

# Концепт-компромисс

Или почему обе системы могут ужиться вместе

# Основная идея

Берем кочевничество и градусим, варим в чане, выливаем полученное дерьмо, ведь это нужно не варить, а пересобирать



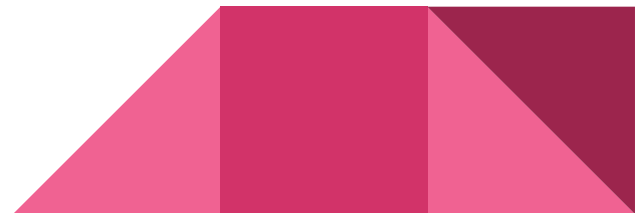
# Табор

Идея так называемого “Табора” проста. Группировку вольных наемников нанимают для того, чтобы расправиться с определенной проблемой, за которую гильдии выдают аванс (в виде трети) на существование и после выполнения задания. Но при этом гильдия не сразу покидает насиженное место, а лишь когда придет новый крупный заказ.



# Проездом в городе

Также мастера перед приездом в город создают три-пять заданий, которые группа может выполнить отдельно от основной направленности. Половина куша постоянно должна уходить в общак.



## Отличия от концепта №1

На сколько я понял, там имелись в виду постоянные переезды со временными подработками, что, как по мне, немного неправильно, ведь вооруженная группировка из 20+ человек должны останавливаться у города на каком-либо основании. Приглашение на работу - более, чем вариант.



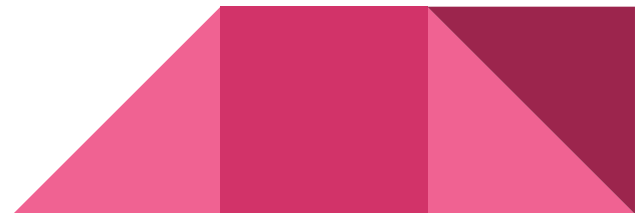
# Общак

Вдобавок к системе ролей и в поддержку системы развития поселения будет введен общак - деньги, за которые лагерь будет развиваться и содержаться. Также это обусловит ролевые моменты и появление тех или иных вещей и “строений” в лагере.



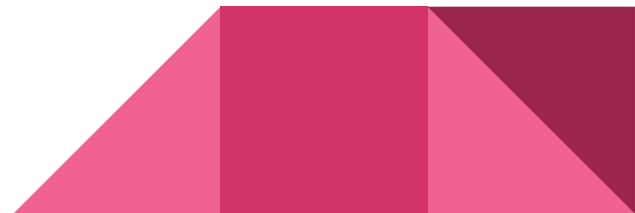
## Интегрируем концепт №2

Берем схему из второго концепта и завязываем ее на способностях игроков. Пример: одна из палаток обустраивается для зачарования. Скажем, хотим мы сделать плащ защиты. Мы идем к кожевнику, он делает нам плащ из шкуры барана, после мы несем его магу, и тот за плату и несколько необходимых ингредиентов зачаровывает его. В чем смысл? На создание тратиться меньше денег и ДП, а также деньги крутятся внутри гильдии.



## Кстати о баранах

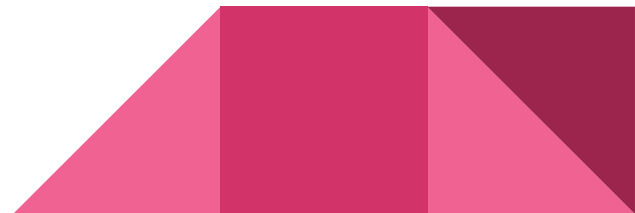
Скажем, захотелось вам разводить скот? резонный вопрос - зачем? Ответ прост: мясо, шкуры и другие ингредиенты. Как это поможет игромеханически? для создания чего-то из кожи не потребуется платить за покупку этой самой кожи в ближайшем городе, а просто взять у скотовода. Мясо же позволит местному повору (смотрю в сторону Килы) приготовить для своих еду перед заданием, которая даст, скажем, гарантированных +2 временных хита






## И так по нарастающей

С таким дополнением каждый может взять на себя полезную роль в лагере, тем самым облегчая ему жизнь. Будь то скот, лошади, готовка, кузнечное дело: все это пойдет лагерю на пользу. Как? Ну, это уже перед введением стоит обсудить с ГМ-ским составом. Небольшой диалог, немного взаимного уважения, и мы получим что-то и впрямь стоящее. Ну а если ваша новая роль в лагере требует вложений - никто не мешает вам попросить помощи у товарищей. Тот же кузнец пригодится всем и каждому



## Возможные нововведения

Зная, как тяжело принимается что-то, что не прописано в книге игрока, я вынесу это в отдельный пункт. Первое, что приходит в голову - износ снаряжения. Чтобы те же кузнецы не теряли своей актуальности, можно ввести износ брони и оружия, который будет понижать значение кд и атаки в случае, если за своим снаряжением не ухаживать. Туда же идет и износ палаток. Прописав заранее значения для д100, можно будет при каждом переезде пробрасывать на то что же стало с лагерем за переход с места на место. По задумке это также добавит живости и не позволит терять актуальность имеющимся профессиям.



# Возможные сходства

Повторюсь, это компиляция идей двух концептов с парой своих для обусловливания совместимости первых двух. Если вам кажется, что это похоже на какой-то из концептов - скорее всего, так и есть x)

И все же прошу дать этому концепту шанс. Над обоими вышеизложенными люди старались(кто бы что не говорил), а я не хочу, чтобы их усилия ушли в молоко.

