы. Мастерская группа готова вам помочь в этом вопросе.



РАЗДЕЛ ТРЕТИЙ: МЕДИЦИНА, МАТИЯ, СОСТОЯНИЯ И ПОСМЕРТИЕ

Лечить могут персонажи с навыком «Лекарь», если в состоянии пациента, которое они снимают, не сказано другого. Для лечения необходим отыгрыш в течении хотя бы пяти минут с применением соответствующего антуража. Раненый приходит в себя спустя 5 минут после проведения процедур.

Есть несколько состояний требующих лечения и три уровня лекарей.

СОСТОЯНИЯ

При смерти: После нанесения ранения и окончания хитов, игрок падает на землю и, в течение пяти минут, находится при смерти. После истечения этого времени персонаж умирает.

- Стабилизировать может лекарь любого ранга, а также монахи и священники. Снимается отыгрышем первой помощи — бинты, травы, мази.

Дурман: Некоторые вещества могут вызвать весьма необычное состояние. После принятия такого вещества, персонаж будет честно отвечать на все вопросы, и болтать без умолку в течение получаса.

- Данное состояние может снять лекарь любого ранга. Снимается отыгрышем в ходе которого пострадавшего отпаивают различными настоями.

Отравлен: Изначально состояние никак не отыгрывается. Мастер выдаёт игроку символическую карту однотонного цвета, сообщая о том, что тот чувствует себя странно.

Если персонаж не обратился к знахарю – через 5, 15 или 30 минут, в зависимости от мощности яда, игрок падает на землю и находится в состоянии «При смерти» или сразу погибает, опять же в зависимости от силы яда.

Самый быстрый яд убивает сразу без статуса «При смерти».

- Лечится рангом лекаря в соответствии с рангом яда с помощью Противоядия.

Лекарь 1 ранга лечит простейшие яды, лекарь 2 ранга лечит простейшие и средние яды, лекарь 3 ранга лечит все яды вплоть до самых тяжёлых ядов.



Паралич: Жертва обездвижена на 30 минут, однако видит, слышит и осознаёт ситуацию.

- Данное состояние может снять лекарь любого ранга.
- Отыгрывается иглоукалыванием, припарками, настоями.

Болезнь: Есть несколько видов болезней.

Условия описываются на выданной карточке, как и уровень болезни, который соответствует уровню лекаря, который может её излечить.

Карточки болезни, помимо мастера может выдать разносчик болезни.

Увечие: Как правило отсечённая конечность.

В случае если удар приходится по руке или ноге, персонаж переходит в состояние «при смерти». С этого момента ему могут помочь только лучшие лекари.

- Если помощь оказывает лекарь 1го ранга, то он может лишь продлить агонию персонажа до 10-ти минут (время отсчитывается с момента оказания помощи заново), что бы персонажу смогли оказать помощь более профессиональные лекари.
- Если помощь оказывает лекарь 2го ранга – он может стабилизировать персонажа, однако конечность спасти не удалось. Игрок отыгрывает отсутствующую конечность. Либо лекарь 2го ранга может продлить агонию персонажа до 15-ти минут (время отсчитывается с момента оказания помощи заново).
- Лекарь 3го ранга может с помощью чудес заморской медицины и хирургии прижить отсечённую конечность обратно.

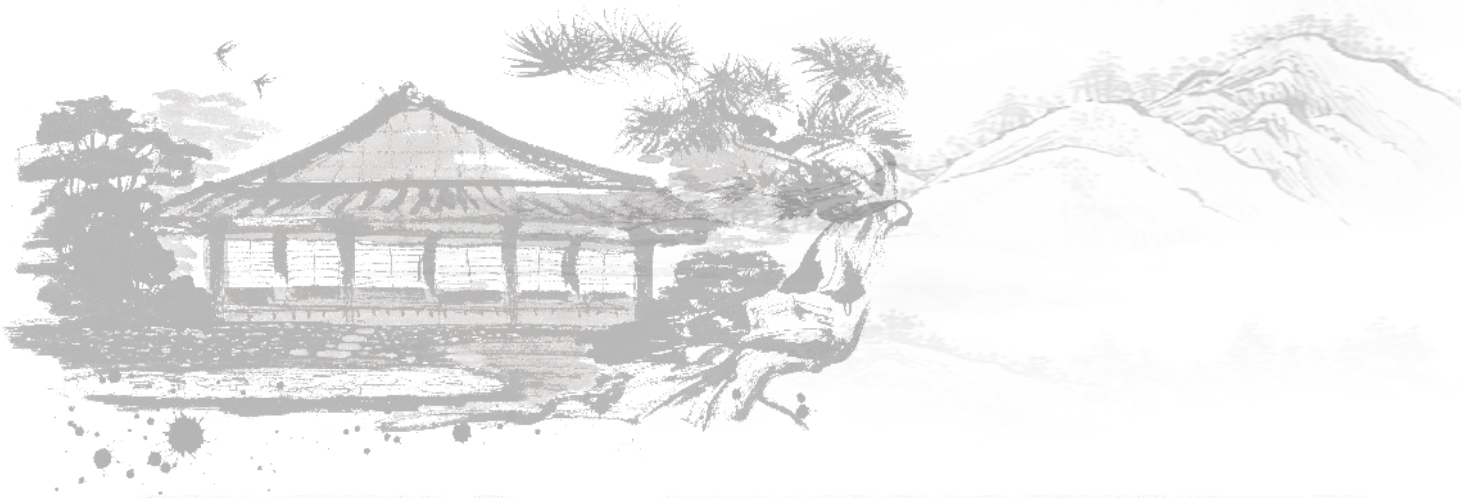
Оглушение: Данное состояние возникает после удара специальным оружием в район спины, в не боевой ситуации, и произнесении атакующим фразы «Оглушён».

После этого персонаж лежит, отыгрывая бессознательное состояние.

Персонаж не видит и не слышит всё то, что в этот момент происходит вокруг него.

Так же персонаж уязвим к приёму «Добивание» так, словно бы он был в состоянии «При смерти».

- Состояние снимается лекарем любого ранга.





СОЗДАНИЕ И ПРИМЕНЕНИЕ ЗЕЛИЙ

Умение сделать из трав и ягод лекарство или яд — это искусство. И для этого нужны знания.

Создавать зелья смогут:

- Лекарь
- Оммёдзи
- Шиноби
- Травник

На игре можно найти ингредиенты для ядов с сертификатами трёх цветов:

- Зелёный (обычный)
- Синий (редкий)
- Золотой (особый)

Для каждого зелья нужен набор соответствующих условиям ингредиентов и отыгрывание их создания.

Что можно сделать?

•Яды

о Сильный: через пять минут персонаж погибает сразу, без вхождения в состояние «При смерти»

о Средний: вводит в состояние «При смерти» через 15 минут

о Слабый: вводит в состояние «При смерти» через 30 минут

Сильные яды могут делать только шиноби.

Создание:

о Сильный яд — 2 золотых ингредиента.

о Средний яд — 2 синих ингредиента.

о Слабый яд — 3 зелёных ингредиента.

•Дурман

Вводит персонажа в состояние «Дурман», в котором персонаж становится крайне болтливым и честно отвечает на любые вопросы в течение 30 минут.

Создание: 2 синих и 1 зелёный ингредиенты.

•Паралитический яд.

Жертва на 30 минут обездвижена. Однако слышит, видит и осознаёт.

Можно снять лекарем любого ранга.

Желательно отыгрывать данное состояние лёжа и не двигаться.

Создание: 3 синих ингредиента.



●Противоядия.

Снимают состояние «Отравлен». Существуют три вида, соответствующие видам яда. Противоядие соответствующего типа может сделать соответствующий рангу лекарь.

Сильный яд - Сильное противоядие - Лекарь 3 ранга;

Средний яд - Среднее противоядие - Лекарь 2 ранга;

Слабый яд - Слабое противоядие - Лекарь 1 ранга.

Создание:

о Сильное противоядие — 2 золотых ингредиента.

о Среднее противоядие — 2 синих ингредиента.

о Слабое противоядие — 3 зелёных ингредиента.

При создании зелий использованные ингредиенты отдаются мастерам, а игроку вручается флакон с нужным зельем.

Применение зелий:

На флаконе, который выдаётся мастерами, есть бирка (она же сертификат) с наклейкой. Данная наклейка снимается и может быть приклеена на посуду, из которой жертва должна что-то съесть или выпить. Количество употреблённого не важно.

Мастера можно вызвать до начала процедуры отравления, либо сразу после, для вручения сертификата жертве.

Далее жертва отыгрывает действие яда и излечение либо смерть.

Очень рекомендуется отыграть подливание яда, помимо наклеивания метки.





ПОСМЕРТИЕ

По истечении статуса «При смерти» персонаж умирает.

Тело продолжает лежать 10 минут на месте гибели.

Если за это время тело отнесут в храм и похоронят, игрок находится вне игры всего 15 минут.

Предпочтительнее, что бы это время игрок находился в неигровой части полигона либо с красной повязкой.

Если тело не похоронили, у игрока есть три варианта на выбор:

- Ожидать час вне игры, в неигровом лагере.

- Отыграть в течение 30 минут своего разгневанного призрака.

Для этого игрок получает у мастера кладбища специальную ритуальную повязку – тэнкан.

Призрак не может отойти от места своей гибели больше, чем на два-три шага, и своим касанием может проклинать игроков

(см. Состояние «Проклятие» в разделе «Магия и Особые Состояния»).

Призрака можно изгнать, или он рассеется сам спустя 30 минут.

Призрак может намекать на своего убийцу, но напрямую заявить кто это сделал — не может.

- Так же игрок может помочь мастеру кладбища, 30 минут отыгрывая призрака на кладбище, если на данный момент в «данже» присутствует группа.

Игроки, которые после смерти уходят в лагерь или на обед,

должны надевать на голову красную повязку, которая сигнализирует о том, что этого персонажа в данный момент нет в игре.

МАГИЯ И ОСОБЫЕ СОСТОЯНИЯ

Магия на игре «Сэнгоку: Тень Они» – ритуальная, проводят ритуалы оммёдзи – мастера пути оммёдо.

Ритуалы выражаются через начертание на специальных табличках слов заклинания на японском языке.

Для упрощения отыгрыша, в правилах будут указаны части данных заклинаний –

простые в написании слова или несколько канджи (знаков-иероглифов).

Чертят заклинания кистью, чёрной либо красной тушью, сверху вниз.

После завершения начертания, табличка активируется разламыванием её на две части и напеванием мантр (на совесть и отыгрыш игрока, в рамках сеттинга).

Специальные таблички выдаются в начале игры, последующие можно найти на полигоне, либо приобрести у других персонажей, например в храме. Таблички могут применять только оммёдзи, но табличка, начертанная одним оммёдзи может применяться другим.

Мастера пути оммёдо ведают, что частое применение магии может навлечь на них злой рок.



ЗАКЛИНАНИЯ

元柱

– снятие проклятий.

固

– очищение места.

害氣

– отпугивание ёкай (не изгоняет его, а заставляет бежать от вас).

陽

– соединение материального и духовного (души и тела).

烈

– защита от духов (сжигать данный амулет не нужно, но по завершению сцены (поход в данж, путешествие по дороге) эффект становится недействительным, и амулет уничтожается.

臨

– изгнание ёкай из тела, снятие одержимости.



奉

– снятие чар (именно чар, не проклятий).

鬪

– принуждение к разговору (не только демонов). Тот, на кого наложено заклинание не может нападать, не может уйти, пока оммедзи его не отпустит (но не более 30 минут), а может только говорить. Это заклинание не идентично эффекту «Дурман», поэтому говорить правду не обязательно.

具

– узреть незримое.





ОСОБЫЕ СОСТОЯНИЯ:

Проклятие: Игрок выполняет одно и то же действие раз за разом.

Действие выбирает тот, кто наложил проклятие.

Действие может привести к смерти персонажа, но не должно быть связано с прямой опасностью

Как пример: напади на самураев, посиди в озере – не работает.

Груби высшим чинам, ходи любоваться каппами – да, работает.

Без души: Игрок отыгрывает апатию, вялость, нежелание что-либо делать.

Он хочет вернуть себе душу, но сам явно не справится.

Погибая, такой персонаж находится в мертвяке дольше на 20 минут, а его призрак становится опаснее, и изгоняются только усилиями двух оммёдзи или использованием двух печатей.

Очарование: Вы без ума от того, кто вас очаровал. Вы готовы пойти за ним хоть на край мира, с мечтательной улыбкой на лице. Даже если этот кто-то вас ест.

Улыбка на лице персонажа должна быть, пока состояние не снимут.

Одержимость: За вашим плечом тот, кто вами руководит.

Персонажем в буквальном смысле руководят через указания.

Персонаж может говорить всем, что он не хочет этого делать, но делать будет.

Некоторые оммёдзи, при наличии защитных печатей, могут увидеть духа, которым одержим персонаж и изгнать его. Одержимость держится без вмешательства оммёдзи до наступления сумерек, или пока сущность сама не покинет тело. Одержимый персонаж может говорить со своим злым духом и спорить с ним, но не может о нём рассказать другим, и не может говорить с ним пока рядом есть посторонние персонажи. Остальные игроки отыгрывают то, что видят только одержимого персонажа, но не духа. Дух обязан надеть повязку красного цвета, которая указывает, что его не видно.





РАЗДЕЛ ЧЕТВЕРТЫЙ: ЭКОНОМИКА

ДЕНЬГИ

На игре «Сэнгоку: Тень Они» используются монеты номиналом в 1 мон.
Данный номинал использовался в реальной Японии эпохи Сэнгоку, когда монеты только входили в обиход. Монеты обычно носились либо на шнурке, либо в мешочке.

РЕКОМЕНДОВАННЫЕ ЦЕНЫ УСЛУГ.

Ваши персонажи прожили в этом мире не один день и прекрасно понимают примерные цены на услуги. Для этого в этом разделе предлагаются рекомендованные цены некоторых услуг, на основе которых игроки могут торговаться.

- Услуги проводника - 1-2 мон
- Услуги юдзё (куртизанки) - 2-3 мон
- Услуги ойран (элитной куртизанки) - 5-6 мон
- Услуги кузнеца - 5-7 мон
- Услуги кузнеца, требующие особого подхода, необычные - 10-12 мон
- Услуги колдуна оммёдзи - 3-10 мон
- Услуги наемника - 5-10 мон
- Услуги храма и затраты на похороны - 1-5 мон
- Услуги храма по продаже амулетов и талисманов - 1-10 мон

СПОСОБЫ ЗАРАБОТКА У КРЕСТЬЯН.

Для заработка крестьяне могут заняться рыбалкой, так как деревня Соко-мура славится своим рыбным промыслом, либо могут пойти на рудники, так как недавно рядом с деревней обнаружилась железная руда.

Сам заработок нестабильный - то рыба куда то ушла, то в шахтах случился обвал или нечисть какая-то завелась. Количество монет заработанных на промысле определяется случайным образом самими работягами с помощью броска кубиков.

Так же, для промысла на озере нужны рыбаки с соответствующим антуражем (сети, удочки из бамбука и т.д.) а для промысла на рудниках - шахтёры (с лопатами, кирками, ломками). Отыгрыш на промысле доступен раз в пол дня и продолжается не менее получаса. Некоторые сюжетные моменты могут влиять на возможность данного заработка. Не пренебрегайте ни рыбалкой, ни работой на рудниках.



ИМУЩЕСТВО ПОСЛЕ СМЕРТИ ПЕРСОНАЖА.

После смерти персонажа игрок возвращается в игру другим персонажем. Всё имущество, нажитое погибшим (деньги и предметы), возвращается к мастерам. Убедительная просьба к игрокам воздержаться от метагейма и сокрытия имущества. После гибели новый персонаж получает стартовые подъёмные и новый квест.

РАЗДЕЛ ПЯТЫЙ: БОЕВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать только допущенное до игры оружие, промаркированное соответствующим образом. При допуске оружие проверяется на целостность, соответствие правилам допуска и сеттингу мира.

Запрещается ношение и применение не протектированного оружия в качестве антуража, во всех проявлениях. (Макеты мечей, ножей и пр.)

Игроки не должны использовать чужое оружие без разрешения хозяина.

Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен осознавать, что может получить или нанести травму. Запрещается наносить чрезмерно сильные удары по неодошедшим игрокам и в незащищенные доспехом места, а в случае, если противник не защищается – только обозначить удар/удары. Мастера оставляют за собой право наказывать игроков, стиль ведения боя которых ведет к потенциальным травмам противника.

Игрок, не желающий вступать в боевое взаимодействие и не спасающийся бегством, может поднять безоружные руки и громко объявить «сдаюсь!», чтобы обозначить для противника ситуацию беззащитности.

В случае нанесения травмы (умышленной или неумышленной) игрок обязан выйти из игры. Степень его вины и наказание определяет мастер по боевым взаимодействиям, главный мастер или лица их замещающие.



НА ИГРЕ КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩАЮТСЯ:

- Умышленные удары в незащищенные зоны (кисти, стопы, голову, шею, пах);
- Колющие удары любым оружием, кроме оружия, допущенного для этого;
- Удары не боевой частью оружия (древками пик, твёрдыми рукоятками и т.д.)
- Подножки, подсечки, толчки плечом и прочие подобные приёмы;

ХИТЫ

Снятие хита – результативный амплитудный удар (попадание) оружием ближнего боя или уверенное попадание метательным снарядом в поражаемую зону. Приём «швейная машинка» (многочисленные быстрые удары в одно и то же место) считается как одно попадание и только в том случае, если первый удар соответствовал результативному амплитудному удару. Результативным амплитудным рубящим ударом считается удар с выраженным и явно видимым замахом на 90 градусов и более, чувствительно попавший боевой частью оружия в поражаемую зону персонажа. Для всего оружия ближнего боя, а также для стрелкового и метательного оружия кисти, стопы, голова, шея и область паха игрока – непоражаемые зоны. Остальная часть тела – поражаемая зона. Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Другим игрокам категорически запрещается указывать на неправильный с их точки зрения подсчёт хитов, снятых с другого персонажа (приравнивается к умышленной неосознанке). Можно обратить внимание ближайшего мастера на игрока, подозреваемого в умышленно неправильном подсчёте своих хитов. При этом попадания, при которых элемент одежды или антуража прибило хитовой зоне засчитываются. Целенаправленно использовать элементы одежды и антуража для защиты запрещено.

ТИПЫ ОРУЖИЯ

Все оружие на игре «Сэнгоку: Тень Они» делится на три вида, и чипуется соответствующим обозначением:

- Лёгкое - ножи, танто, короткие дубинки, камы, молотки, боевой шест, вакидзаши, катана, кусаригама, нунчаки и т. д.
- Тяжёлое - боевые топоры, двуручные тэцуба, копья, нагинаты, цукубо, одати и т. д.
- Дистанционное — метательные ножи; сюрикены; кунаи; танэгасима (недоступна игрокам на старте, однако можно обнаружить на игре); луки юми (они же вакю или дайкю) и т. д.





ХИТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ/ЁКАЙ

У всех персонажей-людей на игре один хит, после потери которого (ранения, болезни, проклятия, и т.д.) они переходят в состояние «При смерти».

Удары по конечностям (бедро и плечо) после снятия хита могут вызвать состояние «Увечье», если не была оказана соответствующая помощь (см. состояние «Увечие» в разделе «Медицина»).

Количество хитов различных ёкай, и способы их уничтожения является игровой информацией и добывается на игре. Важно! Монстр всегда прав.

ДОСПЕХИ

На игре защита представлена доспехами эпохи Сэнгоку.

Доспехи, в том числе, элементы доспеха, защищают от попадания холодного оружия класса «лёгкое» по его элементам. Доспехи и элементы доспеха можно пробить оружием класса «тяжёлое», огнестрельным оружием и попаданием двух стрел из лука.

ОГЛУШЕНИЕ

Каждый персонаж имеет возможность оглушать при наличии подходящего оружия, в не боевой ситуации.

Для оглушения подойдут протектированные дубинки, протектированные кружки и кувшины и прочие подобные предметы. Рукоятки мечей/ножей будут считаться, только если они так же протектированы. Персонаж, на голове у которого шлем, невосприимчив к оглушению.

Оглушение длится 5 минут. Персонаж ничего не видит и не помнит с момента оглушения до того, как придет в себя.

Убедительная просьба - воздержитесь от метагейма

(в данном конкретном случае - использование информации недоступной вашему персонажу).

Не портите игровой процесс себе и окружающим!

Оглушение осуществляется ударом в район спины, в не боевой ситуации, с произношением фразы «Оглушён». Воздержитесь от ударов в голову в связи с техникой безопасности.

ДОБИВАНИЕ

Когда персонаж находится в состоянии «При смерти», любой другой персонаж может добить раненого. Для этого необходимо отметить удар оружием и произнести: «Добиваю».

В таком случае для добитого начинают работать правила посмертия.

ВРЕМЯ НА ИГРЕ

Время на игре разделено на две равные части:

- День (с 10 до 22) - работают все механики из существующих правил.
- Ночь (с 22 до 10) - запрещено использование дистанционного оружия.



РАЗДЕЛ ШЕСТОЙ: ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ВОПРОСЫ

ДАТЫ И ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ:

Игра «Сэнгоку: Тень Они» проходит с 9 июня 2023 года по 11 июня 2023 года на полигоне Финарос-2

- Начальное построение: 13:00 9 июня 2023
- Финальное построение: 13:00 11 июня 2023

Информацию о взносе и о том как можно добраться до полигона ищите в нашей группе
ВКонтакте: https://vk.com/sengoku_oni_shadow

Любые вопросы касательно проекта вы можете задать мастерам - мы с радостью постараемся ответить на них.

ЗДОРОВЬЕ:

При наличии у вас аллергий, непереносимостей медикаментов, хронических заболеваний, укажите это в заявке на случай непредвиденных ситуаций. Так же, укажите при наличии заболеваний лекарства, которыми пользуетесь, и не забудьте взять их с собой.

На игре может быть оказана только первичная медицинская помощь, в случае получения травм или обострения хронических заболеваний – сообщите об этом мастерской группе для транспортировки в медицинское учреждение, и имейте при себе медицинский полис страхования.

НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИЕ НА ИГРЕ:

Если вы хотите взять с собой на игру несовершеннолетнего ребёнка, то его присутствие обсуждается с мастерами в каждом отдельном случае. Для присутствия несовершеннолетнего на игре, необходимо письменное разрешение от родителей, а также наличие совершеннолетнего, который будет следить за ребёнком на игре и отвечать за него. Дети до 16 лет с 21:00 до 9:00 должны находиться в неигровом лагере, под присмотром взрослого.



ЭКОЛОГИЯ И САНИТАРНЫЕ ПРАВИЛА:

- Повреждение деревьев категорически запрещено! При строительстве запрещается прибавать любые предметы к живым деревьям. Для крепежа используйте прочные веревки.
- На полигоне есть туалеты, не нужно выкапывать их в локации.
- Мусор необходимо складировать в специально установленном месте. Массовое хранение мусора вне специально оборудованных мест строго запрещено. После окончания мероприятия весь оставшийся мусор необходимо собрать в мешки и вывезти к одному из специальных мест для сбора мусора.
- Игровые постройки необходимо разобрать и сложить в указанном мастерами месте, за исключением специально оговоренных с мастерами случаев.
- Костры разжигаются только при наличии очага. На полигоне есть мангалы, которыми можно пользоваться, а можно соорудить очаг самостоятельно, или привезти с собой.

ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ:

- Запрещается находиться в состоянии алкогольного или наркотического опьянения во время проведения мероприятия.
- Запрещается движение на территориях, не относящихся к обозначенному организаторами периметру проведения мероприятия либо на зонах, отмеченных организаторами как неигровые, либо опасные.
- Запрещается подходить близко к обрывам, ямам, лазить по строениям.
- Запрещается изменять архитектуру присутствующих на полигоне строений, ломать, расшатывать либо другим образом нарушать целостность строительных конструкций.
- Запрещается пользоваться открытым огнем, разжигать костры кроме как в специально оборудованных и одобренных организаторами мероприятия местах с соблюдением норм пожарной безопасности.
- Запрещается использовать пиротехнику, не допущенную организаторами игры.
- Запрещается приближаться к источникам напряжения 220 и более вольт, вмешиваться в их работу.
- Хранение горючего для генераторов допускается только в специально предназначенных для этого емкостях в указанных организаторами не игровых зонах с соблюдением правил ТБ. Переноска горючего и заправка генераторов осуществляются в присутствии организатора.
- Участникам не-владельцам генераторов запрещено обрывать, перерубать или самостоятельно отключать кабели, ведущие к генераторам, подключать кабели, делать разводку и протяжку в свою локацию, вмешиваться в работу генераторов, включать или выключать их.
- Запрещается использовать различные предметы и инструменты не по их прямому назначению.
- Запрещается употреблять в пищу испорченные, или сомнительные продукты питания и напитки.
- Запрещается оказывать медицинскую помощь или заниматься самолечением без соответствующего медицинского образования.
- Запрещается совершать действия, нарушающие действующее законодательство Российской Федерации.

Организаторы не несут ответственность за жизнь и здоровье участников.

В случае нарушения указанных правил организаторы оставляют за собой право удаления участников с мероприятия.