

Правила одним файлом

Правила одним файлом	1
ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ	2
Общее	2
Оружие.....	2
Воровство и обыск	2
Атаки и щиты	2
Ранения	3
Кулуарка, оглушение, обездвиживание	3
Поединки.....	3
Правила боевых поединков	4
Особые случаи (Смертельный поединок, Суд Небес, Побег, Атакующий талисман)	4
Сражение	5
Разница между поединком и сражением:	5
Правила сражения	5
Построения.....	5
Правила сражения	7
Как можно навредить своей стороне во время сражения?.....	7
Финал сражения.....	8
Бой с тварью	8
Правила боя с тварью	9
Боевые уровни и модель обучения.....	9
Три уровня.....	9
Обучение	9
ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ	10
ПРАВИЛА ПО МАГИИ	11
Талисманы	11
Карма (темные метки, карточки судьбы, вещие сны и т.п.).....	12
МОДЕЛЬ ПЛЕНА: удержание и рабство	13
Удержание	13
Рабство.....	13
Модель рабства.....	13
СОВЕТ ДОЛИНЫ И СУД НЕБЕС	14
Напоминалка: как составляют требования и ответ на них на суд Небес	15
Разборка между своими на совете клана	15
Разборка с чужими (то, что говорит ваш советник другим советникам)	15
Их ответ на требования.....	15
Наказания:	15
ОБЩЕЕ: секс, обыск, поклоны, обращения	16
Хронист.....	16
Секс и маркер поцелуя	16
Особые места.....	16
Обращения.....	16
Поклоны.....	16
МАРКЕРЫ	17

ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

Общее

Боевые взаимодействия делятся на поединки и сражения. Поединок - это всегда бой один на один: заклинатель против заклинателя или заклинатель против твари. Сражение - это массовый бой заклинателей, где отряд сражается против отряда.

Оружие

Боевка бесконтактная. Для боя против заклинателей (поединок или сражение) требуется духовное оружие (меч, веер, флейта).

Допустимы мечи и кинжалы ларповые, деревянные, телескопические, текстолитовые или колдстил. **Сувенирка запрещена!**

Основное **правило: у каждого заклинателя есть одно духовное оружие**. Оно должно иметь кисточку цвета вашего клана.

Снимать кисточку и перевешивать ее на другое оружие нельзя (это ваш "допуск оружия"). Нельзя сражаться оружием без этой кисточки (типа, потерял свой боевой веер и взял из чемодана запасной).

Если при вас нет своего духовного оружия (забыли в таверне, попали в плен и его отняли, передали по требованию из-за проигрыша в поединке), то сражаться с другими заклинателями вы уже не можете, только с тварями. Сражаться чужим оружием можно, только если его передали вам добровольно (по своему желанию или в результате проигрыша в поединке).

Ситуация "Ничей меч". Если видите бесхозное оружие - громко спросите у окружающих: "Кто хозяин?" Если откликнется владелец или его соклановцы, отступитесь. Если промолчат - можете взять его, заявив, что берете на хранение. Запрещается тихо сунуть под плащ и унести.

Сражаться таким оружием вы все равно не сможете, потому что он не передан вам по доброй воле. Зато сможете вернуть за услугу. Если не хотите возвращать - это кража.

Если вы намеренно воруете оружие, то кричать об этом не нужно (см. ниже "Воровство и обыск")

Персонаж без духовного оружия, которого атаковал заклинатель, сразу получает тяжелое ранение. Даже если он владеет нужным щитом. **Для сражения с тварями оружие не обязательно**, достаточно словесных маркеров.

Воровство и обыск

С 1 часа ночи до 10 утра нельзя ничего украсть из локаций - эта модель, как и прочие, не работает!

Все игровые предметы являются побираемыми. Убедительно просим вас не прятать игровые предметы в коттедже, среди пожизневых вещей. Игровое оружие хранится на стойке в беседке (ВНЕ коттеджа), игровые свитки и талисманы храните в архиве клана или в своих игровых сумках.

Воровство отыгрывается по жизни. Не попались? Молодец. Попались? Не очень круто.

Один человек может унести за раз можно только одну игровую вещь: духовное оружие, свиток, письмо, знамя и тд.

Телефоны, лекарства и прочие пожизневые предметы, находящиеся при игроке, категорически запрещено красть или отбирать при обыске.

Обыскать можно тяжелораненого, связанного, пленника, безоружного или того, кто не оказывает сопротивления.

Обыск проводится по игре - обыскивающий спрашивает, что находится у заклинателя в рукаве/в сапоге/в сумке (называет конкретный предмет одежды или часть тела), обыскиваемый честно рассказывает или показывает эти предметы. Если у вас в левом сапоге был темный свиток, но тот, кто вас обыскивал, не спросил, что у вас в левом сапоге - вам удалось спрятать темный свиток при обыске.

Атаки и щиты

Вся система боевых взаимодействий построена на принципе парности – атака/щит.

Существует 8 атакующих заклинаний и 8 щитов

	Атака	Щит
Простые		
1	Алый удар	Алый щит
2	Золотой удар	Золотой щит
3	Лазурный удар	Лазурный щит
4	Серебряный удар	Серебряный щит
5	Черный удар	Черный щит
Сложные		
6	Изумрудный удар	Изумрудный щит
7	Нефритовый удар	Нефритовый щит
8	Яшмовый удар	Яшмовый щит

У каждого заклинателя свой индивидуальный набор атак и щитов, который зависит от возраста и навыков. Знания юных заклинателей, как правило, находятся в пределах первых пяти - простых. Более опытные оперируют набором, который может включать и простые, и сложные заклинания.

Имеющиеся удары и щиты указаны в сертификате персонажа, во время боя можно подглядывать.

Имя персонажа		
Хиты:		
удар	щит	
	Алый	
	Золотой	
	Лазурный	
	Серебряный	
	Черный	
	Изумрудный	
	Нефритовый	
	Яшмовый	

Карточка с приемами невыразима в мире игры, ее нельзя демонстрировать окружающим. Кроме следующего момента: ПОСЛЕ ПОЕДИНКА свидетель может попросить показать наличие каких-то атак-щитов, в этом случае можно, прикрыв часть карточки, показать ему нужные ТТХ.

На игре будет возможность изучить новые удары и изменить цвет простых ударов или щитов.

Ранения

У персонажей в среднем от 3 до 5 хитов.

Если у вас нет щита от атаки, снимается 1 хит. Маркируйте ранение: вскрикните, схватитесь за плечо или скажите “Это был сильный удар”.

Минус 1 хит и пока остается хоть 1 хит - легкое ранение, можно продолжать бой. 0 хитов - тяжелое ранение, бой продолжать нельзя, персонаж повержен. В тяжране также нельзя передвигаться самостоятельно и использовать талисманы. Можно говорить, звать на помощь.

Если через 30 минут после окончания поединка или сражения тяжело раненому не будет оказана медицинская помощь, он получит увечье (про это подробнее в [Правилах по медицине](#)).

Добить можно только персонажа в 0 хитов - имитировать удар оружием и сказать - «Добиваю!». После смертельного поединка добить поверженного врага может **только победитель**, а после сражения добить противника может любой сражавшийся **боец победившей стороны** (если только после сражения у проигравших не состоялся смертельный поединок с предателем из своих рядов, в этом случае победитель может добить проигравшего).

Кулуарка, оглушение, обездвиживание

КУЛУАРКИ НЕТ.

Оглушение или обездвиживание возможно только по специальному талисману, других вариантов нет.

Поединки

Поединки делятся на **тренировочные** (“до первой крови”- до легкого ранения) и **боевые** (до тяжелого ранения или до смерти).

Тренировка - это дружеский спарринг, от которого можно отказаться, предложить какие-то незначительные условия (кто дежурит сейчас, кто на спор что-то сделает дурацкое) и **для которого не обязательны свидетели**.

Тренировки сражений, которые проводят командиры в гарнизоне и генералы в кланах, рекомендуем устраивать без духовного оружия, на словесных маркерах ударов и щитов, чтобы не наносить повреждений воинам.

Если возникли небольшие разногласия, предлагайте решить их тренировочным поединком.

Если дело серьезное - вызывайте на боевой поединок.

Правила боевых поединков

КРАТКО: от поединка **нельзя отказаться**, обязательны **условия победы** (назвать перед боем), обязательны **свидетели с каждой стороны**.

ВАЖНО: в поединке работает правило “трёх ударов”: нельзя применять одно и то же атакующее заклинание чаще, чем один раз из трех ударов! То есть, только после двух других атак.

За соблюдением правила трех ударов рекомендуем следить свидетелю соперника, для подстраховки. Если вы случайно нарушили это правило, удар не проходит, а вы должны применить вместо него удар правильного цвета.

Пример: - Алый удар! Черный удар! Золотой удар! Черный... ой... Тогда Алый удар!

Вызов на поединок происходит по определенным правилам (это модель игры):

1. Официальный вызов: озвучивается имя соперника и причина поединка.
2. Каждая сторона выбирает себе свидетеля.
3. Вызывающий назначает время (сейчас, через час и так далее).
4. Вызванный выбирает условия: до первой крови, до тяжелого ранения.
5. С момента первой атаки в поединок вмешаться нельзя. Кроме случая с Карточкой судьбы **при добивании** (см. ниже)
6. Бой происходит пошагово, учитывая правило трех ударов.
7. Сперва атакует тот, кто инициировал поединок. См. пример поединка ниже.
8. Поединок заканчивается, когда выполнено условие поединка.

Особые случаи (Смертельный поединок, Суд Небес, Побег, Атакующий талисман)

Смертельный поединок

Вызывающий сразу заявляет смертельный бой.

Далее все происходит по правилам поединка - нужны свидетели, объявление причины.

Но в конце, уложив соперника в тяжелое ранение, победитель обязательно **должен задать ему ВОПРОС, касающийся обстоятельств дела** (например, “За что ты погубил моего брата?” или “Почему ты желал моей смерти, вызывая на поединок?”), и проигравший честно отвечает.

После этого победитель решает его судьбу:

- либо **добивает** проигравшего (Если рядом был персонаж с карточкой судьбы проигравшего, он может закрыть его собой в последний момент и погибнуть. Добить проигравшего в этом бою уже нельзя).
- либо предлагает **пощадить его за клятву верности** - он должен будет оставить свой клан (если поединщики из разных кланов) и пойти младшим на службу к победителю. После этого бой останавливается, и проигравший немедленно приносит клятву верности новому господину.

Победитель может покинуть место поединка и его никто не вправе удерживать или вызывать тут же на новый бой. (Во избежание ситуации “собрались толпой и замочили негодяя, вызывая его по очереди”).

ВАЖНО (работает для всех типов поединков): нельзя заявить бой до тяжелого ранения, а потом, победив, попытаться добить проигравшего соперника. **Условия победы - например, до смерти - заявляются до начала поединка** и выдерживаются до конца.

Суд Небес

Если вас или ваш клан оскорбили, нанесли серьезный вред, то ПО ТРАДИЦИИ правильно рассказать своему старшему и советнику о преступлении, а те назначат суд Небес - и вы выйдете на боевой поединок с обидчиком, где Небеса решат, кто прав.

Условия поединка могут быть любыми, не обязательно до смерти. Но если поединок был смертельным, то клан и семья проигравшего не могут иметь официальных претензий к победителю.

Если в пылу чувств вы бросили обидчику вызов и убили его на смертельном поединке на месте, **без вынесения дела на суд**, то будьте готовы к последствиям - обвинению в убийстве и наказанию. И единственным оправданием вызвавшему при разборе ситуации будет только нарушенный обидчиком приказ или преступление.

Побег

Один из поединщиков может поступить нечестно - сбежать из боя с помощью талисмана перемещения.

Применить талисман можно только в свой ход, **вместо атаки**: вы **рвете талисман** и исчезаете с поля боя. Гнаться ногами за сбежавшим по талисману нельзя.

Атакующий талисман

Если у вас есть атакующий талисман (добываются по игре), вы можете применить его вместо стандартного удара. Показав талисман, вы называете его словесный маркер. После чего рвете его - **все талисманы одноразовые**.

Эта атака учитывается для правила трех ударов, т.е. **следующий талисман можно применить только после двух стандартных ударов**. Если нарушается это правило, талисман все равно потрачен, удар не проходит, а вы должны применить правильный удар.

Пример: - Алый удар! “Водяной удар!” (рвет талисман)! Черный удар! “Железный удар!” (рвет талисман)... Ой, зря потратил талисман... Тогда Золотой удар!

Все атакующие талисманы - с уникальной атакой, против них нет щита. Их словесные маркеры называют стихию, например, Земной удар, Водяной удар и т.п.

ВАЖНО: эти атакующие талисманы - **только для поединков**. В массовом сражении их применять нельзя.

Сражение

Разница между поединком и сражением:

- Поединок - это бой один на один, сражение - отряд на отряд, удары и щиты действуют на весь отряд.
- В поединке атаки и щиты не тратятся при использовании, в сражении - тратятся.
- В поединке есть правило трех ударов, в сражении нет
- В поединке можно применять атакующие талисманы, в сражении нет
- На сражении всегда присутствует мастер

Правила сражения

Сражение происходит **только на войне**. Войну объявляет один клан другому, официально и публично, озвучив причину и время решающего сражения. Отказаться от сражения нельзя.

Два клана не могу объявить войну одному. Всегда воюет один против одного, а третий может вывести подмогу как одной стороне, так обеим - воинов в резерв или дополнительный отряд.

Перед сражением войска противников разбиваются на отряды по 5 человек. ПО ТРАДИЦИИ в сражении обязаны участвовать ВСЕ члены клана, кроме лекарей (лекари по желанию). Отказ выходить в сражение приравнивается к дезертирству или предательству на поле боя.

Каждая сторона выставляет столько отрядов, сколько может. Количество отрядов, выходящих в сражение, будет равным: если у кого-то из противников 3 отряда, а у второго - 2, то сражаться будут по 2 отряда с каждой стороны. «Лишняя» пятерка составляет собой дополнительный отряд, который вступает в бой с победившим отрядом противника (если такой будет).

Если после формирования отрядов остается менее пяти бойцов, из них создается резерв. Из резерва во время боя генерал этой армии может брать бойцов **на замену** воинам из сражающегося сейчас отряда, полностью истратившим атаку и щит. Из резерва на помощь одному отряду может прийти столько же воинов, сколько в резерве у отряда соперников, **но не более 3 человек**.

Если у одной стороны нет резерва, значит, резерв не выходит и с другой стороны.

У каждого отряда есть командир, который руководит им и одновременно сражается сам. Как только в первой паре соперников определился победитель и проигравший, начинает сражаться следующая пара отрядов.

Первыми выводит отряд на поле сражения атакующая сторона.

ВАЖНО

В сражении нет правила трех ударов, можно применять удары подряд, но только те, что есть у бойцов в отряде.

В сражении удары и щиты “тратятся”. У каждого бойца в отряде есть возможность провести всего 1 удар и 1 щит из имеющихся у него. “Потратив” атаку и щит, боец может только быть частью построения.

В сражении нельзя применять обычные атакующие талисманы.

Отрядные хиты

Сражение происходит пошагово. Сперва атакуют те, кто объявил войну. Вторая сторона защищается, если может. Если не может, то теряет 1 отрядный хит. А затем все равно атакует в ответ, если остаются хиты.

У каждого отряда по 3 отрядных хита.

Когда заканчиваются отрядные хиты, отряд повержен - все бойцы в нем оказываются в тяжелом ранении.

Отрядные атаки

Отрядная атака = построение клином + словесный маркер удара.

Командир отряда отдает приказ провести определенную атаку. Если он помнит атаки своих воинов, то может просто приказать нужному бойцу выйти вперед. Если не помнит/забыл/была срочная замена, то он может спросить, у кого есть нужная атака, и воины поднимают руку. После чего вперед выходит боец, которого командир выбрал, остальные выстраиваются за ним **в клин**, и он наносит удар. Если у противника нет щита соответствующего цвета, с их отряда снимается 1 хит.

В сражении нельзя применять обычные атакующие талисманы.

Отрядные щиты

Отрядный щит = построение нужного щита + его словесный маркер.

Услышав атаку противника, командир отряда отдает приказ выполнить определенное построение (можно подсматривать по бумажке, какая фигура соответствует какому щиту). Вперед выходит боец, у которого есть щит нужного цвета, вокруг него выстраиваются остальные воины, и он произносит название щита.

В этом случае атакующие потратили 1 атаку, обороняющиеся - 1 щит. Если нужного щита не оказалось, отряд обороняющихся теряет 1 хит.

Если отряд **пропускает удар**, его бойцы одновременно прикладывают руку к груди и слегка кланяются от пояса. *Это важно для наблюдателей - чтобы отслеживать результат столкновения.*

Построения

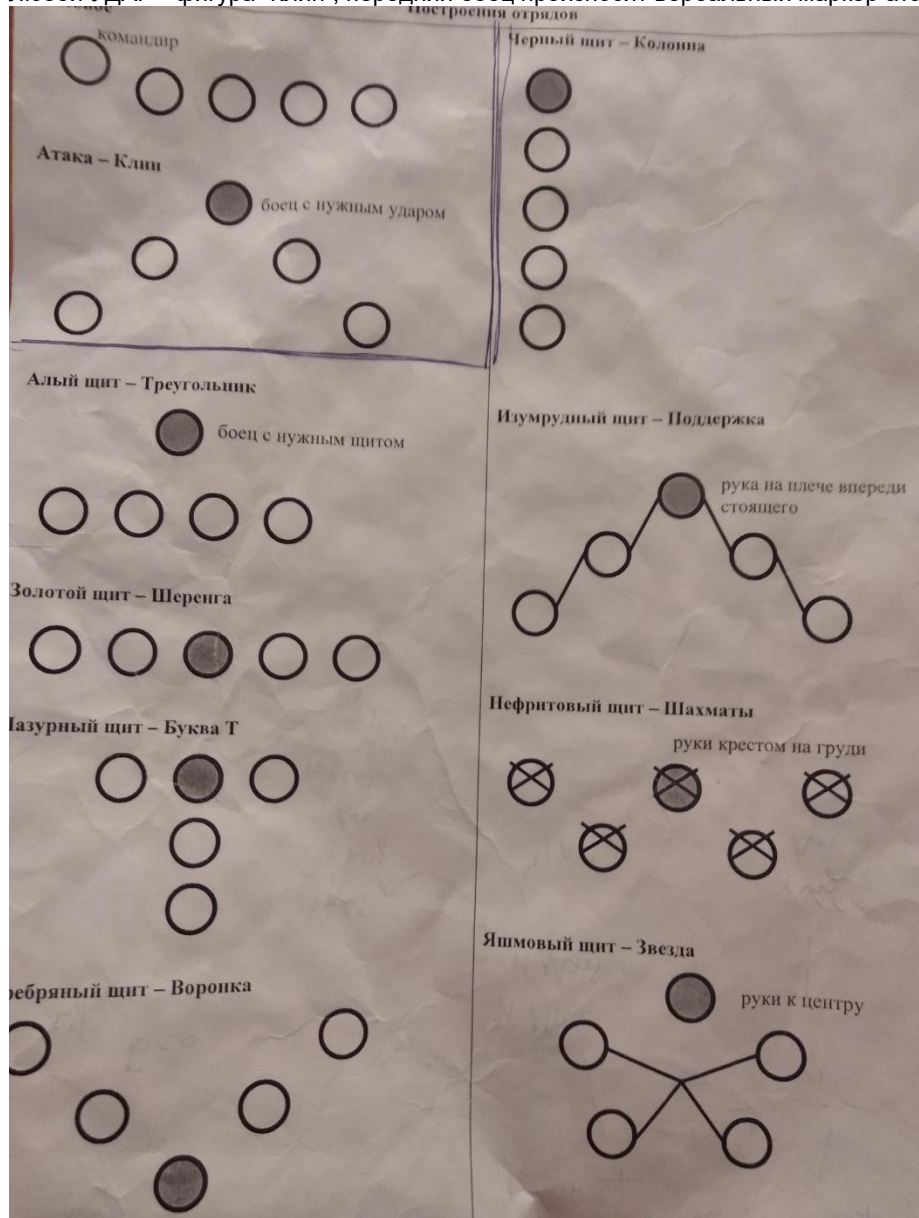
В начале боя и после каждой атаки-щита воины становятся в шеренгу, с командиром впереди и немного сбоку. Из шеренги они будут менять строй для атаки или щита, а затем снова возвращаться в шеренгу.

Таблица построений

Атака - всегда "Клин", фигуры **щита** от этих атак - в колонке "Построение".

	Атака	Щит	Построение
Простые			
1	Алый удар	Алый щит	Треугольник
2	Золотой удар	Золотой щит	Шеренга
3	Лазурный удар	Лазурный щит	Буква Т
4	Серебряный удар	Серебряный щит	Воронка (обратный клин - фотку изменим)
5	Черный удар	Черный щит	Колонна
Сложные			
6	Изумрудный удар	Изумрудный щит	Поддержка (рука на плече впереди стоящего)
7	Нефритовый удар	Нефритовый щит	Шахматы (руки крестом)
8	Яшмовый удар	Яшмовый щит	Звезда (руки к центру)

Любой УДАР - фигура "Клин", передний боец произносит вербальный маркер атаки



ВАЖНО: могут также быть и другие заклинания для сражений, однако подобные знания приобретаются только в игре.

Правила сражения

Сражение происходит по следующим правилам:

1. Отряд может использовать только те удары и щиты, которые есть у воинов в его составе.
2. Каждый воин в составе отряда может **только 1 раз применить один из своих ударов и 1 раз применить один из своих щитов**. После этого он истощен и может только «вставать» в фигуры.
3. За **три удара гонга** нужно выбрать того, кто будет тратить щит, построить фигуру и произнести вербальный компонент. Если отряд не успел, то удар попал в цель (-1 хит).
4. Если отряд **пропускает удар**, его бойцы маркируют попадание - одновременно прикладывают руку к груди и слегка кланяются.
5. Того, кто будет «тратить» атаку или щит, выбирает командир отряда.
6. Замена бойца на резерв возможна только в промежутке между отбитой/пропущенной атакой и новой атакой (для обеих сторон). Замененный боец не может вновь вступить в бой, даже если до замены не истратил свою атаку либо щит.
7. Если название щита произнесено правильно, а фигура сделана неверно (или наоборот) – отряд не сумел защититься и получает -1 хит.
8. Бой проводят **все основные отряды** на поле, даже если исход очевиден (например, из трех пар отрядов дважды победила одна сторона).
9. Бой может закончиться **НИЧЬЕЙ** - если за время боя ни один из двоих отрядов не потерял все 3 отрядных хита.
10. Если сражение одного ОТРЯДА с другим заканчивается **ничьей**, то эти же соперники проводят пять поединков, которые определяют результат этого боя (командиры по очереди выбирают со своей стороны поединщиков, **первой выводит бойца атакующая сторона**). Если сражение АРМИЙ заканчивается **ничьей** (например, два на два отряда), то на поединки выходят пять бойцов с каждой стороны (генералы по очереди выбирают со своей стороны поединщиков) - и так определяется исход всего сражения.
11. В финальных поединках сражения учитываются хиты бойцов, но все еще нельзя использовать талисманы.

Рекомендуемый ход сражения (дополнение после теста боевки):

1. Командир опрашивает бойцов, какие у них удары в наличии. Выбирает бойца и удар, который он будет наносить (не важно, слышат ли вас противники). Командует: “Ты - вперед!” Выбранный боец выходит в центр построения.
2. Командир объявляет построение: “Клин!” Может физически подойти и поправить расположение бойцов. Когда построение выполнено, командует: “В бой!” либо “Наноси удар!”
3. Боец наносит удар (вербальный компонент и произвольный жест). Построение НЕ расходится.
4. В отряде противника командир опрашивает бойцов, у кого есть нужный щит. (Можно искать нужного бойца и выстраиваться в фигуру, не дожидаясь конца атаки противника, если вы поняли, чем они собираются вас бить.)
5. В случае отсутствия щита отряд вслед за командиром исполняет жест пропуска удара (приложить правую руку к груди, легкий поклон от пояса).
6. Если у кого-то из бойцов есть щит, командир приказывает: “Ты - вперед!”, называет необходимую фигуру построения. Командир может физически подойти и поправить расположение бойцов. Когда построение выполнено, командует: “В бой!” либо “Ставь щит!”
7. Боец ставит щит (вербальный компонент и произвольный жест).
8. Оба командира приказывают своим отрядам: “**В строй!**”, и они строятся в базовую шеренгу (важно только расположение командира - всегда слева и на шаг впереди, остальные бойцы могут меняться местами, если так удобнее)
9. Если у отряда есть резервы, то командир любой стороны может заменить бойца до начала новой атаки. Чтобы дать знать командиру, что боец потратил и атаку, и щит - в базовом построении он держит руки на груди скрещенными.
10. Командир, истратив атаку и щит, может передать командование и выйти из активного отряда. Но продолжать командовать, не находясь в активной пятерке, запрещено.

Дополнительно, перед сражением: чтобы игрокам было проще запомнить, что они уже использовали свой щит или атаку в массовом сражении, им заранее командиры или генерал выдают небольшие бумажки, где написано “Атака | Щит”. После использования атаки или щита игрок загибает угол или надрывает одну сторону.

Как можно навредить своей стороне во время сражения?

МОЖНО

- *Покинуть армию, НЕ ДОХОДЯ до поля боя.* Заявите, что вы не будете сражаться. Вас тут же могут вызвать на смертельный поединок. И, если вы в нем победите (можно не убивать соперника), то можете покинуть это место и вас не будут преследовать.
- *Испортить отрядный щит, который вы лично ставите.* Можно, если вас выбрали для постановки щита, выйдя вперед, объявить “Пропускаю удар” или “Нет щита” – чтобы все поняли, что именно произошло. Даже если бойцы за вами правильно выстроились, удар пропущен - отряд теряет 1 хит.

Все остальное НЕЛЬЗЯ:

- покинуть поле боя, уже выйдя на него, до конца всего сражения (включая талисман перемещения)
- испортить построение, выполнив неправильно фигуру
- назвать неправильный словесный маркер атаки
- назвать словесный маркер щита-атаки, которого у вас нет
- отказаться выходить на атаку/щит
- перейти на сторону противника из своих рядов.

И да, ваши действия - это измена и предательство на поле боя, и наказание будет самым суровым.

Командиры на поле боя! Если ваш боец совершает измену, не теряйтесь, а прикажите одному из ожидающих бойцов из другого отряда или резерва отвести его к генералу, обезоружить и связать. Он будет вынужден повиноваться. Нельзя пытаться расправиться с ним, пока сражение не закончилось, чтобы не плодить хаос на поле боя.

Финал сражения

ПЕРВЫЙ УДАР ГОНГА

Сразу после того, как был объявлен победитель, звучит первый удар гонга, после которого есть короткий промежуток времени (около 3 минут). За это время можно только одно:

Вызвать на смертельный поединок ПРЕДАТЕЛЯ из своих рядов (например, кто-то не стал выставлять щит и отряд пропустил удар) и тут же свести с ним счеты. *В данный момент проигравшие еще не упали в тяжран.* Вызывать кого-то из армии противника нельзя.

ВТОРОЙ УДАР ГОНГА

1. Все сражавшиеся бойцы **проигравшей стороны** оказываются в тяжране. Никто из победителей, даже если он дрался в поединке и проиграл, не ранен.
2. Затем лекари выбирают, кого они сейчас “лечат” - и когда сражение будет объявлено завершенным, вылеченные встанут в легком ранении. **По 2 воина в каждом отряде должны остаться в тяжране, их размещают отдельно.** (Этот “монтаж” нужен игротехнически, чтобы половина полигона не лежала раненой после большого сражения. А в мире игры сражение длится дольше, чем полчаса-час.)
3. Генерал победившей стороны решает, добивать кого-то или нет (*все побежденные воины пока в тяжране*). Победители могут послушаться приказа “Не добивать” и добить кого-то из врагов, но за это можно поплатиться головой. **ВАЖНО: Добить после сражения можно не более троих воинов побежденной стороны.**

ВАЖНО: Под конец сражения можно умереть, если игрока в 0 хитов добили, наметив удар и произнеся - «Добиваю». Если же не добили, то раненый может вылечиться, если в положенное время попадет к лекарю. Или станет калекой, если через **30 минут** после конца сражения медицинская помощь не оказана. Подробнее об этом - в Правилах по медицине.

Генерал победившей стороны объявляет сражение завершенным!

ТРЕТИЙ УДАР ГОНГА означает конец сражения

В этот момент все бойцы, которых лекари “лечили”, встают в легком ранении. Остальных тяжелораненых лекари должны лечить по правилам целительства.

После сражения проигравшая сторона исполняет все условия победителей, озвученные при объявлении войны. Не выполнить их нельзя - **это модель!**

Карточка судьбы

У каждого заклинателя есть карточка с именем (в мире игры ее физически не существует - это символ личной судьбы персонажа). Он может передать ее тому, кого считает близким. Важно понимать, что передача карточки является знаком высшего доверия.

С этого момента у человека, получившего карту, есть два способа ее использовать:

1. Один раз попросить дарителя о важной услуге, которую тот обязан выполнить (карта при этом возвращается владельцу).
2. Защитить дарителя от смерти ценой собственной жизни.

Например, он может пожертвовать собой вместо того воина, которого пытаются добить в конце поединка или сражения.

Выходя, он должен показать карточку с именем и, громко назвав имя, произнести фразу: «Я умру за тебя!» После этого он падает замертво. Считается, что в последний момент он закрыл собой товарища. Добить того, кого он закрыл, в этом бою уже нельзя.

Персонаж, который закрыл собой другого, погибает на месте, «переспаси» его нельзя, даже если рядом находится кто-то с его карточкой судьбы.

Можно отказаться брать карточку судьбы, можно ее вернуть, можно попросить хранителя вернуть свою карточку, а тот может отказаться возвращать. Обмен карточками судьбы может быть обоюдным, а может – односторонним. Все сугубо добровольно.

Бой с тварью

На нашей игре вам предстоит сражаться с двумя видами тварей: бестелесные призраки и ходячие мертвецы.

Призраки - это неупокоенные души, с которыми правильно пообщаться и найти способ упокоения (иногда прежде, чем поговорить с ними, вам придется их победить). Призраки моделируются прозрачной вуалью и огоньками.

Ходячие мертвецы - это трупы, поднятые темной энергией. Разговаривать с ними бессмысленно, они неразумны. Моделируются черными трещинами на лице.

Бой заклинателя с тварью происходит только один на один, то есть одновременно с одной тварью может биться только один заклинатель. Если тварей меньше, чем заклинателей, те, кому не хватило нежити, могут стоять и ждать своей очереди/бежать за подмогой/просто покинуть место сражения.

Тварь сражается когтями, а заклинатель духовной силой, то есть, **сражаться с нечистью можно, даже если у заклинателя нет меча.**

В бою с тварями действует такая же система хитов, как и в поединках.

Также не забывайте про правило трех ударов: **нельзя применять одно и то же атакующее заклинание чаще, чем один раз из трех ударов!** Только после двух других атак. Твари также будут соблюдать это правило.

Правила боя с тварью

1. Увидев нечисть, вы начинаете бой словами «Стой, темная тварь!» и указываете рукой на тварь, которую атакуете.
 2. Затем четко и громко произносите тот удар, которым атакуете.
 3. Если удар нанес твари урон, она рычит и слегка склоняется.
 4. Если удар не причинил твари вреда, она скрещивает руки на груди в знак того, что удар не достиг цели, а затем атакует в ответ.
 5. Если тварь повержена, она приседает и больше не встанет.
 6. Если тварь после поражения отбежала и вернулась снова – это другая тварь.
 7. В поединок с тварью нельзя вмешиваться другому заклинателю, **пока его не позвали на помощь**.
 8. Если вы понимаете, что проигрываете сильной твари, можно позвать на помощь **свободного** товарища. **Вместо** своей атаки вы произносите «**Замени мне!**». И за вас бой с тварью продолжает другой заклинатель. В этом случае вы выходите из боя, а тварь **первой** атакует прибывшего заклинателя.
 9. Если до того, как вы произнесли «Стой, темная тварь!», нежить успела сказать «Атакую!» (например, тварь подкралась со спины, а никто вас не предупредил), то первой атакует тварь.
 10. Тварь атакуя, озвучивает цвет удара.
 11. Если у вас есть соответствующий щит, вы защищаетесь. Если нет - теряете 1 хит. В качестве маркера попадания прикладываете руку к груди и слегка кланяетесь или изображаете ранение любым другим явным образом.
 12. Если тварь вывела вас в 0 хитов, вы падаете без сил, но в сознании. Если никто не атаковал тварь после этого, она может добить вас (сказав «Добиваю»), утащить с собой, потерять к вам интерес.
- Важно: каждая тварь точно знает, чем ее можно поразить и сколько у нее хитов.

Боевые уровни и модель обучения

Три уровня

Все заклинатели делятся на три типа по уровню боевых ТТХ: учеников, адептов и мастеров.

Ученики: 3 простых атаки, 3 простых щита. Есть 1 слот для простой атаки или щита и 1 слот для сложной атаки или щита. У продвинутых учеников уже есть 1 сложная атака или щит.

Адепт: 4 простые атаки, 3 простых щита, 1 сложная атака или щит. Есть 1 слот для сложной атаки.

Мастер: 5 простых атак, 4 простых щита, 2 сложные атаки и 1 сложный щит.

Обучение

Во время обучения можно как выучить **новый прием**, так и **изменить цвет** имеющегося ПРОСТОГО приема: атаки или щита).

Новый прием

В течение игры ученик может поднять свой уровень до адепта, а взрослый адепт - получить еще 1 сложную атаку. Мастером же становятся не через обучение, а только через личный подвиг (решает МГ).

Обучение боевым приемам (данная модель) не требует личного ученичества. Обучить одному приему может любой взрослый адепт. Для этого нужно попросить его об уроке.

Одновременно у адепта может быть только один ученик. Нельзя тренировать кого-то еще, пока первый ученик не сдал экзамен (*чтобы не было соблазна одним махом всех научить всему*).

Нельзя обучать двум приемам одновременно (и атаке, и щиту или двум атакам/щитам).

ВАЖНО: нет смысла искать адепта с определенной техникой (например, Яшмовым ударом), потому что конкретный цвет приема выбирает хронист (региональщик).

Ученик ученика не может ничему обучать!

Когда параметры ученика достигнут уровня взрослого, он получит статус адепта и сможет тренировать других.

Мы просим называть тех, кто дает вам урок, наставниками (а не Учителями или шифу), это просто старшие адепты, которые вам помогают тренироваться, а не вторые родители, которые учат вас жизни.

Обучение новому приему

Обучение состоит из трех этапов:

- наставление (желательно пример из игровой жизни)
- тренировочный поединок (не с наставником)
- ночная охота (победа над темной тварью - призраком или ходячим мертвецом)

Побежденная темная тварь выдаст маркер (он невыразим в мире игры и его нельзя передавать никому, это ваш «опыт»), который нужно показать наставнику и потом отдать своему хронисту. Хронист проставит в ваш паспорт новую атаку/щит.

Игрок выбирает, что он получает: простую атаку или простой щит, сложную атаку или сложный щит. **Но конкретный цвет приема выдает хронист.**

Изменение приема

3 раза в день (до часу ночи в первый игровой день, с 10 утра во второй день) можно попросить любого адепта помочь вам изменить одну ПРОСТУЮ технику (атаку или щит).

Это проще, чем обучение новому приему. Вы ищете любого адепта, объясняете, что вместо определенного удара или щита вам лучше подходит прием другого цвета.

Используйте, пожалуйста, выражения, уместные в мире игры, типа: "Прошу старшего поправить мою технику".

Если наставник не против помочь вам, он:

- дает краткое наставление
- проводит боевую тренировку (не с наставником)
- отправляет вас в медитацию (к хронисту - заменить карточку с боевыми ТТХ)

ВАЖНО: за один раз меняется цвет только 1 ПРОСТОГО приема - удар меняется на удар, а щит - на щит. Наставник должен знать, какой удар на какой вы изменяете. Хронист-региональщик забирает старую карточку.

Изменять СЛОЖНЫЕ приемы нельзя.

Высший уровень

На начало игры в долине Юйчжоу есть только один мастер боевых искусств - это прославленный Цзинь И Мин.

На игре может быть шанс получить параметры мастера, совершив большое и значимое для долины деяние (но это не точно).

ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ

Ранения

На игре существует 2 вида ранений, которые можно получить в бою с заклинателем или тварью:

- **Легкое** (должен остаться хотя бы 1 хит)

Его могут лечить все, заставив раненого любым способом сплюнуть дурную кровь (напугать, сильно удивить, ударить, рассмешить и т.д.). Пока у вас остался хотя бы 1 хит, легкое ранение не переходит в тяжелое. После лечения хиты сразу восстанавливаются.

- Тяжелое

Когда у вас осталось 0 хитов, это тяжелое ранение. В состоянии тяжелого ранения вы не можете сражаться, рисовать талисманы и т.д., можете только без сил упасть на землю (опуститься на одно колено или с трудом стоять, держась за стену). Перемещаться самостоятельно не можете, вас кто-то должен вести (достаточно одного помощника).

Если в течение получаса вами не займется лекарь, вы получаете увечье.

Исцелить от тяжелого ранения может только лекарь в несколько этапов:

- перевязка;
- разговор по душам (пациент делится с лекарем одной своей тайной, страхом, болью, важным переживанием – на выбор, лекарь может задавать уточняющие вопросы);
- совет/исцеляющее задание

Увечье

Если вы в тяжелом ранении не успели попасть к лекарю **в течение получаса** после окончания поединка или сражения, вы получаете увечье (навсегда теряете 1 хит). Отыгрывайте это - хромайте, ограниченно пользуйтесь рукой, героически морщитесь от головной боли и т.д. Больше никаких ограничений это состояние не имеет - вы можете сражаться, рисовать талисманы, применять их и т.д. Лечить увечье не умеет никто из лекарей.

Яд

Иногда темная тварь может отравить вас ядом, который находится у нее на когтях. Такие твари встречаются редко, их не видели со времен распечатывания рудника 20 лет назад. Также может встретиться пищевой яд.

В любом случае отравленный обязательно получает карточку с эффектом и временем действия. Самому приготовить яд нельзя.

Три недуга долины Юйчжоу

Если с вами случится один из недугов долины Юйчжоу, вы получите специальную карточку, где будут описаны стадии и их длительность, как отыгрывать и пр.

Темная метка и искажение ци встречаются по всей Поднебесной, а мор - именно местный недуг.

Лекари могут продлить начальные стадии этих напастей с помощью особых талисманов. Длительность стадий не считается с 1 часу ночи до 10 утра (в это время никакие модели не работают).

Темная метка (кармическое проклятие)

Из-за нарушения клятвы/обета (а том числе выдав тайну пациента, если вы лекарь) или вмешательства в ход судьбы можно получить кармическое проклятие. Его признак - темная метка на руке, которая постепенно будет смыкаться.

Лекарь может лишь временно укрепить тело (замедлить смыкание метки), чтобы у вас появилось время исправить ситуацию.

Мор

Мор - это смертельная болезнь, которая поражает жителей долины старше 40 лет. Ни одного случая исцеления не известно. Болезнь довольно скоротечна и имеет три стадии: сперва появляются черные кольца на пальцах, потом черная полоса или пятно на лице. На последней стадии больной не может держать в руках оружие, а затем умирает.

Искажение ци

Искажение ци - это нарушение или потеря духовных сил. Когда это происходит, заклинатель теряет возможность использовать один щит или атаку (хитов у него при этом остается столько же, сколько было), а также не может заново выучить потерянный боевой прием.

Искажение ци обычно происходит из-за влияния темной энергии - темных тварей, места с плохим фэншуйем и т.д.

ВАЖНО: не путайте искажение ци (потеря боевого приема) с увечьем (потеря хита).

Смерть

Если вы попали в кому по карточке проклятия или болезни, оставьте что-нибудь для маркировки вашего тела и идите в мертвятик - там решится ваша судьба.

ПРАВИЛА ПО МАГИИ

Все в долине Юйчжоу - заклинатели. С раннего детства они учатся накапливать ци в своем теле (так называемое золотое ядро, находится в районе солнечного сплетения) и направлять ее, чтобы совершать магические действия - зарядить талисманы, сражаться, исцелять.

Ци течет в теле по особым путям - меридианам. Если что-то не так с меридианами или ядром (например, на них повлияла темная энергия места или твари), то заклинателя может постигнуть искажение ци.

Духовное оружие

Предмет, с помощью которого вы направляете ци, со временем наполняется вашей силой и становится вашим духовным оружием. На игре у каждого может быть только одно такое оружие. Оно отмечено кисточкой вашего клана/гарнизона.

Против тварей можно сражаться без оружия, с помощью ци, против заклинателей - только с духовным оружием (**своим или отданным вам добровольно**).

Свитки

Свиток - это бумага с информацией о том, как создать талисман или провести ритуал. В нем есть название техники, описание, эффект и необходимые для применения действия.

Игроки выполняют ритуалы и рисуют талисманы только с соответствующих свитков. **Нельзя рисовать с готового талисмана или обрывков**, фотки на мобиле или эскиза на бумажке. "Запомнить" и нарисовать по памяти тоже нельзя:)

ВАЖНО: копировать можно, но только ВЕСЬ СВИТОК, с полной информацией - чтобы у вас был шаблон, а у других был шанс вас запалить! При копировании ставьте в названии слово КОПИЯ.

Если в названии есть слово "темный", то это информация о том, как применить темную технику. Если у вас найдут темный свиток, то старшие вправе задать вам пару вопросов. Это еще не причина вас казнить, но аргумент в обвинении и повод начать расследование.

Свитки и их копии необходимо хранить в игровой беседке, своей сумке, в "архиве клана" и прочих доступных местах. Нельзя хранить их в доме и в неигровых вещах.

СВИТКИ защищены особой магией, их нельзя уничтожить. Копии свитков можно уничтожить.

Темные техники

Темные техники = использование темной энергии. Чем чаще применять их, тем хуже фэншуй. Если двигаться по этому пути, рано или поздно станешь неуспокоенным духом, не сможешь уйти на перерождение или превратишься в демона. Это ПЛОХО!

В названии таких техник всегда присутствует слово "темный". По "Договору долины Юйчжоу" темные техники запрещены.

Темный свиток - свиток, в котором рассказывается, как провести темный ритуал ИЛИ как создать темный талисман. Самому придумать темную технику нельзя.

Темный ритуал

Описан в темном свитке (как провести, каков эффект, какая цена). Выполняется с темного свитка или его копии.

Темный талисман

Также описан в темном свитке (как нарисовать, каков эффект, как его зарядить). Рисуются с темного свитка или его копии.

Талисманы

Общее

Все талисманы одноразовые.

У талисмана есть лицевая сторона - с рисунком, названием и эффектом, и обратная. Талисманы бывают обычные и особые. Обратная сторона обычного талисмана пустая. Обратная сторона особого талисмана содержит список действий или слово "Заряжен".

При применении нужно разорвать талисман в присутствии того, на кого он направлен, и произнести название. Отдать жертве часть талисмана, где написан эффект.

При использовании (разрывании) талисман исчезает - обрывки бумаги невыразимы в игре (не бросайте их на землю, пожалуйста, а положите в сумку/карман).

Если обратная сторона пустая, то талисман можно использовать сразу. Если сзади написаны действия и нет слова "Заряжен" - талисман не заряжен и не имеет пока силы.

Можно передавать другим как заготовки талисманов, так и уже заряженные талисманы.

Зарядка талисманов

Бывают особые талисманы, которые сперва необходимо зарядить. Для зарядки нужно, **имея его при себе**, выполнить действия, написанные на обратной стороне талисмана. Можно передавать талисман для зарядки другому заклинателю. Чтобы завизировать каждое выполненное действие, обратитесь к любому хронисту.

Заряженный талисман можно хранить, можно применить или передать другому.

Светлые талисманы

Как отличить светлый талисман? Просто! В его названии нет производного от слова "темный".

Бывают атакующие талисманы с уникальными ударами, талисманы мгновенного исцеления от тяжелого ранения и от ядов, а также особые талисманы, которые нужно заряжать.

Вы применяете:

Так как использование светлых талисманов не запрещено, то громко и четко озвучивайте его название и эффект чтобы слышали те, против кого или во благо кого вы его применяете. При этом рвете талисман пополам - он одноразовый.

На вас применили:

Если на вас применили атакующий талисман, то вы пропускаете этот удар и теряете хит (щита против него нет). Его название - какой-то необычный удар, например, Стальной удар, Водяной удар и т.п.

Если на вас применили лечебный талисман, обязательно осознайте эффект и его длительность. Именно вы должны будете контролировать отыгрыш и время.

Все лечебные талисманы можно применять и на самого себя.

Темные талисманы

Темный талисман создается только с темного свитка или его копии. В названии такого талисмана всегда есть слово "темный".

Все темные талисманы особые - для применения их необходимо зарядить. Если к вам попал талисман, сзади которого есть мастерская пометка "Заряжен", значит, он уже готов к использованию.

Вы применяете:

Чтобы использовать заряженный темный талисман, нужно разорвать его в присутствии жертвы и произнести его название так, чтобы жертва услышала. Можно сделать это явно, можно скрытно - тогда вы разрываете талисман незаметно, а название, НЕ МЕНЯЯ порядка слов или их падежа, произносите, вставив его в речь, обращенную к жертве.

После этого вы передаете жертве ту часть талисмана, где написан эффект.

ВНИМАНИЕ: убедитесь, что жертва поняла эффект и время действия!

Если у вас найдут темный талисман, это доказательство того, что вы пошли по темному пути. Особенно если талисман частично или полностью заряжен.

На вас применили:

Если на вас применили талисман, нельзя рулиться, кричать: "Это темный талисман!" и прочее - сперва отыграйте его эффект. Максимум, что вы можете - проверить обратную сторону талисмана (есть ли отметка хрониста, что он заряжен).

Только потом, если талисман был разорван открыто, можно "вспомнить", что, кажется, на вас применили темную технику. Если же талисман разорвали скрытно, а название его произнесли, ловко вставив в обычное предложение - отыграйте непонимание того, что случилось. Хотя, конечно, вы можете помнить, с кем вели перед этим разговор.

Поскольку после использования любой талисман исчезает, то обвинение в том, что кто-то применил к вам темный талисман, не рассматривается без свидетелей или видимого всем эффекта (например, кто-то был внезапно обездвижен на 15 мин). **Нельзя притвориться, что эффект был, тут все - заклинатели, и могут легко это понять.**

Карма (темные метки, карточки судьбы, вещие сны и т.п.)

Клятвы

Принося клятву, вы призываете в свидетели небо, предков и людей - и запускаете магию судьбы. Любое нарушение клятвы/обета влечет последствия в виде кармического проклятия (темной метки). Если вы нарушили клятву, подойдите к любому хронисту и возьмите карточку темной метки.

В особых случаях вы можете получить темную метку, как только дали клятву.

Темная метка

Черное пятно на запястье, которое выглядит как незамкнутая цепь. Это видимый признак кармического наказания или проклятия. Ее можно получить, нарушив данную клятву, заработав проклятие или выдав тайну пациента, будучи врачом.

Темная метка со временем растет, и, если не выполнить обещанное или не исполнить кармическое задание, то через какое-то время она замкнется и вы умрете.

(Хронист выдает карточку и наносит темную краску на руку. На карточке указаны условия избавления от метки и стадии вашего недуга, если вы эти условия не выполните.)

Лекари не могут избавить вас от темной метки, но могут продлить начальные стадии. Подробнее - в Правилах по медицине.

Карточка судьбы

У каждого заклинателя есть карточка с именем (в мире игры ее физически не существует - это символ личной судьбы персонажа). Он может передать ее тому, кого считает близким и кому готов вручить свою судьбу.

Получивший карту может:

1. Один раз попросить дарителя о важной услуге, которую тот обязан выполнить (карта при этом возвращается владельцу).
2. Защитить дарителя от смерти ценой собственной жизни.

Например, при добивании в конце поединка или сражения. Выходя, он должен показать карточку с именем и, громко назвав это имя, произнести фразу: «Я умру за тебя!» После этого он падает замертво. Считается, что в последний момент он закрыл собой товарища. Добить того, кого он закрыл, в этом бою уже нельзя.

"Переспаси" того, кто пожертвовал собой, нельзя, даже если у вас есть его карточка судьбы.

Можно отказаться брать карточку судьбы, можно ее вернуть, можно попросить хранителя вернуть карточку, а тот, в свою очередь, может отказаться возвращать. Обмен может быть обоюдным, а может – односторонним. Все сугубо добровольно.

Вещие сны и гадания

Тот, кому приснился вещий сон, ему верит. Но окружающие могут посчитать, что он фантазирует или выдает обычный сон за вещий. (К вам подойдет игротехник или хронист и перескажет сон на ухо).

Гаданиями занимается бродячий даос Ли Бо, которого часто можно увидеть в таверне. Он давно живет в долине Юйчжоу и, если у вас во вводной сказано о гаданиях в этих местах, то вы гадали именно у него.

МОДЕЛЬ ПЛЕНА: удержание и рабство

КРАТКО:

На игре есть только две опции:

- 1 - удержать одиночного персонажа на 30 мин, чтобы довести до нужного места и разобраться с ним
- 2 - взять в рабство весь клан надолго (до сражения за свободу)

Здесь нелишне напомнить о задержании. Если вы хотите кого-то задержать, громко объявите о его проступке и о своем намерении куда-то отвести нарушителя. В ответ нарушителю доступны 2 варианта: 1 - проследовать куда вы его поведете; 2 - вызвать вас на поединок и, если он победит, то может беспрепятственно покинуть место драки. Проиграв, он подчиняется победителю.

Далее вы можете его удерживать.

Удержание

Как удерживать персонажа?

Удерживать можно только не сопротивляющегося персонажа (тяжелораненого, оглушенного специальным талисманом, безоружного, лишившегося духовных сил).

Для удержания нужно:

- забрать его духовное оружие
- связать (только ПО ИГРЕ, набросив на руку веревку) ИЛИ два персонажа могут вести пленного за руки

ВАЖНО: Удержание не может длиться более 30 минут. За это время необходимо решить его судьбу: наказать, обменять, отпустить, уговорить принести присягу или выдать информацию, казнить.

Как освободиться от удержания?

С пленника могут снять веревку и вывести его из локации. Если никто не будет препятствовать - он свободен. Если будет препятствовать - нужно сперва решить эту ситуацию. Нельзя убежать ногами, пока твой освободитель дерется со стражей.

Если за 30 мин ситуация, из-за которой вы удерживаете кого-то в плену, не начала решаться, то пленный освобождается и уходит.

Детали

Соблюдаем правило номер 0 “Не быть мудаком”

Удерживающие! Не нужно говорить пленному пару слов раз через полчаса, делая вид, что вы играете с ним и ситуация решается каким-то образом. Не можете определиться, что с пленным делать - отпускайте.

Пленник! Действуй по здравому смыслу: не нужно уходить, когда ты сидишь на совете чужого клана, на котором решается твоя судьба - типа, ситуация не решена, всем пока!

Пример: кто-то сбежал из клана, и старшие отправляют его родственников найти негодяя и привести в клан для суда и наказания. Победив беглеца на поединке, его связывают и доставляют в клан. Суд должен начаться в течение 30 минут с момента связывания.

Если вы не понимаете, как правильно поступить - спросите у местного хрониста.

Рабство

Как попадают в рабство?

Попасть в рабство можно только кланом, проиграв сражение, в требованиях которого было захват в рабство.

Если вы хотите взять в рабство чужой клан, последовательность действий такова: объявление войны - список требований, которые выполнит проигравший, с условием рабства - точное время сражения - победа в нем.

То есть, вы будете заранее знать, что такой исход возможен, когда советник вражеского клана принесет вам требования объявленной войны.

Сразу после сражения победитель объявляет о том, что проигравший клан перестает существовать и все его члены становятся рабами (даже те, кто не принимал участие в сражении). Судьбу рабов решают победители.

Модель рабства

Раб вправе ходить куда угодно и разговаривать с кем угодно. Он не “прибит” к своей локации и не должен спрашивать разрешения. Но есть нюансы.

Рабство - это особая ситуация, и в ней действуют свои ограничения. Все изложенные ниже пункты - обязательны к выполнению, это модель.

Какие ограничения у раба?

1. Локация рабов - барак
Рабы живут в бараке (локация теряет признаки клана - флаги, стойку с оружием, трон главы, если был).
2. Оружие запрещено

Рабы не могут сражаться духовным оружием. Их оружие теперь хранится в клане хозяев. Раб может тайком переносить 1 духовное оружие за раз, но не может драться им. Единственный вариант - выйти с ним в сражение за свободу клана.

Напоминаем: безоружный может драться против темных тварей, но немедленно падает в тяжран, если на него напал с оружием другой заклинатель.

3. Нет иерархии

У рабов нет внутренней иерархии, старших и младших, есть только дежурные, которых назначают хозяева. Конечно, между собой они могут продолжать поддерживать прежние отношения, но отзываются на слово "раб" и "эй, кто-нибудь".

4. Переключки

РАЗ В ЧАС рабы должны собираться на переключку в бараке. Хозяева пересчитывают их и, при желании, обыскивают. За неявку должно следовать наказание - на усмотрение хозяев.

5. Наказания

Помните: нельзя исключать персонажа из игры (запереть, запретить уходить из барака). Рекомендуется воздействовать на родных и близких провинившегося.

ВАЖНО: из списка наказаний можно использовать только оплеухи. Позорный столб и строй - только для СВОИХ.

Как освободиться из рабства?

Только кланом, победив в сражении за свободу.

Вы должны объявить поработителям войну, указать в требованиях свободу своему клану (можно тут же поставить условием рабство для врага), назначить точное время сражения, явиться на него с тайком добытым оружием и выиграть массовый бой. Можно и нужно привлекать союзников.

За 30 минут до начала сражения рабы "готовят восстание" - с этого момента их хозяева не могут давать им отвлекающие приказы, требовать сидеть на месте, атаковать и обыскивать (это модель!).

То есть, нельзя по пути на сражение уложить всех рабов в тяжран. Просим хозяев соблюдать правило номер 0.

А рабам мы крайне рекомендуем выдвигать ноту о войне минут за 35-40 до времени сражения.

Также важно понимать, что одиночка, дерзкий и демонстрирующий неповиновение или же пойманный, например, за воровством мечей, может быть наказан по усмотрению хозяев - вплоть до казни. Чем, безусловно, создаст проблемы своим товарищам.

ВАЖНО: Не путайте модель плена (удержание и рабство) с исходом смертельного поединка, когда вы решаете помиловать противника после победы и требуете от него перейти в ваш клан. В этом варианте поверженный выходит из своего клана и становится полноценным членом вашего (возможно, жизнь его будет хуже, чем в рабстве, но это другая история).

СОВЕТ ДОЛИНЫ И СУД НЕБЕС

Совет Долины

- Это совет трех кланов долины Юйчжоу, на нем обсуждают вопросы, которые касаются ВСЕХ трех кланов. Созвать его может любой из кланов (если важный вопрос есть у гарнизона - созывает клан Вэнь, свой шанс созвать Совет он сохраняет при этом). Если совет созывает инспекция, то все кланы сохраняют свои шансы.
- Каждый клан может созвать только 1 Совет Долины за игру. Но выступить на них с претензиями может советник любого клана.
- ПО ТРАДИЦИИ на Совете выступают советник, его помощник, в крайнем случае - глава.
- ПО ТРАДИЦИИ кто-то из уважаемых жителей долины выбирается распорядителем совета, он следит за регламентом. *На первом совете это будет учитель Нэ Эр Сун.*

Как проходит Совет?

Сперва решаются вопросы власти и наследования. Распорядитель обращается к новому главе с просьбой подписать "Договор долины Юйчжоу" и назвать своего официального наследника. (Подписать - это приложить руку к свитку Договора и поклясться его соблюдать)

Основная часть: разбираются претензии клана к клану. Они решаются судом Небес.

Если есть вопросы на голосование, представители кланов голосуют. Внимание: претензии нельзя решить голосованием, только судом Небес!

При голосовании соблюдается "**правило от душины**" - ограничение совета по времени (за этим следит распорядитель: докладчик - 5 мин, затем по 1 представителю от клана - 1 высказывание не длиннее 3 мин. Совещание - 10 мин. Голосование.)

Как высказываются претензии на Совете Долины?

Когда распорядитель спрашивает, есть ли претензии у кланов, представители поднимают руки. Распорядитель вызывает первого и тот зачитывает свою претензию другому клану.

В одну претензию могут быть включены все обстоятельства одного дела (ваш адепт такой-то украл наш артефакт и ранил нашего ученика). Требуем то-то и то-то. Если есть **свидетели обвинения**, их могут вызвать. Каждый глава может задать им 1 уточняющий вопрос, на ответ - 1 мин.

После этого советник клана-ответчика может предложить выслушать обвиняемого. Обвиняемый (если таковой имеется) выходит в круг и кратко объясняет ситуацию со своей позиции (у него 3 мин). Каждый глава может задать ему 1 уточняющий вопрос, на ответ - 1 мин. Если есть **свидетели ответчика**, их тоже могут призвать и задать уточняющие вопросы (ответы тоже по 1 мин). Первым задает вопрос клан-обвинитель.

ВАЖНО: отсутствие свидетеля - не повод отложить рассмотрение дела. Если в обвинение звучит выражение "по свидетельству очевидцев", это значит, что либо ситуацию видели слишком многие и нет смысла уточнять, либо что свидетели - NPC и звать их также нет смысла.

- Суд Небес - это поединок, кто проиграл - тот точно виноват, оспорить нельзя.
- Суд Небес может пройти в клане (если он между соклановцами), между двумя кланами или прямо на Совете Долины.
- Если у клана возник конфликт с соседом и мирно решить его не получается, он решается через суд Небес (на Совете Долины или между двумя кланами). Клан объявляет клану-ответчику о своем намерении. Стороны договариваются, где и когда пройдет суд Небес: в одном из кланов или на Совете Долины.
- Советник клана-обвинителя готовит претензию, которая будет предъявлена клану-обвиняемому, копию претензии надо передать клану-ответчику, чтобы они успели подготовить ответ. Если так не сделают, то ответчик вправе взять время на подготовку ответа (**не более часа**), но тогда дальнейший поединок будет происходить не на Совете, а между кланами.
- После суда Небес побежденные не препятствуют исполнению требований или выполняют их сами, если таковым было условие (например, публичная казнь над преступником).

Напоминание: как составляют требования и ответ на них на суд Небес

Разборка между своими на совете клана

Излагается дело. Старшие задают **по 1 вопросу**. Затем по очереди **высказывают свое мнение, формулируя обвинение и способ наказания**. Предпоследним - ответственный. последним - глава выносит решение.

ВАРИАНТ А. Виновный не отрицает проступка. Суд Небес не требуется. Должно быть указано **время или срок** наказания.

ВАРИАНТ Б. Вина не очевидна, есть обвиняемый и обвинитель.

Если дело не проясняется, то глава говорит, что спор должны решить Небеса в такой-то час.

ВАЖНО: способ наказания должны озвучить сейчас, до поединка на суде Небес. А кто виновен и по несет наказание - определит поединок. **НЕЛЬЗЯ** в одном деле казнить двоих!

Разборка с чужими (то, что говорит ваш советник другим советникам)

1. **Обвинение:** "Мы обвиняем ваш клан в... (похищении нашего человека, в клевете, в нарушении договора и пр).
2. **Требования** (есть 3 опции, принцип - ОКО ЗА ОКО)
 - лишить их человека (казнь виновного, изгнание, брак с переходом невесты или жениха в ваш клан, передача кого-то в ваш клан в качестве приемного ребенка)
 - вира за имущество (требовать игровой предмет, обучение навыку)
 - большая уступка (принять нашего ученика на обучение, выгодный нам брак, помощь в следующем сражении отрядом или войнами в резерв).
3. Указать срок исполнения требований

НЕЛЬЗЯ в одном деле казнить двоих!

НЕЛЬЗЯ требовать снять претензии на рудник, поскольку это приказ императора.

НЕЛЬЗЯ требовать перестановок внутри чужого клана (*это только для ноты о войне*)

ВАЖНО: серьезное вмешательство в дела клана - смена главы, перенос ветви в последнюю очередь наследования - должны идти **в ноте о войне**, а не в обычной претензии.

Их ответ на требования

ВАРИАНТ А. Виновные признают вину, согласны на ваши требования

1. Выбор заложника. **ВАШ** советник называет адепта их клана, который идет в заложники. Если в срок выполнят требования - вернете заложника. Нет - казните его, изгоните или примете в свой клан.

ВАРИАНТ Б: Вину не признают.

1. Выслушать их требования в ответ и назначить поединок суда Небес: **немедленно, не позже чем через 2 часа, на следующем совете Долины**.
2. Проигравшие выполняют **ВСЕ** требования победителей.

Наказания:

- оплеуха (младшим)
- выговор (старшим - самое легкое наказание, остальным тоже можно) - ругает глава или старейшина, провинившийся в глубоком поклоне
- сся сся на 1-2 часа
- позорный столб (провинившийся в центре, его старший первым бьет оплеухой и ругает, потом остальные) **ВАЖНО: если провинившийся опустился в глубокий поклон - немедленно всем остановиться.**
- перевод в младшие безвременно
- увечье (-1 хит) или клеймо (рисунок герба клана на щеке, хиты не теряет)
- изгнание (изгой должен сменить имя-фамилию)
- казнь
- изгнание с объявлением врагом клана (убить при встрече)

ОБЩЕЕ: секс, обыск, поклоны, обращения

Хронист

Хронист большую часть времени находится в своей локации, при этом он - в поле игры, не кричите ему "мастер-мастер" и прочие неигровые вещи. Обсуждайте их тихо, чтобы не выбивать из игры соигроков. Многие вопросы можно решать игровыми методами - спросить, как положено по традиции поступать в таком-то случае, или предложить записать в хронику клана ваши достижения.

Когда обращаться к своему хронисту как региональщику:

- уточнить вопросы по правилам
- визировать особые талисманы (сделал действие, указанное на его задней стороне - поставил отметку у хрониста, описав ему свое действие. Зарядил полностью - получил отметку ЗАРЯЖЕН)
- узнать эффект Экспериментального талисмана (после применения)
- получить новую карточку с боевыми приемами, когда изменили удар/щит по модели обучения
- получить темную метку (карточку и рисунок на запястье), если нарушили клятву/данное слово или вам это прямо велел игротехник
- если вы сидите в плену уже 30 мин, а ваше дело еще не начало решаться
- показать претензии к другому клану и ноту о войне

Секс и маркер поцелуя

Какой-либо модели секса на игре нет. Вы можете по взаимной договоренности отыгрывать секс так, как захотите. Единственное правило: все сексуальные взаимодействия - строго добровольные.

На игре есть маркер поцелуя - руки подняты вверх, до уровня плеч, пальцы переплетены.

Поцелуй - это очень интимно и очень неприлично, особенно если вы не муж и жена или жених и невеста. Если вы застали кого-то за переплетением пальцев, не игнорируйте такое вопиющее нарушение приличия (особенно если оно происходит прилюдно). Вы вправе возмутиться, потребовать разбирательства, рассказать про это своим старшим, вызвать на поединок и т.д.

Целующиеся! Пожалуйста, явно маркируйте свои действия: не прячьте руки в рукавах, поднимайте их повыше.

Блудители морали! Пожалуйста, не считайте поцелуем случайное касание, держание за руку пациента или соприкосновения плеч и рукавов (вдруг там, под рукавами - непристойность?). Считайте поцелуем именно четкий маркер - руки на виду, пальцев переплетены.

Если вы хотите поиграть в беременность, подойдите после секса к региональщику. Но имейте в виду, что за время игры пройдет примерно год.

Особые места

На игре есть особые места (будем честны, это данж). Особое место отмечено бумагой с соответствующим текстом. Просто читаете описание и делаете так, как там написано.

Обращения

К тем, кто одного с вами возраста, можно обращаться по имени и фамилии. К тем, кто заметно младше или ниже вас по статусу - просто по имени. К тем, кто выше вас по статусу и/или старше, лучше обращаться как можно вежливее. Можно при этом говорить о себе в третьем лице - "Этот ученик просит наставника объяснить ещё раз" - это вежливо. В принципе, говорить о себе в третьем лице - это вежливо.

Как обращаться к незнакомым людям?

По костюму незнакомца вы всегда можете понять, воин ли это гарнизона или же заклинатель одного из кланов долины Юйчжоу.

К заклинателю из клана логично обращаться "господин/госпожа Вэнь/Цзинь/Нэ" или "молодой господин/молодая госпожа Вэнь/Цзинь/Нэ" (другой фамилии там просто не может быть), к воину гарнизона - "господин/госпожа".

Как обращаться к знакомым людям?

Старшие. К главе клана вежливо обращаться "глава Нэ" или "глава Вэнь" или "глава Цзинь". К командиру гарнизона - "туньчжан Вэнь".

К старшему вежливо обращаться по его должности - "советник Вэнь", "генерал Цзинь", "старейшина Нэ", "чжан Гу". Если это ваш старший (из вашего клана), название клана можно опустить и обращаться просто по должности. Также солдаты могут обращаться к офицерам "туньчжан" и "чжан", "командир".

Чтобы не путаться внутри клана, можно обращаться, прибавляя к фамилии среднее числительное: господин Вэнь И, госпожа Цзинь Сань, дева Нэ Эр.

К родне обращайтесь привычными нам словами: старший брат, отец, сестрица, дядюшка, тетя.

Своего друга/подругу/возлюбленную можно назвать просто по имени.

Уменьшительное имя (типа "Машенька") образует приставка А- впереди личного имени: Нэ Эр Лин - А-Лин, Цзинь Сань Лэй - А-Лэй.

Отдельно идут обращения сферы "учитель и соученики"

Учитель - шИфу, старший соученик - шисЮн, младший соученик - шидИ, старшая соученица - шицзЭ, младшая соученица - шимЭй.

Поклоны

В Китае, в отличие от Японии, не принято кланяться по любому случаю. Поклон - это знак вежливости и уважения.

Спойлер: кланяйтесь по ситуации особенно старшим по должности и по возрасту. Младшему достаточно кивнуть.

Обычный поклон

Когда делается обычный поклон?

- Когда приветствуете - впервые за день встречая старших персонажей. Младшим нормально кивнуть в ответ на их поклон. Равных можно поприветствовать словом, но если хотите выказать особое уважение - поклонитесь.

- Когда просите прощения - неважно у кого по статусу.
- Когда благодарите кого-то. Младшие кланяются всем, старшие благодарят младших словом и кивком. Равных правильно поблагодарить поклоном.

При поклоне у мужчины левая рука накрывает правую, а у женщины правая рука - левую. НО! На нашей игре это не имеет принципиального значения. Нет разницы, какая рука у вас сверху, на воинском поклоне тоже складывайте руки так, как вам удобно. НЕВОЗМОЖНО нанести кому-то оскорбление, перепутав руки - в пространстве игры все заклинатели всегда кланяются правильно.

На игре есть два вида поклонов, но они чуть различаются для гражданских и солдат.

Обычный вежливый поклон

Поднимите сложенные руки на уровень плеч, можно слегка наклонить голову. Чем главнее ваш собеседник или чем более прочувствованную клятву своей любимой вы приносите - тем ниже поклон и тем дальше вперед вы отставляете руки.

Обычный поклон можно делать с вашим духовным оружием в руках.

Воинский поклон

Обычный воинский поклон - поднять сложенные руки на уровень плеч, можно слегка наклонить голову, одну руку сжимаете в кулак и упираете кулак в ладонь второй руки. Ладонь можно держать ровно, можно накрыть пальцами кулак.

Церемониальный поклон

Когда делается церемониальный поклон?

- При первом официальном выходе императорского инспектора (гарнизон - также при первом выходе генерала из столицы, Вэнь Чанлина)
- Когда вы очень сильно накосячили и хотите принести глубочайшие извинения
- Когда вас вызвали на ковер главе/туньчжану и распекают (наказание "выговор")
- Три таких поклона - это главная часть свадебной церемонии для жениха и невесты
- При поклонении духам предков (этот церемониальный поклон одинаков для всех, даже гарнизона, он не воинский, а на коленях и носом в пол)
- Два таких поклона - это знак ученической клятвы учителю
- Три таких поклона - побратимство

Как он делается?

Опускаетесь на колени, поднимаете руки на уровень плеч и складываете, затем опускаете руки на землю, прижимаетесь лбом к скрещенным рукам (вежливо) или к полу (очень вежливо). При церемониальном поклоне положите свое духовное оружие рядом с собой.

(В такой поклон заклинатель становится при наказании у позорного столба, когда игротехнически просит прекратить наказание - остальным игрокам при этом стоит немедленно остановиться).

Церемониальный воинский поклон - на одно колено, кулаком в землю или руки перед собой, взгляд вниз.

(В такой поклон воин становится при проведении через строй, когда игротехнически просит прекратить наказание - остальным игрокам при этом стоит немедленно остановиться).

МАРКЕРЫ

Маркер возраста. Персонажи 37 лет и старше маркируют свой возраст сединой: седая прядь в волосах/парике, седые виски.

Маркер пола. Женские персонажи украшают лоб между бровей красивым узором - рисунком/стразами/наклейкой.

Главное правило: если лоб не отмечен узором, это мужской персонаж.

Закрытый маркер пола.

Если женщина хочет выдать себя за мужчину, она повязывает сверху ленту или надевает шапку так, чтобы скрыть узор. В этом случае окружающие должны считать, что видят перед собой мужчину. Выньте украшения и цветы из прически, если это возможно. Если у вас наряд летящий и отчетливо женский, то рекомендуем для лучшего эффекта нарисовать карандашом усы.

Если лоб закрыт чем-то и по одежде/цветам в волосах или женскому вееру в руках (круглому на палочке) нельзя понять пол, то окружающие видят либо крепкую девицу, либо милостивого юношу. Для уточнения можно сказать этому персонажу: «**Вы так похожи на мою сестру/тетю/**», а в ответ на такое замечание игрок, скрывающий лоб, должен ответить: «**Скорее на брата/дядю**», давая четко понять, какого пола он желает казаться. Обижаться на такой вопрос-уточнение не нужно, это игротехнический момент.

Внимание: считаем, что карминная точка, которую носит клан Цзинь в каноне, является отметкой только для основного клана Ланлин Цзинь. Местные Цзини не носят такой отметки. Поэтому любая отметка на лбу - маркер женского персонажа.

Головной убор

Простые треугольные соломенные шапки - это маркер "простого народа" (игротехников).

Чиновничьи шапки - маркер императорской инспекции

Маркер солдат гарнизона

Одежда преобладающего черного цвета. Дополнительный **маркер солдат** армии Вэнь - **черные наручи и черный пояс**. Если персонаж вступает в армию по игре, он получает наручи и пояс, которые должен будет носить (старшим гарнизона нужно будет озаботиться дополнительными комплектами).

ВАЖНО: всем персонажам, кроме солдат армии Вэнь, нельзя носить черные наручи!