

Конан: Путь изгнанников 2023

Правила боевки.

За основу взяты правила ПРИ «Вархаммер» от МГ Крафт

1 Общие положения

1.1. К применению допускается исключительно Протектированное Оружие (далее ПО) – оружие, изготовленное из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключенного в толстый кожух из лёгкого и прочного эластичного пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху реалистично окрашенным эластичным покрытием.

1.2. К использованию на данной игре **НЕ ДОПУСКАЮТСЯ** следующие технические решения:

- 1.2.1. Бофферы, тямбары, щиты для спортмеча **без антуража**;
- 1.2.2. Гербовые и ростовые щиты, а также большие круглые щиты(>35см диаметр);
- 1.2.3. Древковое оружие, длиной более 150 см, имеющее в основе гибкую полипропиленовую трубу, болтающееся при махах под собственным весом;
- 1.2.4. Древковое оружие, древко которого протектировано не армированным утеплителем для труб.
- 1.2.5. Древковое рубящее оружие на тяжёлом и жёстком древке (дерево более 30мм диаметром и т.п.)
- 1.2.6. Оружие, для покрытия которого использован не окрашенный силиконовый или акриловый герметик.
- 1.2.7 Оружие изготовленное из РЕЗИНЫ и РЕАКТОПЛАСТА.

1.3. Оружие должно выглядеть эстетично и уместно. Ориентироваться стоит на варианты вооружения, имевшие распространение с каменного века по раннее средневековье. Оружие, представляющее собой явно более поздние модификации вооружения и нарушающие общую эстетику мира игры, допущено не будет. В случае возникновения сомнений рекомендуем заранее обратиться к любому из мастеров за фотодопуском.

1.4. Всё оружие проходит предыгровой контроль и должно быть допущено к игре, о чём свидетельствует чип допуска. Оружие, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность и эстетику, к игре не допускается.

2. Общие требования

2.1. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично. Если Вы не уверены в эстетике изготовленного Вами образца – заранее свяжитесь мастером.

2.2. Боевая часть ПО должна быть полностью обмягчена ЭП.

- 2.3. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.
- 2.4. Рекомендуемая максимальная твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия – 30А по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов – 35А по Шору. (Аналогично допуску от МГ КРАФТ)
- 2.5. Максимальный вес оружия в соотношении с его длиной – 800 грамм на метр длины.
- 2.6. Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм. К образцам тяжелее 1500 грамм будут предъявляться повышенные требования по безопасности.
- 2.7. Допуск оружия производится по совокупности всех его параметров: твёрдости, веса, упругости материала исполнения, длины и распределения центра тяжести. Все образцы, не соответствующие некоторым максимальным параметрам, описанным выше, будут допущены или не допущены индивидуально на усмотрение допускающего мастера.
- 2.8. Оружие, твёрдость или вес которого на 50% и более превосходит любой из предельно допустимых параметров, либо все эти параметры, однозначно не будет допущено.
- 2.9. К оружию, размеры которого превышают максимально рекомендуемые, будут предъявляться повышенные требования по эстетике и безопасности.

3. Клинковое оружие (1-2 уровень мастерской)

- 3.1. Клинки должны быть гибкими и прочными. Клинок должен выдерживать сильный изгиб без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние. При этом он не должен быть излишне гибким и склонным к «захлёсту». Такие образцы допущены не будут.
- 3.2. Для клинкового оружия малой длины (ножи и кинжалы общей длиной до 30 см) допустимо изготовление без стержня. При этом оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким.
- 3.3. Гарда(перекрестье) клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов из металла или твёрдого пластика в гарде недопустимо.
- 3.4. Максимальная длина клинкового одноручного оружия: не более 1.1 м.
- 3.5. Максимальная длина клинкового двуручного оружия: не более 2 м.

4. Инерционное оружие (топоры, молоты, булавы и прочее оружие, в котором центр тяжести смещён к боевой части оружия). (1-2 уровень мастерской)

- 4.1. Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни, нежели в клинках. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены.
- 4.2. Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях дубинок и т.д.) должен быть не менее 20 мм

- толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия топоров и т.д.), слой ЭП должен быть не менее 5 мм.
- 4.3. Древко инерционного оружия должно быть надежно протектировано полностью, за исключением рукояти, за которую удерживается оружие.
- 4.4. Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.
- 4.5. К материалу изготовления ударных частей инерционного оружия предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части.
- 4.6. У различных цепных модификаций инерционного оружия: кистеней, цепных моргенштернов и цепов – цепь также должна быть мягкой, по возможности сделанной из шнура\каната.
- 4.7. Максимальная длина одноручного инерционного оружия: не более 1,6 м.
- 4.8. Максимальная длина двуручного инерционного оружия: не более 1,6 м

5. Древковое рубящее оружие и посохи (алебарды, глефы, протазаны и т.п., а также посохи) (3 уровень мастерской)

- 5.1. Из-за большой длины древкового оружия необходимо использовать более жёсткие и прочные стержни. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены. При этом, использование негибких сердечников (типа дерева более 25 мм толщиной) для древка также не допускается.
- 5.2. Кожух из ЭП на ударных частях древкового оружия (рубящих кромках алебард) должен быть не менее 20 мм толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия алебард), слой ЭП должен быть не менее 5 мм.
- 5.3. Древко рубящего древкового оружия должно быть надёжно и эстетично протектировано полностью, за исключением рукояти, за которую удерживается оружие, не менее чем на 100 см, считая длину наконечника.
- 5.4. Толщина протектирующего слоя на древках топоров, алебард и прочего ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 10 мм. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой даже при сильном нажатии.
- 5.5. Максимальная длина древкового рубящего оружия: не более 2,3 м (для посохов – до 2 м)

6. Метательное оружие и кинжалы (без мастерской)

- 6.1. Данное оружие должно быть легким и мягким. При этом при броске на дистанции в 5 метров оно должно уверенно поражать фигуру стоящего человека.
- 6.2. Метательное оружие и кинжалы не должны иметь в своей основе жесткого стержня.
- 6.3 Для метательных камней габариты должны быть схожи теннисным мячом. Вес - не более 150 грамм. Сердечник не должен прощупываться, допускается наполнитель из крупы. Должны отсутствовать острые грани.

6.4 Длина кинжала не должна превышать 45см

7. Щиты (2 уровень мастерской)

7.1. Щиты должны быть мягкими, лёгкими и прочными. На тыльной стороне щита не должно быть торчащих болтов, шурупов и прочих деталей крепежа, которые могут нанести травму или повредить оружие.

7.2. К игре допускаются только щиты, полностью протектированные с наружной стороны: плоскость, кромки и умбон (если он есть). Внутренняя сторона щита может быть не протектированной.

7.3. Толщина протектирующего слоя на кромках щита должна быть не менее 2 см. При этом даже при сильном нажатии пальцем на протектирующий слой кромки щита твёрдый внутренний каркас щита не должен прощупываться.

7.4. Толщина протектирующего слоя на плоскости щита должна быть не менее 8 мм.

7.5. Умбон должен быть полностью мягким: изготовленным из ЭП или пустотелым из мягкой резины.

7.6. Размеры щитов не должны превышать прямоугольника 55х35 см или круга диаметром в 30-40 см.

Допуск дистанционного оружия

За основу взяты правила ПРИ «Вархаммер» от МГ Крафт

1. Луки (2 уровень мастерской)

1.1. На игру допускаются **луки** с натяжением **до 14 кг** (=31 фунт) и скоростью полета стрелы не более 33 м/с (=110 fps). При допуске лук будет натягиваться на **всю длину стрелы**, до гуманизатора. Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются. Изменение длины тетивы не допускается. Луки со стрелами длиннее 75 см до гуманизатора являются объектом особого внимания, с возможным пристрастием при допуске.

1.2. На игру НЕ допускаются **арбалеты**.

2. Стрелы

2.1. На игру допускаются **ТОЛЬКО СЕРИЙНЫЕ ГУМАНИЗАТОРЫ диаметра 50 мм** и более, показанные далее (оригинальные, а не такой же формы изготовленные самостоятельно). Гуманизатор должен быть прочно зафиксирован на древке, с упором в закладной элемент исключая соскальзывание древка.



2.2. Древки игровых стрел должны быть ровными и иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц. Допускаются деревянные древки не тоньше 8 мм или фибергласовые (НЕ карбоновые) не тоньше 6,7 мм.

2.3. Игровые стрелы должны быть с эстетичным и прочным **“оперением” без режущих кромок** (т.е. стрелы с оперениями из обрезков пластиковых бутылок и т.п. допущены не будут), иметь нормальный баланс (центр тяжести не дальше 1/3 длины от наконечника) и весить не больше 67 грамм. **Стрелы** должны иметь **тройное** (или большее) оперение и быть не короче 65 см. Древки под резьбовые гуманизаторы должны быть укреплены в месте возможного выламывания инсера. Не допускаются стрелы с древками имевшими поломку.

3. Запреты и ограничения для луков

3.1. Стрелковое оружие допускается комплексно (лук+стрелы), пользоваться **чужими** стрелами **запрещено**.

3.2. НЕ ленитесь проверять состояние своих гуманизаторов после КАЖДОГО выстрела. Ресурс гуманизаторов НЕ вечен, рано или поздно они МОГУТ СЛОМАТЬСЯ! Кажется что внутри есть какой-то люфт – отложите в сторону. Внутренние поломки вы не увидите, а при использовании уже сломанного гуманизатора можете нанести травму.

Использование сломанного гуманизатора (стрела на тетиве или в колчане) приравнивается к нанесению травмы.

3.3. СТРЕЛЬБА В УПОР ЗАПРЕЩЕНА!

Боевые взаимодействия.

1. Общие положения

1.1. Зоны поражения и время ведения боевого взаимодействия:

Днем (с 9.00 до 21.00): Зона поражения для оружия ближнего боя полная, за исключением головы, шеи, кистей рук, паха и стоп.

Ночью (21.00 до 01.00): Зона поражения полная, за исключением головы, шеи, кистей рук, паха и стоп. Луки и метательное оружие запрещены.

Тихий час (01.00 до 9.00): Запрещены все взаимодействия, которые могут повлечь за собой смерть персонажа.

- 1.2. Днём можно пользоваться всем допущенным оружием, ночью — только оружием ближнего боя.
- 1.3. Каждый считает **СВОИ** хиты.
- 1.4. У человеческих персонажей **3 «нательных» хита**. Максимально допустимое количество хитов у человека — 5. Количество хитов **у других существ** может **отличаться**.
- 1.5. Метательное оружие и оружие ближнего боя снимает **1 хит**, алебарды и сходные длиннодревковые оружия снимают **2 хита**. Луки снимают **2 хита**.
- 1.6. В случае нанесения травмы, даже легкой (все, что серьезнее обычного синяка), нанесший переходит в статус тяжелораненого (по решению мастеров). Далее, после окончания общей схватки, идет разбирательство и выносятся решения о дальнейших санкциях.
- 1.7. Боевые взаимодействия в игровых постройках **запрещены**.
- 1.8. Прятаться от игровых угроз **в неигровой зоне запрещено**. В этом случае персонаж игрока считается тяжелораненым и покидает неигровую зону.

2. Разрешенные и запрещенные действия:

2.1 Оружие ближнего боя:

2.1.1. **Разрешенные действия:** рубящие удары клинковым, инерционным, древковым оружием, в поражаемую зону, исключаящую из себя голову, шею, область паха, кисти рук и стопы ног.

2.1.2. **Запрещенные удары и действия:** колющие удары, удары вне поражаемой зоны (см. выше). При целенаправленном и неоднократном нанесении запрещенных ударов и уколов будут применяться санкции от тяжелого ранения до удаления с полигона. Запрещены также любые приемы борьбы и рукопашного боя (в том числе захват оружия).

2.1.3.. Приём "швейная машинка" считается одним попаданием.

2.1.4. Удары в непоражаемую зону не снимают хитов.

2.1.5.. Попадание любым оружием ближнего боя снимает 1 хит.

Попадание длиннодревковым оружием снимает 2 хита.

2.1.6. Удар должен быть нанесен боевой частью оружия, он должен быть акцентированным и амплитудным, но при нанесении удара рекомендуется учитывать, против кого он направлен (неодоспешенные люди, женщины, и т. д.).

2.2. Дистанционное оружие:

2.2.1. Поражаемая зона полная за исключением **головы, шеи и паха**.

Попадания в кисти рук и стопы ног засчитываются.

2.2.2. При выстреле запрещено целиться выше уровня груди противника.

2.2.3. Попадание стрелой снимает 2 хита.

2.2.4. Попадание стрелы в оружие не засчитывается

3. Добивание !ВАЖНО!

3.1. **Добивание** производится с громким выкриком или проклятием в сторону врага и изображением сильного размашистого удара. **Добиваемый** должен отыграть предсмертный крик\хрип\проклятие.

3.2. **Добить** персонажа можно только если он находится **в тяжелом ранении**.

3.3. **Добить** дистанционным оружием **нельзя**.

4. Щиты

4.1. Работа со щитом **допустима** без шлема. (Берегите голову!)

5. Доспехи (2 уровень мастерской)

5.1. Наличие минимального комплекта доспехов добавляет **1 доспешный хит** персонажу.

5.1.1 Наличие большего количества доспехов дает **2 доспешных хита** персонажу

5.1.2 Для получения дополнительных хитов доспех должен иметь чип "откованно". (Изготавливается на втором уровне мастерской)

5.2. В **минимальный** комплект доспехов входит защита **корпуса** или **шлем** или **два парные элемента** доспеха (наплечники, налокотники, наручи, набедренники, наколенники, поножи).

5.3. Допускается использование **отдельных элементов** доспехов, но это дает только физическую защиту и **не добавляет хитов**.

5.4. Допускается использование **скрытой** защиты, но это так же **не добавляет хитов**.

5.5. Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а также повредить протектированное оружие.

5.6. Недопустимы к использованию латные (твёрдые) элементы доспехов с выступающими более чем на 1 см поверхностями малой (менее 3мм) толщины. Все края доспехов, изготовленных из металла малой толщины (менее 1,5 мм) должны быть отбортованы (отбортовка не менее 2 мм толщиной).

5.7.. Кольчужные кольца не должны иметь опасных заусениц.

5.8. Шипы, рога, нашлемные фигуры и т.п. элементы доспехов и шлемов должны быть мягкими и безопасными.

6. Хиты и состояния

6.1. Персонаж с 1-3 хитами считается здоровым.

6.2. Персонаж с 0 хитов считается тяжело раненым - должен лечь на землю, передвигается только ползком, хрипеть, зажимать раны и всеми силами изображать невероятные усилия в попытке выжить. По истечении 10 минут, если количество хитов не было увеличено до 1 и более считается погибшим. После чего повязывает хайратник и отправляется к расположению своего племени для отыгрыша с лентой раба или в мертвятник

7. Разрушение построек

7.1. Предупредить мастера региональщика

7.2. Отыгрывать поджег\разрушение постройки, **не нанося** реальных повреждений личным и игровым предметам:

7.3.1. Если постройка разрушается силами одного персонажа это занимает 6 минут

7.3.2. Если постройка разрушается группой персонажей (два и более) это занимает 3 минуты.

8. Взаимодействие с игротехами и монстрами

8.1 Игротехи в виду своей роли могут располагать специальным вооружением, недоступным игрокам

8.2 Игротехи операторы монстров носят на плече или голове красные хайратники

8.2.1 Для засчитывания попаданий по монстрам требуется атаковать непосредственно макет монстра.

8.2.2 Специально атаковать оператора запрещается. При нарушении данного правила игрок переходит в состояние тяжелого ранения.

8.3 Игрок\Техник изображающий дикое животное переодевается в специальный костюм. Не хитуется одноручным оружием.(см. подробнее - охота)

9. Божественные Аватары

9.1 Игрок ставший Аватаром одевается в опознаваемую маску и плащ

9.2 Аватары не хитуются обычным оружием (но от их ударов можно защищаться и блокировать).

9.3 Количество хитов аватара удваивается (относительно состояния, в котором смертный принял форму аватара).

9.4 Один удар аватара наносит -3 хита обычному смертному и -1 хит другому аватару.

9.5 Аватары способны разрушать постройки (-1 уровень постройки за 1 удар).

9.6 Длительность состояния Аватара регулируется мастером.

10. Оглушение

10.1 Оглушение - для отыгрыша вы должны ощутимо коснуться свою цель тупой частью оружия(обухом, гардой, рукоятью и т.п.) между лопаток и произнести "Оглушен!", так чтобы цель вас услышала.(Запрещено оглушать луками, стрелами, а также отыгрывать оглушение во время боевого столкновения). Если жертва была успешно оглушена то она опускается на землю, закрывает глаза, считает до трехсот после чего персонаж приходит в себя и продолжает игру.

Если Игроку сложно держать глаза закрытыми(например его транспортируют) то он может находиться в оглушении с открытыми глазами, при этом происходящие события он не помнит.

10.2 Связывание - для отыгрыша на руки "жертвы" накидывается !свободная! петля из веревки или другой аналог пут. Связанный игрок может передвигаться только медленным шагом, не может атаковать или защищаться. Если со связанным игроком никто не играет более 30 минут он может сбежать.

11. пытки

пытать можно только связанных персонажей или рабов

Для пыток требуется 6 спичек - 5 длинных и одна короткая

жертва зажимает спички в руке, а палач тянет по одной, задавая вопрос

на вопрос жертва может ответить только да или нет

если палач вытягивает короткую спичку после ответа на вопрос жертва умирает.

палач может остановить пытки в любой момент. Повторить пытки можно через час. Уменьшив общее количество спичек до 5. Повторять можно пока у жертвы не останется одна спичка. В таком случае она может ответить на 1 вопрос и сразу умереть.

Религия.

Общие положения

Вы изгой, брошенный на произвол судьбы – но боги отвечают даже таким, причём иногда даже охотнее прочих. Сможете ли вы обратить на себя внимание богов, или предпочтёте справляться со всеми бедами жизни изгнанника самостоятельно – зависит исключительно от вас.

Ограничения по вере персонажа устанавливаются, исходя из логики мира (вы можете верить в богов, в героев древности или в целебную силу вина, но вы не можете верить в Иисуса, Ктулху или Летающего Макаронного Монстра), однако, некоторые сущности в нём имеют больший вес, и обращение к ним способно принести вам дополнительные преимущества.

Любое обращение к божественным силам требует присутствия мастера*. Успешность подобных взаимодействий определяется в первую очередь отыгрышем участников и фактическими событиями на игре.

*Исключением является прямое взаимодействие божественных сущностей с персонажами: если не вы вызываете к божеству, а божество или его слуга обращается к вам, бросаться искать мастера не нужно.

Вероисповедание

Вероисповедание вашего персонажа устанавливается на момент начала игры отметкой в игровом паспорте (либо не устанавливается, если ваш персонаж предпочитает не молиться богам и не получать от них благословений) и может меняться в её ходе: для этого вам нужно подойти к жрецу или к мастеру и сообщить ему, что вы отрекаетесь от своей прежней веры и увидели для себя новую истину, после чего они вносят вам новую отметку в паспорт. Стоит помнить, что религии не меняют, как перчатки: вы можете **один** раз изменить вероисповедание и **один** раз вернуться к прежнему вероисповеданию безнаказанно, любые дальнейшие изменения навлекут на вас **божественный гнев**. Богам также свойственно гневаться, если их почитатели (и особенно

жрецы) излишне плотно взаимодействуют с чужой верой или нарушают постулаты собственной.

Жрецы и взаимодействие с ними

Жрецы – это живые люди, посвятившие себя служению божественным силам, либо получившие свои знания напрямую от божества. Они знают, как обратиться к богам, и являются проводниками божественной воли. Любые взаимоотношения с жрецами решаются прежде всего по игре, в том числе и вопросы материальной и не слишком благодарности за помощь жреца. Молиться может любой человек, но жрецы богов знакомы с **ритуалами**, значительно повышающими шанс того, что ваши мольбы будут услышаны и принесут ощутимый отклик.

Жрецу для проведения ритуалов обязательно нужно **ритуальное оружие**. Использовать такое оружие в обычном бою нельзя, оно напитано божественной энергией и может сломаться. Ритуальное оружие маркируется лентой **бордового** цвета.

Ритуальное оружие можно сделать из обычного оружия и/или предмета, который теоретически оружием может быть (i.e. кость, камень, дубинка или любой другой предмет, подходящий вашему божеству). Оружие нужно освятить на алтаре божества, чтобы оно стало ритуальным (персонажи, начинающие игру с профессией жреца, имеют уже освященное ритуальное оружие). Внешний вид и тип оружия определяет сам игрок, но в случае драматической нестыковки сути божества и персонажа боги и мастер по религии могут не допустить освящение оружия (к примеру, если последователь Деркетто решит выбрать в качестве ритуального оружия скалку. Споры нет, ей можно и убить, и использовать по иному назначению, но... Не будем об этом).

Жрец – это профессия, и как и другой профессии, ей можно обучиться. Обучить навыкам жреца может другой игрок-жрец, либо раб с соответствующей профессией. Также, если вы чувствуете нестерпимое желание посвятить свою жизнь служению своему богу, вы можете отдать свою жизнь на его волю: для этого персонаж, желающий познать своего бога, должен **в одиночку** отправиться в пустыню, чтобы опробовать свои силы и выразить свою покорность богам.

Алтари

Алтарь – это сооружение, предназначенное для восславления богов и служения им. Конечно, можно молиться и на табуретки посреди пустыни... Но давайте будем честны, боги любят внимание к себе; и чем ярче это внимание проявляется, тем щедрее становятся они к своим последователям. Алтарь считается постройкой, и, как и другие постройки, может быть разрушен.

Алтарь 1 уровня требует для постройки 5 единиц меди и 3 единицы глины. На таком алтаре можно принести жертвоприношение божеству, чтобы очиститься от скверны, или благословить специальное зелье.

Алтарь 2 уровня требует для улучшения 2 единицы меди и 2 единицы глины. Этот алтарь может использоваться в ритуалах восславления божества, чтобы те, кто участвует в ритуале, получили его благословение, а также для освящения ритуального оружия.

Алтарь 3 уровня требует для улучшения 1 единицу меди, 2 единицы глины и 1 единицу метеоритного железа. Такой алтарь может быть использован для установления прямой связи с божеством и более сложных ритуалов.

Физически алтарь создаётся игроками и должен достаточно однозначно указывать на восславляемое божество. Алтарь должен содержать **изображение** божества (в виде идола, рисунка или символики) не менее формата А3 для изображения либо не менее 15-20 см в высоту для объёмной фигуры, а также **алтарный камень** – “стол” или любую иную плоскость для подношений, убийства жертв и так далее (раскладывать жертвоприношения на голой земле нельзя). Алтарь не может быть мобильным и находится всегда на одном месте. Улучшение алтаря тоже должно быть показано на нём физически (можно украсить его лентами, поставить на постамент повыше, etcetera).

Скверна

Скверна – это следы влияния потусторонних энергий. Вы можете чувствовать, как она накапливается в вас, не вредя до поры до времени. Смерть от скверны наступает при накоплении 3 единиц, она внезапна и необратима: даже рабы, готовые защитить вас от чужого меча, стрелы или камня, этот удар принять не себя не смогут.

Скверна отмечается лентами **фиолетового цвета**.

Снять скверну можно специальным ритуалом на алтаре любого божества. Ритуал снимает 1 единицу скверны у каждого участника ритуала; также на алтаре можно благословить специальное снадобье, которое может понизить уровень нависшей над вашей жизнью угрозы, в любой момент сняв 1 единицу скверны при выпивании.

Ритуалы

Для успешного выполнения ритуала требуется совокупность действий или предметов, участвующих в ритуале. То, что требуется для исполнения ритуала, известно **жрецам** – без них проведение ритуала невозможно. **Алтарь** в ритуале исполняет роль связи с божеством: без алтаря или с алтарём неподходящего уровня ритуал всё ещё можно провести, но велика вероятность, что боги откажутся исполнять вашу просьбу или запросят за неё дополнительную цену, отказаться от которой будет уже нельзя.

В любом ритуале вам потребуется принести богам жертвоприношение и/или исполнить определенную последовательность действий. Разные боги требуют разных подношений и могут быть оскорблены, если вы поднесёте им то, что требует себе божество-соперник. **Жрецы** знают более подробно, что и в каком количестве требуется для проведения ритуала.

Важно: если вы планируете отыгрыш жреца, будет нелишним прихватить с собой тематически связанные с выбранным божеством предметы, а также – легко смываемые водой краски (например, детскую гуашь).

Обеты

Любой персонаж может поклониться алтарю божества и принести **обет** – клятву выполнить какие-либо действия во славу своего бога (например, привести в племя троих рабов или собрать десять редких ягод за один день). За исполнение обета ваш бог наградит вас случайным позитивным эффектом; за неисполнение – случайным негативным эффектом.

Сила божеств

Боги находятся в постоянном конфликте – и здесь важна каждая душа, которая покидает земли изгнанников, распрощавшись с бранным смертным телом. Те, кто прожил славную жизнь, смогут помочь своим богам стать сильнее... Или ослабить других.

Аватар бога

Сильнейшие из жрецов способны направлять энергию божеств, позволяя выбранному ими смертному принять божественное обличье и впитать в себя их силу. Аватары отличимы по характерным маскам и плащам и обладают следующими характеристиками:

- не хитуются обычным оружием (но от их ударов можно защищаться и блокировать).
- количество хитов аватара удваивается (относительно состояния, в котором смертный принял форму аватара).
- один удар аватара наносит -3 хита обычному смертному и -1 хит другому аватару.
- способны разрушать постройки (-1 уровень постройки за 1 удар).
- длительность состояния аватара регулируется мастером.

Божества, доступные на игре

Деркетто

Деркетто – двойственная богиня, чья сфера балансирует между кровавыми убийствами и похотью, между жизнью и смертью. Деркетто ценит ритуалы больше подношений, а в качестве жертвы принимает пролитую кровь; те, кто следует по её пути, способны бить точнее, а иногда и ускользать от самой смерти.

Благословение 2 уровня: Деркетто указывает вам на вашу жертву: убитый вами персонаж не может обменять жизнь раба на свою собственную и умирает окончательно.

Благословение 3 уровня: Деркетто защищает своих последователей от смерти: если кто-то пытается добить вас, её тени окутывают вас, восстанавливая 1 хит и даруя 10 секунд на возможность ускользнуть от ваших неудавшихся убийц

Митра

Митра – главный бог пантеона, строгий, но доброжелательный покровитель добродетели, отрицающий всякие связи с колдовством. Митра не принимает в качестве подношения живые жертвы, но предпочитает видеть результаты труда своих подчиненных. Те, кто следует по его пути, способны раздобыть

пропитание даже там, где на это неспособны другие, и накормить своим трудом остальных.

Благословение 2 уровня: Митра дарует своим последователям главное, что может потребоваться в пустыне – пищу: получаете 2 единицы еды.

Благословение 3 уровня: Тот, кто трудится во славу Митры, будет щедро вознагражден: поля, обрабатываемые с его благословением, приносят вдвое больше пищи.

Сет

Сет – старый змей, заклятый противник Митры, ценит в своих слугах коварство и бесстрашие перед новыми знаниями. Сет ценит редкости, приносимые ему в дар; его последователи могут рассчитывать на его помощь в разгадке тайн и бесстрашно спускаться даже в темнейшую тьму.

Благословение 2 уровня: Сет помогает увидеть истину: взмолившись ему, вы можете получить верный ответ на три своих вопроса (вопрос должен быть сформулирован так, чтобы на него можно было ответить “да” либо “нет”).

Благословение 3 уровня: Сет оберегает своих последователей, стремящихся к опасностям и тайнам: накопление скверны в любом объеме не вредит им, пока его благословение активно.

Йог

Йог – первородное звериное божество, почитаемое племенами каннибалов.

Ритуалы в его честь больше похожи на пиршества над телами себе подобных; последователи Йога не видят ничего зазорного в поедании себе подобных и без малейшего страха бросаются в бой.

Благословение 2 уровня: Благословенные Йогом могут смело употреблять в пищу себе подобных, не боясь негативных последствий.

Благословение 3 уровня: Йог дарует силы тем, кто идет по его пути, и позволяет получить часть жизненных сил своей жертвы: вы получаете 2 дополнительных хита.

Джеббал Саг

Джеббал Саг – покровитель зверей, природы и первородной дикости – и подчинения этой дикости. Он предпочитает в качестве жертвы трофеи охотников; те, кто молится ему, знают, как сделать охоту более успешной, и как эффективнее общаться с животными в целом.

Благословение 2 уровня: Джеббал Саг позволяет договориться с животными: без боя и бегства они отдадут вам 2/3 того, что вы получили бы при их смерти.

Благословение 3 уровня: Воля Джеббал Сага распространяется на животных: под его взором приплод увеличивается вдвое.

Зат

Зат – паучий король, покровитель интриг и сокрытого во тьме. Ему в жертву приносят то, что взято нечестным трудом; те, кто почитает его, не боятся нападений его паучьих слуг – и, говорят, даже способны заставить их исполнять свою волю.

Благословение 2 уровня: Восьминогие слуги Зата не вредят его последователям: его благословение даёт возможность отогнать от себя пауков в диких землях.

Благословение 3 уровня: Пугающие слуги Зата приходят на помощь тем, кому даровано его благословение, и в течение короткого времени исполняют его волю*.

*Время и место призыва необходимо обговорить заранее, чтобы игротехники могли подготовиться и добраться до нужного места.

Алхимия

Основные понятия.

Алхимия - создание в лаборатории зелий, имеющих различные эффекты, из различных ингредиентов и зелий более низкого уровня.

Алхимик - персонаж, обладающий соответствующими знаниями. Количество алхимиков на старте ограничено, но можно обучать других в течение игры. Для каждого алхимика обязательно наличие антуражной книги(опционально - свитка) алхимика (непобираема).

Зелье - бутылочка(пробирка/иная герметичная тара) с чипом, в которую налита жидкость. Выпить зелье - выпить(только если знаете точно, что внутри!) или вылить содержимое, снять чип, прочитав эффект. Бывают трех уровней - отвары, экстракты и эликсиры.

Ингредиент - чипованная тара с сухим или жидким пищевым ингредиентом(изготавливаются мастерской группой), из которого можно готовить зелья. У каждого ингредиента есть 2 разных свойства. Добываются ингредиенты в различных местах - что-то растет на полигоне, что-то добывается в данже, из монстров, или в шахтах.

Катализатор - дополнительный ингредиент, не имеющий особых свойств, применяется при смешивании зелий первого уровня. Так же, как и ингредиенты, добываются в различных местах. Моделируются различными чипованными предметами. Все катализаторы взаимозаменяемы и тратятся при изготовлении зелий.

Лаборатория - строение, в котором находятся приспособления для варки зелий, которое можно усовершенствовать в соответствии с правилами по ремеслу. Имеет три уровня. Лабораторию можно разрушить.

Создание зелья - процесс варки зелья, который проходит в присутствии мастера(здесь и далее - мастера-региональщика или мастера по алхимии), включает в себя трату катализаторов(если нужно), физическое смешивание ингредиентов, создание зелья с нужным количеством слоев и в случае успеха - чиповку. По желанию можно включить в процесс отыгрыша небольшой химический опыт или другой антуражный алхимический процесс.

Зелья и процесс их создания.

Зелья бывают трех уровней, как и лаборатории. Зелья первого уровня можно готовить в лаборатории любого уровня, зелья второго - в лаборатории не ниже второго уровня, и зелья третьего - только в лаборатории 3 уровня.

Ингредиенты делятся на три типа - растительные, животные и минеральные. Моделируются тарой с прозрачными пищевыми жидкостями разной плотности или сухими цветными красителями.

Для создания зелья нужно физически смешать два ингредиента или зелья(для зелий 2 и 3 уровней), получив при этом цветную жидкость с нужным количеством слоев. Создание зелья второго уровня и выше можно считать успешным, если алхимик в прозрачной таре сумел налить зелья-компоненты так, чтобы получилось зелье из двух(2 уровень) или четырех(3 уровень) четко различимых слоев(как коктейль в баре). Для зелий третьего уровня можно использовать как уже готовые зелья 2го уровня(мастером будут предоставлены расходники для заливания слоев), так и четыре зелья первого уровня вместе с катализатором и звездным металлом. Также разрешается нагревать или охлаждать жидкости перед слоением. После успешного приготовления и чиповки слои можно смешать.

Зелья первого уровня - **отвары**, создаются из сочетаний двух разных ингредиентов, имеющих одинаковое свойство. В результате получится однослойное цветное зелье. Отвары можно создать в лаборатории любого уровня.

Зелья второго уровня - **экстракты**, из сочетания двух разных отваров, но обязательно в присутствии катализатора(он тратится). В результате должно получиться двухслойное зелье из двух жидкостей разных цветов. Экстракты можно создать в лаборатории не ниже второго уровня.

Зелья третьего уровня - **эликсиры**, из двух разных экстрактов в присутствии звездного металла(он тратится), в результате должно получиться зелье из четырех слоев. Сами эликсиры между собой не смешиваются. Создаются исключительно в лаборатории третьего уровня.

Не все сочетания ингредиентов и зелий дадут результат. Экспериментируйте!

Списки общеизвестных зелий 1 и 2 уровней с эффектами в таблицах ниже.

Списки ингредиентов, их свойств и катализаторов будут доступны только алхимикам. Со старта у каждого алхимика будет свой список известных ему свойств ингредиентов и рецептов зелий 1го уровня.

1 уровень: отвары

Зелье	Эффект
Лекарственный отвар	мгновенно восстанавливает 1 хит
Консервант	заменяет амбар, 1 порция позволяет хранить до 3 единиц пищи в горшке до употребления, чип прикрепляется к горшку

Зелье берсерка	+1 хит на одну боевку, выпив впадаешь в боевую ярость, которая заканчивается в конце боевки или при оглушении/потере всех хитов
Зелье очищения от скверны	мгновенно снимает 1 метку скверны
Благовония	используется жрецами в ритуалах
Тонизирующий отвар	заставляет раба работать вдвое эффективнее в этот цикл, в последующие циклы раб не работает без дозы, чип зелья прикрепляется к чипу раба с указанием цикла
Зелье трансформации	растительная пища в животную и наоборот. 1 зелье на единицу еды
Пыточное зелье	позволяет при пытках вытянуть две спички, выбрать из них одну, а вторую вернуть пытаемому

2 уровень(двухслойные, с катализатором): экстракты

<u>Название</u>	<u>Эффект</u>
Зелье открытия разума	выпивший получает возможность обратиться в пустыне к богам - через испытание стать жрецом или просить совета чужого бога
Алхимический огонь	позволяет мгновенно понизить уровень постройки на 1
Удобрение	1 порция в цикл для одного поля, увеличивает урожай в 1.5 раза от исходного
Обжигающий экстракт	наносится на оружие, убивает 1 скелета при первом попадании, заявить ПЕРЕД боем

Лаборатория.

Антуражное строение, внутри которого должен располагаться стол/стола с алхимическим оборудованием, обязательным требованием является наличие в лаборатории ступки и пестика. Оформление стола и помещения в соответствии со стилистикой своего племени приветствуется. Оборудование не должно быть откровенно современного вида(если вам нужна, например, газовая горелка для нагревания жидкостей, то ее надо заантуражить). Также лаборатория должна соответствовать требованиям техники безопасности.

Рабы-алхимики и их работа в лаборатории.

Раб-игрок, знающий алхимию, сохраняет все свои знания, которые он имел до попадания в рабство в случае живого отыгрыша рабства в соответствии с правилами.

Раб-чип знает 4 рандомных(на усмотрение региональщика) рецепта 1го уровня. Может сварить что-то из того, что он знает, либо что-то еще, если ему принесут рецепт. Не умеет варить зелья выше 1го уровня.

Обучение.

Персонаж-алхимик может иметь в обучении не больше одного ученика. Обучение длится **4 игровых часа**, в процессе него учитель передает свои знания ученику, за это время ученик обязан сварить под руководством учителя не менее 3 зелий любого доступного уровня. Ученик должен озаботиться наличием у него книги алхимика САМ. Начало и конец обучения необходимо отметить у мастера.

Обучение у раба.

При наличии чипа раба с профессией алхимика, персонаж может обучиться у него этой профессии. Для этого нужно получить у мастера несколько заданий, выполнить их и сообщить об этом мастеру. Чип раба после окончания обучения тратится. Если раб погиб, был продан или утерян другим способом до окончания обучения, оно прерывается. В течение всего времени обучения - **4 часа**, персонаж должен носить чип с собой. Начало и конец обучения необходимо отметить у мастера.

ЭКОНОМИКА, ремесла и выживание

На нашей игре персонажи могут заниматься различным ремеслом. На начало игры у одного персонажа может быть только одна профессия. Профессия покупается за стартовые очки племени, согласовывается с мастером по ремеслу и вписывается в паспорт игрока. В процессе игры есть возможность обучиться новому ремеслу. Для того, чтобы персонаж мог заниматься своим ремеслом, ему нужна соответствующая постройка. Также есть ряд построек, обеспечивающих поселение необходимыми ресурсами.

Постройки

Помимо жилища в поселении могут быть построены:

- Кузня - там работает ремесленник. Делает оружие, доспехи, сельхоз инвентарь, кирки для шахт. Можно улучшить до 2 и 3 уровня. В улучшенной кузне можно делать более сложные инструменты. Для постройки кузни необходимо 4 единицы меди и 4 единицы глины. Для улучшения кузни до 2 уровня необходимо 2 единицы меди и 2 единицы глины. Для улучшения кузни до 3 уровня необходимо 2 единицы метеоритного железа и 2 единицы глины.
- Гончарная мастерская - там работает ремесленник. Он может делать горшки для хранения продуктов, идолов для ритуалов. Можно улучшить

до 2 и 3 уровня. Соответственно, можно делать более качественные горшки.

Для постройки гончарной мастерской нужно 2 единицы меди и 6 единиц глины.

Для улучшения мастерской до 2 уровня нужна 1 единица меди и 3 единицы глины. Для улучшения мастерской до 3 уровня нужна 1 единица метеоритного железа и 3 единицы глины.

- Амбар - там можно хранить еду. Но просто на земле ее хранить нельзя - нужны горшки.

Для постройки амбара нужно 1 единицы меди и 3 единиц глины.

Амбар можно улучшить до 2 (1 меди и 1 глины) и 3 (1 метеоритное железо и 2 глины) уровня.

- Колесо боли необходимо для обращения в рабство, также на нём хранятся ленты рабов, которые можно использовать в качестве доп. жизни. Его можно улучшить до 2 и 3 уровня.

Стоимость постройки: 3 единицы меди, 1 единица метеоритного железа, 3 единицы глины.

Для улучшения колеса боли до 2 и 3 уровня необходимо 1 единицы меди, 1 единица метеоритного железа и 2 единицы глины. Каждое племя самостоятельно придумывает как именно будет моделироваться их колесо боли и согласовывает с ГМ. Подробности о колесе боли смотрите в правилах по рабовладению.

- Алхимическая лаборатория (подробнее в правилах по алхимии).

Для постройки необходимо 4 единиц меди и 4 единиц глины.

Можно улучшить до 2 (2 меди и 2 глины) и 3 (1 меди, 1 метеоритное железо, 2 глины) уровня

- Алтарь (подробнее в правилах по религии).

Для постройки необходимо 5 единиц меди и 3 единицы глины. Можно улучшить до 2 (2 меди и 2 глины) и 3 (1 метеоритное железо, 1 медь, 2 глины) уровня

- Поле - там можно выращивать пшеницу. Поле находится за границей поселения.

Для постройки поля необходимо 6 единиц меди.

Поле можно улучшить до 2 (3 меди) и 3 (2 меди и 1 метеоритное железо) уровня

- Пастбище - там можно выпасать скот. Вместимость пастбища ограничена.

Для постройки пастбища необходимо 4 единиц меди и 2 единицы глины. Чтобы скот приносил молоко и потомство пастбище нужно улучшать, 2 уровень (2 меди и 1 глины) 3 уровень (1 метеоритное железо, 1 меди и 1 глина)

Все постройки могут быть разрушены до 1 уровня.

Процесс разрушения постройки отыгрывается следующим образом:

1. Предупредить мастера-региональщика.
2. Отыгрывать поджог\разрушение постройки, **не нанося** реальных повреждений личным и игровым предметам.

Если постройка разрушается силами одного персонажа это занимает 6 минут.

Если постройка разрушается группой персонажей(два и более) это занимает 3 минуты.

В течении цикла постройка может быть разрушена только на 1 уровень вниз.

Также можно разрушать постройки с помощью алхимического зелья.

При уничтожении постройки 3 уровня для которой требовалось метеоритное железо с неё можно полутать один чип метеоритного железа. При апгрейде он не сдается, а прикрепляется к постройке, полутать его без уничтожения постройки нельзя.

Чтобы построить строение игроки должны отобразить процесс постройки здания ИРЛ(например, соорудить небольшой шалашик из веток или досок), после чего сдать региональному мастеру необходимое количество ресурсов для чиповки сооружения. Мастер имеет право не чиповать постройку если ему не понравится то как её смоделировали.

Кузня

уровень постройк и	что производит	Назначение	стоимость			
			медь	глина	дерево	метеоритное железо
1 lvl			4	4		
	отковка одноручного оружия	Снимает 1 хит	1			
	кирка	Добавляет 2 ресурса при добыче из шахты	1		1	
2 lvl			2	2		
	щит	Защищает	2			
	доспех	+1 хит	1			
	лук	Снимает 1 хит			1	
	двуручный меч	снимает 1 хит	2			

3 lvl				2		2
	длиннодревковое вооружение	Снимает 2 хита	1		1	
	с/х инвентарь	увеличивает количество добываемого зерна с поля в 1.5 раз	1			

Гончарная мастерская

уровень постройки	что производит	Назначение	стоимость			
			медь	глина	дерево	метеоритное железо
1 lvl			2	6		
	горшки (1 шт)	Вмещает 3 еды. Можно переносить. Без амбара содержимое в конце цикла портится.		1		
2 lvl			1	3		
	идолы (1шт)	применяются в религиозных обрядках		1		
3 lvl				3		1
	горшок для хранения молока 1 шт	Вмещает 3 молока. Можно переносить. Без амбара содержимое в конце цикла портится.		1		

Поле

уровень постройки	что производит	Назначение	стоимость			
			медь	глина	дерево	метеоритное железо
1 lvl			6			
	Растительная пища 5 ед.	Приносит +5 РП в цикл				

2 lvl			3			
	Растительная пища 10 ед	Приносит +10 РП в цикл				
3 lvl			2			1
	Растительная пища 15 ед	Приносит +15 РП в цикл				

Пастбище

уровень постройки	что производит	Назначение	стоимость			
			медь	глина	дерево	метеоритное железо
1 lvl			4	2		
	Сохраняет популяцию	Козы не дохнут от голода				
2 lvl			2	1		
	Молоко	Заменяет 1 РП или 1 ЖП	1 коза = 1 молоко			
3 lvl			1	1		1
	Потомство	Новые козы	1 шт/цикл			

Амбар (в нем пища в горшках хранится дольше 1 цикла)

уровень постройки	Максимальная вместимость	стоимость			
		медь	глина	дерево	метеоритное железо
1 lvl		1	3		
	10 горшков				
2 lvl		1	1		
	20 горшков				
3 lvl			2		1
	30 горшков				

Колесо боли

уровень постройки	Максимальная вместимость	стоимость			
		медь	глина	дерево	метеоритное железо
1 lvl		3	3		1
	2 раба				
2 lvl		1	2		1
	8 рабов				
3 lvl		1	2		1
	бесконечное кол-во				

Алтарь (подробнее о свойствах в правилах по религии)

уровень постройки	стоимость			
	медь	глина	дерево	метеоритное железо
1 lvl	5	3		
2 lvl	2	2		
3 lvl	1	2		1

Алхимическая лаборатория

уровень постройки	Свойства	стоимость			
		медь	глина	дерево	метеоритное железо
1 lvl	можно варить отвары	4	4		
2 lvl	можно готовить экстракты	2	2		
3 lvl	можно готовить эликсиры	1	2		1

Дальнее пастбище

приплод	$n/2$ в цикл, где n - кол-во животных на пастбище. Округляем в меньшую сторону
молоко	1 животное = 2 молока

Шахты

Вне поселений существуют места добычи ресурсов - шахты:

- Глиняная
- Медная

Чтобы получить ресурс из шахты, необходимо прийти к ней самостоятельно либо заставить рабов добывать ресурсы. Кирка увеличивает количество добытого ресурса.

Если игрок сам разрабатывает месторождение без дополнительных инструментов, то получает 2 ед. ресурса. Получить 4 единицы ресурса можно двумя способами: используя в шахте раба с надсмотрщиком, либо разрабатывать самостоятельно, но используя кирку. 6 единиц ресурса можно получить используя для добычи раба с киркой.

Шахты работают по расписанию начиная со 2го часа цикла, поочерёдно в течении 20 минут каждая. Начало работы шахты обозначается звуковым сигналом.

Север 1.00-1.20

Восток 1.30-1.50

Юг 2.00-2.20

Запад 2.30-2.50

В это время можно прийти к шахте самостоятельно и получить 2 ресурса, либо использовать в шахте дополнительные “инструменты” и получить больше добываемого ресурса. Шахта может быть разработана 1 раз в цикл, ресурс получает тот, кто первым разработал шахту в этом цикле.

Шахта даёт ресурс только если с ней взаимодействовали. Случайным образом при разработке шахты может быть получен алхимический ингредиент в дополнение к ресурсам производимым шахтой.

Ресурсы

- Глина - добывается в шахте. Из нее можно лепить горшки, в которых можно хранить еду. Также глина нужна для апгрейда и постройки зданий, создания идолов
- Медь - добывается в шахте. Из нее можно ковать оружие, доспехи, сельхозинвентарь, кирку. Также медь нужна для апгрейда зданий, полей и пастбищ.
- Зерно - выращивается на поле. Для получения зерна в начале цикла племя должно “возделать поле” (до начала игры заготавливается “плуг” - бревно около метра длиной и около 40 см толщиной заостренное с одной стороны. По желанию игроков “плуг” можно доработать веревками. Этим “плугом” в процессе обработки поля нужно будет нарисовать на земле определенный узор, выданный в начале цикла региональным мастером),

использование сельхоз инвентаря или зелий может увеличить количество добываемой пшеницы

- Мясо - можно пустить на мясо скот (приносит 5 мяса) или добыть на охоте (4-5 мяса), в качестве мяса можно использовать раба или человека (жертва должна быть сыта на момент убийства), приносит 2 мяса
- Молоко - дает домашний скот, если его выпасать на дальнем пастбище или прокачать свое. Замещает любую пищу (растительную или животную)
- Метеоритное железо - основное место добычи - данж. Нужно для апгрейда зданий и полей до 3-го уровня, при создании зелий третьего уровня и для постройки колеса боли.

Животноводство

В пустыне водятся козы, которых приручили и разводят местные поселенцы. Козы моделируются “чурбачком с ножками и головой” (альтернативный вариант - пятилитровая бутылка, заантураженная и подогнанная по параметрам). Модель козы должна быть не менее 40 см в длину, 40 см в высоту и весом не менее 5 кг.

На начало игры племя САМО заготавливает себе коз с запасом (так как в процессе игры они могут размножаться). Необходимо заранее заготовить не менее 7 коз. Если в процессе игры для новорожденной козы нет свободной модели и нет возможности быстро ее смастерить, то новорожденный коз погибает (к стаду не добавляется).

Каждый цикл коз нужно выпасать. Это можно делать на ближнем к поселению пастбище (но его еще нужно построить), в таком случае животные не умрут от голода

1й уровень пастбища). Вместимость пастбища ограничена 3 козами. При улучшении пастбища его вместимость растет, а также на втором уровне козы, пасущиеся на нем, могут давать молоко. На пастбище 3-го уровня козы могут размножаться (+1 коза в цикл). Можно выпасать коз на дальнем пастбище. Оно одно на всю пустыню и его вместимость конечна - 5 коз. При выпасе на дальнем пастбище козы дают молоко и размножаются (x0,5 от изначального количества голов, округляя в меньшую сторону). У каждого племени, в каждый цикл есть своё строго отведённое время на выпас коз на дальнем пастбище (получается на старте игры). На дальнем пастбище козы не побираемы. Животные должны выпасаться не менее 45 минут за цикл, выпасать одно животное можно только на 1 пастбище в цикл.

Если козы не выпасались на ближнем или дальнем пастбище в течении цикла, то в конце цикла они погибают.

Племя может пасти коз только 1 раз за цикл.

Когда козы не находятся на выпасе они могут храниться где угодно.

Ковка и гончарное дело

Кузнечное производство - на каждое племя выдается моток проволоки, и матрица 10x10 для плетения из проволоки. Построив кузню 1 уровня игроки получают доступ к кузне, а также список рецептов соответствующего уровня. Для изготовления предмета игрок сдает региональному мастеру требуемые ресурсы, закрепляет конец проволоки на матрице и повторяет последовательность действий указанную в рецепте. После чего Региональщик сверяет полученную фигуру с образцом, Если фигура соответствует то ковка удалась и игрок получает соответствующий чип, если фигура отличается от оригинала, то у игрока есть две попытки на её исправление, после чего ковка или считается успешно завершённой или проваленной и ресурсы сгорают. Чипы откованного оружия и доспеха могут быть полутаны, куплены в караване или проданы! НО, крепить чипы на оружие и доспех возможно только в присутствии мастера или игротехника.
!ВАЖНО! МГ Предоставляет матрицу для плетения и защитные перчатки.
От игроков требуется: плоскогубцы или клещи/кусачки, круглогубцы, молоток.

Лепка горшков - моделируется лепкой горшочков из скульптурного пластилина. Удачно слепленным считается горшок в который входит 3 токена еды (не горкой)) на горшок необходимо израсходовать 1 порцию глины (не больше и не меньше)

Распределение стартовых очков

Перед началом игры племя располагает 40 очками. За эти очки вождь приобретает стартовые ресурсы:

Профессия персонажа 1 шт. = 8 очков
Чип раба(без профессии) 1шт. = 4 очка
Скотина 1 шт. = 4 очка
Метеоритное железо 1 шт. = 2 очка
Медь 1 шт. = 1 очко
Глина 1 шт. = 1 очко
Алхимические реагенты (случайные) 2 шт. = 1 очко
Пища 2 шт. = 1 очко
Ценность 4 шт. = 1 очко

Рабовладение

На игре раб представлен чипом-лентой с двумя бумажными токенами или игроком с чипом. На чипе отмечено его имя если это игрок, а так же профессия если она есть.

Каждый раз при выдаче задания рабу, владелец должен сыграть с ним в игру - раб и рабовладелец кладут себе на голову небольшой мешочек крупы (размером с фазербол. предоставляется МГ) после соревнуются в метании камней на дальность(общая победа за три попытки). Если мешок в любой момент падает с головы - персонаж моментально проигрывает. Это базовое испытание, вы можете придумать собственное, более подходящее стилю вашего племени, обязательно согласование с МГ! Основными параметрами должны быть:

потеря мешка - провал

проигрыш в испытании - провал

Если выигрывает владелец, то раб обязан исполнить его поручение, будь то небольшая задача, работа в шахте или мастерской. Если выигрывает раб то он убегает на волю. **Раб убегает** с края поселения имея фору в одну минуту перед догоняющими его персонажами.

В поселении может быть установлено **колесо боли** (в паспорт или на чип раба ставится отметка “сломлен”), колесо открывает **дополнительные возможности рабовладения**.

- вы можете сломить волю раба, это значит что он больше не будет пытаться сбежать при выполнении работ.
- вы сможете использовать рабов в качестве “защиты от смерти”*(ленты рабов располагаются на колесе)

Для содержания раба каждый цикл его требуется кормить единицей пищи.

В случае отсутствия колеса боли лента раба может находится у любого из игроков племени, использовать такую ленту в качестве защиты от смерти нельзя.

Рабы являются побираемым ресурсом.

*Защита от смерти

Раб способен спасти от смерти! Если игрок был убит персонажем без специальной способности(целенаправленное убийство), то отлежав 10 минут на земле, игрок повязывает хайратник и направляется в свое поселение. Если там есть неиспользуемые ленты рабов(раб не производит, раб не учит, раб не добывает) на колесе боли, игрок снимает чип и **отдает его мастеру**, после чего считается что он оказывается в 0 хитов в нескольких шагах от поселения. Желание игрока “возродиться” считается первостепенным перед желаниями других членов племени. События недавнего времени самостоятельно он

вспомнить не может (условно момент нападения и личность нападавшего). Если лент нету, то игрок отправляется в мертвятник.

Порабощение персонажей

Чтобы персонаж стал рабом, для начала его требуется оглушить. Оглушенный персонаж доставленный в лагерь может выбрать одно из двух(по своему желанию):

1. Отыгрывать пытки 15 минут, поигрово стать "рабом" и продолжить игру в новом социальном статусе. Раб имеет 1 хит, сохраняет свою профессию(если она была) и способен сражаться
2. Признать свое пленение, сообщить мастеру о своем нежелании отыгрывать данную роль. Отыграть 30 минут пыток. После уйти в мертвяк за новой ролью. Те кто его поработил получают чип раба, если у персонажа была профессия - то чип раба с профессией.

Правила мертвяка для таких игроков работают по общим принципам.

Пытки для становления рабом должны отображать монотонный изнурительный труд под присмотром надсмотрщика (уровень угнетения - по обоюдному согласию). Как пример: распутывание узелков, сортирование крупы, перемещение камней и т.п. Так же для этого можно использовать "механизм" колеса боли даже если данная постройка игромеханически еще не возведена в племени.

Если персонаж обладал внутриигровой профессией то данная профессия сохраняется и у раба, что записывается в чип. Данный чип может совершить 2 крафта за цикл(доступны рецепты 1 уровня и несколько рецептов 2 уровня(случайно выбирается региональщиком), для алхимии и религии см. в соответствующих правилах) в мастерской производя изделия из материалов, кроме прочих применений. Или обучить одного игрока своему ремеслу(игрок получает мастерские задания касающиеся его профессии, по прошествии 4 часов в паспорт вносится отметка о профессии). Если раб был потерян убит или продан, то обучение прерывается. Игрок должен 4 часа носить чип раба с собой.

Работа на шахтах

Раб может быть перемещен в шахту(см. расписание шахт), один раз в цикл. Не более одного раба на шахту. Если это первое помещение раба в шахту за его жизнь, то по окончании работы мастер отрывает один бумажный токен и добавляет в шахту 2 ресурса. Если это второе помещение раба в шахту, то

мастер заменяет чип-ленту на 2 ресурса. Раб считается сбежавшим, если это был игрок, то он убегает из шахты с форой в 1 минуту.

Раба, побывавшего в шахте, в тот же экономический цикл нельзя привлекать для обучения или использовать его для “защиты” убитого персонажа.

Использование раба во время постройки зданий и их улучшений

Каждого раба можно привлечь к постройке или улучшению зданий один раз в цикл. Это заменяет 1 ресурс(глина или медь).. Если это первое привлечение раба к строительству, то по окончании работы мастер отрывает один бумажный токен. Если это второе привлечение раба к строительству, то мастер забирает чип-ленту. Раб считается сбежавшим, если это был игрок, то он убегает из племени с форой в 1 минуту.

В данном экономическом цикле его более нельзя привлекать для обучения или использовать его для “защиты” убитого персонажа.

Освобождение от рабства

Персонаж находящийся в рабстве получает от региональщика ошейник отображающий “оковы”. Для освобождения требуется провести застезжку через лабиринт. Открывший свои оковы может попытаться сбежать. Рабовладельцы способны препятствовать ему любыми способами.

Колесо боли - громадный мельничный жернов приводимый в движение мускульной силой. Символизирует тяжелый, изнурительный и бессмысленный труд. На игре моделируется различными устройствами(в разумных пределах и согласованный с мастерами). Как вариант это высокая вертикально стоящая колода с прибитыми к ней рукоятями для вращения, помещенная в небольшую яму в земле. Возможны и другие варианты отображения тяжелой бессмысленной работы, их требуется согласовать с МГ.

Система голода

На игре моделируется система голода для персонажей и рабов. На каждого персонажа в конце игрового цикла должно приходиться по 2 чипа пищи (1 животный и 1 растительный с возможностью заменить один из чипов универсальным(молоко)). Для рабов необходима 1 единица любой пищи в конце цикла.

Для отыгрыша приема пищи игроки должны сдать региональщику чипы пищи в течении последнего часа каждого цикла.

Персонаж, оставшийся не накормленным в конце цикла, получает дебаф - весь следующий цикл имеет всего 1 нательный хит. Если на протяжении двух циклов подряд персонаж остался без полноценного пайка, он умирает.

Полностью накормленный персонаж(сдавший 2 чипа пищи) восстанавливает себе все нательные хиты.

Персонаж который на начало цикла был рабом, в течении данного цикла имеет 1 нательный хит(он ослаблен после рабского труда). "Откормиться" до трех хитов возможно только в момент начала следующего цикла.

Игровые циклы

9:00 до 13:00

с 13:00 до 17:00

с 17:00 до 21:00

с 21:00 до 01:00

с 01:00 до 9:00 - время вне игры

Виды пищи:

Животная пища - Чипы с охоты на диких зверей, разделки скота, каннибализм.(Стеклянные камни красного цвета с чипом)

Растительная пища - Чипы, найденные на территории полигона при сборе еды либо произведенные на полях. (Стеклянные камни зеленого цвета с чипом)

Молоко - Универсальный чип, добываемый со скота. Заменяет один чип растительной или животной пищи. Нельзя использовать 2 чипа молока вместо полной порции пищи персонажа. Рацион раба может состоять из одного молока. (Стеклянные камни белого или прозрачного цвета с чипом)

Чипы пищи - имеют на себе маркировку относящуюся к конкретному циклу. С началом следующего цикла вся еда предыдущего цикла, которая хранится неподобающим образом, считается пропавшей.

Охота и собирательство

Это способ выживания для племен которые отвергают оседлое земледелие и скотоводство, а также для тех кто вынужден искать себе пропитание.

Собирательство - Раз в цикл на полигоне в случайных местах будут появляться чипы “растительной” пищи с припиской цикла появления. Данные чипы актуальны до начала нового цикла. На конец цикла они должны быть сохранены или употреблены, иначе считаются пропавшими.

Охота - Несколько раз в цикл игротех или попавший в мертвяк игрок становятся диким животным. Дикое животное на протяжении непродолжительного времени бегают по всей территории полигона издавая громкие характерные звуки. Игроки могут попытаться охотиться на него, для этого требуется окружать зверя пугая его громким шумом. Дикий зверь не может преодолевать горизонтальных препятствий которые не способен перешагнуть или перепрыгнуть, а так же бросается прочь от источников громкого шума.

Важно: дикого зверя нельзя ранить одноручным оружием! Он имеет 4 хита и способен обороняться - имеет при себе 4 камня (каждый камень -1 хит). Как только персонажи решат что они заперли зверя в ловушку они могут попытаться застрелить или забить его. С каждого животного можно добыть до 5 единиц животной пищи.

Каннибализм

У персонажей есть возможность съесть себе подобного, для этого жертва не должна сопротивляться - дать согласие, быть связанной\оглушенной\тяжелораненой или быть рабом. После отыгрыша жертва уходит в мертвяк без возможности выйти прежнем персонажем или откупиться чипом раба. С одного съеденного персонажа можно получить два чипа Животной Пищи с особой пометкой. Каждый употребивший данный чип получает 1 ед. скверны(смотри правила религии)