

Зал Суда Удачи

Автор: Skipertale

**Основной автор идеи: Дрейк
Дискорд**

Информация

Ваша цель, как игрока (стороны Защиты или Обвинения), в том, чтобы найти правду, раскрыть дело и, с помощью Ваших мощных предположений, снизить уровень пенальти врага до 0.

Чтобы поддержать порядок в игре, мы используем пошаговую систему. В зависимости от вашей стороны, вы должны либо доказать вину подсудимого, либо опровергнуть.

В игре, на данный момент, присутствует только 6 ролей:

Судья: Контролирует игру. В его задачи входят необходимость бросать кубик для каждой атаки игроков и следить, чтобы в Зале Суда был порядок. Эта роль очень важна и необходима потому, что именно Судья напрямую взаимодействует с механикой игры.

Адвокаты \ Прокуроры: "Игроки" этой игры. Те, кто вечно борются друг с другом за нахождение "правды".

Свидетель \ Подсудимый \ Детектив: Отвечает за случайные события в игре. Он может как помочь, так и навредить каждой команде.

В классический Зал Суда Удачи можно играть только 1 против 1 или 2 против 2.
Других опций не существует на данный момент.

[To The Top](#)

Правила

Правило 1: Судья объявит ваш ход. Категорически запрещается общение во время судебного процесса (исключая общение в ООС-чате или через двойные скобки, но со вторым желательно не злоупотреблять)! Если Вы попытаетесь сделать атаку до того, как Вам предоставят право хода, возможно Вам за это будет наказание... Также, Судья не должен торопиться бросать кубики. Дайте игрокам несколько секунд подумать над своим действием.

Правило 2: Во время Вашего хода у Вас есть 3 типа атаки: Нормальная, Особая и **МЕГА-СПОСОБНОСТЬ**. (Ну и "ПРОТЕСТ", но для этого смотри "**Правило 3.1**")
Все атаки строятся на основе использования кубика **1d6**

Нормальная атака:

Выбираете 3 цифры одного кубика, 1 кубик будет брошен:
Если выпала Вами названная цифра - 1 ед. урона по врагу.
Если нет - Вы промахнулись.

Особая атака:

У этой атаки есть особый эффект и особые требования. Сила этих атак, а также их эффекты, меняются в зависимости от сложности. После использования, Особые атаки нельзя будет использовать в течении 2-х **Ваших** ходов (то есть, ходов игрока, использовавший Особую атаку).

У Особых атак есть несколько обязательных условий:

- Каждый игрок может иметь **НЕ БОЛЬШЕ** 2-х особых атак.
- Некоторые Особые атаки не требуют называть цифры сразу или даже не требуют, чтобы Вы называли цифры. **Внимательно читайте описание Особых атак!**
- После использования Особой атаки, уровень "перезарядки" Ваших Особых атак поднимется до 2-х. Это значит, что Вам придётся подождать **2 своих хода** прежде, чем вы сможете опять использовать Особые атаки.
- Каждый игрок в течении одной игры может использовать свои Особые способности **только 5 раз в общей сложности**.

МЕГА-СПОСОБНОСТЬ:

Есть 2 типа Мега-способностей, которые Вам предоставляются на выбор:

- Вы можете выбрать любую Особую атаку (кроме тех, которые имеют "НЕ МОЖЕТ БЫТЬ МЕГА-СПОСОБНОСТЬ") и сделать её своей МЕГА-СПОСОБНОСТЬЮ. Подобные способности имеют несколько иной эффект.
- Способности, которые отдельно вынесены, как "МЕГА-СПОСОБНОСТЬ".

Однако, многие МЕГА-СПОСОБНОСТИ имеют ограниченное число использований. Также многие МЕГА-СПОСОБНОСТИ можно использовать только тогда, когда у вас не идёт "перезарядка" Особых способностей.

При использовании МЕГА-СПОСОБНОСТЕЙ, уровень "перезарядки" ваших Особых способностей поднимется до 1. Некоторые МЕГА-СПОСОБНОСТИ так же имеют свой собственный уровень перезарядки.

ПРИМЕЧАНИЕ

Атака должна выглядеть примерно вот так:

"Ваша речь согласно ходу судебного процесса" (Название Особой или МЕГА-атаки (не используется для обычной атаки), [Цифры])

Правило 3.1: "**ПРОТЕСТ**" может быть использован 2-мя методами.

КОНТРАРГУМЕНТ: РАБОТАЕТ ТОЛЬКО ПРОТИВ НОРМАЛЬНЫХ АТАК

Если Вы являетесь Главным в своей команде, то после того, как соперник (главный или помощник) назвал свою обычную атаку и цифры (обязательно после цифр), вы, будучи ТОЛЬКО главным в своей команде, можете крикнуть 'ПРОТЕСТУЮ' (желательно со своим аргументом), и автоматически будут выбраны те номера кубика, которые не были выбраны. Если же Судья уже бросил кубик - не волнуйтесь. У вас есть время ещё до того, как Судья даст ответ на слова Вашего соперника. Контраргумент не будет засчитан, если Вы используете его уже ПОСЛЕ того, как Судья даст свой аргумент!

Если же на Вас использовали Контраргумент, то у Вас имеется 2 выбора:

- > Крикнуть "**OBJECTION**" в ответ: Судья использует 2 кубика.
 - ✓ Если оба кубика выпали на Ваши цифры: 3 единицы урона по вражеской стороне.
 - ✓ Если оба кубика выпали на цифры врага: 3 единицы урона по Вашей стороне.
 - ✓ Если один кубик выпал на Вашу цифру, другой - на цифру врага: обе стороны получают по 1 единице урона.
- > Крикнуть "**HOLD IT!**": Судья использует 1 кубик:
 - ✓ Если кубик выпал на Вашу цифру: контраргумент будет отменен, однако время "перезарядки" Вашего Контраргумента поднимется до 1.
 - ✓ Если кубик выпал на цифру врага: вы получите 2 урона.

Контраргумент, который Вы использовали, вне зависимости от результата, будет восстанавливать Ваш показатель "перезарядки" Особых способностей на 1, но только для Главного игрока.

Контраргумент имеет своё время "перезарядки", которое составляет 2 хода команды соперника. Сброс КД идёт в конце хода команды соперника.

Правило 3.2:

ПРОТЕСТ

Когда игра начнётся, "ПРОТЕСТ" будет в состоянии ПОДГОТОВКИ. У каждой команды подготовка будет идти в течении 1 хода.

Если Вы являетесь Главным в своей команде, Вы можете использовать "ПРОТЕСТ" вместо атаки и назвать 2 цифры. "ПРОТЕСТ" наносит урон, равный показателю "Силы ПРОТЕСТА" Вашей команды. Этот показатель растёт с каждым удачным "ПРОТЕСТОМ", который Вы крикните. Также этот показатель не может быть ниже 1!

Судья затем бросит 2 кубика.

Если ни один кубик не выпал на названные цифры, "ПРОТЕСТ" будет **отклонён**, и Вы получите урон, равный показателю "Силы ПРОТЕСТА" Вашей команды.

Если хотя бы один кубик выпал на названную цифру, "ПРОТЕСТ" будет **принят**. "Сила ПРОТЕСТА" Вашей команды возрастет на 1 (если оба кубика выпадут на Ваши цифры, то "Сила ПРОТЕСТА" Вашей команды возрастет на 2).

Далее соперник будет иметь 3 опции на выбор:

- > "**HOLD IT!**" (3 цифры, 2 кубика):
 - ✓ **Успех**: "ПРОТЕСТ" промахнется. Ни одна из сторон не получит урона, однако показатель "Силы ПРОТЕСТА" Вашей команды сбросится на 1 единицу.
 - ✓ **Неудача**: Ваша команда получит урон, равный "Силе ПРОТЕСТА" команды соперника.
- > "**TAKE THAT!**" (1 цифра, 3 кубика):
 - ✓ **Успех**: (если хотя бы один кубик выпадет на названную цифру) Команда соперника получит полный урон, равный "Силе ПРОТЕСТА" Вашей команды.
 - ✓ **Критический**: Команда соперника получит урон "Силы ПРОТЕСТА" Вашей команды +1 при 2-х кубиках или +3 при 3-х кубиках.

✓ **Неудача:** Ваша команда получит урон, равный “Силе ПРОТЕСТА” команды соперника.
> **“OBJECTION!”** (2 цифры, 2 кубика):
✓ **Успех (ВОЙНА ПРОТЕСТОВ):** “Сила ПРОТЕСТА” Вашей команды возрастёт на 1 и теперь “ПРОТЕСТ” считается Вашим. Однако, теперь соперник должен выбрать одну из 3-х опций, описанных выше.
✓ **Неудача:** Ваша команда получит урон, равный “Силе ПРОТЕСТА” команды соперника.
Перезарядка “ПРОТЕСТА” Вашей команды равен одному Вашему ходу.

Правило 4: Думайте, о чём говорите! Напоминаю, что Вы играете в Зале Суда. Потому будет весьма приятно, если вы сможете поддержать свой рол-плей и называть подобающие показания при атаках.

Правило 5.1: Вы можете предложить игрокам сыграть со Свидетелем / Подсудимым.

Свидетель - ещё один игрок. За Свидетеля может быть только сторонний игрок. Игроки команд могут взаимодействовать со Свидетелем, либо Свидетель сам может давать показания для суда, но не должен мешать основному следствию. Свидетеля можно считать и как обычный Свидетель, и как Подсудимый (Подзащитный).
Свидетель отвечает за Случайные события в игре. Между ходами команд игроков (то есть перед тем, как ход передаётся другой команде) Свидетель бросает кубик **d10**, который определяет случайное событие. Возможные события представлены ниже:

Номер кубика	Событие
1 5	Команда, чей ход будет следующий, получает +1 к наносимому урону в течении этого хода.
3 7	Команда, чей ход будет следующий, сбрасывает показатель “перезарядки” своих особых способностей на 1.
9	Для команды, чей ход будет следующим, уровень “перезарядки” ПРОТЕСТА сбрасывается до 0.
10	Обе команды получают 1 единицу урона.
2 4 6 8	Команда, чей ход будет следующий, получает 1 единицу урона.

Однако, если игрок сам взаимодействует со Свидетелем (задаст ему вопрос), Свидетель кидает кубик **d6**. Ход игрока, при этом, будет считаться совершённым. После этого, Свидетель **НЕ бросает** кидать кубик d10 один раз. В течении хода команды, Свидетеля можно спросить только один раз. Возможные события представлены ниже:

Номер кубика	Событие
1 4	Наносит вражеской команде 2 единицы урона.
2 5	Урон, полученный со следующий атаки вражеской команды, будет снижен до 1. Однако, если вражеская атака промахнется, данный эффект будет всё равно считаться использованным.
3	Команда соперника должна будет пропустить свой следующий ход (однако уровни перезарядок Особых способностей, ПРОТЕСТА и КА соперника будут сброшены на 1)
6	Главный игрок Вашей команды получает возможность

использовать ПРОТЕСТ, игнорируя его время перезарядки (время перезарядки при этом не прибавится). Если ПРОТЕСТ итак доступен, то он не будет считаться использованным. Однако, если игрок от этого откажется - никакого события не произойдёт. Данный эффект не считается ходом. Сохранить эффект для дальнейшего использования невозможно.

Свидетель является не обязательным игроком для игры.

Правило 5.2: Вместо Свидетеля (Подсудимого), игрок может играть роль Детектива.

Детектив не принимает чью-либо сторону. В ходе игры, Детектив будет отвечать за место Судьи при Нормальных атаках! (Это значит, что при использовании игроками нормальной атаки, кубик для названных цифр будет кидать Детектив, не Судья; следовательно ответы будут формировать уже Детектив)
В связи с этим, **урон от нормальных атак возрастает до 2-х единиц**, однако, если атака промахнется, то **Вы получите 1 единицу урона по своей команде**
Помимо этого, Вы можете обратиться к Детективу. В этом случае, Детектив будет бросать кубик 1d6. Возможные события представлены ниже:

Номер кубика	Событие
1	Детектив предложит одну из улик или подтвердит одну из уже названных улик. В этом случае, команда игрока, обратившегося к Детективу, восстановит 1 единицу здоровья .
2	Детектив опровергнет причастие к делу той или иной улики. В этом случае, перезарядка способностей Главного игрока вражеской команды будет сброшена на 1.
3	Детектив внесёт дополнительные сведения из показаний свидетелей. В этом случае, вражеская команда получит 2 единицы урона .
4	Детектив, не зная ответа на заданный вопрос, попытается быстренько его разузнать. В этом случае, Игроки вражеской команды случайным образом НЕ СМОГУТ использовать одну из случайных способностей (включая МEGУ) в течении их следующего хода . Чтобы определить, какая из трёх способностей будет заблокирована, Судья бросит кубик 1d3 (при этом будут заблокированы способности обоих игроков под этим номером).
5	Детектив не будет знать ответа на заданный вопрос. В этом случае, игроку, задавшему данный вопрос, придётся пропустить свой следующий ход . Однако, вместе с этим команда этого игрока полностью сбросит перезарядки способностей, Контраргумента и ПРОТЕСТА .
6	Детектив назовёт одно из возможных противоречий. В этом случае, Главный игрок вражеской команды ОБЯЗАН будет использовать ПРОТЕСТ (игнорируя время его перезарядки (время перезарядки не суммируется)).

Как и Свидетель, Детектив является не обязательным игроком для игры.

Правило 6.1: Данное правило работает только для Ранговых игр, однако оно для них ОБЯЗАТЕЛЬНО! (кроме игр против создателя Зала Суда Удачи)

Перед началом игры, игроки должны назвать способности, которые будут считаться забанненными. Данные способности невозможно будет взять в снаряжение для игры (однако их можно будет использовать через способность [Игра Жнецов]). В документ статуса заносить эти способности обязан только Судья! Одна из сторон должна будет назвать сторону монетки, дабы выбрать порядок хода. Если монетка выпала на сторону, которую назвали Вы, то порядок будет следующим:

Для 1х1: Вы => Соперник => Вы => Соперник

Для 2х2: Вы => Глав.Соперник => Ваш союзник => Помощ.Соперника

Для 3х3: Вы => Глав.Соперник => Ваш союзник => Помощ.Соперника => Ваша поддержка => Поддержка соперника

Забаненные способности вносятся в отдельную строку таблицы в документе статуса игры.

Поддержка сторон имеет право выбрать только одну способность. Выбор МЕГА-способностей недопустим.

Правило 7: После начала, Судья обязан поинтересоваться, готовы ли обе стороны. После этого, Главный прокурор должен дать своё вступительное показание (назвав при этом сторону монеты). Судья бросит монетку.

- Если монетка выпала на названную Вами сторону: Вам достаётся право решить, кто будет ходить первым.
- Если монетка НЕ выпала на названную Вами сторону: Главный игрок вражеской команды может выбрать, кто будет ходить первым.

Правило 8: Запрещено переключать музыку! Только Судья имеет право менять музыку во время игры. Однако судья может попросить Свидетеля \ Подсудимого держать музыку.

Дальнейшая информация больше для тех, кто когда-либо захочет играть за Судью.

Для музыки есть небольшие рекомендации, чтобы поддерживать динамику игры. Эти рекомендации не являются обязательными:

- Во время подготовки рекомендуется использовать [CoL] Preparation, либо музыку с названием Prelude.
- Во время начала судебного заседания рекомендуется использовать [CoL] Start of the Trial, либо любую грузую музыку, подразумевающую начало судебного заседания.
- Во время вступительного слова обвинения рекомендуется использовать [CoL] Opening Statement, либо любую грузую музыку, обозначающее описание зрящего дела (не путать с музыкой типа Logic).
- Во время уже самой игры (битвы сторон) рекомендуется использовать музыку типа [CoL] Battle или любую грузую музыку типа Questioning. Разделение (Moderato), (Allegro), (Presto) и (Suspense) используется для обозначения низшего показателя здоровья одной из команд:
 - Для (Moderato): от 10 до 8 единиц здоровья;
 - Для (Allegro): от 7 до 5 единиц здоровья;
 - Для (Presto): от 4 до 2 единиц здоровья;
 - Для (Suspense): 1 единица здоровья.
- Во время "логических" способностей (типа [Анализ фактов], [Парапсихология], [Подготовка], [Путь правды], [Совет партнёра], [Шашки логики]) рекомендуется использовать [CoL] Logic and Games, [CoL] Depths of Logic или любую грузую музыку типа Logic.
- Для способности [Восприятие] рекомендуется использовать трэк Perceive - Surging Eyes.
- Для способности [Гамбит висельника] рекомендуется использовать трэк [CoL] (A) Flashing Anagram.
- Для способности [Игра Амбигекс] рекомендуется использовать трэк [VLR] Fleeting Fate или любой грузой трэк из серии игр Zero Escape (9 hours, 9 persons, 9 doors или Virtue's Last Revard), кроме Digital Root.
- Для способности [Игра Жнецов] рекомендуется использовать один из трэков: Transformation, Twister (нежелательно) или One Star. Трэк должен работать на всё время действия способности, даже если у выбранной способности есть свой трэк.
- Для способности [Интригующая головоломка] рекомендуется использовать трэк Bewitching Puzzle.
- Для способности [Магамата] рекомендуется использовать трэки Psyche Lock.

- Для способности [Матрица эмоций] рекомендуется использовать трэки Mood Matrix (Moderato для Особой способности и Allegro для МЕГА-способности).
- Для способности [Научное расследование] рекомендуется использовать трэк [CoL] (A) Scientific Investigation - Knowledge Power или любой другой трэк с названием Investigation.
- Для способности [Полное Отражение] или МЕГА-способности [Мстительное Отражение], в случае удачного применения любой из этих способностей, рекомендуется использовать трэк [CoL] (A) Full Counter - Perfect Time.
- Для способности [Попросить перерыв], в случае удачного применения способности, рекомендуется использовать трэк [CoL] Recess - Lets have a break.
- Для способности [Преследование], в случае удачного первого броска и на время Нормальной атаки, рекомендуется использовать трэк [CoL] PURSUIT - SURROUNDED вне зависимости от успеха Нормальной атаки. Трэк стоит выключить после результатов Нормальной атаки.
- Для способности [Противостояние Опровержений] рекомендуется использовать трэк [CoL] (A) Rebuttal -CROSS SWORD-.
- Для способности [Пуля Опровержения] рекомендуется использовать трэки [CoL] (A) Refutation Bullet, начиная с 1-го раунда. После третьего раунда рекомендуется просто начать порядок трэков заново.
- Для способности [Путь Мысли] рекомендуется использовать трэк [CoL] (A) Thought Route - The Answer Lies Beyond или любой другой трэк типа Thought Route.
- Для способности [Путь правды] рекомендуется использовать трэки типа The Way of the Truth или любые другие трэки типа Logic.
- Для способности [Цифровой корень] рекомендуется использовать трэк Digital Root.
- Для способности [Шахматы Логики] рекомендуется использовать трэки Logic Chess (Opening для первых двух пропусков хода (то есть по одному от каждого игрока) и Ending для последних двух).
- Для способности [Фокус Призрака] рекомендуется использовать трэк темы игры Ghost Trick.
- Для способности [Цепляясь за ниточки] рекомендуется использовать трэк [CoL] (A) Grasping at Straws - The Last Struggle.
- Для способности [Отсчёт] рекомендуется использовать трэк Countdown из игры Ghost Trick.
- Для способности [Судебный переворот] рекомендуется использовать трэк [CoL] (A) Turnabout - Fallen Truth или любой другой трэк с названием Turnabout. Стоит также отметить, что трэк запускается сразу же, после произнесения способности игроком и должен продолжаться до тех пор, пока Судья ход следующего игрока.
- Для способности [Завершающий аргумент] рекомендуется использовать трэк [CoL] (A) Final Argument.
- Для Контраргумента никакая дополнительная музыка включаться не должна.
- Для ПРОТЕСТА рекомендуется использовать музыку [CoL] OBJECTION (Defense для протеста Защиты и Prosecution для протеста Обвинения соответственно) только в тот момент, когда ПРОТЕСТ был принят. Помимо рекомендуемой музыки Вы также можете использовать любой другой трэк с названием OBJECTION.
- Для ВОЙНЫ ПРОТЕСТОВ рекомендуется использовать трэк [CoL] OBJECTION BATTLE! (или любой трэк типа PURSUIT) с момента, как протест команды соперника был принят и на всё время, пока идёт война протестов и пока хотя бы один протест не нанесёт урон.
- Для вынесения вердикта рекомендуется использовать трэк [CoL] Hang down the Verdict. В этот момент игрокам (кроме Судьи) рекомендуется поддерживать тишину в зале суда, пока Судья не огласит вердикт и не распустит зал суда.
- Для каждого из вынесенных вердиктов рекомендуется использовать трэк, соответствующей той стороне, которая победила в последней игре: [CoL] Verdict (Guilty) для вердикта ВИНОВЕН и [CoL] Verdict (Not Guilty) для вердикта НЕВИНОВЕН соответственно. Можно также использовать обычный [CoL] Verdict вне зависимости от вынесенного вердикта.
- Для способности [Нулевой цикл] рекомендуется использовать трэк [CoL] Zero Cycle в зависимости от хода. Стоит отметить, что он продолжается до тех пор, пока не пройдёт ход игрока и не начнется следующий.

Вы также можете предложить свой трэк, используя {} двойные скобки и указав в них название трэка. Однако, не стоит этим злоупотреблять.

Правило 9: Помните, что судья такой же игрок и способен в совершении ошибок относительно бросков кубиков! При ошибочном броске нужного количества кубиков, судья может добросить недостающие, но учтите, злоупотребление

этим является нарушением.

Правило 10:

Команда игрока, имеющая 5 и менее единиц здоровья, может досрочно окончить игру, объявив о капитуляции. Решение принимается главным игроком команды.

[Новые правила обязательно будут добавляться. Следите за новостями!](#)

[To The Top](#)

На данный момент в игре представлены 39 Особых атак и 23 МЕГА-способностей.

Список способностей

[To The Top](#)

Игровой статус

Для работы с документами игрового статуса, сохраните необходимый Вам документ к себе в Google-Документы и откройте к нему доступ для просмотра.

[\[3 vs 3\]](#) [\[2 vs 2\]](#) [\[1 vs 1\]](#)

[To The Top](#)

Ранговая система Зала Суда Удачи

1. Данная Ранговая система работает только на сервере [Fair of Contradictions \[RU\]](#). Если вы играете в “ЗСУ” на других серверах, эти игры не будут включены в Ранговую систему.
2. Ранговая система доступна для изменений только тем, кто имеет доступ к документу ранговой системы (доверенные судьи и администрация сервера).
3. Матч заносится в ранговую систему только тогда, когда Судья объявил победителя и распустил зал суда. Однако достижения зарабатываются по ходу матча.
4. Как только вы попадёте в таблицу, вы можете запросить иконку с вашим любимым персонажем. Запрос можете отправить либо администрации сервера, либо доверенным судьям, либо: [Skipertale](#).
5. Для того, чтобы ваша игра попала в ранговую систему, не обязательно, чтобы её судил кто-то из доверенных судей или администрации сервера. Достаточно только их присутствие.

Изображения кликабельны.

ТАБЛИЦА
РАНГОВ



ДОСТИЖЕНИЯ

[To The Top](#)

[\[Предложка\]](#)

[\[Список изменений\]](#)

[\[Игровые режимы\]](#)

[\[Сюжетная линия\]](#)

[\[DLC\] \[В РАЗРАБОТКЕ\]](#)