

Цинь – воюющие царства

Эти стартовые правила представляют собой введение и обзор ролевой игры Цинь, которая вышла в октябре 2006 года. Механика, представленная здесь, это не полная версия, но ее вполне достаточно для проведения игры. Она не включает в себя все техники и боевые опции, а также она не предоставляет магическую систему Цинь. Мы рекомендуем вам попробовать основную механику, отыграв бой между двумя приведенными в данном документе прегенами.

Цинь, Путь Дао

Цинь - ролевая игра поощряющая исследование богатого и увлекательного исторического сеттинга. Он представляет собой древний Китай эпохи Воюющих царств, обреченных на исчезновение из-за диктатуры и бюрократии, где возможно вы станете легендой ...

Политические интриги, сражения, квесты, магия и мифические существа ждут!

Как герой, ищущий приключений, славы или бессмертия, вы будете прыгать с крыши на крышу, вести поединки против мастеров фехтования, участвовать в заговорах против правителей Цинь или Чжао, создавать пакты с духами или открыть для себя плоды бессмертных островов, расшифровать прорицания вырезанные на нефритовой фигурке или черепаших панцирях, направить свои войска на штурм крепости, искать мудрых даосов, чтобы извлечь выгоду из обучения у них, изгонять фантомов, полагаться на силу Чи для достижения великих свершений, достойных Божественных Учителей.

Рыцарь или наемник, грабитель или беглая куртизанка, экзорцист или алхимик, простой лакей или обычный человек, не важно кто вы. Судьба зовет вас всех, чтобы стать легендой.

Рождение Нефритового Сердца

Су Йи с удивлением сползла на каменный пол. В темноте она могла различить только смутную тень вокруг. Душный, едкий запах земли раздражал ее ноздри. Она слышала, как в отдалении капала вода. Вдруг она почувствовала холод и заметила похожие на дым, облачка, рождаемые ее дыханием и танцующие перед ее лицом. Голоса похитителей исчезла, но она все еще чувствовала, чье-то присутствие...

"Спрячь свой клык, маленькая девочка, он меня не впечатляет."

Голос звучал скрипуче и мягко, как у старика, и в то же время вибрировал сверхъестественной силой.

"Они наемники, работающие на Бронзовый Кулак. Они разрушили мое село и убили горожан. Их Хозяин пришел за мной, потому что ему был какой-то Знак. Я устал, голоден и замерз. Пожалуйста, не позволяйте им найти меня, кем бы ты ни была".

"Знак? Может ли это быть? Наконец-то ..."

"Что ты несешь? И ты кто такой?"

Из темноты, внезапно показалась гигантская пасть, и останавливаясь только в нескольких дюймах от лица девушки. Она отскочила назад, и ее кинжала упал на пол со звоном.

Су Йи почувствовала острую боль отчаяния, но это вызвало в ней гнев.

"Можете ли вы помочь мне отомстить? Можете ли вы уничтожить моих врагов, заставить их страдать, растерзать их тела и разорвать их души в клочья? Вы можете сделать это, Дракон ? "

"Замолчи, дитя,! Учись! Возьмите свой кинжал и приготовься. Я буду управлять твоей рукой. Смотри и восхищайся силой Дао! "

"Готова? Первый урок: удар с быстротой ветра ..."

Сорока ярдами ниже, теперь она могла четко различать четырех пехотинцев преследовавших ее. Они утомились погоней, они сели отдохнуть у скалы. Сейчас они ссорились из-за того, что следопыт потерял след добычи.

Их железное оружие лежало на земле, серьезная халатность. Она чувствовала только холодную решимость, кинжал в руке был продолжением ее собственного тела.

"Сконцентрируйся. Ты знаешь, что должно быть сделано. Дух и тело должны стать, единая энергия, должна сосредоточиться на достижение общей цели. Победы. Будь быстра, словно ветер. Готова?"

Она глубоко вздохнула и приготовилась к прыжку. Су Йи больше не существовало. С этого момента, Бронзовый Кулак научится бояться Нефритовое сердце.

Потом она поняла, что она возродилась.

История Империи

Изначальное яйцо дало жизнь Пангу, первому существу. От него родились небо, дом богов, и земля, дом смертных.

Вскоре люди собрались под руководством трех Великих, и, несмотря на восстание военачальника Гонгонга, почти приведшего в древние времена к разрушению всего мира, гармония в конце концов возобладала благодаря мудрости богов. Люди были окончательно объединены.

Мифический Желтый император был первым просветленным правителем империи, которая охватывает все вещи под небом. Первый из Пяти Суверенов, он запомнился как мудрый и благостный правитель.

Затем последовало время великих смертных династий: Ся были первыми, на смену им пришли Инь, и, наконец, Чжоу. В последствии, они получили Небесный мандат от Нефритового императора, Правителя Богов.

Но власть династии Чжоу ослабла, и амбициозные и коварные вассалы императора получили независимость. Они создали свои собственные царства во имя Драконов, которых они почитали. Многие считали, что империя попала в лапы злонамеренной секты, алчущей власти смерти и хаоса...

Начался период постоянной вражды, но и в это же время случился великий интеллектуальный прогресс, породивший таких мудрых мыслителей, как Лао Цзи или Конг Фу Цзы распространявших свое учение по всей земле опустошенной насилем, что семь могучих Воюющих Царств несли друг другу.

Воюющие Царства

Семь больших царств занимают землю, которая ранее была Империей Чжоу. Все они имеют одну цель: покорить другие царства для того, чтобы воссоздать империю под своей властью. Войны, а также и шпионаж, дипломатия и экономика это оружие этого векового конфликта.

Цинь является самым мощным из царств. Раньше наполовину варвары, но пройдя через жесткие реформы они изменились. Это безжалостно эффективная система управления является мощным инструментом, позволяющим направить его ресурсы на завоевание своих соперников.

Чжао царство испытывающее сильное влияние народа приграничных степей. Его мощная конница и процветающая экономика заставляют уважать и бояться это царство.

Чу ранее было врагом Императора до его смещения. В настоящее время одна из основных сил среди царств, с самой большой и наиболее экзотичной территорией.

Ци – это царство ученых и начитанных мужчин. Библиотеки и университеты усеивают свою землю, и правитель пренебрегает военной мощью в пользу культурного богатства.

Ян, расположенное на крайнем северо-востоке, постоянно борется против варварских набегов, и также вынуждены отклонять попытки вторжения конкурирующих царств.

Вэй владел смой процветающей землей, но его сила канула в прошлом, и теперь оно является легкой добычей для своих алчных соседей.

Хан окруженное более мощными королевствами, пытается сохранить свою целостность дипломатическими средствами, в то время, как их военная мощь ограничена.

Магия в Цинь

Важно иметь в виду, что практикующие не воспринимают китайскую магию, как что-то сверхъестественное: это их четкое понимание Свода законов, регулирующих работу вселенной, которое позволяет им выполнять удивительные вещи. Поэтому считается нормальным и полагается на понимание и использование Чи, универсального источника энергии. Однако способы применения магии многочисленны и разнообразны.

Волшебники, шаманы и даосы

Даосизм является прямым наследником религиозных практик Жрецов Изначальной Династии. Изначальная религия учит уважать естественный порядок, следуя воле богов толкуемой через чтение символов, а также отправления религиозных обрядов почитания предков. В Воюющих Царствах, большинство из тех, кто практикует магию являются даосами.

Есть еще шаманы и колдуны, однако, от деревенского целителя до старого мудрого отшельника, даосы есть о всем царствам.

Внешняя алхимия

Одной из самых легендарных целей Даосизм является поиск бессмертия. С одной стороны, для достижения этой цели, по слухам, требуется создание пилюли долгой жизни. Тот, кто проглотит ее, якобы жить десять тысяч лет.

Внутренняя алхимия

Другим средством достижения бессмертия является создание жизненного принципа, используя тело, как алхимическую лабораторию. Вершина, этого мистического искусства позволяет манипулировать элементами в их чистейшей форме. Для алхимика становится возможным выполнять магические подвиги, как создание огня, окружение себя замкнутой сферой воды, управление ветвями и корнями деревьев, движение под землей на высокой скорости и т.д.

Гадание

В древние времена, основным инструментом гадания были панцири черепах или плоские кости животных. Брошенные в огонь, они покрывались трещинами, и колдун интерпретировали эти трещины в зависимости от своих знаний. Различные знаки и символы и взгляд в небеса и на звезды также являются важной частью гадания как есть. И конечно же, И Цзин - Книга Перемен.

Экзорцизм

Экзорцист защищает мир живущих от духов. Он практикует свое искусство посредством восстановления мирового баланса: жизнь Ян, смерть Инь, и это не очень хорошая идея, позволить мертвым возвращаться и преследовать живых.

Духи и существа

Духи очень распространены в Цинь, и выходцы из Воюющих Царств рассматривают их как неотъемлемую часть своей повседневной жизни.

Цзян Ши китайские вампиры, похожие на зомби. У них торчащие длинные клыки и синие ногти, они грязны и двигаются прыжками.

Они демоны, часто узнаваемые по одному или двум рогам, выступающим в центре лба.

Юлинг, также называемый Гуй являются эфирными, бесплотными призраками, и как правило, принимают вид красивых женщин привлекающих мужчин чтобы лишить их Ян-флюида.

Таотие летающие головы, чья нижняя челюсть пропала, но их зубы очень острые. Эти демоны хищные и страшно умные. При любых обстоятельствах их следует избегать, так как для них снedaемых голодом ничего не стоит убить и расчленил любого человека, которого они встретят.

Когда избыток Инь-флюида застаивается в непосредственной близости от Неблагоприятных областей (как древнее поле битвы, склеп и т.д.), возникают монстры, известные как **Ван Сян**. Эти существа овладевают мертвыми телами и могут стать жестокой красноглазой нежитью, узнаваемой по их острым когтям и изможденным телам. Они жаждут живой плоти и легко опустошают целые деревни, если не находится никого, чтобы остановить их.

Согласно старой легенде, любое существо, купающееся в свете звезд в течение десяти тысяч лет достигнет мудрости Человека. **Яо** — это как раз такие животные, и они могут принимать человеческую форму по собственному желанию. Они шутливые проказники, а не злые, создания. Они любят, обманывать людей ради забавы, но редко бывают жестоки. Многие сказки говорят о таких существах, влюбившихся в смертных и вышедших за них замуж. Животные, чаще всего, становящиеся Яо — это лисы, обезьяны и змеи, реже пауки и вороны.

Лонг, китайские драконы, небесные существа, символы силы, мудрости и царственной власти.

Килин это ездовые звери Бессмертных и героев, химеры с крыльями огня, телом лошади и маленьким рогом.

Фэнхуан сказочные птицы символизирующие гармонию в паре. Их хвосты сияют всеми цветами радуги.

Персонаж

В Цинь, персонаж определяется несколькими компонентами, определяющими, что он есть, что он может сделать, каковы его сильные и слабые стороны и т.д. Ниже приведено описание этих компонентов:

Аспекты

Аспекты определяют врожденные способности персонажа, его характеристики. Они варьируются от 1 (слабо) до 5 (легендарно).

Дерево – это ментальный аспект, представляющий интеллект, хитрость, память и восприятие, а также способность к рефлексии и сосредоточению.

Огонь – это социальный атрибут, представляющий внутреннее пламя характер, харизму, интуицию и вдохновение.

Металл – это воинский атрибут, он измеряет драчливость персонажа, его силу, телосложение и дух воина.

Вода – это физический атрибут показывающий ловкость, скорость и гибкость персонажа.

Земля представляет собой мистический атрибут, показывая шестое чувство, волю и внутреннюю силу, связь между персонажем и мистическими силами Вселенной, Дао.

Вторичные аспекты

Эти аспекты являются производными от основных аспектов подробно описанных выше.

Чи – это мера внутренней силы характера, которая позволяет ему превзойти самого себя и питать силы Дао.

Пассивная оборона: представляет трудность попадания по персонажу во время атаки.

Витальность измеряет жизненную энергию персонажа. Она разделена на пять состояний (здоров, томлен, легкие раны, Тяжелые раны, Смертельное ранены). Каждое состояние после того, как здоровый опустится до него, дает штраф, который должен быть добавлен к порогу каких-либо действий, предпринятых персонажем страдающим от ран.

Сильные и слабые стороны

Сильные являются дарами, которыми судьба одарила персонажа, тогда как слабые стороны являются его отрицательными чертами, областями, в которых он не удачлив.

Таланты

Таланты – это приобретенные навыки персонажа измеряемые от 0 до 4:

0 Неопытный

1 Ученик

2 Опытный

3 Эксперт

4 Мастер

Таланты делятся на пять категорий: умственные (Каллиграфия или медицина), социальные (Красноречие или Запугивание), боевые (различные боевые таланты), физические (Верховая езда или лазанье) и мистические (Таланты, связанные с Дао).

Тао

Дао представляют законы вселенной, которые управляют работой мира. Некоторые герои могут испускать свое Чи, чтобы влиять на эти законы, ради получения выгоды и, благодаря этому, выполнить подвиги, которые заставят слагать легенды о них.

Правильное использование Дао позволяет совершать такие вещи, как игнорирование силы тяжести, движение быстрее, чем любой смертный, переливание в объект своей внутренней силы, подмечание вещей, что не доступны простому взору, и т.д.

Тао организованы в 4-х уровнях, каждый из которых позволяет персонажу выполнять все более мощные подвиги, которые полезны в различных обстоятельствах. Эти подвиги не должны быть ограничительны по способу применения, должно быть много способов использования данного подвига. Ключевое слово здесь – это творчество.

Правила

Инь / Ян Dice

Правила Цинь основаны на использовании Инь / Ян дайсов (YYD), которые не являются не чем иным, нежели два десятигранника (D10), один черный (Инь), а другой белый (Yang).

Бросок YYD требует бросить эти два d10 и вычесть из большего результата. Результат 0 на любом из кости следует рассматривать как ноль, а не как десять. Если обе кости дают одинаковый результат, это рассматривается как критический успех, однако, если оба результата равны 0, то это критический провал.

Простые проверки

Когда результат действий, предпринятых персонажем неопределен, требуется простая проверка.

Простая проверка заключается в добавлении значения соответствующего Аспекта и Таланта к результату YYD. Эту сумму затем сравнивают с порогом успеха (ST), который определяется мастер игры в зависимости от сложности задачи. Если сумма выше или равна ST, действие выполнено успешно. Если нет, это провал. Разница между суммой и порогом называется пределом успеха, это мера того, насколько успешным является действие.

Вкратце: **Аспект + Талант + YYD > или = ST.**

Если результат YYD является критическим успехом, действие автоматически успешно, и персонаж получает количество Чи очков, равное значению на дайсе. Если важен предел успеха, опять-таки, используется результат кости. Критический провал всегда приводит катастрофе, которую определит мастер игры

Вот шкала порогов успеха в зависимости от трудности действия:

3 Детская

5 Простая

7 Средняя

9 Затруднительная

11 Очень сложная

13 Героическая

15 Легендарная

Встречные проверки

Когда два персонажа выполняют противоположные действия, они действуют как при простой проверке против ST определяемого мастером игры, то их пределы успеха сравниваются. Тот чей предел выше выигрывает. Критический успех всегда побеждает простой успех, независимо от размера предела.

Боевая система

Когда начинается сражение, мастер игра должен быть особенно внимательными к тому, что происходит, и каким образом время отражается в ходах и обменах.

Ход это время, которое требуется персонажу, чтобы выполнить ряд действий, количество которых равно 1 + его уровень в боевых талантах, которые сейчас используются.

Например, персонаж, с боевым талантом Опытный (2) сможет выполнить 3 действия во время своего хода.

Обмен это количество времени от действия персонажа с самой высокой инициативой и до действия героя с самой низкой инициативой включительно.

Вот как это работает:

Инициатива

Каждый герой кидает инициативу, и добавляет добавив свою воду к результатам YYD. Если у двух героев один и тот же результат, выигрывает тот, чья вода больше. Если их вода равна, то их действия будут осуществляться одновременно.

Затем герои действуют в порядке убывания инициативы, один за другим, каждый из которых выполняет одно действие, в то время, пока этот обмен не закончится. Те герои, которые могут выполнить дополнительные действия делают это на втором обмене. Потом на третьем, и так пока не закончится данный ход. Когда все сделали свои действия, этот ход заканчивается и начинается новый.

Атака

Герой, который хочет атаковать противника должен бросить

металл + боевые таланты + YYD против ST равному пассивной защите противника. Если бросок успешен, атака преуспела.

Защита

Герой, чья Пассивная оборона была пробита атакой, может выбрать своим действием защиту. Чтобы сделать это он должен бросить

воду + Соответствующий талант + YYD против ST равной значению броска атаки. В случае успеха, считается, что защитник отбил атаку. Однако, каждая такая активная защита требует потратить одно из доступных на этот ход действий

Перемещение

Герой, который хочет переместиться на значительное расстояние в свою очередь, **может пройти количество ярдов равное своей воде**

Урон

Если атака успешна и не заблокирована, она наносит **урон равный металлу атакующего + урон от оружия, к которому может быть добавлен** предел **успеха броска атаки**, если значение на Ян-дайсе было выше, чем на Инь-дайсе или если был критический успех. Эта сумма уменьшается на значение брони защищавшегося, если она применима. Герой, который получил урон, отмечает соответствующее количество клеток витальности и получает соответствующий штраф, если таковой имеется, на все последующие броски.

После того, как каждый герой подействовал в этот обмен, начинается новый обмен. Герои вновь действуют в том же порядке инициативы. После того, как каждый герой использовал все свои возможные действия, начинается новый ход, в начале которого снова бросается инициатива.

Боевые маневры

Основные боевые таланты позволяют совершать только простые удары подходящим оружием. Однако, мастер боевых искусств знает, как использовать более зрелищные техники, которые также могут приводить к различным эффектам. Их называют боевые маневры.

Каждый уровень данного боевого таланта позволяет использовать эти маневры, если боец изучил их.

Использование таких маневров обычно увеличивает ST на +1, и только один маневр может быть использовано за действие.

Использование Дао

Дао может быть полезным в бою, как и в других обстоятельствах. Большинство Дао не требуют затрат действия, лишь улучшая действие которое уже совершается.

Использование Дао требует затраты количества очков Чи, равного уровню используемого эффекта. Можно комбинировать использование нескольких техник Дао в одном действии. Расходы Чи при этом суммируются.

Можно использовать Дао в сочетании с боевыми маневрами.