

ПРИ "Аватар: Год кометы" 15-18 сентября 2022

Правила игры, содержание:

Тайминг игры	2
Данжи	2
Данж: Пещеры	3
Данж: Мир духов	4
Пространство и время	
Локации народов	5
Особые места	5
Правила по маркерам	
Визуальные маркеры	6
Текстовые маркеры	7
Голосовые маркеры	8
О ресурсах	8
Искусства нашей игры	9
Уровни и обучение	9
Искусство инженерии	10
Искусство геомантии	10
Искусство металла	11
Искусство каллиграфии	11
!Великие Предметы	12
Искусство заклинателя	12
Приемы	12
Круг приемов и стихии	13
Уровни и обучение	14
Боевые правила	15
Инициатива	16
Ход сражения	16
Двое на одного	17
Массовые сражения	18
Сражение с существами	19
!Великие Приемы	20
Огонь	20
Вода	21
Земля	21
Воздух	22
Победа и последствия	23
Ранение - Плен - Смерть - Мертвятник	24
FAQ: Вопросы о боевке	25
FAQ: Вопросы об искусствах	25

Тайминг игры

Четверг:

Заезд с 10 утра

Парад в 21:00

Старт в 22:00

Окончание игры в 23:00 - 00:00 в ночь с субботы на воскресенье

Выезд с полигона — первая половина дня воскресенья.

Время на игре делится на **циклы**. Первый цикл начинается в 10 утра, последний заканчивается в полночь (исключение четверг). Всего на игре проходит девять циклов.

Четверг

22:00 — 01:00 — данжи не работают, точки открываются в 22:30.
Первый цикл до 01:00

Пятница

Суббота

10:00 — 13:00

10:00 — 13:00

13:00 — 17:00

13:00 — 17:00

17:00 — 21:00

17:00 — 21:00

21:00 — 00:00

21:00 — 00:00

Когда на игре меняется цикл закрытые места силы/месторождения открываются и могут быть захвачены/атакованы. Кроме того — иногда духи выходят в мир людей.

!!!Боевка разрешена ТОЛЬКО во время циклов — с 10:00 до 00:00 (до 01:00 в первую ночь)

Данжи

Циклы данжей и точек:

Точка — это место Силы (Локация), где можно строить здания, либо проводить ритуалы.

Данж — место, где можно найти приключения и получить информацию или приятный бонус :) На игре их будет два — Пещеры и Мир духов.

Данж: Пещеры

Это гигантская сеть пещер, в которой когда-то располагался древний город. Здесь можно найти ресурсы, чертежи и другие интересные вещи. Для того, чтобы успешно добраться до цели, персонажам придется проявить координацию, ловкость и внимательность. Кроме того, искусство металла позволяет создать предмет, который упростит прохождение данжа. Все правила прохождения вам напомнят на входе.

Цикл стихий

В каждый момент времени в данж может войти группа одного из народов. На данже будет вывешен символ этого народа, а время, когда наступит время вашей стихии можно узнать из следующей таблицы.

В данж "Пещеры" можно ходить только тогда, когда он открыт для твоего народа.

Четверг

данж закрыт

Пятница

10:00 - 11:30 воздух

11:30 - 13:00 огонь

13:00 - 15:00 вода

15:00 - 17:00 земля

17:00 - 19:00 воздух

19:00 - 21:00 огонь

21:00 - 22:30 вода,

22:30 - 00:00 земля

Суббота

10:00 - 11:30 вода

11:30 - 13:00 огонь

13:00 - 15:00 воздух

15:00 - 17:00 земля

17:00 - 19:00 вода

19:00 - 21:00 огонь

21:00 - 22:30 воздух

22:30 - 00:00 земля

Группа

Войти в данж может группа от трех до пяти человек. В одном цикле данжа один персонаж может посетить данж только один раз.

Цель похода

Группа может отправиться исследовать пещеры и пройдя испытания найти какие-то ресурсы или информацию. Однако если группа знает куда конкретно она хочет отправиться — она должна назвать привратнику ключевую фразу.

Например: команда археологов Земли знает, что в древнем храме скрыт интересующий их текст по истории раннего Царства Земли. Они вычитали эту информацию в одной из книг и хотят обследовать этот храм. На вопрос привратника, куда они собираются отправиться

они говорят “в древний храм”. Теперь после прохождения данжа они получают искомые тексты, если их наводка была правильной.

Нехватка кислорода

Для того, чтобы перемещаться в пещерах, в которых мало воздуха, группе придется использовать артефакт позволяющий дышать под водой. Они получают его на входе, вместе с инструкцией по обращению с ним. Этот предмет будет отсчитывать время, которое группа находится в данже и по нему можно будет определить когда пора покинуть пещеры. В случае если группа не успевает выбраться из данжа, до того как кислород закончится, они автоматически отправляются в свою локацию в состоянии ранения и без добычи.

Боевые взаимодействия

Невозможны в данже

Данж: Мир духов

Этот данж — место обитания духов. Люди попадают сюда нечасто здесь нельзя разжиться добычей или поискать сокровищ, зато можно получить проклятие, лишиться памяти или имени. Тем не менее именно здесь происходит инициация шифу всех искусств и другие чудесные вещи.

Ключи

Для того, чтобы войти в мир духов персонаж должен зажечь огни на входе в определенном порядке. Информация о том, как это сделать существует в мире. Каждая комбинация открывает путь к какому-то из мест, или духов.

Права духов

В мире духов происходят разные удивительные вещи. Если кто-то из его обитателей сказал вам о том, что с вами случилось — то именно это и произошло. В отличие от мира людей, где духи ограничены законами физики и применяют те же приемы и способности, которые бывают у людей — здесь их власть куда выше.

Боевые взаимодействия

Возможны. Однако результат их может быть неожиданным. О нем вам сообщат духи. Персонаж по какой-то причине попавший в состояние “ранен” покидает мир духов, если дух не говорит иного.

Карточки эффектов

Если вы видите висящую на веревке карточку, вы забираете ее и то, что вы на ней прочитали случается с вами на выходе из мира духов. Карточку на выходе стоит отдать привратнику.

Пространство и время

Локации народов

У каждого народа есть территория, которая будет маркирована символами этого народа. Внутри этой территории действуют следующие дополнительные правила :

- Войти сюда может только представитель народа, владеющего локацией, тот, кого он пригласит, или пленный. Приглашение одноразовое и дается лично у входа в локацию конкретному человеку.
- Любой гость должен покинуть локацию по первому требованию любого представителя народа, владеющего локацией.
- Пленного всегда должен охранять один из представителей народа, владеющего локацией. Если пленник может выйти из локации и никто не скажет ему «СТОЙ!» — то он успешно совершил побег. Подробнее о взаимодействии с пленными, максимальному времени плена итп в [правилах по боевке](#).
- Сражения внутри локации возможны только по согласию. То есть любой персонаж может отказаться от брошенного вызова.
- Применение талисманов в локации возможно только по согласию цели талисмана.
- Все игровые предметы, находящиеся в локации должны лежать на видном месте. Воровство их возможно.

Мы рассчитываем на сознательность игроков, но для ясности игровыми предметами являются :

- Игровые документы (кроме книги искусств)
- Ресурсы
- Талисманы
- Творения искусства металла

Особые места

На полигоне присутствует некоторое количество особых мест. Они называются “местами силы”, или “месторождениями” в зависимости от того, геоманта или инженера вы спросите. Каждое такое место может быть занято ритуалом или зданием и дать народу, который его захватил серьезные преимущества. Подробно, как это делать — описано в правилах по соответствующим искусствам. Особое место выглядит, как пространство, обтянутое веревками. Это может быть здание или участок территории. На веревке висит перелистываемый маркер, который отмечает статус локации. Если он выставлен в положение “закрыто” — в локацию нельзя войти без особых условий.

Для того, чтобы войти на место силы/месторождение должны быть выполнены следующие условия.

- Персонаж не должен находиться в бою и рядом с локацией не должно происходить сражения. *«Рядом» определяется так — если один из участников сражения видит входящего в локацию и говорит «эй ты стой» - значит бой достаточно рядом.*
- Персонаж должен коснуться границы локации и медленно досчитать до десяти. В это время он не может бросать вызов, но может быть атакован.

- Локация не должна быть закрыта. Закрытые локации отмечаются перекрытым входом, на котором висит специальный символ — он означает причину по которой локация закрыта.
- Внутри локации невозможно сражение или иное активное взаимодействие.
- Первый вошедший в локацию определяет, кто еще может туда войти. Им не надо считать до десяти, но они не могут сбежать из боя в локацию. После того, как в локацию вошли все, кто хочет взаимодействовать с ней в этом цикле — первый вошедший вешает маркер: “локация закрыта”.
- Если во время нахождения в локации игроки не изменили в ней ничего — не совершили ритуала, не построили и не снесли здания — на выходе они снимают маркер «закрыто» и в локацию вновь можно зайти. В противном случае, маркер будет снят игротехником в начале следующего цикла.

Так как подраться внутри локации не получится — мы очень советуем заранее договориться, что вошедшая группа будет делать.

Возможные причины, по которым место закрыто:

- Маркер “закрыто” — вешается после того, как взаимодействия с местом в цикле были завершены. В игре есть эффект, позволяющий пройти в локацию даже под этим маркером, но он крайне редок.
- Маркер “форт” — этот маркер означает, что у народа, которому принадлежит место, где-то есть укрепление, прикрывающее вход сюда. До его разрушения впустить сюда может только представитель народа, которому принадлежит это место.
- Маркер “карта” — для того, чтобы найти проход к этому месту требуется карта. Это игровой документ, выглядящий как карта с соответствующим символом и номером. После того, как персонаж обладающий картой вошел внутрь он может впустить любое количество других персонажей на выбор.
- Талисман — существуют талисманы, запрещающие вход в особое место. Знанием, как снять подобный талисман — обладают владеющие искусством каллиграфии. Если талисман висит на входе — в это место нельзя войти, если не выполнить условие снятия, которое может знать каллиграф.

Правила по маркерам

Визуальные маркеры

Цветная Маска

Перед вами дух одной из стихий. Могущественное существо, с которым стоит обращаться вежливо, а лучше не связываться, если не знаешь как правильно общаться. Он может выглядеть весьма причудливо, светиться или быть вообще не похожим на человека.

Белая маска / полумаска

Это человек, чье лицо, голос и другие приметы нельзя запомнить. По одежде можно узнать принадлежность его народа, но не более. Нельзя понять мужчину перед вами или женщина, его рост, сложение итп. Если этот человек как-то назовет себя — вы помните, что он носит это имя, пока он в поле зрения.

Маска и костюм

Это какая-то тварь из всего многообразия, обитающих в мире. А может быть дух в нечеловеческом облике. Может быть весьма опасным существом — лучше держаться подальше, если не знаешь, что с ним делать.

Мы понимаем, что духа и тварь можно перепутать. Впрочем, в том как выглядят духи разбираются обычно геоманты. А в тварях — охотники. Если вы видите человека в человеческой одежде и странной маске — это скорее всего дух. Большая часть тварей имеет когти-хвосты и прочие приметы позволяющие их отнести к животному миру. Однако некоторые духи вполне могут ходить по миру в звериной форме, так что тут не угадаешь...

Существо в плаще, которое машет рукам

Это летающая тварь. Атаковать ее не получится, если ты не обладаешь возможностью заставить ее приземлиться. Если она перестала махать руками —она приземлилась и с ней можно драться.

Человек с одним диодом на одежде

Этот человек — шифу одного из искусств. Уважаемый человек, обладающий большим талантом.

Веревка с гербом народа вокруг домов

Граница территории народа — внутри нее можно сражаться только по-согласию всех участников боя, а любой представитель народа может попросить гостя на выход и тот будет обязан выйти.

Участок песка обтянутый веревкой

Одно из особых мест — место силы или месторождение. Если на веревке висит знак с замком или иероглиф— зайти сюда нельзя, если вы не обладаете особыми возможностями.

Дух или машина с ярким источником света одного из цветов

Восход стихии. Небесные светила, или инженерный гений дают одному из народов невероятные силы! Все представители народа, чья стихия в восходе, получают +1 атаку если они в прямой линии видимости от источника света.

Красный — Огонь

Зеленый — Земля

Синий — Вода

Желтый — Воздух

Текстовые маркеры

Иероглифы и подпись “**написанному верить**” означают эффект соответствующего талисмана. Когда персонаж держит документ-талисман и этими словами в руках — он считает, что подпись на документе подлинная.

Иероглифы и подпись «**Текст с данной страницы нельзя скопировать или переписать никаким образом - даже если перефразировать.**» означает ровно это. Каким-то

загадочным образом этот документ нельзя копировать. Если этот эффект наложен на чертеж какого-то творения — персонаж не может перенести его к себе в книгу и может создавать это творение, только если чертеж у него есть при себе. Пересказать общий смысл написанного можно, однако записать все еще не получится.

Голосовые маркеры

Их мы рекомендуем для сражения, чтобы не объяснять каждый эффект, нарушая целостность сцены. Это не полный список эффектов, однако это самые часто употребляемые.

Ранен — противник потерял один хит.

Ослаблена атака/защита — до конца сражения у противника снижена атака или защита на единицу.

Усилена атака/защита — до конца сражения у союзника увеличена атака или защита на единицу.

Задержан — цель не может сбежать из боя.

Ушел — персонаж покинул сражение мгновенно, без дополнительного раунда, игнорируя эффект “задержан”.

ВЕЛИЧИЕ

Вместе с демонстрацией великого предмета (обладающего диодом) этот маркер означает, что человек несущий этот предмет обладает максимально возможным статусом в вашем народе. Это великий гуру, чиновник лично от императора, наследник Хозяина Огня — кто угодно, кто заслуживает внимания и уважения.

О ресурсах

Все ресурсы являются сгустками стихийной энергии, которые мастера искусств вкладывают в предметы, ритуалы или строения, чтобы те функционировали.

Ресурсы делятся на две категории. Искры и нити. «Искры» еще называют бусинами, потому что в мире они явлены как бусины. Хотя слово «искра» и звучит красивей. Нити — соответственно выглядят, как цветные нити **50 см** длиной.

В чертежах и схемах ресурсы обозначаются латинскими буквами, отмечающими стихию. Заглавная буква означает искру, строчная — нить.

a — Воздух — желтый цвет

f — Огонь — красный цвет

e — Земля — зеленый цвет

w — Вода — синий цвет

Запись вида: **2w 1a 3F**

Означает, что для создания творения требуются две нити воды, одна нить воздуха и 3 искры огня.

Искусства нашей игры

Каждый персонаж в мире Аватара владеет одним из искусств. Даже простой житель деревни может быть мастером своего дела. Выбранный вид деятельности будет сильно определять вашего персонажа, поэтому это второй важный выбор при его создании после стихии.

Кроме возможности заклинать стихию, у народа есть два искусства, являющиеся частью его культуры и идентичности. Мы осознаем, что этот список не на сто процентов отражает мир Аватара. Однако мы уверены, что для создания живого мира другие пути развития персонажа, не менее важны, чем путь заклинателя. Так что персонажи без способностей к прямому управлению стихией не окажутся на заднем плане. По этой причине мы ввели несколько важных условностей:

- Любой представитель своего народа так или иначе связан со стихией и может творить необычные вещи. Кто-то кидает огненные шары голыми руками, кто-то кует мечи, режущие сталь как масло, кто-то создает волшебные талисманы и так далее. Людей не владеющих никаким искусством в этом мире нет. Такой вот он волшебный.
- Каждый персонаж владеет только одним искусством. Мастер инженер не может достичь высот в управлении элементом, а заклинатель не постигнет умения ковать волшебные клинки. Незаклинатель также способен держать в руках оружие. Уровень его возможностей будет заведомо ниже чем у повелевающего стихией, но с помощью искусств он может уравнивать шансы.

Модель поддерживает только пять искусств, однако, их антураж и контекст остаются на усмотрение игрока. Мастер каллиграфии может быть чиновником-бюрократом или странствующим поэтом, мастер металла: кузнецом или механиком, специалистом по сложным машинам.

Уровни и обучение

Во всех искусствах — три уровня мастерства: ученик, мастер и шифу.

Ученик — не может без шифу учиться новому, познает мир с помощью наставника. Не имеет своей печати.

Мастер — прошел инициацию и получил печать, теперь может самостоятельно изучать новое.

Шифу — обладает многими знаниями, Шифу не может отказать в обучении своему искусству никому из обратившихся. Однако, разумеется, испытания и детали процесса остаются на его усмотрение. Шифу можно узнать по светящейся бусине, которую он носит на видном месте.

Для того, чтобы повысить уровень мастерства, ученик должен найти шифу и пройти обучение. Сдать то, что запросит шифу (в каждом искусстве свое).

Для того, чтобы мастеру стать шифу — он должен пройти инициацию в мире духов. Подготовка к этой инициации — это долгий и сложный процесс, требующий немало испытаний. Каждый шифу знает как встать на этот путь, однако это непросто и детали пути могут различаться у каждого персонажа.

Искусство инженерии

Искусство возведения зданий и создания огромных машин. Те, кто владеют этим искусством могут сильно увеличить благосостояние своего народа, но оно требует немало потрудиться. Для постройки здания инженеру необходимо будет составить чертеж, найти подходящее место, собрать ресурсы и доставить их на точку строительства и так далее.

Персонаж, владеющий этим искусством, важный человек в своем народе. Ведь от его деятельности зависит то, чего народ сможет добиться в грядущей войне!

Игротехнически инженерия работает следующим образом. На полигоне будет несколько “мест силы” — точек, подходящих для возведения строений. В определенные периоды с ними можно будет взаимодействовать. Фактически, игра инженера стоит в том, чтобы найти правильный чертеж и организовать всю деятельность по постройке (собрать мастеров других искусств, нужные ресурсы и т.п), а потом в нужном месте, в нужное время и в нужном виде совместить все собранное. Или организовать примерно аналогичный процесс для сноса вражеского здания. Сама постройка отыгрывается организацией пространства в “месте силы” определенным образом, известным инженеру после прочтения чертежа.

После того, как постройка завершена и свидетельство об этом вывешено на определенном месте, весь народ получает преимущество. Это может быть ускорение лечения после поражения в бою, защита места проживания народа от входа чужаков и так далее. А некоторые чертежи этого искусства позволяют народу выставить на поле сражения настоящую боевую машину!

*Этим искусством владеют **народ Огня и народ Земли**.*

Искусство геомантии

Умение слышать и видеть гармонию мира — искусство, доступное немногим. Владеющий этим искусством может договориться с природой и принести благосостояние своему народу без постройки дымящихся заводов и рубки леса. Возможности, которые предоставляет геомантия, отличаются от того, на что способна инженерия. Но по сути эти искусства похожи. Геомант помогает своему народу, взаимодействуя с особыми местами и духами, проводя ритуалы и выполняя их волю, чтобы заручиться поддержкой.

Как и в случае с инженерией, геомант должен найти место силы, найти ритуал и организовать его проведение. Проведение ритуала на месте, уже занятом постройкой, разумеется невозможно.

По схеме действий геомантия практически не отличается от инженерии. Однако суть этого искусства разительно иная. Можно сказать, прямо противоположная.

Если много мест силы будут застроены инженерными зданиями, духи и твари начнут сильно расстраиваться и могут создать немало неприятностей народу, который разрушает их места обитания. Эффекты от ритуалов геомантии слабее, чем от инженерных построек. Однако скомпенсировано хорошим отношением с духами.

*Этим искусством владеют **народ Воды и народ Воздуха**.*

Искусство металла

Древнее и почитаемое искусство создания и улучшения предметов. В него входит кузнечное дело, плетение ловушек и другие навыки, которые позволяют производить нужные вещи: от усиленных мечей или доспехов до сетей на гигантских змеескорпионов. Персонаж, обладающий этим искусством, может преобразовывать ресурсы в улучшения для предметов или новые предметы.

Тому, кто владеет искусством металла придется работать руками (ведь у нас нет виртуального обмена карточек на карточки). Маркером улучшения предмета является объект, создаваемый игроком, например, сплетенная из веревочек фенечка.

Мастер этого искусства делает из нитей и бусин самые разные творения. Они улучшают оружие, являются изделиями для инженерных сооружений, устройствами, увеличивающими силу заклинателя, и многим другим.

*Этим искусством владеют **народ Огня и народ Воды**.*

Искусство каллиграфии

Искусство начертания иероглифов и создания талисманов. Изучающие это искусство будут искать потерянные символы, расшифровывать древние тексты и учиться рисовать сложные фигуры, собранные из ключей.

Искусство каллиграфии состоит из двух частей:

1. **Поиск и идентификация иероглифов.** Каждый персонаж обладает знаниями о начертании каких-то иероглифов и ключах, из которых состоят другие. Увидев иероглиф у другого персонажа или где-то в мире, мастер этого искусства может идентифицировать его по входящим в него ключам и использовать в своей работе.
2. **Создание талисманов** и применение каллиграфии в помощь другим искусствам. Талисманы обладают самыми различными эффектами. Талисман может успокоить существо, усыпить человека или защитить группу людей от атак. В отличие от творений искусства металла, талисманы применяются один раз. Мастер каллиграфии узнает по каким правилам составляется талисман и рисует его на бумаге, разрывая при применении.

Кроме создания талисманов, владеющий каллиграфией, конечно, будет необходим для сложных ритуалов, создания предметов и постройки зданий. Знание иероглифов может также потребоваться в опасных местах для получения информации и дешифровки загадок 'налету'.

*Этим искусством владеют **народ Земли и народ Воздуха**.
И, да, мы знаем, что его не было в каноне Аватара.*

!Великие Предметы

Великий предмет — это творение шифу искусства каллиграфии или металла. Шифу каллиграфии создают великие талисманы, которые могут использоваться больше одного раза. Шифу металла — великое оружие. У каждого из подобных предметов есть сложные правила применения и нетипичные возможности.

Узнать великий предмет можно по искре духа — светящейся бусине. Да-да, той самой, которую носят шифу. Поскольку человек способен создать одно великое творение за свою жизнь — шифу вкладывает свою искру в созданный предмет.

Кроме искры духа у предмета есть свиток свойств — свиток, который находится в мешочке, прицепленном к предмету. Он не существует в мире игры и не может быть отделен от предмета. Мешочек может быть серого и красного цвета.

Предметы с красным мешочком — древние вещи, обладающие своим характером и мнением. Они откроются не каждому и их свойства не так-то просто определить. Такой меч или копье аналогичен оружию мастера (может использоваться только мастером металла). Талисман — как правило является просто бесполезным предметом. Существуют подобные предметы, которые способны сотворить что-то странное с человеком, который их взял даже без идентификации. Вы узнаете об этом, если такой найдете.

Мастера металла владеют знанием о том, что делать в этом случае и как определить свойства предмета. После того, как действия произведены — владелец предмета может открыть мешочек, прочитать его свойства и использовать предмет согласно им. В случае если владелец передаст предмет, потеряет его или как-то еще от него избавится — для того чтобы вновь активировать его свойства снова понадобится мастер металла.

Предметы с серым мешочком гораздо проще. Это предметы созданные на игре и они пока не обладают сложным характером. Поэтому любой персонаж, который получил такой предмет может заглянуть в мешочек и узнать, как этот предмет работает.

Искусство заклинателя

Каждый из жителей нашего мира связан с одним из элементов стихий: Огнем, Водой, Землей или Воздухом. У заклинателей эта связь проявляется в возможности управлять большими объемами энергий. Искусство заклинателя может применяться в бою, в проведении ритуалов и в постройке зданий, в общении с духами и еще множеством разных способов.

Заклинатель — человек, который направляет свою стихию движениями тела.

*Этим искусством владеют народ **Воды, Огня, Земли и Воздуха.***

Приемы

Каждый заклинатель владеет набором **приемов** из пути своего элемента.

Прием — это набор определенных движений и вербальный компонент, вызывающие в мире определенный эффект. Это может быть падение камня, удар плети воды, вихрь воздуха и т.п.. Мы оставляем это на воображение игроков. Для того, чтобы применить прием заклинатель должен **правильно!** совершить все движения и одновременно с этим произнести вербальный компонент.

Применение приемов требуется не только в бою, но и в других искусствах, например, процесс изготовления предмета или ритуал могут требовать участия заклинателя.

Мы отдельно хотели бы подчеркнуть, что правильное применение приемов — это важная часть игры. У нас нет “маны” и “запаса сил” — каждый заклинатель использует свое тело в качестве источника энергии. Это значит, что вы можете применять приемы пока вы можете их применять. Единственное ограничение — количество атак/защит в серии, зависящее от уровня мастерства персонажа. Подробнее об этом ниже.

Кроме того, эстетика кун-фу лежит в центре всей картины игры и поэтому правильное совершение движений делает мир более настоящим и для вас и для других игроков. Пожалуйста следите за этим!

Круг приемов и стихии

Школа каждой стихии состоит из семи приемов. **Пять** из них составляют **круг**, в котором каждый прием блокирует какой-то другой. **Два приема уникальны** для каждой стихии и дают крайне мощные эффекты. Изучение одного из этих приемов — вершина мастерства заклинателя.

Вербальный компонент каждого приема, кроме специальных, состоит из названия стихии и названия приема. Например, “хо цюань” — “кулак огня”.

Если прием “ладонь (чжан)” блокирует прием “кулак” — то этот блок будет работать для всех стихий. Например, “шу чжан” — “ладонь воды” заблокирует “кулак огня”. Точно так же как “хо чжан” — “ладонь огня” заблокирует “кулак” любой стихии.

Кроме четырех основных стихий существуют аналогичные приемы для стихий металла и дерева. Первую применяют персонажи с оружием, вторую — твари и монстры. Некоторые духи, впрочем, могут владеть силой стихий так же как люди.

Кроме перечисленных ниже приемов существуют [великие приемы](#). Освоить технику применения подобного приема — высшее достижение для персонажа. Владеть подобным приемом может только шифу. Персонаж, желающий достичь этого уровня мастерства должен пройти долгий путь, на котором он получит значимые изменения своего характера. В каждой из четырех стихий есть два великих приема. Подробнее об их эффектах будет изложено в отдельном документе. Пути их изучения знают шифу наставники.

Приемы:

Сканируй тренажер: **АвтоШифу22**

Цюань (Кулак) — блокирует **Бэй** — блокируется **Чжан**

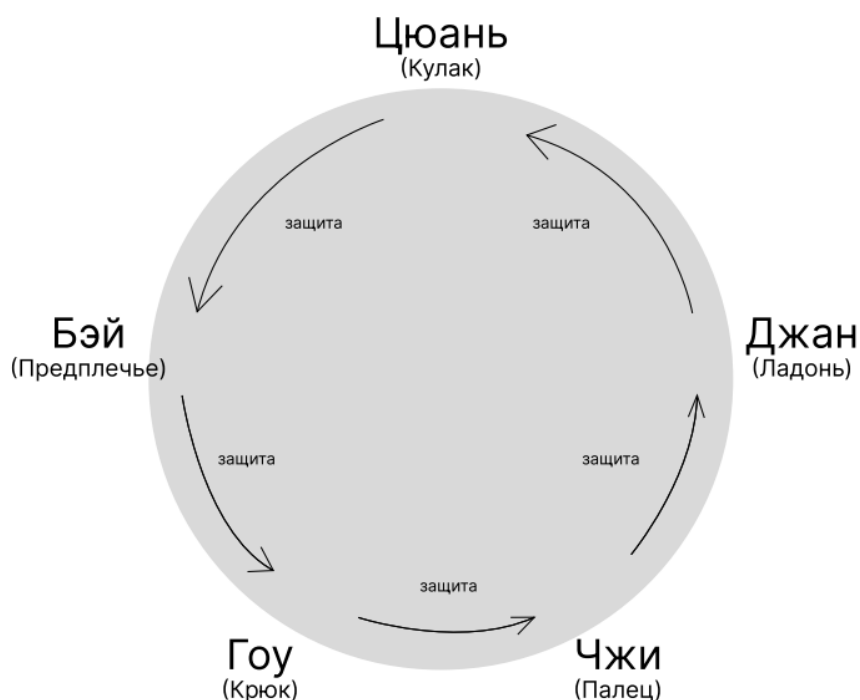
Чжан (Ладонь) — блокирует **Цюань** — блокируется **Чжи**

Чжи (Пальцы) — блокирует **Чжан** — блокируется **Гоу**

Гоу (Крюк) — блокирует **Чжи** — блокируется **Бэй**

Бэй (Предплечье) — блокирует **Гоу** — блокируется **Цюань**





Стихии

Огонь — 火 - huǒ — **Хо**
Вода — 水 - shuǐ — **Шуй**
Воздух — 气 - qì — **Ци**

Земля — 土 - tǔ — **Ту**
Дерево — 木 - mù — **Му**
Металл — 金 - jīn — **Цзинь**

Уровни и обучение

Как и в других искусствах — заклинатели имеют три уровня мастерства: ученик, мастер и шифу.

Ученик — обладает силой атаки и защиты 3 и владеет четырьмя из пяти приемов — отсутствующий прием выбирает игрок до игры.

Мастер — обладает силой атаки и защиты 4 и владеет всем кругом приемов.

Шифу — обладает силой атаки и защиты 5 может обучать других персонажей искусству заклинателя и владеть великим приемом. Шифу не может отказать в обучении своему искусству никому из обратившихся. Однако, разумеется, испытания и детали процесса остаются на его усмотрение. Шифу можно узнать по светящейся бусине, которую он носит на видном месте.

Для того, чтобы повысить уровень мастерства, ученик должен найти шифу и пройти обучение. Сдать полный круг приемов, а также выполнить ряд заданий, механику и логику которых знает шифу. Для того, чтобы мастеру стать шифу — он должен пройти инициацию в мире духов. Подготовка к этой инициации — это долгий и сложный процесс, требующий немало испытаний. Каждый шифу знает как встать на этот путь, однако это непросто и детали пути могут различаться у каждого персонажа.

Боевые правила

!!!Боевка разрешена ТОЛЬКО во время циклов — с 10:00 до 00:00 (до 01:00 в первую ночь)

Бой между персонажами отыгрывается по дуэльному принципу. После начала боя персонажи не могут его покинуть до выполнения определенных условий, или победы. Воздействовать на персонажей, ведущих бой, может персонаж, присоединившийся к схватке или персонаж с особыми умениями.

Свойства персонажей

Каждый персонаж обладает следующими свойствами.

Хиты — количество раундов, которые персонаж может проиграть до того, как будет повержен.

По базе у всех персонажей **ДВА ХИТА**

Уровень сил (атака/защита) — количество атак / защит, которые персонаж может применить в раунде.

Уровень мастерства — ученик, мастер, шифу. В случае заклинателя уровень сил — атака/защита задается его уровнем мастерства и в редких случаях может быть модифицирован предметами, чаще — ситуацией. Представитель другого искусства может участвовать в сражении только с применением оружия (меч и копьё). Каждое оружие имеет свои показатели атаки/защиты.

Вызов

Для начала сражения один персонаж должен бросить другому вызов. Это происходит с дистанции не больше 3 метров с четкой маркировкой кто кого вызывает.

Персонаж четко маркирует кого вызывает, говорит **“ВЫЗОВ”** и встает в боевую стойку.

Например

—“Эй ты длинноволосый, ВЫЗОВ!” или — *указать на цель* ВЫЗОВ!

Очевидно если вызов бросается со спины, лучше маркировать человека словами, чтобы он узнал чтоб к нему обращаются.

После того, как вызов брошен, получивший его может сразу признать себя побежденным и сесть, либо ответить на него, встав в боевую стойку.

После того, как слово “вызов” прозвучало — присоединиться к бою можно будет только по соответствующим правилам, которые изложены ниже. В случае нескольких вызовов, прозвучавших одновременно — пользуйтесь здравым смыслом и правилами по массовым сражениям, которые также изложены ниже.

Инициатива

На момент начала боя оба игрока стоят в своих стойках:

Ученик начинает бой в стойке со стопами вместе.

Мастер — ноги на ширине плеч.

Шифу — ноги шире плеч, стойка “всадника”.

У каждого народа возможны вариации стойки — но главное, чтобы по ширине ног можно было определить уровень мастерства.

Приоритет атаки определяется следующим образом.

- Первым атакует тот, чей уровень мастерства выше.
- Если уровень мастерства равный — первым атакует тот, кто сказал слово ВЫЗОВ

Сравнение стоек происходит только при сражении заклинателей и мастеров металла — представители всех остальных искусств находятся в стойке “ученика”.

Ход сражения

Каждый бой делится на раунды. Раунд представляет собой два обмена приемами и проходит следующим образом.

В порядке инициативы каждый участник может применить по одному предмету, до применения атакующей серии.

Предмет бросается на землю, четко анонсируется название и эффект.

Метательный диск — ранен!

Сеть с крючьями — ослаблена атака!

Атакующий применяет последовательно серию приемов, которыми владеет. Длина серии не превосходит его **уровень сил (атака)**. Последовательно нельзя применять два одинаковых приема. Все приемы должны идти друг за другом. Допускается быстрое возвращение в стойку, но пауза между приемами не больше секунды.

После атакующей серии, защищающийся применяет последовательность приемов для защиты. Начать защитную серию необходимо **не позже трех секунд от завершения атакующей** или ты проиграл и сразу -2 хита. Каждый прием в защитной серии должен блокировать соответствующий прием в атакующей. При этом длина защитной серии не может превосходить **уровень сил (защита)**. Если персонаж не владеет приемом, необходимым для блока он может применить любой другой, т.к. “пропусков” в серии быть не может.

Например атака: цюань, чжан, чжи, защитная серия: чжан, гоу — заблокирует одну атаку. Чжан, бэй, гоу — заблокирует две.

Если хотя бы один прием не был отбит — защитник проиграл раунд и теряет **один хит**. Например, он мог ошибиться в применении приемов, не знать нужный прием или просто не иметь достаточный уровень сил, чтобы отбить всю атакующую серию. Если защитник не отбил три приема и больше — он теряет **два хита**.

Если у защитника кончились хиты — он опускается на землю и признает себя побежденным. Если нет, если в его защитной серии были ошибки, он отыгрывает потерю хита, после чего переходит в наступление и проводит серию своих атак. Переход в атаку делается без паузы, иначе как на отыгрыш повреждений.

После того, как раунд, то есть два обмена ударами, завершен, участники могут:

- Обменяться **короткими** репликами
- Разойтись, если оба желают завершить бой
- Один из участников может попытаться **сбежать**, в этой ситуации атакующий может провести по нему одну серию **атак**. Защищаться отступающий может, но его число защит **на единицу меньше**. Контратаковать — уже нет. Атакующий не преследует защитника, тот же движется к своей локации максимально прямым и быстрым курсом, не останавливаясь по пути. Бросать новые вызовы он не может, однако получив вызов, будет обязан защищаться. Из локации он сможет выйти только через десять минут после того, как туда пришел.
- К бою могут присоединиться еще несколько участников, в случае массовой боевки. Подробнее об этом в правилах по массовой боевке.

Видео: [боевых приемов](#)



Двое на одного

В случае если двое (трое, четверо) бойцов решают атаковать одного — бой происходит следующим образом.

- Один из атакующих бросает вызов, остальные присоединяются к нему, встав в стойки.
- Первая атака всегда у того, кому бросили коллективный вызов и он выбирает кого из противников он атакует, проводя по нему полную серию.
- Так как нападающие мешают друг другу — **уровень силы (атака)** каждого из них снижается на единицу за каждого бойца атакующей стороны кроме первого. Т.е. если двое бьют одного — на единицу, если трое — на двойку и так далее.
- Когда атакующие бьют — каждый из них проводит серию атак сообразно своему уровню силы. Защитник блокирует после того, как все серии атакующих проведены. Если атакующие сбиваются, начинают применять приемы хором и т.п. — проходят только приемы, которые применены до момента когда сбились.

Т.е. если два бойца провели:

первый — два приема в серии, второй — три приема в серии — защитник должен поставить пять блоков. Если у него не хватает уровня силы — значит какие-то атаки гарантировано пройдут.

Как и в случае с массовым сражением — вступить в этот бой, или выйти из него до завершения, кроме побега НЕЛЬЗЯ!

Массовые сражения

“Массовым” сражение становится, когда встречаются два отряда, обладающие командирами. Отрядом считается группа не менее чем из трех бойцов с выделенным командиром, которого признают все члены группы.

Для вызова на массовое сражение командир говорит слово-маркер **БИТВА** и встает в боевую стойку. Все члены отряда встают за спиной командира, подняв руку.

Командир противостоящего отряда также говорит маркер **БИТВА** и его отряд строится за ним.

Если командиру брошен ВЫЗОВ — он может ответить “БИТВА” и перевести сражение в бой многих против одного.

Бойцы, которые не выстроились за командирами, участники других отрядов и прочие сочувствующие НЕМЕДЛЕННО ОТСТУПАЮТ ЗА ПРЕДЕЛЫ ВИДИМОСТИ ОТ МЕСТА БИТВЫ. Они не смогут принять в ней участие и должны отходить от места сражения, пока не потеряют его из вида.

После того, как оба командира встали в стойку — определяется тактическая инициатива.

- Ее выигрывает отряд, чья численность меньше.
- Если отряды одинаковой численности, то выигрывает отряд, уровень мастерства чьего предводителя выше.
- Если уровни мастерства одинаковые, то выигрывает тот, кто первым сказал БИТВА
- Тот командир, который выиграл инициативу выставляет своих бойцов против бойцов противника.

Шаг 1: каждый из бойцов должен получить хотя бы одного противника.

Шаг 1.1 если в противостоящем отряде еще есть бойцы — командир выигравшего инициативу отряда также добавляет их по одному к разным схваткам.

Т.е. если отряд из 6 человек противостоит отряду из 3 — нельзя распределить 4 бойцов на одного, по одному на оставшихся. На каждого бойца малого отряда будет приходиться по два противника.

Шаг 2: После того, как все поединчики определены, начинается сражение по общим правилам со следующими модификациями:

- Боец, выигравший поединок, может присоединиться к другому поединку до тех пор пока у его стороны есть противники. Это происходит в конце раунда. Хиты не восстанавливаются.
- После победы в своем поединке, боец может покинуть сражение и сбежать по общим правилам, т.е. не взаимодействуя и не атакуя, кратчайшим путем в свою локацию.
- Если боец не присоединяется ни к одному поединку — он остается “в битве”, то есть не может уйти с места сражения, вступить в новый бой до завершения раунда или делать что-либо еще. По завершению любого из поединков

он может вступить в бой против свободного противника, либо быть атакован выигравшим противником.

- Если двое атакуют одного и к нему присоединяется союзник — бой распадается на два поединка один на один. Кто с кем бьется определяет новый вошедший боец.
- Правило снижения силы (см. выше в «двое на одного») работает и в случае массового боя.

Шаг 3: после того, как сражение окончено — каждый из стоящих на ногах победителей может выбрать одного из побежденных по правилам победы, изложенным ниже. т.е. получить предмет, услугу, и тд. Добить в массовой боевке нельзя.

Если отряд в 6 человек сражался с отрядом в 4 и по итогам на ногах из шестерых осталось двое — победители могут пленить только двух противников.

Сражение с существами

Существа, даже не разумные подчиняются общим правилам боя. Тварь может напасть на персонажа, сказав “ВЫЗОВ”, а некоторые существа даже способны управлять отрядом или стаей и использовать маркер “БИТВА”. В сражении существа участвуют абсолютно так же, как и люди, но есть исключение — присоединиться к подобному сражению на стороне тварей человек не может.

Некоторые твари умеют летать. Летающая тварь носит плащ и машет руками, когда находится в полете. Атаковать ее в обычных условиях при этом невозможно.

У некоторых тварей есть особые правила ведения боя, например, уязвимость к конкретным приёмам или комбинациям.

В случае поражения от неразумной твари, персонаж просто получает ранение по стандартным правилам. Доедать, в смысле добивать твари не умеют. А вот в случае сражения с разумным существом, например духом, правила победы будут такие же как в сражении с человеком. Дух может забрать персонажа в плен в свой мир, либо потребовать от него предмет или долг. Обратное также верно, за исключением того, что духа невозможно пленить или добить.

У духов есть свои представления о чести и дух, потерпевший поражение, с шансами выполнит требования человека. Но тут стоит понимать, что он !не обязан! это делать и !не обязан! их выполнять по духу. Так что пытаться чего-то добиться от духов силой — может быть рискованно.

Рекомендации

Сражение является одним из центральных видов взаимодействий на нашей игре и для нас очень важны его эстетика и динамика. По этой причине мы добавляем несколько рекомендаций, которые сделают процесс боя красивым и удобным для всех.

- В первую очередь мы рекомендуем игрокам не торопиться и совершать все движения максимально **технично и красиво**. В любом случае модель не дает преимуществ тому, кто движется быстрее.
- Также мы рекомендуем перед поединком выбрать удобное для сражения место. “Зажать” противника к стене, чтобы он не мог выполнять атаки, загнать его на

неровную местность и тп — все эти действия не ведут к победе, а только к травматизму и потере эстетики. **Убедитесь, что вам удобно сражаться.**

- Поскольку аватаров среди нас нет — мало кто знает, как выглядят все техники. По этой причине стоит произносить названия приемов **максимально четко**. Мало чести в победе, при которой противник не смог поставить блок, потому что не расслышал прием. Этот путь ведет к рулежке и разрушению пространства игры.
- Все приемы, включая названия и эффекты будут описаны в правилах. Если вы не знаете, что в вас применили и ваш противник не пояснил эффект — значит вы просто потеряли хит. **Хорошим тоном со стороны игрока, применяющего технику дающую дополнительный эффект — кратко пояснить, что же она делает.**
- Если атакующий забыл свою серию, а защитник считает, что он ее отбил — ОК! Атака была недостаточно эффективной и никто не потерял хита, **не рулитесь** — продолжайте сражение!

!Великие Приемы

Заклинатель каждой стихии может владеть пятью обычными приемами и одним великим. О том, как получить великий прием — что-то знают шифу заклинатели каждого народа. Обретение каждого из них — вершина пути искусства, которая накладывает на получившего серьезные обязательства вплоть до императивного поведения. Эффекты великих приемов опубликованы в этом документе, однако в случае если вы не помните эффекта приема и в вас его применили — можно попросить напомнить после раунда, или после применения. Мы очень рекомендуем всем знать что делают приемы — это позволит не ломать игру уточняя «что это было», да и в целом — полезно знать какие страшные вещи с вами может сделать маг крови, например.

Огонь

Молния

闪电 -shǎndiàn - **Шань Дянь** — применяется один раз за атакующую серию и в случае, если серия не была заблокирована — противник теряет два хита, а не один. Для того, чтобы заблокировать этот прием противник должен применить два блока — Чжи и Бэй, либо великие приемы “перенаправление энергии” или “течение воздуха”. То есть, фактически, персонаж владеющий этой техникой имеет на одну атаку больше.

Перенаправление энергии

导力-dǎolì - **Дао Ли** — применяется один раз в конце защитной серии и блокирует любой атакующий прием (включая молнию). После того, как персонаж применил этот прием, его противник должен отбить собственную серию в обратном порядке. Эта серия заменяет атакующую серию, применившего “течение”. В случае если персонаж применивший перенаправление отбил серию не до конца — он все еще теряет хит, но противник все еще получает перенаправленную серию. Если таким образом была перенаправлена молния — она так же снимает два хита.

Вода

Заклинение крови

血导 - xuèdǎo - **Сюэ Дао** — после применения этого приема персонаж указывает на двоих персонажей, находящихся не далее чем в трех метрах от него и поднимает руки вверх. Пока он держит руки поднятыми, захваченные цели подчиняются простым физическим приказам, а также защищают его в битве. Они не совершают самовольных действий. Как только игрок опустил руки — эффект завершается и не может быть вновь применен до конца цикла.

С точки зрения правил массового сражения — маг крови становится лидером отряда, однако его отряд имеет численность один.

Т.е. при сражении с одним противником его инициатива зависит от сравнения уровней мастерства, при сражении с двумя и более — он выигрывает инициативу.

Заклинение крови может быть применено как в сражении, так и вне него. В сражении прием применяется так же как обычный прием — в цепочке. Противники, взятые под контроль сразу же заканчивают бой. Если мага крови атакуют более двух противников — взятые под контроль переходят на его сторону и атакуют оставшихся. После того, как персонаж находившийся под контролем проиграл бой или иным способом потерял все хиты — контроль больше не действует на него.

В массовом сражении — противники взятые под контроль меняют сторону, вступая в бой по общим правилам массового сражения. Маг крови при этом также может быть атакован по общим правилам.

Приказы, которые будут выполнены:

- Атакуй его!
- Простые физические действия — подойди сюда, встань там, поддержи чашку и тп

Приказы, которые не будут выполнены:

- Ответь мне правду (контроль возможен лишь над телом, не над разумом)
- Отдай игровой предмет (увы, условности модели)
- При виде принца огня — атакуй его (контроль все еще лишь над телом)

Заклинение крови является крайне мощным и опасным инструментом. Мы рекомендуем помнить об уважении к соигрокам.

Исцеление

医道 - yīdào- **И Дао** — персонаж совершает жест, после чего дает раненому выпить три глотка воды из сосуда, который имеет при себе. После этого раненый исцелен и вновь может сражаться и действовать. Эта техника не может быть применена до того, как вопрос долга победы будет решен и может быть применена только к цели, которая ранена и находится вне боя.

Если целитель хочет лечить раненого, который находится в массовом сражении которое еще продолжается он должен находиться в той же битве.

Кроме исцеления ран, эта техника способна исцелить другие эффекты, те, на кого они наложены будут об этом знать.

Земля

Заклинение металла

金导 - jīndǎo - **Цзин Дао**

Применив этот прием заклинатель может разрушить почти любой предмет созданный при помощи искусства металла. Если техника применена в бою - она является приемом и входит в защитную цепочку. После применения заклинатель называет, что он разрушил - оружие одного из своих противников, либо предмет, примененный в этом раунде.

Если противник не заклинатель —использует оружие для боя, он больше не может атаковать и защищаться, однако пока он не потерял все хиты он может попробовать сбежать. Великое оружие таким образом уничтожить нельзя, однако оно не может применяться до конца цикла. Применив этот прием вне боя и коснувшись танка персонаж немедленно разрушает его. Также, заклинатель металла может считаться заклинателем любой стихии, когда он участвует в применении других искусств.

!!!Дополнение

1. Если в защитной серии оружие противника уничтожено, то вся его атака считается проваленной
2. Применив прием вне боя можно разрушить любой предмет металла к нему прикоснувшись (великие предметы так же выходят из строя до конца цикла)

Закливание лавы

熔岩导 - róngyándǎo - **Жуньянь Дао** — этот прием может быть применен как блок против приема Цюань. Когда это происходит — атакующий теряет один хит. Стоит сообщить ему об этом маркером “ранен” после серии.

Кроме того, заклинатель лавы может без затрат ресурсов разрушить любую постройку или ритуал, если войдет на место силы/месторождение и применит этот прием.

Воздух

Течение воздуха

御气 - yùqì- **Юй Ци** — этот прием может быть применен, как блок от двух обычных атак противника, либо отбить “молнию”. Фактически, персонаж обладающий этим приемом имеет на один защитный прием больше. Кроме того, персонаж обладающий этим приемом может покинуть бой и сбежать без получения дополнительных атак. Эффекты, блокирующие побег на него не работают.

Вихрь ярости

狂风 - kuángfēng - **Куанфэн** — пока персонаж вращает посох определенным образом и на каждом повороте повторяет вербальный компонент, никто не может подойти к нему ближе трех метров. С момента начала вращения, персонаж может сделать не более десяти шагов. Другие персонажи, оказавшиеся в радиусе действия вихря — делают не менее трех шагов назад, садятся на землю и считают до десяти, прежде чем встать. Если персонаж находился в это время в сражении — он немедленно прекращает его. Атаки, направленные в заклинателя, применяющего прием не достигают цели.

После того, как применение этого приема завершено, персонаж в течении тридцати секунд не может ни двигаться, ни сражаться — он стоит опираясь на посох и проигрывает любой вызов, который был ему брошен.

Как и с заклинанием крови — мы рекомендуем игрокам быть аккуратными и применять гуманные посохи, не выбивать окна и не бить союзников целенаправленно. В нашей игре !все еще! нет контактной боевки.

Победа и последствия

После того, как один из участников сражения побежден, бой заканчивается. Победитель может произвести с побежденным следующие действия. Они не могут быть прерваны ничем и никем.

- Отпустить побежденного просто так.
- Обыскать побежденного и забрать с него один игровой предмет на выбор победителя. Побежденный честно предъявляет все игровые предметы — оружие, документы, талисманы, ресурсы и так далее. Все ресурсы считаются одним предметом.
- Взять побежденного в плен. Плен маркируется веревочной петлей на руках у пленного. Развернутые правила по нему — ниже.
- Добить. Для этого персонаж должен четко объявить, за что и почему он убивает своего противника. После чего сказать “добиваю”, осмыслено отыграв удар или иное добивающее действие. Напоминаем, что у нас НЕТ контактной боевки — не надо лишний раз касаться людей, жеста вполне хватит.
- Потребовать какой-то долг. Мы не хотим игры в обман в этом вопросе — поэтому персонаж, согласившийся на долг, всегда его выполнит.

Примеры корректных долгов:

- Выйти в бой один раз за победителя
- Применить свое искусство один раз по просьбе победителя
- Передать один чертеж, или знание, которым обладает проигравший

Примеры некорректных долгов:

- Никогда не поднимать оружие против народа Огня
- Отдать нерожденного сына где-то после игры
- Выполнить любую просьбу по первому требованию

ДОБИВАНИЕ ВОЗМОЖНО ТОЛЬКО В ДУЭЛЬНОМ СРАЖЕНИИ ВНЕ МАССОВОЙ БИТВЫ. Правила по смерти ниже.

Еще раз обозначим, что нам важно, чтобы в игре было много сражений, но мало смертей, поэтому мы предлагаем вам активно играть в долги после боя. Выполнение требования победителя является правилом, а не социальной договоренностью. Обмануть победителя нельзя, даже если вам кажется, что это хороший игровой момент. Слово побежденного является нерушимым. Однако если побежденный не согласился ни на какое условие — победитель может его пленить, добить или отпустить. Заставить согласиться он не может.

Ранение - Плен - Смерть - Мертвятник

Персонаж, с которым завершили все действия после поражения, может только медленно идти в свою локацию. Атаковать его или как-то с ним насильственно взаимодействовать, увы, нельзя. Сам он также ничего не может. После возвращения он должен провести некоторое время в своей локации. Это время зависит от достижений геомантов и инженеров и по-умолчанию составляет **40 минут**. Отыгрыш лечения и ранения не будет контролироваться, но желателен.

Плен

Персонаж, взятый в плен, должен быть сопровожден до локации пленившего и постоянно находится под его контролем и наблюдением. Он не может покинуть локацию до тех пор, пока не будет отпущен, не может далеко отходить от своего пленителя.

В случае если пленивший терпит поражение в бою, все его пленные оказываются на свободе. Также, ни один плен не может длиться дольше часа. После того, как прошло полчаса от входа пленного в локацию — пленный может быть отправлен “в метрополию”. Для этого пленный персонаж должен быть сопровожден до определенной точки на полигоне. После этого игрок идет в мертвятник — персонаж был выведен из игры. Разумеется, за время перехода по полигону пленный может быть отбит.

Условия, на которых персонаж может быть отпущен, могут быть самые различные. В мире считается хорошим тоном выполнить услугу для победителя, выкупив таким образом свою жизнь.

Пленный, которого отпустили идет в свою локацию прямым ходом и не может быть взят в плен до возвращения в нее.

Смерть

В случае смерти игрок отправляется в мир духов, где с ним происходят разные удивительные вещи, до тех пор пока персонаж не переродится вновь. Известно, что во время без Аватара — дух человека, умершего насильственной смертью имеет все шансы вырваться из мира духов и отомстить своему обидчику и его народу. И вот этот дух вполне может добивать без последствий! Так что бессмысленные убийства — плохая идея!

Мертвятник

Если вы умерли, вы идете в данж к духам покровителям вашего народа, они знают что делать, после смерти, вы выходите в свой народ в статусе послушника и начинаете свой путь заново.

FAQ: Вопросы о боевке

- Что означает “персонаж знает 4 приема из 5 и имеет 3 атаки и 2 защиты”?

Это означает, что :

- Из круга приемов - “цюань-чжан-джи-гоу-бэй” персонаж может применять только четыре. Да, в его обороне есть брешь, которую может нащупать противник.
- В атакующей серии персонаж может применить только три приема (из 4 ему доступных)
- В защитной серии персонаж может применить только два приема (из 4 ему доступных)

- Может ли заклинатель использовать оружие?

Да может, но только базовое. С ним он имеет число атак и защит, написанное в профиле оружия и может применять только 4 приема из 5.

- Что происходит если встречаются три отряда и хотят драться в битве?

Два дерутся, третий ждет.

- Противник меня атаковал цепочкой из трех приемов. Я не знаю как защититься от первого из них. Как блокировать эту цепочку?

Вместо приема, которым вы не владеете — применяете любой другой. Таким образом из серии будет пропущен всего один прием и вы потеряете только один хит.

- Противник меня атаковал цепочкой из четырех приемов. А Я дерусь с копьем/мечом по правилам ученика. Как блокировать эту цепочку?

Отбиваете последовательно ровно столько, сколько позволяет ваше оружие. Остальное прошло.

FAQ: Вопросы об искусствах

- В схемах искусства металла есть цветные элементы. Нужны ли мне цветные карандаши/ручки?

Мы будем рады если игроки будут использовать цветные пометки, однако если по схеме будет однозначно понятно какой где цвет, например, написано буквами, можно их сделать и одноцветными.

- Что значит перезарядка в схемах некоторых предметов?

После применения эффекта предмет “разряжен”. Для того чтобы применить его вновь надо сделать то, что написано в условиях перезарядки.

- При создании великого предмета, где взять мешочек для его свойств и карточку свойств?

Мешочек есть у рега. Описание свойств создает игрок при создании предмета.

- Может ли шифу поставить печать на чертеж/схему которого не знает?

По букве правил — может. По духу — шифу стоит разобраться, что там ученик принес и умеет ли он это делать. Разумеется в процессе этого шифу сам разберется в новом творении.

- Зачем нужна вся эта муть с печатями?

Мы считаем, что творение — гордость каждого мастера, а печать позволяет однозначно опознать кто создал то или иное творение. Ее ставят на талисманы и на инженерные таблички, отмечающие на доске локации активные здания. Печать обязательна только для получения новых схем и чертежей, но помимо этого является подписью и поводом для гордости.

- Какого размера должны быть детали на инженерных чертежах и на построенных зданиях?

Детали нарисованы в размерной сетке, которая задает пропорции. Сам чертеж может быть в любом удобном вам масштабе, главное — сохранение пропорций и форм. Схема здания, изображенная на месте силы может даже не иметь выверенных до сантиметра пропорций. Главное она должна сохранять взаимное расположение узлов. Рисуются она чем угодно на песке на месте силы.

- Если я нашел документ с шифром и дешифровал, а потом прочитал — нужно ли его закрыть обратно биркой шифра?

Нет. После дешифровки документ доступен всем желающим. Чтоб снова сделать его зашифрованным, нужно шифровать согласно модели. Саму бирку лучше спрятать, чтоб она не валялась без документа.

Если вам все еще что-то не понятно.

1. Внимательно перечитайте правила, включая часть про ваше искусство. Вероятнее всего там есть ответ.
2. Обратитесь к шифу — возможно он что-то подскажет или поможет разобраться.
3. Если все еще не понятно — можно задать вопрос локационному регу.

Если у вас кризис самоопределения, выбора пути, непонимание как персонажу жить дальше и что делать — стоит сперва также обратиться к шифу. Если кризис продолжается — стоит попробовать добраться до духов. И только потом к региональщику. Скорее всего ответ на игровой вопрос существует в игре — главное его найти.