

Механика игры

Параметры

Для моделирования боевых, целительских и иных ситуаций и техник вводится три параметра:

1. **Хиты** – это физическое состояние материального тела персонажа. Потеря хита обозначает нанесенную рану или повреждение тела.
2. **Ци** – жизненная энергия, состояние энергетического тела персонажа. Тратится на применение большинства заклинательских действий. Присуща только живым существам.

Сертификаты

Любая вещь, если она действует на персонажей, имеет сертификат с описанным там действием. Любое долгодействующее воздействие на персонажа будет подтверждаться в сертификате, где для простоты будет описан эффект и возможные способы его устранения, например.

Заклинания (техники) (общие правила)

У заклинаний всегда есть материальный компонент (например, музыкальный инструмент, меч) или жест, который является маркером нужного контроля энергии. Для исполнения заклинаний требуется трата 1 или более Ци. Все эти условия описаны в правилах. При исполнении заклинания обязательно громкое и четкое озвучивание его названия. Неправильно или не полностью произнесенное название техники означает, что она заклинателю не удалась и эффекта не имеет.

Обучение новым заклинаниям.

На уроке или в личном обучении. Учитель (*не ниже статуса адепта*), проводший урок, сам решает, освоил ученик технику или еще нужно позаниматься. Если учитель подтверждает освоение техники, то персонаж может ее применять с этого момента.

Восполнение фактического запаса Ци.

Фактический запас Ци может быть восстановлен самостоятельно или при помощи передачи от другого заклинателя.

Восстановление Ци:

- получая Ци от другого заклинателя путем прямой передачи. Требуется неподвижность принимающего и передающего, прикосновение не через одежду. Время восстановления 1 пункта Ци - 30 секунд. Таким образом можно передать не более 3 Ци.
- с помощью неподвижной медитации - неподвижно посидеть в месте, в спокойствии и сосредоточении, т.е. во время восстановления не общаются и не отвлекаются. Время восстановления 1 пункта Ци - 3 минуты.
- двигательная медитация - комплекс “гимнастических” движений - оставляется на отыгрыш игроков, хорошо если движения будут стилизованы под боевые искусства, цигун. Также требует сосредоточения, т.е. во время восстановления не общаются и не отвлекаются. Время восстановления 1 пункта Ци - 1 минута.
- ничего специального не делая, занимаясь повседневными делами. Время восстановления 1 пункта Ци - 10 минут.

Маркеры.

Серое полупрозрачное полотно, закрывающее фигуру по пояс и больше - человек вне игры. Просьба не реагировать и не рассматривать. Для игротехников.

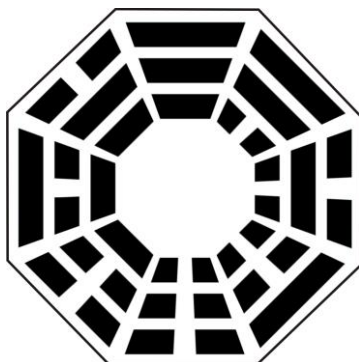
Белое полупрозрачное полотно, закрывающее фигуру по пояс и больше - дух. Присутствие духа не воспринимается пока он не обнаружил свое присутствие каким-либо образом (воздействовал на материальное или другую душу, отметился на талисмানে).

Неагрессивные духи подсвечиваются белой гирляндой. Агрессивные духи подсвечиваются красной гирляндой.

Игра на музыкальном инструменте допускается с использованием записи на смартфоне, но при этом должен присутствовать отыгрыш игры на музыкальном инструменте – реальном или условно-бутафорском.

Места приключений.

На полигоне можно будет найти листок, отмеченный знаком.



Открывший листок получает описание места, которое он увидел или описание события, которое с ним произошло или он увидел. Это может быть начало квеста, информация нужная по чьему-то квесту или просто мелкое событие-приключение, которое можно далее отыгрывать как случившееся.

Если игрок не хочет получить ненужное ему событие - нужно просто пройти мимо, не замечая листка, не открывая его. Если игрок открыл и прочитал, то описанное он увидел и событие с ним произошло.

Если листок содержит описание места, его нужно оставить на месте. Если листок содержит описание события, его нужно снять и положить на землю.

Грезы и воспоминания.

Людям свойственно иногда погружаться в свои мысли и воспоминания, даже не замечая, что творится вокруг. На игре этот пласт для возможности отыграть какую-то ситуацию из прошлого или поговорить с кем-то, кого уже нет или кого нет рядом, но очень нужно поговорить. В грёзу может впасть персонаж, который находится в уединении или в состоянии медитации. Если окажется свободный игротехник, у вас будет шанс впасть в грёзу. Реализовываться это будет таким способом:

Грезы:

Механика: К персонажу, который находится в медитации или находится в одиночестве может подойти игротехник в серой накидке. *(Т.к. грёза это состояние несконцентрированное и предметное, может быть рандомна и пойдет как пойдет, заранее одеться в подходящий костюм возможности нет. Поэтому серая фигура несуществующего дает возможность силой воображения и голосом отыграть разговор с любым виртуальным персонажем, или даже отыграть ситуацию способом «днд-вожделения».)* Если игрок согласен предаться грёзе, то начинается разговор. Игротехник может заговорить первым, предлагая ситуацию и персонажа, который пришел в грёзе. Может первым заговорить игрок, предлагая свой вариант ситуации или показывая обращением, кого бы он хотел видеть в своей грёзе в исполнении игротехника. Грёза как сон, не реальность. И в ней что-то может быть не таким, как было в реальности. В них может быть то, чего не может быть в реальности. Так же и персонаж игрока может сделать и говорить то, чего в своей жизни кому никогда не скажет и не проявит для других людей.

Из грёзы можно выйти в любой момент по своей воле. Так же грёза прерывается, если кто-то со стороны отвлекает персонажа. Если отвлечение короткое, то грёза по желанию игрока может продолжиться. Грёза, это просто глубокая задумчивость персонажа, не более. Если игрок не хочет, чтобы его грёза была кем-то прервана, то вместе со своими мыслями (грёзой) можно просто отойти куда-то, где никто не будет мешать. Если грёза не прерывается *(игротехник об этом сообщает)*, то это уже не просто грёза. И разбираться с этим нужно самому игроку внутри навязчивой грёзы, а сторонним персонажам как с игровой ситуацией.

Воспоминания:

Это так же возможность для персонажа пережить заново события прошлого (отыграть как это могло быть для игрока). Возможно для персонажей, у которых в карточке прописана такая ситуация достаточно, чтобы игротехника могла понять во что нужно играть. Т.к. требует костюма и, возможно, не одного игротехника, то может случиться только раз для персонажа.

Механика: к персонажу, с кем предварительно оговорено или кто находится в медитации (уединении) может подойти игротехник в серой накидке и сообщает, что на персонажа нахлынули воспоминания. Если игрок согласен на отыгрыш, игротехник под накидкой уводит игрока в место отыгрыша и там играется воспоминание.

Из воспоминания персонаж может выйти по собственной воле, отыграв медитацию для сосредоточения и очищения ума (сев в позу медитации и прекратив любое общение минуты на 3). Так же, если кто-то сторонний отвлечет персонажа, воспоминание так же прекратится.

Боевые правила

Система боя не подразумевает фехтования. Всё, чем можно нанести повреждение, это действие техник, описанных в правилах. Каждый персонаж на начало игры получает свой набор техник.

В домиках бои не ведутся!

Повреждение может быть нанесено материальному или энергетическому телу персонажа. Это выражается в том, что запас хитов или Ци персонажа уменьшается.

Оглушение: Вне боя. Касание (*не удар*) спины противника рукоятью меча между лопаток и четкое и слышное произнесение маркерного слова «Оглушение». Оглушенный теряет сознание на 10 минут.

Связывание:

- Вербкой условно изображается связывание конечностей. Игрок при этом должен иметь полную возможность освободиться самостоятельно. Персонаж освободится может только при помощи режущего предмета: игровой меч или реально разрезать веревку чем-то реальным.

Ранения

Физические ранения тела:

- Потеря 1 хита – это **легкое ранение** (ушиб, порез). Не влияет на боевые способности и способность передвигаться. После перевязки через 10 минут излечится само, не требует участия лекаря.
- Потеря 2 и более хитов вплоть до того, когда у заклинателя остается 1 хит – **средние раны**. Заклинатель испытывает боль, если потери хитов уже велики, стоит отыгрывать скованность в движениях, но боеспособность все еще сохраняется. После боя без лечения среднее ранение усугубляется: -1 хит за 10 минут, если персонаж остается в покое или очень медленно двигается и -1 хит за 3 минуты, если персонаж активно двигается, быстро перемещается.
- Когда остался 1 хит – **тяжелое ранение**. Персонаж не может применять иные техники кроме целительских и может **очень** медленно передвигаться. Без лечения через 10 минут ранение становится критичным – 0 хитов.
- 0 хитов – **критичное ранение**. Персонаж падает, не способен передвигаться и активно двигаться, сопротивляться, применять техники, громко разговаривать, может потерять сознание.

Энергетические повреждения:

Потеря Ци – обозначает потерю Ци вплоть до момента, когда запас Ци становится равен **минус один**. (*Всегда остается минус один, даже если повреждения были на -2,3,4.*) Когда запас Ци персонажа уходит в минус, начинает страдать материальное тело персонажа: -1 хит за 5 минут. Так же, энергетическому телу персонажа могут быть нанесены иные повреждения – они будут описаны в сертификатах соответствующих техник или озвучены игротехником, отыгрывающим тварь.

Заклинаний, участвующих в бою, можно выделить 2 вида:

1. **Мечевые техники** – заклинания, моделирующие мечевой бой, заклинания нападения и защиты. Для их выполнения требуется меч (сабля). Мечевая техника реализуется определенным простым движением или позицией меча без касания противника и объявлением названия техники.
2. Все прочие техники, которые могут быть использованы в бою, как поддержка бойцов, заклинания удержания и пр.

Мечевой бой (бой с тварями)

Мечевой бой ведется по кругам-раундам, к раундам применяется постоянная очередность действий для нападающих заклинаний.

Важно: в данной боевке не нужно торопиться. Ваш ход никуда от вас не убежит. Дайте возможность себе и соигрокам сделать бой красивее.

Важно: Минимальная дистанция между противниками установлена 2м.

Первым в самом начале боя атакует тот, кто озвучил первое нападающее действие. Далее раунд идет по кругу очередности по часовой стрелке так, как стоят противники. Далее эта очередность сохраняется (просто запомните после кого наступает ваша очередность атаковать).

В бою с тварями автоматически будут участвовать все, кто находится рядом. Потому как тварь не разбирает, кто дерется, а кто просто рядом решил постоять и ничего не делать. Чтобы не попадать под атаку твари нужно стоять на отдалении.

- В каждый раунд у заклинателя только одно действие: или атака, или защита, или иное заклинание, или выход из боя. У тварей может быть одна или две атаки (*игротехник знает ттх твари, а заклинатели могут и не знать силу твари до боя*).

- Если заклинатель в ходе боя решит пропустить свой ход нападения, он должен в свой ход вслух объявить «Пропускаю атаку». После чего в данном раунде он не может атаковать, но может защитить кого-то.

- После окончания раунда-круга, новый начинается в той же последовательности без перерыва.

Тварь озвучивает во время атаки цифру, или описание атаки. Если звучит просто цифра, то это простой физический урон. Если звучит описание, то в нем и будет сказано, что происходит.

Когда тварь атакует, тот, кого атакуют, может пропустить удар, а может поставить защиту. Это решается в момент атаки твари:

- Если заклинатель пропускает удар (то же относится и к тварям), то нужно отыграть получение ранения (стон, вскрик, какой-то другой показ).

- Если у заклинателя еще не потрачено действие в текущем раунде, он может поставить защиту от атаки. Делается это сразу в ответ на атаку твари, даже если ход заклинателя не следующий. Но свой ход в этом раунде он пропускает.

- Так же, заклинателя, которого атакуют может защитить другой заклинатель, в момент атаки твари, если он еще не потратил свой ход в раунде. И тогда он тоже теряет свой ход в данном раунде.

Присоединиться к уже начавшемуся бою можно, встав на любое место в «круге». Однако, действовать заклинатель сможет не сразу как встал, а когда дойдет очередь по кругу.

Важно: если игрок объявляет свое нападающее действие не свой ход, то Ци он тратит, но техника считается не сработавшей, а удар не получившимся и в текущем кругу он теряет свое действие – т.е. пропускает свою очередность и может что-то делать только в следующем кругу.

Выбывание из боя: игрок, чей персонаж находится в критическом ранении и уже не способен ни на какие действия, должен это обозначить. Упасть или присесть – это по возможности происходящего, местности и целостности костюма. Во время массового боя лучше присесть, сохранив за собой возможность увернуться по-жизни, а после боя уже лечь, отыгрывая свое состояние.

Сбежать из боя можно физически, просто отойдя далеко от твари. Однако, это можно сделать только в свой ход в раунде, как любое из действий. Тварь так же в свой ход может сбежать от заклинателей, если ей ничего не мешает.

Бой заканчивается, когда тварь побеждена или сумела сбежать. Ну, или у заклинателей кончилась Ци и хиты, и сбежали уже они.

Мечевые техники

Название техники	Описание	Цена	Эффект	Образное описание
Атакующие				
целевые, универсальные	меч указывает цель		Урон получает тот противник, на которого указывает меч	Это просто драка на мечах. Заклинатель атакует мечом противника.
"Один стремительный клинок"	шаг и прямой колющий удар	1 Ци	Атака наносит указанному противнику ранение в 1 хит	
«Два»	шаг и два прямых колющих удар	2 Ци	Атака наносит указанному противнику ранение в 2 хита	
"Три взмаха клинка"	шаг и рубящий диагональный удар сверху	2 Ци	Атака наносит указанному противнику ранение в 3 хита	
"Пять гневных слов"	шаг и рубящий боковой удар	3 Ци	Атака наносит указанному противнику ранение в 5 хитов	
Защитные				
"Ладони Будды"	меч в защитной позиции	1 Ци	Защищает от ранения, не более 2 хитов.	Это умения заклинателей уйти в защиту в бою мечом.
"Защита жизни"	Знак и меч в защитной позиции	2 Ци	Защищает от ранения, не более 3 хитов.	
"Пять ворот дома"	Знак и меч в защитной позиции	4 Ци	Защищает от ранения, не более 5 хитов.	

Заклинания

Отдельное уточнение по применению «Болота невежества». Это заклинание, которое может применяться во время боя, остальные творятся или до боя, или вне боя.

Название техники	Описание	Цена	Эффект
Щиты			
"Защита от зла"	Знак, отыгрыш сосредоточения, коснуться рукой сердца защищаемого. До начала боя!	2 Ци	Защищает от первого негативного влияния твари кроме хитового урона. Защита держится не более 10 минут.
"Щит добродетели"	Знак, отыгрыш сосредоточения. До начала боя!	3 Ци	Щит защищает от первого нанесенного хитового урона. Защита держится не более 10 минут.
Замедления			
"Болото невежества"	Удерживаемый знак, указание цели, громкое чтение мантры с талисмана или наизусть. Любой урон или прерванное чтение, прерывают технику и больше к данной цели заклинание применить нельзя.	1 Ци за круг\ход	Указанная цель становится неспособной оторвать ноги от земли. Невозможно взлететь. Очень сильные существа способны сопротивляться, но их все равно замедляет.

Целительские техники			
"Передача Ци"	Знак и удерживаемое прикосновение к цели. Не более 3 Ци. Только вне боя!	1 Ци за 30 сек.	Перекачивание Ци от одного заклинателя к другому. 1 Ци за 1 Ци
"Песнь очищения"	исполненная музыкальная тема для человека, отыгрывающего медитацию	2 Ци	Вводит человека в особую медитацию, которая позволяет взять негативные эмоции человека под его контроль. Убирает последствия заклятий контроля и влияния на душу.
"Ушат холодной воды"	Знак, прикосновение или озвучивание имени цели. Только вне боя!	1 Ци	Приводит цель в сознание
Другие			
«Молчание»	Знак и указание им на цель	1 Ци	Цель не может разомкнуть губы в течение 10 минут.
"Умиротворение духа"	Знак, указание цели раскрытой ладонью вытянутой руки	1 Ци	Понижает агрессию любой твари. Степень своего умиротворения знает игротехник
«Призыв»	наличие музыкального инструмента (или его модели), исполнение короткой мелодии	1 Ци	Заставляет приблизиться видимого или невидимого духа и проявить свое присутствие.
«Распрос» 1 уровень	Моделирование: наличие музыкального инструмента (или его модели), который издает звуки при прикосновении. Исполняемая мелодия на каждом вопросе.	1 Ци за вопрос	Действует на видимых и невидимых духов. Дух обязан односложно или коротко, но честно ответить на заданный вопрос. Вопросы: «мужчина-женщина», «как зовут», «как умер», «кто убил», «твое желание», «сколько лет»
«Распрос» 2 уровень	Моделирование: наличие музыкального инструмента (или его модели), который издает звуки при прикосновении. Исполняемая мелодия на каждом вопросе.	1 Ци за вопрос	Действует на видимых и невидимых духов. Задается любой вопрос. Дух обязан ответить честно, но не более одной развернутой фразы.
"Сопереживание"	Знак, прикосновение к цели, если она материальна	1 Ци	Позволяет прикоснуться к воспоминаниям души умершего или живого. Опасно тем, что чужая душа может подавить душу заклинателя, негативно на нее воздествовать и другие плохие последствия. Особенно опасно прикасаться к живой душе.

Тренировки и поединки

Для того чтобы провести тренировку или поединок без нанесения урона, а для того чтобы проверить кто сильнее или из молодецкой удали, используется вышеизложенная боевая система, просто все противники - заклинатели. Однако, в бою без урона названия техник произносятся не полностью – таким образом считается, что заклинатель сдержал удар и не довел его до реального ранения. На использование техники без реального урона или воздействия Ци не тратится. Если название техники было намеренно или случайно произнесено полностью, значит боец намеренно или случайно реально задел партнера – в этом случае тратится Ци, а противник получает урон, если это была атакующая техника.

О медицине и лечении.

На игре нет модели лечения, лечение отдается на отыгрыш персонажам целителям.. Вопрос способа и формы лечения отдан на их вкус. Единственное пожелание ко всем лекарям на игре – не лечите просто наложением рук (оставьте это эльфам), постарайтесь внести в свой отыгрыш лечения что-то от китайской медицины: во внешних атрибутах (на вашем «рабочем месте» или в комнате могут висеть схемы с акупунктурными точками, например), в виде инструментов (иглы, благовония, камни и пр.), а может даже просто в философских рассуждениях и своеобразных описаниях лекарств, которые вы будете давать своим пациентам (и которые сами вольны придумать).

Иначе говоря – в правилах сказано, что средние раны лечатся час, значит для механики игры важно только это. А как именно лекарь будет лечить пациента – даст ему напиток, пилюлю или отыграет иглоукалывание с благовониями или массаж – это каждый лекарь может решить для себя сам. Лекарственные отвары, пилюли и др. лекарства – это фан игрока, играющего лекаря. Степень упорина отыгрыша лечения и приготовления лекарств полностью по желанию самого игрока./

Внимание: в любых правилах по лечению и сертификатах указано время излечения того или иного ранения или повреждения. Это время излечения больного, а не время, которое сам лекарь должен потратить на его лечение.

Существенная разница между адептом целителем и учеником целителем: ученик может лечить только физические повреждения. Энергетические повреждения и другие неприятности может лечить только целитель уровня адепта.

Лечение ранений.

Любой персонаж может сделать перевязку себе или другому персонажу в средних или тяжелых ранах, это не лечит ранение, но на 5 минут откладывает ухудшение состояния.

Лечение бывает закловое и незакловое.

Заклинания являются оказанием первой помощи, описаны в правилах, их могут применять те, кому они даны, и кто им обучился им по игре. Как любое заклинание требует Ци.

Отыгрыш незаклинательского лечения отдается на откуп игрокам, которые заявляют персонажей-целителей. Отвары, иглы, массаж, ароматерапия, перевязки, мази и все то, что можно извлечь из доступной в гугле информации по китайской традиционной медицине. На такое лечение Ци не тратится.

Лечение средних ран – 1 час, если произведено лечение и раненый находится в относительном *покое* (не перемещается далеко, не дерется, двигается неторопливо и осторожно). 3 часа, если раненый, которому оказана помощь лекаря после этого ведет активный образ жизни.

По хитам: через 20 минут восстанавливается половина от потерянных хитов, еще через 40 минут восстанавливается оставшееся до базового значения. (*час и два часа при активном образе жизни*)

Лечение тяжелых ран - через 30 минут, если произведено лечение и раненый находится в покое (*передвигается очень мало*), состояние переходит в средние раны.

Лечение критического ранения - через 10 минут отыгрыша лечения раненый переходит в состояние тяжелораненого. (*Восстанавливается 1 хит*)

Лечение других повреждений.

Это яды, повреждения энергетического тела. Эти повреждения получаются в ходе сражений с тварями, под воздействием проклятий или могут быть получены в ходе квеста. На каждый такой случай пострадавшему будет выдан сертификат с описанием эффекта и с описанием как это можно вылечить.