



СОДЕРЖАНИЕ:

Введение.

1.Раздел первый: социальные взаимодействия

2.Раздел второй: внешний вид.

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

4.Раздел четвертый: Обучение.

5.Раздел пятый: Взаимодействие с ёкай и особые состояния.

6.Раздел шестой: экономика.

7.Раздел седьмой: боевые взаимодействия.

8.Раздел восьмой: организационные моменты



ВВЕДЕНИЕ:

Всё имеет начало и конец. У каждой истории есть финал. И события в деревне Соко закончились хорошо для жителей деревни. Люди стали жить в гармонии с духами, обитавшими в округе. Демон, что захватил тело даймё Ватанабэ Хироши был сражен и не успел совершить ритуал открытия врат в Ёми. Однако, события эти имели последствия, мрачные и тревожные. Мало кто знал, но один из путешественников, что был в то время в деревне, освободил могущественного демона, запертого неподалеку от деревни Соко, на старом кладбище...

Прошёл год с тех пор. Соседние провинции узнав, что Ватанабэ погиб и провинция Ямато обезглавлена, осмелели. На границах вновь запылало пламя войны. На полях кровопролитных боёв ходят безмолвные мертвецы и ужасающие ёкай, а на дорогах орудуют банды дезертиров и разбойников. Что-то движется с юга провинции на север. Что-то жестокое и ужасающее.

Деревня Мицуэ, что находилась в уезде Уда, жила своей спокойной размеренной жизнью. Крестьяне работали на рисовых полях, торговцы на рынке шумели, привлекая клиентов, путники искали место для отдыха. Война еще не добралась до этого тихого места. Все было спокойно. Пока с вечерними сумерками на холме не показалась армия, которую вели ёкай. Икари, демон, который был заточен близь деревни Соко, шёл сюда целенаправленно, оставляя за собой лишь пепел и смерть. Казалось, что гибель жителей деревни Мицуэ предрешена. Но Икари не смогла войти в деревню – служители храма в молитвах обратились к ками, что бы те помогли им...

Ночь. Ветер тянул свою протяжную песнь. Луна ярко освещала армию одержимых, которая отошла, но явно никуда не собиралась уходить окончательно. Зачем они здесь? Что будет с жителями деревни? Смогут ли они справиться с этой угрозой? Лишь время покажет. А времени осталось не так много. Служители храма не могут вечность пользоваться благосклонностью ками.





РАЗДЕЛ ПЕРВЫЙ: СОЦИАЛЬНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

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

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

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

ЗОНА КАБАКА.

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

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

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



ОТЫГРЫШ ТЕКСТА.

На игре «Сэнгоку: Ожившая Легенда» будут использоваться секс карточки. Желательно использовать карточки с изображениями в стиле “укиё-э” - классический стиль японских гравюр, но если создать карточку в подобном стиле нет возможности, можно использовать и фото.

Уровень эротики на секс карточках остаётся на усмотрение создающего карточку. Передаче карточки должен предшествовать приемлимый для двух игроков отыгрыш, который оговаривается заранее.

СОСЛОВИЯ И ИЕРАРХИЯ.

В средневековой Японии использовалась иерархия четырёх сословий:

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

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

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

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

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

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

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

ОБЫСК.

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





РАЗДЕЛ ВТОРОЙ: ВНЕШНИЙ ВИД И АНТУРАЖ

Мы погружаемся в антураж средневековой Японии эпохи Сэнгоку. Не забывайте о том, что праздничные и вычурные кимоно могли иметь далеко не все, а те, что имелись — передавались по наследству.

Общие рекомендации.

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

Запрещено:

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

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



РАЗДЕЛ ТРЕТИЙ:

МЕДИЦИНА, СОСТОЯНИЯ, ЗЕЛЬЯ И МАГИЯ

Восстанавливать здоровье персонажей могут:

- Лекарь
- Оммёдзи
- Священнослужители
- Травник

Для лечения необходим отыгрыш в течение хотя бы пяти минут с применением соответствующего антуража. Раненый приходит в себя спустя 5 минут после проведения процедур с полным набором хитов.

Есть также несколько состояний требующих лечения. Некоторые из них обращаются к трехступенчатой ранговой системе. Травники и лекари имеют ранги от первого до третьего. Оммедзи и священнослужители имеют на старте первый ранг.

СОСТОЯНИЯ

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

- Стабилизировать может лекарь и травник любого ранга, священнослужители и оммёдзи. Снимается отыгрышем первой помощи — бинты, травы, мази.

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

- Состояние может снять лекарь и травник любого ранга, священнослужители и оммёдзи. Снимается отыгрышем в ходе которого пострадавшего отпаивают различными настоями.

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

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

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

- Лечится с помощью Противоядия соответствующего ранга. О противоядиях далее в разделе "Создание и применение зелий".



Паралич: Жертва обездвижена на 5 минут, не может передвигаться, говорить или совершать какие либо действия. Однако видит, слышит и осознаёт ситуацию.

• Данное состояние может снять лекарь и травник любого ранга, священнослужители и оммёдзи. Отыгрывается иглоукалыванием, припарками, настоями.

Болезнь: Есть несколько видов болезней.

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

Карточки болезни, помимо мастера может выдать разносчик болезни.

Увечье: Как правило отсечённая конечность.

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

• Если помощь оказывает лекарь 1го ранга, то он может лишь продлить агонию персонажа до 10-ти минут (время отсчитывается с момента оказания помощи заново), чтобы персонажу смогли оказать помощь более профессиональные лекари.

• Если помощь оказывает лекарь 2го ранга – он может стабилизировать персонажа, однако конечность спасти не удалось. Игрок отыгрывает отсутствующую конечность. Либо лекарь 2го ранга может продлить агонию персонажа до 15-ти минут (время отсчитывается с момента оказания помощи заново).

• Лекарь 3го ранга может с помощью чудес заморской медицины и хирургии приживить отсечённую конечность обратно.

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

После этого персонаж лежит, отыгрывая бессознательное состояние.

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

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

• Состояние снимают лекари и травники любого ранга, священнослужители и оммёдзи.





СОЗДАНИЕ И ПРИМЕНЕНИЕ ЗЕЛИЙ

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

Создавать зелья смогут:

- Лекарь
- Оммёдзи
- Шиноби
- Травник

Травники и лекари имеют ранги от первого до третьего. Шиноби имеют третий ранг. Оммёдзи имеют первый ранг. Если персонаж имеет третий, высший ранг, он способен создавать зелья и рангом ниже.

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

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

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

Что можно сделать?

●Яды

- о Сильный: через пять минут персонаж погибает сразу, без вхождения в состояние «При смерти»
- о Средний: вводит в состояние «При смерти» через 15 минут
- о Слабый: вводит в состояние «При смерти» через 30 минут

Создание:

- о Сильный яд — 2 золотых ингредиента - Третий ранг.
- о Средний яд — 2 синих ингредиента - Второй ранг.
- о Слабый яд — 3 зелёных ингредиента - Первый ранг.

●Дурман

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

Создание: 2 синих и 1 зелёный ингредиенты. Первый ранг.

●Паралитический яд.

Вводит персонажа в состояние «Паралич», в котором жертва на 5 минут обездвижена.

Однако слышит, видит и осознаёт. Желательно отыгрывать данное состояние лёжа и не двигаться.

Создание: 3 синих ингредиента. Первый ранг.



●Противоядия.

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

Сильный яд - Сильное противоядие - Лекарь/Травник 3 ранга; Шиноби;

Средний яд - Среднее противоядие - Лекарь/Травник 2 ранга; Шиноби;

Слабый яд - Слабое противоядие - Лекарь/Травник 1 ранга; Шиноби; Оммёдзи;

Создание:

о Сильное противоядие — 2 золотых ингредиента.

о Среднее противоядие — 2 синих ингредиента.

о Слабое противоядие — 3 зелёных ингредиента.

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

Применение зелий:

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

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

Далее жертва отыгрывает действие яда и излечение либо смерть.

Очень рекомендуется отыграть подливание яда, помимо наклеивания метки.





ПОСМЕРТИЕ

По истечении статуса «При смерти» персонаж умирает.

Тело продолжает лежать 10 минут на месте гибели.

Если за это время тело отнесут в храм и похоронят, игрок находится вне игры всего 15 минут. Предпочтительнее, что бы это время игрок находился в неигровой части полигона либо с красной повязкой.

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

- Ожидать час вне игры, в неигровом лагере.
- Игрок может помочь в событии в одном из двух «данжей» - Шахта или Священная Роща - отыгрывая роль, которую выдаст руководитель «данжа».

Игроки, которые после смерти уходят в лагерь или на обед, должны надевать на голову красную повязку, которая сигнализирует о том, что этого персонажа в данный момент нет в игре. Игрок с красной повязкой должен воздержаться от неигровых бесед и не отвлекать персонажей, которые находятся в игре.

МАГИЯ

Магия на игре «Сэнгоку: Ожившая Легенда» – ритуальная, проводят ритуалы оммёдзи – мастера пути оммёдо. Ритуалы выражаются через начертание на специальных табличках слов заклинания на японском языке.

Для упрощения отыгрыша, в правилах будут указаны части данных заклинаний – простые в написании слова или несколько канджи (знаков-иероглифов).

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

После завершения начертания, табличка активируется разламыванием её на две части, произнесением вслух эффекта заклинания (громко и чётко) и напеванием мантр (на совесть и отыгрыш игрока, в рамках допустимых сеттингом).

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

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



ЗАКЛИНАНИЯ

元柱

– снятие проклятий.

固

– очищение места.

害氣

– отпугивание ёкай (не изгоняет его, а заставляет бежать от вас). пока оба не перестанут видеть друг друга. После чего дух может вернуться обратно.

陽

– соединение материального и духовного (души и тела).

烈

– защита от духов (обломки таблички оммёдзи несёт над своей головой, пока заклинание действует, но по завершению сцены (поход в данж, путешествие по дороге, то есть странствие от одного пункта к другому) эффект становится недействительным.

臨

– изгнание ёкай из тела, снятие одержимости.

奉

– снятие чар (очарования, не проклятий).

鬪

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

具

– узреть незримое.





РАЗДЕЛ ЧЕТВЕРТЫЙ: ОБУЧЕНИЕ

Некоторым навыкам можно обучиться на игре, не владея ими ранее, а так же поднять их по рангу, если такой навык уже имелся.

Вот каким навыкам можно обучиться:

- Лечение (Восстановление хитов здоровья).

Этим владеют лекари, травники, оммёдзи и священнослужители.

Имеет ранговую систему от 1-3.

- Создание зелий.

Этим навыком владеют шиноби, лекари, травники и оммёдзи.

Имеет ранговую систему от 1-3.

- Магия оммёдо. Этим навком владеют оммёдзи.

- Умение добывать ёкай без применения особых руд и металлов.

Этим навыком владеет охотник на ёкай.

- Умение обрабатывать особую кровавую руду, и усиливать с помощью неё оружие.

Этим навыком владеет кузнец.

Обучение происходит через выполнение заданий, выдаваемых мастерами заранее, в вводной, а также отыгрышем после задания, в присутствии кого либо из мастеров.

Пример: травник попросил своего ученика добыть тот или иной ингредиент в Священной Роще. После добычи ингредиента учитель показывает своему ученику как можно обработать данный ингредиент и учитель и учение изготавливают зелье с использованием этого ингредиента.

В случае таких ранговых навыков как создание зелий или лечение, для обучения более высоким рангам персонажу необходимо прежде освоить начальный уровень изготовления зелий. То есть, если учитель является Лекарем 3 ранга, а ученик не имеет навыка вовсе, то по выполнению одного такого задания ученик, получит умения Лекаря 1 ранга. Последующие задания будут поднимать на одну ступень ближе к своему учителю. Учитель не может обучить ученика рангу выше своего.

Оммедзи, охотники на екай и кузнецы не имеют рангов, и ученик у них у каждого может быть только один. Для того, чтобы передать свое ремесло, учителю и ученику нужно будет вместе выполнить три задачи, описанные в вводной учителя.



РАЗДЕЛ ПЯТЫЙ:

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ЁКАЙ И СТОБЫЕ СОСТОЯНИЯ

Большинство ёкай обладают необычными свойствами. Для использования своих способностей ёкай и духам нужно заключать договоры со смертными. В случае договора, смертный получает как сильного покровителя, так и, в некоторых случаях, бонус. Если обе стороны устраивают условия договора, смертный отдает ёкай карточку «Душа».

Смертный может отдать «душу» только добровольно, подтверждая договор с ёкай.

Данная карточка не отчуждаема. Карточка «Душа» для ёкай является расходником, и используется для применения своих сил у ёкай. Карточка рвется при применении сил на месте.

Смертный же может совершить паломничество в Священную Рощу для получения новой карточки «Душа».

Примеры полезных свойств, которые смертные могут получить:

- Благословение исцеления. В случае достижения персонажем состояния «При смерти», по окончании состояния (если персонажа не добили), персонаж не умирает, а восстанавливает свои хиты.
- Благословение второго шанса. В случае смерти персонажа, персонаж не умирает, и должен подойти к мастерскому персонажу – ронину Като.
- Снаряд ёкай. Смертный может получить один из двух «снарядов», с зеленой или оранжевой лентой, паралич и огонь соответственно. Паралич вводит цель в состояние «Парализован», а огненный снаряд наносит 1 хит урона.
- Защита покровителя. Позволяет проигнорировать одно следующее проклятие или болезнь после заключения договора.

Также в условиях договора между смертным и ёкай может фигурировать не только получение каких-либо свойств, а, например, договор может быть заключён ради получения смертным какой-либо информации от ёкай.



ОСОБЫЕ СОСТОЯНИЯ:

Помимо того, что способности ёкай могут ввести вас в обычные игромеханические состояния, такие как "Паралич", "Болезнь", "Увечье", "Дурман" и "Отравление", у ёкай есть и способности вводящие персонажа в особое состояние. Всего этих состояний три:

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

Действие выбирает тот, кто наложил проклятие.

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

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

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

Очарование: Вы без ума от того, кто вас очаровал, и слушаетесь его во всём.

Вы готовы пойти за ним хоть на край мира, с мечтательной улыбкой на лице.

Даже если этот кто-то вас ест.

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

Состояние бессрочное и снимается оммёдзи.

Одержимость: За вашим плечом тот, кто вами руководит.

Персонажем в буквальном смысле руководят через указания.

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

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



РАЗДЕЛ ШЕСТОЙ: ЭКОНОМИКА

ДЕНЬГИ

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

РЕКОМЕНДОВАННЫЕ ЦЕНЫ УСЛУГ.

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

Услуги проводника - 5-10 мон

Услуги юдзё (куртизанки) - 10-15 мон

Услуги ойран (элитной куртизанки) - 15-20 мон

Услуги кузнеца - 10-15 мон

Услуги кузнеца, требующие особого подхода, необычные - 15-30 мон

Услуги колдуна оммёдзи - 5-10 мон

Услуги наемника - 5-10 мон

Услуги храма и затраты на похороны - 5-10 мон

Услуги храма по продаже амулетов и талисманов - 1-10 мон

СПОСОБЫ ЗАРАБОТКА У КРЕСТЬЯН.

Для заработка, крестьяне могут заняться земледелием, либо пойти в шахту, так как недавно рядом с деревней обнаружилась особая руда, весьма ценная для кузнецов. Количество монет, заработанных на земледелии определяется случайным образом с помощью броска кубиков. Так же, для промысла на поле нужны крестьяне с соответствующим антуражем (мотыги) а для промысла на рудниках - шахтёры (с лопатами, кирками или ломками).

Шахта является "данжем", однако такие персонажи как крестьяне-шахтеры могут наняться в шахты, отыгрывая работы в течении получаса.

Отыгрыш промысла доступен раз в пол дня (до 16:00 и после 16:00) и продолжается не менее получаса.

Некоторые сюжетные события могут влиять на возможность данного заработка.

Не пренебрегайте ни полями, ни работой на рудниках.



ИМУЩЕСТВО ПОСЛЕ СМЕРТИ ПЕРСОНАЖА.

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

РАЗДЕЛ СЕДЬМОЙ: БОЕВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

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

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

Игроки не должны использовать чужое оружие без разрешения хозяина.

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

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

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



НА ИГРЕ КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩАЮТСЯ:

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

ХИТЫ

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

ТИПЫ ОРУЖИЯ

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

- Лёгкое - ножи, танто, короткие дубинки, камы, молотки, боевой шест, вакидзаши, катана, кусаригама, нунчаки и т. д.
- Тяжёлое - боевые топоры, двуручные тэцуба, копья, нагинаты, цукубо, одати и т. д.
- Дистанционное — метательные ножи; сюрикены; кунаи; танэгасима (недоступна игрокам на старте, однако можно обнаружить на игре); луки юми (они же вакю или дайкю) и т. д.
- Также к дистанционному оружию относятся снаряды ёкай с зелеными и оранжевыми лентами. Снаряды с зелеными лентами вводят жертву в состояние «Парализован». Снаряды с оранжевой лентой наносят 1 хит урона.





ХИТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ/ЁКАЙ

У всех персонажей-людей на игре два хита, после потери которых (ранения, болезни, проклятия, и т.д) они переходят в состояние «При смерти». Любое оружие наносит один хит урона. Удары по конечностям (бедро и плечо), снимающие последний хит, могут вызвать состояние «Увечье», если не была оказана соответствующая помощь. Более подробно о состоянии «Увечье» смотри в разделе «Медицина».

Количество хитов различных ёкай, и способы их уничтожения является игровой информацией и добывается на игре. Атака любого ёкай пробивает доспехи и так же наносит урон в один хит. Важно! Монстр всегда прав.

ДОСПЕХИ

На игре защита представлена доспехами эпохи Сэнгоку.

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

Атаки всех ёкай пробивают броню!

ОГЛУШЕНИЕ

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

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

Оглушение длится 5 минут (для удобства можно считать про себя до 300).

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

Убедительная просьба - воздержитесь от метагейма

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

Не портите игровой процесс себе и окружающим!

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

ДОБИВАНИЕ

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

В таком случае для добитого начинают работать правила посмертия.

ВРЕМЯ НА ИГРЕ

Время на игре разделено на две равные части:

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



РАЗДЕЛ ВОТЬМОЙ: ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ВОПРОСЫ

ДАТЫ И ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ:

Игра «Сэнгоку: Ожившая Легенда» проходит с 13 июня 2024 года по 16 июня 2024 года на полигоне "Русет" (Симферопольский район, под селом Пионерское). 12 июня - строительный день.

- Начальное построение: 13:00 13 июня 2024
- Финальное построение: 12:00 16 июня 2024

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

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

ЗДОРОВЬЕ:

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

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

НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИЕ НА ИГРЕ:

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



ЭКОЛОГИЯ И САНИТАРНЫЕ ПРАВИЛА:

- Повреждение деревьев категорически запрещено! При строительстве запрещается прибивать любые предметы к живым деревьям. Для крепежа используйте прочные веревки.
- Мусор необходимо складировать в специально установленном месте. Массовое хранение мусора вне специально оборудованных мест строго запрещено. После окончания мероприятия весь оставшийся мусор необходимо собрать в мешки и вывезти к одному из специальных мест для сбора мусора.
- Костры разжигаются только при наличии очага или мангала. Можно соорудить очаг самостоятельно, или привезти мангал с собой.

ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ:

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

Организаторы не несут ответственность за жизнь и здоровье участников.

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