

Правила по боевым взаимодействиям

Содержание

[ОБЩЕЕ](#)

[Оружие](#)

[ВОРОВСТВО И ОБЫСК](#)

[Атаки и щиты](#)

[Ранения](#)

[ПОЕДИНКИ](#)

[Правила боевых поединков](#)

[ОСОБЫЕ СЛУЧАИ](#)

[Смертельный поединок](#)

[Суд Небес](#)

[Побег](#)

[Атакующий талисман](#)

[ПРИМЕР ПОЕДИНКА](#)

[СРАЖЕНИЕ](#)

[РАЗНИЦА между поединком и сражением:](#)

[ПРАВИЛА СРАЖЕНИЯ](#)

[Отрядные хиты](#)

[Отрядные атаки](#)

[Отрядные щиты](#)

[ПОСТРОЕНИЯ](#)

[Таблица построений](#)

[ЩИТЫ](#)

[Правила сражения](#)

[Рекомендуемый ход сражения \(дополнение после текста боевки\):](#)

[Как можно навредить своей стороне во время сражения?](#)

[Финал сражения](#)

[Пример сражения](#)

[КАРТОЧКА СУДЬБЫ](#)

[БОЙ С ТВАРЬЮ](#)

[Правила боя с тварью](#)

[Пример боя с тварью](#)



ОБЩЕЕ

Боевые взаимодействия делятся на поединки и сражения. Поединок - это всегда бой один на один: заклинатель против заклинателя или заклинатель против твари. Сражение - это массовый бой заклинателей, где отряд сражается против отряда.

Оружие

Боевка бесконтактная. Для боя против заклинателей (поединок или сражение) требуется духовное оружие (меч, веер, флейта).

Допустимы мечи и кинжалы ларповые, деревянные, телескопические, текстолитовые или колдстил. **Сувенирка запрещена!**

Основное правило: у каждого заклинателя есть одно духовное оружие. Оно должно иметь кисточку цвета вашего клана.

Снимать кисточку и перевешивать ее на другое оружие нельзя (это ваш “допуск оружия”). Нельзя сражаться оружием без этой кисточки (типа, потерял свой боевой веер и взял из чемодана запасной).

Если при вас нет своего духовного оружия (забыли в таверне, попали в плен и его отняли, передали по требованию из-за проигрыша в поединке), то сражаться с другими заклинателями вы уже не можете, только с тварями. Сражаться чужим оружием можно, только если его передали вам добровольно (по своему желанию или в результате проигрыша в поединке).

Ситуация “Ничей меч”. Если видите бесхозное оружие - громко спросите у окружающих: “Кто хозяин?” Если откликнется владелец или его соклановцы, отступитесь. Если промолчат - можете взять его, заявив, что берете на хранение. Запрещается тихо сунуть под плащ и унести.

Сражаться таким оружием вы все равно не сможете, потому что он не передан вам по доброй воле. Зато сможете вернуть за услугу. Если не хотите возвращать - это кража.

Если вы намеренно воруете оружие, то кричать об этом не нужно (см. ниже “Воровство и обыск”)

Персонаж без духовного оружия, которого атаковал заклинатель, сразу получает тяжелое ранение. Даже если он владеет нужным щитом. **Для сражения с тварями оружие не обязательно**, достаточно словесных маркеров.

ВОРОВСТВО И ОБЫСК

(Добавлено также в правила по плену)

С 1 часа ночи до 10 утра нельзя ничего украсть из локаций - эта модель, как и прочие, не работает!

Все игровые предметы являются побираемыми. Убедительно просим вас не прятать игровые предметы в коттедже, среди пожизневых вещей. Игровое оружие хранится на стойке в беседке (ВНЕ коттеджа), игровые свитки и талисманы храните в архиве клана или в своих игровых сумках.

Воровство отыгрывается по жизни. Не попались? Молодец. Попались? Не очень круто. Телефоны, лекарства и прочие пожизневые предметы, находящиеся при игроке, категорически запрещено красть или отбирать при обыске.

Обыскать можно тяжелораненого, связанного, пленника, безоружного или того, кто не оказывает сопротивления.

Обыск проводится по игре - обыскивающий спрашивает, что находится у заклинателя в рукаве/в сапоге/в сумке (называете конкретный предмет одежды или часть тела), обыскиваемый честно рассказывает или показывает эти предметы. Если у вас в левом сапоге был темный свиток, но тот, кто вас обыскивал, не спросил, что у вас в левом сапоге - вам удалось спрятать темный свиток при обыске.

Атаки и щиты

Вся система боевых взаимодействий построена на принципе парности – атака/щит.

Существует 8 атакующих заклинаний и 8 щитов

	Атака	Щит
Простые		
1	Алый удар	Алый щит
2	Золотой удар	Золотой щит
3	Лазурный удар	Лазурный щит
4	Серебряный удар	Серебряный щит
5	Черный удар	Черный щит
Сложные		
6	Изумрудный удар	Изумрудный щит
7	Нефритовый удар	Нефритовый щит
8	Яшмовый удар	Яшмовый щит

У каждого заклинателя свой индивидуальный набор атак и щитов, который зависит от возраста и навыков. Знания юных заклинателей, как правило, находятся в пределах первых пяти - простых. Более опытные оперируют набором, который может включать и простые, и сложные заклинания.

Имеющиеся удары и щиты будут указаны в сертификате персонажа, во время боя можно подглядывать.

Карточка с приемами невыразима в мире игры, ее нельзя демонстрировать окружающим. Кроме следующего момента: ПОСЛЕ ПОЕДИНКА свидетель может попросить показать наличие каких-то атак-щитов, в этом случае можно, прикрыв часть карточки, показать ему нужные ТТХ.

На игре будет возможность изучить новые удары и изменить цвет простых ударов или щитов (См. “Модель обучения” https://vk.com/@nebesnaya_kara_2022-model-obucheniya)

Ранения

У персонажей в среднем от 3 до 5 хитов.

Если у вас нет щита от атаки, снимается 1 хит. Маркируйте ранение: вскрикните, схватитесь за плечо или скажите “Это был сильный удар”.

Минус 1 хит и пока остается хоть 1 хит - легкое ранение, можно продолжать бой. 0 хитов - тяжелое ранение, бой продолжать нельзя, персонаж повержен. В тяжране также нельзя передвигаться самостоятельно и использовать талисманы. Можно говорить, звать на помощь.

Если через 30 минут после окончания поединка или сражения тяжело раненому не будет оказана медицинская помощь, он получит увечье (про это подробнее в [Правилах по медицине](#)).

Добить можно только персонажа в 0 хитов - имитировать удар оружием и сказать - «Добиваю!». После смертельного поединка добить поверженного врага может **только победитель**, а после сражения добить противника может любой сражавшийся **боец победившей стороны** (если только после сражения у проигравших не состоялся смертельный поединок с предателем из своих рядов, в этом случае победитель может добить проигравшего).

КУЛУАРКИ НЕТ.

Оглушение или обездвиживание возможно только по специальному талисману, других вариантов нет.

ПОЕДИНКИ

Поединки делятся на **тренировочные** (“до первой крови”- до легкого ранения) и **боевые** (до тяжелого ранения или до смерти).

Тренировка - это дружеский спарринг, от которого можно отказаться, предложить какие-то незначительные условия (кто дежурит сейчас, кто на спор что-то сделает дурацкое) и **для которого не обязательны свидетели**.

Тренировки сражений, которые проводят командиры в гарнизоне и генералы в кланах, рекомендуем устраивать без духовного оружия, на словесных маркерах ударов и щитов, чтобы не наносить повреждений воинам.

Если возникли небольшие разногласия, предлагайте решить их тренировочным поединком.

Если дело серьезное - вызывайте на боевой поединок.

Правила боевых поединков

КРАТКО: от поединка **нельзя отказаться**, обязательны **условия победы** (назвать перед боем), обязательны **свидетели с каждой стороны**.

ВАЖНО: в поединке работает правило “трёх ударов”: нельзя применять одно и то же атакующее заклинание чаще, чем один раз из трех ударов! То есть, только после двух других атак.

За соблюдением правила трех ударов рекомендуем следить свидетелю соперника, для подстраховки. Если вы случайно нарушили это правило, удар не проходит, а вы должны применить вместо него удар правильного цвета.

Пример: - Алый удар! Черный удар! Золотой удар! Черный... ой... Тогда Алый удар!

Вызов на поединок происходит по определенным правилам (это модель игры):

1. Официальный вызов: озвучивается имя соперника и причина поединка.
2. Каждая сторона выбирает себе свидетеля.
3. Вызывающий назначает время (сейчас, через час и так далее).
4. Вызванный выбирает условия: до первой крови, до тяжелого ранения.
5. С момента первой атаки в поединок вмешаться нельзя. Кроме случая с Карточкой судьбы **при добивании** (см. ниже)
6. Бой происходит пошагово, учитывая правило трех ударов.

7. Сперва атакует тот, кто инициировал поединок. См. пример поединка ниже.
8. Поединок заканчивается, когда выполнено условие поединка.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

Смертельный поединок

Вызывающий сразу заявляет смертельный бой.

Далее все происходит по правилам поединка - нужны свидетели, объявление причины.

Но в конце, уложив соперника в тяжелое ранение, победитель **обязательно должен задать ему ВОПРОС, касающийся обстоятельств дела** (например, “За что ты погубил моего брата?” или “Почему ты желал моей смерти, вызывая на поединок?”), и проигравший честно отвечает.

После этого победитель решает его судьбу:

- либо **добивает** проигравшего (*Если рядом был персонаж с карточкой судьбы проигравшего, он может закрыть его собой в последний момент и погибнуть. Добить проигравшего в этом бою уже нельзя*).
- либо предлагает **пощадить его за клятву верности** - он должен будет оставить свой клан (если поединщики из разных кланов) и пойти младшим на службу к победителю. После этого бой останавливается, и проигравший немедленно приносит клятву верности новому господину.

Победитель может покинуть место поединка и его никто не вправе удерживать или вызывать тут же на новый бой. (*Во избежание ситуации “собрались толпой и замочили негодяя, вызывая его по очереди”*).

ВАЖНО (работает для всех типов поединков): нельзя заявить бой до тяжелого ранения, а потом, победив, попытаться добить проигравшего соперника. **Условия победы - например, до смерти - заявляются до начала поединка** и выдерживаются до конца.

Суд Небес

Если вас или ваш клан оскорбили, нанесли серьезный вред, то ПО ТРАДИЦИИ правильно рассказать своему старшему и советнику о преступлении, а те назначат суд Небес - и вы выйдете на боевой поединок с обидчиком, где Небеса решат, кто прав.

Условия поединка могут быть любыми, не обязательно до смерти. Но если поединок был смертельным, то клан и семья проигравшего не могут иметь официальных претензий к победителю.

Если в пылу чувств вы бросили обидчику вызов и убили его на смертельном поединке на месте, **без вынесения дела на суд**, то будьте готовы к последствиям - обвинению в убийстве и наказанию. И единственным оправданием вызвавшему при разборе ситуации будет только нарушенный обидчиком приказ или преступление.

Побег

Один из поединщиков может поступить нечестно - сбежать из боя с помощью талисмана перемещения.

UPD: Применить талисман можно только в свой ход, **вместо атаки: вы рвете талисман** и исчезаете с поля боя. Гнаться ногами за сбежавшим по талисману нельзя.

Атакующий талисман

Если у вас есть атакующий талисман (добываются по игре), вы можете применить его вместо стандартного удара. Показав талисман, вы называете его словесный маркер. После чего рвете его - **все талисманы одноразовые**.

Эта атака учитывается для правила трех ударов, т.е. **следующий талисман можно применить только после двух стандартных ударов**. Если нарушается это правило, талисман все равно потрачен, удар не проходит, а вы должны применить правильный удар.

Пример: - Алый удар! “Водяной удар!” (рвет талисман)! Черный удар! “Железный удар!” (рвет талисман)... Ой, зря потратил талисман... Тогда Золотой удар!

Все атакующие талисманы - с уникальной атакой, против них нет щита. Их словесные маркеры называют стихию, например, Земной удар, Водяной удар и т.п.

ВАЖНО: эти атакующие талисманы - **только для поединков**. В массовом сражении их применять нельзя.

ПРИМЕР ПОЕДИНКА

Участники Чжоу Ли (3 хита) и Мей Чан (4 хита)

Чжоу Ли (зачинщик драки): Мэй Чан, я вызываю тебя на поединок, потому что ты оклеветала меня перед учителем. Драться будем прямо сейчас, не откладывая. В свидетели поединка со своей стороны я призываю Нэн Ли. И если я выиграю, ты извинишься передо мной в присутствии учителя и наших соучеников.

Мей Чан (второй участник): Я не оклеветала тебя, Чжоу Ли, а сказала чистую правду. И раз ты такой дерзкий, то драться мы будем до тяжелого ранения. Своим свидетелем я призываю быть Юй Син, которую мы сейчас вместе найдем. И если выиграю я, то ты честно ответишь на один мой вопрос.

Чжоу Ли соглашается, поединщики находят второго свидетеля и начинают бой.

Чжоу Ли (зачинщик драки): Защищайся! Золотой удар!

Мей Чан (второй участник): Золотой щит! Получи в ответ: Алый удар!

Чжоу Ли (у которого нет Алого щита, пропускает удар, а затем снова атакует): Ох, больно! Вот тебе Черный удар!

Мей Чан: Черный щит! Серебряный удар!

Чжоу Ли: Серебряный щит! Алый удар!

Мей Чан: Алый щит! Лазурный удар!

Чжоу Ли (у которого нет также и Лазурного щита, пропускает удар, а затем снова атакует): Ох! Серебряный удар!

Мей Чан (у которой нет Серебряного щита, пропускает удар, а затем атакует тем же заклинанием, которым пробил оборону противника первый раз): Наконец ты смог пробить мою защиту. Алый удар!

Так как у Чжоу Ли было всего три хита, он в тяжелом ранении, и поединок окончен.

Один из свидетелей: Бой окончен. Победа принадлежит Мей Чан.

После этого Чжоу честно исполняет условия поединка - отвечает на вопрос Мей Чан. И товарищи уносят его к лекарю.

СРАЖЕНИЕ

РАЗНИЦА между поединком и сражением:

- Поединок - это бой один на один, сражение - отряд на отряд, удары и щиты действуют на весь отряд.
- В поединке атаки и щиты не тратятся при использовании, в сражении - тратятся.
- В поединке есть правило трех ударов, в сражении нет
- В поединке можно применять атакующие талисманы, в сражении нет
- На сражении всегда присутствует мастер

ПРАВИЛА СРАЖЕНИЯ

Сражение происходит **только на войне**. Войну объявляет один клан другому, официально и публично, озвучив причину и время решающего сражения. Отказаться от сражения нельзя.

Два клана не могут объявить войну одному. Всегда воюет один против одного, а третий может вывести подмогу как одной стороне, так обоим - воинов в резерв или дополнительный отряд.

Перед сражением войска противников разбиваются на отряды по 5 человек. ПО ТРАДИЦИИ в сражении обязаны участвовать ВСЕ члены клана, кроме лекарей (лекари по желанию). Отказ выходить в сражение приравнивается к дезертирству или предательству на поле боя.

Каждая сторона выставляет столько отрядов, сколько может. Количество отрядов, выходящих в сражение, будет равным: если у кого-то из противников 3 отряда, а у второго - 2, то сражаться будут по 2 отряда с каждой стороны. «Лишняя» пятерка составляет собой дополнительный отряд, который вступает в бой с победившим отрядом противника (если такой будет).

Если после формирования отрядов остается менее пяти бойцов, из них создается резерв. Из резерва во время боя генерал этой армии может брать бойцов **на замену** воинам из сражающегося сейчас отряда, полностью истратившим атаку и щит. Из резерва на помощь одному отряду может прийти столько же воинов, сколько в резерве у отряда соперников, **но не более 3 человек**.

Если у одной стороны нет резерва, значит, резерв не выходит и с другой стороны.

У каждого отряда есть командир, который руководит им и одновременно сражается сам. Как только в первой паре соперников определился победитель и проигравший, начинается сражаться следующая пара отрядов.

Первыми выводит отряд на поле сражения атакующая сторона.

ВАЖНО

В сражении нет правила трех ударов, можно применять удары подряд, но только те, что есть у бойцов в отряде.

В сражении удары и щиты “тратятся”. У каждого бойца в отряде есть возможность провести всего 1 удар и 1 щит из имеющихся у него. “Потратив” атаку и щит, боец может только быть частью построения.

В сражении нельзя применять обычные атакующие талисманы.

Отрядные хиты

Сражение происходит пошагово. Сперва атакуют те, кто объявил войну. Вторая сторона защищается, если может. Если не может, то теряет 1 отрядный хит. А затем все равно атакует в ответ, если остаются хиты.

У каждого отряда по 3 отрядных хита.

Когда заканчиваются отрядные хиты, отряд повержен - все бойцы в нем оказываются в тяжелом ранении.

Отрядные атаки

Отрядная атака = построение клином + словесный маркер удара.

Командир отряда отдает приказ провести определенную атаку. Если он помнит атаки своих воинов, то может просто приказать нужному бойцу выйти вперед. Если не помнит/забыл/была срочная замена, то он может

спросить, у кого есть нужная атака, и воины поднимают руку. После чего вперед выходит боец, которого командир выбрал, остальные выстраиваются за ним **в клин**, и он наносит удар. Если у противника нет щита соответствующего цвета, с их отряда снимается 1 хит.

В сражении **нельзя применять обычные атакующие талисманы**.

Отрядные щиты

Отрядный щит = построение нужного щита + его словесный маркер.

Услышав атаку противника, командир отряда отдает приказ выполнить определенное построение (можно подсматривать по бумажке, какая фигура соответствует какому щиту). Вперед выходит боец, у которого есть щит нужного цвета, вокруг него выстраиваются остальные воины, и он произносит название щита.

В этом случае атакующие потратили 1 атаку, обороняющиеся - 1 щит. Если нужного щита не оказалось, отряд обороняющихся теряет 1 хит.

Если отряд **пропускает удар**, его бойцы одновременно прикладывают руку к груди и слегка кланяются от пояса. *Это важно для наблюдателей - чтобы отслеживать результат столкновения.*

ПОСТРОЕНИЯ

В начале боя и после каждой атаки-щита воины становятся в шеренгу, с командиром впереди и немного сбоку. Из шеренги они будут менять строй для атаки или щита, а затем снова возвращаться в шеренгу.

ШЕРЕНГА



Таблица построений

Атака - всегда “Клин”, фигуры **щита** от этих атак - в колонке “Построение”.

	Атака	Щит	Построение
Простые			
1	Алый удар	Алый щит	Треугольник
2	Золотой удар	Золотой щит	Шеренга
3	Лазурный удар	Лазурный щит	Буква Т
4	Серебряный удар	Серебряный щит	Воронка (обратный клин - фотку изменим)
5	Черный удар	Черный щит	Колонна
Сложные			

6	Изумрудный удар	Изумрудный щит	Поддержка (рука на плече впереди стоящего)
7	Нефритовый удар	Нефритовый щит	Шахматы (руки крестом)
8	Яшмовый удар	Яшмовый щит	Звезда (руки к центру)

Любой УДАР - фигура “Клин”, передний боец произносит вербальный маркер атаки



ЩИТЫ

Вперед или в центр становится боец, который владеет нужным щитом, он и произносит вербальный маркер щита.

ПРОСТЫЕ

АЛЫЙ ЩИТ - Треугольник



ЗОЛОТОЙ ЩИТ - Шеренга



ЛАЗУРНЫЙ ЩИТ - Буква Т



СЕРЕБРЯНЫЙ ЩИТ - Воронка (обратный клин)



ЧЕРНЫЙ ЩИТ - Колонна



СЛОЖНЫЕ

ИЗУМРУДНЫЙ ЩИТ - Поддержка (рука на плече впереди стоящего)



НЕФРИТОВЫЙ ЩИТ - Шахматы (руки крестом)



ЯШМОВЫЙ ЩИТ - Звезда (руки к центру)



ВАЖНО: могут также быть и другие заклинания для сражений, однако подобные знания приобретаются только в игре.

Правила сражения

Сражение происходит по следующим правилам:

1. Отряд может использовать **только те удары и щиты, которые есть у воинов** в его составе.
2. Каждый воин в составе отряда может **только 1 раз применить один из своих ударов и 1 раз применить один из своих щитов**. После этого он истощен и может только «вставать» в фигуры.
3. За **три удара гонга** нужно выбрать того, кто будет тратить щит, построить фигуру и произнести вербальный компонент. Если отряд не успел, то удар попал в цель (-1 хит).
4. Если отряд **пропускает удар**, его бойцы маркируют попадание - одновременно прикладывают руку к груди и слегка кланяются.
5. Того, кто будет «тратить» атаку или щит, выбирает командир отряда.
6. Замена бойца на резерв возможна только в промежутке между отбитой/пропущенной атакой и новой атакой (для обеих сторон).

Замененный боец не может вновь вступить в бой, даже если до замены не истратил свою атаку либо щит.

7. Если название щита произнесено правильно, а фигура сделана неверно (или наоборот) – отряд не сумел защититься и получает -1 хит.

8. UPD: убрали совсем про самопожертвование во время сражения.

9. Бой проводят **все основные отряды** на поле, даже если исход очевиден (например, из трех пар отрядов дважды победила одна сторона).

10. Бой может закончиться НИЧЬЕЙ - если за время боя ни один из двоих отрядов не потерял все 3 отрядных хита.

11. Если сражение одного ОТРЯДА с другим заканчивается **ничьей**, то эти же соперники проводят пять поединков, которые определяют результат этого боя (командиры по очереди выбирают со своей стороны поединщиков, **первой выводит бойца атакующая сторона**). Если сражение АРМИЙ заканчивается **ничьей** (например, два на два отряда), то на поединки выходят пять бойцов с каждой стороны (генералы по очереди выбирают со своей стороны поединщиков) - и так определяется исход всего сражения.

12. UPD: В **финальных поединках сражения** учитываются хиты бойцов, но все еще **нельзя использовать талисманы**.

=====

Рекомендуемый ход сражения (дополнение после теста боевки):

- 1) Командир опрашивает бойцов, какие у них удары в наличии. Выбирает бойца и удар, который он будет наносить (не важно, слышат ли вас противники). Командует: “Ты - вперед!” Выбранный боец выходит в центр построения.
- 2) Командир объявляет построение: “Клин!” Может физически подойти и поправить расположение бойцов. Когда построение выполнено, командует: “В бой!” либо “Наноси удар!”
- 3) Боец наносит удар (вербальный компонент и произвольный жест). Построение НЕ расходится.
- 4) В отряде противника командир опрашивает бойцов, у кого есть нужный щит. (Можно искать нужного бойца и выстраиваться в фигуру, не дожидаясь конца атаки противника, если вы поняли, чем они собираются вас бить.)

- 5) В случае отсутствия щита отряд вслед за командиром исполняет жест пропуска удара (приложить правую руку к груди, легкий поклон от пояса).
- 6) Если у кого-то из бойцов есть щит, командир приказывает: “Ты - вперед!”, называет необходимую фигуру построения. Командир может физически подойти и поправить расположение бойцов. Когда построение выполнено, командует: “В бой!” либо “Ставь щит!”
- 7) Боец ставит щит (вербальный компонент и произвольный жест).
- 8) Оба командира приказывают своим отрядам: “**В строй!**”, и они строятся в базовую шеренгу (важно только расположение командира - всегда слева и на шаг впереди, остальные бойцы могут меняться местами, если так удобнее)
- 9) Если у отряда есть резервы, то командир любой стороны может заменить бойца до начала новой атаки. Чтобы дать знать командиру, что боец потратил и атаку, и щит - в базовом построении он держит руки на груди скрещенными.
- 10) Командир, истратив атаку и щит, может передать командование и выйти из активного отряда. Но продолжать командовать, не находясь в активной пятерке, запрещено.

Дополнительно, перед сражением: чтобы игрокам было проще запомнить, что они уже использовали свой щит или атаку в массовом сражении, им заранее командиры или генерал выдают небольшие бумажки, где написано “Атака | Щит”. После использования атаки или щита игрок погибает угол или надрывает одну сторону.

=====

Как можно навредить своей стороне во время сражения?

МОЖНО

- *Покинуть армию, НЕ ДОХОДЯ до поля боя.* Заявите, что вы не будете сражаться. Вас тут же могут вызвать на смертельный поединок. И, если вы в нем победите (можно не убивать соперника), то можете покинуть это место и вас не будут преследовать.
- *Испортить отрядный щит, который вы лично ставите.* Можно, если вас выбрали для постановки щита, выйдя вперед, объявить “Пропускаю удар” или “Нет щита” – чтобы все поняли, что именно произошло.

Даже если бойцы за вами правильно выстроились, удар пропущен - отряд теряет 1 хит.

Все остальное НЕЛЬЗЯ:

- покинуть поле боя, уже выйдя на него, до конца всего сражения (включая талисман перемещения)
- испортить построение, выполнив неправильно фигуру
- назвать неправильный словесный маркер атаки
- назвать словесный маркер щита-атаки, которого у вас нет
- отказаться выходить на атаку/щит
- перейти на сторону противника из своих рядов.

И да, ваши действия - это измена и предательство на поле боя, и наказание будет самым суровым.

Командиры на поле боя! Если ваш боец совершает измену, не теряйтесь, а прикажите одному из ожидающих бойцов из другого отряда или резерва отвести его к генералу, обезоружить и связать. Он будет вынужден повиноваться. Нельзя пытаться расправиться с ним, пока сражение не закончилось, чтобы не плодить хаос на поле боя.

Финал сражения

ПЕРВЫЙ УДАР ГОНГА

Сразу после того, как был объявлен победитель, звучит первый удар гонга, после которого есть короткий промежуток времени (около 3 минут). За это время можно только одно:

1. Вызвать на смертельный поединок ПРЕДАТЕЛЯ из своих рядов (например, кто-то не стал выставлять щит и отряд пропустил удар) и тут же свести с ним счеты. *В данный момент проигравшие еще не упали в тяжран.* Вызывать кого-то из армии противника нельзя.

ВТОРОЙ УДАР ГОНГА

2. Все сражавшиеся бойцы **проигравшей стороны** оказываются в тяжране. *Никто из победителей, даже если он дрался в поединке и проиграл, не ранен.*
3. Затем лекари выбирают, кого они сейчас “лечат” - и когда сражение будет объявлено завершенным, вылеченные встанут в легком ранении. **По 2 воина в каждом отряде должны остаться в тяжране, их размещают отдельно.**

(Этот “монтаж” нужен игротехнически, чтобы половина полигона не лежала раненой после большого сражения. А в мире игры сражение длится дольше, чем полчаса-час.)

4. Генерал победившей стороны решает, добивать кого-то или нет *(все побежденные воины пока в тяжране)*. Победители могут послушаться приказа “Не добивать” и добить кого-то из врагов, но за это можно поплатиться головой. **UPD: Добить после сражения можно не более троих воинов побежденной стороны!**

*ВАЖНО: Под конец сражения можно умереть, если игрока в 0 хитов доби́ли, наметив удар и произнеся - «Добиваю». Если же не доби́ли, то раненый может вылечиться, если в положенное время попадет к лекарю. Или станет калекой, если через **30 минут** после конца сражения медицинская помощь не оказана. Подробнее об этом - в [Правилах по медицине](#).*

- **Генерал победившей стороны объявляет сражение завершённым!**

ТРЕТИЙ УДАР ГОНГА означает конец сражения

- В этот момент все бойцы, которых лекари “лечили”, встают в легком ранении. Остальных тяжелораненых лекари должны лечить по правилам целительства.

После сражения проигравшая сторона исполняет все условия победителей, озвученные при объявлении войны. Не выполнить их нельзя - **это модель!**

Пример сражения

Генерал армии клана Чан (зачинщики военного конфликта): Мы считаем, что клан Хань не имел право самовольно занимать спорную приграничную территорию. Мы объявили вам войну, и в ходе сражения сделаем эту землю нашей по праву победителя. Защищайтесь!

Генерал армии клана Хань (обороняющаяся сторона): Мы считаем, что имели полное право на то, чтобы занять эти земли. Посмотрим еще, кто в итоге будет обладать ими по праву победителя.

После этого генерал командует построение - один отряд встает напротив другого. Командиры отрядов выходят вперед.

Генерал клана Чан (зачинщики военного конфликта): Командир 1 отряда, ведите бойцов в наступление!

ХОД НАПАДАЮЩИХ, клана Чан

Командир отряда Чан командует своим: Золотой удар.

Бойцы, у которых есть Золотой удар, поднимают руку, и командир выбирает одного из них. Он выходит вперед, а остальные вместе с командиром формируют за его спиной клин. Таким образом один воин из отряда потратил свой удар, и у него остался только щит.

Боец отряда клана Чан: Золотой удар! (громко)

ХОД ЗАЩИТНИКОВ, клана Хань

В этот момент командир клана Хань осматривает свой отряд и видит две поднятые руки тех, у кого есть Золотой щит. Он выбирает одного из них. Тот выходит вперед, а остальные вместе с командиром формируют рядом с ним шеренгу.

Боец отряда Хань: Золотой щит!

Таким образом один воин из отряда уже потратил один щит, и у него остался только удар.

После этого командир отряда клана Хань принимает решение, чем атаковать, отряд строится в клин.

Боец отряда Хань: Яшмовый удар!

ХОД НАПАДАЮЩИХ, клана Чан

В этот момент командир клана Чан осматривает свой отряд и понимает, что у него нет воинов, имеющих Яшмовый щит. Отряд клана Чан просто пропускает удар и теряет -1 хит. После этого все выстраиваются в клин.

Боец отряда Чан: Нефритовый удар!

ХОД ЗАЩИТНИКОВ, клана Хань

Командир отряда Хань пытается выстроить отряд в Нефритовый щит, но не успевает за три удара гонга. Поэтому отряд клана Хань пропускает удар и получает -1 хит. После этого они выстраиваются в атакующий клин.

Боец отряда Хань: Лазурный удар! (этот воин больше не может атаковать, только ставить щит).

ХОД НАПАДАЮЩИХ, клана Чан

Боец отряда Чан (командир всех построил как надо): Лазурный щит! Серебряный удар! (тоже всех построил как надо)

ХОД ЗАЩИТНИКОВ, клана Хань

Командир отряда Хань видит, что ни у кого в его отряде нет Серебряного щита. Отряд получает -1 хит. Итого у отряда Хань уже -2 хита из 3.

Боец отряда Хань: Алый удар!

ХОД НАПАДАЮЩИХ, клана Чан

Боец отряда Чан (командир неверно поставил воинов): Алый щит!

Так как фигура была неверна, удар достиг цели (-1 хит). Теперь у отряда клана Чан тоже -2 хита.

Командир клана Чан (командир всех клином): Изумрудный удар! (он есть только у того же воина, который ставил Алый щит, поэтому тот больше не может ни атаковать, ни ставить щит)

Командир клана Чан меняет “истратившегося” воина на свежего бойца из резерва.

ХОД ЗАЩИТНИКОВ, клана Хань

Командир отряда Хань понимает, что у него нет никого с Изумрудным щитом. Отряд, не сумев защититься, теряет 1 хит и проигрывает бой.

КАРТОЧКА СУДЬБЫ

У каждого заклинателя есть карточка с именем (в мире игры ее физически не существует - это символ личной судьбы персонажа). Он может передать ее тому, кого считает близким. Важно понимать, что передача карточки является знаком высшего доверия.

С этого момента у человека, получившего карту, есть два способа ее использовать:

1. Один раз попросить дарителя о важной услуге, которую тот обязан выполнить (карта при этом возвращается владельцу).

2. Защитить дарителя от смерти ценой собственной жизни.

Например, он может пожертвовать собой вместо того воина, которого пытаются добить в конце поединка или сражения.

Выходя, он должен показать карточку с именем и, громко назвав имя, произнести фразу: «Я умру за тебя!» После этого он падает замертво. Считается, что в последний момент он закрыл собой товарища. Добить того, кого он закрыл, в этом бою уже нельзя.

Персонаж, который закрыл собой другого, погибает на месте, «переспаси» его нельзя, даже если рядом находится кто-то с его карточкой судьбы.

Можно отказаться брать карточку судьбы, можно ее вернуть, можно попросить хранителя вернуть свою карточку, а тот может отказаться возвращать. Обмен карточками судьбы может быть обоюдным, а может – односторонним. Все сугубо добровольно.

БОЙ С ТВАРЬЮ

На нашей игре вам предстоит сражаться с двумя видами тварей: бестелесные призраки и ходячие мертвецы.

Призраки - это неупокоенные души, с которыми правильно пообщаться и найти способ упокоения (иногда прежде, чем поговорить с ними, вам придется их победить). Призраки моделируются прозрачной вуалью и огоньками.

Ходячие мертвецы - это трупы, поднятые темной энергией. Разговаривать с ними бессмысленно, они неразумны. Моделируются черными трещинами на лице.

Бой заклинателя с тварью происходит только один на один, то есть одновременно с одной тварью может биться только один заклинатель. Если тварей меньше, чем заклинателей, те, кому не хватило нежити, могут стоять и ждать своей очереди/бежать за подмогой/просто покинуть место сражения.

Тварь сражается когтями, а заклинатель духовной силой, то есть, **сражаться с нечистью можно, даже если у заклинателя нет меча.**

В бою с тварями действует такая же система хитов, как и в поединках.

Также не забывайте про правило трех ударов: **нельзя применять одно и то же атакующее заклинание чаще, чем один раз из трех ударов!** Только после двух других атак. Твари также будут соблюдать это правило.

Правила боя с тварью

1. Увидев нечисть, вы начинаете бой словами «Стой, темная тварь!» и указываете рукой на тварь, которую атакуете.
2. Затем четко и громко произносите тот удар, которым атакуете.
3. Если удар нанес твари урон, она рычит и слегка склоняется.
4. Если удар не причинил твари вреда, она скрещивает руки на груди в знак того, что удар не достиг цели, а затем атакует в ответ.
5. Если тварь повержена, она приседает и больше не встанет.
6. Если тварь после поражения отбежала и вернулась снова – это другая тварь.
7. В поединок с тварью нельзя вмешиваться другому заклинателю, **пока его не позвали на помощь.**
8. **UPD: Если вы понимаете, что проигрываете сильной твари, можно позвать на помощь свободного товарища. Вместо своей атаки вы произносите «Замени меня!». И за вас бой с тварью продолжает другой заклинатель. В этом случае вы выходите из боя, а тварь первой атакует прибывшего заклинателя.**
9. Если до того, как вы произнесли «Стой, темная тварь!», нежить успела сказать “Атакую!” (например, тварь подкралась со спины, а никто вас не предупредил), то первой атакует тварь.
10. Тварь атакуя, озвучивает цвет удара.
11. Если у вас есть соответствующий щит, вы защищаетесь. Если нет - теряете 1 хит. В качестве маркера попадания прикладываете руку к груди и слегка кланяетесь или изображаете ранение любым другим явным образом.

12. Если тварь вывела вас в 0 хитов, вы падаете без сил, но в сознании. Если никто не атаковал тварь после этого, она может добить вас (сказав “Добиваю”), утащить с собой, потерять к вам интерес.

Важно: каждая тварь точно знает, чем ее можно поразить и сколько у нее хитов.

Пример боя с тварью

Заклинатели Син Лу (3 хита) и Ней Тан (2 хита) отправились на ночную охоту.

Заклинатель Син Лу первым увидел тварь и произнес: Стой, темная тварь!

Таким образом Ней Тан осталось только наблюдать за боем.

СЛ: Лазурный удар.

Т скрещивает руки на груди и говорит: Серебряный удар.

СЛ склоняется, маркируя ранение (минус 1 хит): Золотой удар.

Т склоняется: Нефритовый удар.

СЛ склоняется (минус 1 хит): Черный удар.

Т склоняется: Алый удар.

СЛ: Алый щит! Серебряный удар.

Т склоняется: Серебряный удар.

СЛ присел, так как является поверженным и в 0 хитов.

Тут в бой вступает Ней Тан.

НТ: Стой, темная тварь! Черный удар.

Т садится, так как является поверженной.

Итак, чтобы ее победить, понадобилось два заклинателя, а также один золотой, два серебряных и два черных удара.