

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЖИВЫХ СУЩЕСТВ В МИРЕ ПУСТОШИ

Любое живое существо в Мире Пустоши имеет ряд характеристик, которые оно обязано помещать в своём профиле.

Самой важной характеристикой является **ЗДОРОВЬЕ**. У всех домашних животных здоровье равняется «3», а дикие животные могут иметь показатель здоровья от «3» до «6». Здоровье любого человека равняется «5». Превысить данные величины, установленные для каждого вида живых существ нельзя.

Каждое живое существо может терять очки здоровья в случае ранения или болезни. Если здоровье достигает «0» дикое животное погибает, а домашнее животное и человек теряют дееспособность.



- Полученное ранение или заболевание человек может вылечить у любого местного жителя, обладающего навыком «врачеватель», а домашнее животное может вылечить человек с навыком «ветеринар». О том, что такое способность или навык и как их получить будет рассказано в отдельной статье «СПОСОБНОСТИ И НАВЫКИ МИРА ПУСТОШИ».
- Находясь за пределами Бартертауна, в пустынной местности, где отсутствует человек готовый оказать вам помощь, можно воспользоваться заранее приобретённой «аптечкой». О том, что такое «лут», какой он бывает и как его приобретать будет рассказано в статье «ЛУТ МИРА ПУСТОШИ».
- **ВНИМАНИЕ!** Аптечку во время боя применять запрещено.

Второй важной характеристикой является **СИЛА**. Все женщины имеют силу равную «1», а мужчины «2». Максимально возможный уровень силы до которого можно прокачать своего персонажа равен «3» - атлет. Прокачать силу до более высокого уровня можно в ходе выполнения специальных ивентов.



- Наличие силы влияет на использование того или иного вида оружия, защитного снаряжения и лута:
- «1» - позволяет пользоваться только засопожным ножом, луком и пистолетом, надевать защитное снаряжение только на две части тела (из 5), переносить не более 3 единиц лута.
- «2» - позволяет пользоваться всеми видами оружия, кроме тяжёлого оружия ближнего боя и тяжёлых стационарных установок (о них будет отдельная статья), надевать защитное снаряжение только на четыре части тела (из 5), переносить не более 5 единиц лута.
- «3» - позволяет пользоваться любыми видами оружия, надевать защитное снаряжение на все части тела, переносить не более 6 единиц лута.

- У животных характеристика «сила» может составлять от «1» до «2» и является неизменной величиной. Влияет только на количество переносимого лута домашними животными.
- «1» - мелкие домашние животные (кошки, собаки). Способны переносить не более 2 единиц лута.
- «2» - крупные домашние животные. Способны переносить 3 единицы лута.

- Подробнее о мире животных можно узнать из статьи «ЖИВОТНЫЕ МИРА ПУСТОШИ»

И наконец **ХАРИЗМА** – характеристика, указывающая насколько её обладатель может влиять на окружающих. Харизма у всех женщин изначально равна «+3», у мужчин «+0», у домашних животных «+2» (если не является особой способностью или навыком). В результате розыгрыша отдельных ивентов данная характеристика способна повышаться или понижаться, но не выше «+3» и не ниже «+0». У животных харизма неизменна.



- Харизму можно использовать в бою, в торговле и в иных спорных ситуациях, один раз, в свой ход, с каждым игроком, в игровой день. Разбираемся по порядку на примерах.
- **В БОЮ:** Если ты видишь, что бой складывается не в твою пользу (допустим противник удачливее в бросках кубика, или сильнее по характеристикам, или противников несколько) и хочешь его прекратить, один раз в свой ход с каждым игроком вы можете кинуть кубик на проверку харизмы. Если у тебя значение харизмы выпадет больше или равно значению харизмы у противника, бой прекращается.
- Пример: Стражник добивает амазонку у которой осталось последнее очко здоровья. Ход амазонки и она решает не наносить удар, а попытаться прекратить бой и обыгрывает это следующим образом – «Сильный воин не бей беззащитную женщину. Давай проверим харизму». Бросаются кубики. У стражника выпало значение «5»+0=5, у амазонки выпало «3»+3=6. Амазонка очаровала стражника. Бой окончен. Амазонка убегает.
- **ВНИМАНИЕ!** Отказываться от проверки харизмы если соблюдены все подчёркнутые условия нельзя.

- «А что если на тебе напало два человека и более?»
- - В таком случае кубики на проверку харизмы кидают все. Пример: Первый случай только три стражника и амазонка – «Становлюсь перед вами на колени. Мужчины. Прошу отпустите меня. Давайте проверим харизму». У 1-го стражника выпало значение «4»+0=4, у второго «5»+0=5, у третьего «6»+0=6, у амазонки «2»+3=5. В таком случае у 1-го воина значение меньше, а у 2-го равно значению харизмы амазонки, и они решают её отпустить. У 3-го воина значение харизмы больше, и он продолжает бой с амазонкой.
- **В ТОРГОВЛЕ.** Пример: Торговец на рынке предлагает на продажу тесак за 1000 крышек (торговый шаг 100 крышек). Покупатель не согласен с ценой – «Давай за 900?». Торговец отвечает – «Нет я уже тебе скинул. Это моя окончательная цена». Покупатель – «Очень прошу будь другом. Давай проверим харизму». Бросаются кубики. У торговца выпало значение «2»+0=2, у покупателя «2»+0=2. Равное значение трактуется в пользу предложившего. Покупатель приобрёл тесак за 900 крышек.

В ИНЫХ СПОРНЫХ СИТУАЦИЯХ. Пример: Стражник одержал победу над амазонкой и собирается забрать у неё аптечку из снаряжения (как пример может служить изнасилование, но в таком случае придётся соблюсти ещё ряд ограничений чтобы не задеть самолюбие игрока-девушки, поэтому возможность изнасилования будет рассмотрена в отдельной статье). Амазонка желает попытаться сохранить аптечку для себя – «Великодушный воин ты победил. Не забирай у меня аптечку так нужную чтобы выжить в Пустоши. Давай проверим харизму». Бросаются кубики. У стражника выпало значение «6»+0=6, у амазонки выпало «3»+3=6. Амазонка очаровала стражника и он решает не забирать у неё аптечку.



- «А если у проигравшей амазонки есть лук, доспех и аптечка. Победивший стражник заберёт всё?»
- - Нет победитель имеет право выбрать только один предмет из снаряжения проигравшего который он желает забрать.
- Надеюсь понятно, что означает **один раз в свой ход с каждым игроком в игровой день**. Единственно поясню понятие в игровой день – это для того чтобы только что купив со скидкой используя харизму тесак, нельзя было повторить тоже действие с тем же торговцем...