

**МГ «Лестница в Небо» РИ «Илиада. Путь Героя» 2022. Выжимка из правил на 2 А4.
(1)**

Поступки: Случилось значимое событие в жизни - соверши поступок. Поступки могут быть плохими и хорошими. Не знаешь какой поступок совершить - спроси у жрецов и/или философов. Если кто не совершает поступок - он не эллин, а раб. Обращайся с ним соответственно.

Герои: Героем становится тот, кого выберет бог. Совершайте заметные поступки, будьте заметны богам, выполняйте их волю и станете героем. Героев ведет рок и божественная воля. Герои часто умирают.

Боевка: С 9.00 до 22.00 воюем, с 22.00 до 2.00 воюем без луков, щитов и дротиков (кроме освещенных поединков), с 2.00 по 9.00 только по обоюдному согласию.

Оружие - *larg*. Луки есть. Так же есть дротики - их можно метать. Голова, кисти, стопы, пах не поражаемые. Копья и дротики - только колющее, остальное только рубящее. Запрещена любая рукопашка, кроме отведения щита рукой. Щит можно использовать только в шлеме.

Попадание в корпус - тяжелое ранение. Попадание в конечность - легкое. (ранена рука - нельзя пользоваться рукой, поражена нога - нельзя бегать и нужно хромать). Два легких переходят в тяжелое. Но должны быть в разные конечности (рука-нога).

Тяжелораненый ходить не может. Транспортируется одним человеком. Добивание (коснуться оружием тяжелораненого и сказать (1) кто (2) кого (3) почему (4) "добиваю") приводит к смерти, перед смертью можно сказать краткую прощальную речь.

Корпусной доспех позволяет игнорировать первое попадание в корпус. Только полный комплект наручей и поножей позволяет игнорировать первое попадание в конечность. Доспехи сами восстанавливаются через 15 минут после конца боя.

Оружие с красной лентой - оружие богов. Оно первым же попаданием уводит в тяж ран. Если удерживается двумя руками то тяжран и при попадании в щит. Дротики, копья и луки не могут быть оружием богов.

Доспехи с красной лентой - доспехи богов. Против обычного оружия отражают первые два удара а не один, а против оружия богов действуют как обычные доспехи.

Поединок начинается после вызова: "кого вызываю" + "почему вызываю" + "ВЫЗЫВАЮ". Если начался поединок - нельзя вмешиваться до его конца (тяжелое ранение или бегство). Герой не может отказать герою в поединке.

Связывание "по игре", если у вас игровой нож, то освобождаться самому - 1 мин. Кулуарок нет.

Оглушение - 5 мин (не действует на тех кто в шлеме). пытки на отыгрыш. Калечить можно по одному элементу одного типа (один глаз, одна рука, одна нога).

Медицина: легкое ранение через 15 минут становится тяжелым, тяжелое через 15 минут приводит к смерти. Перевязка добавляет 45 мин и к легкому и к тяжелому ранению, сделать может кто угодно. Лечат ранения только врачи (прописывается в сертификате).

Болезнь, яд, проклятие, магическое воздействие (далее болезнь) - всё по одной модельке. Карточку болезни может выдать только мастер/игротехник. Читайте и отыгрывайте, что на ней. Исцеление - к врачам или к жрецам. Течение болезни замедляется на ночь (с 2:00 по 9:00 время не идет). Исцелился - соверши поступок.

Врачи могут исцелять своей силой, силой богов или титанов. Если тебя исцелили силой титанов - добавь увечье. Если тебя трижды исцелили силой титанов - обратись к мастеру.

Градостроительство: под ленты не ходите. Палатка - неигровая зона и не храните там игровые вещи.

В тайный ход можно войти только если с проводником или в сертификат вписано ваше имя. В закрытую игровую дверь не может войти тот, кто явно не имеет на это право, если его не приглашают. Выламывать 3 мин. Поджогов и иного разрушения нет.

В город / лагерь можно войти только сквозь специально промаркированные ворота и/или тайный ход.

Уберите машины с игровой территории.

**МГ «Лестница в Небо» РИ «Илиада. Путь Героя» 2022. Выжимка из правил на 2 А4.
(2)**

Религия: В золотом - бог. Как бог сказал, так и есть. Если не в золотом - то не бог. Взаимодействовать по стандартным правилам. Сомневаешься - тихо уточни, кого видишь. Хочешь пообщаться с богом, попросить, принести в жертву - иди к жрецу. Прямое общение боги не любят (кроме общения героя со своим богом).

Боги точно карают и лишают защиты за убийство родственников и нарушение законов гостеприимства. В остальном - зависит от того, как выстроить с ними отношения.

Благорасположение богов овещается в токенах. Просьба богу, подкрепленная токенами и другими жертвами, с большей вероятностью будет выполнена. Посоветуйтесь со жрецами.

Любовь: после акта любви - соверши поступок. Акт любви моделируется так: участники садятся друг напротив друга и рисуют косметическим карандашом (или иным аналогичным) на запястьях (или иных местах) рисунки. Подумайте что рисовать и потренируйтесь.

Ремесло: планируете быть ремесленником - поговорите с мастером. Сделали или собираетесь сделать что-то крутое - пообщайтесь со жрецом. Сделанная на игре керамика особенно помогает в ритуалах и жертвоприношениях.

Экономика: цари раз в день получают доход с земель, кабаки раз в день сдают часть дохода как издержки. Деньги можно приносить в жертву богам и давать мертвому при похоронах. Натуральный обмен так же приветствуется.

Философы: участвуют в диспутах, к ним ходят за советом. Афина не любит, когда убивают философов.

Смерть: мертвы - лежите 10 минут или пока не похоронят. Оставьте ценные игровые предметы так, чтобы они не выпали из игры и идите к переправе через реку Ахеронт. До переправы душа может разговаривать только с богами, за ней - со всеми. С собой к Ахеронту вы можете взять только и исключительно то, что вам явно вручили на церемонии похорон. Тех, кого не похоронили / похоронили не правильно - ждут страдания. Живые могут попытаться попасть в царство Аида там же через Ахеронт. Но Аид и Харон такого не любят. В стране мертвых проводят 3-4 часа. Умер после 24:00 - выйдешь уже следующим утром.

Белый хайратник - маркер отсутствия персонажа (вне игры или душа идет в мертвятник)

Прозрачная вуаль - надетая на голову - маркер невидимости персонажа

Рекомендация: В важных ситуациях хорошей идеей будет говорить гекзаметром. Придумайте и заучите вашу словесную форму вызова на поединок, добивания и для иного важного.