

РАЙДЗИН

ПРАВИЛА 2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

Мифы и легенды	4
Миф о демоне - боге Райдзине и битве за мир живых	4
История института Райдзин	5
Мифы о клинках первых демоноборцев	7
История появления Соуллингеров	9
Легенда о драконах.....	11
Общие боевые правила.....	13
Боевые правила.....	13
Бой с оружием.....	16
Состояние здоровья/боеготовность	17
Прокачка, таблица приемов и стресса.....	17
Стресс	18
Прокачка сапуртов	18
Таблица приемов.....	19
Таблица снятия стресса	21
Обучение студентов студентами	21
Калькулятор расчета очков и приемов.....	22
Классы и их особенности и способности	22
Класс техничные	22
Класс духовные	24
Класс Талантливые	25
Класс Грамматоны	26
Класс Соуллингеры	27
Правила для сапуртов	30
Правила по медицине.....	30
Контактные методы лечения	30
Бесконтактные методы лечения.....	31
Лечение и отыгрыш статусов.....	31
Статусы	33
Рунический крафт	34
Алхимия	35
Правила по биомеханике	37
Действие статусов, поломка и починка мода.....	39
Общие правила.....	40

Факультеты	40
Старосты факультетов	40
Минамото	41
Кусанаги	43
Горо	45
Сенго	47
Фракции	49
Фракция Древние семьи	50
Фракция Якудза	51
Фракция Корпорации	53
Нейтральные (Безродные)	54
Мертвятник	55
Правила института Райдзин	56
Этика (правила поведения на территории института)	57
Романтика и знаки внимания	59
Правила по сексу	60
Религия/ритуалистика	62
Религия	62
Бытовые ритуалы	63

МИФЫ И ЛЕГЕНДЫ

Миф о демоне - боге Райдзине и битве за мир живых

В начале времён Идзанами (женское божество) и Идзанаги (мужское божество) создали большую часть нашего мира. Их союз породил весь Японский архипелаг, но на этом они не остановились и продолжили рождать новых богов.

Когда Идзанами родила Кагуцути – бога вулканов, произошло страшное событие, которое до сих пор сокрыто под покровом тайны. В результате, Идзанами умерла. Идзанаги ощущал, что процесс творения еще не закончен, и поэтому отправился за женой в царство смерти и тьмы Ёми.

Несмотря на радость встречи и готовность супруги вернуться в мир живых и продолжить процесс великого творения, Идзанаги почувствовал, что что-то не так. Идзанами стала сожительницей демонов, и тьма необратимо изменила её. Безутешный от горя, Идзанаги решил оставить мир Ёми, но Идзанами была против. Пытаясь задержать мужа, она приказала демонам в облике грома напасть на него. В числе них был и демон-бог Райдзин.

Защищаясь и отступая, Идзанаги впитал в себя силы потустороннего мира, чтобы создать богов-стражей. С их помощью он смог запечатать проход в Ёми. Отныне мир живых и царство мертвых были разделены.

Время шло. Архипелаг начали заселять люди, не знавшие горя и бед. Однако коварные боги-демоны очень хотели проникнуть в мир живых и смогли найти лазейку. Во время грозы, когда в небе были слышны раскаты грома, Райдзин и его братья шептали людям о невероятной силе. «Вы получите ее,» - искушали они людей, - «если призовете нас из-за барьера, который возвел Идзанаги.» Троица богов, Аматэрасу, Цукиёми и Сусаноо, узнали об этом и смогли заключить голоса демонов в сосуд. Запечатав его, они настрого наказали всем людям никогда не открывать сосуд.

Человек по природе своей, увы, любопытен, и избалованная принцесса Айко из правившей в те времена династии все же вскрыла сосуд. Внимавшие голосам демонов жадные до силы и власти люди сумели провести ритуал, в результате которого образовалась огромная брешь между миром мертвых и миром живых. Из бреши вырвалась армия генералов Ёми, в числе которых был и демон-бог Райдзин. Страшная грозовая буря накрыла Японский архипелаг. За свою жадность и любопытство людям предстояло отдать огромную плату: жизнь.

Райдзин был полон решимости захватить мир живых, как и его братья. Но увидев красоту и великий баланс этого места, он не смог поднять клинок на творения первых богов. Райдзин осознал, что не хочет, чтобы этот удивительный мир погиб под покровом тьмы. И тогда он принял решение, во что бы то ни стало, защитить его. Так, демон-бог стал защитником мира людей.

Решение Райдзина переломило ход битвы. Он смог убедить братьев встать на его сторону, и они последовали за ним. Бой был жестоким, и в неравной борьбе с силами тьмы могущественный бог и его союзники оказались повержены. Будучи при смерти, Райдзин собрал свою силу в клинок и, обратив его в молнию, метнул на землю. Удар молнии с

божественной силой смог закрыть брешь между мирами. Клинок же разлетелся на множество осколков, разнося силу Райдзина в разные части света.

Великие полководцы демонов не могли покинуть мир тьмы через бреши, однако их приспешники нашли способ прорываться в мир людей и продолжать сеять хаос.

Люди были слишком слабы, чтобы противостоять им. Те, кто видел великое сражение Райдзина и сил тьмы, решили отправиться к осколкам божественного клинка, надеясь найти там помощь и защиту. Взмолились люди о спасении и молитвы их не были напрасными. Осколки даровали людям способности, стократ превосходящие их собственные. Сумевшие выжить братья Райдзина тоже вняли мольбам людей. Обернувшись клинками, они легли в руки лучших бойцов, тем самым позволив им сражаться с демонами. Так появились первые демоноборцы.

В Японии, на месте падения осколка клинка, люди возвели четыре храма. В каждом из них обучались по своим заветам и готовились к битвам воины, чтобы защищать мир людей от нападения демонов.

Ученики храмов были прилежны, а воины решительны в битвах с демонами. Но время шло, сила братьев Райдзина угасала. С каждым ударом о демоническую плоть клинки стремительно стачивались. Но перед тем как исчезнуть, братья грома поведали демоноборцам о том, какие иероглифы смогут вновь напитать их оружие силой. Это знание воины передают из поколения в поколения, оберегая его от посторонних ушей и глаз.

Мир людей не стоит на месте. Технологии приходят в наш мир, оставляя великую битву в легендах. Храмы обросли стенами и превратились в институт Райдзин, названный именем демона-бога, вставшего на защиту мира живых. Несмотря на то, что многие знания и истории пришлось скрыть и запечатать тайнами, институт продолжает дело предков-демоноборцев и по сей день.

История института Райдзин

С момента своего зарождения институт Райдзин постоянно переживал различные политические нападки. По началу его полностью поддерживало правительство, осознавая важность работы в условиях полной скрытности. Однако у института были свои противники в парламенте.. Например, в рамках повсеместной борьбы с инакомыслием, в период до второй мировой войны институт был закрыт, а все последователи разогнаны. Германские союзники предлагали использовать в надвигающейся войне силы демонов, создавая искусственные разрывы пространства. Несмотря на то, что правительство Японии шло им навстречу, древние кланы понимали, что добром это не кончится. Они начали объединяться для противодействия правительству, в результате чего на кланы и их последователей была открыта охота.

В период второй мировой войны работа института Райдзин была возобновлена по причине того, что правительства других стран начали создавать свои подразделения по управлению и использованию одарённых сверхъестественными силами людей, к тому же обстановка с демонами внутри страны начала обостряться. К тому моменту многие знания были забыты или утрачены, однако щедрая финансовая поддержка от государства позволяла быстро наверстывать упущенное.

В послевоенное время поддержка государства существенно сократилась, и сильное влияние на институт начали оказывать корпорации. Произошли небольшие изменения поведенческих правил, ученики и выпускники получали больше свобод.

Начался период новых возможностей. Институт внедряет своих воспитанников в государственные органы, оказывает влияние на премьер-министра и парламент, участвует в принятии законов. Верхушка сил самообороны и древние кланы объединяются. Начинается затяжная война, во время которой активизируются местные культы тёмных божеств. Спустя несколько лет парламент и новый совет сил самообороны принимают решение о том, что воспитанникам института запрещено занимать государственные должности и получать старшие офицерские звания. Начинается период лишений, породивший распространение коррупции в стенах учебного заведения.

Примерно в 60-е годы коррупцию удалось искоренить. Древние кланы, семьи ниндзя, государственные чиновники и прочие заинтересованные люди на фоне общей победы сплотились и занялись реформированием института. Представлена новая система факультетов, лучше отражающая способности учеников и заполняющая потребности в специалистах.

В 90-е годы институт Райдзин набирает рекордное количество воспитанников. Это золотое время института. Набрали силу разнообразные тоталитарные секты, противоборство с которыми происходило в штатном режиме при поддержке государства. Налажены связи с полицией и силами самообороны. Выпускники выступают как приглашённые эксперты в различных областях.

В 2010 году чиновники попытались прибрать к рукам учебное заведение. Директор института был обвинён в коррупции, использовании ресурсов института как частной военной корпорации. Правительство собиралось закрыть институт, но тут произошли трагические события. Гигантский прорыв сверхъестественных сил удалось замаскировать под аварию ядерной аэс на Фукусиме. По всей Японии происходили прорывы демонических сил под предводительством сущности получившим кодовое название "Король Демонов". Почти все доступные сотрудники и воспитанники института погибли во время решающего сражения. Кто-то от когтей демонической армии, кто-то от рук людей-прислужников "Короля Демонов", кто-то пошёл закрывать портал с другой стороны и считается пропавшим без вести.

На данный момент институт Райдзин восстановлен на деньги и ресурсы крупных корпораций, древних семей и влиятельных теневых организаций, а также неравнодушных выпускников. Институт отвоёвывает неприкосновенность у правительства, укрепляя свою обособленность и право на выбор направления, изучения и подготовки специалистов по борьбе с потусторонними сущностями. Несмотря на то, что учебное заведение разрывают между собой три фракции в борьбе за полноту влияния и возможность принимать решения, Райдзин успешно справляется со своей задачей перед лицом государства. Тем не менее, сюда всё ещё направляют государственных чиновников, чтобы наблюдать, не готовится ли здесь переворот.

Мифы о клинках первых демоноборцев

Первый брат Райдзина обернулся клинком, что развивал тело. Вложившись в руки первых демоноборцев, он позволял сражаться без усталости, но в боях, что шли днями и ночами, даже тренированное тело владельца клинка угасало, и он погибал в страшных муках. Тогда последующие поколения начинали физическую подготовку заранее, выполняя тысячи повторений каждого удара или движения, чтобы однажды унаследовав клинок сражаться без усталости как можно дольше. Так появился храм клинка Минамото, куда приходили мужчины и женщины, чтобы обрести силу и стать великими воинами. Прошли десятилетия, клинок утратил силу и растворился в пространстве и времени. Но и по сей день традиция отработки каждого удара тысячу раз жива и практикуется последователями этого храма.

Для успешного следования этому учению последователи должны были отказываться от своих благ в угоду эффективности, потому аскетизм стал первой и основной чертой храма. Передача знаний от мастера к его ученикам сформировала определённый порядок подчинения, который позже вылился в строгую военную иерархию с беспрекословным подчинением. Эта черта стала второй в основе храма Минамото и сохранилась за существующим ныне факультетом.

Второй брат Райдзина обернулся клинком, что развивал дух. Он позволял своему владельцу чувствовать и видеть тонкие материи мира и даже находиться вне своего тела. Благодаря этим навыкам воин мог мгновенно перемещаться по полю боя и координировать других бойцов, участвующих в сражениях. Клинок заставлял внутреннее Ки владельца гореть в стократ сильнее, от чего жизненные силы владельца стремительно угасали. Кроме того, он не мог лично принимать участие в сражениях, и даже для его перемещения требовались особые условия. Ведь малейший контакт с грязью или кровью приводил к ужасной боли и потере контроля над собственным Ки. Тот, кто третьим начал использовать силу клинка, основал храм Кусанаги, практикующий чистоту и возвышенность.

Работа храма требовала полного и строгого соблюдения правил, и за каждым нарушением следовало жестокое наказание и устранение не менее катастрофических последствий. Поэтому вскоре правила перенесли в разряд законов, а позднее, с приходом современности, образовавшийся из храма факультет, по традиции, начал практиковать соблюдение законов в целом. Хоть клинок, давший начало храму Кусанаги, давно угас и растворился в пространстве и времени, традиции, соблюдавшиеся десятилетиями, живы до сих пор.

Третий клинок развивал разум своего владельца, позволяя ему видеть путь изучения нового. Просветлённый владелец клинка не упускал возможности изучать останки своих врагов и изобретал оружие, способное их поразить. Но чем больше в разуме человека раскрывалось понимание, тем больше он стремился к сохранению и сортировке полученных данных. Когда свитков с тайными знаниями стало слишком много, был основан храм Горо, названный в честь владельца клинка, а также лучшего кузнеца при храме - Горо Масамуне.

Научный прогресс двигался вперёд, приближая победу. Каждый последующий владелец клинка получал знания предыдущего, отчего зачастую мозг не выдерживал, и часть нервных окончаний сторала мгновенно. Наследники начали носить маски, чтоб скрыть гримасы своего лица, застывшего от паралича. Последователи, чтобы скрыть этот факт, а также не смущать текущего владельца, тоже начали носить маски, превратив это в традицию храма.

Когда отгремела основная война, последователи храма Горо решили, что их знания могут использовать и простые смертные в борьбе друг с другом. Тогда был принят тайный пакт о сокрытии данных, продержавшийся до сих пор. За время существования храма многие его последователи не раз наблюдали, как их верные союзники предают и идут на многое ради тайных свитков. Однако учение храма говорило о прощении и перевоспитании. Ведь зачем убивать врага, который завтра будет ценен как союзник? Многие выпало на долю нынешнего факультета Горо, клинок, как и его братья, растворился в потоке времени. Но, несмотря ни на что, видно, что ученики факультета, все еще чтят прошлое, развивают разум и стремятся к пониманию мира.

Четвёртый клинок даровал навыки и невероятные возможности, требуемые бойцу здесь и сейчас. Регенерация, отращивание крыльев, укрепление тела или даже телепортация на короткие расстояния - всё это служило на благо человечества в лице одного из владельцев. Дарованные возможности, вкупе с остальными демоноборцами, позволяли наносить точечные и эффективные удары там, где это больше всего было нужно. Ходят слухи, что владелец этого клинка даже спускался в мир ёми, чтобы спасти души павших воинов, но никаких летописей об этом обнаружено не было. Однако постоянные метаморфозы демоноборца несли и свои недостатки. Неполные мутации тела вызывали ужасную боль, отчего владельцу клинка после каждого сражения требовался особый уход. Один из таких владельцев - Сенго Мурамаса, основал храм, где распространяли учение героизма и выполнения поставленных задач, во что бы то ни стало. Основными чертами последователей этого храма было бесстрашие и исполнительность. Каждый из них был готов отдать свою жизнь на передовой во имя победы человечества, невзирая на понесённый ущерб себе, гражданским или целым городам. Если к закрытию врат в мир демонов приведёт подрыв убежища полного беженцев, поверьте, они это сделают. Однако последователей этого храма было не столь много, как у других. Жестокие тренировки и смертельно опасные упражнения - вот что было залогом их бесстрашия и уверенности в своей победе. Последователи храма Сенго, что только прибыли для участия в битвах, были больше похожи на ветеранов, переброшенных из других корпусов. Покрытые шрамами и нередко увечьями, тем не менее, повышали эффективность своих подразделений и очень ценились командирами отрядов.

Хоть и этот клинок растворился со временем, храм Сенго, а ныне - факультет Сенго, всё ещё практикует жестокие тренировки по избавлению от страха. А его последователи всё также готовы решать любую проблему. Впрочем, как всегда, не заботясь о последствиях.

По легенде, Пятый брат Райдзина был самым молодым, и, чтобы сохранить ему жизнь в грядущей войне, его братья обманом не дали ему пробудиться. Клинок оказался забыт, утерян, а после, много десятилетий пылился на стенах в домах высших чинов и музеях древней истории. Заключенный в клинке демон проклял своих братьев, и всё, что они стремились сохранить. Он ждёт того дня, когда сможет выбраться из своей темницы и обрушить накопившийся гнев на мир людей.

По некоторым данным, клинок, что сейчас находится в музее и выглядит как пятый брат - лишь подделка, и у кого в руках оригинал не знает никто. Но братья оставили завет, что однажды он пробудится, и тогда на прочность проверят всех воинов, которых храмы, а ныне институт, сумеют подготовить за это время...

История появления Соуллингеров

На протяжении многих лет большинство стран не оставляло попыток развить в людях сверхспособности для увеличения своего боевого потенциала. Зачастую это приводило к жестоким экспериментам и их ужасным последствиям. Не стала исключением и Япония, в которой действовала лаборатория профессора экзофизики Сато Камура.

Долгое время в лаборатории проводились жестокие эксперименты над детьми от 10 лет для раскрытия их «экзофизического» (паранормального) потенциала. Подопытных напитывали различными химическими и наркотическими веществами, чтобы изучить их влияние на мозг человека в сочетаниях и при стрессовых ситуациях. В результате эксперимента с психотропным веществом «№91» было выяснено, что он вызывает необратимые разрушения нервных связей в определенных частях мозга. При стрессе и физических нагрузках в крови получивших это вещество детей происходил выброс неизвестной энергии, которая позволяла выйти за пределы человеческих возможностей. За то, что частица этой энергии имеет спящий белый цвет, ее прозвали «Осколок души». Несмотря на то, что руководство лаборатории присвоило веществу другое название, сотрудники продолжили называть его между собой «Осколком».

В процессе дальнейших исследований было выяснено, что энергия находится в организме от двух до семи минут, после чего растворяется, не оставляя ни химического, ни биологического остатка в организме подопытных. Все попытки насильно извлечь «Осколок души» не приносили результата. Доктор Сато Камура пришел к выводу, что «Осколок» возникает только при успешном сочетании вещества с кровью человека и настраивается на ее химический состав, поэтому не способен существовать отдельно от нее и мгновенно распадается на частицы.

Выброс энергии «Осколка души» в кровь не оставался безнаказанным для подопытных детей. Он вызывал различные умственные и физические отклонения. Для 90 % мужчин энергия «осколка» оказывалась фатальной или делала из них недееспособных инвалидов. Девушкам повезло больше: 43 % оказались пригодными для продолжения жестокого эксперимента. Спустя почти девятнадцать месяцев испытаний профессор Сато и его группа ученых и врачей-биологов смогли собрать прототип оружия, напрямую перегоняющий из всего тела испытуемого энергию «Осколка» в одну точку концентрации для совершения удара частицами на близком расстоянии. Это был небольшой прорыв, но его хватило, чтобы продемонстрировать потенциал программы и получить финансирование.

Последующие эксперименты и изучение новой энергии и эффективного ее применения продолжались на протяжении двух лет. В автокатастрофе погибает жена доктора Сато – Инь, из-за чего он полностью уходит с головой в проект. Это приносит свои плоды: теперь энергию «Осколка» больше не нужно было воспроизводить в организме испытуемых насильно.

Дети научились делать это сами, причиняя себе физическую боль. Они наносили себе резаные раны различными, зачастую экспериментальными, образцами. Кто-то резал себя ножами и вилками, кто-то применял острые крышки от консервных банок или натачивал прицельную мушку до остроты лезвия ножа. Сотрудники лаборатории не одобряли подобных экспериментов, опасаясь за дорогостоящее оборудование, однако подопытные заявили, что так проще добиваться необходимого результата. Позже в конструкцию

экспериментального оружия добавили нож, но первые участники испытаний превратили в традицию портить оборудование, затачивая обратную сторону прицельной мушки.

Огневая мощь испытуемых выросла на 140 %, они стали легче переносить физические нагрузки, а боевой потенциал стал приемлемым. Появились новые отклонения в психике бойцов: они стали испытывать небывалую тягу к религиозности. Объяснить этот феномен не смог никто из сотрудников, так как любые религиозные книги или трактаты, и даже их упоминания, были запрещены на территории лаборатории. Несмотря на это, подопытные стали называть тренировки «боевыми ритуалами», раскрытие своих способностей «возвышением», а различные практики и медитации «обрядами» и «церемониями». Некоторые из испытуемых утверждали, что слышат голос из-за грани реальности, но научное подтверждение этого факта так и не нашлось.

Стала меняться и внешность подопытных. Стали появляться редкие случаи депигментации волос, но бойцы считали, что это не так, ведь волосы становились не седыми, а ярко-белого цвета. Подопытные с этим отклонением показывали самые высокие результаты выработки энергии «Осколка души» и уровень психологической стабильности, однако ученым был непонятен механизм и причина подобных изменений.

Регулярные нанесения себе физических увечий не могли остаться незамеченными для психического здоровья подопытных. Повысился болевой порог, однако стабильность психики пошатнулась. Несмотря на труды психологов и психиатров, бойцы были очень уязвимы. Эффективность пропаганды от главнокомандующих начала стремительно снижаться, но, несмотря на это, испытуемые продолжали показывать лояльность и рвение к обучению. Некоторые подопытные продолжали наносить себе раны и вне тренировок и экспериментов, однако не было совершено ни одной попытки суицида. Психологи выявили у всех участников опытов общий диагноз: ПРЛ (пограничное расстройство личности) разной степени тяжести, характеризующееся эмоциональной неустойчивостью, высокой тревожностью и сильным уровнем десоциализации. Сочетание внезапной тяги к религиозности и установленного диагноза создало определенный паттерн поведения, близкий к религиозным фанатикам и оккультистам. У всех испытуемых на разных этапах экспериментов появилась тяга к черному цвету в одежде с элементами красного. Оружие подопытные предпочитали белого цвета, что прослеживалось в их редких просьбах. Руководство приняло решение удовлетворить просьбы испытуемых, предоставив им одежду и оружие в желаемом стиле. После этого психическое состояние участников эксперимента улучшилось, а странные просьбы прекратились.

На восьмой год эксперимента появилась серьезная проблема. Выделяемая энергия «Осколка души» стала тускнеть, частично чернеть и при выделении в крови приносить испытуемым сильную головную боль. Из-за этого резко ухудшилось психическое состояние участников эксперимента, и они стали ликвидироваться либо сотрудниками исследовательского центра, либо, как ни странно, самими подопытными. Страдающие от головной боли и психических расстройств испытуемые называли это состояние «предел расщепления», а казнь своих соратников – «ритуалом очищения». Разумеется, число участников эксперимента начало быстро сокращаться. Доходящие до «предела расщепления» подопытные в момент отчаяния просили передать некий предмет тому, кто был им близок по духу. По началу, они передавали испачканный грязью или полностью заштрихованный, доведенный до черного цвета, кусочек бумаги или любой другой предмет, схожий по форме с игровой картой.

В связи с обнаруженным дефектом, программа начала быстро терять показатели эффективности и вскоре оказалась на грани потери финансирования. Профессор Сато прилагал все усилия для сохранения проекта, однако в том же году пришёл приказ о закрытии проекта и уничтожении всех подопытных.

При приведении приказа в исполнение, на территории комплекса произошла диверсия, в ходе которой подопытные сбежали. Профессор Сато совершил ритуальное самоубийство в казармах подопытных.

Спустя несколько недель, беглецы были обнаружены в современном, научном комплексе. Авторитет комплекса и научный протекторат, позволили им противостоять требованиям выдать подопытных, аргументируя свои действия научной пользой. Вскоре решение было пересмотрено по неизвестным причинам, а приказ об уничтожении был отозван. Вместо этого, они стали частью более современного комплекса, по причине возможной научной ценности и возможности психокоррекции.

Легенда о драконах

Вернувшись из мира Ёми, мучаемое горечью утраты божество Идзанаги попытался продолжить сотворение мира. В отличие от мира мертвых, где нет ни воды, ни травы, где само понятие жизни рассыпается в ладонях, создаваемый Идзанаги и Идзанами мир был миром живых, наполненным светом. Творение было продолжено мужским божеством, однако в каждом его действии всегда не хватало чего-то ещё, будто второй половинки целого. Тогда он решил создать сущности, что будут отражать различные черты его возлюбленной, оставшейся в мире мертвых, и помогут ему в создании и поддержании гармонии мира живых.

Вскоре Идзанаги почти достиг своей цели в создании прекрасного мира живых, о котором они с Идзанами мечтали. Оставались финальные штрихи, и чтобы сделать мир более живым, Идзанаги решил населить разные его участки существами по своему образу и подобию. Так стали появляться новые боги со своими уникальными силами и возможностями. Идзанаги велел им поддерживать созданный мир и вести его к процветанию, в надежде, что так появятся новые обитатели, и работа его будет завершена.

Но новые боги были лишь простыми исполнителями, которые не смогли привнести ничего нового в мир живых. И тогда Идзанаги понял, что для завершения процесса создания, ему нужно сделать что-то поистине уникальное и удивительное, что позволит миру творить самому. Мужское божество в последний раз окинуло взором сотворенный им мир, после чего вложило все свои силы и свое тело в его основу.

И пусть Идзанаги уже не видел этого, но его задумка удалась. На созданной им земле и в воде зародилась жизнь. Появились животные, а вскоре и люди. Боги, сотворенные Идзанаги, заботились о зарождающихся существах, как о собственных детях, помогали им освоиться, развиваться и пользоваться благами подаренного им мира.

Сущности, что отражали различные черты женского божества Идзанами, оставшись без своего создателя, продолжили то, для чего были созданы. Они заботились обо всем, к чему в свое время приложили руку, оставаясь незримыми наблюдателями в мире живых. Редко кому удавалось увидеть их, но тогда люди становились свидетелями чего-то поистине могущественного, величественного и прекрасного. Пройдет много лет, прежде чем люди назовут эти сущности драконами.

Во времена великой войны, когда демон-бог Райдзин привел полчища демонов в мир живых, драконы были первыми, кто ринулись на защиту творения Идзанаги. Несмотря на то, что вскоре Райдзин и его братья встали на сторону живых, драконы пали в той войне. Однако среди людей ходят слухи, что кто-то из них все же смог спастись и дожить до наших дней...

ОБЩИЕ БОЕВЫЕ ПРАВИЛА

Боевые правила

Для моделирования боя и боевых столкновений на игре используется система “пятнашек” - ЛЁГКИХ касаний противника плоской стороной ладони в обусловленные зоны с последующим обозначением типа удара.

Бой происходит в двух тактах.

Во время первого такта определяется кто будет атаковать, а кто защищаться. Победивший в пятнашках атакует. Он выбирает, заявляет и медленно отыгрывает свой атакующий приём

В первом такте вы должны коснуться оппонента в игровую зону так, чтобы он не успел коснуться вас. После каждой попытки коснуться оппонента происходит “расход” (бойцы расходятся на расстояние метра друг от друга). Серии касаний считаются за одно. Если касание произошло, мы переходим ко второму такту.

Во втором такте вы медленно изображаете один из ударов, вид которого указан в вашем листе ТТХ персонажа. В этом такте ваш бой зависит от прописанных характеристик. После окончания такта вы снова переходите к первому такту и так до конца боя.

Бой всегда является дуэлью, сбежать из него нельзя.

Обращаем ваше внимание, что все бои являются дуэльными. Сбежать из начатого боя нельзя (*исключение: побег из сражения с демонами для саппортов, если они изучили этот навык*)

Отказаться от кинутой вам дуэли нельзя (*только если за вас не вступился кто-то другой, и бросивший вам вызов согласен на замену*)

В случае если вы игнорируете вызов на дуэль или бой в целом, противник имеет право снять вам пятнашкой 1 хит, если вы продолжаете игнорировать, ещё одной пятнашкой один хит. И так пока вы не окажетесь в тяжёлом ранении.

(*Это правило введено для того, чтобы вы не могли игнорировать провоцируемое боевое столкновение со стороны другого ученика/монстра*)

Если вы не хотите принимать бой по жизненной причине (травма и так далее), то **сообщите об этом противнику**. В таком случае, вы признаете заочно свое поражение и получаете состояние "тяжелое ранение" (*если ваш противник не решил иначе*)

Примечание по сериям.

Применение серий после дополнительных атак (ускорение ки, предсмертный удар берсерков и тд) запрещено.

Важное замечание

Перед игрой ногти либо срезаются под ноль, либо перед боем надеваются перчатки (подойдут любые, тонкие, тканевые перчатки). Ногти наносят слишком много травм :)

Боевая система Хитовая.

Базовое количество Хитов на персонаже - 2

Каждый удар, нанесенный противнику, снимает 1 хит.

Снятию хитов препятствуют блоки, увороты и другие возможности, прописанные в листе персонажа.

Одновременные касания оппонентов, а также касание с разрывом в 1 секунду считаются обоюдными попаданиями.

Атаки второго такта, вписываемые в лист вашего персонажа, разделяются по рангам : базовые, средние и высшие.

Все приёмы имеют разную стоимость прокачки, в зависимости от его вида/ ранга и тд.

Все изученные базовые блоки, средние удары и блоки, а также высшие приёмы, ограничены тем количеством применений, сколько раз вы их изучили.

Базовые удары не ограничены в количестве применений, однако, применение одного и того же базового удара 3 раза подряд даёт противнику право немедленно применить против вас контратаку.

пример: Некий китаец Сяо вошёл в додзё, не поклонился и даже не снял обувь! Сенсей, ведущий занятие, не потерял спокойствие и присутствие духа. Движением брови дал знак старшей ученице Йоко разобраться. Старшая ученица взглядом показывает китайцу, что разбираться будут за пределами додзё. Китаец слегка кивает и улыбается, пока всё идёт по его плану. Йоко учтиво, но формально поклонилась, соблюдая традиции кодекса бусидо. Китаец скорчил презрительную гримасу. (в игре здесь начинается первый такт боя. Далее будет перечисление тех, кто выигрывает раунд пятнашек, какой удар заявляет, какая защита выбрана)

1й раунд: Сяо: Атака рукой. Йоко: Блок атаки руки

2й раунд: Сяо: Атака рукой. Йоко: Блок атаки руки

3й раунд: Сяо: Атака рукой. Йоко: Бесплатная Контратака, удар ногой

4й раунд: Сяо: Атака рукой. Йоко: Бесплатная Контратака, удар ногой

5й раунд: Сяо: Атака рукой. Йоко: Бесплатная Контратака, удар оружием

Мы видим, что китаец Сяо постоянно выигрывает в пятнашках. Однако он использует только один вид удара - удар рукой. Поэтому после 2го раунда Йоко может не тратить защитные приёмы и отбиваться одними контратаками, которые она получает бесплатно, так как против неё применяется однотипный удар 3 раза подряд. В 3м раунде два предыдущих удара были ударами рукой, такая же ситуация повторилась в 4м и 5м раунде.

Зона поражения

“майка бриджи” (Руки включая локоть, ноги включая колени).

Не поражаемыми зонами являются руки от пальцев до локтя, ноги от стопы до колена, пах и голова.



В случае боя "Мальчик - девочка" действуют следующие правила.



В связи с поправкой в правилах относительно не поражаемых зон вводится следующее правило: **При попадании в не поражаемую зону (голова, пах, шея) оба противника расходятся без преимуществ.**

Если была нанесена травма - бой прекращается до выяснения ситуации.

Женские не поражаемые зоны (грудь, ключицы) становятся небоевыми (по аналогу с руками ниже локтя и ногами ниже колена).

Если по вам бьют или вам сообщают, что вы **наносите удар слишком сильно** - пожалуйста идите на встречу, **работайте на скорость**. В крайнем случае прекращайте бой. **Здоровье вас и других игроков важнее сиюминутной радости победы.**

В случае боя "девочка - девочка" зона поражения становится "майка-бриджи" (грудь и ключицы становятся поражаемыми).

Положение по кроссполу - зоны поражения считаются по игроку а не по персонажу.

В первом такте запрещены захваты рук и приёмы борьбы.

За неоднократное, а также специальное попадание в не поражаемые зоны, предусмотрено наказание вплоть до удаления с игры.

Будьте взаимовежливы как игроки, создавайте плодотворное поле для игры.

Бой с оружием

Для моделирования ударов оружия ближнего боя на игру допускается антуражное текстолитовое и Протектированное Оружие.

Оружие должно иметь эстетичный внешний вид и быть безопасным: не иметь острых углов и граней, твёрдых, травмоопасных элементов.

Стрелковое оружие должно иметь эстетичный внешний вид.

Любое оружие крепиться к игроку так, чтоб оно не выпадало во время пятнашек.

Наличие такого оружия никак не влияет на механику боя (пятнашки), лишь визуально дополняет ваш образ и желаемый стиль боя.

Рекомендуется продумывать крепление любого оружия заранее.

Для закрепления информации выше предлагаем еще раз просмотреть приемы и способы их использования в таблице. Цифры в правом столбце - стоимость прокачки, о которой можно почитать в статье о приемах и прокачке.

Атакующие приемы (Применяются при успехе в пятнашках)			Защитные приемы (Применяются строго в ответ на соответствующее действие противника)								
Базовые атаки доступны всем с самого начала и количество их применений не ограничено. Все остальные приемы покупаются за очки опыта и применяются один раз за бой за каждую покупку. Мощный удар объявляется, когда противник применил защиту от выбранной атаки. Защита игнорируется и хит снимается.			Защита позволяет заблокировать конкретный удар противника. (Хит не снимается) Игнорируется мощным ударом.		Контратака позволяет заблокировать конкретный удар противника (Хит не снимается) и немедленно нанести противнику одну одиночную атаку из имеющихся. В ответ противник, в свою очередь, может использовать защитный прием.		Захват позволяет заблокировать конкретный удар противника (Хит не снимается) и немедленно снять противнику один хит.		Уворот позволяет заблокировать любую одиночную атаку		
Атака рукой	-	Мощный удар рукой	3	Защита от руки	1	Контратака на атаку руки	2,5	Захват на атаку руки	3	Уворот	3,5
Атака ногой	-	Мощный удар ногой	3	Защита от ноги	1	Контратака на атаку ноги	2,5	Захват на атаку ноги	3		
Атака оружием	-	Мощный удар оружием	3	Защита от оружия	1	Контратака на атаку оружия	2,5	Захват на атаку оружия	3		
Атака локтем	2	Мощный удар локтем	3	Защита от локтя	1	Контратака на атаку локтя	2,5	Захват на атаку локтя	3		
Атака коленом	2	Мощный удар коленом	3	Защита от колена	1	Контратака на атаку колена	2,5	Захват на атаку колена	3		
Атака головой	2	Мощный удар головой	3	Защита от головы	1	Контратака на атаку головы	2,5	Захват на атаку головы	3		
Атака в глаза	2	Мощный удар в глаза	3	Защита от атаки в глаза	1	Контратака на атаку в глаз	2,5	Захват на атаку в глаз	3		
Серия позволяет при одном попадании пятнашкой выполнить последовательно несколько атак, из указанных выше. Атаки выбираются при приобретении серии. (Например, Атака рукой + Атака коленом)			Для защиты от серии атак необходимо использовать защитные приемы из указанных выше от каждой из атак отдельно. При этом контратака и захват не прерывают серию (за исключением случая, когда она выводит противника из строя). Прием "разрыв дистанции" отменяет всю серию атак противника.								
Серия атак	две базовых		1,5	Разрыв дистанции							2
Серия атак	базовая и средняя		3								
Серия атак	три базовых		3								
Серия атак	четыре базовых		4,5								

Базовые
Средние
Высшие*

* Высшие приемы доступны только со второго курса или при использовании особых специальных техник класса технические

Если игрок наносит **подряд** три одинаковых базовых атаки, независимо от их источника (например, серия из двух ударов ногой, а затем контратака ногой), то его противник имеет право в ответ на третью и последующие однотипные атаки объявлять контратаку, даже если не владеет этим приемом. Счетчик сбрасывается, если будет применена атака другого типа.

Состояние здоровья/боеспособность

Здоров – хиты полные, отрицательных влияний нет. Не ограничен в действиях.

Ранен - персонаж потерял 1 или более хитов, имеет особые ранения или негативные эффекты. В этом случае персонаж должен отыгрывать своё состояние (держаться за ушибленный бок, зажимать порез, ожог, обморожение, некрорану, дырку от лазера, подбирать отпадающие куски плоти и тд). Раненый персонаж, присутствуя на церемониях, гневит духов (в большинстве своём, они не любят кровь, пот и грязь, а тех, что любят, обычно не призывают, а прогоняют). Некоторые выпитые зелья открывают сильное кровотечение (персонаж теряет хит).

Тяжелое ранение - 0 хитов или сильный отрицательный эффект. Персонаж в слабом сознании, либо без сознания. Может лежать, стонать и извиняться. Может медленно ползти в сторону медблока. Раненому можно помочь и донести его до ближайшего медика. Один человек может нести одного раненого. Выбравшие путь берсерка могут переносить двоих.

Нанесение травмы - особое умение которому обучают далеко не всех. Позволяет, победив в бою, что-то сделать с тем, кто проиграл тебе.

Например:

Йоко победила Сяо в бою, и теперь он лежит перед ней поверженный в 0 хитов.

Йоко, дабы восстановить честь учителя и додзё, заявляет Нанесение травмы.

После чего отыгрывает как ломает Сяо оба колена. После этого она может сказать: “Сяо, сейчас ты заползёшь в додзё на руках и извинишься”, и он будет вынужден подчиниться. Однако Йоко вспоминает, что недавно ей пришлось обратиться к Сяо во время испытания. Она не смогла найти обучающий свиток и решила попросить свиток у прошедшего испытание Сяо. С этого момента на нее лег долг перед Сяо, который он планировал затребовать”. Она решает использовать это положение, чтоб сказать: “Сяо, я больше ничего тебе не должна за свиток”. После этого события Сяо не в праве требовать долг с Йоко.

Казнь - редко кого обучают данному навыку, позволяет добить персонажа (на данной игре не изучается)

Предсмертное состояние — если персонаж находится в тяжелом ранении более 15 минут, он впадает в подобие комы. Его магическая сила вырывается и защищает персонажа от любых воздействий. Это состояние длится ещё 5 минут. После чего сила иссякает и персонаж погибает окончательно. В этом состоянии с пострадавшим могут взаимодействовать только медики, в том числе, переносить и прикасаться к персонажу.

Прокачка, таблица приемов и стресса

Что такое очки опыта?

Во время пар на игре вы будете получать очки опыта, которые сможете потратить на изучение приёмов.

Всего **12 очков на игру у бойцов** и **6 очков на игру у саппортов**.

Все персонажи начинают с 0 очков опыта.

У некоторых классов предел стандартных приёмов составляет **8 очков**, и ещё **4 очка** они могут потратить на изучение боевых путей или особых техник.

Для раскрытия спецтехник и путей, нужно **достичь предела в обучении**, а именно: **иметь 12 очков опыта и потратить 7 или 8 из них на приёмы.**

Пояснение от мастера и пример для бойцов всех классов, кроме талантливых:

«После траты 7-8 очков опыта на базовые приемы, вы можете изучать пути/техники.

Для этого техничные - получив 2 опыта могут изучить одну технику, получив еще 2 опыта, могут изучить вторую, не из того же раздела.

Духовны е- получив 4 опыта могут изучить первую способность пути.

На этом прокачка на этой игре заканчивается.»

Стресс

Изучение приёмов и техник - это большая нагрузка на организм бойца, потому что изучение навыков накладывает эффект, который здесь называют **стрессом**.

Стресс накапливается в организме и сбрасывается во время **обучения на парах, зельями, сексом** и ещё некоторыми малоизвестными вариантами.

За каждое **потраченное очко опыта** вы получаете **двадцатикратное количество стресса**.

Например, за приём в 1 очко опыта - 20% стресса, за приём в 3 очка опыта - 60% стресса.

При выходе **за предел в 80%** накопленного стресса персонаж уже **не сможет** изучать приёмы, а так же сбрасывать стресс обычными методами. Придётся искать альтернативный способ, который, как правило, в разы дольше сложнее и требует больших затрат.

При выходе **за предел в 100%** стресса персонаж переходит в состояние тяжёлого ранения и теряет сознание. После лечения скорее он всего забудет часть изученных приёмов. Стресс вам не игрушка!

Прокачка саппортов

Саппорты (медики, крафтеры, алхимики) получают лишь **половину** от общего количества очков навыков (**6 вместо 12**). Изучение того, как работает **внутренняя энергия (трактат)** позволяет им открывать спецприёмы при затратах в **2 очка**.

Лечение накладывает **10% стресса** на медика за сеанс.

Изучение одного медицинского навыка снятия статусов накладывает **30% стресса** и **тратит 3 очка опыта**.

Кроме прокачки стандартных приёмов из таблицы приёмов и стресса, саппортам доступна уникальная контратака.

Контратака – побег. Позволяет изучить контратаку на один из базовых видов удара (рука, нога, оружие). И при срабатывании сбежать из боя с монстром.

Работает только в бою с монстрами!!!

Стоимость **2 очка** опыта, изучение накладывает лишь **20% стресса**

Почитать подробнее о том, как вкладываются очки опыта в изучение медицины можно в соответствующей статье.

Пояснение как работает прокачка саппортов (в том числе боевая) и примеры от мастера:

У саппортов кап в 6 очков опыта (а не 12 как у бойцов)

Медицинские навыки стоят по 3 опыта. То есть чистый саппорт качает 2 навыка и все.

Саппорт, желающий иметь и медицинский навык, и боевые возможности из 6 тратит 3 на медицинский навык.

Оставшиеся 3 может потратить на базовые приемы по тому же курсу, что и остальные (например, 3 блока)

Либо может написать трактат о внутренних энергиях и изучить за 2 очка опыта 2 техники, либо 1 умение пути.

Оставшиеся 1 опыта может либо оставить на будущее, либо вкачать 1 блок.

Для изучения любых медицинских навыков снятия статусов также понадобится написать трактат о внутренних энергиях.

Также **нанесение рунического крафта** на оружие повышает стресс сразу на **60%**.

Ниже предоставляем вам таблицы приемов и стресса, а также таблицу снятия стресса.

Таблица приемов

Приём	Механ	Стоимость	Категория	Процент стресса
1й курс и выше				при изучении
Атака рукой	неограниченная атака	даётся со старта	Базовые	
Атака ногой	неограниченная атака	даётся со старта	Базовые	
Атака оружием	неограниченная атака	даётся со старта	Базовые	
Защита от руки	1 раз за бой защищает от удара рукой	1	Базовые	20%
Защита от ноги	1 раз за бой защищает от удара ногой	1	Базовые	20%
Защита от оружия	1 раз за бой защищает от удара оружием	1	Базовые	20%
Серия (2 базовых)	1 раз за бой после успешной пятнашки наносит 2 базовые атаки подряд	1,5	Средние	30%

Атака головой	1 раз за бой наносит урон если нет защиты	2	Средние	40%
Атака в глаза	1 раз за бой наносит урон если нет защиты	2	Средние	40%
Атака локтем	1 раз за бой наносит урон если нет защиты	2	Средние	40%
Атака коленом	1 раз за бой наносит урон если нет защиты	2	Средние	40%
Контрудар (б)	1 раз за бой если против вас использован удар, указанный в вашем контрударе - защищает вас от него и позволяет вам использовать любую свою одиночную атаку. Не серию	2,5	Средние	50%
Контрудар (ср)	1 раз за бой если против вас использован удар, указанный в вашем контрударе - защищает вас от него и позволяет вам использовать любую свою одиночную атаку. Не серию	2,5	Средние	50%
Разрыв дистанции	Заявляется строго после заявки противником серии ударов - отменяет всю серию.	2	Средние	40%
Серия (б+ср)	1 раз за бой после успешной пятнашки позволяет нанести базовую и среднюю атаку подряд	3	Средние	60%
Защита от головы	1 раз за бой защищает от удара головой	1	Средние	20%
Защита от колена	1 раз за бой защищает от удара коленом	1	Средние	20%
Защита от глаз	1 раз за бой защищает от удара в глаза	1	Средние	20%
Защита от локтя	1 раз за бой защищает от удара локтем	1	Средние	20%
2й курс и выше				
Мощный Удар	При изучении определяет какой именно удар будет мощным. В случае попадания удара в блок - блок пробивается, наносится урон.	3	Высшие	60%
Захват	1 раз за бой если против вас использован удар, указанный в вашем захвате - защищает вас от него и наносит 1 единицу урона противнику. Не прерывает серию	3	Высшие	60%
Насмешка	1 раз за бой если против вас использован удар, указанный в вашей насмешке - защищает вас от него и добавляет вам временный хит на этот бой. (Добавочные хиты снимаются последними) Не прерывает серию	3	Высшие	60%
Уворот		3,5	Высшие	70%
Серия (3 базовых)		3.5	Высшие	70%
Серия (ср+ср)		5	Высшие	100%
Серия (б+б+ср)		5,5	Высшие	110%
Серия (б+ср+ср)		6,5	Высшие	130%

Таблица снятия стресса

Метод	Процент
Учебное занятие	20 %
Добродетель факультета (одна выполненная)	20 %
Зелье снятия стресса	40 %
Модель секса	5 %

Обучение студентов студентами

Второкурсники могут обучать первокурсников **изученным лично базовым приёмам**.

Третьекурсники могут обучать второкурсников и первокурсников **изученным лично базовым и средним приёмам**.

Студенты **не могут** обучать других студентов экзофизическим способностям, специальным возможностям классов и наложению статусов (травме), но могут объяснять принципы работы для более быстрого осваивания материала от сенсеев.

Обучение занимает время.

Обучение базовому приёму длится 10 минут.

Обучение среднему приёму - 20 минут.

Обучение высшему приёму - 30 минут.

При непосредственном участии обучающего студента в процессе, а также использовании зрелищных или интересных методов обучения, время обучения можно сократить в два раза.

Всё обучение заверяется у сенсея. После того, как первокурсник пройдёт обучение приёма у второкурсника, необходимо вместе подойти к любому сенсею для демонстрации изученного навыка и проставления его и стресса в зачётку студента.

Саппорты второго и третьего курса могут показывать, как они осуществляют снятие изученных ими статусов для формирования традиционных методов. Однако все трактаты для изучения снятия статусов, а также практику, по-прежнему **необходимо** сдавать профильным сенсеям.

Калькулятор расчета очков и приемов

Для вашего удобства прекрасная Хлоя создала калькулятор для расчета покупки приемов.

Он работает по ссылке <https://buildstats.volgaunion.ru/>

При выборе класса программа автоматически предоставит вам ваше возможное количество очков за игру. Вы можете составлять различные комбинации, чтобы уже до игры выработать свою стратегию. Дерзайте!

Внимательно следите за своим уровнем стресса, рассчитывайте свои силы, и успех вам гарантирован!

Классы и их особенности и способности

Выбранный игроком класс влияет на личность, характер и особенности персонажа. От него будет зависеть стиль игры, навыки, способности, внешний вид и социальное взаимодействие с другими игроками, поэтому относитесь к выбору класса серьезно.

Класс техничные

На первый взгляд их принцип прост - выполняй 100 отжиманий, 100 приседаний и бегай 10 километров каждый день, мечтай облысеть и побеждать всех с одного удара. Но при близком знакомстве понимаешь, что волосы зачастую остаются при них, а изнурительные тренировки и постоянная отработка ударов делает техничных действительно эффективными бойцами. Из них получаются мастера своего дела, будь то бой без оружия или с ним.

Бойцы этого класса обладают самым большим разнообразием в выборе приёмов, собирая себя словно конструктор. Для выбора направления развития вам будет предоставлено **5 техник, по 4-5 способностей в каждой**. Вы должны будете выбрать по одной способности из двух **РАЗНЫХ** техник, выбрать две способности из одной техники нельзя.

Следующий выбор можно будет сделать достигнув предела в обучении на следующем курсе.

Большая просьба к игрокам выбравшим техники в классе техничный - отражать это во внешнем виде своего антуража. (Добавлять трубки, механизмы, вздувшиеся вены и светящиеся элементы, отражающие то, как поменялся ваш персонаж).

<p>Берсерк Перевод 1 любую базовую защиту в 1 среднюю атаку (выбор атаки во время получения техники) или Перевод двух любых средних защит в 1 среднюю атаку и 1 серию из 2х базовых (выбор атак во время получения техники) или Если против тебя использовали захват - получаешь атаку "укус" 1 раз на бой или</p>	<p>Ярость питает тебя и придаёт тебе сил, но у тебя появляются проблемы с управлением гневом, опиши какие. Расскажи что ты теперь будешь делать всегда и что не будешь делать никогда.</p>
---	--

<p>Когда у тебя сняли последний хит, получи автоматическое попадание по врагу</p>	
<p>Психопортация Позволяет перевести одну базовую защиту в разрыв дистанции (какую тратить, выбирается в момент применения) или Позволяет использовать разрыв дистанции для получения 1 среднего удара и 1 блока (выбор во время прокачки техники) или Позволяет использовать уклонение в качестве универсальной контратаки или Позволяет 1 раз за бой отменить примененный против себя разрыв дистанции</p>	<p>Психическая сила чрезмерно напитывает тебя, перегружая твой разум или тело. Расскажи как именно это проявляется у тебя. Расскажи что ты теперь будешь делать всегда и что не будешь делать никогда.</p>
<p>Биоэнергетика Потратить хит, получить 1 уклонение и 1 среднюю атаку(выбор при получении) или Потратить хит, получить одну длинную серию из 3 базовых(выбор во время получения техники) и по 1 базовому блоку каждого вида. или Потратить три однотипных блока и вылечить себе 1 хит или добавь 1 хит себе и противнику. После чего в любой момент отними у себя и своего противника 1 хит. или Потрать хит, следующие 3 результативные (чистые) пятнашки по тебе не проходят</p>	<p>Ты видишь взаимосвязь энергий всего живого. Понимаешь течение химических процессов внутри себя и окружающих. Расскажи как это меняет твой взгляд на мир и людей. Расскажи что ты теперь будешь делать всегда и что не будешь делать никогда</p>
<p>Ясновидение Перевести одну среднюю защиту в контратаку того же типа или Получить автоматическое попадание, если противник использовал уворот или Получи автоматическую атаку после применения противником одного из списка (Атака ки, захват, разрыв дистанции) или 3 раза за бой после того как противник заявит свою реакцию на атаку, можно откатить и изменить свою атаку. или После результативной пятнашки - потеряй один блок, получи захват на выбранную в этом бою зону или Отмени результативное попадание пятнашкой по себе</p>	<p>Тебя начали преследовать видения и вспышки прошлых и возможных, будущих событий. Расскажи как это будет влиять на тебя, что ты теперь будешь делать всегда и что не будешь делать никогда</p>
<p>Телепатия После результативной пятнашки - заставь противника атаковать себя определённым базовым ударом или перед боем противник имеет на 2 блока меньше, выбирает противник. или</p>	<p>У тебя появляется потребность в контроле людей и ситуаций. Ты чувствуешь влияние своей власти над окружающими.</p>

<p>вы можете повторить любой одиночный удар, который по вам пронесли после того как попадёте следующей пятнашкой (при этом мощные потенциально мощные)</p> <p>или</p> <p>Вы можете проигнорировать контратаку/захват на один удар, при этом они не сгорают. (на какой удар и против захвата или контратаки, выбирается при изучении) или После результативной пятнашки - получи насмешку на выбранную, в этом бою зону</p> <p>или</p> <p>После результативной пятнашки - потеряй один блок, получи насмешку на выбранную в этом бою зону</p>	<p>Расскажи как ты справляешься с этим.</p> <p>Расскажи что ты теперь будешь делать всегда и что не будешь делать никогда</p>
--	---

Класс духовные

“Вставший на путь духовного развития, да не свернёт с него до скончания своей жизни”.

Духовные сравнимы с граненым алмазом, они совершенствуют не только своё тело, но и дух. О таких часто говорят: “Касанием пальца может превратить гору в пыль, а кости в мuku”. Им подвластно понимание того, как энергия пронизывает наш мир и наполняет силами каждого человека. В Японии её называют внутренней силой Ки, в Китае - энергией Ци, в Европе силой воли. Они искусно используют эту энергию в бою, сокрушая своих врагов или защищая раненых. Эти бойцы выбирают свой путь лишь единожды и следуют ему до самого конца.

Бойцы этого класса используют особый ресурс (Ки, Ци, и тд на ваш выбор) на применение своих навыков.

При выборе пути вы получите 2 Ки с последующей возможностью развития до 6ти Ки.

Ресурс Ки не восстанавливается между боями сам, вам придётся провести минимум 10 минут в состоянии медитации/ созерцании у храма для его восстановления.

Навыки бойцов этого класса определяются выбором пути, по которому они будут следовать.

По достижению предела стандартных навыков вам придётся определиться, по какому из трёх путей будет развиваться ваш персонаж.

Выбранный путь нельзя изменить без потери всех навыков, очки не возвращаются, так что выбирайте внимательно.

Навыки пути развиваются линейно, один за другим, один раз за курс. И выбрать навыки других путей нельзя.

Базовые Ки 2 с возрастанием до 6	1 курс	2 курс	3 курс
<p>Внутренний взор</p> <p>Ты позволяешь энергии мира течь сквозь твоё тело словно река по равнине. У тебя образуется настойчивое желание подстраиваться и адаптироваться под любую ситуацию. Расскажи как ты с этим справляешься.</p>	<p>Маятник</p> <p>После атаки противника потрать Ки и получи одну контратаку от атаки этого же типа после окончания</p>	<p>Запоминающее поле</p> <p>При попадании пятнашкой потрать Ки и нанеси серию из 2 последних ударов этого боя. Мощные атаки будут потенциально мощными.</p>	<p>Уязвимая точка</p> <p>При попадании пятнашкой. Потрать 2 Ки для блокировки конкретной техники или одной способности Пути противника</p>
<p>Покорение силы</p> <p>Ты поглощаешь и используешь энергию мира протекающую сквозь тебя. У тебя появляется тяга к дракам и желание покорять. Расскажи как ты с этим справляешься.</p>	<p>Ускорение Ки</p> <p>Во время попадания пятнашкой, потрать Ки и проведи одну дополнительную атаку (доп. атака не может быть серией)</p>	<p>Молниеносный удар</p> <p>При применении противником уворота потрать 2 Ки и нанеси урон</p>	<p>Энергетический вампиризм</p> <p>При попадании пятнашкой восстанови 2 Ки дважды в бою на третьем курсе</p>
<p>Воля и покой</p> <p>Ты накапливаешь энергию мира проходящую сквозь тебя, используя её для укрепления и защиты. Ты испытываешь желание защищать и испытывать себя на прочность. Расскажи как ты с этим справляешься.</p>	<p>Блок Ки</p> <p>Потрать 2 Ки и защитись от одной атаки противника.</p>	<p>Уплотнение</p> <p>При получении урона от атаки, потрать Ки и получи 2 защиты от этой атаки</p>	<p>Высвобождение</p> <p>Потратив Ки - освободись из захвата не получив урона или заблокируй контратаку</p>

Класс Талантливые

“Зачем тратить время на тренировки, когда ты и так всё можешь? Лучше займись чемнибудь действительно интересным!” - так считают практически все, кто талантлив в бою от рождения.

Бывает так, что силы великого демона-бога начинают проявляться в человеке с ранних лет, помогая ему в любых ситуациях оставаться победителем. Это даёт таким людям огромный потенциал, но неуёмная тяга к впечатлениям лишает их усидчивости. И неважно, чем они занимаются: музыкой, готовкой пищи или спортом; Талантливые будут продолжать свой внутренний поиск, что делает их навыки максимально непредсказуемыми. Тем не

менее, они всегда остаются отличными бойцами, не уступающими другим в навыке или силе. Они знают, что такое стиль, и стараются выглядеть эффектно в любой ситуации.

Бойцы этого класса свободны от сложных билдов и получают свои навыки просто... Просто потому, что они талантливые. Происходит это либо по времени, либо после специальных событий, завязанных на их стиле игры. **Они не получают очков на занятиях и не могут их распределять.**

Каждый день после пар талантливым необходимо показать творческое выступление, после которого они **получают конверт, в котором сказано, какие навыки у них проявились.**

Талантливые не могут изучать пути и техники, они обладают только приёмами из стандартной таблицы.

Класс Грамматоны

Европейские институты и академии также продвигают свои направления и боевые стили. Яркий пример тому - Грамматоны. Несмотря на то, что обычное оружие считается малоэффективным, бойцы этого направления смогли доказать обратное. Годы совершенствования навыков обращения с пистолетами позволяют использовать их в бою почти также эффективно, как экзотические умения. Их особая философия "уважения к оружию" и повторение особых "ган-кат" позволяют им сохранять собранность и словно предугадывать следующие шаги противника.

Бойцы класса Грамматон используют в бою особые последовательности ударов (Каты) для получения различных преимуществ. **Каты должны исполняться в строгой последовательности**, удар не входящий в кату тут же приведёт к её провалу, и всю кату придётся начинать с начала.

В кату засчитываются только атаки нанесённые самим бойцом, включая попадания в блок, контратаку, уворот, захват и т.д.

Базовые каты доступны Грамматонам сразу, но **игру они начинают с предельного значения 80% стресса и пределом в 8 очков прокачки вместо 12ти.**

Средние каты придётся изучать и сдавать по ним экзамен на владение специалисту по боевым искусствам.

Высшая ката может быть только одна и её разработка сродни дипломной работе (долго, трудно, больно).

Грамматоны должны **трижды в день собираться на просторном месте и повторять ган-каты**. Это часть их философии превознесения оружия. Без соблюдения этого условия они лишаются возможности использовать каты в бою. (Каты будут разсланы игрокам, выбравшим этот класс).

Исполнение каты в бою позволяет вести "обстрел". Обстрел - это завершение каты, оно работает по правилам свободного попадания. Обстрел снимает фиксированное количество характеристик, указанных в кате.

Каты в одном бою не должны повторяться. Каты исполняются отдельно друг от друга, нельзя выполнять следующую кату, не завершив предыдущую.

Пример применения базовой каты:

Потерять базовый блок оружия (здесь заявляется: Ката Рассвет начало) + нанеси удар коленом (включая попадания в блок)

Результат: после нанесения последнего удара, озвучивается маркер "Ката Рассвет завершение". Снимает у противника 1 базовый блок каждого вида

	Рассвет	Любой блок +удар коленом	
Базовые каты	Сумрак	Любой блок +удар в глаза	Снимают 1 базовый блок каждого вида
	Полночь	Любой блок +удар локтем	

	Солнечный луч	Контратака + Удар Локтем+серия Б+Ср (Рука+Глаза)+Удар Рукой	
Средние каты	Лунный луч	Контратака + Удар Коленом+ серия Б+Ср (Оружие+Локоть)+Удар Оружием	позволяет нанести 4 дополнительные атаки
	Затмение	Контратака + Удар Локтем+серия Б+Ср (Нога+Колено)+ Удар Ногой	

Класс Соуллингеры

Жертвы эксперимента по развитию сверхспособностей, выжившие после его завершения и ликвидации. Это девушки и в особо редких случаях парни, чьё психическое здоровье было разрушено в угоду получения особых навыков. Суть их способностей лежит в нанесении себе ранений, вызывающих всплеск экзотических параметров. Несмотря на то, что все они содержались в особых условиях исследовательской лаборатории, у Соуллингеров (сокращённо СЛЛ) сформировалась особая религиозная связь друг с другом и неким измерением, стоящим между миром демонов и нашим. Эта связь делает их практически сёстрами и братьями. Они находятся под протекцией института, и только это оберегает их от уничтожения по сей день.

Бойцы этого класса используют шкалу стресса для активации своих способностей.

Таким образом, любая применённая СЛЛ способность **повышает их стресс на 10%** (базово)

Смертельный предел стресса для этого класса является 80%, после чего персонаж обязан отправить "чёрную карту" (см. миф).

Кроме религиозной отрешённости и тяги к самоистязанию, их отличает игра через так называемые "Реакции".

Открыв реакцию, СЛЛ может заявить её пред боем или до результативной пятнашки. При заявлении реакции - указывается уровень приёма (базовый, средний, высший, спец. приём).

После открытия реакции СЛЛ может выбрать дополнительную способность, отражающую их суть.

Их мистическое сознание мечется меж двух состояний, чем обусловлены две ветки прокачки, в которые они могут углубиться - это Сияние и Угасание.

На каждом курсе можно выбрать только одну способность из дополнительных веток, но ветки можно чередовать.

Открывать реакцию перед этим **ОБЯЗАТЕЛЬНО**.

	1 курс		2й курс	3й курс
Угасание				
		Фатализм	Ложная тень	Тонкая грань
	Реакция прерывание базового приёма Стабилизация		Реакция прерывание среднего приёма	Реакция прерывание высшего приёма
		Реакция - на спец. приём	,+1 реакция	?????
Сияние				

Любая потеря хита или применение способности класса Соуллингер, накладывает на вас 10% стресса (кроме Стабилизации)

1 курс

Реакция на базовый приём - реакция заявляется пред боем или до результативной пятнашки. Прерывает базовый приём.

Стабилизация - (работает только в случае вызова на бой до тяж рана или в бою против монстров) после успешной пятнашки вместо атаки сбрасывает половину накопленного стресса.

На выбор

[Угасание] Фатализм - реакция заявляется пред боем или до результативной пятнашки. даёт свободное попадание при активации, а так же: каждые 5 обоюдов подряд, снимает 1 хит у обоих бойцов

или

[Сияние] Реакция на спец приём - реакция заявляется пред боем или до результативной пятнашки. Прерывает спец приём.

2 курс

Реакция на средний приём - реакция заявляется пред боем или до результативной пятнашки. Прерывает средний приём.

На выбор

[Угасание] Ложная тень - при значении стресса 40% и выше - добавляет один уворот, если значение стресса падает ниже 40% во время боя, до его использования - он становится недоступен.

или

[Сияние] +1 применение изученной реакции

3 курс

Реакция на высший приём - реакция заявляется пред боем или до результативной пятнашки. Прерывает высший приём.

На выбор

[Угасание] Тонкая грань - все приёмы накладывают 20% стресса, все реакции становятся контратакой изученным приёмом

или

[Сияние] Мастеров этого направления на данный момент не существует.

Правила для саппортов

ПРАВИЛА ДЛЯ САПОРТОВ

Правила по медицине

Студенты-сапорты теряют максимум очков прокачки на 50% (6 очков опыта вместо 12), однако получают доступ к дополнительным знаниям и навыкам, таким как медицина, рунический крафт, алхимия. В этой статье предлагаем вам ознакомиться с **правилами по медицине**.

В начале игры каждый игрок, заявившийся сапортом, выбирает **1 контактный способ** лечения и **1 бесконтактный** из списка ниже и заверяет их как собственные. Всего базовых навыка лечения может быть два.

Базовые медицинские навыки позволяют полностью восстановить хиты за один сеанс лечения, но **не снимают полученные статусы** (такие как «проклят», «перелом», «отравлен» и так далее)

Все виды лечения отыгрываются **минимум 10 минут** (перед тем, как начать лечить, включите таймер), если нет других условий.

Каждый сеанс лечения повышает стресс лекаря на 10%.

Кроме прокачки стандартных приёмов из таблицы приёмов и стресса, сапортам доступна уникальная контратака.

Контратака – побег. Позволяет изучить контратаку на один из базовых видов удара (рука, нога, оружие). И при срабатывании сбежать из боя с монстром.

Работает только в бою с монстрами!!!

Стоимость **2 очка** опыта, изучение накладывает лишь 20% стресса

Контактные методы лечения

Иглоукальвание

Заранее подготовьте медицинские пластыри, к которым будут прикреплены свернутые подушечки (для них тоже можно использовать пластырь) с воткнутыми в них иголочками (любыми, можно использовать швейные булавки с шариками на конце). Расположите пациента неподвижно. Необходимо наклеить пластыри с иголками по всему телу, включая голову. С первой иглой включается таймер на 10 минут. Как только в пациента будет «вколото» 30 иглолок, его можно оставить в покое. Ближе к истечению таймера начните удалять иголки.

Ударный массаж

Для осуществления ударного массажа понадобится пара «колотушек» (ими может быть что угодно, например, деревянные молоточки или ложки). Необходимо постукивать пациента по телу, то наращивая, то сбавляя темп. Важно делать это равномерно, не концентрируясь на одной части тела. Если раненый начинает кричать, то лечение проводится недостаточно эффективно, также, как и если пациент ведет себя слишком спокойно и непринужденно. Постарайтесь сохранять грань между болью и комфортом вашего подопечного. Массаж проводится на протяжении 10 минут.

Шибари

Если вы знакомы с искусством шибари, то этот контактный метод лечения для вас. В вашем распоряжении минимум 10 минут, чтобы сделать пациенту приятно, а мимо проходящим зевакам красиво. Если вы не смогли добиться ни того, ни другого, то лечение не удалось, и вашему пациенту придется искать другого лекаря.

Бесконтактные методы лечения

Беседа за чаем

Запустите таймер на 10 минут. Налейте целебного чая пациенту, расскажите, откуда он у вас (например, этот чай вы собирали сами по полям и по лесам, либо это древний рецепт чая от вашей пра-прабабушки) и проведите беседу. Поговорите с раненым о произошедшем, что он чувствует, где у него болит, как бы он хотел изменить ситуацию и так далее. Во время беседы вы должны будете произнести 5 «слов силы». Они послужат активаторами лечебного механизма вашего чая. Слова необходимо придумать заранее и запомнить. Высоким мастерством считается способность придумать сложные слова и вплести их в диалог так, чтоб пациент не догадался об их наличии. По истечению времени пациент считается излеченным.

Восстанавливающий Цигун

Поставьте пациента на колени и встаньте на расстоянии метра перед ним. Словно впиваясь нитями своей энергии в раненного, начните совершать плавные движения в стиле знаменитой практики Цигун*. Пациенты необходимо повторять за своим лекарем все движения. Начните с плавных покачиваний и глубоких вдохов-выдохов и медленно переходите к более ритмичным и динамичным упражнениям. На 8-9 минуте пациент должен уже встать с колен и максимально точно повторять движения.

Визуальная проекция

Лекарю предстоит сыграть с пациентом в аналог словесной ролевой игры. Необходимо задать интересную ситуацию, из которой раненному нужно будет выбраться. Лекарь предлагает варианты развития событий, задает вопросы, описывает происходящее, исходя из ответов пациента.

Например, медик описывает коридор и три двери, за каждой из которых пациента ждет не всегда приятное событие. Ему предстоит найти способ решить появившуюся проблему и выбраться из сложившейся ситуации.

Все зависит от вашего воображения и совместного творчества, но, помните, если игра превратится в спор, то в лечении что-то пошло не так. Таймер приостанавливается до тех пор, пока вы не найдете компромисс.

Лечение и отыгрыш статусов

Статусы могут накладываться демонами из разлома, после встречи с духами, во время игровых событий и боевых взаимодействий между студентами, в результате приема некоторых зелий и так далее. Для того, чтобы вылечить определенный статус, понадобится найти специалиста, освоившего подходящий навык. Получить навыки, позволяющие

Например:

Рассмотрим по пунктам, что делать, если вы решили изучить технику лечения от демонического ожога.

1. Вы обращаетесь к сенсею факультета Кусанаги и заявляете о своем желании овладеть навыком. Если вы делаете это первый раз, он попросит вас написать трактат о том, как вы видите свою внутреннюю силу и как используете её для лечения.

2. После этого вы переходите к изучению навыка. Вам необходимо написать трактат и сдать практику на все три темы, из которых он состоит: «Иссечение мертвых тканей», «Зарядка воды на местах силы» и «Особый компресс».

Для начала вы взяли тему «Иссечение мертвых тканей». Вам нужно написать трактат о том, как вы это понимаете, и зачем оно нужно в данном случае. Если с теорией у вас всё в порядке, то вы изобретаете физический способ отыгрыша этого действия.

Точно также происходит с пунктами «Зарядка воды на местах силы» и «Особый компресс», где вам нужно будет описать в чём суть зарядки воды, какие есть места силы, в чём особенность именно вашего компресса.

3. Когда все 3 пункта исполнены и заверены у сенсея, вы сможете лечить демонический ожог, выполнив последовательность из этих трёх (в данном случае) действий.

Статусы

Перелом - запрещает использование одного вида атаки (удар рукой, удар оружием, удар коленом, все мощные удары и так далее). Запрет заявляется при переломе. Если ломающий не заявил ограничения, то игрок сам выбирает ограничение, исходя из логики места перелома. **Переломов может быть максимум 5.**

Отравлен - в начале каждого боя игрок теряет единицу здоровья.

Глубокая рана - не заживающая кровоточащая рана. Любые резкие движения или физическая нагрузка приводят к потере сознания на 2 секунды. Участие в ритуалах с этим статусом будет гневить духов.

Демонический ожог - продолжающий постоянно тлеть ожог. В начале боя теряете все блоки, а также блокирующие боевые навыки (контратаки, захваты, насмешка), вне боя страдаете от постоянного жжения. Участие в ритуалах с этим статусом будет гневить духов.

Одержимость - попадаете под контроль призрака. Игрок вынужден выполнять всё, что захочется призраку, пока он не покинет его тело/не будет изгнан.

Паралич - отказывают все конечности, благо игрок остаётся жив. Можно тихо и хрипло говорить. **Длится 30 минут!**

Проклят - игрока постоянно преследуют неудачи. Под глазом рисуется большой подтёк как от чёрной слезы. Всё, что могло пойти не так - пойдёт, всё, что могло сломаться - сломается. Для усиления эффекта статуса окружающие могут ставить игроку подножки, толкать и ронять его вещи. Ввязавшись в какие-либо дела будучи под статусом, высок риск их провалить. Все происходящее не принимается игроком на свой счет, а ощущается, как нелепая случайность. Наслаждайтесь!

Проклятие Ора - под воздействием других энергий проклятие проникает глубже в тело и блокирует тонкие каналы носителя. Под глазом рисуется второй подтёк в виде слезы. Саппорты теряют возможность лечить и снимать статусы, талантливые не смогут развить новые таланты (получить следующий конверт).

Проклятие Ора Татамаши (汚れた魂) - проклятие заполняет тело носителя, забивая широкие каналы внутренних сил. Под глазом рисуются три длинных подтёка в виде слезы. На этом уровне проклятия бойцы теряют возможность использовать свои боевые техники, Ки, ган-каты и пути СЛЛ. Талантливые, так как в основе их способностей лежит свободное течение частиц в теле, лишаются всех приёмов, кроме трёх базовых атак. Проклятие Ора Татамаши также может обладать рядом неизвестных влияний.

Каждый новый уровень проклятия включает в себя свойства предыдущего. Все уровни снимаются одним навыком.

Поломка - статус накладывается на модификацию персонажа, если таковая у него имеется. На все моды действуют статусы **“Перелом”** и **“Демонический ожог”**. Наложение этих статусов на конечность, где находится мод, **автоматически приводят к его поломке**. На мод накладывается статус **“Поломка”**, и он требует починки у саппорта, изучившего раздел **Биомеханика**.

Предел стресса - у каждого персонажа есть свой предел стресса. Когда он превышает 80%, игрок теряет возможность изучать навыки и сбрасывать стресс обычными методами. Необходимо обратиться к одному из сенсеев за советом как избавиться от этого состояния. Если предел стресса превысил или достиг 100%, игрок впадает в предсмертную кому (описание в правилах по боёвке - *предсмертное состояние*).

Рунический крафт

“Каждое проявление ёми – это штрих. Штрихи образуют буквы, а те складываются в их истинные имена.” © Неизвестный охотник на демонов.

Рунический крафт – как это работает?

При нанесении на оружие определённые руны позволяют уничтожать определённых демонов.

После уничтожения демона печать разряжается. Для уничтожения идентичного по свойствам демона придётся нанести новую печать и заверить её у **мастера по рун.крафту** или **директора института**.

Однако разряженная руна, оставшаяся на оружии после уничтожения демона, позволяет вам наносить **+1 урона** приспешникам демонов при атаках этим оружием.

Как овладеть руническим крафтом?

Рунический крафт доступен для изучения саппортам.

Посещая **занятия по каллиграфии**, саппорты будут изучать иероглифы, из которых можно складывать руны.

На занятиях вам расскажут систему, по которой иероглифы собираются в руны.

Будьте внимательны, нанесение руны - самый сложный процесс, в конце которого вы получите сразу **60% стресса!**

Иероглифы не терпят небрежности в написании. Плохо нарисованный иероглиф может сломать всю руну! Рисуйте аккуратно и ровно.

При написании рун помните:

1. Расстояния между иероглифами должны быть небольшими. Они не должны пересекаться или находиться слишком далеко.
2. По завершению руны необходимо обвести её в круг.
3. Составленную руну нужно повторить на оружии в читаемом виде! После этого её можно заверять как рабочую.

Как понять, какие руны нужны?

Каждый раз на месте проявления сил демона из разлома или при победе над его приспешниками вы можете получить слово, именуемое как “штрих”, олицетворяющий часть сущности демона или услышать хокку, в котором слова-штрихи будут зашифрованы. Собрав четыре олицетворения демона, рунический крафтер сможет составить руну для его уничтожения.

Список необходимых руническому крафтеру вещей

МГ будет предоставлять вам снаряжение для каллиграфии в ограниченном виде, поэтому рекомендуем привезти с собой необходимые инструменты для занятий.

Чтобы заниматься рунами, вам понадобится:

1. Листы А4 (чем больше, тем лучше)
2. Баночки с черной краской/чернилами
3. Кисточка или палочки с намотанной ваткой на конце
4. Записная книжка (впрочем, она является вещью первой необходимости на ПРИ Институт Райдзин)

Алхимия

Алхимия - это научная дисциплина, позволяющая изучать и изготавливать **алхимические продукты** для различного воздействия на окружающий мир.

Навык алхимии доступен только **саппортам**. Для его изучения и использования **не требуются очки прокачки**.

Алхимическим продуктом (далее – **АП**) является любое лекарство, мазь, порошок, зелье, яд и так далее. Чтобы создать АП, понадобятся **алхимические ингредиенты**.

Алхимические ингредиенты

1. Алхимические ингредиенты бывают двух видов. Сами **ингредиенты** и так называемые **“соли”**.

2. Ингредиенты и соли можно добыть в определенных местах на территории института. Информация о местах появления ингредиентов находится в пространстве игры.

3. Ингредиенты представляют собой карточки, на которых нарисован сам ингредиент и его осадки солей. На карточках солей нарисована сама соль соответствующего цвета. Всего солей шесть.

4. **Соль** - это вещество, которое является побочным продуктом при приготовлении АП. У каждого ингредиента свои соли. Также соли могут существовать отдельно от ингредиентов, однако из ингредиентов и АП добыть соль невозможно.

5. Каждая соль имеет **свое определенное свойство, силу воздействия и влияние** на организм при употреблении, в большинстве случаев негативное. Соли имеют свойство **нейтрализовать друг друга**, поэтому не забывайте добавлять их в процессе приготовления АП для нейтрализации негативных побочных действий.

6. Все негативные эффекты от не нейтрализованных солей накладываются **на готовящего АП алхимика**. Считайте, что вы надышались парами, продукт попал на руки и т.п. Готовый продукт употребляется уже без побочных.

7. В Институте висит **таблица ингредиентов и их солей** с названиями и описанием, а также **таблица нейтрализации солей**.

Процесс приготовления АП

1. На территории института в том или ином виде хранятся все известные **рецепты** АП. Вам придется постараться, чтобы найти их и изучить. Но, помните, что не все они одинаково полезны.

2. Для приготовления АП необходимо найти и подготовить все ингредиенты из рецепта и соли для нейтрализации негативных эффектов АП, лист бумаги и чип АП. После чего согласно рецепту необходимо:

- сложить соответствующее **оригами** (для каждого рецепта оно своё) из листа А4;
- приклеить на него ингредиенты и соли;
- зачеркнуть все соли, которые нейтрализовались;
- написать **печатными буквами** побочные действие от оставшихся солей;
- закрепить всё это чипом с названием АП.

Соответственно, готовый АП выглядит как **оригами с приклеенными ингредиентами, солями и чипом с описанием**.

3. По завершении изготовления АП начинают действовать побочные действия от оставшихся в зелье солей. В первую очередь срабатывают **более сильные соли и далее по очереди**.

4. Для изучения рецепта вам необходимо найти его на территории института. Рецепт включает в себя название АП, входящие в состав ингредиенты и соли для снятия побочных эффектов, схему оригами и эффект АП.

Далее необходимо приготовить зелье согласно рецепту и принести сенсею на утверждение. Если всё сделано правильно, сенсей выдаст вам чипы данного АП, после чего вы сможете его готовить самостоятельно.

Этой задачей будет заниматься сенсей Минамото.

Процесс употребления АП, правила использования и употребления, отыгрыш действия

1. Употребление АП отыгрывается **разрыванием оригами** по чипу и ингредиентам. **Как только оригами уничтожено, АП начинает действовать**, если в описании не указано другое. Начинайте отыгрывать указанное действие.

2. При употреблении любого АП персонаж получает эффект **“слабость”** на две минуты. В это время персонаж **не может участвовать в боевых действиях и перемещаться**.

3. **Нельзя употреблять АП во время боя**. Если вы попытаетесь это сделать, то АП считается уничтоженным, эффект не наступает. Считайте, что вам его разбили.

4. Если есть необходимость дать персонажу АП незаметно для него, то после приготовления на готовом АП пишется маркер **“скрытно”**. Затем вам необходимо незаметно подложить его персонажу в карман, сумку или другой элемент одежды. После чего передать ближайшему игротехнику, что и кому вы подложили. Игротехник в свою очередь подойдет к персонажу и сообщит, чтобы персонаж проверил карманы и употребил АП.

5. Если вы обнаружили у себя АП с пометкой **“скрытно”**, то немедленно его употребляете и отыгрываете эффект. Если это произошло до прихода игротеха, **вы сохраняете остатки АП**, чтобы его передать, когда к вам подойдут.

6. Если после употребления АП у вас остались вопросы по его действию, вы можете проверить верность рецепта у алхимика или у игротехника, показав остатки АП.

7. Берите с собой на игру **записную книжку**, куда вы будете заносить рецепты, и **бумагу А4** для оригами. Для большей красоты рекомендуем брать также цветную бумагу. Как двустороннюю, так и одностороннюю. Так как некоторые модели оригами подразумевают использования двуцветной бумаги.

P.S. Если вам кажется, что вы уже видели похожую модель ингредиентов и солей, то вам не кажется. Мы частично взяли ее с ПРИ **“Ливень”**, за что МГ этой игры огромное спасибо.

Правила по биомеханике

Биомеханика - новое направление, позволяющее разрабатывать, создавать и носить **модификации (моды)**, представляющие собой биомеханические протезы и другие изделия, созданные при помощи современных технологий.

Уровень технологий в мире Института Райдзин примерно соответствует технологиям в 2023 году, но более доступен. То, что сейчас является прототипом, в мире игры уже может быть доступно к использованию.

При создании и разработке проекта мода помните, что мод - это, в первую очередь, физический предмет, на который распространяются законы физики. Несмотря на то, что мод может усилить ваши экзотические способности, сам он является вещью, для стабильной работы которого могут понадобиться различные манипуляции и дополнительные предметы.

Разработка, допуск изделий, возможности и ограничения

Все модификации обсуждаются в частном порядке до игры с мастером по биомеханике

Заявить модификацию и изготовить её можно только **до игры**. В поле игры не предоставлено возможностей для полноценного сбора рабочего индивидуального мода.

Каждая модификация не только добавляет улучшения, но и накладывает ограничения. Изделие не даст вам существенных боевых преимуществ, не повысит ваши ТТХ, но может сильно упростить вам жизнь, в том числе, и в боевых ситуациях.

Алгоритм работы над проектом модернизации

Работа над проектом имитирует исследовательскую деятельность. Подойдите к этому вопросу серьёзно: детальная проработка вашей идеи позволит вам получить действительно интересную и полезную модификацию вашего персонажа, а также чёткое представление о том, как она работает.

Алгоритм работы над проектом:

1. Продумать полностью изделие, его создание, рабочие процессы, преимущества и недостатки, возможности. Написать трактат об изделии и его работе.
2. Предоставить фото готового изделия или картинку/описание того, как оно будет выглядеть
3. Скинуть мастеру по биомеханике готовый трактат с изображениями для проверки проекта, обсуждения и утверждения его на игру
4. Проект может быть отправлен на доработку с комментариями от мастера о том, как оно будет работать или не работать. Ваша задача понять, исходя из комментария, где именно вы допустили ошибку, устранить её и показать мастеру исправленный/дополненный проект
5. После окончательного утверждения проекта вы получите на него "паспорт", в котором будут прописаны все возможности изделия, накладываемые ограничения, уровни взаимодействия с модом и другие комментарии. До игры вы ознакомитесь с ним, на игре это будет вкладка в аусвайс.

Мод должно быть видно! Моды для скрытого ношения (под одеждой), а также не отличимые от предмета обихода (не отличимые от магазинных аксессуаров, одежда) будут либо не допущены, либо иметь серьёзные последствия для их носителя.

При разработке проекта учитывайте, что в этом вам постоянно ходить на игре и пятнаться. **Изделие должно быть гуманным.** Ручные протезы не должны иметь острых

углов на “боевой зоне”. Такие протезы будут проходить дополнительную проверку у мастера по боевке.

Каждое изделие является индивидуальным и не будет работать с другим персонажем. Однако некоторые моды могут иметь возможность перенастройки. О том, какие это изделия знают их владельцы и человек, имеющий навык Биомеханика.

Мод может вносить некоторые изменения в ТТХ, не давая значительных преимуществ. Каждый такой мод будет иметь равнозначный откат.

Все обсуждения модов индивидуальны.

Действие статусов, поломка и починка мода

На все моды действуют статусы “Перелом” и “Демонический ожог”. Наложение этих статусов на конечность, где находится мод, **автоматически приводят к его поломке**. На мод накладывается статус “Поломка”, и он требует починки у саппорта, изучившего раздел **Биомеханика**.

Например, если у вас биомеханическая рука (протез), и вам её сломали при помощи навыка “Перелом” или демоны наложили статус “Перелом”/“Демонический ожог”, вы получаете статус “Поломка” на свой протез и не можете пользоваться им до починки.

Если у вас на руке на момент боя находится мод в виде браслета, и на руку с ним наложили статус “Перелом”/“Демонический ожог”, то вы получаете статус “Перелом”/“Демонический ожог” на руку и статус “Поломка” на мод (браслет). Вам необходимо снять оба статуса у саппортов, которые умеют их снимать. После снятия статуса с руки вы можете ей пользоваться, пользоваться браслетом вы сможете только после его починки у биомеханика.

Для починки биомеханических протезов необходимо изучить соответствующий навык по стандартной схеме. Навык находится в таблице в статье Медицина. Обучает биомеханике сенсей Минамото Такано Кёхэй.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Факультеты

В Японии, на месте падения осколка клинка, люди возвели четыре храма. В каждом из них обучались по своим заветам и готовились к битвам воины, чтобы защищать мир людей от нападения демонов.

Храмы обросли стенами и превратились в институт Райдзин, названный именем демона-бога, вставшего на защиту мира живых. © Миф о демоне-боге Райдзине

Все поступившие в институт Райдзин студенты выбирают для обучения один из четырех факультетов. Свои отличительные особенности факультеты получили благодаря силам и характерам братьев Райдзина, обернувшихся клинками для борьбы с демонами. У каждого из них своя история, направленность, сенсей, символ, традиции и порядки.

У всех факультетов есть по **три добродетели**, представляющие собой задания. Выполняя в течение дня эти добродетели, студенты могут снимать стресс. **Одно выполненное задание снимает 20% стресса** (если вы выполняли задание в команде, то стресс снимается у всех, кто принимал в этом участие)

Таким образом, с помощью добродетелей за день можно снять максимум 60% стресса.

Старосты факультетов

У каждого факультета есть **староста**, которого изначально назначает сенсей.

Каждый староста получает **амулет старосты**. Он даёт возможность заменить собой персонажа, находящегося в бою. При этом поступке староста получает по себе **свободное попадание**.

Староста может принудительно заменить персонажа в бою.

Староста не может заменить в бою старосту другого факультета.

Роль старосты не постоянная и может быть оспорена через поединок. Для этого нужно:

1. Бросить вызов старосте
2. Провести бой в присутствии сенсея своего факультета
3. Победить и забрать амулет старосты
4. Вызов одному старосте можно бросить один раз после каждого рассвета и заката.

Владельца амулета в дуэли за звание старосты **может заменить другой студент с этого факультета** по собственному желанию.

Важно: поединок за звание старосты происходит только между студентами одного факультета. **Нельзя забрать амулет старосты с другого факультета.**

И помните: вместе с амулетом старосты на плечи студента ложится ответственность за весь факультет и все проблемы, связанные с ним.

Минамото

Принципы факультета:

Есть только служение и долг, всё остальное - мимолётные иллюзии. Постоянно становись лучше, тренируйся; соблюдай гармоничное развитие тела, разума и духа.

Сенсей — Такано Кёхэй



Первый брат Райдзина обернулся клинком, что развивал тело. Вложившись в руки первых демоноборцев, он позволял сражаться без усталости, но в боях, что шли днями и ночами, даже тренированное тело владельца клинка угасало, и он погибал в страшных муках. Тогда последующие поколения начинали физическую подготовку заранее, выполняя тысячи повторений каждого удара или движения, чтобы однажды унаследовав клинок сражаться без усталости как можно дольше. Так появился храм клинка Минамото, куда приходили мужчины и женщины, чтобы обрести силу и стать великими воинами. © Миф о клинках первых демоноборцев

Студенты Минамото никогда не тратят время впустую и всегда видят путь к развитию. Если ты несёшь что-то в руках, используй это как гантели, тренируй свои мышцы. Подмечай

детали, тренируя остроту восприятия. Постоянно развивайся. Сегодня ты должен стать лучше, чем вчера, а завтра лучше, чем сегодня.

Основными принципами факультета являются верность своему долгу, исполнительность в задачах и соблюдение иерархии.

Понятия чести и долга для студентов Минамото не пустой звук. Полученный приказ от высшего по званию нужно выполнить, даже если он идёт вразрез с личными взглядами. Данное слово нужно сдержать любой ценой.

Студенты Минамото едины словно инструмент или братство, готовое встать на защиту друга друга и тех, кому нужна помощь и поддержка. На них всегда можно положиться. Они - опора и основа Института.

Добродетели факультета:

1. Идеал Тренировки. Вы всегда должны быть готовы к вызову. Это достигается путем сложной тренировки и проверки духа. Придумайте и проведите нетривиальную тренировку минимум для троих (включая себя). *Например, пятнашки одной рукой, бег по паркету, ловля мячиков с закрытыми глазами и т.д.*

2. Идеал Защиты. Вы — меч и щит общества. Не допускайте несправедливости и разногласий, искореняйте их силой. Если вы видите, что кто-то злоупотребляет силой/властью/влиянием или ведет себя нечестно, то публично бросьте вызов (необязательно боевой).

Или

Окажите помощь тому, кто в ней нуждается, встаньте на защиту более слабого.

3. Идеал Личной Дисциплины. Общая дисциплина начинается с дисциплины личной. В течение дня чётко соблюдайте распорядок дня и отмечайтесь о выполненных действиях в расписании дня в кабинете сенсея. При пропуске более одного пункта добродетель не считается выполненной.

Расписание студента Минамото:

9:45-10:00 Омование, поклонение на алтаре.

10:45-11:00 Разминка у Мисимы Сенсея

11:00-11:20 Линейка

12:30-13:00 Посещение пар

Перед обедом: Омование, поклонение на алтаре.

14:20-15:00 Посещение пар

16:00-16:40 Линейка

Перед ужином: Омование, поклонение на алтаре.

Кусанаги

Принципы факультета:

Сохраняй закон. Наказывай нарушителей в рамках закона. Так выживает общество. Общество важнее индивида.

Сенсей — Рётаку Шин



Второй брат Райдзина обернулся клинком, что развивал дух. Он позволял своему владельцу чувствовать и видеть тонкие материи мира и даже находиться вне своего тела. Благодаря этим навыкам воин мог мгновенно перемещаться по полю боя и координировать других бойцов, участвующих в сражениях. Клинок заставлял внутреннее Ки владельца гореть в стократ сильнее, от чего жизненные силы владельца стремительно угасали. Кроме того, он не мог лично принимать участие в сражениях, и даже для его перемещения требовались особые условия. Ведь малейший контакт с грязью или кровью приводил к ужасной боли и потере контроля над собственным Ки. Тот, кто третьим начал использовать силу клинка, основал храм Кусанаги, практикующий чистоту и возвышенность. © Миф о клинках первых демоноборцев

Привилегированный факультет аристократов. В основном, старается занимать позицию лидера во всём. Хранители законов, правил. Всегда поступают так, как должно по

закону. Основная проблема: когда закон расходится со справедливостью, этот факультет выбирает закон.

Те, кто нарушает законы – несут хаос и разрушение. Для учеников факультета всеобщие недовольство и страдания – это приемлемая цена за сохранение порядка, который в перспективе будет более полезен, чем сиюминутные радости. Естественно, среди факультета есть люди, которые пытаются трактовать закон так, чтобы помогать людям. Это не запрещается, на это смотрят сквозь пальцы.

Люди, закончившие факультет Кусанаги, способны принимать важные решения, благодаря которым можно провести успешные операции, предсказать возможные потери и развернуть ситуацию в свою пользу не только на поле боя, но и в политических баталиях.

Добродетели факультета:

1. **Идеал Власти.** Вы должны уметь управлять. Вы для этого созданы. Совершенствуйте свои навыки. Убедите кого-то выполнить ваше поручение.

2. **Идеал Порядка.** Вы последние носители традиций, в ваших руках общество, которое должно следовать установленным порядкам. На факультете имеется доска нарушителей. Для снятия стресса за день вы должны:

– Поймать за руку нарушителя порядка. Вывесить на доску его фото.

Либо

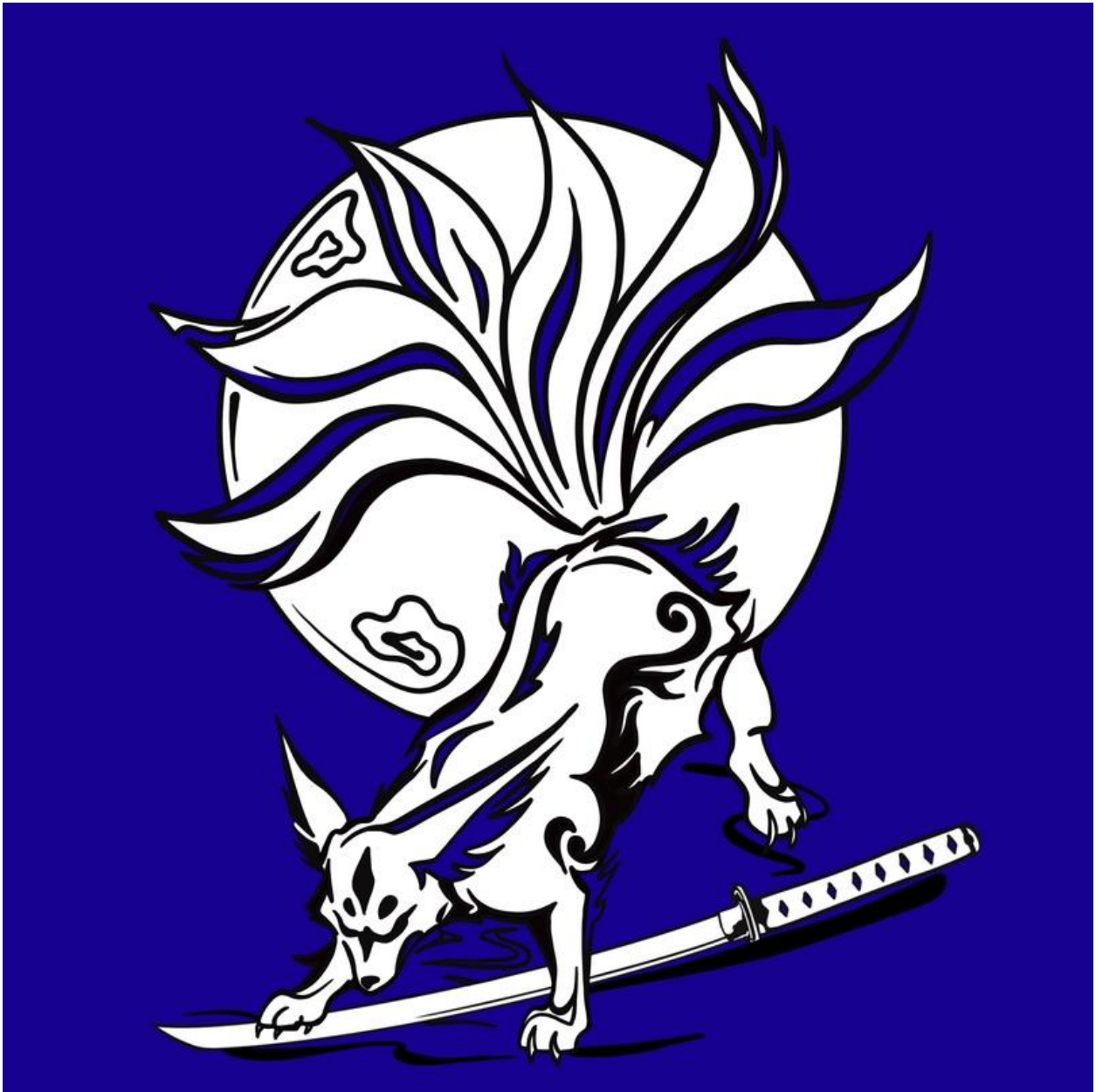
– Провести лекцию о необходимости соблюдения традиций для нарушителя, вывешенного НЕ ВАМИ.

3. **Идеал Чистоты.** Ваши предки, основатели храма Кусанаги, осознавали важность сохранять своё тело и дух в идеальной чистоте. Контакт с грязью, потом и кровью были для них недопустимы. Вы должны почитать ритуалы своих предков. Дважды после боя/лечения проведите ритуальное омовение на любом месте силы.

Горо

Принципы факультета:

Люди меняются, враг в прошлом может стать союзником. И только из мёртвого нельзя извлечь никакой пользы.



Третий клинок развивал разум своего владельца, позволяя ему видеть путь изучения нового. Просветлённый владелец клинка не упускал возможности изучать останки своих врагов и изобретал оружие, способное их поразить. Но чем больше в разуме человека раскрывалось понимание, тем больше он стремился к сохранению и сортировке полученных данных. Когда свитков с тайными знаниями стало слишком много, был основан храм Горо, названный в честь владельца клинка, а также лучшего кузнеца при храме - Горо Масамуне. © Миф о клинках первых демоноборцев

Для учеников этого факультета знания – сила. Ученые-телохранители, или, как они себя называют, «боевые интеллигенты», стремятся к знаниям, стараясь классифицировать их, сортировать и скрывать особенно опасные от недобрых глаз. Некоторые ученики факультета носят маски, скрывая свое лицо. Главное для них: сохранение жизни и предотвращение негативных последствий в будущем.

Великолепные аналитики, они способны оценить обстановку со всех сторон, выявив угрозу, и продумать идеальный план действий. Даже если ситуация повернется в неожиданную сторону, у них всегда найдётся запасной план.

Главной проблемой для Горо являются те, кто не считает, что знания должны быть сокрыты и стремятся сделать их общедоступными.

Добродетели факультета:

1. **Идеал Знания.** Мы собираем и храним знания. Это наша миссия и к ней надо прикоснуться уже в институте. Создайте книгу легенд, слухов и мифов. Пополняйте ее новой узнанной мистической информацией. Проведите ритуал обретения нового знания: соберитесь факультетом, наденьте традиционные маски, зажгите свечи. Тот, кто принёс знание, зачитывает его, после чего можно погасить свечи.

2. **Идеал Стратегии.** Умение ориентироваться на местности и заставлять окружение воевать за тебя - основа Стратегии. Используйте все способы узнать, что вас окружает. Регулярно дополняйте информацией карту местности (места института, места обитания разных зверей и существей, места появления ингредиентов, виды растений и места, где они появляются)

3. **Идеал - Места Силы.** Места силы - это священные места, которые не только дают силу, но и ключ к пониманию Мира. Мы те, кто чтим их превыше всего.

— Найдите флажок с желанием студента на месте силы и исполните его

Либо

— Совершите деяние во имя Места силы: принесите ритуальное подаяние богам после удачной охоты на демона или чудесного спасения; восстановите место силы, если оно было осквернено; сделайте его чище, лучше, красивее.

Сенго

Принципы факультета:

Сторя сам - свети другим. Жизнь - это короткий миг, за который можно успеть совершить что-то достойное и войти в легенды, а можно уныло ждать чего-то. Мы выбираем первое.

Сенсей — Мисима Дзюньитиро



Четвёртый клинок даровал навыки и невероятные возможности, требуемые бойцу здесь и сейчас. Регенерация, отращивание крыльев, укрепление тела или даже телепортация на короткие расстояния - всё это служило на благо человечества в лице одного из владельцев. Дарованные возможности, вкупе с остальными демоноборцами, позволяли наносить точечные и эффективные удары там, где это больше всего было нужно. Ходят слухи, что владелец этого клинка даже спускался в мир ёми, чтобы спасти души павших воинов, но никаких летописей об этом обнаружено не было. Однако постоянные метаморфозы демоноборца несли и свои недостатки. Неполные мутации тела вызывали ужасную боль, отчего владельцу клинка после каждого сражения требовался особый уход. Один из таких владельцев - Сенго Мурамаса, основал храм, где распространяли учение героизма и

выполнения поставленных задач, во что бы то ни стало. Основными чертами последователей этого храма было бесстрашие и исполнительность. © Миф о клинках первых демоноборцев

На этом факультете учатся авантюристы, любящие риск и не задумывающиеся о последствиях. Сторонники быстрых путей и эффективных решений с не самыми экологичными последствиями. Действуют по принципу: если не сейчас, то никогда.

Любители бороться огнём против огня и решать одну проблему с помощью другой проблемы. Их не пугает опасность: они всегда на острие атаки, в авангарде или в стане врага. Из-за этого у факультета Сенго самый низкий процент выпускников: не все доживают до окончания института.

Воспринимаются остальными факультетами как ходячие проблемы.

Добродетели факультета:

1. **Идеал Храбрости.** Вам не должен быть ведом страх, преодолите один из ваших страхов. Желательно, если кто-то будет вас подстаховывать во время этого рискованного начинания.

2. **Идеал Подвига.** Просто победы недостаточно, в любой момент вам может понадобиться больше. Поэтому вы постоянно соревнуетесь между собой, заключая пари: «кто первый победит четверых членов других факультетов», «кто выиграет больше поединков используя только один удар» и так далее.

3. **Идеал Бдительности.** Другие тоже должны быть сильны и бдительны. Поможем им всегда быть готовыми к различным происшествиям.

Совместно с другими учениками с факультета спланируйте и устройте диверсию на другом факультете (например, украдите знамя)

Фракции

На данный момент институт Райдзин восстановлен на деньги и ресурсы крупных корпораций, древних семей и влиятельных теневых организаций, а также неравнодушных выпускников. © История института Райдзин

На игре фракции представлены сынами и дочерьми членов **древних семей, кланов якудза и корпоратов**. Они представляют собой **социальные группировки**, пытающиеся с помощью различных инструментов показать свою позицию и склонить к ней других, а также заслужить желаемый авторитет в институте. На старте игры у каждой фракции есть свой **«представитель»**, негласный лидер, положение родителей которого обязывает его направлять фракцию, наращивать ее мощь и выполнять поставленные перед ним задачи. За выполненные задачи фракции щедро награждают своих последователей.

Иерархия фракции **как социальной группировки в институте** (а не во внешнем мире) не является незыблемой. Каждый может доказать, что он достойнее, чем действующий лидер. Однако не забывайте, что вы — **студенты первого курса**, а также, что **внешний мир на игре не отыгрывается**. Вы можете использовать только те инструменты воздействия, которые есть **здесь и сейчас** и соответствуют вашему социальному статусу.

У каждой фракции есть **основные черты**, которые ее характеризуют, а также **история и идеология**. Черты рекомендуется использовать в качестве образца или рекомендации, а не строгого правила. Ваши персонажи ни в коем случае не роботы. Они личности, выросшие в современном мире, однако у них в семьях прививались соответствующие нормы. Мнение старших всегда почиталось и зачастую становилось решающим. Однако, пока ваши персонажи росли, они могли воспринимать слова и традиции старшего поколения по-разному. Оказавшись в новом для себя месте и окружении, ваши герои с помощью привитых в семье ценностей смогут найти подходящую группу людей, в которой будут чувствовать себя на своем месте.

Выбирать одну из трёх основных фракций на старте не обязательно!

Вы можете поехать **политически нейтральным персонажем** и выбрать свою сторону в процессе игры. Однако у нейтральных персонажей также есть свои черты, которых вам придётся придерживаться.

Моделью предусмотрен **переход из одной фракции в другую** в социальных рамках. Это означает, что если вас принимает другая фракция, то вы можете стать ее членом. Однако это серьезный шаг для персонажа, поскольку он отказывается от своих прежних убеждений, идеологии, истории и семьи.

Мы оставляем момент с приемом во фракцию новых участников на решение игроков. Как именно это отыгрывать и насколько это должно быть «больно» в различных ситуациях решают участники фракции и их лидер. Ниже пример-рекомендация одного из вариантов.

Например, корпораты, принимая в свои ряды члена фракции якудза или древней семьи, могут попросить первого прикрыть и свести частично или полностью татуировки, а второго снять свои клановые отличия и отказаться от соблюдения традиций. Поэтому хорошо обдумывайте последствия своих поступков.

Отношения фракций друг к другу расписаны для понимания конфликта **от лица глав и вершущек фракций**. Это может влиять на ваше представление о конфликте, однако

это представляет лишь рекомендацию. На деле все может быть не так однозначно, но на то это и социальный конфликт.

Отношение деканата (директора и сенсеев) к конфликту социальных фракционных группировок на территории института **нейтральное**. Они не принимают ничью сторону и никому не потакают, однако в случае жестких проявлений насилия или грубости со стороны студентов готовы применить штрафные санкции.

Перейдем к описанию фракций.

Фракция Древние семьи

Древние семьи - это потомки **древних кланов демоноборцев**, тех, с кого всё начиналось. Их предки держали в руках легендарные мечи, дарованные им братьями демона-бога Райдзина, и помогали богам отбивать наш мир от нечисти и демонов. Даже сейчас их дома, клановые додзё, а также членов совета охраняют духи-защитники. Считается, что в крови их потомков больше "частицы бога", оставшейся после смерти Райдзина, потому многие кланы пристально следили за своими наследниками и чистотой линии крови. Их взгляд полон гордости за деяния предков, их тайные традиции загадочны и суровы. Несмотря на все изменения современного мира, они стараются выглядеть и вести себя как древние самураи. Носят клановые знаки и не прощают оплошностей в этикете. Они, как никто другой, чтят традиции семьи и Японии в целом. Для этой фракции важнее всего **интересы семьи**, а потом уже личные. Придерживаются строгой иерархии, а чтобы стать частью фракции необходимо доказать, что ты этого достоин и, в идеале, обрести семейные связи.

Ценности:

Иерархия - никогда не противоречить старшим

Приоритет семьи - семья важнее всего, сохранение жизни моих родственников в приоритете.

Уникальная черта древних семей: чистота - контакт с кровью, потом или грязью для вас недопустим.

Если подобный контакт имел место быть (в бою или при лечении раненых), член древних семей испытывает потребность «очиститься». Необходимо прийти на любое место силы, зажечь свечу/благоние и умыться водой.

Идеология. Фракция древних семей всеми силами пытается сохранить хрупкое равновесие мира. Их потомки, их родные и близкие уже полегли в первой войне, а после многие погибли в 2010 году. Они не могут допустить повторения бойни и новых смертей.

Антураж. К какому бы классу не принадлежал ваш персонаж, если он из Древней семьи, то не забудьте о клановом отличии (нашивка с гербом, украшение и так далее) Если вы заезжаете родственниками, то ваше клановое отличие должно быть одинаковым.

Если члены соц.группировки Древних Семей смогут заслужить авторитет среди студентов института, то их аристократическое положение становится более значимым. В спорных ситуациях член древних семей будет прав. Аристократы смогут в приказном тоне заставить другого студента выполнять за него любую работу и, если он откажется, это будет считаться проступком с последующим наказанием.

Отношение к другим фракциям

Фракция Якудза. У нас с ними общие корни, однако, они пошли совсем по-другой тропе. Зачастую они не сражаются со злом, а множат его, сами того не осознавая. Они – хаос, который сложно взять под контроль, но придется ради сохранения жизней.

Фракция корпоратов. Они совсем забыли о том, что этикет и традиции для японца – это то, что делает его гражданином своей страны. В попытках заработать все деньги мира, они готовы прогнуться даже перед Европой. Их желание делать деньги на сынах нашей страны недопустимо.

Фракция Якудза

Считается, что якудза возникли в Японии в начале двадцатого века. Однако первым достоверно описанным в истории Японии главой якудза был бывший самурай Бандзуйин Тёбэй, живший в XVII веке. Расцвет этой группировки пришёлся на кризис послевоенных лет. Это закрытая структура семейного типа, нечто сродни итальянской мафии. Представители криминальных кланов считают себя потомками самураев и чтят кодекс бусидо. Признают власть сильного (кто сильнее, тот и прав). Полиция предпочитает поддерживать с ними партнёрские отношения, выбирая меньшее из зол. Якудза помогали “хорошим” людям и наказывали “плохих”, часто вставали на защиту простого народа от самураев или зарвавшихся аристократов. В любом хаосе якудза организовывали свой порядок и тем спасали много людей. Естественно, это был порядок по их понятиям.

Главарём такого преступного сообщества является **оябун**, что в переводе означает «шеф», его авторитет беспрекословен. Как говорят подчинённые: «Если он скажет, что чёрное – это белое, значит, это действительно так».

Ценности:

Чувство долга - всегда держать данное слово

Иерархия - никогда не противоречить старшим

Уникальная черта Якудза: кодекс чести - Lex Talionis, он же закон воздаяния «око за око, зуб за зуб».

Якудза - это потомки криминальных семей со всех концов Японии. Их может связывать бывшая вражда семей, но сейчас они по одну сторону баррикад. **Все представители фракции якудза на территории института Райдзин придерживаются основных принципов кодекса чести Lex Talionis («око за око»)**

Фракция якудза отличается уважением и покорностью к сынам и дочерям оябунов различных кланов, а также сохранением горизонтальных отношений между рядовыми членами группировки. Женщины являются полноправными участниками кланов и фракции. Для этой фракции важнее всего **интересы семьи**, а потом уже личные.

Идеология. Для фракции Якудза война с демонами это шанс прорваться в другое измерение и захватить новые земли.

«Япония, как государство, пытается контролировать разломы, но получается плохо. Их позиция не пускать и защищать. Но якудза видят иначе, они видят возможность. Мы видим экспансию, мы видим новый мир. Но являясь плотью от плоти старых кланов мы стоим на защите интересов человека. Но человека разумного, а не алчного зверя.» (с) Оябун одного из крупнейших кланов

Антураж. Основная черта принадлежности к фракции- татуировки. Это символ ухода от мира законопослушных людей. С момента нанесения рисунка прежняя жизнь остаётся за спиной. Обладателей подобных узоров не пускали в бани и другие публичные места, однако сами Якудза гордятся своими узорами и стараются держать их на виду. Делали такие тату специальным приспособлением - бамбуковой палочкой тебори. Этим члены банды показывают, что не боятся боли и трудностей. **На игре татуировки моделируются временными тату, рисунками хной, обнажением настоящих тату** (если такие есть). Если вы планируете полноценно принимать других игроков в клан, то возьмите с собой несколько переводных тату. **Помните, что чем моложе ваш персонаж и ниже по иерархии, тем меньше на данном этапе у него рисунков на теле.** К примеру, у 20тилетнего сына члена клана может быть несколько тату на руке, а у 25тилетнего сына близкого родственника оябуна может быть забита уже и часть спины.

Если члены соц.группировки якудза смогут заслужить авторитет среди студентов института, то они смогут ходить по пояс голыми, показывать свои тату. Провинившийся, по их мнению, может быть наказан на месте ударами палок без суда и следствия. В случае серьёзной ошибки провинившегося перед ними студента могут заставить отрезать себе палец в качестве извинения.

Отношение к другим фракциям

Фракция древних семей. У нас с ними общие корни, и мы относимся к ним с некоторым уважением, но их время прошло. Зарвавшиеся аристократы не видят ничего дальше своего носа, а мы видим новый мир. Мы готовы на отчаянные меры в борьбе с ними, чтобы добиться своей цели любой ценой.

Фракция корпоратов. Деньги можно делать по-разному, но то, как их делают корпораты, не достойно нашего уважения. Они только мешаются нам под ногами, тормозя нас в наших целях. Они забывают традиции своей страны, нанося тем самым оскорбление не только аристократам, но и нам.

Фракция Корпорации

Являются прогрессистами, уходят от старых обычаев, стремятся к европейской модели поведения и внешним рамкам приличий.

Корпораты ценят эффективность: минимум затрат и максимум пользы. В основе всех корпораций лежит извлечение прибыли, в какой бы стране она не находилась. Это жесткий, иногда жестокий внутренний мир. Но без них не было бы развития цивилизации. В довольно сжатые сроки страна, страдавшая в XIX веке тотальной изоляцией, смогла стать к XXI веку одним из лидеров мировой экономики без особых на то предпосылок в виде полезных ископаемых, исключительно силами глав корпораций. Корпораты считают, что все в этом мире зависит от них, и у них есть на то право. Для них не важны различия между членами своей фракции, есть лишь небольшие символы отличающие менеджеров от остального персонала, все остальные знаки отличий им ни к чему. Для них первоочередной является **личная выгода** и успех их проекта, нежели родственные или эмоциональные связи.

Идеология. Для фракции Корпоратов продолжение войны с демонами только на руку. Корпораты хотят поставлять лучших бойцов, выращенных в институте Райдзин, в другие горячие точки, используя их как ресурс. Прекращение войны означает закрытие этой инвестиции.

Ценности:

Чувство долга - всегда держать данное слово

Витальность - сохранить жизнь важнее всего

Уникальная черта корпоратов - Устав корпорации - вы следуете уставу выбранной корпорации:

Митсубиси. Основа их устава:- Добросовестность и Справедливость. Работники этой корпорации высоко ценят честность и открытость с людьми. Прямолинейные, готовы отстаивать свое мнение. Они всегда ищут справедливости.

ФуджиФильм. Основа их устава: способствовать повышению качества жизни людей во всем мире. Работники корпорации Фуджи ценят человеческую жизнь превыше всего и делают все, чтобы она стала лучше. Они отзывчивые, всегда готовы помочь, поддержать. Изобретательны. Имеют живой ум.

Арасака. Основа их устава: - Ваша безопасность - наша главная цель. Работники корпорации Арасака считают, что безопасность и контроль превыше всего. Не гнушаются весьма сомнительных способов в их достижении. Сдержанны в любых, даже самых критических, ситуациях.

При подаче заявки отметьте в квенте, членом какой корпорации вы бы хотели быть.

Если член соц.группировки корпоратов смогут заслужить авторитет среди студентов института, то они могут диктовать им более европейский манер поведения. Например, вместо поклонов необходимо жать руки на западный манер, высказывать якудза за открытые татуировки, пытаться не соблюдать некоторые традиции.

Антураж. К какому бы классу не относился персонаж фракции корпоратов, его образ становится более европейским. Понимание и влияние на внешний вид и отыгрыш отдается на усмотрение игроков фракции, так как она не предполагает общих рекомендаций.

Отношение к другим фракциям

Фракция древних семей. Они слишком носятся с чистотой крови и аристократией. Сейчас решает уже не то, чей ты сын, а то, сколько у тебя денег и влияния. Они говорят, что беспокоятся за жизни людей, однако, ничего не делают для того, чтобы она стала лучше. Пустая болтовня, которую пора заканчивать, и мы сделаем все для этого.

Фракция якудза. Может, полиция и государство и готово закрывать глаза на их дела, думая, что они полезны. Но мы гораздо полезнее, мы делаем мир лучше. Мы прекрасно справимся и без мафии, к тому же, она совершенно неуправляемая. Их идеи опаснее, чем стабильная война. Мы готовы показать, что мир без кланов якудза станет лучше.

Нейтральные (Безродные)

Нейтральные - это ученики, попавшие в институт через специальный отбор, после сложнейшего экзамена или в результате мониторинга населения. Они не имеют весомых связей в обществе и при поступлении полагались лишь на себя. Но тем не менее, оказаться в этом учебном заведении для них является доказательством того, что даже простой парень ничем не хуже тех, в кого вложены огромные деньги.

Как правило нейтральные очень горды тем, что смогли поступить в институт сами, ведь это почётная возможность для жителя любого города.

Ценности:

Социальная реализация – желание играть в команде, стать ее частью

Высокомерие - ты твёрдо убеждён в своём превосходстве над остальными

Жажда признания - Покажи на что способен! Займи 1е место в рейтинге бойцов, стань самым полезным лекарем или соверши героический поступок! Все должны знать, что ты лучший.

Отнеситесь серьезно к выбору фракции, ведь она во многом определяет стиль вашей игры. Если у вас остались вопросы, вы можете задать их МГ.

Мертвятник

Мертвятник служит для выведения персонажа из пространства игры в случае смерти, отчисления или иных обстоятельств, в результате которых персонаж покинул безвозвратно территорию института.

При входе в мертвятник игрок должен с собой иметь **аусвайс**. Аусвайс игрока может забрать только мастер.

Смерть

После 15 минут в тяжелом состоянии наступает предсмертное состояние. Оно длится 5 минут, в которые персонаж впадает в подобие комы, не может двигаться, говорить, контактировать с людьми. В этот момент ему могут помочь только саппорты.

После окончания пяти минут в предсмертном состоянии, если персонажа не спасли, наступает **смерть**. Необходимо дождаться окончания игрового взаимодействия с вами или вашим телом, надеть белый хайратник и отправиться в мастерскую, ни с кем не общаясь и не взаимодействуя.

Белый хайратник — лента или полоса любой белой ткани, надетая на голову так, чтобы ее было хорошо видно. МГ не предоставляет хайратники, игроки готовят их самостоятельно.

Если тело находится в активном пространстве игры, вы можете оставить на видном месте игровые ценности. Если персонаж умер в глубоком лесу, то все ценности несете с собой в мертвятник.

Сам мертвятник являет собой полуигровую локацию. После смерти у вас будет шанс выйти **призраком** на некоторое время. Всё будет зависеть от вас.

После окончания времени, данного вам мастером для образа призрака, вы также возвращаетесь в мертвятник. Повторной возможности выхода нет. После прохождения мертвятника, вы приходите в себя, перегружаетесь новым персонажем и сможете вернуться в игру. Ваши навыки не сохраняются, вы получаете новый аусвайс.

Дисклеймер: МГ не приветствует на этой игре кулуарных убийств. Если ваше игровое взаимодействие дошло до того, что вы отправили персонажа в тяжелое состояние, предпочтительнее оставить его там, где ему смогут оказать помощь. Помните: студенты могут закончиться, а демоническая угроза — нет.

Отчисление

Отчисление в мире игры равно смерти персонажа, так как он уже не вернется на территорию института. Отчисление возможно за грубое нарушение правил нахождения в институте, в том числе убийство другого персонажа. Решение об отчислении принимают *сенсеи*.

После объявления решения, у вас будет промежуток времени, в который вы сможете доиграть, и, возможно, даже исправить ситуацию, чтобы предотвратить отчисление

персонажа из института. Выделенное время будет назначаться сенсеями в зависимости от серьезности проступка.

Например, за убийство другого персонажа вас посадят под стражу и отведенного времени будет от 15 минут до получаса. Вы сможете общаться с другими персонажами, но под присмотром, и только если они сами к вам придут. По окончании времени к вам подойдет игротех в виде работника института и проводит вас "на выход". После прохождения необходимых процедур, вы сможете загрузиться новым персонажем.

Традиция прощания с погибшими персонажами

В институте, как и в целом в мире, ценность жизни высока, и каждый погибший достоин почести. Периодически будут собираться линейки, на которых, в том числе, будут прощаться с умершими. Вам раздадут белые накидки на плечи, после чего мимо строя пронесут "тела" погибших. Вы можете привести свою церемониальную накидку и предупредить об этом мастеров. Все именные нашивки погибших персонажей будут помещены на доску памяти на территории института.

Правила института Райдзин

1. Территория института Райдзин предназначена для подготовки демоноборцев для будущей защиты страны и мира от нападения демонов из мира Еми.

2. Студенты, обучающиеся в институте Райдзин, должны строго следовать установленному распорядку дня:

10:00-10:45 Подъем и завтрак

10:45-11:00 Общая зарядка

11:00-11:20 Линейка

11:20-13:00 Пары (Первая/вторая пара, перемены)

13:00-14:00 Обед

14:00-14:40 Пары

15:00 Линейка и выступление талантливых

15.20-19:00 Личное время

19:00-20:00 Ужин

20:00 Личное время

02:00 Отбой

Во время, отмеченное как «Личное время» могут проходить мероприятия от Института, присутствие на которых очень желательно. Следите за расписанием на стенде.

3. Соблюдение установленного порядка контролируется деканатом. За его нарушение, особенно регулярное, могут последовать штрафные санкции. Исключение: объявленные деканатом события.

4. На территории института не приветствуются романтические взаимоотношения. За открытые проявления чувств могут последовать штрафные санкции.

5. Всех студентов института объединяет одна цель - стать превосходными демоноборцами. Все межличностные распри должны быть решены в допустимых рамках, таких как разговор или честный дуэльный бой.

6. Любые бои должны быть осуществлены вне территории учебных корпусов.

7. Все студенты института придерживаются правил этикета. При входе в додзё необходимо разуться; здороваясь с человеком необходимо кланяться; при обращении использовать вежливые суффиксы. В случае, если вы прибыли на обучение по обмену, найдите того, кто возьмет на себя миссию обучить вас этикету.

8. В случае совершения любого правонарушения (от нарушения порядка дня до кражи и даже убийства другого студента) решение по штрафным санкциям для провинившегося студента выносит деканат. Институт придерживается рекомендаций государства, но, пока он справляется со своими задачами, имеет право принимать такие решения самостоятельно. Правила военного трибунала и уголовного кодекса используются деканатом исключительно в качестве рекомендаций.

9. За оскорбление сенсея студент несет наказание, определенное сенсеем, которому нанесли оскорбление (кроме отчисления). В случае, если сенсей оскорбил или как-то иначе задел честь студента или его семьи и близких, студенту необходимо доказать деканату, что этот инцидент действительно произошел. При наличии неопровержимых доказательств деканат обсудит возможное решение этой проблемы.

10. Кулуарные убийства (избить другого студента и бросить его в лесу без возможности оказания медицинской помощи) строго порицаются деканатом и приводят к отчислению студента.

11. На территории института запрещены праздные собрания с алкоголем и открытое употребление алкоголя. В случае обнаружения такого мероприятия деканат может применить штрафные санкции.

12. На территории института запрещено варить запретные зелья, проводить мистические ритуалы, осквернять алтари и другие места силы.

Этика (правила поведения на территории института)

Мы приехали играть в Японию, сделать полигон японским университетом вам поможет соблюдение социальных норм, ритуалов, этики и антуража. Предлагаем вам ознакомиться и принять во внимание правила, действующие на территории института Райдзина.

Поклоны, извинения и физические прикосновения

Кланяться, когда здороваетесь с равным на 15 градусов, когда здороваетесь с сенсеями - на 45/90 градусов, кланяться, когда прощаетесь, кланяться, когда просите или извиняетесь. Поклоны выполняются сгибанием корпуса в талии с выпрямленной спиной и руками расположенными по бокам (для мужчин) или руками, сложенными на коленях (женщины).

Поклоны совершаются, глядя на лицо собеседника, но не прямо в глаза. Избегайте физических контактов при общении.

Извиняйтесь по любому поводу. Если сомневаетесь, стоит ли сейчас извиниться - извинитесь.

Будьте осторожны с рукопожатиями, объятиями и поцелуями, даже с небольшими прикосновениями, помните, в японской культуре это вызывает неловкость и недопонимание. Достаточно почтительного поклона, чтобы поприветствовать человека или показать ему свое уважение.

Правила хорошего тона

Не показывайте пальцем – это дурной тон.

Старайтесь во время беседы приветливо улыбаться: «Эта улыбка как бы венчает кодекс самурайского воспитания, она формирует такую черту национального характера, как вежливость в широком смысле этого слова. Основная идея вежливости японца в том, чтобы быть всегда приятным в отношениях с другими»

Если вы хотите есть, то не делайте этого на ходу. Каждый приём пищи это маленький ритуал.

Если вы выпиваете в компании, то помните, что пить без тоста «Кампай!» - это плохой тон и дурная примета.

Принцип гири

Будьте благодарны и **почитайте старших, родственников и не забывайте о гири.**

Гири - элемент культуры Японии; долг чести, определяемый традицией поведения; «некая моральная необходимость, заставляющая человека порой делать что-то против собственного желания или вопреки собственной выгоде». Нижестоящие испытывают благодарность к вышестоящим, они будут стараться заплатить им уважением и преданностью. Гири может осуществляться как поддержка (в том числе моральная), помощь, услуга или подарок. Если вам подарили подарок – по принципу гири вы должны отплатить тем же. Если вам оказали помощь – вы теперь должник этого человека, как бы вы к нему не относились.

Вежливые фразы

Постарайтесь запомнить и использовать простые японские фразы:

Перед едой не забывайте о традиционном: «**Итадакимас**» (так вы благодарите всех, кто причастен к вашей трапезе. Аналог европейского «Приятного аппетита»)

Традиционное японское приветствие: «**Конничива**» (Добрый день)

Если хотите пожелать кому-то доброй ночи, воспользуйтесь словом «**Оясуми**»

Чтобы поблагодарить кого-то, используйте «**Аригато**»

И, конечно, не забывайте кланяться при этом

Уважительные суффиксы

Пользуйтесь суффиксами к именам.

Запомните суффикс «**сан**»: он используется при разговоре на равных или обращении к старшим.

Если хотите показать свое уважение, например, к сенсею, используйте суффикс «**сама**»

Если вы хотите показать свое ласковое отношение, например, к своему любимому человеку, то можно использовать суффикс «**тян**», который используется как уменьшительно-ласкательный. Не только к девушкам, но и к парням этот суффикс можно применить, однако парень, говорящий «**тян**» другому парню – это достаточно странно. Логичнее будет применить в такой ситуации суффикс «**кун**» обозначающий максимально дружеское отношение. К девушке этот суффикс тоже применим.

Система наказаний

Помните, что за нарушение правил этики, а также неподобающее поведение для студентов института, будут следовать наказания. Уровень наказания будет определяться сенсеями и директором в зависимости от тяжести провинности. Студент может быть отстранен от занятий, отправлен на административные работы и так далее, вплоть до отчисления из института (равносильно смерти персонажа). Поэтому несколько раз хорошо подумайте, прежде чем совершить поступок, порицаемый в обществе и на территории Райдзина.

Романтика и знаки внимания

Помните, вы находитесь на территории высшего военно-учебного заведения. Открытая игра в романтику порицается и будет пресекаться сенсеями.

Знаки внимания

Хороший способ поблагодарить, поддержать кого-то или показать желание дружить или романтические намерения – подарить подарок. Помните о принципе гири – если вам подарили подарок, то вы чувствуете себя должником.

Проводить после занятий всё ещё является знаком внимания к конкретной персоне.

Кормление вкусным и сладким - отличный способ показать свои чувства и намерения! Ведь отказаться от предложенной еды является оскорблением.

Романтический ритуал

Старинная японская легенда рассказывает о том, что на мизинчике живет твоя судьба. Если у вас появился любимый человек, и вы хотите быть с ним вместе, то повяжите друг другу на мизинчики нить красного цвета. С этих пор вы неразрывно связаны судьбой со своим партнером.

Разорвав отношения, снимите с мизинчика нить и страдайте. Можете сходить к саппорту на беседу, это поможет.

При измене вы тоже можете разорвать нить, но только на себе.

При гибели партнера решайте сами, как поступать: освободить себя от уз или остаться с ними в память о любимом.

Двух нитей, согласно легенде, быть не может. Чтобы повязать новую, придется разорвать старую.

Кабе-Дон

Но если избранница вас избегает, а вы по-прежнему полны энтузиазма и решимости, то можете прибегнуть к технике Кабе-Дон. Пойманный таким образом ученик обязан уделить вам минимум 3 минуты своего внимания, после чего он всё таки вырвется (если вы не смогли переубедить его).

Далее мы покажем примеры правильного и неправильного способа применения этой романтической техники.

И напоследок:

Если девушка предлагает вам починить её обувь - это прямой намёк на желание интимной близости. Смелее!

Правила по сексу

Надоели бессмысленные правила по сексу? Устал тащить на себе килограммы яблок? Булавки регулярно впиваются тебе в кожу? Или после «массажа» приходится идти на настоящий массаж? Или, наоборот, ты всегда хотел все и сразу?

Не знаешь, как ненавязчиво отказать настойчивому партнеру? Или, наоборот, показать свою большую симпатию? Хочешь обозначить личные границы? Любишь конкретику, но без лишних слов?

У нас есть решение для тебя: максимально вариативная модель секса!

Мы берем одну из самым популярных моделей игрового секса - секс на карточках, и добавляем в неё ясности.

Как это работает?

1. Заготовь карточки секса со своими фото в стиле игральных карт с четырьмя мастями: черви, буби, трефы и пики (или карты с эротикой/аниме-тян или аниме-кун/прояви фантазию, в конце концов). Распечатай/купи и привози на полигон.

2. При подготовке карт с собственным фото руководствуйся следующими правилами: чем более откровенное фото, тем выше масть. Соответственно, чем фото скромнее/на нем больше одежды/оно выглядит скучно и неэротично и так далее, тем масть ниже.

Масти в порядке их старшинства от младшей к старшей: пики, трефы, буби, черви.

3. Можно также указать стоимость карты от 2 до Короля (стоимость отражает уровень желания)

4. В игре найди желающего поиграть с тобой в секс, уединитесь и начните отыгрывать событие. Помни: ты на территории военного института со своими правилами. Найди действительно укромное место, чтобы никто не помешал вам!

5. Сядьте спиной друг к другу и обменяйтесь желаемыми картами. Оба партнера меняются в закрытую.

6. Выбирай карту исходя из следующих правил:

– **Пики.** Любой малотактильный отыгрыш (Обмен карточками, обмен текстом с описанием, ваш вариант) Какой он будет — договоритесь со своим игровым партнером.

– **Трефы.** Любой комфортный тактильный отыгрыш. Какой он будет — договоритесь со своим игровым партнером. Предлагаем вам несколько возможных вариантов тактильного отыгрыша секса:

- *Модель на булавочках.* Булавки крепятся на одежду в различных местах в зависимости от желаемого уровня близости. Во время отыгрыша происходит взаимный поиск булавонок на теле партнера.

- *Массаж.* Сексом становится любой вид массажа, на который вы договоритесь с партнером.

- *Локоточки.* Возьмите с партнером друг друга двумя руками за локти и нежно погладьте.

- *Игра в ладушки.* Здесь всё просто - поиграйте в ладушки!

- *Расчесывания:* рекомендуем иметь при себе расческу, но можно и импровизировать.

- *Модель на яблоках.* Яблочко можно кушать одновременно с двух сторон, можно по очереди - на ваше усмотрение.

- *Кормить друг друга сгузенкой с ложечки.* Здесь всё понятно, как нам кажется.

Экспериментируйте, импровизируйте, объединяйте модели, главное - не молчите! Договоритесь о комфортном отыгрыше со своим игровым партнером и наслаждайтесь процессом.

– **Буби.** Потусим, выпьем, а там будет видно.

– **Черви.** Сделаем это по-настоящему!

7. Посмотри, какую карту отдал тебе партнер.

8. Отыгрыш идёт по МЛАДШЕЙ масти. То есть, если вы дали партнеру червовую карту, а он вам пиковую, вы отыгрываете малотактильный вид секса, на который договоритесь.

9. Действуй по обстоятельствам!

Мы очень рекомендуем запастись хотя бы парочкой карт любой масти. Потому что секс — это не только весело и приятно, но и полезно. Так как:

Помните, что секс снимает 5% стресса с вашего персонажа!

Правила по беременности

Если у вас состоялся игровой секс, то с вероятностью 50% ваша партнёрша может забеременеть.

Чтобы понять, произошло это или нет, подбросьте **монетку** или **кубик на "чёт" "нечёт"**.

Вы можете превентивно защитить девушку от беременности, имея в кармане презерватив.

1 презерватив = одна 100% защита от беременности. (Можете не вскрывать).

На старте у вас может быть **максимум 3** презерватива.

Дополнительные можно найти/приобрести в пространстве игры за алхимические ингредиенты. Обращайте внимание на слухи :)

После секса на презервативе пишутся имена обоих партнёров. После этого подписанный презерватив использовать во второй раз нельзя.

Если вы не прокинулись, то девушка считается беременной и страдает от эффектов аналогичных статусу "**глубокая рана**" (при любой попытке активных действий - теряет сознание на 2 секунды).

Беременность предупреждает и снимает **противозачаточное средство**. Стоит оно дёшево и времени, чтобы его принять, обычно достаточно (дружите с алхимиками). Такое зелье является аналогом презерватива.

Помните, если пед. состав обнаружит что девушка беременна - под отчисление попадёт и она, и тот кто с ней это сделал. Удачи!

Религия/ритуалистика

Религия

Мы играем в современную Японию, в которой **синтоизм** переплетается с **буддизмом**. На территории института регулярно появляются демоны, проживают духи, давно освоившие эти земли, призраки, ищущие покоя. Даже если вы не верите в них, они активно верят в вас. Отказаться от взаимодействия с мистическими существами, прикрывшись неверием, не получится. Взаимодействие произойдет в любом случае.

На территории института расположено несколько мест силы, в их числе, алтари, построенные студентами факультетов. На местах силы духовные могут восстанавливать свою Ки, саппорты и члены древних семей заряжать воду и артефакты для очищения и снятия статусов. Вы можете читать молитвы на местах силы, оставлять прошения и подношения. Осквернение алтаря считается осквернением священного места и может привести к серьезным последствиям.

Не забывайте и о главных принципах буддизма:

- Стрдание – повод для развития. Любые твои неудачи – это лишь повод задуматься о том, что ты делаешь не так, что есть твое предназначение, как ты можешь развиваться и восстановить свое внутреннее равновесие.
- Ответственность – только вы сами ответственны за все, что происходит в вашей жизни. Будьте готовы взять свою судьбу в свои руки.
- Изменчивость – научитесь сохранять гармонию и действовать в условиях неопределенности. Мир изменчив, но ваше внутреннее состояние должно быть непоколебимо.
- Неотделимость – примите, что вы часть мира, а не наоборот. Существовать отдельно от мира и происходящего в нем не получится, принимайте участие в событиях, но храните веру самому себе.
- Любовь – это чувство, неотделимое от радости, спокойствия и доброжелательности. Будьте внимательны к окружающим и терпимы к близким, что бы ни происходило.

Бытовые ритуалы

Ритуалистика на игре представлена «бытовыми» ритуалами, которые в нашей культуре являются приметами и обрядами. Представленные далее небольшие ритуалы уже несут в себе некую «мистику», настраивая вас на какие-то определенные мысли, ощущения, поведение. Ими можно создать настроение, вселить уверенность, призвать удачу, поправить свое здоровье, также, наоборот, можно накликасть беду, испугать, ухудшить физическое и моральное состояние, причем не только для себя, но и на другого человека. Если вы знаете какой-то ритуал, то смело используйте его. Некоторые могут помочь и с тем, чтобы утихомирить духов.

Играя в них, вы еще больше погружаетесь в атмосферу синтоизма, японских традиций и обрядов, проникаетесь тем, что в этом мире, помимо вас, есть духи, божества и «магия».

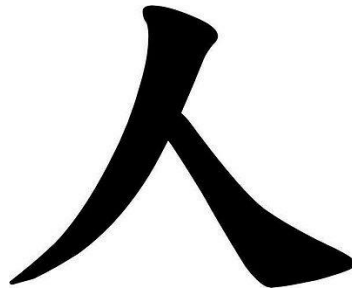
Вы можете менять ритуалы под себя, используя другие предметы для их исполнения, главное – сохранить суть.

Члены различных фракций владеют более глубокими знаниями об **эффективных ритуалах**, способных как-то **влиять на вашу жизнь**. Также сведениями о ритуалах, вероятнее всего, владеют на факультете Горо, но вряд ли они раскроют вам свои тайны просто так.

Более глубоко с мистическим пластом вы сможете ознакомиться в процессе игры. Стройте социальные связи, внимательно изучайте окружающий вас мир, мифы и легенды.

Ритуал на удачу и уверенность в себе

Если вас охватило сильное волнение перед выступлением, экзаменом, боем, признанием в любви вон тому прекрасному человеку, то начертите на предплечье иероглиф «человек». Это поможет восстановить душевное равновесие и взять ситуацию под контроль.



Ритуал, накликающий беду на недруга

Если у вас появился недруг, и вы хотите накликать на него беду, неудачу, гнев духов, предупредить о ваших не очень хороших намерениях – напишите его имя красным карандашом/маркером/ручкой и сделайте так, чтобы он это увидел (подкиньте записку, оставьте ее в столовой или на видном месте). Соответственно, если вы увидели такую записку, вы ожидаете подставы и неудачи, становитесь подозрительным.

Ритуал для загадывания желаний

Чтобы загадать желание или попросить что-то у духов, повяжите ленту/шнурочек/лоскуток ткани или бумажку с написанным на ней желанием на предназначенную для этого веревку в отведенном для этого месте. Веревки будут выглядеть отдаленно похоже. Также это места силы, куда можно приходить отдохнуть или помолиться (становится храмовым местом для класса духовных)

Ритуал придания смелости

Если вы слышите гром, то знайте, - где-то сейчас идет битва существ, превосходящих вас по силе. Чтобы справиться со страхом, можно дважды крикнуть: «Кувабара!» Этот крик можно также использовать, чтобы дать понять, что вы готовы сражаться. Вы можете провоцировать опасных существ на бой с вами. Крик работает на расстоянии не более метра от демона.

Ритуал защиты от недоброжелательных духов

Если вы идете в темноте один через лес, и вам неудобно и страшно, то возьмите одну руку в другую и крепко сожмите. По легенде, это должно создать временную защиту от недоброжелательных духов. Говорят, если крепко сжать левую руку и присесть, то опасные существа пройдут мимо, не тронув вас.

Ритуал, чтобы задобрить духов

Вы можете приносить подношения на алтари (есть у факультетов). Так вы задобрите своих богов и духов. Приносить можно различные сладости и вкусняшки. Можете придавать вещам значения, например, сладость – к радости и т.д.

Ритуал с амулетами

Создайте себе амулет. Хорошо подойдут камни, чётки, браслеты, нецке, украшения, другие мелкие вещи. Амулеты можно заряжать: оставляя ненадолго на алтаре. Его можно связать с конкретным духом или божеством и обращаться через оберег за помощью. Ходят слухи, что люди, на ком был сильный оберег, смогли избежать неприятных последствий от встречи с духами/призраками. Амулет принесет дополнительной уверенности в силах, его можно дарить любимому человеку или другу, либо сохранять его до конца.

Ритуал, накликающий несчастья

Избегайте цифр 4 и 9, они связаны с несчастьем и смертью. Если в вашу сторону было сделано что-то с участием этих цифр, то постарайтесь очистить свою энергетику: помедитировать, зажечь благовония, прочитать молитву своему божеству. Желая накликать беду на другого, вы можете совершить какие-то действия, связанные с этими цифрами, но помните: ничего не бывает безнаказанно.

И напоследок: старайтесь не спать после еды. Плохая примета, по слухам, после этого можно превратиться в корову. Если все же решили прикорнуть, то походите и помычите какое-то время, порадуите людей.

Ритуал единения душ

Согласно старой легенде, судьба живет на мизинчике, и чтобы подтвердить серьёзность своих чувств, нужно повязать красную нить на мизинец. Впрочем, чтобы разорвать такие отношения достаточно просто разрезать нить...

Но существует ещё более старая легенда, которая гласит, что существует способ объединить души с любимым человеком. Этот способ позволяет стать с ним единым целым и после смерти найти его душу в мире Ёми. Для этого понадобятся красные нити и минимальные навыки плетения. Сплетите из красных нитей браслет для того, с кем хотите связать свою душу (сложность плетения и оформление браслета осуществляются по желанию решивших связать свои души). В свою очередь для вас должны сплести такой же браслет.

Обменяйтесь браслетами с дорогим вам человеком. Теперь ваши души - едины, и всегда смогут найти друг друга в мире Ёми.

Стать единым целым можно только с одним человеком, и это ответственный шаг, ведь разорвать такую нить практически невозможно...

Список вещей, которые могут понадобиться игрокам (Особенно саппортам)

- Свечи (используйте плавающие)
- Благовония (аромопалочки, аромомасла, аромоконусы и т.д.) Их даже не обязательно поджигать, достаточно отыграть использование. Будьте осторожны, если у вас или у участников ритуала есть аллергии или астма, то лучше просто отыграть ее зажжение без вреда для организма. Пригодятся также подставки под благовония. Старайтесь выбирать нейтральные ароматы. На край – моделируйте аромопалочки обычными палочками.
- Спички/зажигалки
- Небольшие веревочки, ниточки (красные особенно), белые лоскутки ткани
- Веревки или ленты побольше
- То, что может послужить амулетом в процессе игры или небольшим подарком (камушки, статуэтки, подвески, браслеты и другие украшения)
- Письменные принадлежности: ручки, карандаши, блокноты (красная ручка или маркер, если хотите отправлять письма с угрозами, конечно)
- Монетки, маленький мешочек с рисом, ленточки, конфетки и прочие мелочи для подношения на алтарь
- Чай/термос/чайничек-чашки для тех, кто планирует проводить чайную церемонию