

# Лабораторная работа 3-4

Важно:

Действия идут как в UML (PREP -> CHANT -> OFFERING -> DIVINATION -> REVEAL -> SACRIFICE -> FINISH)

Рандом есть в местах:

- рост дыма на шаге костров
- крепость пойла во время варки
- исход гадания
- тип удара княжичей

На поляне у священной ели собраны:

- Ухват
- 2 шамана
- группа воинов
- Князь
- 3 княжича
- 3 пленника

Горят костры, рядом котёл. Золотая Баба закрыта пологом и спрятана в дупле. Дым пока умеренный, но растёт.

## Действие первое. Старт ритуала

Ухват перекрещивается и пытается держать себя в руках.

Камлание начинается. Шаманы входят в транс и начинают выполнять действия (вертятся, кривляются, прыгают)

Воины подхватывают ритм и кто поет, кто стоит молча. Потом резко переходят на крики и поднимают оружие.

Условие действия:

если у Ухвата низкая “смелость” - он сразу уходит в страх и держится чуть поодаль.

## Действие второе. Ритуал продолжается

Костры разгораются сильнее. Шаман бросает горсть соли в огонь, тот в свою очередь даёт вспышку искр, дым усиливается и ползёт по поляне.

Условие действия:

Если дым быстро поднялся, Ухват натягивает ворот и чихает (реакция на чад).

## Действие третье. Котел

В котёл летят корешки, листья, кора, иногда мухоморы. Котёл начинает активно булькать.

Воины черпают варево и пьют. Чем крепче пойло - тем быстрее растёт их “угар”: они становятся агрессивнее, хаотичнее, громче.

По мотивам текста: после питья они могут разбивать кружки о предмет рядом с идолом (в модели - просто “разбили кружку”, как действие).

Условие действия:

Если пойло слабое (условно на 7 единиц из 100) воины не уходят в полный “френзи”, и часть следующих действий будет происходить спокойнее/медленнее.

## Действие четвертое. Гадание

Один шаман начинает гадать. Рассыпает гадательные штуки/знаки и читает результат. Он объявляет предсказание (нужна жертва, боги довольны и тп).

Если выпало “боги довольны”, жертвенная часть будет короче; если “нужна жертва”, то все резко ускоряются к кульминации.

## Действие пятое. Закат, луч в ель, открытие полога

Солнце садится:

- луч попадает в священную ель -> триггер ритуальной фазы.

Толпа отвечает всплеском (крики, шум, возможно стрелы со свистом)

Полог начинает открываться, и Золотая Баба на мгновение показывается.

Действие: Ухват может попытаться приблизиться при условии, если страх ниже порога, иначе он паникует, зажмуриивается, отворачивается и “не может смотреть”.

## Действие шестое. Скрытие Золотой Бабы и идол в костре

Золотую Бабу снова прячут в глубину (тут меняем состояние `hidden=true`). И После в центре внимания остается идол в большом костре.

Воины начинают кружиться вокруг костра и рубят идола, срезая щепки. Идол “худеет” (целостность падает), пока не превращается в обрубок. Если идол изначально прочный, рубка идёт дольше и требует больше итераций (в консоль будем кидать каждую попытку тесануть идола).

## Действие седьмое. Пленники и сигнал князя

Толпа резко перемещается к ямам/месту, где стоят пленники, привязанные и обессиленные.

Князь поднимает знак (тамгу, но в модели просто сигнал) -> толпа ревёт. После пленники уже очухиваются от дыма и понимают, что происходит. Тут будет момент осознания, если дым был слишком сильный, пленники просыпаются хуже/позже (логом покажем “едва поднял голову” и тп).

## Действие восьмое. Действие княжичей (кульминация)

Три княжича с ножами бросаются к пленникам и исполняют жертвенное действие (в модели каждый княжич “исполняет приговор” и когда здоровье пленника (1 пленник на 1 княжича) падает до нуля (тут лог о смерти его). Важно что есть пара типов ударов: успешный (который сразу убивает), частичный (2-3 достаточно чтобы убить) и промах (ну просто скипаем, а че еще делать)

Ухват не выдерживает и отворачивается (после первого успешного удара по любому из пленников)

## Действие девятое. Финал

Дым и чад окончательно накрывают поляну.

Ритуал завершается -> участники выдыхаются, эмоции спадают или переходят в “опустошение”.