

Куб, прокачка и раздатка.

Кубик дб - главное и основное, что есть у игрока. При регистрации игроку (кроме жителей Олимпа) выдаётся кубик.

На регистрации выдаётся:

- пустой шестигранный кубик (т.е. стороны у него не промаркированы)
- мешочек со шнуром под кубик, который надо носить на видном месте - это маркер того, что персонаж в игре
- конверт с самоклеющимися гранями для кубика (количество зависит от прокачки персонажа), деньгами и пр.раздаткой под нужды персонажа
- паспорт игрока, где прописана информация о персонаже и прописаны все его способности, способности и грани кубика могут обновляться мастерами и должны будут заверяться (индивидуальная печать/стикер мастера)

Куб.

Игрок клеит грани на куб сам в любом порядке. Если персонаж будет качаться дальше - он будет получать дополнительные грани. Прокачка работает следующим образом: мастера наблюдают за игроками и за некие деяния, великие и не очень, дают очки гриффиндору... кхм... простите...очки подвига. Имея нужно количество этих очков игрок может обменять их на грани, которые в свою очередь может наклеить (или нет) на куб. Для получения единицы, двойки, тройки и четвёрки достаточно по одному очку подвига. Для получения пятёрки нужно набрать три очка, для получения шестёрки - пять. Открывать наклейки можно только последовательно. И есть ещё одно ограничение - количество очков подвига, которые выдают мастера, ограничено номером текущего цикла. Так в первом цикле можно получить максимум 1 очко, в третье - максимум 3 очка и т.д.

Пример 1:

Клео - герой, который только в начале пути. У него кубик только с одной гранью, но он вызывает на бой героя Тинкуса, у которого открыты 5 граней со старта. Клео очень везучий парень и выкидывает свою единичку, а Тинкус выкидывает пустую грань. За великую победу мастер даёт Клео 1 очко, который тот сразу превращает в наклейку 2. Все рады

Пример 2:

Эффективный герой Гансиус, с кубиком 2 грани во втором цикле игры побеждает в армреслинг Афродиту, берёт в жёны Нарцисса, пленяет гидру, чтобы бесконечно качаться на отрубании голов, подчиняет огонь кузни Гефеста и делает из него три личных фаерболла, но от мастеров за все эти подвиги получает только 2 очка, которые меняет на грань 3 и грань 4. Все рады

Новые грани кубика можно получить только у мастера и заверить в паспорте игрока.

Граней не может быть больше шести. Абилки класса "+1 в бою" существуют.

Если потерял наклейку с гранью - иди на мастерку, там решат твою проблему.

Навыки.

На игре у игроков могут быть определенные навыки, которые так же завязаны на куб. Навыки себе игрок выбирает сам и обсуждает это с региональным мастером. Во время игры выучить новый навык можно, но это исключительный случай и воля богов. Оглушение и связывание не требуют специальных навыков.

Общедоступные и общеизвестные навыки на начало игры:

- Медик (Хилл) - успешной попыткой признаётся выпадение кубика любой гранью с цифрой. При выпадении 5 лечение любого ранения сразу считается успешным. При выпадении 3х шестёрок подряд пациент умирает
- Палач (пытоШник) - При выпадении пустой или чётной гранив ыдержал допрос, при выпадении нечётной грани честно отвечает.
- Зельеварение (изготовление зелий, ядов) - при выпадении пустой грани - зелье не удалось и ресурсы потрачены, при выпадении 1-3 зелье получилось, при выпадении 4 - сварилось любое другое зелье из арсенала зельевара, кроме нужного, при выпадении 5 ты сделал 2 зелья, при выпадении 6 - 3 зелья. Не более 10 попыток подряд и не чаще раза в цикл.
- Воин (боевка) - ты всегда получаешь +1 к значению, выпавшему на кубе. При выпадении 6 - +2 к значению
- Философ (договор) - потрать одну философскую идею и кинь куб, если ты выкинул 1-5, ты победил в рулёжке. Да, вот так вот, как в манчкине хозяин коробки. При выпадении 6 ты можешь победить в рулёжке демиурга (мастера). Но помни, что создатели ревниры и не любят тех, кто их в чём-то обходит.
- Змея (скрытое убийство) - при выпадении пустой грани покушение неудачное, ты даже не нанёс никаких ран. Бросать кубик следует после "удара"
- Мне пора (побег) - ты не участвуешь в бою, а сбегаешь, правда сбегаешь даже из локации. Для успеха надо выкинуть пустую грань куба.
- Ремесленник (создание предметов искусства, оружия и артефактов) - при выпадении пустой грани предмет не получился, если выпало 1-2, вещь получилась, но обычной, если 3-5 - вы создаёте вещь с волшебным эффектом, который вам сообщит мастер, если 6 - получилась обычная вещь, но можно повторить попытку, ресурсы не потрачены.

На старт игры персонаж не может заявить более двух навыков.

Так же, персонаж может вообще не заявлять навыки.

Навыки нужно заявлять в комментариях к вашей заявке.

Кулуарное убийство, оглушение, связывание, пытки, ограбление.

Кулуарное убийство и оглушение.

Кулуарное убийство, как и оглушение можно провести только со спины.

Для проведения оглушения навыков не нужно. Для проведения кулуарного убийства нужен навык “Змея”.

Для оглушения достаточно прикоснуться к затылку игрока любым надувным оружием и сказать “оглушен”. Оглушение действует в течении 10 минут. Игрок молчит и не подаёт признаков жизни, может поменять локацию по воле напавшего (Прим. напавший говорит “я несу тебя в свою берлогу”, оглушенный покорно и молча идёт в берлогу, физически никого куда нести не надо). После оглушения игрок не помнит нападающего.

Если у вас есть навык “Змея”, вы можете совершить кулуарное убийство. Для этого у вас должно быть короткое надувное оружие с пищалкой. Для убийства вам надо подойти к жертве со спины, положить левую руку убиваемому на плечо, а правой рукой воткнуть в спину оружие так, чтобы сработала пищалка и сказать “змея убила”.

Оглушение и Кулуарное убийство не действует на божественных помощников и богов.

Связывание.

Связанный по правилам игрок не может от вас сбежать в течении 30 минут (если нет абилки “Побег”), после получаса игрок может предпринимать попытки к бегству. Если побег не был замечен в течении 5 минут - игрок успешно сбежал. Если пропажу игрока заметили не позже чем спустя 3 минуты после побега, можно начать погоню.

Связанного игрока можно грабить.

Связанного игрока можно пытать.

Связанного игрока можно переводить с одной локации на другую, но только пешком и по освещенным дорогам.

При связывании допустимы:

- ларповые кандалы
- мягкие наручи
- веревкой хлопковой диаметром 8-10мм, но только по схеме показанной на видео (видео в процессе и будет доступно в группе)

Пытки.

Для пыток у вас должна быть пыточная и навык “Палач”. Пыточная - это отгороженное помещение минимум 2х2 метра с креслом, зеркалом и гримерным набором.

Пытать можно только связанного игрока.

Пытки не могут длиться более 30 минут.

Одна попытка может длиться не более 10 минут.

У пытающего есть 3 попытки. Во время каждой попытки пытающий рисует на игроке последствия побоев, используя гримерный набор. Грим нужно наносить на видимые участки тела по согласованию с тем, кого пытают. Т.е. если “пациент” заранее запретил вам использовать грим в области лица, то послушайте человека. По завершении попытки пытающий показывает результат “пациенту” в зеркало и кидает куб. Пытуемый страдает в меру своих убеждений, а куб определяет успешность попытки. Какие грани определяют успех - будет написано у игрока в паспорте. Если попытка удалась, игрок должен честно ответить на 3 вопроса. После ответов данного игрока пытать нельзя в течении 4х часов. Если попытка провалилась, можно начинать следующую попытку. Если все три попытки были провалены, игрок уходит в бессознательное состояние и тяжран. После этого игрока так же нельзя пытать в течении 4х часов, но можно добить.

Если после пыток игрок жив и вышел, то он не может смывать с себя грим в течении часа.

Ограбление

Обобрать другого игрока на игре можно, когда он без сознания, связан или мертв. Для этого надо сказать «Габлю» и попросить игрока отдать что-либо, указав, что именно обыскивает вор. Например «Габлю, покажи что у тебя в левом сапоге». Грабить можно только последовательно и в течении 5ти минут. Если «жертва» что-то очень хорошо спрятала и в течении 5 этого не было найдено, то честь ей и хвала.

Зельеварение и прочая алхимия.

Зелья варит человек с навыком “Зельеварение”. Для зелья нужен рецепт с компонентами. Каждое зелье состоит минимум из трёх компонентов. Рецепт зелья должен быть записан у игрока в дневник. После этого он может попробовать сварить зелье при наличии всех компонентов. Сварилось зелье или нет - определяется броском куба. Какие грани определяют успех попытки, будет написано у игрока в паспорте. **Можно делать не более 10 попыток подряд и не чаще раза в цикл.**

Если зелье сварилось успешно, зельевар клеит на баночку/коробок/бутылек бумажку с названием зелья, а на обороте написан эффект.

Если попытка была неудачной. Увы. Все использованные компоненты потрачены.

Бутылочки, коробки и дневники рецептов игроки заготавливают сами.

Бумажки с названием зелий и эффектом предоставляют мастера.

Новые рецепты не появляются, не могут быть изобретены игроками на игре.

Ингредиентами для зелий могут быть: соль, сахар, вино, кофе, чай, вода, подорожник, философские идеи. При этом в мире зены для успешного изготовления зелья гораздо важнее не ЧТО смешивать, а КАК это делать, вы поймете о чём речь, когда читаете рецепты. Если вы не знаете эффект зелья, узнать его можно, только выпив самому, либо протестировать на ком-то, кто опишет эффект.

Ремесленничество.

Ремесленники на игре создают разное. Это может быть оружие, может быть ювелирка, может быть кожевенное дело или предметы искусства, но общие правила по созданию вещей довольно просты:

Вы можете сделать сколько угодно простых изделий и продавать их за игровые деньги всем желающим, самостоятельно определяя цену и торгуясь.

Предметом искусства является вещь, созданная ремесленником, оцененная регом и промаркированная спец.блокнотом. Маркирует так же региональщик.

Вы можете попробовать создать предмет с магическим эффектом, но для этого придётся постараться. Понадобится: маткомпонент (надувной меч, фенечка, бусики и т.п.), вы можете вложить туда философскую идею, вам точно надо найти себе музу или событие в настоящем или недалёком прошлом, которое подарит вам ВДОХНОВЕНИЕ, собрать всё это вместе, прийти к регу и кинуть кубик. После чего понять, получилось, или нет. Создавать волшебные предметы и предметы искусства можно не чаще 2 раз в цикл.

Если вы хотите создать зачарованную вещь или предмет искусства, изготавливать её стоит строго в первый час цикла, иначе не получится. И всё ещё вы сможете создать не более 2х разных вещей, если повезёт. При реге киньте куб, если выпало 1-2, вещь получилась, но обычной, если 3-5 - вы создаёте вещь с волшебным эффектом, который вам сообщит мастер, если 6 - получилась обычная вещь, но можно повторить попытку, ресурсы не потрачены.

Общеизвестные эффекты зачарованных вещей. Список не полный, и во многом зависит от фантазии рега и обстоятельств создания, которые вы ему изложили:

1. Владелец предмета всегда принимает бой
2. +1 к броску кубика
3. Владелец предмета всегда говорит стихами
4. Предметом можно кулуарно убить

5. Владелец предмета всегда громко заявляет о себе, заходя в локацию

Не зачарованные вещи ремесленник может создавать в цикл столько, сколько посчитает нужным.

Экономика.

Наша игра не про сложные макро-процессы, поэтому экономика у нас простая и работает так:

На страте вам будет выдано какое-то количество Драхм, местных монет. На начало игры МГ выдаст кабакам рекомендованные цены для продажи еды и напитков, в остальном - полностью свободный рынок. Деньги можно добывать в данжах, зарабатывать торговлей и наёмничеством, просто попрошайничать или даже помолиться о богатстве правильному богу. А ещё пару монет стоит положить усопшему на глаза, чтобы было чем рассчитаться с Хароном.

На игре нет макроресурсов, нет специальных ресурсов, которые даёт каждая отдельная локация, помните об этом, собираясь в военный поход. Но могут встречаться философские идеи, артефакты, предметы искусства и зелья, изготовленные ремесленниками, дарованные богами или добытые в данже. Да и просто информация может быть ценной.

Правила по боевке ПВП и Массовой

Боевка ПВП.

Модель: игроки кидают кубы, у кого больше - тот и победил.

Отыгрыш: после выяснения победившего и проигравшего, а так же того, кто с какими ранениями покинул поле боя, игроки отыгрывают бой любым способом, о котором договорятся. Бой на надувной оружии, денс батл, йо-мама батл, камень-ножницы-бумага, кто выше прыгнет, крутим хулахуп на голове, литрбол, секс-марафон... В общем, что угодно. Главное, что победа решается ДО боя и на кубиках.

Особенности:

- Чтобы вызвать противника на поединок, игрок должен громко вызвать оппонента на бой (Пример: "Эй, ты! Афинянин в красной тоге! Дерись со мной!")
- Оппонент должен принять или использовать абилки, препятствующие поединку (Пример: "Побег" или "Договор"), это надо обязательно сделать ДО боя

- И вызывающий на бой, и принимающий бой могут позвать на помощь. Для этого нужно громко об этом оповестить противника ДО боя (Пример: “Друзья, ну помогите же мне!”)
- Присоединиться к бою может столько участников, сколько у основных соперников граней -1. (Пример: у заявившего бой 5 граней, он может позвать 4х друзей; у отбивающегося 4 грани, он может позвать 3х друзей)
- В бою с каждой стороны не может быть более 6ти человек
- Номинал выпавших граней каждой стороны суммируется для определения победы (Пример: Петя, Вася и Маша кинули: 2,3,3; герои Бибо и Бобо кинули: 4,3. Результат Петя, Вася и Маша победили Бибу с Бобой)
- Степень нанесенных ран в бою игроки определяют сами, глядя на результат броска кубов и руководствуясь здравым смыслом и правилами по медицине. Если значения равные то бойцы просто разошлись, если разница 1-2, проигравшая сторона получает лёгкие ранения, если разница 3 и больше - тяжёлые ранения.
- Если игрок вступил в бой с ранением, то на результат боя влияют «штрафы». Ранения дают штраф на бросок куба: лёгкое ранение -1 к значению бросков, тяжёлое ранение -3 к значению бросков
- После отыгрыша боя победившая сторона решает, что делает с проигравшими. Варианты: обворовывает; оставляет там, где были; берет в плен; оглушает; добивает. Допустима любая комбинация из этих пяти вариантов.

Массовая боевка.

Как заявить: армия выбирает себе генерала, генерал армии должен заявить мастеру, что его солдаты готовы к сражению и дождаться ответа второй стороны. Если вторая сторона готова выставить свою армию, то начинается построение, после которого идёт бой. Если же вторая сторона сдается, то бой не случается и локация переходит под юрисдикцию победителей.

Для чего нужна: массовая боевка нужна для захвата одной фракцией (или содружества фракций) другой для установления своих порядков/власти на побежденной территории. Так же массовая боевка может быть использована для народных гуляний в качестве развлечения “стенка на стенку”. В последнем случае такой бой тоже нужно заявить мастеру с уточнением, что бой шуточный в рамках фестиваля “Догони меня кирпич” или любого другого народного праздника.

Что получает победитель: победитель получает полный контроль над побежденной территорией и может устанавливать там свои законы и порядки (Пример: Рим в содружестве с Египтом взял Гальскую деревню, теперь деревня часть римской империи и платит Цезарю дань). Владение завоеванными землями сохраняется до тех пор, пока территория либо не отобьется за счёт своих повстанцев или дружественных земель, либо пока не будет заключён мирный договор, либо пока не вмешаются боги. В целом, все на отыгрыш игроков.

Как проводится: у каждой команды (армии) есть заранее заготовленный танец из простых движений на определенную песню. А так же у каждой армии есть генерал, в чью обязанность входит громкая декламация слов песни (можно использовать орало,

т.е. мегафон). Песню и танец команды выбирают, ставят, репетируют сами заранее. Главное сообщить выбранный трек мастерам, чтобы у разных команд были разные треки. Бой пошаговый. Бой длится до тех пор, пока у одной из сторон не закончатся люди... Или силы (если армия сдается, генерал должен громко об этом сообщить). Для боевого танца достаточно одной песни из которой будет использовано 10 строчек, каждые 2 строчки - это 4 не повторяющихся движения. 2 строчки и 4 движения - это один ход. Итого это 20 движений танца. Когда 10 строчек закончилось, песня начинается заново в более быстром темпе. Итак, армия делает первый ход, Генерал орет первые две строчки песни, армия, выстроенная в шахматном порядке делает 4 синхронных движения. После этого ход переходит к противнику. Маршалы внимательно следят за боем и удаляют раненых между ходами. Раненым становится человек, наложивший в танце. Такой человек выбывает с тяжраном. Если же генерал перепутал слова и наложил, то с тяжраном выбывает 50% армии, стоящей на поле боя.

Если присоединился союзник: если к вашей армии, заявившей сражение или ответившей на заявку присоединяется союзник - армия союзника становится флангом поддержки. Ходы идут следующим образом. Ход 1 армии 1, ход 1 армии 2, ход 2 армии 1, ход 1 фланга армии 2, ход 3 армии 1 и т.д. Таким образом фланг своим участием оттягивает время окончания треков, после которых пойдет ускорение. Армия с флангами может сражаться до последнего человека, т.е. даже если у основной армии все выбыли, а у фланга ещё есть юниты, то бой продолжается. Если к одной стороне примкнуло два и более флангов, то очередность ходов внутри одной армии игроки устанавливают сами и сообщают об этом маршалу. Нарушать порядок нельзя - это приведет к потере 50% армии.

Если армия с флангом проиграла, то фланг просто отступает в свои земли.

Если армия с флангом побеждает, сила и власть достается победившей армии, а флангу либо ничего, либо то, о чем договорились заранее. Это уже от игроков зависит.

Пример боя армия на армию:

Ход 1:

Генерал Галлов:

Под железный топот ног,

Не останется дорог.

Армия Галлов:

Сделала 4 синхронных движения.

Маршалы: не увидели нигде лажи

Ход 2:

Генерал Амазонок:

I'm a Survivor (What?)

I'm not gon' give up (What?)

Армия Амазонок:

Сделала 4 синхронных движения.

Маршалы: увидели, что Таня сдала и вывели ее с поля боя.

Ход 3:

Генерал Геростратовки:

Если видим мы бревно

Будет спижжено оно.

Армия Галлов:

Сделала 4 синхронных движения.

Маршалы: сверились с текстом, поняли что Галлы поют про лесорубов Каэдвена, удалили 50% армии Галлов.

И так далее.

Пример боя армия с флангом против армии без фланга:

Ход 1:

Генерал Галлов:

Под железный топот ног,

Не останется дорог.

Армия Галлов:

Сделала 4 синхронных движения.

Маршалы: не увидели нигде лажи

Ход 2:

Генерал Амазонок:

I'm a Survivor (What?)

I'm not gon' give up (What?)

Армия Амазонок:

Сделала 4 синхронных движения.

Маршалы: увидели, что Таня слажала и вывели ее с поля боя.

Ход 3:

Генерал Галлов:

Под забралом перегар,

А в ладонях скимитар.

Армия Галлов:

Сделала 4 синхронных движения.

Маршалы: увели лажающего.

Ход 4 у фланга:

Генерал Геростратовки:

Гори, гори, моя звезда

Звезда любви приветная

Армия Геростратовки в качестве фланга:

Сделала 4 синхронных движения.

Маршалы: не увидели нигде лажи

Ход 5:

Генерал Галлов:

Хей, дорогу, панцирной пехоте

Хей-хей, дорогу, панцирной пехоте.

Армия Галлов:

Сделала 4 синхронных движения.

Маршалы: начали замечать, что Галлы устают.

И так далее.

Ранения и медицина.

После боя у персонажа могут появиться раны, лёгкие или тяжёлые. В случае массовой боёвки статус побеждённых определяет победитель (вообще без ран, все в лёгком, все в тяжёлом, все умерли), а вот в случае пвп зависит от разницы в кубах.

Если значения равные то бойцы просто разошлись

если разница 1-2, проигравшая сторона получает лёгкие ранения

если разница 3 и больше - тяжёлые ранения.

Сами ранения дают штраф на бросок куба: лёгкое ранение -1 к значению бросков, тяжёлое ранение -3 к значению бросков

Для того, чтобы лечить у игрока должен быть навык “медик”. Успешные попытки лечения определяет куб. Какие грани за какой результат отвечают будет написано в паспорте игрока.

Для того, чтобы вылечить лёгкую рану нужно 1 успешная попытка лечения из 3.

Для того, чтобы вылечить тяжелое ранение нужно 2 успешных попытки из 3.

Каждая попытка тратит один ресурс - лист подорожника, которые медики носят с собой. Во время попытки надо прижать подорожник к ране.

На старт в конверт медиков МГ положит определенное количество листов подорожника. Это количество даётся на всю игру. Если оно закончится, можно использовать подорожник найденный на полигоне. Чтобы у вас был этот дополнительный ресурс, надо будет выкопать кустик подорожника, “посадить” в грядку на своей локации, подождать 2 часа, пока новые листья “вырастут”, собрать урожай и использовать.

Смерть.

Умереть на игре можно несколькими способами:

От кулуарного убийства. Должна сработать пищалка на оружии, которым вас убивают.

Персонаж в любой момент, если вдруг сочтёт необходимым, может самоубиться. Лучше это делать публично и громко декларировать причину такого решения

При получении тяжёлого ранения, если никто не взаимодействует с вами полчаса никак, вы можете умереть от потери крови.

Вас может убить воля захватчиков после массовой боёвки. Например, римляне перетанцевали амазонок и воля победителей - вырезать всю деревню.

Во всех этих случаях вы надеваете белый хайратник и направляетесь в мертвятник, чтобы сгенерировать нового персонажа. И да, вы можете выйти очень похожим, хоть и не тем же самым персонажем, у нас на такое запрета нет.

Мертвятник - это Аид. На игре есть Аид и есть Тартар. Вот совсем мёртвым в Аида, не перепутайте. ;

ФИЛОСОФИЯ

Навык философии на нашей игре даёт возможность успешно рулиться, а ещё - позволяет философам производить так называемый "философский ресурс", идеи.

Идеи

Идеи философы производят по количеству активных граней кубика в начале цикла (если открыта одна грань, то философ получит одну идею, если шесть - шесть), кроме того их можно получить в данжах, выиграть в философском батле, получить в подарок, обменять - и так далее.

Идея может принадлежать одной из пяти стихий (огонь, воздух, земля, вода, эфир).

К каждой стихии есть своя нарративная подсказка с рекомендациями о том, как стоит выражать идею, принадлежащую этой стихии. Философ сам не решает, какой стихии он производит идею, это остаётся на усмотрение региональных мастеров.

Рулёжка

Рулёжка как и большая часть других конкурентных взаимодействий на нашей игре, происходит при помощи кубика.

В случае, если философ рулится со смертным, ему нужно выбросить не пустую грань.

Для того, чтобы рулиться с божественными помощниками, богами или с мастерами нужно выбросить шесть.

На то, чтобы отрулиться по умолчанию одна попытка, на которую он тратит философскую идею.

Философский батл

В случае, если рулёжка происходит между двумя философами, она превращается в философский батл. Кроме того, философский батл происходит если два философа намереваются посостязаться в своём искусстве.

Философский баттл проходит в три раунда.

Перед батлом, каждый философ выбирает одну из своих идей, которая становится ставкой.

Батл проводится в три раунда.

Инициатор высказывает некоторый тезис, соответствующий первой строчке описания идеи.

Защищающийся отвечает своим тезисом, аналогично, соответствующим первой строчке его собственной идеи.

После этого каждый философ бросает кубик, в раунде побеждает тот, у кого выше результат броска после применения всех модификаторов.

По результатам трёх раундов определяется победитель. Он присваивает себе идею побеждённого.

В случае ничьей игра продолжается до первой победы.

Приложение, для философов.

Нарративные подсказки для стихий.

Огонь

Пусть всё горит!

Я тут зажигаю.

Ночь твоя - добавь огня!

Вода

Всё течёт, всё изменяется.

Я здесь самый умный.

Котики - это жидкость

Земля

Всё неизменно.

Я здесь самый чёткий!

АУФ!

Воздух

Нет ничего постоянного.

Кто я?

Ща как дуну!

Эфир

Мир устроен так: