

Наши правила простыми словами

За основу магии в нашем мире мы берем систему Усин. Усин - это китайская философия основанная на балансе и взаимодействии пяти элементов: воды, огня, земли, металла и дерева. Эти элементы формируют круг и звезду. Круг означает порождение, приращивание, позитивное воздействие. Древесина лечит костер, давая ему новые силы для пламени, из земли рождается металл, вода поливает дерево и дает ему рост.

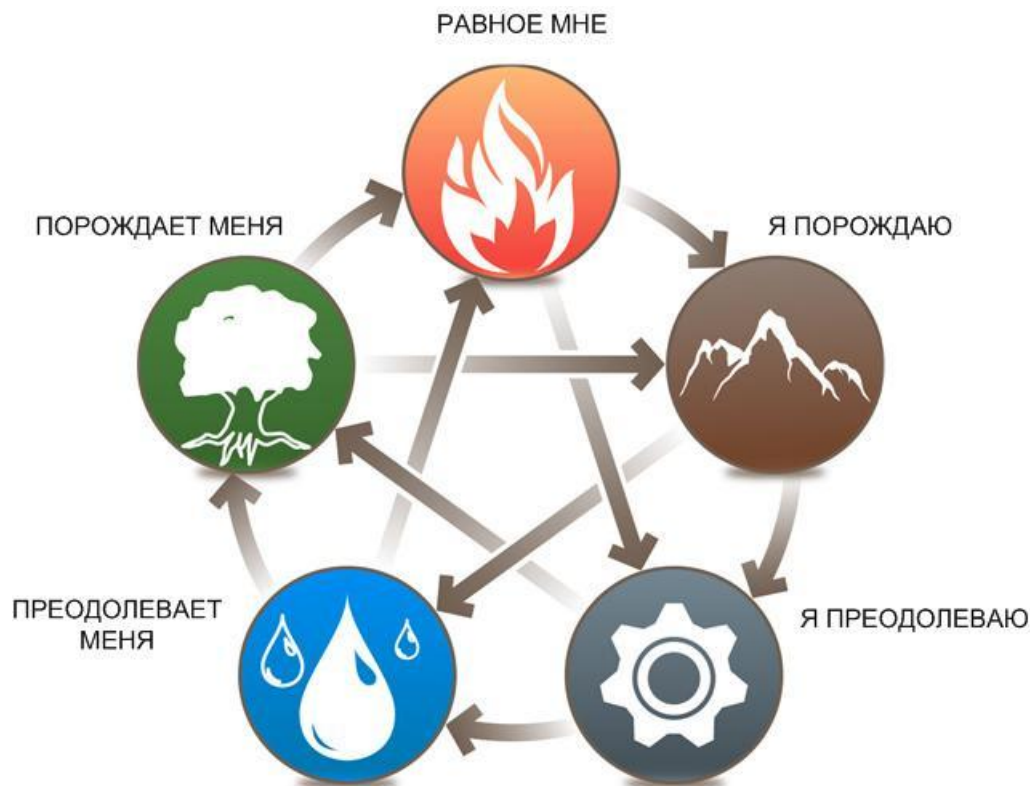
Звезда действует наоборот. Вода тушит огонь, дерево истощает почву, огонь плавит металл. Это силы убывания, разрушения.

Эти 2 начала являются прямым следствием баланса Инь и Ян в мире, творящего и разрушающих начал. Каждый человек в нашей концепции находится в некотором дисбалансе этих стихий. Маги используют свою предрасположенность (дисбаланс) для того чтобы творить заклинания. Условно тот маг в котором превалирует энергия огня вы можете кидаться фаерболами и использовать лечение с применением огня.

Система Усин хорошо прописана в китайской народной медицине и философии, мы рекомендуем игрокам ознакомиться хотя-бы с базовой статьей [википедии \(https://ru.wikipedia.org/wiki/У-син\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/У-син) по данному вопросу. В этой системе каждой энергии соответствует звук, время суток, эмоция, вкус, запах, животное и.т.д. Эти сведения помогут вам в отыгрыше текущего состояния персонажа, также мы советуем использовать систему в ритуалах. Большая часть магии на игре - это приказ на карточке с конкретным эффектом. Для игротехнической работы приказа достаточно будет лишь показать карточку и огласить эффект, однако атмосфера игры будет гораздо богаче, если каст будет сопровождаться философским отыгрышем.

Мы не являемся знатоками китайской философии и экспертами, Усин создан для того чтобы помочь персонажам развить свой внутренний мир и строить сюжеты. Игротехнически МГ будет контролировать все на базе соответствия карточек, цветов и траты Ци.

Для дополнительного подспорья рекомендуем почитать базовую статью про китайскую медицину (очень похожа на нашу магию) https://ru.wikipedia.org/wiki/Традиционная_китайская_медицина



Ци

Ци - это жизненная энергия, которая наполняет все живое. Что заклинатель, что меч, даже темные порождения несут в себе эту энергию. Игротехнически ци выражается в браслетах, которые игрок носит на правой руке. Чтобы «потратить» ци- игрок перевешивает браслет с правой руки на левую.

Ци бывает постоянной и временной. Постоянная ци определяется уровнем духовной силы заклинателя/меча. У каждого игрока будет некоторое стартовое значение, которое может расти по игре. Временная ци - это та ци которую заклинатель/меч получил от другого игрока. Есть следующие известные способы передачи Ци:

- 1)Используя приказ, см. правила по магии
- 2)Внутри пары заклинатель-меч ци передается свободно, кроме ситуации боя. О передачи Ци в бою см. правила по боевке

Ци тратится на: восстановление хитов, использование магии. Ци - это мера того насколько живуч ваш персонаж. Заклинатель без Ци упадет без сил от первого же удара меча, а заклинание даже и применить не сможет. Также ци - это показатель вашей воли. Внутри пары заклинатель-меч действует правило:

Если сумма ци заклинателя больше чем ци его меча - он может потратить одну ци чтобы заставить свой меч сделать что-то, даже против его воли. Это же правило

действует наоборот, меч может приказать заклинателю, если его ци больше чем ци заклинателя. Если у заклинателя два меча, то они могут приказать тому даже если индивидуальная ци каждого из них меньше, чем у заклинателя, но сумма ци больше. В таком случае ци тратит только один из мечей, но согласиться с тем какой приказ они произносят должны оба. Важное уточнение - таким образом можно заставить сделать любое игровое действие в рамках правил, кроме передачи Ци.

Ци восстанавливается до базового значения в начале каждого часа. Час называется "Цикл восстановления Ци" Временная ци, если на начало часа у заклинателя было ци больше, чем базовое значение, не пропадает. Известно что редкий заклинатель может обладать ци выше 10 (чтобы иметь ци больше этого лимита это свойство должно быть явно обретоено вами на игре и подтверждаться карточкой от мастеров).

Смерть на нашей игре.

Кодекс беседы, напрямую запрещает убивать или калечить людей, ходят слухи что меч вкусивший крови постепенно становится Тусклым и начинает вести себя странно. Лишь ритуал очищения позволяет вернуть мечу его прежнее состояние. Однако смерти и ранения, хоть и редко, но случаются.

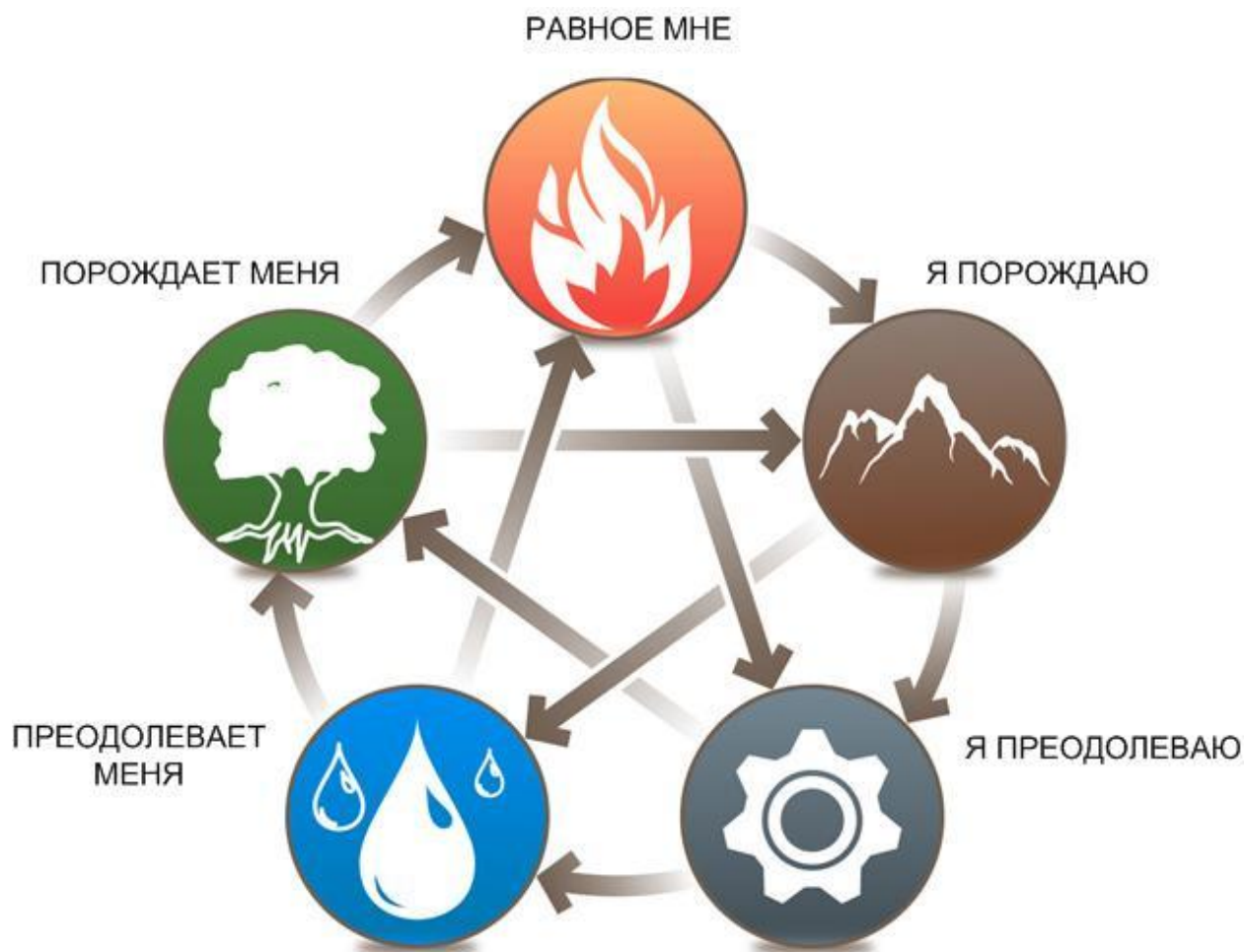
Добивание моделируется следующим образом. Любой из пары может принять решение добить. В таком случае после победы в дуэли он делает жест палец вниз. В этот момент второй из пары принимает решение "противодействовать" или участвовать в добивании и показывает палец вверх или палец вниз (если вас несколько в паре - работает принцип большинства). В случае если решили добить - происходит добивание с маркером добивание. Если кто-то решил противодействовать, то ему удастся отвести удар, но тот кого добивали становится искалеченным (по выбору пары это может быть отрубание руки, шрам на лице или хромота). Момент выбора внутри пары игротехнический и невидим для других игроков. Добивать можно любого игрока из пары.

Правила по магии

Базовым элементом магии является приказ. Приказ это сертификат, бумага определенного цвета, на которой написан эффект и условия применения. Цвета бывают - красный (огонь), желтый (земля), белый (металл), синий (вода), зеленый (дерево) и фиолетовый(темная ци) - каждый моделирует Ци определенной энергии. Применение приказа - трата ци, демонстрация карточки, отыгрыш,. Любое магическое воздействие - приказ, артефакт, магический предмет - всегда сертификат (в редких случаях игротехник).

Основой мироздания в котором существуют персонажи нашей игры является китайская концепция Усин. В рамках этой концепции мир существует пять изначальных стихий из которых сотворено все сущее: Огонь, Земля, Металл, Вода и Дерево. Эти пять

элементов составляют баланс мироздания, находясь в равновесии они приносят миру благодать, счастье, и, возможно, даже бессмертие.



Однако ни одно существо, кроме великих Семерых Даосцев не достигло равновесия своей Ци, хотя были те кто приблизился к это дз му. Каждый персонаж нашей игры на старте находится в дисбалансе минимум по одной из стихий. Это означает, что он предается и отдается этой энергии в большей степени, чем следует. Энергия начинает довлеть над мечом и заклинателем, а не он(а) направлять её потоками.

Система Усин хорошо прописана в китайской народной медицине и философии, мы рекомендуем игрокам ознакомиться хотя-бы с базовой статьей [википедии](#) по данному вопросу. В этой системе каждой энергии соответствует звук, время суток, эмоция, вкус, запах, животное и.т.д. Эти сведения помогут вам в отыгрыше текущего состояния персонажа, также мы советуем использовать систему в ритуалах. Большая часть магии на игре - это приказ на карточке с конкретным эффектом. Для игротехнической работы приказа достаточно будет лишь показать карточку и огласить эффект, однако атмосфера игры будет гораздо богаче, если каст будет сопровождаться философским отыгрышем.

Мы не являемся знатоками китайской философии и экспертами, Усин создан для того чтобы помочь персонажам развить свой внутренний мир и строить сюжеты. Игротехнически МГ будет контролировать все на базе соответствия карточек, цветов и траты Ци.

Пример: Заклинатель который владеет энергией дерева лечит закливателя энергии Огня. Орган огня - сердце, звук Дерева - выдох, палец Дерева - безымянный, животное Дерева - лазурный дракон.

Маг дерева достает "приказ" лечения, безымянным пальцем касается сердца закливателя Огня и произносит формулу:

"Я Цинь Ши Хуанди энергией дерева, взываю к сердцу твоему о неизвестный путник, которого я нашел раненым. Подобно тому как Лазурный Дракон охраняет Восток, чтобы придать Солнцу сил подняться над горизонтом, так и я встану с восточной стороны от тебя. Подобно тому как ветер раздувает пламя - я своим дыханием разожгу сердце твое."

Мы не ограничиваем никак полет вашей фантазии, читайте тексты и делайте красиво! Также мы рекомендуем отыгрывать состояние персонажа и его изменения. Так маг, углубляющийся в сферу огня становится более зависим от такой эмоции как радость, а маг металла более подвержен горю.

С точки зрения применения магии действует следующее правило - магия это поток энергии, который применяет закливатель. Сам факт применения магии подразумевает наличие у человека дисбаланса Ци, тот кто находится в балансе, близок к бессмертию, далек от мира трех Гун, осознал иллюзорность бытия, не движим страстями, а потому и не влияет на мир через энергии. Однако и в обратную сторону это тоже работают, чтобы на вас сработала магия вы должны быть в дисбалансе Ци.

Каждый закливатель, поступая на обучение в клан начинает путь познания одной из энергий. Вот основная энергия, в которой специализируются закливатели кланов:

1. Юэ - металл
2. Вэнь - огонь
3. Лань - металл
4. Цзинь - земля
5. Цзян - вода
6. Нэ - дерево

Формальное правило такое:

Приказ позитивно действующий на персонажа (лечение, бафы) действует только по кругу на схеме выше. Вода лечит Дерево, Дерево - Огонь и так далее.

Приказ негативно действующий на персонажа (урон, подавление воли, дебафы, перемещение против воли) действует по звезде на схеме выше Вода бьет Огонь и т.д. На приказе будет явно написано негативный он или позитивный. Лечение и бафы - это хорошо, дамаг и проклятья - плохо, вне зависимости от отношения цели к приказу.

Приказ действующий на приказ (отмена приказа) действует по звезде на схеме выше. Пример: отменить заклинание направленное в вас или другую цель от стихии дерево можно только приказом отмены от энергии металла.

Если на вас не сработал какой-то приказ, произнесите вербальный маркер “Мой баланс неколебим”.

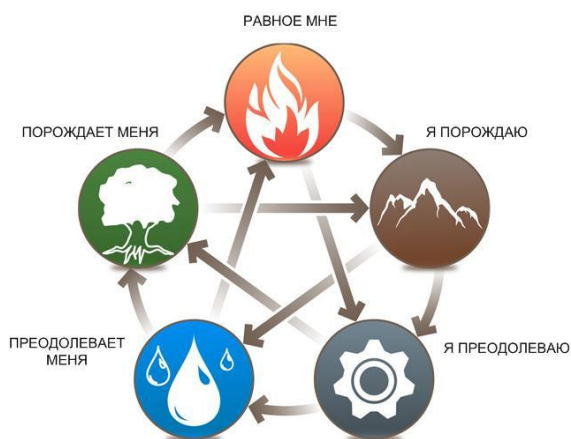
Если кто-то принадлежит к нескольким стихиям. То тогда на заклинателя не работают все позитивные приказы по звезде и негативные приказы по кругу. Вы можете определить свои стихии по тем цветам приказов которые есть в вашей книге пути. Для простоты понимания мы напишем вашему персонажу стартовые стихии, которые есть у вас на старте, дальше - открыли в книге пути приказ нового цвета - вы развили у себя эту энергию. Вторую и последующие стихии заклинатели получают в ходе какого-то преобразования, сильного жизненного поворота, принятия важного жизненного решения.

Типовое количество стихий у заклинателя - две, многим удается развить три, четыре или пять почти невозможны, встречаются в основном у порождений темной ци.

Пример 0

Заклинательница Цзинь Мин имеет стихию земля

У неё есть меч Смеющийся Дракон и он имеет стихии Дерево и Металл.



Стихии заклинателя	Лечится	Дамажится	Контрит лечение	Контрит дамаг
Земля	Огонь	Дерево	Дерево	Огонь
Дерево	Вода	Металл	Металл	Вода
Металл	Земля	Огонь	Огонь	Земля

Пример: У Заклинателя две стихии - огня и земли. Ниже приведена таблица в которой показано как распределяются действующие элементы стихии. Таким образом приказы дерева на него не работают в принципе, лечить его можно приказами огня, дамажить приказами воды.

Стихии заклинателя	Лечится	Дамажится	Контрит лечение	Контрит дамаг
Огонь	Дерево	Вода	Вода	Дерево
Земля	Огонь	Дерево	Дерево	Огонь

Пример 2: у Заклинателя стихии огня, металла и воды. На него не работают заклинания земли.

Стихии заклинателя	Лечится	Дамажится	Контрит лечение	Контрит дамаг
Огонь	Дерево	Вода	Вода	Дерево
Металл	Земля	Огонь	Огонь	Земля
Вода	Металл	Земля	Земля	Металл

Пример 3: у порождения темной Ци - огонь, металл, вода и земля.

Стихии заклинателя	Лечится	Дамажится	Контрит лечение	Контрит дамаг
Огонь	Дерево	Вода	Вода	Дерево
Металл	Земля	Огонь	Огонь	Земля
Вода	Металл	Земля	Земля	Металл
Земля	Огонь	Дерево	Дерево	Огонь

Пример 5 - у существа все пять стихий. Он неуязвим к магии, при этом сам владеет приказами каждой из стихий (цвет конкретного приказа все еще важен)

Стихии заклинателя	Лечится	Дамажится	Контрит лечение	Контрит дамаг
Огонь	Дерево	Вода	Вода	Дерево
Металл	Земля	Огонь	Огонь	Земля
Вода	Металл	Земля	Земля	Металл
Земля	Огонь	Дерево	Дерево	Огонь
Дерево	Вода	Металл	Металл	Вода

Существуют приказы, которые игнорируют правила цветов. Это, например, приказы меча-заклинателю, описанные в разделе Ци. Также такими являются приказы Темной Ци. Иногда заклинатель может получить редкий артефакт или уникальный приказ, некоторые из них обладают свойством игнорирования цвета цели, такие приказы напечатаны на белой бумаге. Примером такого приказа является ритуал Чэна.

Уточним, что при всем при этом у мечей тоже есть цвета, они тоже могут быть целью приказов и действуют по описанным правилам.

Приказы можно применять в любой момент, однако приказ не прерывает действия. Напоминаем, что если два заклинателя Беседуют, то приказы могут применять только те кто участвуют в Беседе, все прочие приказы срабатывают потом. Существуют приказы, которые можно применить только в Беседе.

Приказ применить может тот, в чьей книге пути открыт этот приказ или кто держит в руках артефакт, тратит ци только тот кто применяет приказ. Уточнение: да, у мечей тоже есть приказы, но применять сами по себе они могут только те, в которых указано “может применяться мечом”. Исключение - совместное применение приказа заклинателем и мечом: любой приказ из книги пути меча может быть применен заклинателем с согласия меча. Меч как будто бы добровольно дает заклинателю часть своих сил, чтобы тот применил заклинание. Тратить ци на такой приказ можно совместно (внутри пары), однако отметим что знание о наличии такого приказа в книге у меча - игровая информация.

Темная Ци

Мир основан на балансе Инь и Ян [википедия](#). Течение и вечная борьба мужского и женского начал создают все 5 стихий и обеспечивают существование жизни в космосе. Заклинатели изучают то, как использовать локальные дисбалансы в потоке Ци, чтобы создавать приказы, не нарушая глобального равновесия. Темные заклинатели учатся создавать дисбалансы Ци, чтобы обрести силу и могущество. В то время как заклинатели лишь перенаправляют потоки энергии - темные заклинатели разрывают ткань бытия,

оставляя на ней шрамы, такие как например Великий Курган, из которых, пока баланс не будет восстановлен, выползают порождения темной Ци.

Приказы темной Ци выделены отдельным цветом, действуют на все стихии (на заклинателей любого цвета) и довольно могущественны. При этом обладание Темной Ци обычно не делает заклинателя более или менее уязвимым к заклинаниям стихий. Темный путь плохо изучен и редкий заклинатель знает о том как работают темные приказы. Известно лишь, что обуянные алчностью до могущества заклинатели темной Ци становятся все менее похожими на привычных людей.

Помимо злой воли заклинателей темная Ци присутствует в мире в виде порождений темной Ци. Про них - см. Правила Бестиарий.

Книга Пути

Книга Пути - отражение продвижения вашего персонажа по пути, который предначертан ему судьбой в этом перерождении. Книга Пути - это путь совершенства, двигаясь по нему заклинатель и меч познают себя и мир вокруг себя, чтобы обрести мудрость, силу, новые возможности.

Книга Пути - это ваш spellбук. На начало игры многие страницы для вас закрыты. На закрытой странице есть триггер - условие выполнения которого позволяет вам открыть страницу.

На странице могут быть:

1. Приказы доступные вашему персонажу
2. Новые уровни темной или светлой Ци
3. Воспоминания, сны и видения вашего персонажа
4. Императивы (воздействия на вашего персонажа)

Открытие страницы знаменует новый шаг, который ваш персонаж совершает по Пути Меча, Пути Заклинателя, Пути Бессмертия, Пути Темной Ци и.т.д.

Никто кроме владельца Книги не может смотреть в нее.