**Оглавление**

**Общие правила**

[Классы и их особенности и способности](#_Классы_и_их)

[Факультеты](#_Факультеты)

[Фракции](#_Фракции)

[Антураж](#_Рекомендации_по_антуражу)

[Мертвятник](#_Мертвятник)

**Правила по боевке и прокачке (общие)**

[Общие боевые правила](#_Боёвка)

[Прокачивание опыта, таблица приемов и стресса](#_Прокачка,_таблица_приемов)

**Правила по социальным взаимодействиям**

[Бытовые ритуалы, религия, список вещей для ритуалов](#_Религия/ритуалистика)

[Этика и правила поведения на территории института](#_Этика_(правила_поведения)

[Романтика и знаки внимания](#_Романтика_и_знаки)

[Секс](#_Правила_по_сексу)

**Правила для саппортов**

[Саппорты и медицина](#_Правила_по_медицине)

[Рунический крафт](#_Рунический_крафт)

[Алхимия](#_Алхимия)

# 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 отнеситесь 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.

|  |  |
| --- | --- |
| БерсеркПеревод 1 любую базовую защиту в 1 среднюю атаку (выбор атаки во время получения техники)илиПеревод двух любых средних защит в 1 среднюю атаку и 1 серию из 2х базовых (выбор атак во время получения техники)илиЕсли против тебя использовали захват - получаешь атаку "укус" 1 раз на бойили Когда у тебя сняли последний хит, получи автоматическое попадание по врагу | 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. |
| ПсихопортацияПозволяет перевести одну базовую защиту в разрыв дистанции (какую тратить, выбирается в момент применения)илиПозволяет использовать разрыв дистанции для получения 1 среднего удара и 1 блока (выбор во время прокачки техники)илиПозволяет использовать уклонение в качестве универсальной контратакиили Позволяет 1 раз за бой отменить примененный против себя разрыв дистанции | Психическая сила черезмерно 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. |
| БиоэнергетикаПотратить хит, получить 1 уклонение и 1 среднюю атаку(выбор при получении)илиПотратить хит, получить одну длинную серию из 3 базовых(выбор во время получения техники) и по 1 базовому блоку каждого вида.илиПотратить 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. | 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 |
| Ясновидение Перевести одну среднюю защиту в ответную атаку того же типаилиПолучить автоматическое попадание, если противник использовал уворот илиПолучи автоматическую атаку после применения противником одного из списка (Атака ки, захват, разрыв дистанции)или3 раза за бой после того как противник заявит свою реакцию на атаку, можно откатить и изменить свою атаку.или после своей атаки поменяй триггер захвата (смена положения захвата озвучивается) | Тебя начали преследовать видения и вспышкипрошлых и возможных, будующийх событий. Расскажи как это будет влиять на тебя, что ты теперь будешь делать всегда и чтоне будешь делать никогда |
| ТелепатияЗаставить атаковать себя определённым базовым ударом илипосле удачной пятнашки поменяй триггер захвата у противника (для этого нужно угадать какой был захват до этого) илиперед боем противник имеет на 2 блока меньше, выбирает противник.иливы можете повторить любой одиночный удар, который по вам пронесли после того как попадёте следующей пятнашкой (при этом мощные потенциально мощные)или Вы можете проигнорировать ответную атаку/захват на один удар, при этом они не сгорают. (на какой удар и против захвата или ответной атаки, выбирается при изучении) | У тебя появляется потребность в контроле людей и ситуаций. Ты чувствуешь влияние своей власти над окружающими. Расскажи как ты справляешься с этим. Расскажи что ты теперь будешь делать всегда и что не будешь делать никогда |

### 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 муку”. 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 5ти 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.
**Путь также накладывает свой отпечаток на поведение бойца.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Базовые Ки 2 с возрастанием до 5 | 1 курс | 2 курс | 3 курс |
| Внутренний взорТы 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. | МаятникПосле атаки противникапотрать Ки и получи однуответную атаку от атаки этого же типа после окончания | Запоминающее полеПри попадании пятнашкой потрать Ки и нанеси сериюиз 2 последних ударов этого боя. Мощные атаки будут потенциально мощными. | Уязвимая точкаПри попадании пятнашкой.Потрать 2 Ки для блокировки конкретной техники или одной способности Пути противника |
| Покорение силыТы поглощаешь и используешь энергию мира протекающую сквозь тебя. У тебя появляется тяга к дракам и желание покорять.Расскажи как ты с этим справляешься. | Ускорение КиВо время попадания пятнашкой, потрать Ки и проведи одну дополнительную атаку(доп. атака не может быть серией) | Молниеносный ударПри применении противником уворота потрать 2 Ки и нанеси урон | Энергетический вампиризмПри попадании пятнашкой восстанови 2 Ки единожды в бою на втором курсе дважды в бою на третьем |
| Воля и покойТы 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. | Блок КиПотрать 2 Ки и защитись от одной атаки противника. | УплотнениеПри получении урона от атаки, потрать Кии получи 2 защиты от этой атаки | Высвобождение Потратив Ки - освободись из захватане получив урона или заблокируй контратаку |

### Класс Талантливые

“Зачем тратить время на тренировки, когда ты и так всё можешь? Лучше займись чем нибудь 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.**Так как талантливые не могут изучать пути и техники, они обладают повышенным количеством приёмов 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 экзофизические 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 разосланы 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 + нанеси удар оружием(включая попадания в блок) |  |  |  |  |
| Результат: после нанесения последнего удара, озвучивается маркер "Ката Рассвет завершение". Снимает у противника 1 базовый блок каждого вида |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | Рассвет | Любой базовый блок +удар коленом+удар оружием |  |  |
| Базовые каты | Сумрак | Любой базовый блок +удар в глаза+удар ногой |  | Снимают 1 базовый блок каждого вида |
|  | Полночь | Любой базовый блок +удар локтем+удар рукой |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | Солнечный луч | Контратака +серия Б+Ср (Рука+Глаза)+ Удар Локтем+Удар Рукой  |  |  |
| Средние каты | Лунный луч | Контратака + серия Б+Ср (Оружие+Локоть)+ Удар Коленом+Удар Оружием |  | снимает 1хит |
|  | Затмение | Контратака + серия Б+Ср (Нога+Колено)+ Удар Локтем+ Удар Ногой |  |  |
| Высшие каты | ?????? | ??????? |  | ?????? |

### 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 экзофизических 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](https://vk.com/%40raidzininstitute-istoriya-poyavleniya-soullingerov)).
Кроме религиозной отрешённости и тяги с 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 |  |  | Реакция - прерывание среднего приёмаСтабилизация |  |  | Реакция - прерывание высшего приёма |  |
|  |  | Реакция - на спец. приём |  | ,+1 реакция |  |  | ????? |  |
| Сияние |  |  |  |  |  |  |  |  |

Любая способность, применённая слл (Соуллингером), базово накладывает на него 10% стресса.

|  |
| --- |
| 1 курс |
| Реакция на базовый приём - реакция заявляется пред боем или до результативной пятнашки. Прерывает базовый приём. |
| На выбор |
| [Угасание] Фатализм - реакция заявляется пред боем или до результативной пятнашки. даёт свободное попадание при активации, а так же: каждые 5 обоюдок или результативных пятнашек, 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 базовый приём. |
| Стабилизация - после успешной пятнашки вместо атаки сбрасывает половину накопленного стресса. |
| 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 изученой 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. |

# 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](https://vk.com/%40raidzininstitute-mif-o-demone-boge-raidzine-i-bitve-za-mir-zhivyh)

**Минамото**

**Принципы факультета:
Есть только служение вышестоящему и долг, всё остальное - мимолётные иллюзии.**

**Сенсей** — [Катаяма Кенджи](https://vk.com/id26315728)

Первый брат Райдзина обернулся клинком, что развивал тело. Вложившись в руки первых демоноборцев, он позволял сражаться без устали, 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 устали 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](https://vk.com/%40raidzininstitute-mify-o-klinkah-pervyh-demonoborcev)

Студенты факультета — это молчаливые исполнители с глубоким внутренним миром. Можно быть кем угодно и каким угодно до тех пор, пока не создаются проблемы и исполняются приказы. Самое главное на факультете - статус и иерархия. Если ты старший - тебе подчиняются. Если младший - ты подчиняешься. Всё приносится в жертву эффективности: никаких украшений, никаких лишних разговоров, никаких отношений - это всё отвлекает от служения. Ученикам лучше научиться этому сейчас, чем страдать потом и подвести своих товарищей.

Несмотря на политику факультета, дирекция института несколько часов в день позволяет ученикам немного отдохнуть от строгих правил. В это время они могут выдохнуть и пожить относительно нормальной жизнью.

Факультет взращивает бойцов передовой, шпионов, стражей важных объектов, частную охрану, и самоотверженных тружеников тыла. Самый стабильный факультет и основа академии.

**Кусанаги**

**Принципы факультета:
Сохраняй закон. Наказывай нарушителей в рамках закона. Так выживает общество. Общество важнее индивида.**

Сенсей — [Рётаку Шин](https://vk.com/id14903068)

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](https://vk.com/%40raidzininstitute-mify-o-klinkah-pervyh-demonoborcev)

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. Факультет занимается подготовкой шпионов, офицеров и командного состава, взращивает лидеров и дипломатов. 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.

**Горо**

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

Сенсей — [Такара Кохэку](https://vk.com/owl_awl)

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](https://vk.com/%40raidzininstitute-mify-o-klinkah-pervyh-demonoborcev)

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.

Факультет готовит будущих стратегов и тактиков, которые будут хороши не только в боевых действиях, но и в связях с общественностью, и в управлении ресурсами. Для института выпускники Горо – это полевой штаб, поддержка и лаборатория в одном лице.

**Сенго**

**Принципы факультета:
Сгорая 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 Дзюнъитиро](https://vk.com/id18214820)

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 обнародовано 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](https://vk.com/%40raidzininstitute-mify-o-klinkah-pervyh-demonoborcev)

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. Факультет занимается подготовкой отрядов быстрого реагирования, бойцов для спец.операций, смертельно опасных миссий, диверсий и засад на враждебной территории.

# 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 верхушек 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/благовоние 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 институт подпадает под влияние соц.группировки Древних Семей**, он становится более феодальным. Аристократическое положение становится более значимым. В спорных ситуациях аристократ будет прав. Аристократы смогут в приказном тоне заставить другого ученика выполнять за него любую работу и, если ученик 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 институт подпадает под влияние соц.группировки якудза, он становится более буддистким.** Это выражается в аскетизме и религиозных ценностях. Например: запрет на алкоголь, вегетарианская диета. Можно ходить по пояс голым, показывать свои тату. Провинившийся, по их мнению, может быть наказан на месте ударами палок без суда и следствия. В случае серьёзной ошибки провинившегося 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 зависят 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 институт подпадает под власть корпораций, он становится более европейским.** Например, можно не разуваться перед входом, вместо поклонов необходимо жать руки на западный манер. Провинившийся теперь штрафуется, назначается на различные работы. Аристократы лишаются привилегий. Запрещается носить обозначения кланов на одежде. Якудза необходимо в обязательном порядке прикрывать татуировки.

**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.

# Рекомендации по антуражу

На территории института Райдзин нет общего дресс-кода. Внешний вид учеников соответствует особенностям их класса. Почитать про них подробно и составить свое мнение можно в теме [Классы](https://vk.com/topic-208559244_48545986)

Для каждого класса мы представляем вам рекомендации по антуражу с примерами и объяснениями. Мы предлагаем вам разные варианты костюмов, желательно опираться на картинки из подборки. На случай, если у вас нет возможности подготовить сложный красивый костюм, мы предоставляем вам примеры простых вариантов.

Посмотреть примеры образов можно в соответствующей статье в группе ВКонтакте.

**Грамматоны**

Смотрели фильм «Эквилибриум»? Если по какой-то причине еще нет, то рекомендуем посмотреть и вдохновиться эстетикой грамматонов.

Принцип стиля грамматонов:

**Сдержанность. Лаконичность. Элегантность.**

Идеальный образ — строгий и элегантный, с минимумом открытых частей тела. Грамматонам важно выделяться на фоне остальных за счет европейской сдержанности в образе. Это про плащи, высокие сапоги, строгие пиджаки.

*Простой вариант костюма грамматона: черная водолазка/рубашка с длинными рукавами, черные брюки; черная футболка, серый/черный пиджак, застегнутый на все пуговицы, черные джинсы.*

**Духовные**

Давно думали выгулять свое кимоно или пошить его себе? Мечтаете о юкате или хакама в гардеробе? Класс духовных — это ваш шанс примерить традиционную японскую одежду.

Принципы стиля духовных:

**Традиционность и скромность.**

Вы можете самостоятельно изучить традиционную одежду Японии и подобрать свой образ, главное, следовать основному принципу стиля.

*Простой вариант костюма духовного: штаны шаровары, светлая футболка, свободная накидка/рубашка с запахом.*

**Талантливые**

Талантливым наплевать на правила института, его устои и занятия. Этот класс действительно обладает большим потенциалом и очень своенравным характером. Выражать его они предпочитают не только через поведение, но и через внешний вид. Настоящие хулиганы и бунтари.

Принципы стиля талантливых:

**Индивидуальность. Свобода. Самовыражение.**

Продумайте характер своего «талантливого» персонажа, его личные особенности, и вы поймете, как он должен выглядеть. Это яркие рубашки и футболки, рваные джинсы, короткие юбки «аниме-школьницы», вызывающие аксессуары.

### Техничные

Класс техничных постоянно готов к труду и обороне. Они регулярно тренируются, чтобы сегодня стать сильнее, чем вчера. Основа их стиля: униформа, спортивная или военная.

Принципы стиля техничных:

**Комфорт. Удобство. Практичность.**

При подборе образа для персонажа класса техничных, помните, что вам придется быть постоянно в движении, поэтому одежда должна быть максимально удобной. Это класс про камуфляж, спортивную одежду. Но не лишайте себя стиля и индивидуальности, продумайте возможные аксессуары или необычные решения, которые разбавят стандартный образ.

### Соуллингеры

Самый сложный класс как по отыгрышу, так и по внешнему виду. Основная отличительная особенность класса — **белые волосы**. Соуллингеры отдают предпочтение **черной одежде с красными**, иногда белыми, элементами. Важной частью антуража являются «окровавленные» бинты или ленты, так как представители этого класса вынуждены постоянно себя резать. В основном, соуллингерами являются девушки, но для мужчин мы тоже добавили рекомендации.

Принципы стиля соуллингеров:

**Внимание к деталям. Выдержанность. Эффектность.**

Сам костюм может быть достаточно простым, но уделите внимание деталям, продумайте образ. Используйте портупеи, пояса, перчатки, подтяжки. Для соуллингеров их костюм — один из способов показать себя миру и привести свой внутренний мир в гармонию. Оружие этот класс предпочитает тоже белого цвета. Почитать историю соуллингеров, вдохновиться и понять их лучше можно в разделе [Мифы и истории](https://vk.com/topic-208559244_48136294) (на данный момент, последняя история).

*Простой вариант костюма соуллингера: черные брюки/джинсы, черная рубашка, красные аксессуары (шарфы, подтяжки, бафы, пояса)*

Помните, выбранный вами класс — это часть характера и истории вашего персонажа, и через внешний вид вы транслируете это в общество. Поэтому мастерская группа рекомендует ответственно отнестись к проработке своего образа.

# Мертвятник

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

# Боёвка

**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.

**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 “девочка - девочка” зона поражения становиться “майка-бриджи” (грудь и ключицы становятся поражаемыми).

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, твѐрдых, 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.

**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.

**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.
**Все персонажи начинают с 0 очков опыта.**

У некоторых [классов](https://vk.com/%40raidzininstitute-klassy-i-ih-osobennosti-i-sposobnosti) 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**.

**Стресс**

Изучение приёмов и техник - это большая нагрузка на организм бойца, потому изучение навыков накладывает эффект, который здесь называют **стрессом**.
Стресс накапливается в организме и сбрасывается во время о**бучения 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 сложней 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](https://vk.com/%40raidzininstitute-pravila-po-medicine).

Также нанесение [рунического крафта](https://vk.com/%40raidzininstitute-runicheskii-kraft) на оружие повышает стресс сразу на **60%**.

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

**Таблица приемов и стресса**

**Таблица боевых приемов для 1 курса**



### Таблица снятия стресса



# 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.

**Не забывайте и о главных принципах буддизма:**

⦁ Страдание – 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.

Подробнее почитать про синтоизм и буддизм в Японии можно в Интернете, например, здесь [https://zen.yandex.ru/media/sharaut/sintoizm-sinto--chto-eto-takoe-sut-religiia-i-filosofiia-60bdd8a97b0ba72b6f686f48](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fzen.yandex.ru%2Fmedia%2Fsharaut%2Fsintoizm-sinto--chto-eto-takoe-sut-religiia-i-filosofiia-60bdd8a97b0ba72b6f686f48&cc_key=)

**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 накликать 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. Ниже нарисован сам иероглиф.



### 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. 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.

### 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, порадуйте людей.

### 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

# 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 навсегда быть с ним вместе, то повяжите друг другу на мизинчики нить/ленту/лоскуточек, в идеале, красного цвета. С этих пор вы неразрывно связаны судьбой со своим партнером.

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

При измене вы тоже можете разорвать нить, но только на себе. (эффект от разрыва тот же)

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 (прижать к стенке). Пойманный таким образом ученик обязан уделить вам минимум 3 минуты своего внимания, после чего он всё таки вырвется (если вы не смогли переубедить его).
И напоследок: Если девушка предлагает вам починить её обувь - это прямой намёк на желание интимной близости. Смелее!

# Правила по сексу

*Данные правила взяты и переработаны с проекта ДнД 2020 Сокровища Мацтики* [*https://vk.com/dnd2020*](https://vk.com/dnd2020) *(за что мы говорим их МГ: «спасибо»)*

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. . Карта **Туз** может быть только одна **любой масти, но только одна.** Она выглядит как обычный игровой Туз в случае с личной колодой.
5. 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!
6. Сядьте спиной друг к другу и обменяйтесь желаемыми картами. **Оба партнера меняются в закрытую.**Выбирай карту исходя из следующих правил:
7. — **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. (Булавочки, локоточки, расчёсывания, ваш вариант) Какой он будет — договоритесь со своим игровым партнером.
— **Буби.** Потусим, выпьем, а там будет видно.
— **Черви.** Сделаем это по-настоящему!
— Туз любой масти не участвует.
8. Посмотри, какую карту отдал тебе партнер.
9. 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.
10. Действуй по обстоятельствам!
11. Мы очень рекомендуем запастись хотя бы парочкой карт любой масти. Потому что секс — это не только весело и приятно, но и полезно. Так как:
12. **Помните, что секс снимает 10% 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" "нечет"**.
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 приобрести у местного рыбака за алхимические ингредиенты. Обменный курс может измениться в течении игры.

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 снимает **противозачаточное средство**. Стоит оно дёшево и времени, чтобы его принять, обычно достаточно (дружите с алхимиками).
Помните, если пед. состав обнаружит что девушка беременна - под отчисление попадёт и она, и тот кто с ней это сделал. Удачи!

**Правила по тузам и сексуальный челлендж**

Туз - это не тот секс, на который ты рассчитывал (или нет). Туз можно заложить, проиграть, пропить, украсть, подарить, вернуть на место свой и так далее. Надеемся, что понятно. Используй свой Туз на полную, добавь в игру незабываемых моментов!

**Челлендж**

Собери червовый роял флеш
Собери пиковый роял флеш
Собери Каре из любых карт
Собери Каре из Тузов
Собери больше всех карт
Собери Тузы своих друзей
Собери Тузы своих врагов
Проиграй свой Туз

# Правила для саппортов

# Правила по медицине

Студенты-саппорты 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 саппортом, 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, 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

## Контактные методы лечения

### Иглоукалывание

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 иголкой включается таймер на 10 минут. Как только в пациента будет «вколото» 30 иголок, 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.

**\*Цигун** — это комплекс традиционных упражнений в восточной культуре, представляющих собой сочетание физической и дыхательной гимнастики. Если вы выбрали этот способ лечения, рекомендуем внимательно ознакомиться с этой практикой. [https://www.jv.ru/news/30814-kak-osvoit-gimnastiku-cigun-uprazhneniya-dlya-nach?ysclid=l2qljxe392](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fwww.jv.ru%2Fnews%2F30814-kak-osvoit-gimnastiku-cigun-uprazhneniya-dlya-nach%3Fysclid%3Dl2qljxe392&cc_key=)

### 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 снимать статусы, можно путём изучения их у специалиста по медицине. Саппортам предстоит писать трактаты и изучать практику согласно таблице:



Изучение одного навыка из таблицы стоит 3 **единицы опыта и повышает стресс на 30% единовременно**. Для изучения придется пообщаться со специалистом по медицине. Он даст задание на написание трактатов, а также проведет практические занятия, в ходе которых лекарь освоит выбранный навык.

**Как это работает?**

**Сенсей Кусанаги** будет заведовать медициной и выдавать задачи под изучение выбранных вами навыков.
**Система обучения нарративная и состоит из теории и практики.
Теория.** Вам предстоит самостоятельно подумать и описать в трактате способ лечения в конкретном случае.
Если сенсей посчитал, что тема недостаточно раскрыта, то подумайте, как написать трактат лучше. Если же сенсей Кусанаги посчитал, что трактат хороший, вы переходите к **практике.**У практических занятий тот же принцип, только более наглядный. Покажите, как вы будете осуществлять лечение, придумайте отыгрыш для каждой составляющей выбранного навыка.

**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,т о игрок сам выбирает ограничение, исходя из логики места перелома. **Переломов может быть максимум 5.**
**Отравлен** - в начале кадого 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 половину всех своих блоков (игрок выбирает сам), 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 духу, 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!

**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](https://vk.com/%40raidzininstitute?z=article_edit-208559244_148795) - ***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?**

Посещая **занятия по каллиграфии**, вы будете изучать иероглифы, из которых можно складывать руны.
На занятиях вам расскажут систему, по которой иероглифы собираются в руну.
Будьте внимательны, нанесение руны - сложнейший 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/чернила
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 появлении 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 выпадает в осадок 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 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. В одном из кабинетов института 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. **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 конкретный сенсей, кто именно это будет, мы сообщим отдельно.*

**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
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.