

Правила игры.

Правила по боевым взаимодействиям.

Наша игра в первую очередь про взаимодействие, но мы понимаем, что взаимодействие бывает разным и, иногда, без драки не обойтись.

[Рукопашный бой]

Любой персонаж может сражаться в рукопашную. **Удар** (не важно рукопашный или оружием) должен быть медленным, амплитудным и обозначаться боевым выдохом, возгласом или словом-маркером «удар».

Мы просим не пытаться увернуться или заслониться от удара, если видите, что его по вам бьют. В момент контакта ударивший замирает на 2 секунды, фиксируя удар. В течении этого времени ударенный может отреагировать и применить прием - или же пропустить удар. Все персонажи умеют наносить неограниченное число ударов.

Также просим для красоты перед ударом встать в какую-нибудь боевую стойку.

Любой рукопашный удар имеет эффект **нокдауна** – персонаж, пропустивший удар, должен отыграть сильную боль и упасть на землю на 5 секунд. При этом он не теряет сознание, и после 5-ти секунд может встать и продолжить действовать, как обычно.

Если удары дерущихся были нанесены одновременно (т.е. в течение двух секунд), то оба персонажа падают в нокдаун.

Можно **избить** персонажа в нокдауне (если вы сами на ногах). Для этого три раза обозначьте удар ногой или рукой (без касания) по избитому.

У некоторых персонажей существуют особые свойства, которые могут изменить расклад боя:

Удар невероятной силы. Если у персонажа на кулаке (или запястье) во время удара надет красный хис – то такой удар считается нечеловечески сильным и быстрым, его невозможно заблокировать никаким оружием и общеизвестными приемами. Также такой удар, помимо нокдауна, сразу наносит обычное ранение. Один персонаж не может два раза ударить вас таким ударом подряд.

Персонажей в доспехах невозможно вырубить в нокдаун, можно только нанести им ранение с помощью удара невероятной силы, пистоля или двуручного оружия.

Некоторые игротехнические сущности (как правило мистического характера) на игре невозможно вырубить любой грубой силой, у них может быть довольно разная реакция на применение силы по отношению к ним.

[Приемы]

Все приемы применяются во время тех самых двух секунд, когда противник зафиксировал удар. У каждого персонажа будет написано, какими приемами он обладает и сколько за какой промежуток времени может их применять.

«Блок» - прием отыгрывается словом-маркером «блок» и стилистическим отбиванием руки противника. Эффекты удара игнорируются, а бойцы должны сделать шаг назад, немного разорвав дистанцию.

«Захват» - прием отыгрывается словом-маркером «захват» и стилистическим захватом руки противника, наносящего удар. Нападающий сам падает в нокдаун. При это все эффекты его атаки игнорируются.

[Оружие]

Всё оружие на игре выдается мастерами. Если у вашего персонажа есть оружие, он об этом узнает и получит его.

Ножи – все маленькое одноручное оружие имеет один эффект - если вы кладёте врага в нокдаун, то он получает ранение.

Двуручное оружие (катаны, копья и т.д.) имеют огромное преимущество перед рукопашкой и ножами – вооруженный им персонаж может использовать на удар слово-маркер «ПАРИРУЮ», выставив оружие вперед, тем самым проигнорировав любой эффект удара не двуручным оружием, нанесенного ему. Впрочем, парирование не работает на Удар Невероятной силы.

Удар таким оружием не может быть заблокирован приемами, в том числе парированием. Удар двуручным оружием не только кладёт в нокдаун, но и наносит ранение.

Пистоль – очень редкое оружие. При выстреле в человека тот сразу получает смертельное ранение (привлеките внимание или укажите на того, в кого стреляете). Заблокировать его никак нельзя, но можно закрыть собой другого от выстрела, встав перед тем, в кого стреляют, и раскинув руки в стороны.

Бытовые предметы (метла, веер и т.д.) - не являются оружием.

[Здоровье]

Здоров – персонаж здоров и не имеет никаких ограничений.

Нокдаун – персонаж упал от удара, ему очень больно, но он в сознании. Нокдаун длится пять секунд. Если персонажа в нокдауне пафосно и на отыгрыш ударить три раза, то он переходит в состояние избит.

Избит – состояние, при котором персонажа не так давно поколотили, персонаж не может драться и бегать, и чувствует себя плохо (можете стонать, потирать бока и плакать, а можете просто морщиться - в зависимости от характера вашего персонажа).

Ранен – персонажа ранили холодным оружием (или же другим способом).. Такой персонаж не может драться, передвигается очень медленно или с чьей-то помощью. Если раненого ранить еще раз, то он переходит в состояние Смертельного ранения.

Смертельно ранен – состояние перед смертью. Персонаж лежит и не может совершать каких-либо активных действий, но он в сознании. (слово-маркер «я смертельно ранен»). Смертельно раненый персонаж имеет желание рассказать вам о своей жизни, о своих секретах или попросить вас исполнить его последнее желание. Через 15 минут персонаж умрет (15 минут могут длиться дольше, пока персонаж не закончит свой рассказ).

[Лечение]

Чтобы вылечить состояние «**избит**», необходима небольшая забота о персонаже любым другим персонажем. Ему нужно налить любой напиток (зеленый чай или воду) и наложить мокрый компресс на лицо или другие места ушибов. Еще лучше, если вы при этом поговорите с персонажем, выслушаете его или расскажите ему подбадривающую историю из своего детства. Через 10 минут после того, как о персонаже позаботились, он восстанавливается.

Раненого персонажа может вылечить персонаж-медик, сделав перевязку и напоив целебным отваром из трав (отыгрывается чёрным чаем). Через 15 минут персонаж переходит в состояние «здоров».

Смертельно раненого персонажа вылечить можно, но это закрытая игровая информация.

Стилистические правила.

Солдаты – часто ошибаются в храме, все-таки вокруг война. Их много, и все они на одно лицо, поэтому не торопитесь узнавать кого-то из них - наверняка, обознаетесь.

Полянка – особое место в лесу, куда жители храма уходят медитировать. Ходить на полянку стоит по одному (в рамках исключения – иногда вдвоем, если ситуация потребует этого). Если на дощечке с вашим именем нет ленточки, вы не можете пойти медитировать с кем-то за компанию.

У алтаря богини есть таблички с именами тех, кто живет в храме. В случае, если на дощечке с именем висит красная лента – это значит, что данному персонажу пришло время предаться медитации вдали от всех и идти на полянку. При входе на полянку, стоит перевесить ленту на ветку дерева, это символизирует что в лесу уже кто-то есть и пока что идти туда нельзя.

При выходе с поляны, ленту забирать не стоит, её снимет игротех.

Медитация - если вы увидели красную ленту на дощечке с именем, незамедлительно сообщите хозяину имени об этом (“Ты давно не медитировал”).

Придя на Полянку, сядьте на одну из приготовленных для медитации подушечек в любую удобную для вас позу и начните медитацию. В дальнейшем во время медитации можно будет вставать, ходить, но нельзя будет покидать Полянку, пока вам об этом прямо не сообщают.

Во время медитации не действуют правила по боевым взаимодействиям, если вам прямо не говорится иное.

Обязанности в храме – в храме есть определенный список дел, которым занимаются местным обитатели. За выполнением этих дел следит старшая мико, она же назначает тех, кто этими делами сейчас должен заниматься (а вот слушаются её или нет - игровой момент).

Список дел в храме: встреча гостей, уборка алтаря (заодно и проверка дощечек и ленточек на дощечках), готовка еды, подметание листьев с дорожек, проведение чайной церемонии, уборка в жилых помещениях храма.

Чайная церемония – это особый вид искусства, в котором возможно общение людей из самых разных социальных слоев. Во время чайной церемонии все за столом равны и могут свободно общаться друг с другом. Приглашение на чайную церемонию считается большой честью и обязательным атрибутом гостеприимных хозяев, а отказ от него - редкостной грубостью.

Жители храма часто проводят чайные церемонии, ведь так можно спокойно пообщаться хоть с простым солдатом, хоть с дайме провинции.

Алтарь богини Бенихиме.

Алтарь богини - особое место на игре. Около алтаря будет стоять **чаша** с двумя видами камней: белыми и чёрными. Камни - это игротехнический эквивалент вашей реакции на то или иное событие, которое случилось с вашим персонажем.

- *Белый камень* - это ваша положительная реакция на чужой поступок, который каким-либо образом повлиял на вашего персонажа, заставил переживать, затронул душу или, может быть, даже изменил вас (*Например: другое персонаж вступился за вас, когда никто вокруг не верил вашим словам*).
- *Чёрный камень* - это ваша отрицательная реакция на чужой поступок, который каким-либо образом повлиял на вашего персонажа, заставил переживать, затронул душу или, может быть, даже изменил вас (*Например: кто-то ударил вас, хотя вы не заслужили*).

Когда с вашим персонажем сделали что-то плохое или хорошее, что затронуло душу, из чаши у алтаря вы берёте камень соответствующего цвета и перекладываете его в шкатулку, стоящую возле священной катаны на самом алтаре (не обязательно бежать делать это сразу, можно позже, когда у вас будет время). Больше никак взаимодействовать с камнями нельзя.

Советы игрокам от мастеров.

1. Наша игра длится один день (с 12 дня до 12 ночи). В процессе будет игровой обед. Поэтому, дорогой игрок, возьми с собой завтрак и ужин, который ты сможешь отведать до и после игры.
2. Игра не подразумевает сон, но на "полигоне" можно будет остаться на ночь, хотя скорее всего сразу после игры некоторое количество машин поедет в Москву, также там ходят маршрутки до города.
3. Не забудьте взять с собой сумочку или карман для игровых предметов.