

КОРНИ. КОСТРЫ ВОЙНЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ

2025

Оглавление

Правила о том, как воевать	3
Бой и обычная жизнь	3
Сражение за Ключевую точку	4
Хиты и их потеря.....	5
Особые состояния и действия	6
Лечение ран.....	6
Смерть и посмертие	7
Допуск оружия и доспехов.....	8
Ещё немного правил	9
Правила по моделям	9
Охота и собирательство.....	9
Правила по детям	10
Как захватить Лес?	11
Общие понятия и правила	12
Маркиса де Коте.....	16
Крылатая династия	17
Лесной союз.....	18
Речное братство	19
Культ	20

Правила о том, как воевать

Бой и обычная жизнь

1. Бой — это когда два и более игроков сражаются друг с другом. Если на вас напали с оружием, а у вас его нет — это тоже бой, хоть и скоротечный. Необходимо обозначить начало боя каким-то боевым кличем, например: «В бой!»
2. К бою можно присоединиться в любой момент. Бой заканчивается, если все не тяжелораненые участники решают, что бой окончен.
3. Если вы были в бою, а потом убежали от сражения и вас никто не преследует и не навязывает вам бой, то тоже можете закончить бой самостоятельно той группой, которой сбежали.
4. В бою можно только воевать, все остальные действия недоступны. Например, в бою нельзя лечить ранения, оказывать помощь тяжелораненым, восстанавливать доспешные хиты и т.п.
5. Если несколько игроков хотят подраться с оружием в руках, но не хотят находиться в бою, то они все должны договориться, что принимают участие в тренировке и не наносят друг другу ранений, оружие при этом в руках у тренирующихся самое настоящее. Если в такую тренировку кто-то ворвётся с криками «В бой!», то все игроки с оружием смогут снимать хиты с любых игроков.
6. Помните, что Белые Ночи давно закончились и вечером становится очень темно. С 20.00 до 8.00 нельзя использовать метательное оружие и затевать массовые побоища (более 4х участников). Если у вас намечается массовая драка, то постарайтесь решить её сражением 1 на 1 или 2 на 2, интеллектуальной битвой или перенесите на следующий день.
7. Если в ночное время вашего персонажа остановили с целью нанести вам повреждения, а вы вообще никак не готовы к сражению, то просто примите свою судьбу. Если же вы хотите ночью напасть на кого-то, кто явно не готов защищаться, то постарайтесь всё сделать вежливо и аккуратно. Для нанесения удара достаточно коснуться другого игрока своим оружием и сказать «тюк» или иное слово, которое обозначит ваш удар.
8. На игре нет времени, когда взаимодействия между персонажами запрещены, мы верим, что вы способны решить этот момент самостоятельно. Уважайте чужой сон и усталость. Игра для удовольствия и веселья в первую очередь.

Сражение за Ключевую точку

1. Сражения за Ключевую точку проходят по правилам обычного боя.
2. Если сражение за ключевую точку началось, то в него нельзя вмешаться со стороны. В сражении принимают участия только те игроки, которые явно сообщили о своём участии до начала сражения.
3. Заявить своё желание участвовать в сражении может любой игрок в течение 10 минут после начала экономического цикла. Члены фракций Маркисат, Крылатые Династии и Культисты могут сражаться только за свои фракции. Речное Братство и Лесной Союз могут поддерживать любые другие фракции или сражаться за свою. Жители леса могут только поддерживать другие фракции.
4. Все, погибшие в сражении игроки обязаны любым понятным способом обозначить, что они умерли - красиво упасть, сесть на землю и поднять руки вверх и т.п. После понятного обозначения своей смерти отойти в сторону и не мешать сражению.
5. Победителем сражения может быть ТОЛЬКО одна фракция. Не обязательно убивать всех членов других фракций, если другие игроки подтвердят словами, что они проиграли, то сражение тоже считается выигранным.
6. После окончания сражения все умершие игроки должны проследовать на свои поляны или в базовые лагеря. Общаться и заходить по дороге в другие локации нельзя. Если к такому игроку кто-то назойливо пристаёт, нужно ответить: «Я иду возрождаться!» Оружие следует держать за боевую часть, так, чтобы все это видели. Как только умерший игрок оказался в своей локации, он тут же считается ожившим.
7. Все выжившие игроки после сражения взаимодействуют с миром обычным способом и могут быть убиты другими игроками прямо рядом с Ключевой точкой. Это никак не повлияет на результат сражения.

Хиты и их потеря

1. Поражаемая зона - всё тело, кроме головы (даже в шлеме), кистей, ступней, шеи и паха.
2. У любого жителя Леса - 2 хита. Количество хитов может быть изменено при помощи артефактов и доспехов.
3. Любой корпусный доспех (не стёганка) добавляет 1 хит. Наручи, поножи добавляют красоты и крутости, но не хиты. Перчатки защищают пальцы от боли, хиты тоже не дают.
4. Шлем добавляет ещё 1 хит, если он надет на голову и подбородочный ремень застёгнут.
5. Хиты от шлема и доспеха снимаются в первую очередь и самовосстанавливаются после окончания боя, но не могут излечить вас от тяжёлого ранения.
Например: *на зайчике надет доспех и шлем, он полностью здоров, значит у него 4 хита. Во время боя с зайчика сняли 3 хита (2 хита — это доспех и шлем, 1 хит - личный зайчика). Как только бой закончился, у зайчика автоматически становится 3 хита (1 личный оставшийся хит и 2 хита от шлема и доспеха). Если же зайчика тяжело ранили, то после окончания боя он так и остаётся с 0 хитами, пока ему не окажут помощь, иначе зайчик умрёт от потери крови или может быть добит.*
6. Хиты от артефактов приравниваются к личным хитам и действуют на носителя артефакта. восстанавливаются также как и личные хиты. По сути, артефакт увеличивает ваш запас хитов. Если вы отдали артефакт, то отдали и свой дополнительный хит.
7. Артефакт даёт дополнительные хиты сразу. Если артефакт передать другому игроку, то хиты тоже отнимутся сразу.
Например: *белочка нашла артефакт с эффектом «+1 хит», её общий максимальный запас личных хитов стал равен 3, после драки у белочки остался 1 хит, если у белочки забрать артефакт, она тут же получит -1 хит и упадёт тяжелораненая.*
8. Колющие удары запрещены. Метательное оружие разрешено.
9. Любое оружие попаданием в конечности снимает 1 хит, в корпус – 2 хита.
10. Как только с игрока сняли все хиты, он становится тяжелораненым. В этом состоянии он не разговаривает, не может пользоваться оружием, предметами или артефактами. Стонать и нечленораздельно орать можно. Если игрока не добили или не оказали помощь, то через 10 минут тяжелораненый умирает.
11. Тяжелораненый игрок может умереть по истечении 10 минут (истёк кровью) или, если его добили вне боя. Любым подходящим способом, обозначив словами, что таким образом добивают игрока.

Особые состояния и действия

1. Обыск моделируются вопросами, отдаете всё, куда указывает обыскивающий (что в этом кармане? а в этом?). Утаить что-то там, где спрошено, нельзя.
2. Связывание возможно только набрасыванием веревки на руки, можно не сильно обмотать вокруг запястий. Связанный игрок не может самостоятельно передвигаться, даже ползком. Связанный игрок может добровольно идти, если его ведёт один другой игрок за собой. Если связанного ведут два игрока, то связанный обязан идти за ними не сопротивляясь. Один игрок никак не может переместить связанного с текущего места против воли связанного. Связанный игрок не может ни при каких обстоятельствах бежать. Связанный игрок следит за тем, чтобы верёвка не упала с его рук. Освободиться самостоятельно можно лишь “перерезая” веревку об любое игровое лезвие в течении минуты, если можете дотянуться до него с места руками или оно у вас есть с собой. Если связанную жертву бросили на 10 минут и более без охраны, то она освобождается автоматически даже без ножа.
3. Оглушить можно только вне боя ударив по спине не боевой частью любого оружия. Оглушённый на 10 минут теряет сознание, не может самостоятельно передвигаться, говорить и произносить звуки. Может участвовать в обыске, отвечая чётко и тихо, стараясь не привлекать к себе внимание громкими ответами. Оглушённый должен послушно идти за двумя игроками, которые его ведут. Один игрок никак не может переместить оглушённого с текущего места. Оглушённого можно привести в чувства, если потрясти его за плечо и сказать: «Очнись!».

Лечение ран

1. Тяжёлые ранения может вылечить любой игрок. Тяжелораненого необходимо перевязать, то есть обмотать ему тело, руку, ногу или голову бинтом или похожей на бинт белой тряпкой в несколько слоёв, минимум в 3, но чем антуражнее смотрится повязка - тем лучше. Перебинтованный игрок тут же получает 1 хит
2. Когда у игрока меньше хитов, чем его максимум без доспехов (личные хиты и хиты от артефактов), но не 0, то игрок считается легкораненым. Восстановить хиты можно едой или горячим напитком в таверне, в казарме, на поляне возле костра, в своём или в чьём-то доме, куда вас пригласили хозяева. Просто схомячить бутерброд или сделать глоток из фляжки абы где - не считается.
3. Когда вы лечитесь, обозначьте, пожалуйста, вашим соседям это словесно, например: «Я был ранен в походе, но этот чай прекрасно восстановит мои силы и здоровье, спасибо!»
4. Не обязательно съедать или выпивать всё, что вам предложили. Например, напиток достаточно пригубить. Но относитесь к еде с уважением, если вам только полечиться, то так и скажите хозяевам заведения: «Мне только полечиться, дайте маленькую чашку осеннего супа, пожалуйста!»

5. Вы можете пить свои напитки и есть свою еду для лечения, если находитесь в своей казарме или доме или, если хозяева заведения или дома не против того, чтобы вы полечились своей едой.
6. Нельзя убить хозяев и воспользоваться их помещением для лечения. Атмосфера насилия, возможно, и играет на руку величию вашей фракции, но не приносит здоровья.

Смерть и посмертие

1. Когда игрок был добит, истёк кровью или погиб иным способом, он должен направиться на поляну мёртвых. Общаться и заходить по дороге в другие локации нельзя. Если к мёртвому кто-то назойливо пристаёт, нужно ответить: «Я умер! Иду в мертвятник!» Оружие следует держать за боевую часть, так, чтобы все это видели.
2. Не нужно дожидаться, чтобы ваш труп кто-то нашёл или отомстил за него. Если смерть никто не видел, она и правда может остаться тайной для всех. У жителей Леса не принято закапывать трупы, поминки устраивают без тела, без пафоса, просто помянут добрым словом умершего и продолжают дальше жить.
3. На поляне мёртвых игрок рассказывает мастеру обстоятельства своей гибели, а мастер назначает время, которое необходимо провести на поляне.
4. Различные обстоятельства могут сократить время пребывания вне игры. Максимальное время - 1 час.
5. Оживший игрок обязан идти с поляны мёртвых до локации, где возрождается, таким же образом, как и на поляну мёртвых - молча, держа оружие за небоевую часть. Максимально назойливым встречным игрокам можно ответить: «Я иду возрождаться!».
6. Любой игрок, вошедший на поляну мёртвых по любому поводу, автоматически считается мёртвым и следует указаниям мастера.

Допуск оружия и доспехов

1. На игру допускается только протектированное оружие, подходящее под условное фэнтези. Промышленное или просто аккуратно сделанное.
2. Колющие удары запрещены.
3. Оружие из реактопласта и твёрдой резины запрещено, даже в виде кинжалов и ножей.
4. Двуручные топоры, алебарды, копья, молоты и прочее запрещены. Из двуручного оружия можно только мечи.
5. Можно луки и арбалеты, натяжением до 16 кг. Наконечники стрел и болтов - безопасные промышленные или аккуратно сделанные самостоятельно? диаметр мягкой части от 35мм.
6. Метательные ножи и топоры фабричные или аккуратно сделанные самостоятельно, без твёрдых элементов внутри.
7. Щиты с протектированным краем без опасных стальных элементов, не повреждённые. Щит типа бронедверь под запретом.
8. Доспехи и шлем могут быть изготовлены из любых материалов, должны быть не травмоопасными для окружающих и выглядеть как около средневековый фэнтезийный доспех.
9. Любое оружие и доспехи должны быть показаны мастерам и могут быть не допущены к игре. Если сомневаетесь в чём-то - пришлите заранее фотографию мастерам.

Ещё немного правил

Правила по моделям

На игре очень мало моделей. Вы сами при необходимости решаете, что и каким образом будет отыгрываться.

Если вы сомневаетесь в своей идее или хотите её обсудить - обратитесь к мастерам. Если ваша идея касается определённой игротехнической локации - можете тут же поиграть в это с игротехами, они расскажут вам о результатах.

Главное, чтобы было интересно вам и другим игрокам.

Охота и собирательство

Чтобы выживать в лесу нужно охотиться и собирать иные дары леса, в том числе и ресурсы.

Охота.

В лесу водятся не очень агрессивные неразумные животные, которые очень даже годятся в пищу: когтептицы, свинораны и кролероги. Как добыть такое животное?

1. Найдите в лесу табличку 30 * 30 сантиметров с изображением соответствующего животного.
2. Если вы готовы к охоте, возьмите эту табличку и направляйтесь на локацию к мастерам.
3. Пока вы идёте с табличкой к мастерам, вы не можете ни с кем разговаривать и делать другие дела - вы на охоте. Вы не можете передумать по пути, если взяли табличку. Её обязательно нужно донести до мастеров. Один человек может нести одну табличку.
4. Когда вы дойдёте до мастеров, вам необходимо будет успешно поразить вашу добычу, то есть попасть из лука, арбалета или рогатки в мишень. Если у вас нет своего стрелкового оружия, то мастера любезно предоставят вам подходящее охотничье снаряжение на месте.
5. Успехом считается поражение цели не более, чем за три попытки. Чем раньше вы поразили цель, тем лучше будет награда за вашу охоту.
6. Если животное не удалось поразить, то неудачливый охотник может получить ранение.
7. В качестве награды за успешную охоту можно получить еду и кожу. Количество зависит от успешности охоты и случайности.

Опасные животные.

В лесу можно встретить полумифических полу разумных животных. Они сильны и крайне опасны. Каждый охотник знает, что связываться с таким - верная смерть. Это дриадолень и тролледведь. В лесу вы также можете найти табличку 30 * 30 сантиметров с изображением этих животных. Такая табличка всегда будет помечена красной лентой. Если вы попытаетесь охотиться на них по правилам охоты, то наверняка погибните, старайтесь обходить таких животных стороной, испытывая священный трепет или ужас.

Собирательство.

В лесу в укромных местах можно обнаружить ресурсы: дерево, металл, кожу и ткань.

1. Сам по себе ресурс — это физический небольшой предмет с прикреплённым к нему чипом.
2. Чип и предмет неразделимы, по отдельности никак не работают.
3. Любой персонаж может нести любое количество ресурсов.
4. Все ресурсы являются игровыми ценностями, их можно передать или отобрать силой, забрать с убитого персонажа.

Правила по детям

1. Несовершеннолетние игроки допускаются на игру в сопровождении одного из родителей или законного опекуна.
2. Если дети планируют играть, а не быть приложением к вам, то на детей необходимо подавать отдельные заявки!
3. В комментариях к детской заявке необходимо указать ссылку на заявку сопровождающего взрослого.
4. За жизнь, здоровье, психологический комфорт детей несут ответственность те взрослые, которые вывозят их на игру.
5. Дети играют в ту же игру, что и взрослые. Особой детской игры и/или анимации для детей не будет.
6. Дети полноценные жители Леса, им тоже нужен костюм.
7. С детьми можно не играть в ролевую игру. Другие игроки могут не хотеть этого по любым соображениям. Любой игрок может отказаться от взаимодействия с детьми не объясняя причины.
8. Персонажи детей до 16 лет могут участвовать во всех игровых взаимодействиях, кроме боевых. Взрослым персонажам рекомендуем заранее уточнять у персонажей-детей согласны ли они на что-то необычное, вроде, пленения.
9. С 16 лет дети могут участвовать в боевом взаимодействии.
10. Персонаж ребёнка может погибнуть на игре, обсудите этот момент заранее с ребёнком.

Ограничения:

Дети до 16 лет никак не могут участвовать в боевом взаимодействии с другими персонажами. Такие дети будут носить на костюме специальный маркер.

Как захватить Лес?

В Лесу много обитателей. Каждая фракция, пытающаяся завладеть Лесом и его ресурсами, оказывает влияние на обитателей. Конфликты друг с другом или грамотно подстроенные диверсии, позволят или затормозить противников, или даже получить дополнительную поддержку местных жителей. В конце игры, фракция, получившая наибольшее влияние, получает Лес и его ресурсы в своё распоряжение.

Влияние можно получать различными способами, не только силовым. Влияние обозначается победными очками, далее ПО. Общее количество ПО каждой фракции — это закрытая информация. Раз в экономический цикл лидер или лидеры фракции могут отправить шпионов, чтобы разузнать каково влияние соперников, с большой долей вероятности шпионы принесут сведения о количестве ПО у каких-то фракций.

ПО не могут уменьшаться, однако есть способы значительно увеличить свои ПО, сделав что-то действительно легендарное. Общие способы получения ПО:

1. Захват ключевых точек леса. Каждый экономический цикл такая точка приносит 1ПО.
2. Проведение мероприятия, принесёт 3ПО.
3. Героический поступок. Нечто легендарное, о чём будут рассказывать потомки ещё несколько поколений, а барды сложат песни. Такой поступок принесёт 5ПО.
4. Создание полезных предметов принесёт 1ПО.

Маркиса де Коте

1. Строительство мастерской, 1ПО, если может функционировать на конец экономического цикла.
2. Организация патрулей. 1ПО за патруль в экономический цикл.

Крылатая династия

1. Строительство гнезда-форпоста, 1ПО, если может функционировать на конец экономического цикла.
2. Организация приёмной для лесных жителей, 2ПО или 3ПО в экономический цикл.

Лесной союз

1. Диверсии против захватчиков. Как правило это что-то заметное, но не очень разрушительное. 2ПО.
2. Вербовка и обучение сторонников. 1ПО за сторонника.
3. Восстание. 5ПО.

Речное братство

1. Заключение контрактов для наёмных воинов. 1ПО за воина на один экономический цикл.
2. Контракты на покупку предметов, продажу информации и прочие услуги. 1ПО за контракт.

Культ

1. Чтение проповеди для тех, кто не состоит в Культе. 1ПО.
2. Приём в свои ряды новых братьев и сестёр. 2ПО.
3. Создание садов. 2ПО.

Общие понятия и правила

Экономический цикл. На игре будет 5 экономических цикла.

20.00 пятница	пре цикл (не работают ключевые точки).
10.00 суббота	1 цикл.
13.00 суббота	2 цикл.
16.00 суббота	3 цикл.
19.00 суббота	4 цикл.

Поляна: заранее известная локация, поселение, где живут жители Леса. На игре будет представлено 3 поляны.

Базовый лагерь фракции: у каждой фракции есть место, где они живут. Вы можете оградить его любым удобным вам способом. Считается, что открыть доступ в ваш лагерь снаружи может только член вашей фракции. Покинуть лагерь может любое существо, не разрушая ограждения. Постарайтесь, чтобы ограждение смотрелось эстетично, а вход в лагерь можно было «открыть» и «закрыть». Допускается сделать часть ограждения красиво (верёвка с флажками, плетень и т.п.), а часть аккуратно закрыть киперной лентой.

Что будет внутри - решать только вам. Если вы решите поставить палатки прямо внутри лагеря, то постарайтесь их украсить или замаскировать тканью, флажками, лентами и т.п.

Рядом с базовым лагерем фракции можно возвести 1 постройку по правилам для постройки. Да, постройка должна находиться за пределами ограждённой территории, доступ к ней должен иметь любой житель Леса или иное существо.

Шпион: любой игрок фракции, которого судьба или чья-то воля завела на мастерскую локацию с каким-то игровым вопросом. В идеале, чтобы вопрос этот касался влияния разных фракций на лес.

Постройка: шатёр, газебо, тент и стены из любого материала или макет, напоминающий реальную постройку, размером не меньше кирпича. Рядом с постройкой должен быть воткнут шест с флажком фракции. Высота шеста от 1 до 2 метров. Флажки выдаются МГ.

Для возведения построек требуется потратить ресурс: **дерево**. Чтобы обозначить, что ресурс потрачен, повредите чип, например, надрежьте его, а сам ресурс с повреждённым чипом привяжите к флагу постройки. При подсчёте ПО специально обученный человек соберёт ресурс с постройки и засчитает ПО за неё.

Домики жителей полянок тоже обозначаются флажками. Если ваш домик — это палатка, постарайтесь украсить её внешне тканью, гирляндами, флажками, ветками или любым иным способом, который вам нравится, чтобы палатка выглядела хотя бы весело. Ночевать можно прямо в домике.

Если во время игры ваш домик был разрушен, то вы никак не можете его восстановить. Ночуйте в руинах, грустите и всячески порицайте тех, кто это сделал.

Постройки на игре:

- Мастерская Маркисата.
- Гнездо-форпост Династии.
- Сад Культа.
- Домик жителей Леса.

Ключевые точки: в лесу есть несколько ключевых точек. Контроль над ними позволяет получать значительное влияние в лесу. Каждая точка доступна для захвата 10 минут после начала экономического цикла.

Если претендентов нет, то до начала следующего цикла ключевая точка не принадлежит никому.

Если на контроль над ключевой точкой претендует только одна фракция, то контроль над точкой по истечении 10 минут переходит ей.

Если претендентов несколько, то в течение 10 минут они ожидают начала сражения и других претендентов. Через 10 минут между всеми ожидающими начинается сражение. В нём можно использовать наёмников, союзы и договоры. Сражение заканчивается, когда нет никаких возражений, что победила одна из фракций. Эта фракция и контролирует ключевую точку.

Когда началось сражение, в него нельзя вмешиваться. Можно убить победителей, когда они установят свой флаг, но ключевая точка останется за ними до начала следующего экономического цикла.

Мероприятие: это какое-то важное событие, на которое приглашены гости с разных полей, а, возможно, и из других фракций. Это может быть свадьба, турнир стрелков, выставка древностей, праздник урожая, важно, чтобы это было масштабно, задорно и очень привлекательно. Естественно, у гостей должна быть возможность не только развлечься, но и, хотя бы, выпить горячего чая. За время игры **только одно мероприятие** от фракции принесёт ей ПО. Никто не запретит после играть просто свадьбы. Итак, для мероприятия необходимы:

- Афиша, на которой указано место, время, повод, распорядитель мероприятия и прочая информация. Афиш может быть несколько. Правила по афишам подпольного мероприятия Лесного союза известны Лесному союзу. Афиша размещается как минимум на центральной доске объявлений (доску делает МГ).
- Распорядитель. Назначается главой фракции. Если до начала мероприятия Распорядитель погиб, то мероприятие считается провальным.
- Договор с Речным братством об обеспечении мероприятия чем-нибудь (еда, чай, охрана и т. п.)

Остальные элементы на усмотрение организаторов мероприятия.

Героический поступок: любой может стать героем. Для совершения героического поступка нужно не так уж и много:

- **Герой**, который совершил этот поступок во имя какой-то цели. Если во имя определённой фракции, то эта фракция может получить ПО.
- **Свидетель** или свидетели героического поступка, которые потом расскажут любому, что да, всё так и было. Прям поступок и очень геройский!
- **Рассказчик** или рассказчики, которые расскажут правдивейшую историю, споют песню, покажут театрализованное представление или пантомиму или иным способом поведают миру о том, какой геройский поступок был совершён и как именно.

Герой не может быть свидетелем, но может быть рассказчиком. Свидетель тоже может быть рассказчиком.

Если в мире разносятся слухи о нескольких героях, то просто жизненно необходимо выяснить, какой герой настоящий, а который просто смелый. Для этого в определённый момент будет назначена Геройская битва, во время которой рассказчики должны будут поведать жителям Леса о героизмах конкретного героя. Чьи героизмы окажутся самыми пресамыми, тот и настоящий.

Определять победителя будет геройская комиссия - старейшины и лидеры фракций. Кворум - минимум три члена геройской комиссии. Старейшин определит МГ тайным способом.

Ресурсы: в Лесу можно найти некоторые ресурсы. Они могут лежать на поверхности, быть сокрыты в руинах, обменяны у других персонажей или получены в качестве награды. Ресурс — это маленький материальный предмет с чипом. На игре представлены следующие ресурсы:

- Дерево.
- Металл.
- Кожа.
- Ткань.
- Еда (не нужен для создания, используется как игровая ценность для квестов).

Создание полезных предметов: во время странствий в лесу и исследований его, жители могут находить материалы для создания полезных предметов. Для создания нужны:

- **Ресурсы** для создания.
- **Место**, где можно спокойно из ресурсов сделать предмет.
- **Обычный житель** леса, который добровольно или по принуждению согласен помочь.
- **Участник фракции**, который следит за процессом.

Предмет — это физически созданный макет из подручных материалов, размером примерно с кулак, или реально существующий аналог. Для создания МГ предлагает использовать скульптурный пластилин (не предоставляется МГ). Время создания никак не регламентируется - только самим процессом. Если у вас есть уже готовое подходящее изделие, то достаточно сказать: “Тяп-ляп и готово”.

Для получения ПО предмет, который вы создали (макет или аналог) нужно отдать представителю Речного Братства или Еноту. Речное Братство или Енот могут не согласиться забрать ваш предмет, в таком случае и ПО за него не будут начислены. Вероятно, кого-то ещё могут заинтересовать созданные предметы.

У каждой фракции своё место для создания (считается, что в нём есть необходимые инструменты):

- Мастерские у Маркисата.
- Форпосты у Крылатых династий.
- Сад Культа.
- Базовый лагерь Речного Братства.
- Лесной союз создаёт по своим правилам.

Предметы: полезные в хозяйстве вещи: чайники, сапоги, мечи, арбалеты,

- **Арбалет:** Дерево + Металл + Ткань.
- **Меч:** Дерево + Металл + Кожа.
- **Сапоги:** Дерево + Кожа + Ткань.
- **Чайник:** Металл + Кожа + Ткань

Отдельно стоит упомянуть **бомбу**: деревянный цилиндр красного цвета с чипом, напоминающий динамитную шашку из мультфильмов. Бомбу нельзя создать в рамках игры, только найти.

Если вам в руки попала бомба и вы непременно хотите её взорвать, то действуйте так:

1. Поднимите руку вверх и громко скажите: «Я взрываю бомбу!» Передумать нельзя, если вы так сказали, то идите до конца.
2. Громко вслух считайте до 10, стараясь считать один раз в одну секунду.
3. Пока вы считаете, можете бросить бомбу куда угодно, впрочем, другие животные тоже могут бросать бомбу, которая к ним прилетела. **ВНИМАНИЕ!!!** Бомбу нельзя отбирать из рук, её можно или бросить или добровольно передать.
4. Когда вы досчитали до 10, громко скажите: «Бабах!» Считается, что бомба взорвалась. Примерно в радиусе 3 метров от бомбы все животные умерли.
5. Чип на использованной бомбе необходимо надрезать.

Маркиса де Коте

Мастерские. На полянах коты могут строить мастерские под предводительством кота-инженера и одного жителей леса или члена иной фракции (не котов). Строить могут как добровольные, так и принужденные к этому рабочие.

Процесс строительства: котик говорит строителю, куда установить постройку и шест с флагами, прикрепляет к шесту ресурс «дерево» с повреждённым чипом. Шест можно заготовить заранее. Постройка готова к использованию сразу после установки. На одной поляне можно построить только одну мастерскую, ещё одна мастерская может быть рядом с базовым лагерем Маркисата. В конце текущего экономического цикла мастерские проверяет кто-то из МГ и начисляет ПО фракции.

Патруль. Для безопасности жителей леса и повышения их лояльности, Маркиса де Коте может отправлять кошачьи патрули. Два или более котика — это патруль. Патруль вооружён, серьёзен и снаряжён бланком опроса мирных жителей (его выдаёт Маркиса или её заместитель). Патруль, придя на поляну, проводит осмотр поляны, внося данные в бланк, а после проводит опрос местных жителей, выясняя, какие у них есть проблемы, занося данные в бланк. Патруль должен посетить и опросить минимум одну поляну. Нельзя отправить более двух патрулей за один экономический цикл. Нельзя отправить одних и тех же котиков в разные патрули. Бланк сдаётся Маркисе или её заместителю. После этого патруль считается успешным. Заполненный бланк забирает представитель МГ и начисляет за него ПО.

Крылатая династия

Гнёзда-форпосты. На полянах птицы могут строить гнёзда-форпосты под предводительством уверенной в себе птицы и одного жителя леса или члена иной фракции (не птиц). Строить могут как добровольные, так и принужденные к этому рабочие.

Процесс строительства: птица говорит строителю, куда установить постройку и шест с флагами, прикрепляет к шесту ресурс «дерево» с повреждённым чипом. Шест можно заготовить заранее. Постройка готова к использованию сразу после установки. На одной поляне можно построить только одно гнездо. В конце текущего экономического цикла гнёзда проверяет кто-то из МГ и начисляет ОВ фракции.

Приёмная для лесных жителей. специально оборудованное место, куда могут приходить и жаловаться на свою жизнь лесные жители. Оборудовать можно только одну приёмную одновременно.

Птица, которой несомненно повезло находиться в таком месте, записывает в Большую книгу (любой подходящий для этого блокнот, тетрадь или иная книга для записей) жалобы лесных жителей или членов других фракций (не птиц), просит жалобщика оставить запись “с моих слов записано верно”, поставить подпись и после докладывает об их проблемах Лидеру крылатой династии.

Для получения 2ПО необходимо за один экономический цикл принять минимум 2 жалобщиков. Для получения 3ПО - 5 жалобщиков за один экономический цикл. Прийти со своими рассказами граждане могут и не добровольно. ПО начисляет кто-то из МГ на основе записей в Большой книге.

Лесной союз

Диверсии. Бомбы Лесному союзу поставляет Речное братство по договору. Также бомбы можно иногда обнаружить в старых схронах распавшихся ячеек Лесного союза.

Для совершения диверсии, член лесного союза закладывает бомбу не далее 2 метров от строения. Бомбу можно прикопать. После сообщить любому мастеру, какое строение заминировано.

Дальше в дело революции вмешивается случай: если за время, которое мастер потратит на дойти до бомбы и проверить, бомбу найдут ответственные жители Леса, отнесут подальше от домиков, то строение считается разминированным, а диверсия неудавшейся. Если диверсия удалась, мастер забирает бомбу, сообщает жителям, которые были рядом со взрывом, о последствиях и разрушает строение. Лесной союз получает 2ПО.

Вербовка и обучение сторонников. Работа с населением Леса - одна из важнейших задач Лесного союза. Для получения сторонников нужно уговорить жителя Леса (только жители, обращённые в культистов жители или чужаки, члены иных фракций не подходят) совершить диверсию или присоединиться к восстанию. После этого новый член становится членом Лесного Союза и действует на благо своих новых братьев и сестёр, принося 1ПО.

Восстание. Восстание — это итог всей деятельности Лесного союза.

Вооружённые члены фракции, чувствуя поддержку местного населения (или думающие, что её чувствуют), могут объявить любую поляну свободной от любой власти, кроме власти Лесного союза.

Для поднятия восстания необходимо минимум 2 члена Лесного союза, 3 бомбы и ящик с припасами (любые 2 ресурса на выбор). Действовать следует дальше так:

1. Члены Лесного союза объявляют громко, что на поляне сейчас происходит восстание.
2. Закладывают на поляне 3 бомбы и уничтожают 2 любых ресурса (например, надрезав чипы на них). Да, бомбы можно заложить заранее, чтобы никто не знал, где они лежат.
3. Предлагают жителям, находящимся на поляне, примкнуть к рядам Лесного Союза или покинуть поляну. Членам остальных фракций просто покинуть поляну.
4. В любой момент один из членов Лесного Союза поднимает руку вверх и говорит громко: «Мы взрываем бомбы!» Это действие нельзя отменить, сказав так, придётся идти до конца.
5. Тот, кто произнёс: «Мы взрываем бомбы!» громко считает до 10, стараясь считать один раз в одну секунду. В конце нужно сказать: «Бабах!», обозначив удачный взрыв. Убийство считающего не остановит взрыв. Он в любом случае произойдёт.
6. Считается, что члены Лесного Союза и те, кто примкнул к ним, стоят в безопасном месте, а все остальные после взрыва умирают (даже если вы физически подбежали к членам Лесного Союза, но не примкнули к ним, вы умрёте, это всё-таки модель, а не реальность).

7. Лесной Союз обязан при успешном Восстании разрушить минимум 1 здание на поляне, если оно имеется. Да, это может быть домик мирного жителя.
8. Если за время, пока идёт счёт, одна из бомб окажется за пределами поляны, то Восстание считается провальным, ПО за него не будут начислены. Бомбы взорвутся по обычным правилам для бомб. Помните, что отбирать бомбу из рук нельзя.

Все жители Леса, которые примкнули к восстанию тут же считаются членами Лесного Союза и приносят ПО.

Восстание приносит 5ПО.

Речное братство

Контракт. Договор между жителем Леса, фракцией или иным существом и представителем Речного Братства. Договор должен быть оформлен на особом бланке (будет предоставлен мастерской группой) в двух экземплярах.

Контракт на наёмника. Любой житель Леса может обратиться за помощью и получить наёмников Речного братства. Плата за наёмников может быть любой на усмотрение Братства от ресурсов и артефактов до песен и танцев. Каждый отправленный в мир наёмник приносит братству 1ПО за экономический цикл. В первую очередь наёмник обязуется сражаться за своего нанимателя. Остальное - по личной договорённости с наёмником.

Прочие контракты: Любая договорённость между жителем Леса и представителем Речного Братства на предоставление каких-либо услуг или иного рода. Бланки таких контрактов отличаются от бланков для наёмников и их у представительства в Лесу ограниченное количество. Каждый такой заключённый контракт приносит 1ПО.

Культ

Чтение проповеди. До игры представители культа должны придумать себе веру и божество или божеств и от 3 заповедей, которым должны следовать. Во время проповеди необходимо раскрыть суть своей веры и пояснить что означает конкретная заповедь или рассказать пояснительную притчу. После этого, внимательные слушатели проповеди становятся более возвышенными, благодарят проповедника и отдают проповеднику специальный именной жетон, который нужен только для проповедей. В один экономический цикл можно отдать только 1 свой жетон. Если Культ прочитал хотя бы 1 проповедь в экономический цикл, то Культ получает 1ПО.

Приём в свои ряды. Любой житель Леса, который отдал братьям Культа три своих специальных жетона становится приверженцем веры Культа. Какое будет его посвящение и что ему делать дальше - подскажут его новые братья. Отданные мастеру 3 жетона на одно имя приносят Культу 2ПО.

Создание садов. Братья Культа прекрасно знают, как должен выглядеть их священный сад, главное найти для него подходящее место, оформить его и установить флаг строения и бережно установит в саду **реликвию Культа**. Также для постройки необходимо потратить ресурс **деверево**, прикрепив соответствующий предмет с надрезанным чипом на шест с флагом. Можно провести службу в новом Саду. Такой сад приносит 2ПО.

Реликвия Культа. Легендарный предмет, связанный с верой Культа. В Лесу точно есть какое-то количество реликвий, но и Культ пришёл в Лес не с пустыми руками.