

Правила по боевке

Для боя достаточно желания одной из сторон. Инициатор боя как-то обозначает себя и четко заявляет о своем намерении. Например, “Я, адепт Мо, прошу наставника Лю о наставлении в бою” или “Я, случайный свидетель твоей наглости, собираюсь проучить тебя. Дерись!”. При желании можно заявить и условие поединка: передачу какой-либо вещи, честный ответ на вопрос и т.д.

Тот, кого вызвали, может:

- драться сам;
- попросить кого-то из находящихся рядом, принять бой вместо него;
- сразу признать поражение;
- попросить инициатора боя дать ему время на подготовку или поиск защитника (инициатор не обязан на это соглашаться).

До начала боя любой желающий может в него вмешаться и предложить себя в качестве защитника того, кого вызвали. Вызванный не обязан на это соглашаться. Однако если инициатор боя решит драться именно с добровольным защитником, а не с тем, кого он вызвал изначально, - так тому и быть. Иными словами, в любой спорной ситуации именно инициатор боя решает, с кем из желающих ему драться.

Бой происходит в физическом контакте, в его основе лежит упражнение “липкие руки” (黏手, чи сао в южном произношении или чи шоу в классическом). Правила просты - два (и только два) участника поединка занимают позицию друг напротив друга на небольшом расстоянии. Убедитесь, что положение ваших ног устойчиво - вы не сможете поменять его после начала боя.

После этого войдите в соприкосновение предплечьями обеих рук. Контакт рук нужно не разрывать в процессе боя, хотя можно менять точку контакта. Ваша правая рука должна касаться левой руки оппонента, а левая – правой. Захваты запрещены. Ваша задача - сохраняя своё равновесие, вывести из равновесия оппонента. Проигравшим считается тот, кто поднял или сдвинул с места одну из ног, сделал шаг или упал (коснулся земли чем-то кроме стоп).

Если в процессе поединка вам не удалось сохранить контакт рук - остановитесь, разойдитесь, обменяйтесь с оппонентом репликами (можно прокомментировать технику или повод для боя) и спокойно начните заново.

По обоюдному активному согласию можно использовать более жёсткую технику - когда из контакта рук можно перейти к толчку открытыми ладонями в плечи (и только плечи) противника. Такой вариант можно рассмотреть, если вы чувствуете себя очень уверенно, а ваш поединок затягивается без результата.

Пожалуйста, берегите друг друга! В процессе боя вы можете упасть - выберите свободный участок без острых предметов, по возможности - на рыхлой земле или ковре. Не забывайте группироваться при падении - берегите затылок.

Если исход поединка важен для вас - найдите игрока, которому вы оба доверяете, и попросите следить за результатом. Если такой человек выбран - его решение об исходе боя не подлежит обжалованию.

Бой заканчивается:

- победой одной из сторон;
- добровольным признанием поражения;
- обоюдным признанием ничьей.

Групповые бои

Если у вас возникла потребность подраться группой на группу, то участники боевой ситуации разбиваются на пары и дальше дерутся по общим правилам. Если в группах неравное количество участников, то право выбора себе противника - у участников меньшей группы. Если представитель меньшей группы победил, дальше он может выбрать себе нового соперника "со скамейки запасных" большей группы.

Если в группах равное количество участников, то право выбора - у вызывающей стороны.

Право победителя

Если до начала поединка было заявлено условие, проигравший должен честно его выполнить. Также победитель может:

- обыскать проигравшего - и тот должен честно отдать ценности и игровые документы;
- в случае, если победитель - мастер дао, он может заблокировать проигравшему ци;
- нанести увечье (моделируется нарисованным шрамом на лице);
- убить.

Вы не обязаны заявлять до поединка о своем намерении нанести увечье, убить или обыскать побежденного. Однако надо понимать, что это может нанести урон вашей репутации.

Другие следствия боя

Победивший в бою может после этого принять участие в еще одном бое. Даже если он победил, драться три раза подряд ему нельзя. Необходимо взять паузу на **15** минут для восстановления сил.

Проигравший в бою теряет ци и имеет проблемы с дыханием. Он вял и бледен, ходит медленно, говорит тихо, может кашлять, в том числе кровью, ронять предметы из рук, мерзнуть и т.д. Короче, он являет из себя идеальный дорамный объект для заботы :)

Драться и практиковаться в самосовершенствовании (в том числе парном) он не может, но может наставлять и давать советы 😊

Без лечения ци восстанавливается за **45** минут, с лечением - за **15** минут. Забота и уход не сокращают время на восстановление, но радуют сердце :)

Учебные поединки

Ваш персонаж может попросить кого-то потренироваться вместе с вами. Мы считаем, что такие поединки проходят без потери ци, но и победа в них не дает никаких бонусов, кроме моральных.

Убийство

На территории монастыря не проводятся казни, тем более, что время игры - это праздник. Мы предполагаем, что если главы монастыря желают казнить преступника, то они передадут его официальным властям (кто бы это ни был на тот момент) в самом конце игры.

Таким образом, убить можно только того, кто проиграл бой.

Победивший в поединке громко заявляет о своем намерении. Например, "Я, такой-то, победил тебя в честном бою и теперь убью тебя". Далее он неторопливо произносит фразу "Прощайся с жизнью" (аналог счету до трех). Если за это время никто не вызвал его на новый поединок, победивший моделирует удар.

Умиравший может сказать перед смертью три фразы. После этого ему стоит некоторое время полежать бесчувственным телом, но если лень - можно просто оставить на месте происшествия условный халат и уйти на мастерку.

Удержание

Для того, чтобы удержать кого-то, два человека, рангом не ниже удерживаемого, должны положить руки ему на плечи или взять его под руки и сказать "Удерживаю". Человека нельзя удерживать дольше, чем 15 минут. За это время вы можете его обыскать, заблокировать ему ци, помешать ему что-то сделать (например, подраться). Но после этого его необходимо отпустить.

Ранги на игре: обычный человек, адепт дао, мастер дао. У адептов и мастеров будут маркеры, обозначающие их статус (предположительно - особые поясные подвески).

Блокировка ци

Мастер дао может заблокировать каналы ци человеку, который проиграл ему в поединке, тому, кого удерживают, или тому, кто добровольно на это соглашается. Человек с заблокированными каналами не может сбежать из монастыря, даже если ему помогают, не может быстро бегать и драться. Вызвать его на бой тоже нельзя. Также он не может практиковать внутреннюю алхимию, но может - все остальные

школы. При этом мастер внутренней алхимии даже с заблокированными каналами может продолжать обучать других.

Мы не хотим вводить на игре связывание и арест. Блокировка ци - это его аналог, позволяющий не выводить человека из игры.

Разблокировать каналы может только тот же мастер, который их заблокировал, или кто-то другой, кому он позволит. В случае, если этот мастер мертв, это может сделать любой другой мастер.

Маркер заблокированной ци - свисающие с запястий ленты.

Другие правила

Наказания

Оплеуха наносится по правилам игры “Небесная кара”. Тот, кто хочет нанести кому-то оплеуху, словесно маркирует ситуацию и, подняв свою руку, согнутую в локте, наносит по ней удар, моделируя пощечину. Тот, кого “ударили”, отыгрывает полученный удар. Бить только по своей руке!

Кто может нанести оплеуху: в принципе, кто угодно, но если вас ударил человек, не имеющий над вами власти (то есть не ваш наставник, начальник или старший родственник), то это - оскорбление, реагировать на которое нужно соответствующе. Исключение: если ваш старший приказывает кому-то из своих подчиненных дать вам оплеуху - это унижительно, но старший в своем праве. Если оплеуху наносит старший - кланяйтесь и благодарите за наставление.

Словесные маркеры: “Прими наказание”, “Получи урок”, “Вот тебе за дерзость” и т.д.

Оплеуха не наносит никакого урона здоровью.

Наказание палками на территории монастыря проводится только по указанию наставников. Иными словами, учитель может приговорить своего ученика к побиению палками. Он даже может приговорить в этому чужого ученика, но это - огромная дерзость. Приговоренный ученик по традиции не должен сопротивляться или возмущаться, но может вежливо отговаривать приговорившего его мастера или адепта от нанесения такого ущерба репутации своего наставника.

Если у любого другого персонажа на игре возникла острая необходимость побить своего младшего - нужно обратиться к мастерам монастыря за разрешением.

Для наказания палками нужны два исполнителя, каждый из которых наносит по три удара. В качестве палок будут использоваться обрезки утеплителя для труб, которые МГ привезет на игру. Важно: хотя “палки” будут мягкими, бить наказуемого по жизни все равно не надо. Сделайте решительный замах, а затем аккуратно обозначьте удар. Наказуемый должен отыграть получаемые побои: дергаться, кричать или упрямо стискивать кулаки и зубы и т.д.

Наказанный палками получает такой же урон для ци, как и в случае проигрыша в бою.

Важно: Если вас просят быть исполнителями наказания - это нормальная часть жизни.
Побить кого-то по решению наставника - не позорно.

Другие наказания. Также мастер может использовать другие наказания для провинившихся учеников: назначать дополнительные тренировки, заставлять переписывать трактаты (МГ привезет на игру прописи по каллиграфии для желающих), давать какие-то задания и т.д.

Мы просим мастеров действовать по своему усмотрению, но использовать только те наказания, которые не изолируют учеников от игры.

Лечение

Если вы не лекарь, то делайте то, что тебе сказал лекарь. Он знает, как надо.

Если вы лекарь, то сами знаете, как именно вам лечить.

Важно: лекари не умеют лечить увечья.

Воровство

На нашей игре будет минимум ценных игровых предметов, так что мы предполагаем, что правила по воровству не пригодятся.. Если вам почему-то нужна чужая вещь, можно выменять ее или забрать у проигравшего.

Пространство

Важно: на территории монастыря нет запирающихся помещений. Любая дверь может быть открыта в любой момент.

Обыск

Обыскать можно того, кто проиграл вам в поединке, или того, кому мастер дао заблокировал ци.

Экономика

На игре будет экономика натурального обмена. Если вам что-то нужно от другого персонажа - договоритесь с ним. Меняйте вещи и услуги на вещи и услуги. Разумеется, люди высокого статуса также могут обещать другим посты, землю и несметные богатства. Верить таким обещаниям или нет - решайте сами, тем более, что обстановка в стране сейчас крайне нестабильная, и любое обещание может

превратиться в дым. С другой стороны, такая нестабильность - хорошее время, чтобы сделать свою ставку на победителя.

Секс

Дефолтная модель - арс аманди двумя руками, то есть прикосновение к рукам до локтя. Если она вам почему-то не подходит, вы можете договориться о чем-то своем.

Четкий маркер происходящего: оба партнера снимают пояса и развязывают свою верхнюю одежду.

Помните: секс, то есть обмен энергиями ян и инь - не единственный способ парного совершенствования. Совместные тренировки или музицирование - это тоже парное совершенствование.