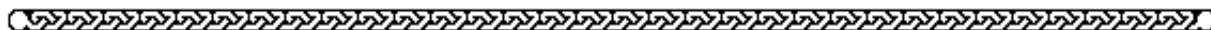


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Сегун

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Морские и речные правила](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное

**“СЁГУН”.****Вступление.**

...Уже давно Страна Восходящего Солнца (условно Япония, XVI век) пребывает в периоде “воюющих государств”. Страна разбита на множество феодальных кланов, войны которых истощают страну. На дорогах свирепствуют разбойники, воды Омывающего океана полны злокозненных пиратов-вако. Рассказывают даже, что в неприступных доселе стенах Священной столицы Киото завелись демоны и оборотни...

Буддийские монахи утверждают, что грядет время Конца Закона, когда ценности утрачиваются, и сама форма меняет облик, а в придворных летописях это время уже давно называют Порой Смуты. О причинах смуты спорят: одни говорят, что все дело в тех, кто бездумно играет с запретным, призывая силы из внешнего мира, другие считают, что все началось с того момента, когда триста лет назад во время войны годов Хэйгэн при бегстве императорской семьи из столицы были утеряны почти все Священные Атрибуты. Правда, не так давно некий даймё по фамилии Тораёси огнем и мечом сумел положить конец феодальным войнам, но недавно он умер, не оставив наследника, и его домен распался. Несколько крупнейших сильных домов оспаривают пост сёгуна, но ни у кого из них еще нет достаточных сил, и полномасштабная гражданская война пока еще не

сотрясает страну.

Мы планируем эту игру как аналог саратовской “Тайра”, стремясь сделать упор не только на военно-информационный блок, но и на погружение в культурный слой. Именно поэтому требования к оружию, костюму, знанию минимальных правил этикета будут достаточно жесткими, и каратэги, допустим, будет рассматриваться только как крестьянский костюм, владелец которого не может рассчитывать на самурайский статус. Однако Страна Восходящего Солнца не стопроцентно эквивалентна Японии хотя бы из-за присутствующего фэнтезийного компонента - мы будем пытаться воссоздавать дух, а не идентичное начертание буквы.

Часть 1. Данные о командах. “Сюжетная карта”.

1.1. Императорский двор.

Понятно, что император есть потомок богов и священный символ государства, и поднимать руку на него нельзя. Однако были случаи, когда императора заставляли отречься от престола и удалиться в монастырь. Покойный Тораёси дважды проделывал такое с императором, который осмелился противиться его воле. С другой стороны, при объявлении одним даймё войны другому каждый старается заручиться “императорским рескриптом по подавлению мятежа”, чтобы не выглядеть в глазах двора мятежником. Если император своим манифестом предлагает двум кланам прекратить войну, этому тоже следуют хотя бы на какое-то время. Сам двор состоит из изнеженных эстетов, которые до сих пор считают себя выше и тоньше грубых самураев, умеют складывать стихи по любому поводу и из любого положения, и периодически проводят различные “культмассовые мероприятия” (чайные церемонии, поэтические состязания, торжественные любования луной и т.п.), прививая самураям тягу к высокому искусству. При дворе есть несколько заметных личностей, в первую очередь Юсэй-дайнагон - поэтесса, каллиграф, автор трактата о различных типах духов и, говорят, умеющая с ними разговаривать.

Формальная система управления (шесть министерств: чинов, финансов, церемоний, военных дел, наказаний и общественных работ) позаимствована из Китая, однако посты министров принадлежат главам наиболее крупных и влиятельных кланов. Несмотря на то, что каждый из даймё представляет собой достаточную силу, именно его формальный чиновный ранг дает ему право осуществлять государственную власть, но и налагает некоторые обязанности.

Нынешний император, Котоку, недавно взошел на трон и является человеком молодым и амбициозным, но умеющим скрывать свои чувства. Пока он еще не женат и не считается совершеннолетним, и при нем формально существует регент, советы которого он должен принимать к сведению. Его двоюродный брат Мотидзэ более эмоционален и в открытую мечтает о временах до войны Хэйгэн, в ходе которой самурайское сословие пришло к власти.

1.2. Дом Тораёси.

Осталась его жена и ее малолетний брат, обитающие в родовом имении под столицей и отчаянно цепляющиеся за жизнь. Их пока не трогают, хотя Тораёси и успел формально назначить его наследником - все равно у него нет сил, защитить себя.

1.3. Сильные дома (Кланы).

Клан есть сообщество гражданских и военных функционеров, формирующееся вокруг семьи, в которое входят члены семьи главы клана, его личные вассалы и слуги, вассалы наследников главы клана и наемники, подчиняющиеся главе клана или военному главе.

Клан опирается и на кланы, принесшие вассальную присягу другому клану, а не лично главе клана-сюзерена. Получается нечто вроде союзного договора, где интересы одной из договаривающихся сторон ущемлены в пользу другой. Сюзерен же обязан защищать и помогать вассалу.

Статус не принадлежащего к клану бродячего воина, ронина, “человека-волны”, весьма и весьма низок. К таковым относятся и самураи, чей клан был распущен императорским рескриптом, как, например, Нагано, подставленный престарелым патриархом клана Явара (его глава, доведенный этикетными наездами, не сдержался и обнажил оружие в присутствии покойного императора, что было истолковано как проявление крайнего неуважения...), и легендарный мастер Ито Агами, ушедший в кэнсаи бывший императорский кайсяку.

По клановому принципу построены не только “сильные дома”, но и тайные общества или крестьянские общины. Именно поэтому на игре может быть много тайных обществ, целью которых, как правило, является поддержание благосостояния их членов, организация взаимопомощи и самооборона от иных структур. По отношению к государству они не столько противостоят ему, стремясь свергнуть существующую власть, сколько формируют параллельную ей структуру, обычно вокруг школы магии или боевых искусств.

Для каждого клана желательна цветовая маркировка на уровне парадных хаори, знамен, господствующего цвета в одежде и т.д. Предлагаемые цвета не обязательны, если команда уже имеет какую-то свою символику и желает использовать ее.

1.3.1. Рокушира (семейный цвет - синий или голубой, герб - три горизонтальных линии, пересеченные вертикальной). Самый большой клан по территории. В свое время его глава, Рокушира Симпэй, безжалостно расширял свои владения, используя тактику “разделяй и властвуй” и, не гнушаясь предательством. Даже покойный сёгун так и не добился его полного подчинения. Сейчас клан ведет вялотекущую войну с домом Нобэнаги за округ Гёдзи. На текущий момент он уже стар, и думает, кому бы из трех сыновей передать власть: старший, Акэчи, пошел в отца характером, но, являясь командующим силами клана в войне за Гёдзи, предпочитает соколиную охоту и походы в гейшатник; средний, Фудзимаки, хорошо управляет, но слишком под влиянием своей жены О-Нэси, происходящей из целиком уничтоженного ими клана Абэ; младший, Кагэру, по мнению отца чрезмерно человеколюбив... У клана нет вассалов - представители побежденных кланов были уничтожены или влиты (оба старших сына Симпэя женаты на женщинах из побежденных кланов, чьи родственники по мужской линии были безжалостно перебиты). Имеет две крепости - родную цитадель, известную как Замок Паука, и бывший замок Абэ.

1.3.2. Явара (семейный цвет - желтый или оранжевый, герб - стилизованный складной веер)... Очень древний аристократический клан, держится у власти благодаря традиции и умению поддерживать баланс сил между более могучими аристократическими группировками. Кроме того, традиционно поставляет в императорский гарем представительниц своего рода или вассальных родов, имея тем самым наибольшее влияние при дворе. Вот и сейчас они активно стремятся женить Котоку на представительнице своего рода, тем самым “подвигая” Кацура и делая пост регента бесполезным. Единственная прямая угроза - бродячие ронины из клана Нагано, поклявшиеся отомстить за вынужденное сэппуку своего господина. Глава клана сейчас - малолетний Явара Курода, но фактически им управляет его брат его матери Явара Моронао, который считается тонким знатоком этикета и ритуалов и занимает пост Министра Церемоний и главы Департамента Регистрации. Он-то и подставил Нагано за

его излишнюю не куртуазность. Владения и крепость находятся неподалеку от столицы, но члены клана предпочитают бывать при дворе.

1.3.3. Нобенаги (семейный цвет - красный, герб - пяти-лепестковый цветок вишни). Клан объединяет железная воля главы - Военного Министра Нобенаги Сато - старого солдата, преданного соратника Тораеси, человека грубоватого, жесткого, чем-то похожего на Кисо Есинаку и давно мечтающего о карьере сёгуна. Имеет вассальные/союзные кланы Кавакаси и Омото. Есть некоторое количество наемников, но в основном полагаются на собственные силы (свои и вассалов). Сам по себе клан из числа окраинных, и его крепость находится на границе с айну, за счет земель, которых он может расширяться. Из-за постоянной боеготовности Нобэнаги считаются наиболее сильным в военном отношении кланом и несут службу по охране внешнего города. Клан находится в наследственной вражде с кланом Кацура. Последняя жертва - лет 20-25 назад брат нынешнего главы Нобенаги был убит при загадочных обстоятельствах. Сейчас в столице очень известен своими кэнсайскими подвигами приемный сын главы клана - Омото Рюкэ.

1.3.4. Такимаса (семейный цвет - черный или темно-синий, герб - четыре ромба ромбом). Глава клана, Такимаса Хаттори, глава Министерства Наказаний и начальник тайной службы. Крепость находится в труднопроходимых горах Коига. Хаттори имеет контакты с ниндзя через тетку, и не верит редким слухам, что эта увлекающаяся мистицизмом любительница театра Кабуноо - замаскированная лиса. Имеет вассальный клан Миура, воины которого считаются лучшими стрелками из лука. Дочь Хаттори, госпожа Масако, активно помогает отцу, а тот планирует выдать ее за кого-то из Нобэнаги. С тех пор, как его сын Ягуй получил титул главного кайсяку, они пытаются подмять под себя традицию боевых искусств, поставив ее на службу государству. При этом они - достаточно хорошо подготовленный в боевом отношении клан, уступающий разве что Нобэнаги. Той же стратегии они придерживаются и в отношении ниндзя, не работающих на них.

1.3.5. Исиро (семейный цвет - бежевый или коричневый, герб - стилизованный трезубец). Вторые по знатности после Явара старые пердуны. Происходят из боковой линии императорской ветви, давным-давно разжалованной за попытку мятежа. А не так давно один из молодых самураев Исиро был лишен самурайского статуса за занятия магией, отправлен в ссылку на остров Сима, но в пути исчез. Клан стремится возобновить свое влияние на императора и на управление государством, которое он имел до того, как был вынужден подчиниться Тораёси. Глава клана, Исиро Канэда - Министр Финансов. Хотя они ослаблены в результате доминирования гордости над здравым смыслом, амбициозные и активные интриганы. Кроме того, Исиро владеют поместьями (неважно - кормленными или наследственными), которые приносят им достаточно денег, чтобы набрать достаточную тусовку желающих помахать дрекольем за плату. Жадность Исиро и их богатство общеизвестны, и некоторые считают, что они даже связаны с пиратами-вако, при помощи которых они стремятся монополизировать заморскую торговлю. Их крепость также находится близ порта Сакума. Дому Исиро принадлежит и остров Сима, выполняющий обязанности Окинавы в смысле наличия там традиции рукопашного боя. При помощи своих капиталов Исиро Канэда начинает осторожную кампанию по подкупу офицеров столичного гарнизона и, возможно, провинциальных военных лидеров.

1.3.6. Кацура (семейный цвет - белый, герб - сноп травы, а ля Минамото). Старый Кацура Рин - глава клана, регент императора, верховный цензор и Министр Чинов, ведающий приемом кандидатов на дворцовую службу; старикан с классической

чиновничьей закваской, сосредоточил в своих руках практически всю власть в государстве; производит впечатление мудрого, сурового и временами очень властного царедворца. Патриот и уперто правильный конфуцианец, считающий необходимым внедрение китайских принципов управления страной и вообще покровительствующий всему китайскому. Семья достаточно большая. Использует бойцов из вассальных молодых кланов Фукуока и Сэвада и по традиции формирует стражу запретного города - столица находится на территории его владений. Сын Рина, Кацура Со, увлекается боевыми искусствами и держит неподалеку от столицы Арену Поединков/Будокан. В этом ему помогает Немой - слуга и доверенное лицо его отца. Несмотря на то, что слуга нем, неграмотен и правая рука у него повреждена, он поражает точностью исполнения элементов боя.

1.3.7. Кавакаси (семейный цвет - зеленый, герб - три звездочки треугольником). Вассал-союзник Тораеси, затем Нобенаги, мелкопоместный окраинный клан, выбивающийся наверх, в том числе и за счет этого союза, поэтому в благополучии своих правителей кровно заинтересован. Глава клана, Министр общественных работ и старший из двух братьев, Кавакаси Садзю, - городской плейбой, приколист и пьяница, старательно создающий себе репутацию дикаря из окраинных владений. Кавакаси-младший, Тода - самурай с паладинским комплексом, бывший приключенец, серьезный романтик, службист. Кавакаси Тода женат на Мицуко, дочери злокозненного Ушизаки, благодаря предательству, которого в свое время погиб Тораёси - из-за своих паладинских комплексов он позволил ей жить, но с тех пор ни разу к ней не прикоснулся.

Много самураев потеряли своего господина в ходе междоусобиц и на данный момент являются наемниками без господина, разбойниками, и т.д. Еще есть провинциальные кланы наподобие Кичиара, активно рвущиеся в бой.

Не имеет определенного господина, как правило, и кэнсай - мастер воинских искусств, странствующий в поисках просветления на Пути Меча.

1.4. Буддийские монастыри.

Часть - просто светские феодалы, только вместо самураев с копьями - сохэи с нагинатами, часть действительно занимаются делом. Наиболее известные и распространенные направления - Дзен и Кё (текстовики).

1.4.1. Хозэйдзи - формально текстовой. Находится в двух шагах от столицы, и буйные монахи оттуда часто спускаются туда со своими реликвиями, пытаясь выбить себе дополнительные привилегии. Тораеси часто говорил, что до конца ему не были подвластны лишь воды океана, игральные кости и монахи с горы Хозэй...

1.4.2. Каннондзи - смешанный, известен именно мирным сосуществованием двух школ при двух настоятелях. Там же работает монах Дзингъу, занятый созданием теории, примиряющей два направления, а также - писанием летописи.

1.4.3. Годзо-ин - классический чаньский, где народ в основном медитирует, хотя также известна и монастырская школа фехтования на копьях и шестах, или искусства рукопашного боя, если нам понадобится "Шаолинь". Храм еще называют храмом Разума, ибо к нему же приписаны и некоторые странствующие монахи наподобие наставника Кёнбо...

1.4.4. Симадзи - текстовой. Также служит местом ссылки, ибо находится на отдаленном

острове Сима. Настоятелем является бывший глава дома Явара, Кунио, сосланный туда за сопротивление Тэраёси, а одним из монахов - отец нынешнего императора. Он же выполняет функции “психотстойника” - человек может принять постриг и находиться там, оставаясь в ткани игры.

1.4.5. Кири-ин. Находится в странном, полном зверей и духов месте и по слухам, просто затыкает собой геопатогенную дыру. Мертвятник, короче.....

Кроме того, по стране бродят всякие нитирэновцы, амидаисты, тибетские учителя и т.д.

1.5. Ниндзя.

Про них в основном известно, что они где-то есть. Следует отметить, что в средневековой Японии ниндзя выполняли роль, не столько профессиональных убийц, сколько профессиональных шпионов, и в этом ключе должна строиться и их роль на игре. Беготня в “национальном костюме” посреди бела дня строго не рекомендована. Видимо, кланами ниндзя являются какие-то деревни крестьян, школы боевых искусств или буддийские храмы в глубинке. Порядочные самураи их презирают, и единственный клан, про которого точно известно, что он общается с ниндзями - Такимаса, но и их за руку никто не поймал - просто горы Коига традиционное место их дислокации.

1.5.1. На первом месте по известности “Воины тени” - школа, специализирующаяся на шпионаже, а отнюдь не на наемных убийствах. Тип максимально приближен к тому, чем ниндзя являлись на самом деле. Любят прикидываться бродячими геомантами или труппой театра Кобуноо.

1.5.2. На втором месте “Ночные невидимки” - ведущая прежде школа, называвшаяся еще Школой Скорпиона по имени ее последнего единого главы. Истоки их силы, говорят, заключались в том, что они обнаружили некий Меч Смуты и стали поклоняться ему. Слабость их в том, что в последнее время, они, нарушив основное правило ниндзя быть исполнителями, а не заказчиками, полезли в политику и попытались устроить покушение на императора (так говорят) - мятеж был подавлен, Скорпион по видимости убит (таинственно исчез накануне мятежа при участии то ли ниндзя из другой школы, то ли самого Хатимана), и сейчас школа в некотором раздоре и не имеет единого руководства. Однако известные Братья Смерти принадлежат к одной из ее ветвей...

1.5.3. От Воинов-теней лет сто назад откололись Белые ниндзя (клан Манга) и пытаются превратить себя в благородных защитников справедливости. Живы потому, что другие серьезные школы попросту не воспринимают их всерьёз, зато им не возбраняется ходить по полигону в спецодежде - имидж такой.

1.5.4. “Лес Демонов” была славна традицией подготовки боевых магов-мистиков, основатель которой построил в свое время летающий замок и ушел чрез него во Внешний Мир. Теперь они во многом превратились в стражей этого замка, и не покидают его, ибо полуоткрытый Портал так пока никто ни открыл до конца, ни закрыл. Только один из них, говорят, бродит по миру - Суба Дзиро..

1.5.5. Из других школ известны кланы Гэвара, мастера партизанской войны, известные также искусством приручения и использования гигантских дятлов, боевые пловцы из клана Кацуба или прокапывающиеся под землей Ширеноги. Или это – просто имена наиболее известных гэнин?

1.6. Город Киото. (Ставка двора).

Разделен на Внешний город и Запретный город, где находится резиденция императора. В городе есть:

1.6.1. Как минимум две (а может и три) семьи-клана якудза. Поговаривают, что клан

Кацура может быть связан каким-то образом с одной из этих семей. Якудза занимаются не кражами и разбоем, а правильным рэкетом, содержанием игорных или публичных домов, контрабандой и т.п. Основная их цель - поддерживать стабильность в своем регионе и иметь с этого выгоду, и весьма часто власти предпочитают вместо того, чтобы бороться с этим, инкорпорировать их в систему, а в некоторых областях даже напрямую переложив на них полицейские функции.

1.6.2. Гора Тайшань, где живут отшельники, а также лучший гадатель Империи - Мао Ань

1.6.3. Ворота Акута-мон. Днем это - место казни преступников и объявления высочайших указов, а ночью этот район пользуется дурной славой из-за пропадающих людей, причем слухи ходят о призраках или о том, что именно они и есть врата в ад, которые рано или поздно откроются..

1.6.4. Бродячие актеры театра Кабуноо, дающие представления на сезонных праздниках или в замках. Руководитель труппы, Акира Кадзино считается непревзойденным мастером "искусства наваждения"

1.6.5. Рыночная площадь и место для азартной игры - предполагаются кости или маджонг. Может быть, будут даже настоящие китайские шахматы. Торговцы - конечно, их статус очень низок, но при их помощи можно многое добыть

1.6.6. Постоялый двор "Драконий коготь" - место встреч и сбора приключенцев
Гейшатник "Ивовый Павильон". Владелица - госпожа О-Хася. Самурай должен был носить эмоциональную маску и на службе, и дома. Квартал веселых домов был единственным местом, где он мог расслабиться и побыть самим собой. Поэтому идеальная подготовка гейши нацелена на то, чтобы доставлять своему клиенту не столько сексуальное (для этого есть наложницы), сколько эмоциональное удовольствие. Кто-то из опустившихся ронинов Нагано работает там привратником

Другие города или населенные пункты - Гёдзи на границе Нобэнаги и Рокушира. В определенном смысле он – центр ремесла и торговли, известный не только гейшатником, но и мастерами кузнечного дела. Сакума - крупный порт, единственный куда могут заходить европейские корабли, принадлежащий Исино. Синандзю - деревушка во владениях Кацура, жители которой традиционно промышляют добычей жемчуга. Над облаками периодически виден появляющийся то тут, то там Замок Ветров - из-за наличия там портала он представляет собой мини-план, куда без приглашения главы клана (госпожи О-Китана) или применения мощной магии не-Лесному Демону попасть нельзя. Кроме того, у себя в замке они имеют +2 живых хита. Сейчас кроме Лесных демонов в замке живет настоящий демон, выдающий себя за тибетского учителя магии Шангцунг Ялпо и его состоящая из меньших демонов (Гомотаро и прочие) свита.

1.7. Миссионеры.

Появление их вполне возможно, равно как и потерпевших кораблекрушение моряков. Известно, что дом Исино вроде бы благоволил Западному учению, и кое-кто оттуда уже крестился. Тораёси христиан очень не любил, ввел попирающие икон в качестве проверки и казнил всех священников кого нашел, но теперь времена несколько изменились, и нелегалы по слухам уже где-то разгуливают - в основном францисканцы, доминиканцы или иезуиты.

1.8. Варвары.

Монгольское/маньчжурское вторжение также не обязательно, но, по разрозненным источникам, Китай они уже захватили. Кстати, Айну, с которыми продолжается война (в основном силами вассалов домов Нобэнаги и Такэмаса), по крови родственны им. Эту

карту мастерская команда будет держать в рукаве для применения экстренного рычага внешней угрозы.

Прочие персонажи - одиночки или приключенцы.
Не все из них обязательно появятся на игре, но...

Итого Хати́ро - адмирал на службе Нобэнаги

Тайрэ́н Безликий - незаконнорожденный сын Кацура, от которого тот отказался еще в молодости, сейчас - один из оябун; впрочем, настоящего Тайрэна давно съел тануки, но кто это знает.

Тиёда Кансу́кэ - маг металла, военный советник при Рокусира Акэти, заслуживший доверие клана тем, что лично казнил своего брата, сражавшегося на стороне противника и захваченного в плен.

Мао Ань - самый известный геомант и предсказатель, по слухам вхож во дворец, а пол в его хижине состоит из золотого монолита.

Хогаи Бако - огненный маг и алхимик, приятель Омото Рюкэ

Отшельник с горы Тайшань - в миру был известен как Сэцу Ики; имеет, возможно, высший уровень духовных заслуг, но уже давно отринул мир, и хотя сам практически неуязвим, не может и не хочет вмешиваться в его дела

Нэгаши Накехара - таинственная ЛИЧность и говорят, маг смерти, обитающий где-то на территориях айнов - подальше от других магов

Исиро Танко, он же Фудзин - тот самый бывший самурай, а ныне ниндзя и маг воздуха, сейчас о его прошлом никто не знает - он известен как тайный советник клана Кацура, лицо которого всегда закрыто покрывалом

Омото Райко - молодой вроде бы самурай, относительно известный как охотник за призраками или монстрами

Мёдзи Кирата - кэнсай-рукопашник, кот-оборотень

Канго Мирутана - кэнсай с двумя короткими мечами

Анг Ми - китайский мастер боевых искусств, тренирующий стражу запретного города.

О-Дзю - госпожа из дома Исиро с вздорным характером; убила служанку за разбитые тарелки

Накадзима - якудза из Киото, отвечает за контакты своего клана в регионах

Ямагути Ока - старый оябун, глава группы якудза “Черный Дракон”

Гэйтин Хэнтай и его брат Яои - бродячие торговцы побрякушками и информацией, хотя занимаются и тем, что скупают в бедных деревнях детей для публичных домов

Катамура Мёбу - самурай из окрестностей Коига, известен мечом “Острие молнии”, кот-оборотень

О-Кицунэ - лиса-оборотень и придворная дама, удалившаяся в свое загородное имение, чтобы спокойнее тянуть энергию из проходящих путников

Мара Кэнди - дочь хозяина “Драконьего когтя”, начинающий маг-фокусник

Лунная девушка - по матери дух местности; изучает магию воздуха и собирается организовать тайное общество по борьбе с возвращением Лю Пана

Гондзи Косукэ - молодой самурай, ищущий мастера боевого искусства, чтобы отомстить то ли за зарубленного отца, то ли за весь клан; таскает с собой фамильное копьё “погибель драконам”

Рокусаки - гэнин Воинов тени, чье направление традиционно враждует с ниндзя из Синандзю; за вредные привычки известен под прозвищем Дробитель

Кичиара Мацу - единственная известная девушка-самурай, заслужившая такой статус в боях с айну и считающая себя аватарой легендарного героя Кита Окано

Кичиара Танио - ее брат, стрелок из лука

Кичиара Монгаку - еще один ее брат, силач и борец.

Кичиара Риннай - самый младший из братьев, маг

Тэншин Джэшэд - тибетский учитель эзотерического буддизма, мастер массажа и акупунктуры

Мёндан Пукэй - чаньский монах и известный возмутитель спокойствия, доставший своими стихами и привычкой практиковать под каждым вторым водопадом даже небожителей

Гакуан - еще один чанец, более мирный, над которым все время летает белый дрозд - пишет трактаты о связи своего учения и искусства фехтования и часто гостит при дворе какого-то князя

О-Тири - бродячая шаманка и сказительница – знающий, да поймет.

Ито Дайгоро - малолетний сын Ито Агами, которого он всюду носит с собой - дергать за нужные рычаги и считать до пятисот он уже научился.

Красная Борода - известный лекарь, практикующий в бедных кварталах Сакума.

Сэнно Рики - живущий в замке Тораёси мастер чайной церемонии и по слухам маг огня.

Сато Ити - слепой лекарь-массажист, хорошо дерущийся посохом, почему-то его обходят даже тигры.

Тоса Гёгэн - текстовой монах, пишущий трактат о поисках и усмирении духов и собирающий сведения о судьбе потерянных Атрибутов императорской власти.

Лю Ун-го - китайский кэнсай, ищет равного себе противника, а в настоящее время на службе Кацура.

Мэнкан - военный наставник Храма света.

Шию Ворот - бродячий геомант и агент Невидимок с отравленным сарбаканом.

Ханэда Горобэй - самурай в поисках карьеры телохранителя, любитель охоты и дзюдо.

Миура Сидзуми - самурай, мастер-лучник и телохранитель Масако.

Ся Бенлун - китайский маг, ищет Жемчужину Бессмертия и имеет много странных умений и табу

Мяо Канэко - кошка-оборотень, профессиональный убийца и очень красивая девушка; как бывший фамильяр, очень не любит магов

Ашихара Сёко - представитель очень эзотерического буддизма, недавно вернувшийся из Тибета, где по его словам получил высшее просветление

Суба-но Ками Дзиро - родом из деревни Синандзю, в детстве чуть не утонул в море и был подобран Лесными Демонами, от которых успел сбежать

Синандзю Чиун - старый рыбак с причудами, любит театр и утиное мясо и утверждает, что умеет ходить по воде

Синандзю Рэнма - мальчик-сирота, его ученик

Лао Кунг - китайский мистик, очень стар; утверждает, что помнит еще основателя Лесных Демонов, с которым их пути разошлись после открытия портала, который Кунг 25 лет тому назад, когда замок летал еще над Китаем, не сумел закрыть

Мисима Химики - шаманка, выходец из давным-давно распущенного клана

Томокацу - вельможа при дворе, известный за свою игру под кличкой “свирельщик”

Кацура Монкан - Сын Кацура Какусаку, тайный ревизор, поэт и плэйбой, поклонник идей Конфуция и любитель бродить инкогнито

Кацура Какусаку - начальник управления по борьбе с разбойниками; не любит буддийских монахов, особенно чаньских, дерется двуручным цзянем и очень громко смеется

Облачный старец - отшельник, живущий в Коига

Куно-тян, акробатка, спасенная Рюкэ от разбойников и его названная сестра.

Рюхан - владетельный князь и управитель острова Сима, один из глав тайного Союза Трех священных рыб (вако); хотя ввел очень жесткую “охоту за мечами”, тайно

покровительствует боевым искусствам без оружия, устраивая на своем острове состязания по ним, и еще больше хочет стать бессмертным.

Однорукий Ху - капитан вако с железной рукой, на службе у Рюхана.

Яндзи Широкий Нож - борец, телохранитель и личный палач Рюхана.

Повелитель тайфунов - глава вако с острова Онига. Есть мнение, что он - тоже они.

Кагэ - начинающий актер Кобуноо, играющий роли великих героев и мастеров рукопашного боя; очень хочет на них походить.

Дзуй – хуже, чем просто якудза. Особая примета - усы...

Хараки Тагава - бывший самурай, изгнанный из клана за потерю чести и ставший одним из главарей якудза.

Кано Тадзимару - известный грабитель и убийца, сейчас скрывается.

Гаммэй - еще один разбойник и грабитель могил.

Со Хан-ло - китайский вор и контрабандист, владелец очень быстрого корабля под названием "Тысячесильный конь".

Чубака Дандзюро - его телохранитель, айн по происхождению и бывший самурай из клана Нагано.

Честь, Заслуги и реинкарнация.

Надеюсь, всем понятно, какое значение для общества, в которое мы играем, имеет честь или лицо - естественно мы будем это учитывать.

1. Семейная честь.

Исходная Семейная честь = числу игроков команды плюс:

за каждый принадлежащий населенный пункт - +2

за придворные титулы - сумма рангов

за наличие войск - +1 за отряд

за наличие известных личностей - +5 за каждого

Самурай, чья честь упала ниже фамильной, вычеркивается из клана, а если она упала ниже нуля, то любой может счесть своим долгом, убить его. Те, в ком еще сохранилось какое-то достоинство, в таком положении обычно совершают сэппуку. То же касается и прочих кланов, но там методы воздействия мб различны.

2. Личная честь персонажа и ее учет.

Личная честь героя на начало игры равна семейной с дополнительными модификаторами - +2d6 +

+10 если глава клана, +5 если старший сын

+2 если аристократ, +4 если из старой аристократии

+ 3 на уровень имеющихся (на начало игры, т.е., не заработанных реально) заслуг

Затем каждое значительное действие игрока изменяет уровень его чести. В приведенном ниже списке указаны только основные, всем известные награды и наказания:

Добровольное сэппуку по идейным соображениям - +20

Сэппуку по приговору - +5

Участие в выигранной или проигранной большой битве (более 10 игроков или 4-х Отрядов с каждой стороны) - 5

Отступление с поля боя - -1, -5 для самурая, 0 для ниндзя

Раскрытие истинной сущности ниндзя - -15

Неоправданные смерти (маньячка) - -2 за каждые 3 случая

Неоправданное применение сверхспособностей - -2 за случай

Аморальный образ жизни - -5

Оставление бесчестья/оскорбления неотомщенным - -10
Публичное обвинение (неважно, верное или нет) - -4
Отказ от дуэли - -10, - 15 если вызов был публичен или письменный.
Выигранная дуэль - +4, проигранная - -1
Нарушение обета или табу - от -15 до -30
Выполнение ремесленником проф. долга - +2, +4 если это спасло кому-то жизнь
Создание магического предмета - +7
Победа (не обязательно убийство) над сверхъестественным существом - +5
Хорошее управление землями (рост дохода по сравнению с прошлым циклом) - +3
Выполнение обета мести за родственника или господина - +5
Удачное выступление на литературном или ином творческом конкурсе - +3
Мсть за смерть члена клана +5
Присоединение новой территории +1 за деревню, +3 за город
Приговорен судом -5
Пойман на лжи -1
Удачный брак - +2
Взятие в плен -3, -5 для самурая
Нарушение данного слова - от -3 до -6
Победа над традиционным врагом +4
Победа над заведомо более сильным противником/ поражение от более слабого - 2
Выполнение клятвы или принятого торжественного обета - от +2 до +7
Убийство члена своего клана - -5
Овладение новым

Блок: Религия



Синтоистские боги и их храмы.

Естественно, многое пришлось свести к общему знаменателю, так что, пожалуйста, не возмущайтесь!!!

1. Аматерасу - богиня Солнца, Света и покровительница императорского дома. Рядом со столицей находится ее главный храм, называемый также Храмом Света. В буддизме ее также почитают под именем Каннон - аватару милосердия и сострадания. Наличие в крепости храма снижает на 1 шанс действия враждебной магии

2. Хатиман - бог доблести, воинской чести и военного/боевого искусства. Является основным покровителем самураев как людей чести и долга, а также отвечает за поддержание гармонии в мире за счет соблюдения принципов чести. Из всех богов его аватара наиболее часто появляется на игре, покровительствуя отважным и достойным приключенцам, кому бы они при этом не поклонялись. Он же часто изымает на Поединок Сил тех, чьи действия слишком нарушают внутреннюю гармонию мира. Главный храм Хатимана - в замке Нобэнаги, считающих его своим традиционным патроном.

3. Сусаноо - ветер и, в нашем варианте, “ветротекучесть”, вследствие чего ему поклоняются деятели искусства. Также почитается как Бог удачи, в основном в азартных играх. Его главный храм, естественно, в Сакума - наличие его дает +1 при шансе что-либо выучить.

4. Хотэй - бог удачи и богатства. Храм его влияет на общие доходы, давая доход аналогично деревне.

5. Шинноку, он же Ло Пан, Его Тень или Шао Кан - известно, что этот бог был, когда-то низвергнут во Внешний Мир, но ищет способ воплотиться в чье-то тело и вернуть себе свой статус. О нем известно, что таковой есть, но поклоняются ему разве что демоны.

NB!! Любой храм также должен быть огорожен, и иметь четко определенный алтарь.

Блок: Боевка



Часть 2. Оружие и Боевые правила.

2.1. Раны и охитовка.

Три “живых” хита у каждого, плюс хиты доспехов. Дополнительно на игроке могут висеть магические хиты. Снимаются первыми.

Попадание в незащищенную доспехом конечность отключает оную и считается легкой раной. Хвататься за клинковое оружие противника нельзя, и неважно, за какую сторону - такое действие немедленно и бесповоротно переводит руку схватившего в отрубленное / перебитое состояние.

Игрок, потерявший все доспешные хиты, должен заплатить кузнецу 1 коку за починку своего доспеха. В противном случае впоследствии может потребоваться платить за покупку нового, что гораздо больше.

Игрок, потерявший один или два из своих живых хитов, может обратиться к врачу: если он этого не сделает, рана, скорее всего, заживет сама, но могут случиться осложнения (кидается кубик).

Если с существа сняли все его хиты, оно считается тяжелораненым. Если сняли больше хитов, чем было - оно убито. Тяжелораненный обязан прекратить бой и упасть на землю (добивание раненого, лежащего на земле не является делом чести самурая). В таком виде он живет десять минут, и если ему за это время не оказано никакой помощи, умирает. Оказание помощи включает в себя снятие (не самим раненым) доспехов и перевязку, сделать это может любой, не только лекарь. После этого раненый имеет 1 хит и не может быстро передвигаться или производить активных действий.

Труп остается на месте смерти 10 мин. в таком виде, чтобы было понятно, что он труп. Мертвецы, сбежавшие с поля сражения, до его окончания сидят в преисподней двойной срок.

На игре вводится полная поражаемая зона кроме головы, шеи, кистей, ступней и паховой области. В случае нанесения умышленного удара в непоражаемую зону атакующий низводится до тяжелой раны, если так решил пострадавший. Попадания по кистям не караются, но в случае регулярного использования такого "приема" вероятный результат - лишение права пользования оружием. Переведенный на себя удар (атакующий клинок съехал по неумелой защите) остается на совести пострадавшего. Умышленная защита непоражаемыми частями тела наказуема в административном порядке.

Удар засчитывается, если он нанесен рабочей частью оружия; рубящие удары копьём без длинного лезвия и тычковые дубиной не засчитываются. Нельзя использовать оружие не по назначению (например, колоть стрелой) и использовать в качестве оружия неигровые предметы. Однако парировать неигровым предметом можно, при условии отсутствия

оружия в руках "Швейная машинка" (серия быстрых ударов без замаха или отвода оружия) засчитывается как одно попадание.

НБ !! Действует правило Одним ударом - наповал!!! Четкий фиксированный удар в голову или корпус (в индивидуальном поединке) убивает сразу. Похожий удар в конечность навсегда выводит ее из строя.

2.2. Оружие.

Любое оружие снимает 1 хит, за вычетом следующих исключений: Два хита снимает изогнутая катана при хвате двумя руками, таранный удар копьем с коня, и стрела из лука или арбалета. Огнестрельное оружие игнорирует доспехи, а при попадании в голый корпус убивает наповал.

Перед началом игры мастерами будет произведена приемка оружия и навыков владения им. Оружие, сделанное во время игры или имеющее сомнительный вид, (включая стрелы, дротики и т.д.) также надо предъявить мастерам, и без разрешающей наклейки в игру оно вводится не может.

2.2.1. Требования к безопасности и материалам оружия и доспехов - стандартные. Оружие, прошедшее контроль безопасности, дополнительно подвергается и эстетическому осмотру. В случае мнения о несоответствии данного типа оружия (его внешнего вида и типа) запрошенной роли легенда игрока может быть пересмотрена.

Слишком легкое или слишком тяжелое оружие на игру не допускается.

Оружие не должно иметь выступов, заусенцев и иных неровностей, а также других атрибутов, могущих привести к дополнительной травмоопасности. Балансировка клинков - обязательна, согласно типу оружия.

Стрелы должны иметь обязательное смягчение.

Метательные топоры, ножи или сюрикэны изготавливаются из пенки или пористой резины.

Оружие не соответствующее технике безопасности изымается у игрока до конца игры. Все оружие проверяется на игроке.

Натяжение стрелкового оружия - сильно зависит от стрел, но не более 15 кг.

Мастера оставляют за собой право запретить использование плохо сделанного оружия.

2.2.2. О выборе оружия.

Для самурая обязательно наличие двух мечей в ножнах! Катана, у не-самурая, карается зарубанием на месте первым встречным самураем. Китайское оружие допустимо у представителей Кацура или императорского двора. Меч типа цзянь многие считают непременным атрибутом даосского мага.

2.2.3. Дополнительные способности некоторых видов оружия.

Тэцубо - игнорирует доспехи, вместе с масакири заменяет таран. Д.б. нормальной формы и размера.

Цепи и др. виды оружия с гибкой частью - четко замотавшись вокруг оружия противника, "выбивает" его - должно выронить, хотя затем можно подбирать.

Дайкю - стрела из настоящего асимметричного лука снимает 3 хита

Нагината/дадао - хорошо сделанная и имеющая изогнутое лезвие выводит из строя конечности даже при наличии защиты

Масакири - снимает 1 структурный хит, если правильной формы и габаритов

Сарбакан - 2 хита при попадании в незащищенную зону

2.3. Доспехи.

Доспехи добавляют от 1 до 4 хитов в зависимости от их реалистичности, художественного уровня и реальной защиты.

2.3.1. Хитовка доспехов.

Легкий доспех (+1 хит)

- войлочный или ватный стеганный кафтан-тегилай (можно и телогрейку, но с защитым входом)
- кожаная куртка в жилет (толстая или с нашитыми железными элементами тонкая)
- куртка из кожзаменителя (минимум по середину бедра) с нашитыми железными элементами
- кольчужная жилетка - рукава не достигают локтя
- мягкая меховая безрукавка с клепками

Средний доспех (+2 хита)

- куртка из толстой кожи с железными бляшками различных конфигураций
- куртка из кожзаменителя с набивкой или очень многослойная с железными элементами.
- металлическая кираса или кольчуга.
- Ламеллярный или пластинчатый доспех, сделанный из войлока или кожи толщиной свыше 10 мм

Тяжелый доспех (+3 хита)

- толстый кожаный доспех с железным армированием
- кольчуга с усилением или длиной до середины бедра
- Ламеллярные или пластинчатые доспехи с наплечниками или защитой бедра
- Стеганный тулуп с металлическим зерцалом

Полный доспех совсем европейского типа может появиться в качестве завозного, и то вряд ли

Толщина кожаных доспехов должна быть реалистично нормальной. Кольчуги должны иметь кожаные или стеганные поддевки, шлемы должны иметь амортизирующие подшлемники. Поножью считается кожаный армейский сапог и любая обувь выше его

2.3.2. Пробиваемость доспехов.

Доспехи прикрывают то, что они защищают. Их не пробивает оружие кобудо, женские танто или оружие, сделанное на полигоне (копья, стрелы, и т.п.), которое считается бамбуковым. Правильно сделанный кожаный доспех или полный о-ёрои к тому же абсорбирует 1 хит вреда. Однако некоторые виды оружия их игнорируют, например, тэцубо....

Кольчуги в Японии были, но плелись слабее европейских, и потому пробиваются стрелой из дайкю, болтом из арбалета или копьем с двух рук.

Слабореалистичные кожанки, в т.ч. сделанные на базе косух, не спасают от мечей, стрел или древкового рубяще-режущего оружия.

Щиты - ростовые носят с подпоркой, прочие встречаются крайне редко!

Шлем - спасает от обезглавливания в небоевой ситуации или в гуще битвы, правильный шлем с назатыльником и лицевой маской добавляет хит. Наручами можно мягко парировать однохитовые удары.

2.4. Специальные ситуации.

2.4.1. Обезглавливание.

Отыгрывается горизонтальным ударом, соответствующим оружием по лопаткам сзади с криком “синдэ мораимас!”, нанесенном с достойным замахом. Прочими видами оружия при сходной ситуации отображается оглушение - оглушенный громко считает до двадцати.

2.4.2. Удушение.

Отыгрывается обхватом рук или гибкого оружия за корпус - тот же счет, нельзя кричать, но можно вырываться.

2.4.3. Backstab.

Выполняется ниндзями их профессиональным оружием в ситуации, аналогичном обезглавливанию и снимает на хит больше (первой атакой), игнорируя доспехи. Другой вариант, разрешающий атаку на расстоянии, требует наличия у ниндзя униформы и крика “Ниндзя-я!!” - в этом случае он не игнорирует доспехи, но снимает на два хита больше - опять-таки профессиональным оружием.

2.4.4. Секретные приемы БИ.

Обычно ими владеют кэнсаи, мастера воинских искусств, тэнгу или каппа. Его применение дб заявлено, как правило, выкрикнутой фразой-кодом. К таким приемам относятся Уклонение от магической атаки, Прыжок-полет или Разрушение щита. Число примененных приемов в цикл равно уровню заслуг

2.5. Кэнсайство, дуэли и Будокан.

Кэнсай не пользуется доспехами или магией, очень редко - магическим оружием (безусловно, не на дуэли) но имеет дополнительные хиты +1 за каждые три выигранных дуэли, а после десяти дуэлей может биться с монстрами, которых не берет нормальное оружие. Кэнсай может обладать и мистическими способностями, если он учился у тэнгу. Принятие кэнсайства дополнительно отмечается повязкой-хатимаки с красным кругом, и объявить себя таковым может любой, не обязательно самурай.

Желающий заявиться кэнсаем до начала игры должен пройти тест, а на игре - дать соотв. Обет или в Будокане, или в храме Хатимана.

Дуэль - оговоренный поединок, а не убийство на дороге в спину. Отказавшийся от церемониального, особенно письменного вызова, теряет честь. Дуэлью считается и поединок в Будокане, где желающие могут провести поединок не по общеигровым правилам, а по обоюдной договоренности. После его исхода или в ходе оговора правил победивший выбирает, оставил он противнику жизнь или нет. Там же можно проводить и схватки, не считающиеся игровыми.

2.6. Самурай.

Помимо социального статуса, самурай имеет ряд преимуществ. Только он может драться верхом и пользоваться катаной и дайкю

При уровне заслуг 2 он получает еще 1 живой хит, который держится, пока его заслуги на уровне

При уровне заслуг 3 он становится иммунен к страху.

2.7. Ниндзя.

В соответствующем прикиде может проникать через неигровые стены и снимать на хит больше при ударе в спину (см. выше). Выполнивший больше трех миссий получает лишний хит на корпус. Кроме того, как правило, ниндзя обладают некоторыми способностями мистика или дополнительными навыками.

2.8. Ночное время.

Боевым является все игровое время. Однако в период с 22.30 до 5.30 (ориентировочно - следует смотреть на реальное положение с освещенностью) по соображениям ТБ любые доспехи имеют 1 хит. Применение стрелкового метательного оружия запрещено. Не

используются тараны, штурмовые лестницы и корабли. Иные боевые действия разрешены, в том числе выносы городов, если удастся выполнить оный без тарана (например, случай с открытыми воротами). Ниндзя в униформе в ночное время имеет +1 живой хит

2.9. Ведение войн. Понятие Отряда.

Отряд - дабы отличить трех человек от идущей армии или многочисленной толпы крестьян, с реальными игроками сочетаются виртуальные войска, отыгранные четко видимыми заспинными знаменами с длиной минимум 60см и шириной 25см, отмеченными цветами или символами клана. Человек с таким знаменем изображает Отряд и соответственно, имеет больше хитов (10 или 20), но ему не идут хиты за доспех (хотя ограничения на пробиваемость остаются) и он, как правило, не может использовать специальных навыков. Любое оружие снимает с него 1 хит (исключение составляют только атаки кэнсаев или мечи-артефакты), заклинания, направленные на одного человека, также не работают. Хиты отряда восстанавливаются по одному в цикл, +1 на дополнительно выданное количество коку.

Количество армий зависит от деревень + 1-3 по базе на начало. Как правило, в числе команды из 10-15 игроков дб 3-4 Отряда. Затраты на Отряд составляют 2 коку в цикл на отряд в 10 хитов и 3 на отряд в 20, или больше, если он представляет что-то большее чем бездоспешная пехота с копьями или мечами - +1 если он одоспешен (двуххитовый и выше), +1 если он вооружен метательным оружием, +2 если он конный, +3 если еще и самурайский.

Движение армии дб обеспечено обозом за цикл активных действий Отряда на чужой территории тратится еще коку.

В мирное время Отряд обозначает находящуюся в распоряжении клана многочисленную челядь и может использоваться для строительства или сельхозработ - реальное задействование их в этом качестве дает одну единицу продукта или времени на 2 хита отряда в час, виртуальное (заявленное мастерам, но не отыгранное) - столько же в цикл.

С моей точки зрения, Отряды еще и способ сохранить жизнь новичкам без боевого опыта, которым тяжело вести личную игру. Существование в качестве Отряда дает им возможность поприсутствовать и поучаствовать. Поэтому строго не рекомендуем ставить лучших бойцов на роли Отрядов. Во-первых, в ряде ситуаций герой выгоднее, а во-вторых, такой элитный отряд будет Стоить.

Блок: Фортификация



2.10. Укрепления и их осада.

2.10.1. Укрепления.

Любой город или крепость должны иметь минимум 2 стены и беспросветные ворота шириной не менее 2-х метров. Длина стены не менее 5 метров, высота не менее 2-х метров, опора должна свободно выдерживать удар плечом. Стена должна выдерживать осадные действия (лестницы с лезущим народом и пр.). Стены считаются неприступными, если высота их более 3,5 м, длина не менее 8м и выполнены требования прочности - с их можно стрелять, но на них нельзя лезть или бить с них оружием ближнего боя. Длины стен не включают в себя выступы и выемки. Коридоры и надвратные башни приветствуются. Лагерь д.б. четко обнесен по всему периметру, желательно тканью или конвертами из жердей, а не веревкой. Неигровая зона, то есть

палатки и т.д., находятся вне его, хотя и их стоит обнести, туда игрокам из других команд по игре вход запрещен. Через не штурмуемые стены могут перебираться ниндзя или владеющие соответствующей магией.

Боевой коридор обязан обеспечивать свободный проход тарана и не иметь внутри препятствий типа ям и бревен поперек. Рвом считается канава шириной не менее 1м и глубиной от 0,5 м до 0,8 м. Вырывается только перед штурмовой частью. Форсируется с помощью фашин и мостков. Игрок, упавший в ров, считается убитым, если он не летает. Ров должен быть строго под стеной, а не в чистом поле, и ни в коем разе не быть замаскирован. В случае рва перед воротами через него должен быть переброшен постоянный (возможно подъемный) мост, по которому человек может без труда пройти. Подземный ход имитируется вырытыми ямами 1х1х0.5, прикрыли люками. Они обозначают вход и выход. Длина - не более 50 м. Маскировка внешней части - проблема команды.

Блок: Штурмы, Осады



2.10.2. Порядок штурма.

Город или цитадель брать без предварительной осады разрешается лишь в случае, если гарнизон менее трех воинов или ворота открыты; иначе требуется явная предварительная получасовая осада (сиречь видимая изнутри). Летящий противник влететь в город или в цитадель без осады может, но никаких дополнительных прав прочим осаждающим это не дает. Для ведения или отражения осады должен присутствовать хотя бы один Отряд - обороняться от армии или осаждать крепость силами одних приключенцев нельзя.

Штурмуемым Стенам в зависимости от их реальной крепости присваивается определенный рейтинг защиты - от 1 до 6, и количество ударов по воротам, необходимое для их вынесения, определяется им. Удар тэцубо или масакири сносит 1 хит структурного вреда, воротный таран или хвост дракона - 2, более сложные орудия или мины - 3.

Взятие измором - если длится более часа, а в крепость не был доставлен провиант, то коку расходуется из расчета не 1 в цикл, а 1 в час, включая первый час осады.

Для защиты осажденные могут применять Бревна (свернутая пенка) - снимает 4 хита; Камни (большие полиэт. мешки с травой) - снимают 2 хита; Расплавленное масло (котелок с шишками) - снимает 1 живой хит.

2.10.3. Осадные орудия.

Управляются не менее чем 2 людьми, переносится не менее чем 4 людьми.

Катапульти. Только рычаговые или блиды. Рама не менее 150х90 см Катапульта стреляет мешками с травой. Человека убивает на месте при попадании в любую часть тела либо щит; с Отрядов или крупных монстров снимает 5 хитов.

Баллиста. Станок длиной не менее 1.5 м. Лук не менее 90 см. Баллиста стреляет мешками с травой или стрелами с обязательным смягчением. Снимает 4 хита с человека и 2 с Отряда или монстра при попадании в любую часть тела или щит.

Пушки. Обозначаются трубой со жгутом, при помощи которого производится выстрел. Человека или монстра убивает наповал, снимает 5 хитов с монстров ранга Годзиллы или строений. При первом столкновении с огнестрельным оружием Отряды теряют 1 хит (часть разбежалось).

Таран воротный должен быть в длину не менее 3 м и в толщину не менее 25 см.

Таран стеной - только механическая конструкция на растяжках (длина не менее 2 м.,

ширина - 15 см.) Переносится 6-ю людьми. В случае пробития им стены в стоп-кадре расчищается "брешь" не менее 1.5 м. шириной.

Блок: Пожары, поджоги



2.10.4. Поджог и другие особые меры.

Поджог стен или строений моделируется забиванием кольшков с красными флажками, высотой не менее 40 см., толщиной не менее 3 см. на 25 см. в землю вокруг палатки. Огораживаемая область не должна иметь просветов меж кольями более чем 50 см.

Огненные стрелы - после выстрела человек громко считает до 10 - за это время в крепости должны подобрать, т.е. потушить стрелу.

Блок: Плен



Пленение.

Пленение возможно тяжелораненого, оглушенного или по обоюдному согласию сторон, если победитель предпочел не добивать. Пленный может говорить и кричать до тех пор, пока ему не скажут, что у него во рту кляп. Тюрьмой без дополнительной охраны, в которой он может находиться не связанным, служит крепостное помещение, имеющее обозначенные стены, дверь (с закрытым замком или внешним засовом) и крышу (при невысоких стенах). Из нее можно выбраться, имея игровой инструмент для подкопа, разлома (решается индивидуально с мастером).

Связывание.

Символическое обвязывание рук, ног веревочкой - в этом случае развязаться можно только с помощью игрового оружия - 5 секундного "пиления" режущим оружием; на пленника мб надета Канга - реальное связывание рук, ног (с мерами предосторожности, шея не захватывается) - в этом случае развязываться нужно "по жизни" или искать кузнеца; рекомендуется имитация (в виде прута).

Блок: Обыск



Кража.

Вор должен засунуть в карман или ножны бирку с надписью "украдено", а затем попросить посредника или жертву ее обнаружить и продемонстрировать.

Блок: пытки



Пытки.

Пытки проводятся на выносливость, но в любом случае как можно натуральнее отыгрываются! После каждого пыточного этапа с пытаемого снимается 1 хит. После

стонов и т.п. палач бросает жребий, пытаемый правдиво отвечает “да” или “нет” - если выпадает орел. Если выпадает решка, он на заданный вопрос может только стонать. При снятии всех живых хитов жертва считается запытаной до смерти.

Блок: Морские и речные правила



2.11. Морские правила.

2.11.1. Корабли.

Игровым "морем" является открытое пространство с четко видимыми на местности естественными границами, объявленное мастерами таковым перед началом игры. Высадка десанта на необорудованный берег или прием людей с него возможны далеко не везде - требуется сооружение мостков. Персонаж не может "заплывать в море", Человек, ступивший обоими ногами за пределы кораблей, считается упавшим в воду. Выпавший с корабля человек в доспехах без плавсредства погибает автоматически, имеющий это средство (бревно, пробковый круг) колыхнется на волнах 5 мин, без доспеха - может продержаться на воде 10 минут или 30 минут с плавсредством (ложится на землю и перемещается ползком). Если он сумел таким образом добраться до берега, значит повезло. Если нет, он может быть подобран судном (путем протягивания чего-нибудь с борта, за что реально зацепиться), или забраться самостоятельно на судно, стоящее без движения (например, в процессе абордажного боя), но вставать в последнем случае может только тогда, когда оказался на палубе с ногами.

Ограничений на возможность постройки корабля нет, но при поиске материала для корабля не следует забывать о правилах охраны зеленых насаждений. Корабли, сделанные некачественно, из чрезмерно тонких жердей и т.п., весьма вероятно не будут зачтены вообще. Корабль представляет из себя "рамку" с мачтами и прочей радостью. Быстроходность зависит от парусности. Площадь паруса должна быть не менее 1/2 кв. м. материал - любой, отдаленно напоминающий настоящий прозрачный полиэтилен не допускается; Каждый парус может быть навешен на 1 м. длины корабля (ширина - не менее 1 м.). Корабли имеют запас живучести по аналогии со стенами - 1-6 за корпус + 1-3 за каждую мачту или доп. причиндал. При свode в 0 корабль тонет со всем экипажем. Корабль может нести Отряд, если его запас живучести больше, чем хиты Отряда

Перетаскивание корабля волоком по суше возможно, если количество тащащих человек превышает на два его структурные хиты.

В пределах одинаковой парусности корабли догоняют друг друга "по жизни". С более парусного менее парусному кричат "догоняю", и те обязаны передвигаться только приставными шажками, пока эпизод не отыгран.

Если в результате каких-либо игровых событий (перестрелка, отравление, болезнь) на борту корабля, находящегося в море, не осталось ни одного человека, имеющего квалификацию навигатора, корабль дрейфует к берегу в направлении текущего положения Солнца. Если он достигает берега, корабль гибнет, а люди спасаются. Если он попадает в шторм или в опасный для плавания участок моря, то гибнет со всеми людьми. Мастерами может быть объявлен глобальный либо локальный, напущенный шторм по каким-либо соображениям на конкретный корабль/эскадру/морское сражение. Кораблям, стоящим в порту, шторм не угрожает. Корабль, стоящий без экипажа около необорудованного берега, безусловно, гибнет. Лодки, которые могут быть перетаскиваемы волоком, могут пережить шторм на необорудованном берегу, буде были правильным образом на него вытаснены.

2.11.2. Вооружение и морские битвы.

Корабль может быть вооружен баллистами и катапультами. Количество бортовых орудий не может превышать 1 шт. на 3 м длины (округление вниз +1 на каждую мачту. Сухопутные баллисты и катапульты, перевозимые судном, могут использоваться в морском бою, если их удастся развернуть на палубе. Каждое из попаданий баллист и катапульт соответствует одному хиту.

Экипаж и пассажиры корабля имеют право пользоваться ручным стрелковым оружием без ограничений. Стрелковое оружие не может причинить вреда кораблю, но поражает экипаж и пассажиров обычным образом. Навешенные на борта щиты, равно как и бортовые закрытия защищают.

Кроме того, рекомендуется иметь абордажные крюки. Абордажный крюк это специальное орудие, подобное кистеню без рукоятки. Абордаж - пристегиваться абордажными крюками (не менее двух), положить рамку - и внутри обоих драться

На нос корабля может быть установлен таран - свернутая в трубку пенка, выступающая не менее чем на 1/2 длины (или соответствующее, но более эстетичное сооружение). Таранный удар в борт вражеского корабля снимает с того половину количества хитов атакующего корабля (округление вверх). С таранящего корабля снимается 1 хит. Если атакуемый корабль успеет развернуться и встретить удар носом (вернее, своим тараном) то оба корабля получают повреждения. Если при абордаже или таранном ударе физически пострадала оснастка корабля, то до ее восстановления количество структурных хитов уменьшается.

Блок: Яды



Пищевые Яды.

Обозначаются специфическим типом приправы - шафран, имбирь, и т.п., каждая из которых имеет свои свойства в смысле снятия хитов или иного типа действия. Добавляются в реальную еду, и если слабо чувствуется - при убивающем яде отравленные становятся тяжелоранеными, усыпление может подействовать на меньший срок и т.п.

Блок: Демография, евгеника



Вышедший в человеческом облике первый цикл является ребенком, не может пользоваться оружием и его надо всему учить. Собственными детьми выходить не рекомендуется, хотя пожелания игрока Ян-ло учитывает в зависимости от его финальной чести и может определить некоторые моменты предопределения, наложив соответствующие гейсы или снабдив способностями.

Свадьбы имеют скорее духовное или политическое значение.

Секс отыгрывается трехминутным разминающим массажем плеч и воротниковой зоны.

Блок: Страна мертвых



Реинкарнация и евгеника.

Убитые 10 минут лежат на поле брани, а затем отправляются в Кири-ин. Обряд отпевания позволяет им захватить туда спальник или продукты, в противном случае они могут вернуться за ними уже в качестве неупокоенных духов, мстящих живым за такую свою долю. Затем они докладывают Ян-ло об обстоятельствах своей смерти, и он определяет их финальный уровень чести, влияющий на реинкарнацию:

меньше 5 — неупокоенный дух - гаки

5-15 — зверь, затем после выполнения задания кидается .. Здб, после чего определяется новый статус

16-20 — монстр - бакэмоно или...

21 - 35 — человек, но низкорожденный - или Отряд

36-50 — человек высокого статуса или заслуг

более 50 — благородный монстр или дух-хранитель

Срок пребывания в Стране Мертвых - 1 цикл, хотя в некоторых случаях срок может быть удвоен. Мертвый может быть использован как игротехник (при условии, что он не будет взаимодействовать со своей или убившей его командой) или на отработке, но раньше срока отпускать не стоит - только в случае, допустим, особого обряда о ниспослании ребенка.

Блок: Магия

**Часть 3. Магия и сверхъестественные способности.****3.1. Общие положения. Классификация.**

Магия рассматривается как эзотерическое знание, способ самосовершенствования и опасный метод изменения действительности, поэтому этика применения магии строится во многом на принципах недеяния, ибо ее использование нарушает естественный ход вещей и, возможно, провоцирует смуту. В рамках игры - это еще и способ придать легитимность некоторым моментам.

Существует несколько типов людей с необычными способностями, и не все из таковых являются spellcaster-ами в стандартном смысле слова.

3.1.1. Шаман.

Несмотря на низкий статус, традиция шаманизма разработана и структурирована, - шаман суть посредник между миром людей и миром духов. Он может чувствовать их присутствие; вызывать их, получая ответы на свои вопросы; или, наоборот, изгонять. Соответственно, на игре он может спокойно общаться с Белыми Хайратниками, не вызывая нареканий, а раз в цикл может совершить обряд вызывания или “сходить по Дороге Снов”. Шаманство, однако, рассматривается многими, как болезнь и глюколожество, и девушку из аристократической семьи часто убивали, если замечали признаки... Зато шаманский дар может открыться и без специального обучения.

3.1.2. Геомант.

Геомант, с одной стороны, способен определять благоприятное время или место для совершения того или иного действия. Он владеет базовыми навыками лозоходства, что позволяет ему находить спрятанные объекты (контест дб против уровня заслуг). Также, благодаря знанию физиогномики и астрологии, он в состоянии составлять гороскопы людей и предсказывать будущее вплоть до дальновидения или пророчеств (право на

общение с мастерами и выдачу мастерской информации). В случае применения блямб он может иметь постепенно растущий доступ к некоторым символам.

3.1.3. Мистик, или сюгэндзя.

Этот человек подвергает себя разнообразным тренировкам и испытаниям. Часто он должен соблюдать определенные табу, однако, пока он придерживается этих правил, он обладает некоторыми дополнительными способностями или возможностями. Это может быть способность к гипнозу, умение лечить или повышенная устойчивость к природному воздействию - перманентный эффект того или иного заклинания. Чем выше способность, тем круче табу - за умение лечить расплатой является отказ от применения оружия и запрет на вступление в бой первым. Принятие мистического обета возможно после общения с учителем.

3.1.4. (Даосский) маг или у-дзен.

Благодаря знанию энергии пяти первоэлементов он способен манипулировать элементарными энергиями, к примеру, вызывая дождь, или готовить магические зелья. Такие маги традиционно делятся на Пять Школ по числу Первоэлементов:

Огонь - включает также базовые навыки алхимии или умение изготавливать порох;

Воздух/Энергия - включает также погодную магию и электричество (молнии);

Вода - включает также умение готовить магические зелья и работу с внутренними "жизненными соками";

Земля/Металл - включает также анимацию или создание материальных объектов (и базовую механику) и заклинания связанные с оружием;

Дерево/Природа - включает также связанные с обретением дополнительных способностей, а также вызывание животных или общение с ними.

Кроме магов-элементалистов есть еще маги, которых можно с оговоркой назвать некромантами, пьющие по аналогии с демонами энергию смерти или, реже, лечащие за ее счет, и маги-фокусники (мабопса), точнее - уличные заклинатели, специализирующиеся на "искусстве наваждений" - ментальном воздействии или иллюзиях.

Министерство церемоний, которое отвечает за соблюдение ритуалов и этикета, прием послов, проведение мероприятий и т.п., некоторым боком курирует магов посредством Магического совета, состоящего из представителей пяти школ Первоэлементов. Это относительно тайный орган, учитывая отношение к магии.

Для того чтобы стать магом, следует найти учителя и цикл пребывать с ним

3.1.5. Клирик.

Священник может выпрашивать любые заклинания как молитвы, но большинство буддийских или синтоистских молитв зависит от крепости веры священника, соответствия его поведения буддийской этике, а также - от места, затраченного на молитву +времени и требований ситуации. Священнослужителем может быть только человек, владеющий терминологией религии, умеющий проводить обряды, проповеди, разбирающийся в теологической литературе своего культа. Клирик должен пройти уровень послушника и уровень монаха. Послушник ровно цикл находится на обучении и содержании у действительного клирика или в храме, после чего становится монахом и может применять спецспособности культа. Собственно клириком (то есть кастером) он может стать лишь под руководством учителя и имея хотя бы одну заслугу.

Священник имеет некоторые способности в дополнение к чарам, приходящим за заслуги, зависящем от типа бога:

Аматэрасу дает умение изгонять нежить и демонов путем контеста

Хатиман дает право пользоваться самурайским оружием и умение благословлять оружие

раз в цикл

Сусаноо дает умение раз в цикл вызывать/нейтрализовывать ветер и дождь или сложить магический стих-танка

Хотэй дает священнику возможность самому добывать коку - уж он-то не умрет с голоду...

Текстовой монах может читать свитки с меньшими проблемами

Чаньский монах может выбрать одну мистическую способность, которую может реализовывать после получасовой медитации

Нитирэновец своим обрядом снижает уровень смуты на данной местности

3.2. Ограничения мага.

Как правило, маг/кастер не может применять оружие, традиционно связываемое с самураями, кобудо или ниндзя. Магкастер не может также носить доспехов, закрывающих магэффекты, и точно не может носить шлем. Исключение составляют некоторые монстры с магическими способностями.

3.3. Процесс применения магических заклинаний.

Обычно маг знает на каждом уровне сложности число заклинаний, равное его удвоенному уровню заслуг + 1, из них большинство - профессиональные. Боевые магистрики типа Лесных демонов знают всего 2-3 боевых заклинания в дополнение к прочим способностям.

Для того чтобы усвоить заклинание, требуется выкинуть контекст - дб + уровень заслуг (если он есть) против уровня заклинания, +1 если списал с магической книги, +2 если оно было передано учителем.

Каждому заклинанию соответствует фраза по-японски, которую при кастовании маг должен громко произнести. Помимо кодовой фразы, которую маг выкрикивает, требуются и определенные жесты. В том случае, если вероятность заклинания определяется броском кубика, это происходит церемониальным образом - кубик и чашка - неотъемлемые атрибуты мага. Многое завязано на маткомпоненты, которые надо будет искать - для превращения в зверя, например, требуется его шкура, то есть маска; другая необходимая мишура продается в лавках или находится в местах квестов. Глобальные обряды типа насылания тайфуна вообще требуют большого числа участников и солидной предварительной подготовки, вплоть до сооружения храма в специальной "геополитической точке".

Обладающий доступом к заклинаниям должен минимум час в цикл тратить на медитацию (в натуре сидеть в лотосе), восстанавливая свои силы. Чем выше способности, тем больше время медитации - полчаса плюс сколько-то на собственно восстановление. Без этого он не может применять чары, даже если формально силы у него есть.

3.4. Успех магических действий.

Зависит от уровня способностей мага (числа его духовных заслуг), силы духа, с которым он общается или ритуала, который он собирается провести, и ряда дополнительных факторов, как-то затраченного времени, места проведения (священник в своем храме априори имеет больше шансов на успех), наличия аудитории и предварительной подготовки, в т.ч. и материальной. Как правило, отыгрывается киданием кубика с необходимыми модификациями - успех ждет выкинувшего больше. Если два мага воздействуют одновременно на один и тот же предмет - сначала кидается контекст (уровень заслуг + дб, побеждает у кого больше) между ними.

Определение удачности заклинания
результат броска шестигранника

плюс уровень духовных заслуг мага на текущий момент
минус уровень сложности заклинания (круг)
минус уровень духовных заслуг противника, если применение чары требует контеста
+1 если заклинание относится к “профессиональным”
+1 если священник в своем храме, -1 если место неблагоприятное
+1 за каждые реальные полчаса медитации перед применением чары
-1 если он применяет чару не соответствующую его этике
+1 за помогающих или активно поддерживающих 4-х игроков
+2 если заклинание используется как деталь обряда

Для удачного применения нужен положительный результат. При автоматической вероятности удачи (маг с уровнем заслуг 2 кастует чару уровня 1) кубик не кидается. Если уровень заслуг мага меньше уровня сложности заклинания, но оно получилось, возможен постэффект - усталость или попадание не совсем туда...

Пример:

Тиеда Кансукэ собирается брать город Сакума. Стены города сделаны достаточно плохо, и заклинание превращения камней в грязь сделает их проходимыми для армии.

Уровень Тиеды - 3. Заклинание является его профилирующим (+1), а пока идет осада, у него было время полчаса помедитировать (+1). Однако уровень чары высок (-5), стены все-таки что-то собой представляют (рейтинг защиты 2) а наличие в городе храма Аматаэрасу защищает его жителей от вражеской магии (-1). Итого Тиеде требуется выкинуть 4 и больше, чтобы чара сработала...

НБ!! О “трудных вопросах” применения магии - так как сила эта весьма таинственна и мало предсказуема, то в споре о результате примененной чары в полевой ситуации правым признается маг. Однако вызов чрезмерно высокой силы или, иначе говоря, мухлеж, может вызвать эффекты впоследствии, лишив мага его способностей, а, возможно, и жизни. Кроме того, лиц, владеющих магией в серьезном объеме, Крайне мало!!

3.5. Число применяемых заклинаний и порядок их восстановления.

Каждое заклинание стоит некоторое число “касперов” - 1-ый круг стоит 1 каспер, 2-ой - 3, 3-ий - 6, 4-ый - 10, 5-ый - 15, 6-ой - 21. Не сработавшее заклинание жрет половину этой суммы. За пол-каспера можно совершить cantrip.

Касперы восстанавливаются:

по базе - от 5 до 20 касперов в цикл в зависимости от места и текущего уровня смуты посредством медитации - число, равное уровню заслуг за каждые 10 минут направленной на это медитации (время, потраченное на транс видения или подготовку к обряду не в счет) - т.е. маг с уровнем заслуг 2 восстанавливает за час медитации 12 касперов. Священник вместо пассивной медитации может проводить службу.

3.6. Прочие типы магии. Магические предметы.

3.6.1. Талисманы.

На Дальнем Востоке была достаточно развита магия символов - иероглифических талисманов, выполняющих защитные функции. Такой талисман, к примеру, мог быть повешен на воротах дома и защищал данное место от какой-то конкретной угрозы, будь то огонь, болезнь или враждебно настроенные духи. Талисман работает до тех пор, пока его не убрали или не повредили. Так, привидение может попросить человека убрать талисман, запрещающий ему войти, а талисман, делающий дом несгораемым, если его проткнуть стрелой, утрачивает магическую силу. Талисман должен быть качественно написан с точки зрения каллиграфии.

3.6.2. Свитки.

На игре существует применение иероглифов и каны. Каной пишутся тексты кодовых фраз для магических заклинаний или использования магических предметов. Заклинание, записанное на свиток, съедает касперы, но держится, пока не будет применено. После зачитывания заклинания листок сжигается, и только после того, как он догорит, оно считается поимевшим силу. Читать со свитков может любой, способный не сбиваясь прочесть написанный каной текст.

Иероглифы используются двояко. Простые знаки применяются в символической магии для написания защитных талисманов (в том числе и сокращенные китайские варианты), сложные являются замаскированным русским текстом, содержащем полезную информацию - каждый ключ имеет значение какой-то русской буквы (одна буква, особенно гласная, может обозначаться двумя-тремя ключами). При этом реальное знание знаков дает возможность составлять такие свитки.

Определенной магической силой могут обладать и хорошо сложенные стихи, особенно - если это экспромт в ответ на конкретное событие. Но только выдающиеся поэты могут достигать подобных эффектов.

3.6.3. Магические татуировки.

Встречаются у якудза или айну. Должны быть заметны и неприкрыты, чтобы работали. После набивания у реципиента на 1 живой хит меньше в течение часа. Могут давать эффект доспешных хитов или однократное применение мелкой чары - во втором случае после этого она пропадает.

3.6.4. Магшмотки.

Магическим оружием может быть сертифицировано оружие, сделанное самостоятельно и имеющее высоко эстетический вид. Оно может поражать магические/бесплотные существа, а с обычных снимает на хит больше.

То же касается и доспехов, которые имеют лишний хит. Магическим м.б. любой из их типов, если вместе с наручами он полностью закрывает сверху поражаемую зону до колена, держит удар турнирного железного оружия, или отличается особым качеством выделки.

Многое магическое оружие или доспехи зачарованы так, что являются ими только в руках представителей своего рода, т.е., неотчуждаемы

Отчуждаемые, то есть находящиеся в игре мастерские предметы, передаются из рук в руки без сертификатов на их ТТХ - только с наклеенным номером "предмет#". Дальнейшее выяснение способностей трофея зависит от ситуации.

3.6.5. Магические Зелья.

Отыгрываются реальным приготовлением нестандартного чая (каркаде) или напитка на базе сухого сока. Каждое имеет свою функцию - приворотного, лечебного, отравляющего. Рецепт знает маг, а собственно сок считается маткомпонентами и или покупается в лавке древностей, или ищется.

3.7. Детали магического воздействия.

Если заклинание требует касания, то засчитывается попадание в любую часть тела. Брошенный снаряд (шишка) действует и при попадании в одежду

Парализованное существо не может двигаться (в разумных пределах, с точностью до "чуть сменить позу"), говорить может, только если это заклинание типа стоп-чары. Его могут спокойно резать, применять к нему другие чары, вынимать у него из рук что-либо

(а само оно бросить эти вещи не может, разве что они действительно очень тяжелые). Оно может только ответить на вопрос, что персонажи видят перед собой, и на вопросы типа: "Я прочел заклинание определения магии. Что светится магией?", причем шепотом и на ухо спрашивающему.

Усыпленное существо должно лечь на землю. В дальнейшем оно ведет себя так же, но просыпается при прикосновении или после того, как сосчитает до 100.

Летающие существа, будучи усыплены либо парализованы, пикируют на землю. При этом и с них, и с всадников на них снимается по 3 хита. Усыпленное существо при этом просыпается. Усыпленный всадник падает и разбивается по определению всегда (если он сидит, а не его несут в когтях и т.п.), парализованный - остается сидеть.

Зачарованное существо считает мага своим лучшим другом. Оно не может причинить ему вред, за исключением случая нападения на него мага или тех, кто с ним. В меру своих сил оно будет стараться исполнить просьбы мага, с толком и по уму. Оно не может никому рассказать о том, что его зачаровали. Оно сохраняет полную память о предыдущей жизни.

Блок: Магические существа



Часть 6. Монстры.

В числе обыкновенных зверей, создающих угрозу населению вплоть до объявления награды, встречаются вепрь, тигр и медведь - со стандартными их характеристиками. Убивший такого зверя в одиночку и предъявивший шкуру маску имеет шанс быть причисленным к самурайскому сословию или получить почетный пост. Прочие существа, более сверхъестественные, считаются монстрами.

6.1. Призраки и духи местности.

Традиция Дальнего Востока знает большое количество неупокоенных духов. Их можно разделить на три категории. Первая включает в себя тех, чье тело забыли похоронить с проведением соответствующего обряда, и бедный дух скитается по миру мертвых, пока не обретет покой. Вторая группа - те, кто стал духами после смерти в результате некоего ритуала или обета - влюбленные, которые обещали соединиться после смерти, совершив двойное самоубийство, или воин, поклявшийся охранять господина и после своей смерти (или, наоборот, давший клятву не покинуть мир, пока не отомстит своим врагам до конца). Есть, однако, и гаки - злобные голодные духи, насылающие мор или нападающие на путников.

Духи мертвых как стандартные убитые игроки вне пределов мертвятника не имеют вещественного представительства и не при каких условиях физически не влияют на этот план. Дух может пытаться привлечь внимание рядового игрока, хотя последний не понимает что это конкретно. Видят и общаются с ними только избранные. Медиум-шаман может приказать духу исчезнуть или наоборот, впустить его в себя - в этом случае его всем слышно и он может даже производить какие-то вещественные действия. "Мастерские" духи, отличающиеся повышенной гримировкой, видны всем.

Духи местности или природы, как правило - посредники или мелкие олицетворения стихий (элементали), но встречаются и иные существа наподобие Снежной Женщины.

Обозначение духа - белый хайратник или грим на лице. Для демонов и особо злых духов допускается использование черного - черных развевающихся одежд и капронового чулка на голове. Плюс ленты того же цвета на руках, попадание которыми считается. Хитов

как при жизни. Обычное оружие на них не действует. Духи могут проходить сквозь стены, но для использования прежних навыков им надо вселяться в людей или мертвые тела. Некоторые духи могут иметь ограниченные возможности по влиянию на души/сознание живых существ или могут вручить игроку сертификат с симптомами его болезни, известие о падеже скотины и т.п.

6.2. Хэнгэйокай и др. Shapechanger-ы.

На Дальнем Востоке встречается изрядное количество оборотней - преимущественно кошки и лисы. Считается, что если кот прожил десять лет, он в состоянии понимать человеческий язык. Через двадцать он начинает разговаривать, затем получает способность превращаться в человека, а потом - и другие магические способности. Некоторые оборотни, особенно лисы, имеют способность вытягивать из мужчин жизненную энергию (обычно в ходе полового акта). В отличие от европейских оборотней, укусом это не передается, а исходная форма - не человек, а животное. Но оборотень обязан хотя бы час в цикл принимать истинную форму, надевая маску. В естественной форме оборотень сражается "естественным оружием" и убивается только магией, магическим или стрелковым оружием. Отряд также не может атаковать его (тысяча воинов бежит за одной кошкой???). Часто они могут обладать и другими сверхъестественными способностями или копировать заслуги

Очень неприятным монстром является тануки. Эта злобная енотовидная собака обладает способностями принимать форму тех, кого она убила, а при определенных обстоятельствах - и перенимать их способности. Есть много легенд о том, как тануки в отсутствие охотника дома загрыз его жену, принял его облик и накормил вернувшегося "мужа" отравленной пищей. Однако на теле Тануки всегда есть некая отметина, по которой его можно узнать.

6.3. Легендарные существа.

Дракон на Дальнем Востоке является символом воды и воздуха, а также - императорской власти. Рассказывают, что на вершине горы Момояма обитает дракон, прикрывающийся отшельником - места там очень благоприятные для самосовершенствования. Другой дракон - повелитель восточного моря. Летают, дышат, кастанут...

Тэнгу. Раса полулюдей-полуптиц, Обладают рядом магических способностей (полет, невидимость) и характерными длинными носами, живут в дремучих горах, отличаются непревзойденным мастерством меча и скверным характером, но понравившихся могут выучить как фехтованию, так и магии.

Они. Обычно эти великаны (некоторые считают их духами) служат кому-то из небожителей, но есть и свободные злые они, что обитают на острове Онига и подчиняются некоему Повелителю Тайфунов или в труднодоступных горах. Поражаются только магическим или древковым оружием или стрелами из дайкю или арбалета. Дерутся оружием, легко кидают каменные глыбы (обязательно двумя руками, но вред как от катапульты). Отображаются рогами и гримом на лице. Могут владеть магией.

Есть еще морские чудища: Вани, напоминающее крокодила, акулу и морского змея, восьмиголовый змей Ороты, питающийся вином или юными девушками, не говоря уже о Годзилле, хотя я очень надеюсь, что она не всплывет...

Существует легенда о птице-чудище Нуэ, сеющей ужас и болезни и предвещающей гибель императора, если трижды ее не сумели отогнать - высоко летая, она сбивается только стрелами.

6.4. Прочие монстры.

Бакэмоно. Ответ врагам на гоблина или домового. Обладают воровскими умениями,

могут прокапываться под землей. Не страшны, но надоедливы... Обозначаются зеленым гримом и рогом на голове - "кендерским хохолком"

В море, особенно у острова Сима водятся каппа, напоминающие людей-черепах. Известно, что некоторые кланы ниндзя в большой дружбе с ними. Каппа часто живут под мостами, требуя плату за проход...

Летающее существо (и всадник на оном) могут лететь достаточно высоко, чтобы их не доставали стрелы, но и их оружие против наземных противников в этом случае будет неэффективно. Как бы высоко они ни летели, у них нет оснований, претендовать на то, что "с земли их не видно".

Если встречаются два враждебных летающих существа, то свой бой они производят, поднимаясь на недостигаемую высоту. Ни какое оружие их не достигает, их действия также не достигают земли; действовать может только магия. Сами же они (и их всадники) друг против друга действуют совершенно свободно. Если же летающее существо не имеет аналогичных противников, оно может спуститься ниже и действовать против наземных врагов - став при этом уязвимым для стрел или метательной магии. Если же оно пытается действовать напрямую - когтями, хвостом и т.п. - то становится уязвимым для любого оружия, а всадник на оном - как всадник на лошади. Посадка и взлет должны сопровождаться отыгрышем.

Если летающее существо несет всадника, то они должны быть связаны за пояса веревкой не длиннее 1 м. Всадника на летающем существе нельзя догонять бегом или убегать от него, в том числе и верхом на лошади. Если на летающем существе более 1 всадника, сражаться оружием может только один. Копье всадника на летающем существе снимает 3 хита. Он может стрелять с его спины, но с расстояния не менее 7 метров, иначе считается, что существо село на землю (в упор стрелять, находясь в воздухе, нельзя).

Блок: Экономика



Часть 4. Экономика.

4.1. Доходы команды. Коку.

Доход складывается из налогов с подшефных деревень и жалования, получаемого за ранг/титул - последнее выплачивается в соответствии с ним и может меняться в зависимости от политики Министра финансов. Основная денежная/продуктовая единица - коку риса, которой не-аристократу хватает на день, аристократу - на цикл. Сюда входит и еда, и расходы на амортизацию оружия или одежды.

Деревни могут быть свои или выданные в кормление (последние не обозначаются, но могут быть изъяты, ибо их распределением ведаёт министр финансов). Пожалованные деревни находятся на землях императора и неприкосновенны, не существуют по жизни.

Каждая реальная деревня отыгрывается шалашом с воткнутой эмблемой клана и обеспечивает доход, один коку в цикл. Дальнейшее обустройство деревни, типа сооружения полей или отыгрывание сх деятельности может увеличить ее доходность. Основание новой деревни требует затраты одного Отряда в течение цикла и 10 коку и одобрения в Министерстве общественных работ. Деревни можно продавать, жечь или грабить, что иногда дает больше продукта, но затем выводит деревню из строя на некоторое время. Конкретика зависит от отыгрыша.

Районы дислокации реальных деревень (шалаша), разбиты на Округа. За расчетом дохода и отслеживанием ситуации следит подчиняющийся министру общественных работ

или министру финансов начальник округа, обычно член клана, на землях которого находится деревня или их большее число, - но не обязательно. Он также может иметь закрепленный за ним Отряд деревенской стражи, с которым он должен обходить деревни.

4.2. Экономический цикл.

В день три цикла по пять часов - то 7 до 12, от 12 до 17 и от 17 до 22. Последний час цикла - время сбора урожая, затем - чипобол. Коку должен быть реализован/употреблен в течение двух циклов, затем рис подгнивает и его употребление чревато болезнью. На себе одному можно носить не более трех коку. Отряд, используемый как караван носильщиков, может переносить любое их число.

4.3. О чипообразных.

Чипов на продукты нет, но есть сертификаты на необычное сырье - выловленный жемчуг, метеоритное железо, женьшень....

Еще одной единицей измерения вложенных сил является “чип времени”, используемый для исчисления затрат человеко-часов на ремонт сложных структурных повреждений. Так, на восстановление трех потерянных хитов корабля требуется не только лишний коку, но и три чипа времени.

Часть 5. Навыки.

Навыки суть нестандартные умения или важные профессии, которыми обладают некоторые игроки. Обучение навыку происходит при непрерывном контакте с учителем в течение цикла или двух часов, если последний действительно что-то объяснял и показывал по теме. Ясно, что самурай крайне редко обладает ремесленными навыками. Данные о наличии навыка записаны в карте игрока.

5.1. Землекопы/строители.

Применяются при восстановлении или постройке новых укреплений или зданий. Новые деревни, храмы и т.д. строятся по жизни, после чего им присваивается рейтинг защиты, т.е., число структурных хитов. Ремонт как восстановление структурных хитов стен - под его наблюдением Отряд тратит час на структурный хит, если ремонт идет виртуально, и 10 минут, если отыгрывает непосредственно процесс в течение этого времени. Стандартная оплата - коку за структурный хит.

При копании подкопа под стену они так же нужны - Контест - дб+уровень заслуг против уровня стены

5.2. Летописцы.

Ведение семейных или государственных хроник ведется священниками или чиновниками министерства Чинов и само по себе влияет на рост командных заслуг. Это важно для контакта с мастерами, поелику посредник не всегда может оказаться рядом. В каждой команде желательны свои летописцы. Команде без летописца придется страдать и умереть в неизвестности. За каноничное ее ведение команда, почитающая тем самым предков, пользуется их благосклонностью. Они же исполняют функции толмачей в некоторых ситуациях.

5.3. Оружейники/кузнецы.

Починка как восстановление структурных хитов - их имеют и корабли (см. порядок их исчисления) осадные орудия (1-6), и даже доспехи (по числу своих бонусных к корпусу), или виды оружия (по сносимому вреду). При потере половины предмет теряет функциональность и дб отремонтирован. Как правило, процесс длится хит на час или 10

минут в зависимости от реалистичности.

Изготовление нового (магического) - минимум 10 мин пожизненной работы плюс спецкомпоненты или сертификаты на предметы. Кузнец с уровнем заслуг выше 3 может производить оружие с характеристиками магического, но без специальных эффектов.

5.4. Навигаторы.

Только они могут управлять кораблем. В шторм - констест дб или уровень напустившего против уровня заслуг навигатора

5.5. Алхимики.

Навык алхимика часто является предварительным к освоению искусства у-дзена. После виртуальной работы он получает сертификаты или предметы, отображающие результат - яды, целительные зелья и т.п.

5.6. Лекари.

Профессию лекаря может выбрать игрок, разбирающийся в реальной медицине и способный оказать первую помощь в реальной ситуации. В случае ранений лекарь после перевязки проводит серьезное лечение, зависящее от характера повреждения из расчета час на живой хит, если его нет рядом, и 10 минут, если он непосредственно находится при больном.

Лекари также лечат болезни. Симптомы некоторых болезней известны всем (проявление многих болезней - нанесенный на лицо игрока цветной грим в виде точек, полосок и др.), есть профессиональные болезни, о которых знают представители этих профессий, большинство же недугов могут диагностировать и излечить только лекари. Некоторые болезни, если их не излечить в течение цикла, переходят в более тяжелые формы, вплоть до смертельного исхода. Информация о болезни персонажа указывается в карте игрока.

Лекарям на начало игры выдаются: информация о болезнях (симптомы, причины возникновения и методы лечения, а также известная им классификация той или иной болезни), несколько рецептов и небольшой запас трав. Во время игры ученик обучается у лекаря цикл, в течение которых лекарь передает известную ему информацию, а также показывает способы приготовления снадобий и мазей.

Блок: Кабаки



Кабак.

Кабака как питейного заведения по жизни на игре НЕТ. Роль информационного центра неплохо исполнит постоянный двор или гейшатник, а алкоголь предпочитают исключительно для обогрева... Сакэ эмулируется зеленым китайским чаем.

Блок: Животные, охота



Лошадь - палка длиной минимум метр с гривой и знаменем. При езде всадник должен держаться за нее одной рукой и четко держать ее перед собой либо держать за поясом, так, чтобы ее голова смотрела вперед. Имеет два хита, может топтать на хит, но не доспешных.

Биться конным может только воин, обладающий соответствующим навыком. Пешему

всадника можно бить только двуручным оружием, стрелковым оружием или копьем, монстрам - натуральным оружием. Всадника (в том числе не воина) пешему нельзя догонять бегом или убегать от него.

2.0.0.3