

Справочник по игре

При прочтении всего по порядку вы сложите полное понимание, что происходит на игре, как играть и как выжить на протяжении полутора дней на полигоне.

Содержание

Раздел 1. Мир игры. Сюжетные тексты

1.1	Об устройстве мира. Лор (мир) игры.	стр.2
1.2	Домены на игре: какие есть и как устроены? Силы домена	стр.10
1.3	Как играть авантюристом: о жизни авантюриста в Море Осколков	стр.13
1.4	Предыстория мира. Стартовый расклад	стр.17

Раздел 2. Правила и модели

2.1	Правила по боевым взаимодействиям и боевой системе	стр.19
2.2	Правила по отрядам	стр.31
2.3	Классы, способности классов. Зоны отдыха	стр.34
2.4	Правила прокачки уровней доменов и персонажей	стр.47
2.5	Правила по алхимии и артефактам	стр.53
2.6	Правила по посмертию	стр.59

Раздел 1. Мир игры. Сюжетные тексты.

1.1 Об устройстве мира. Лор (мир) игры.

Мастера сюжета - *Александр Кай Городецкий, Таисия Таечка Фирсова*

Сам мир игры очень пластичен, мы не берём за основу конкретный Равенлофт. Наш мир это собирательный фэнтезийный сеттинг, называемый Миром Осколков, где могут соседствовать города с очень разной культурой, вполне реально встретить гостя из другого мира, времени или плана существования.

Нам созвучна концепция доменов и лор Равенлофта, но это все же не он. Это скорее некий ориентир, для тех, кто хочет больше понимать, куда попал. Мир Осколков не обязательно постоянно мрачный и печальный, но Тёмные Силы точно будут. А так в этом мире возможны самые разные культуры и технологии, в том числе, попаданцы из разных миров.

Общая картина

Где-то вдали от знакомой нам реальности, в тенях далёких миров, притаился загадочный, многообразный мир игры. Это место, где сама ткань реальности кажется пронизанной страхом и тайнами, бесконечно окутанной важнейшими темами человеческого духа — судьбы, искупления и борьбы против сил тьмы.

Этот мир похож на странное переплетение разнообразных культур и эпох. Центр каждой культуры с деревней или замком называется Домен. Каждый из них уникально оформлен и пропитан духом своего властителя. Эти домены — словно лоскутное одеяло культур, которые порой могут соседствовать настолько неожиданно, словно в хаотичном кошмаре. Средневековые рыцарства с замками и благородными турнирами граничат с узкими улочками восточных поселений, где процветают даосские маги и лисы-оборотни, а вдалеке виднеются низкие хижины вудуистов, окутанные тяжелым запахом тропических болот и жгучего чёрного кофе.

В каждом домене властвует свой доменлорд, пряча под роскошными масками и устрашающими фигурами глубины своих переживаний, отраженные в их землях. Доменлорд - властитель над этими землями, хотя безумцы твердят, что он только марионетка в руках более могущественных мистических сил. Их природа остается предметом споров — одни говорят о богах и демонах, другие считают, что это духи предков или сама сила земли.

Этот мир стал домом как для коренных жителей доменов, так и для странных иномирцев. Коренные жители чтут традиции своих земель; их культура вплетена в канву повседневной жизни. За время существования доменов, их обитатели накопили обширные родственные сети и дружеские связи, часто развиваемые вокруг центров власти и общественной жизни.

И все же, как неожиданное эхо других миров, появляются иномирцы. Эти несчастные души, пришедшие неизвестно откуда, не помнят ничего о том, как именно попали в мир или настолько искалечены воспоминаниями, что предпочитают оставаться в забвении. Их прибытие лишь подогревает страхи и слухи, сгущающиеся в тени улиц.

Путешествия между доменами всегда сопряжено с опасностью. Эти земли переполнены опасностями и магическими барьерами — вездесущий туман, невидимые тайфуны песчаных бурь и смертельно опасные метели, скрывающие коварные ловушки и голодных монстров. Поговаривают, что некоторые земли открываются лишь для тех, кто осознал своё истинное «я» и преодолел свои внутренние страхи.

В этих опасных условиях одержать победу в бою или найти спокойное пристанище становится еще более ценным. Уважаемые горожане и аристократы отчаянно ищут умелых героев и защитников, таких как авантюристы, чтобы сражаться с тьмой. Ведь в мире, где жители надеются на безопасность за стенами своего города, жизнь насыщена как опасными встречами, так и радостными праздниками — ярмарками, тайными собраниями под ярким звёздным небом или пирушками в уютных тавернах.

Недавно мир вновь содрогнулся под тенью великой катастрофы. Мрачный туман развеялся, открывая взору зловещее Чёрное Зеркало на границе нескольких доменов. Домены словно втянуты в единую сеть, сжимаясь под неизвестной силой. Несколько поселений стали буквально ближе друг к другу. Исследователи пытались пробраться к тёмному сердцу загадки, но Зеркало защищено мощными заклятиями, и даже самые великие мудрецы пока не могут приблизиться к его разгадке.

В то время как лучшие умы бьются над разгадкой невероятной тайны, в доменах нарастают волнения. Число монстров увеличивается, подземелья наполняются всё более изощрёнными ловушками, и поток иномирцев принимает пугающие масштабы. Аристократия, погрязшая в своих интригах, разрывается между взаимными обвинениями и поиском ответов. Мрачные пророчества провозглашаются в тенях улиц, порождая страх и недоверие.

Пока невидимые ткачи сплетают свою паутину, только от вас, доблестных героев, зависит, сможете ли вы укротить пребывающую тьму и восстановить гармонию в этом обширном и запутанном царстве. Каждое ваше действие, каждое принятое решение станет нитью, вплетенной в величественный гобелен этого мира, определяя его будущее и судьбу несчастных душ, населяющих его.

Точка зрения: авантюристы

Авантюристы — это люди, которые в силу своего духа свободы и непредсказуемости воспринимают окружающую реальность как непрерывный поток приключений и возможностей. Их мироощущение плотно сплетено предвкушением неизведанного. Каждый шаг в этом загадочном мире — это приглашение к столкновению с чем-то чудесным, каждое новое утро может принести как богатства, так и бесчисленные беды.

Авантюристы живут в постоянном поиске: поиске новых горизонтов, новых загадок и трофеев. Они радуются мелочам, которые могут показаться тривиальными для обычных людей, но для них это победы: находка редкого артефакта, разгадка загадки заброшенного храма или просто удачная сделка с местными жителями. Их сердца наполняет восторг, когда они смогли обмануть смерть или одерживают верх над монстром. Основное желание авантюристов — найти себе место в этом мрачном мире и внести в него свои правила игры. Они стремятся к приключениям, славе и, возможно, искуплению, если их пути вдруг оказались созвучны темным делам из их прошлого.

Их жизнь полна волнительных моментов. Каждый раз, когда они вступают в новый домен, они могут столкнуться с непредсказуемыми последствиями. Им постоянно необходимо быть настороже, ведь даже самые невинные на первый взгляд задания могут обернуться ловушками, закулисными интригами аристократии или столкновением с конкурирующими бандами и опасными монстрами, которые не дремлют. Каждый авантюрист знает, что Чёрное Зеркало — это не просто источник ужаса, а также возможность открыть новые горизонты, или начать новую главу в своей судьбе.

Отношения с аристократией варьируются от сотрудничества до вражды. Аристократам нужны умения авантюристов и их решительность. В обмен они готовы поделиться ресурсами, помочь улучшить свои умения. Также хорошо иметь возможность пировать, сражаться в колизее или париться в горячих источниках, а всё это принадлежит аристократам. Полезно было бы иметь друга аристократа в каждом домене, но это очень сложно. Аристократы постоянно плетут интриги друг против друга и заключают временные недолговечные союзы, поэтому сложно уследить за тем, что происходит у них. И вот ты вроде был всем друг, а в следующий момент всё поменялось, и половина считает, что ты работаешь на их врагов.

С другими группами авантюристов, как правило, можно найти общий язык или напротив, стать конкурентами. Они ведут свою собственную игру, с ними можно бороться за ресурсы, либо попробовать создать альянс. Важно понимать, что в этом мире дружба и надежные связи могут потерять значение, когда это становится выгодным.

Для некоторых авантюристов иномирцы представляют собой возможность узнать, чем отличается их собственная культура от убеждений других. В то время как некоторые из них боятся иномирцев, считая их потенциальными врагами или неведомыми созданиями, другие рассматривают их как загадочных и интересных существ, у которых есть чему поучиться. Это постоянное противоречие делает взаимодействие с иномирцами особенно увлекательным и напряжённым, обостряя чувство необходимости исследовать и понимать темные уголки не только своего мира, но и тех, кто пришёл извне.

В итоге, жизнь авантюриста — это не только бесконечные поиски сокровищ и славы, но и постоянная борьба с внутренними и внешними демонами, непрекращающаяся игра в шахматы со смертью и судьбой. Это — призыв к действию, острота многогранности жизни, где каждый выбор несет в себе возможность стать героем или стать жертвой собственных амбиций.

Точка зрения: аристократия/знать

Аристократы воспринимают мир как сложное полотно интриг, где всякое решение может иметь непредсказуемые последствия. Для них жизнь полна контрастов: роскошь и богатство в их замках борются с мрачными реалиями внешнего мира. Они живут, осознавая, что их статус является не только источником гордости, но и постоянным бременем. В их глазах мир — это не просто место обитания, а шахматная доска, на которой фигурируют не только они, но и тёмные силы, доменлорды и авантюристы.

Аристократы наслаждаются успешными интригами и поддержанием власти. Каждая удачно заключенная сделка или тайный союз поднимает их статус в глазах окружающих, и именно это приносит им истинное удовлетворение. Они радуются моментам изобилия — роскошным банкетам, знатным гостям, украшениям и демонстрации статуса. Им нравится, когда всё идёт так, как они хотели. Однако, есть и свои сложности: страх потери контроля, предательства, или, что еще хуже, угрозы от тёмных сил. Постоянные подозрения, что за их спиной могут скрываться враги, делает аристократов бдительными и недоверчивыми.

Быть аристократом — это значит иметь доступ к знаниям и ресурсам, которые обычным людям и авантюристам получить гораздо сложнее, будь то верные слуги, которые могут прикрыть спину ценой своей жизни (ленты, бжзи) или тайные ритуалы, позволяющие решить многие проблемы. Они могут позволить себе влиять на события и получать от этого свою выгоду, что делает их жизнь захватывающей и интересной. Обратной стороной изобилия возможностей является необходимость управлять доменом: следить за зоной отдыха и алхимической лавкой, проводить в домене мероприятия, выдавать поручения авантюристам. Аристократия догадывается, что чем

лучше идут дела у домена, тем щедрее и благодушнее доменлорд. Видимо, здесь есть какая-то связь.

Аристократы видят в авантюристах не столько союзников, сколько инструменты для достижения своих целей. Они используют этих искателей приключений для решения проблем, которые не могут быть разрешены непосредственным, открытым путем из-за рисков или возможных последствий. Порой военное дело, погоня за артефактами или поиск пропавших людей становится делом рук тех, кто не имеет ничего общего с аристократией, но которым они могут заплатить или предложить другие выгоды.

Появление Чёрного Зеркала кардинально изменило баланс в мире. Это таинственное явление размывает границы между доменами и создаёт дополнительные угрозы, которые аристократы теперь должны учитывать в своей игре. Потенциальные возможности для манипуляций и завоеваний, которые открывают новые горизонты и, в то же время, серьезно угрожают безопасности, создали новую динамику. С одной стороны, это делает их жизнь более интересной и интригующей, с другой — формирует дополнительный страх потери контроля над своими землями и привилегиями.

Таким образом, мир для аристократов — это одновременно захватывающее поле для игры и мрачный лабиринт, полный скрытых опасностей. Они продолжают лавировать между захватывающими привилегиями их статуса и подавляющими страхами перед темными силами вокруг.

Точка зрения: иномирцы

Иномирцы, оказавшиеся в мрачном и заволаживающем Мире Осколков, испытывают уникальное мироощущение, отличающееся от восприятия аристократов и местных жителей. Их взгляды на мир пропитаны чувством утраты и поиском идентичности. Они стали частью этого странного и мрачного измерения, но в их сердцах все еще живет ностальгия по тому, откуда они пришли. Их жизнь наполнена ощущением отчуждения и смятения, ведь они не всегда могут вспомнить, как попали в этот мир и кто они на самом деле.

Иномирцы живут в постоянном состоянии тревоги и поиска. Главной радостью для них становится возможность обретать связи с другими, исследовать окружающий мир, находить в нем кусочки прежней жизни и пытаться адаптироваться к новым условиям. Они хотят понять свои новые роли, найти своё место в иерархии, которая так сильно отличается от тех систем, в которых они ранее существовали.

Но наряду с желанием найти своё место, иномирцы испытывают и стойкий страх. Они боятся не только неизведанных тёмных уголков и чудовищ, обитающих там, но и

непонимания и недоверия со стороны аристократии и местных жителей, что в свою очередь заставляет их чувствовать себя пленниками своей судьбы. Эта потеря памяти является важной спланивающей чертой и постоянным напоминанием о том, что все они ужасно уязвимы в этом новом мире.

Взаимодействие с авантюристами становится для иномирцев важным способом интеграции в новое общество. Многие из них видят в этих искателях приключений надежду на спасение, возможность открыть для себя новые горизонты. Авантюристы, часто не имеющие своего собственного устойчивого положения, могут быть для них как наставниками, так и соперниками. Однако благодаря своей нейтральной позиции иномирцы могут сближаться с ними, обмениваясь знаниями, опытом и иногда даже секретами, которые могут помочь в выживании.

Доменлорд — это фигура, которая вызывает у иномирцев как уважение, так и страх. Они понимают, что лорд обладает могуществом, способным изменить исход любого взаимодействия. Многие из них видят в нем потенциального защитника или покровителя, но также и угрозу, если они не будут действовать осторожно. Отношения с доменлордом становятся невидимой игрой, полной манипуляций и стратегий, где иномирцы ищут пути, чтобы избежать его гнева, находя способы привести свои уникальные способности в соответствие с его интересами.

После появления Чёрного Зеркала, которое стало символом угрозы, мироощущение иномирцев изменилось ещё больше. Стремление узнать правду о своей жизни стало для них как источником вдохновения, так и источником глубокого переживания, так как большинство из них боится, что правда может оказаться невыносимой.

Теперь иномирцы вынуждены не только адаптироваться к окружающему миру, но и столкнуться с искажением своих собственных желаний, которые возникают из их опасений и ностальгии. Они понимают, что Чёрное Зеркало может как открыть двери к древним знаниям и мощи, так и привести к их окончательной гибели. В этом контексте иномирцы становятся не только искателями, но и исследователями своего внутреннего мира, что придаёт их существованию двойной смысл — желание познать, но и необходимость защищать себя от того, что они могут обнаружить.

Точка зрения: доменлорды

Доменлорды в мире нашей игры — это тёмные фигуры, чьи души обременены не только властью, но и проклятием. Их мироощущение охватывает диапазон от величия до изоляции, от стремления к признанию до глубокого отчаяния. Будучи властителями своих доменов, они обладают непомерной силой, но в то же время находятся под постоянным давлением своих тёмных желаний и внутреннего конфликта. Доменлорды

живут с осознанием того, что их жизнь — это неизменный цикл страданий и безысходности, где каждый шаг вперед оборачивается шагом назад. И они могли бы окончательно сойти с ума, если бы не их особое восприятие времени и призрачная надежда, которая маячит на границе видимости.

Так как каждый доменлорд - уникальная личность, каждый испытывает радость и печаль по-своему. Радость для доменлордов может выражаться в моментальном удовольствии от манипуляции другими, в победах над врагами, в быстром удовлетворении своих специфических фантазий. Они находят утешение в власти, но одновременно чувствуют, что сама эта власть лишь обостряет их одиночество. Их страхи глубоки и разноплановы, тёмные силы, которые то ли учителя, то ли тюремщики, то ли старшие коллеги, то ли техподдержка - крайне изобретательны в том, что касается изощрённых психологических мучений. К каждому доменлорду подобран уникальный безотказный подход. Это один из главных секретов доменлорда, его уязвимость. Стоит кому-то узнать его, тогда власть в домене и само его существование окажется под угрозой. Одни доменлорды фаталистичны и театрально ничего не скрывают, упиваясь своей игрой на сцене. Другие сплетают параноидальную паутину ложной информации, где правда дискредитирована и надёжно похоронена под тысячами слоёв лжи и полуправды. .

Доменлорды часто взаимодействуют с аристократией как с подданными или инструментами для достижения своих целей. Аристократия выполняет функции, которые необходимы доменлорду и разгоняет его тоску. Доменлорд в свою очередь снабжает аристократов волшебными силами и эксклюзивными возможностями.

С авантюристами доменлорды взаимодействуют более осторожно. Они как песок, зыбкие и неустойчивые и такие же похожие между собой. Из-за специфического восприятия времени доменлордами, они чувствуют себя как будто внутри фильма, который смотрели мельком, но очень много раз. Схожие ситуации повторяются, но исходы не всегда совпадают. Доменлорды могут использовать авантюристов как некий ресурс — пожимая руки с ними, они могут направить их на выполнение особо опасных заданий или на выполнение подвигов для собственного увеселения.

Путь к тому, чтобы стать доменлордами у каждого уникален, часто вымощен бесчисленными жертвами и страданиями, да, у каждого доменлорда есть одна или даже несколько слёзодавательных историй про СТЕКЛОСТЕКЛО. Многие из них когда-то были обычными людьми или иномирцами, но попали в мир тьмы и жажды власти, становясь жертвами собственных амбиций. Некоторые из них нашли древние артефакты или заключили сделки с темными силами, которые сделали их доменлордами, но также обрекли на проклятие, отнимающее у них душевный покой.

С появлением Чёрного Зеркала мир доменлордов изменился кардинально. Этот артефакт стал для них символом отражения их собственных тёмных сторон и желаний. Очень редко в их мире происходит что-то действительно новое. Чёрное Зеркало открывает им путь к самопознанию, о котором они не подозревали. Оно позволяет видеть их страхи и желания в новом свете, но также и раскачивает их мощные эмоции, подталкивая к ужасным решениям. Многие доменлорды оказываются перед выбором — использовать Чёрное Зеркало в своих планах, идя на поводу у тёмных сил, или отвергнуть его, сделав шаг в мрачную бездну.

Таким образом, доменлорды Мира Осколков — это многоуровневые личности, которые любят, боятся, страдают и стремятся к власти в мире, где страх и сила связаны несомненной нитью. Их существование — это бесконечная игра теней и света, где каждая победа приходит с жертвой, а каждая искра их власти лишь указывает на вечную тьму, что окружает их.

1.2 Домены на игре: как устроены? Силы домена

Профильный мастер - *Александр Кай Городецкий*

Из этой статьи вы узнаете, кто же такие они - доменлорды и их знатная свита, какие есть и как устроены домены на игре, какие особенности и силы есть у этих персонажей внутри доменов.

Как мы знаем из текста о мире игры общество в нём делится на авантюристов, знать и доменлордов. В этой статье поговорим о двух последних.

Это душа данного проекта и его изюминка. Без них это будет очередная ролевуха по фэнтези сеттингу с вонзалоном и прокачкой (и данжами). И роли доменлордов, и роли знати очень ответственные. Заявляясь на эти роли стоит понимать, что на первом месте будет стоять социальная игра, а также создание вокруг себя и своих локаций красоты и красивых моментов. Основной вектор игры знати - это общение, плетение интриг, «приятное ощущение тайны».

Конечно, никто не запрещает знати выходить из локации, чтобы поприключаться, посмотреть мир вокруг себя, повоевать, выпустить пар и огрести с лихвой игровых историй. Даже доменлорд может выйти, но это будет его аватар (проекция). Аватар доменлорда имеет класс, уровень и соответствующие ему навыки. Мы также рекомендуем для таких выходов нанимать себе свиту/охрану из авантюристов, чтобы создавать больше взаимодействий между игроками.

О доменах

Домен представляет собой локацию, которая полностью принадлежит доменлорду и живущей на ней знати. Локация должна отображать выбранную тематику домена и его особенности. Игровой архитектурой заложено, что в домены будет стекаться поток самых разнообразных персонажей-авантюристов. Задача знати - играть с приключенцами в аристократию. Задача доменлорда - играть себя, загадочную фигуру, втягивать как можно больше персонажей в решение своих проблем, налаживать связи, прокачивать свой домен, знать и авантюристов. В помощь обитателям домена предоставлены особенные волшебные силы и летописец (их локационный игротех).

Для того, чтобы удовлетворять свои интересы, находить нужную информацию, помогать прокачивать свой домен, себя любимых и авантюристов, у знати есть различные задачи, они же квесты (много квестов!) Проработка квестов - задача для сотворчества игроков с мастерами. Заявившиеся на знать игроки могут предлагать свои идеи для сотворчества (чем больше - тем лучше и выше шанс того, что ваша идея будет

взята в работу). Чаще всего квесты строятся вокруг активного перемещения по полигону и активной игрой с другими доменами.

Зачем вообще давать и выполнять квесты? Для того, чтобы прокачать домены. При выполнении определенного количества квестов домен получает уровень, что даёт возможность поднимать уровни авантюристов (с 0 на 1, с 1 на 2 и так далее).

Волшебные силы доменлордов

Как и говорилось выше, у доменлордов в помощь для защиты и собственного комфорта в домене есть волшебные силы. Рассмотрим, какие же именно:

1. Волшебная стража. Представляет собой различные методы усмирения буйных голов, которые не дают обнажить оружие внутри домена (волшебные корни, зачарованные доспехи и так далее). При попытке обнажить оружие силы доменлорда прижимают таких отчаянных к земле. После чего их могут отпустить или сопроводить куда-то по воле доменлорда (это действует на любое количество персонажей внутри домена). И, да, схваченного персонажа доменлорд может убить. Дополнительный повод быть вежливыми с хозяевами.

2. Отдых. После использования персонажем его умений, требуется их перезарядка, что реализуется через отдых, реализуемый в зонах отдыха в домене. Какие именно способы отдыха предложит конкретный домен остаётся на усмотрение доменлорда (это может быть рассказ о подвигах, расслабляющий массаж, предложить выпить пару коктейлей в баре - что угодно, фантазия безгранична) и распорядителя зоны отдыха. После того, как распорядитель зоны отдыха скажет, что персонажи отдохнули, необходимо будет зафиксировать у летописца обновление своих умений. Повышение уровня авантюриста также регулируется этой силой, но с помощью ресурса - очков опыта, получаемых авантюристами за квесты.

3. Власть над памятью. Доменлорд может воспользоваться этой силой, чтобы услышать правдивую и полную предысторию персонажа (без последних событий по игре). Выслушав, он может добавить один эпизод, который не противоречит фактам рассказанной вами истории. После такого воздействия на память персонаж считает этот факт естественным для своей истории, будто всегда так и было. По понятным причинам эту силу лучше применять без свидетелей.

Пример:

- Я никогда не знал своих родителей...

- Добавляю факт: Я твой отец! Ты узнал меня по пророчеству, которое нагадала тебе цыганка в одном городе...

4. Закрытие/открытие границ. Доменлорд может перекрыть входы и выходы на своей территории так, что любые средства побега или телепорты не будут работать. Обычно это применяется, когда нужно найти вора или предателя, чтобы не хватать всех подряд стражей.

5. Око тьмы. Доменлорд связан с Тёмными Силами. Поэтому он может попросить эти силы обратить внимание на некоторых индивидов. Тёмные Силы будут очень внимательно следить за указанным персонажем некоторое время, в результате чего он может начать вести себя странно (по собственному желанию). Обычно Тёмные Силы искушают персонажа, предлагают сделать нечто эгоистичное и злое, в обмен обещают награду. Тёмные Силы не нарушают обещаний (летописец выдаст награду, если Тёмные Силы впечатлились).

Каждая из этих сил может быть передана кому-то из знати. Персонаж знати сможет распоряжаться этой силой так, как если бы сам ей владел. Доменлорд может в любой момент эту силу себе вернуть. Исключение составляют случаи, когда знать покинула домен вместе с карточкой силы. Доменлорду потребуется некоторое время, чтобы восстановить эту силу, а похищенная карта сможет стать важной частью какого-нибудь волшебного ритуала.

1.3 Как играть авантюристом: о жизни авантюриста в Мире Осколков

Мастера сюжета - Александр Кай Городецкий, Таисия Таечка Фирсова

О том, кто такие авантюристы, как они видят этот мир и его население, мы рассказывали в статье о «Мире игры: от общего к частному», в разделе «Авантюристы».

Здесь же мы расскажем о том, какие бывают авантюристы, как они выживают в Мире Осколков, и, самое главное - во что же они играют ;)

Авантюристы – сердце Мира Осколков: как вы творите историю

Авантюристы — это люди, которые в силу своего духа свободы и непредсказуемости воспринимают окружающую реальность как непрерывный поток приключений и возможностей. Их мироощущение плотно сплетено предвкушением неизведанного. Каждый шаг в этом загадочном мире — это приглашение к столкновению с чем-то чудесным, каждое новое утро может принести как богатства, так и бесчисленные беды.

Мир Осколков — это мрачное и героическое фэнтези, где переплетаются тайны, опасности и возможности. И именно вы, авантюристы, являетесь ключевыми фигурами, без которых этот мир не будет развиваться. Без вас не будет новых историй, не будут расти города, и сама игра не сможет существовать.

Авантюристы могут быть разными:

- Иномирцы. Притянутые в Осколки из других миров, с туманными воспоминаниями и желанием познать этот новый, чуждый мир. Последнее их яркое воспоминание - не самые приятные события, которые предшествовали попаданию в Мир Осколков.

Они не знают, каким был этот мир раньше. Для них он существует только с момента появления Черного Зеркала, и они изучают этот мир буквально несколько дней.

- Местные. Родившиеся и выросшие в Осколках, знающие его законы и тайны, чувствующие его интуитивно.
- Осевшие. Иномирцы, которые давно обосновались в Осколках, обзавелись связями и опытом.

Все типы авантюристов могли уже попадать в приключения, быть знакомы друг с другом и состоять в каких-либо отношениях.

Важно! От типа не зависит стартовый опыт или уровень персонажа.

Выбранный тип влияет на ваш отыгрыш (у нас же, все таки, ролевая игра), взаимоотношения со знатью и доменами, на историю вашего персонажа. Выбирайте то, что вам ближе. Кем бы вы ни были, ваш путь – это путь приключений, опасностей и великих свершений.

Как живут авантюристы?

Жизнь авантюриста полна испытаний, но и щедро вознаграждает тех, кто готов рисковать. И здесь на помощь приходит знать, которая нуждается в ваших услугах. Они предлагают задания, за выполнение которых вы получаете не только опыт и славу, но и возможность влиять на судьбу мира.

Опасности и возможности:

Мир Осколков опасен и пространство между доменами представляет собой дикие земли, что делает путешествия смертельно опасными. Дикие звери, монстры, ядовитые испарения – лишь малая часть того, что подстерегает неосторожных. Поэтому авантюристы обычно разбивают лагерь у стен доменов, где есть хоть какая-то защита. Единственным абсолютно нейтральным клочком земли остаётся Таверна... Но и она не так проста, как кажется, и имеет свои условия работы.

Как авантюристы договариваются о временном или постоянном приюте в доменах зависит от конкретного домена и конкретных авантюристов. Остановившись на территории домена будьте готовы принимать его устои и условия - нельзя жить в домене и нарушать его особенности и внутренние законы. Но факт остаётся фактом - жить в дикой местности нельзя. Изучите список доменов и свяжитесь с их представителями, чтобы найти наиболее устраивающие вас условия.

Авантюристы часто собираются в группы до 6 человек и отправляются исследовать подземелья и другие опасные места - источники богатства, знаний и опыта. Приходится быть осторожными, ведь там обитают чудовища и ловушки, готовые погубить любого, кто осмелится вторгнуться в их владения.

Часто кто-то из знати присоединяется к группе по своим мотивам. Сопровождение знатных господ не только почетно для авантюристов, но и позволяет им наладить связи и хорошенько заработать.

Несмотря на то, что в нашей игре нет денег как таковых, есть то, что можно расценивать как ценные ресурсы. Ими могут быть артефакты, ленты, карточки БЗЖИ, алхимические ресурсы (уголь и кристаллы Лонгреста), полезная информация и, конечно же, опыт.

Основной задачей авантюристов остаётся, конечно же, выполнение заданий от знати. Поручения знати - это способ, который позволяет получить опыт, славу и связи и стать легендой при жизни. Авантюристы часто конкурируют с другими группами авантюристов, но помнят о цеховой солидарности. Сегодня вы враги, а завтра, возможно, союзники. Переходить дорогу, грабить, подло шутить над другими авантюристами - все это обычный вторник в Море Осколков, но убивать себе подобных осуждается.

Авантюристов на диких землях ждут встречи с разными сущностями. Побеждайте чудовищ, чтобы получить ценные трофеи и опыт. Некоторые монстры разумны и могут поделиться редкими знаниями в обмен на услугу.

Естественно, авантюристы могут участвовать в рискованных предприятиях по разделу ресурсов, выпадающих из разломов (в игре - ресурсные точки). Нужно проявить всю свою хитрость и тактическую гениальность, чтобы остаться в живых и получить свою долю.

Точек выброса несколько, отрядов - тоже, и все заинтересованы в том, чтобы получить всё. Изучайте внимательно правила по отрядам, и будьте лучшими в захвате точек!

Опыт и развитие

Все авантюристы хотят быть быстрее, выше, сильнее. Чем выше уровень - тем больше сил и способностей у авантюриста, тем сложнее задания он сможет выполнять, и тем проще ему будет справляться с опасностями мира Осколков.

Опыт получают все персонажи на игре, чтобы повышать свой уровень. Мы рассмотрим способы получения опыта конкретно авантюристами, а механика получения подробно рассказана в статье «Опыт и прокачка персонажей и доменов».

Основным способом добычи опыта для авантюристов является выполнение заданий от знати - квестов доменов. Чем они сложнее, тем выше награда. Чем их больше выполнено, тем больше можно получить опыта.

Не исключено, что одно и то же задание знать может дать разным группам авантюристов - вы же помните о конкуренции?

Также опыт можно получить за исследование подземелий и победу над монстрами. Каждое ваше выполненное задание, доблестную победу или славное приключение фиксируют Летописцы, живущие при доменах (на игре это региональные мастера), вписывая ваши имена в историю этого мира, а полученный вами опыт - в аусвайс

(паспорт игрока). Когда будет набрано достаточное количество опыта для получения уровня, вы сможете обратиться к представителям знати на домене соответствующего уровня и поднять свой уровень.

Авантюристы, именно вы - двигатель прогресса в Мире Осколков!

Именно вы, авантюристы, исследуете новые земли, сражаетесь с чудовищами, раскрываете тайны и выполняете задания, которые двигают мир Осколков вперед. Без вас не будет новых открытий, не будет развития, не будет самой игры.

Так что берите в руки оружие, собирайте команду и отправляйтесь в путь! Мир Осколков ждет своих героев!

1.3 Сюжет: Предыстория мира. Стартовый расклад.

Мастера сюжета - Александр Кай Городецкий, Таисия Таечка Фирсова

Когда-то огромный мир был расколот непроглядными туманами. Все домены были изолированы друг от друга и варились в собственном соку. Где-то, под вечным покровом звезд, вампиры вкушали терпкую смесь страдания и страсти, их вечные муки становились зрелищем для всевидящих охотников. В других землях, маги смерти, одержимые поиском самой эссенции магии, плели паутины интриг, стремясь поглотить своим черным гением целые города. А где-то, в лесной глуши, оборотни бились с собственным безумием, их крики раздирали ночь, а рвущиеся тела терзали тех, кто еще недавно был им дорог. Жестокие аристократки, купаясь в алых ваннах из крови юных красавиц, не знали забот, кроме собственных прихотей. Владельцы доменов, Доменлорды, были поглощены поддержанием хрупкого порядка в своих владениях, их взоры были обращены внутрь, а соседи оставались лишь смутными легендами.

Редкие авантюристы приходили и уходили, принося истории о разнообразных королевствах за границами домена. Но эти рассказы были мимолетны, как миражи. Почти никогда дела другого домена не волновали доменлордов, а взаимодействия между ними были очень сложной, дорогой и малоэффективной затеей - игра не стоила свеч. Путешествие по туманным тропам, извилистым и ненадежным, грозило потеряться в вечности, а само направление могло измениться за одну ночь. География этих земель была капризна, и даже самые опытные проводники редко гарантировали успех. Лишь изредка, в рамках выполнения заказов Доменлордов, знати или по собственному авантюрному порыву, герои приносили редкие артефакты или ценные ресурсы из одного домена в другой. Но это были лишь исключения, подтверждающие правило абсолютной изоляции.

Но однажды случилось то, о чем никто не мог даже подумать. Часть туманов развеялась, и явила взору обитателей доменов Чёрное зеркало. Огромное и странное явление было видно сразу из нескольких доменов. Чёрное зеркало стало связующим звеном между доменами и своеобразным маяком, путеводной нитью, видимой одновременно из разных уголков этого негостеприимного мира. Логистика и перемещение между доменами перестали быть невыполнимой задачей.

И вот теперь, когда Чёрное Зеркало стало связующим звеном, когда несколько доменов оказались словно бы в одном пространстве, открывается новая глава. Культурный обмен, который мог бы принести процветание, может обернуться конфликтом. Война, которая раньше была лишь мрачной легендой, теперь может стать реальностью. А мелкие, подлые диверсии – обыденностью. Ведь если у соседа есть то, что тебе нужно, зачем искать это самому?

Наступают лихие времена. Времена, которым радуются лишь те, кто живет войной и хаосом. Наемники и авантюристы чувствуют прилив сил, ведь их работа никогда не была так востребована, а награда обещает быть достойной. Имена каждого героя будет вписано в легенды, что сулит славу, деньги, почёт и новые возможности.

Доменлорды, чьи владения прежде знали лишь тени друг друга, теперь вынуждены делить общее небо. Вампирские роды, чьи ритуалы и интриги были отточены в тишине собственных склепов, теперь сталкиваются с чуждой им магией смерти. Оборотни чуют звериный дух соперников с иных земель. Никто не знает, уживутся ли они, или новый мир станет одной большой братской могилой, где каждый будет сражаться за свой клочок власти. Старая аристократия не сдаст свои позиции без боя. Теперь их интриги вышли за пределы одного замка, одного домена. Каждый доменлорд видит в соседе и угрозу, и инструмент. Это собрание чужих богов на одной земле, и трещины, по которым пойдет этот хрупкий мир, уже видны.

Ходят слухи, что Чёрное зеркало появилось не только здесь. А их несколько и видели их и других королевствах, что происходит, и кто за этим стоит остаётся только гадать и внимательно слушать. От Чёрного зеркала веет тишиной, которая громче любого крика. Шепчут, что по ночам в его глубине шевелятся тени, отличные от обитателей этого мира. Говорят, оно не только соединяет, но и меняет всё вокруг себя: законы магии искажаются, привычная география плавится, а в головах у тех, кто слишком долго смотрит в его гладь, зарождаются чужие мысли.

Умные шепчут, что случайностей такого масштаба не бывает. Появление Зеркала — это ход. Чей? Тех самых Тёмных Сил, что столетиями наблюдали за изолированным страданием своих владений? Может, это великий ритуал, цель которого — смешать эссенции враждующих доменов в одном котле, чтобы получить невиданную мощь? Или, быть может, мы все стали пешками в войне существ, для которых сами доменлорды — лишь мелкая сошка? Докопаться до правды — значит рискнуть всем, но тот, кто узнает план Тёмных Сил, сможет либо сорвать его, либо возглавить.

Ответы сокрыты. Но их можно найти, если внимательно слушать. Если рискнуть.

Раздел 2. Правила

2.1 Правила по боевым взаимодействиям и боевой системе

Профильный мастер - *Захар Мазуренко*

КРАТКАЯ ВЕРСИЯ

Боевое взаимодействие: Процесс начинается с атаки одного персонажа и заканчивается через минуту после ранения или сдачи всех членов одной из противоборствующих сторон. Специальные действия, как оглушение, небоевая магия, должны происходить вне боя.

Участники: В боевые взаимодействия допускаются только игроки старше 18 лет. Ответственность за соблюдение правил лежит на игроках, споры решает мастер.

Безопасность: Всё оружие проверяется мастером при регистрации игрока (до начала игры). Разрешенным оружием можно пользоваться, неразрешенное убирается из игрового поля (в идеале, в личную палатку игрока). К игроку, использующему на игре запрещенное оружие, будут применены штрафные санкции. Игрок, не желающий участвовать в бою, может поднять руки и сказать: «Сдаюсь!».

Ранение персонажа: Персонаж не может драться или колдовать при нуле хитов, может лежать, ползать и тихо говорить. Через 10 минут без оказания помощи персонаж умирает.

Поражение: Удары по голове, шее, кистям, паху и стопам запрещены. Колоть можно копьями, пиками, кинжалами. Всем остальным - рубить. Минимальный замах 90 градусов, амплитуда - 50 см. Любое оружие снимает 1 хит.

Боевая магия: В боевой ситуации маг может бросить огненный шар в одну цель и полностью снять её хиты. Жрецы могут лечить в бою. От огненных шаров можно закрыться волшебными щитами.

Оружие и доспехи: Могут использоваться только соответствующие классу персонажа. Доспехи повышают количество хитов. Щит больше баклера можно только с шлемом.

Кулуарные действия: Оглушение и убийство могут выполнять только персонажи с такими навыками. Шлем защищает от оглушения. Связывание и обыск только по игре.

Ленты и БЖЗИ: ленты увеличивают выживаемость отряда, а БЖЗИ - отдельного персонажа. Первое получить просто, второе - сложно.

Особые маркеры: красные диоды - монстр не поражаем. Бегите, прячьтесь.

ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Боевое взаимодействие – игровая ситуация, в которой хотя бы один игрок атакует другого, неважно, оружием или магией. Боевое взаимодействие начинается с момента, когда игрок атакует противника, а заканчивается через минуту после того, как последний из участников боевого взаимодействия был отправлен в тяжёлое ранение или сдался, либо игроки перестали угрожать друг другу оружием. Все кто принимает активное участие тем или иным образом - находятся в бою. Любые явления, обозначенные как “вне боевого взаимодействия”, начинают происходить только до его начала или после его окончания. Специальные взаимодействия, например, оглушение, кулуарное убийство, небоевая магия должна начинаться вне боевого взаимодействия.

Примеры иллюстрирующие дух наших правил:

- Если мое оружие столкнулось с оружием/щитом/телом/элементам костюма - я уже в бою, и цель тоже.
- Если я уклоняюсь так ловко что по мне еще ни разу не попали, и я тоже никого не атакую. Я ещё не в бою.
- Если битва началась, я еще ни с кем не сражался, меня касается так же не в бою персонаж, и заявляет ментальную магию/принудительный телепорт/проклятие/яд и тд. то да, оно на меня сработало, если в процессе на него не напали.
- Если я еще никого не ударил, и по мне еще никто не попал, например я прикрываю спину другу, то я уже в бою.

1.2. В боевые взаимодействия допускаются только игроки 18+.

1.3. Контроль за исполнением правил лежит полностью на игроках. Спорные ситуации решает мастер. Решение мастера окончательно.

1.4. Время действия дневных боевых взаимодействий 10.00-20.00

1.5. Время действия ночных боевых взаимодействий 20.00-10.00. Все боевые взаимодействия с использованием оружия с 02-00 до 10-00 осуществляются вне пределов локаций и решение вопросов по таким взаимодействиям с мастерами происходит с начала (10.00) следующего дня. Небоевая магия работает в обычном режиме.

В ночное время запрещено стрелковое оружие (луки, арбалеты и т.д.).

1.6. Игроки не должны использовать чужое оружие без разрешения хозяина.

1.7. Игрокам запрещается использовать оружие и доспех, которые не могут использовать классы их персонажей. За нарушения игроки будут переводиться в разряд игровой монстры.

1.6. Игроки должны осознавать, что могут получить или нанести травму в бою. Запрещаются чрезмерные удары по незащищенным игрокам и в уязвимые места. При отсутствии защиты рекомендуется лишь обозначать удары. Сила ударов должна соответствовать уровню защиты противника, а удары по хорошо защищенным врагам должны быть ощутимыми.

1.7. Игрок, не желающий вступать в боевое взаимодействие и не спасающийся бегством, может поднять руки без оружия и громко объявить: «сдаюсь!», чтобы обозначить для противника ситуацию беззащитности.

1.8. В случае нанесения травмы (умышленно или неумышленно) игрок обязан выйти из игры. Степень его вины и наказание определяет мастер по боёвке, главный мастер или лица, их замещающие.

1.9. Разрешение спорных ситуаций в боевых взаимодействиях (акцентированные удары в запрещённые зоны, излишне сильные удары, не учёт очевидных попаданий и т.д.) должно проводиться НЕПОСРЕДСТВЕННО ПОСЛЕ окончания боевого взаимодействия с привлечением всех участников спорной ситуации. Претензии, высказанные через час, сутки или после игры к рассмотрению не принимаются.

1.10. В бою запрещается:

1.10.1. в ближнем бою:

- Запрещено бить или толкать оружием в запрещённые зоны – шею, голову, пах, кисти и стопы;
- Запрещено наносить удары щитом, небоевой частью оружия и колющие удары не допущенным для этого оружием;
- Запрещено бить и толкать оппонента руками, ногами или телом, совершать захваты, заломы и броски;
- Запрещено зажимать или захватывать оружие/щит противника;
Запрещено пытаться опрокинуть противника или сбить его с ног любым образом;
- Производить “шпажные выпады” (уколы с удержанием в одной руке) двуручными пиками, копьями и колющими алебардами.
- Запрещено колоть даже в защищенную шлемом голову щитника.

1.10.2. в дистанционном бою:

- Запрещено стрелять вслепую: всегда выбирайте конкретную цель;
- Запрещено стрелять на дистанции ближе чем 3 метра для стрелкового оружия (луки, арбалеты)
- Рекомендуется учитывать, что стрела может от ricochet от щита или другой поверхности твёрдым хвостовиком и нанести травму
- Запрещено стрелять, если видны только “нецелевые зоны” (голова, кисти, стопы).
- Запрещено стрелять даже в защищенную шлемом голову щитника.

2. ПОРАЖАЕМАЯ ЗОНА

2.1. Поражаемой зоной для клинкового, древкового, стрелкового (лук, арбалет) оружия считается все тело игрока, кроме:

- головы;
- шеи;
- кистей;
- паха;
- стоп.

2.2. Наличие на голове шлема при одетом щите вводит купол шлема в поражаемую зону. Без шлема нельзя пользоваться никаким щитом, кроме баклера.

2.3. Допускается использование маски (части антуража, закрывающей голову) в качестве шлема при достаточной прочности оной. В темное время суток, а также в условиях ограниченной видимости, маску можно снять, но в случае боевого взаимодействия щитом вы пользоваться не можете (маска же снята).

3. БОЕВЫЕ ЗОНЫ

В игре есть следующие виды зон:

3.1. Общая зона — весь полигон, кроме описанных ниже зон. В общей зоне действуют все правила.

3.2. Домены (локации доменлордов и знати) – действует общее правило – кто достаёт оружие (или готовится применить боевую магию, достаёт “плюху”) не по воле хозяев локации, мгновенно скручивается корнями из-под земли, стражниками из засады и так далее. Пребывает в захваченном состоянии пока его не отпустит кто-то из свиты или хозяин локации.

3.3. Кабак, туалеты, пожизнёвая зона – просто запрещены любые боевые и магические взаимодействия.

4. ХИТЫ

4.1. У любого персонажа 1 «нательный» хит. Дополнительные хиты персонаж получает за счёт ношения доспехов и/или свойств класса. Максимальное количество хитов - 4 хита.

4.2. Доспехи добавляют хиты на всю поражаемую зону независимо от того, какую часть прикрывают.

4.3. Оружие снимает хиты. Использовать можно только разрешенное мастером по боевке при регистрации игрока оружие. Использование неразрешенного оружия в игре влечет за собой штрафные санкции.

4.4. Снятие хита – попадание оружием ближнего боя или уверенное попадание метательным снарядом в поражаемую зону.

4.5. Учитывается любой попавший в разрешенную зону удар, остановленный телом противника, нанесённый с достаточной амплитудой (замах 90 и более градусов для рубящего удара и амплитуда в 50 см и более — для колющего), независимо от того, насколько попадание было слабым или сильным.

Рекомендации, которые помогут избежать недопонимания в бою:

- В игровых боевых реалиях хорошо учитываются только акцентированные удары с явным замахом. Хотите, чтобы ваши атаки были эффективными — атакуйте понятным и очевидным для противника образом.
- Если на вас надёжный доспех, дающий серьёзную реальную защиту, и вы не чувствуете попадания, но отчетливо видите, что вас ударили, это попадание необходимо учитывать.
- Не наносите серии поспешных или малоамплитудных ударов (“швейная машинка”). В лучшем случае их воспримут как один, в худшем просто проигнорируют.

4.6. Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Другим игрокам запрещается указывать на неправильный с их точки зрения подсчёт хитов, снятых с другого персонажа. Можно обратить внимание ближайшего маршала или мастера на игрока, подозреваемого в умышленно неправильном подсчёте своих хитов.

4.7. В случае, если в процессе боевого взаимодействия игрок очевидно неправильно считает свои хиты, совершает запрещенные действия или нарушает настоящие Правила любыми другими способами и присутствующий мастер указывает ему на это, такой игрок сразу обязан выйти из боевого взаимодействия (сесть, затем покинуть зону активной боевки), и по его окончании получить соответствующие игровые санкции: от попадания персонажа в состояние тяжёлого ранения до более серьезных, определяемых мастером.

5. ДОСПЕХ

5.1 Допускаются через фотодопуск металлические шлемы без опасных элементов для ларп оружия элементов. Остальные доспехи допускаются без открытого металла (бригантина - хороший пример закрытого). Красивые пластиковые, кожаные, EVA доспехи - приветствуются.

5.2. Легкий доспех дает 1 хит (если он антуражный). Легкий доспех включает в себя жёсткую защиту корпуса из кожи или пластика, имитирующего металл. (А также стегло или брига. Если есть сомнения - лучше связаться с мастером по боёвке, чем везти ненужный доспех)

5.3. Тяжелый доспех дает 2 хита. Тяжелый доспех включает в себя защиту корпуса + соответствующую защиту конечностей до локтя и колена соответственно (если есть наплечники, но нет поножей - можно по согласованию с мастером по боёвке).

5.4. Хиты за доспехи не суммируются (нельзя надеть тяжёлый доспех поверх лёгкого. Точнее, можно, но считаться будет только тяжёлый).

5.5. Без шлема нельзя пользоваться щитом, за исключением баклера

5.6. Использовать современную пластиковую защиту скрытого ношения можно, она не должна визуальнo фиксироваться. Она является исключительно реальной защитой от попаданий и не дает доспешных хитов.

6. ОРУЖИЕ

6.1. **ТОЛЬКО ЛАРП.** Всё оружие досматривается мастером по боёвке на полигоне, который может не допустить на игру спорные экземпляры (сомневаетесь - присылайте фото заранее, например, в сообщения группы или чат игры). Рекомендуемая максимальная твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия – 30А по Шору. На древках древкового, кромках и поверхности щитов – 35А по Шору.

6.2. Одноручное оружие

- материал: Протектированное оружие (ЛАРП) (ПО)
- мечи/булавы/топоры любые, общая длина до 115 см
- кинжалы: любые, общая длина до 40 см

6.3. Двуручное рубящее древковое оружие и посохи:

- материал: Протектированное оружие (ЛАРП) (ПО)
- общая длина более 115 см

6.4. Копья. Наконечник - ЛАРП. Диаметр круглого наконечника не менее 30мм, треугольного - скругление “острия” не менее 5-ти рублевой монеты, для самодельных наконечников из пенки действует суждение мастера. Наконечник не должен прожиматься или сгибаться до древка. Древко копья должно быть покрыто тонким демпфирующим (кожа/Ева/пенка и т.д.) слоем на 2 метра от боевого конца. Пятка (небоевой конец) должна быть закрыта толстым слоем мягкого материала.

6.5. Луки. Натяжение не более 15 кг, диаметр смягчения стрел не менее 5 см. При осмотре мастер может просить ослабить натяжение, либо не допустить лук до игры. На усмотрение мастера по боевым взаимодействиям могут быть допущены луки с большим натяжением (не более 18 для исторических и при условии их гуманности). Наконечники стрел болтов - на уровне литых/фирменные. Без кустарщины.

6.6. Арбалеты. Натяжение не более 18 кг, диаметр смягчения болта не менее 5 см

6.7. Любое оружие снимает 1 хит.

7. ЩИТЫ

7.1 Допускаются только щиты с гуманизированным (ЛАРП) кантом или целиком ларповые щиты. Кромка щита не должна прощупываться через слои гуманизации канта. Щиты могут быть любых размеров. Покрытие поля щита должно быть гладким или мягким, чтобы не портило ларп при ударах.

7.2. Баклером допустимо пользоваться без шлема. Баклером признается кулачный или локтевой щит диаметром до 40см и соответствующий п.7.1.

7.3. Попадание в щит или оружие фаерболом засчитывается как попадание по игроку.

7.4. Попадание в элементы одежды (плащи, буфы и т.д.) и антуража не засчитывается. При этом попадания, при которых элемент одежды или антуража прибило к хитовой зоне, засчитываются. Целенаправленно использовать элементы одежды и антуража для защиты запрещено.

8. РАНЕНИЕ, ДОБИВАНИЕ

8.1. Пока у персонажа есть хиты – он здоров. Если нет хитов – ранен. Раненый может только ползать и тихо звать на помощь. Спустя 10 минут без оказания помощи раненый становится мёртвым.

8.2. Раненый персонаж должен сразу по получению этого состояния упасть на землю, если это безопасно, или сесть на 1 колено, поднять над головой своё оружие, удерживаемое за боевую часть и оставаться на месте. В случае получения его персонажем ранения в условиях давки (бой в воротах и прочие подобные условия) игрок должен, пригибаясь, как можно быстрее покинуть бой, предпочтительно продвигаясь в сторону союзников.

8.3. Персонажа может перевязать другой не тяжелораненый персонаж. Перевязанный после получения ранения, может оставаться в состоянии ранения неограниченно долго. Для перевязки можно использовать бинт, длинный кусок ткани (платок, длинный отрез, шарф). Важно, чтобы повязка оставалась на вас.

8.4. Игрок, персонаж которого ранен, может ползти, стонать и шептать. Может передвигаться медленным шагом, опираясь на плечо другого игрока. Всё остальное - не может.

8.5. Убить раненого персонажа можно. Для этого надо **!!!обозначить!!!** удар по нему и произнести четко и слышно: «Добиваю». Вы можете сказать «обыск» и добитый должен отдать все игровые ценности (БЖЗИ не побираемо). Если он не уходит к своему знамени.

8.6. Для восстановления хитов и снятия ранения персонаж должен получить помощь от персонажей с навыками лечения или артефактов.

8.7. Можно перетаскивать не более одного раненого персонажа «по игре» без его согласия, медленным шагом.

9. СОСТОЯНИЕ ЗДОРОВЬЯ

9.1. Здоров – у персонажа число хитов больше нуля, и он в сознании.

9.2. Ранение (0 хитов) – персонаж ползает, его можно добить одним ударом. Может негромко говорить короткими фразами. Может ходить, держась за другого персонажа. Драться или колдовать не может. Вас могут обобрать сказав «обыск» и вы должны отдать все игровые ценности (БЖЗИ не побираемо).

9.3. Без сознания – персонаж может быть в 0 хитов без сознания, если враги коварно зарезали его со спины. Персонаж может быть без сознания с любым количеством хитов, если его оглушили. Через 5 минут приходит в себя. Персонаж без сознания лежит и ничего не делает. Вас могут обобрать сказав «обыск» и вы должны отдать все игровые ценности (БЖЗИ не побираемо).

9.4. В бессознательном состоянии персонаж находится 5 минут (можно считать до 300). В это время он не может предпринимать никаких действий, только мирно лежать и подавать признаки жизни. По истечении 5 минут он приходит в себя и может двигаться. Если персонаж был переведён в бессознательное состояние в результате потери всех хитов, то хиты не восстанавливаются, а все последствия из пункта выше – сохраняются.

10. КУЛУАРКА, СВЯЗЫВАНИЕ, ОБЫСК

10.1. Оглушение или Кулуарное убийство со спины **могут производить только персонажи со специфическими навыками**, нужно подойти незамеченным для цели сзади, положить одну руку на плечо цели, второй рукой с зажатым в ней оружием - Для кулуарки - провести по груди, для оглушения - небоевой частью оружия легонько стукнуть по спине на уровне плеч. Произнеся при этом соответствующие слова “Убит” или “Оглушен”.

10.2. Оружие, применяемое при кулуарном убийстве, может быть любым клинковым до 60 см, например, нож или кинжал. Оглушение может выполняться любым оружием. Состояние оглушения длится **5 минут**. Повторное оглушение в течении полчаса отправляет в тяжелое ранение.

10.3 Пока персонаж ходит в шлеме (или маске аналогичной шлему) - он защищен от оглушения. Шлем не защищает от кулуарного убийства.

10.4 Связывание происходит “по игре” наложением веревки поверх вытянутых рук, чтобы обозначить пленение. Можно завязать бантиком. Верёвка не должна давить. Освобождение происходит по игре если выполняются оба условия: а) за вашим персонажем не наблюдает стражник б) рядом с вами есть предмет об который можно перетереть верёвки, например, единица оружия.

10.5. Пленённый персонаж не может перемещаться по своей воле (его должен вести за собой пленитель или стражник), сражаться или колдовать. Пленный может разговаривать свободно, если пленитель не уточнил обратного. Насильное удержание персонажа связыванием и другими формами (связывание/тяжелое ранение + хил/ментальная магия/волшебная стража и т.д.) может длиться **не более 20 минут**, после чего нужно дать удерживаемому уйти или добить.

10.6 Пленных можно вести за собой, если они не ранены. Связанных, когда пленных больше двух, можно вести за собой цепочкой.

10.7. Обыск происходит “по игре”. Обыскиваемый просто показывает все игровые предметы, которые разрешается забрать насильно. Обыскивающий может забрать некоторые, все или ничего на своё усмотрение.

Запрещено забирать пожизненные вещи игрока, а также аусвайс (игровой паспорт), в том числе, смотреть в него и изучать.

11. ЛЕНТЫ И БЖЗИ

11.1 Ленты могут быть только у отрядов. У отрядов есть знамя, ленты крепятся на знамя. После того как персонаж получил ранение, он возвращается к знамени и забирает ленту со знамени. В мире игры это значит, что сработала магия, и персонаж чудом избежал смерти, или что его в последний момент прикрыл своим телом брат по оружию и погиб.

11.2 БЖЗИ - бойцы, жизни которых зависят от игрока. Это спутники, которые жертвуют жизнью ради персонажа. В мире игры они где-то рядом с персонажем, но по факту это особые карточки, выдаваемые как награды за особые достижения. Их нельзя снять с трупа владельца, но возможно передать добровольно. Они тратятся в зоне мертвяка при мастере, куда игрок уходит после того, как персонаж добит.

12.ОСОБЫЕ МАРКЕРЫ

12.1. Красные диоды. Если на монстре горит красный диод - это значит, что монстр не может быть поражен имеющимся у вас оружием или обычной боевой магией. Такие уничтожаются особыми способами.

12.2. Синие диоды - размещаются на вещах, которые передают волшебные свойства персонажам. Видите синий диод - значит, у этого персонажа есть волшебный предмет, который позволяет ему по-другому взаимодействовать с правилами. Например, на щитах паладинов синий диод означает защиту от огненных шаров.

13. БОЕВАЯ МАГИЯ

13.1. Атакующее заклинание всего одно - это «огненный шар». В рамках данной игры у мага будет возможность метнуть в противника антуражный снаряд размером чуть крупнее теннисного мяча. Обязательно сопровождать бросок громким криком-маркером: “АААГОООНЬ!!!”. Если снаряд поразил цель в боевую зону - цель теряет все хиты и становится раненой. Если снаряд никого не поразил - заклинание потрачено. Сбор потраченных снарядов можно осуществлять в процессе боя, если вас добили, и вы надели хайратник (белую повязку на голову).

13.2. Часто будет применяться «Лечение»- восстанавливает все хиты цели, заживляя все ранения и возвращая персонажу сознание, если он был без сознания. Лечение накладывается наложением рук на цель со словесным маркером: “ЛЕЧЕНИЕ”. Лечение не восстанавливает отсутствующие части тела, не возвращает к жизни добитого персонажа, не лечит отравления, не снимает проклятия. Только восстанавливает хиты, если это ещё возможно.

13.3. В игре будут волшебные предметы, которые защищают от огненных шаров. В первую очередь, это зачарованные щиты воинов (способность класса). Во-вторых, некоторые артефакты могут наделить персонажа защитой от огненных шаров.

13.4. В игре есть и другие активные умения классов, применяемых в том числе в бою, об этом читайте в статье «Классы и умения персонажей».

ПРАВИЛА ПО ШТУРМУ ДОМЕНА

Объявить штурм может только домен **3 уровня** и только против домена **3 уровня**. Ни один из этих доменов не должен находиться в режиме данжа в это время.

Начало штурма

Для объявления штурма атакующие сообщают своему региональному мастеру (*далее - рег*), на какой домен они хотят напасть. После подтверждения от рега, что атакуемый домен не находится в режиме данжа, атакующие отдают своему регу 15 единиц угля (алхимический ресурс). После чего атакующие отправляются в путь. В дороге им не могут помешать монстры с красными диодами.

Оказавшись у стен атакуемого домена, они заявляют, что начинается ритуал прорыва защиты. Рег атакуемого домена запускает таймер на 15 минут. В течение этого времени и атакующие, и атакуемые находятся в вихре магических потоков ритуала, что делает их неуязвимыми и не имеющими возможность покинуть ритуал прорыва защиты до окончания штурма.

Все желающие со стороны могут присоединиться к любой из сторон в их ритуале (после чего не могут его покинуть) или один раз поменять сторону, за которую выступают.

Доменлорд осажденного домена может заявить что снимает свою защиту раньше. После этого или по истечении 15 минут никто не может присоединиться ни к одной из сторон или вмешаться в события штурма. Жители домена, которые не желают принимать участие в боевом столкновении, могут спрятаться в домене.

Порядок проведения штурма

Обе стороны цивилизованно строятся напротив друг друга на удобной поляне недалеко от домена.

Стороны должны выставить по чемпиону для дуэли, которая определит, на чьей стороне ветра магии в грядущей битве. В дуэль нельзя вмешаться. Чемпион победившей стороны приносит на свою сторону небольшую награду, которая может помочь в битве.

После завершения дуэли по команде мастера по боёвке начинаются боевые действия.

Победа и награда

Если победили защитники, штурм заканчивается, защита домена восстановлена. После того, как защитники возвращаются в домен, вихри магии, которые мешали вмешаться, спадают.

Если победили атакующие, то они могут зайти внутрь домена. Лидер атакующих может сказать минутную речь для тех, кто "прячется" и молчит, но слышит его. Если кто-то из спрятавшихся выдал себя репликой, речью, музыкой - его можно побить и пленить по правилам. С алтаря домена можно взять артефакты, каждый из которых должен нести отдельный персонаж.

Когда атакующие покидают домен с артефактами, вихри энергий спадают, защита домена восстанавливается. С этого момента все могут взаимодействовать как обычно. Артефакты нужно доставить в любой домен в течении 20 минут, иначе они могут рассыпаться и проявиться в победившем штурм домене. На обратном пути атакующие ничем не защищены и взаимодействуют с миром как обычно.

2.2 Правила по отрядам и ресурсным точкам

Профильный мастер - *Захар Мазуренко*

Об отрядах

Отряд - это группа от **3 до 6** персонажей, которая имеет следующие параметры:

1. **Лидера** отряда
2. Знамя отряда. Знамя имеет **минимальный размер А3**, на нём изображён **символ отряда и его девиз**
3. Зафиксированное **название** (*если отряд собран ДО игры - указать название и лидера отряда в заявках; если вы собираетесь в отряд НА игре - сообщить название отряда, лидера и показать знамя на мастерке или любому свободному региональному мастеру в домене*)

Группы авантюристов, у которых нет чего-то одного из этих пунктов, **не являются отрядами**. Согласно правилам **они не могут получать преимущества, распространяющиеся на отряд** (способности «Массовый телепорт», «Из последних сил», «Бардовское лечение»).

И, самое главное, **не могут пользоваться лентами**. Один персонаж может быть членом **только одного отряда** до тех пор, пока не покинет отряд, чтобы стать частью другого отряда. Чтобы выйти из отряда, нужно заявить своему отряду о своём решении.

Механика лент и боевые ситуации

Разберёмся с механикой использования лент отрядами в бою.

Во время сражения любой раненый член отряда должен подойти к своему знамени с лентами, снять оттуда одну ленту и продолжить участие в бою.

Во время сражения считается, что раненому необязательно ползти к знамени, он может подойти к нему или подбежать: в мире игры это означает, что отряд окружен солдатами, массово гибнущими вокруг, позволяя тем самым героям смело совершать свои подвиги.

Когда ленты на знамени отряда закончились, все последующие ранения для персонажей станут последними в бою. Это означает, что ранен уже персонаж, а не какой-то безымянный солдат. В таком случае необходимо прилечь, отдохнуть - персонаж жив, но находится в тяжелом ранении. Аналогично с ситуацией, если персонажа добили в поле, чтобы он не лечился.

Рассмотрим подробно алгоритм действий отрядов во время сражения:

1. Знамя должно быть либо у знаменосца, либо стоять на земле, можно воткнуть древко в землю для устойчивости. Знамя должно находиться в прямой видимости отряда. В противном случае возрождение лентой невозможно.
Например, случайное дерево или персонажи, заслоняющие чем-либо, не мешают видимости знамени; много деревьев или стена - однозначно закрывают возможность спастись лентой.
Если вас ранили, но не добили вне поля видимости вашего знамени отряда, можете ползти к точке, откуда видно знамя, и оттуда бежать к знамени воскрешаться за ленту. Если же вас добили там, откуда не видно знамени отряда, вы отыгрываете мертвое тело. Если в течение 3-5 минут с вами не проводится никаких взаимодействий, вы надеваете хайратник и уходите в мертвяк (уносите туда карту БЗЖИ или отправляетесь как мертвый персонаж).
1. Если у бойца кончились хиты, он **обязан сходить за лентой к знамени**.
Исключением является ситуация, когда раненого бойца вылечили заклинанием лечения. В таком случае можно продолжать сражаться.
Если на знамени есть ленты, но боец явно отказывается их применять, чтобы восстановить хиты, то такого бойца можно добить, и лента уже не поможет.
2. Когда на знамени закончились ленты, раненый боец должен присесть/прилечь рядом со знаменем до конца боя. Боец живой, но находится в тяжелом ранении. Отдыхайте и болейте за своих!
3. **Запрещено трогать знамя противника** (исключение: вынести за круг во время битвы за ресурсы, подобрав упавшее)
4. Разрешено нападать на возрожденного, когда он снял ленту со знамени (тем самым возродился)
5. Если бойца добили, когда вы сидите/лежите в тяжелом ранении рядом со знаменем, то он считается погибшим. Необходимо надеть хайратник и отправиться в мертвяк.
6. Хороший тон победителя: после того как свели противников в состояние тяжелого ранения, до конца лент или побега, и после того, как выполнили цель, ради которой сражались, доставить побежденных в один из доменов. Это необязательно, но увеличивает шансы того, что и вам однажды помогут выжить.

В бою будут случаться разные ситуации:

1. Вы добили врага, и он побежал за лентой - это нормально
2. Вы не добили врага, и он побежал за лентой - это тоже нормально

3. Ваш противник побежал за лентой, а там уже нет лент - это тоже нормально. Присядет рядом со знаменем, подождёт, пока вы подойдёте и добьёте (или не подойдёте и не добьёте - всякое случается)

Механика лент в данжах и в столкновениях с монстрами

Солдаты, которых символизируют ленты, не подготовлены к исследованию подземелий, так что в данжах использование лент бессмысленно. Однако в игре вы можете повстречаться с бродячими монстрами, и против них ленты и отряды работают как обычно.

Захват точки и сбор ресурсов

Примерно раз в 3-4 часа будет происходить выброс ресурсов по точкам. Ресурс получает та сторона, которая удержит своё знамя внутри очерченной зоны.

Взаимодействия отрядов во время захвата точки:

1. Внутри очерченной зоны может находиться **только одно знамя**, которое должен держать рукой персонаж
2. Этот персонаж **не должен быть ранен, иначе он выпускает знамя из рук**. Если никто из его союзников не возьмёт знамя, противники могут установить своё знамя и вынести знамя проигравших за очерченную зону.
3. Персонаж, держащий знамя, может передать его другому персонажу **из своего отряда**. Для этого знамени сначала касается «сменщик», а уже потом персонаж, державший знамя изначально, отпускает его и может быть свободен.

Рассмотрим пример ситуации. Два отряда сражаются за точку. Ровно в 15:00 ресурсы получит та сторона, чьё знамя будет внутри зоны. Если ровно в 15:00 добили последнего защитника, и он выпустил из рук знамя, ресурсы достаются тому отряду, где есть живые воины.

В остальном спорные вопросы решаются на усмотрение игротехника, проводящего выброс ресурсов.

2.3 Правила по классам, способностям, зонам отдыха

Профильные мастера - *Александр Кай Городецкий, Захар Мазуренко*

Вселенную подземелий и драконов невозможно представить без классов и возможности повышать свой уровень. Мы стараемся сделать вашу игру максимально простой и комфортной, и, в связи с этим, нам пришлось сильно упростить сложную и разветвлённую систему классов. Однако, если подключить воображение, то с помощью вверенных вам инструментов можно воплотить множество классов.

Предположим, игроки Маша, Паша и Саша решили поехать на игру. Они предусмотрительно прочитали все правила в группе, уточнили все непонятные моменты у профильного или главного мастера, благодаря чему получили ответы на все свои вопросы и смогли хорошо подготовиться к игре.

Система классов

На игре всего 4 **класса: воин, маг, плут и жрец**. Каждый персонаж относится к одному из классов и обладает способностями **только этого класса**.

Классы- это то, от чего отталкивается ваша фантазия и отыгрыш.

С классом воина всё понятно: по игре вы можете называть себя варваром, паладином, волшебным рыцарем, берсерком, самураем - кем угодно. Но ваш персонаж будет получать воинские уровни и воинские способности.

С магами примерно также: вы можете говорить, что вы волшебник или колдун, вы точно также будете получать уровни и способности класса маг.

С плутами ситуация примерно такая же, в одну категорию определили воров, убийц и бардов, а в класс жрецов - друидов.

Вывод: класс - это СПИСОК УМЕНИЙ ПЕРСОНАЖА. Вы можете брать оттуда то, что вам нужно для персонажа, а на игре уже говорить, что вы паладин, некромант, жрец солнца и так далее.

Паша - старый ролевик, у него точно есть что-то средневековое в шкафу, меч, щит и шлем в гараже. Он любит бить людей палкой, и правильно подумал, что ехать воином ему проще всего. Убедившись, что щит проходит по правилам, он успокаивается и выбирает себе класс воина.

Маша увлекается косплеем. Она помнит, что за красивый костюм обещали накинуть 1-2 уровня. Она просматривает свои наряды и выбирает тот, который больше всего подходит её роли. Брони у неё нет, фехтовать она не умеет. Выбор у неё между плутом и магом. Таскать с собой музыкальный инструмент она не хочет. Ей проще своих в бою лечить или мячиками кидаться. Она смиряется с необходимостью получить консультацию по заклинаниям и отправляет фотки в костюме на проверку мастерам, чтобы убедиться, что ей дадут повышенный уровень на старте игры.

Саша- реконструктор, поэтому у него есть хороший костюм, в котором он посещает фестивали. А также есть лук, стрел нет, но найдёт. А, главное, он любит нинзючить по ночам и ползать по кустам. Он не хочет париться в доспехе, а ещё он любит петь. Понимая, что его таланты лучше всего раскроются в классе плута, он отправляет мастерам своё фото в костюме и начинает писать знакомым, у кого можно взять стрелы с гуманизаторами.

Уровни

По умолчанию на старте персонаж **имеет уровень 0**. Исключением являются владельцы крутых и очень крутых костюмов, заверенных мастерами. По ходу игры персонажи смогут увеличить свой уровень вплоть до **3**, получая разнообразные полезные способности. О том, как увеличить свой уровень, вы можете узнать в правилах по опыту и прокачке.

Паша удовлетворён тем, что ему не нужно заморачиваться с костюмом. Он считает, что в ближайшие часы после старта игры получит уровень. И, в общем, он недалек от истины.

Маша сделала ставку на свой опыт косплея и костюм, с которым она выигрывала _подставить_название_косплей_феста_. Мастера дали добро, теперь ей нужно разобраться со способностями своего персонажа второго уровня.

Сашин хороший костюм мастера оценили, и ему нужно теперь выбрать способности первого уровня для своего персонажа.

Способности уровня

Нулевой уровень не даёт никаких особенных способностей. Вы просто воин, плут, жрец или маг-ученик-послушник. Но уже первый уровень, который по прикидкам должен быть получен в первые часы игры, поставит вас перед выбором способности. Каждый уровень будет давать возможность выбрать одну из способностей взятого уровня или предыдущего. Несмотря на то, что мы пишем этот текст и надеемся, что его прочитают и всё поймут, мы понимаем, что могут возникнуть сложности с выбором способностей. В таком случае, обратитесь к региональным мастерам или мастеру по боёвке и моделям Захару.

Список способностей классов в зависимости от уровня

Класс				
Уровень	Воин	Маг	Плут	Жрец
Уровень 0	✖ Может носить все виды брони, щиты, любые виды оружия (кроме парного). ✖ Самоперевязка.	★ Не может носить никаких видов брони, щитов. ★ Призыв оружия. ★ Очистка разума.	✖ Может носить лёгкую броню и щиты-баклеры, любые виды оружия, включая парное, до 100см суммы длин двух оружий. ✖ Плутовская удача	✚ Может носить лёгкую броню и щиты, оружие в одной руке до 100 см общей длины. ✚ Успокоение.
Уровень 1	✖ +1 хит ✖ Или Возможность использовать парное оружие ✖ Или «Наложение рук»	★ Огнешары (x2) ★ Или Ментальная магия 1 круга ★ Или Лёгкая броня ★ Или Магия духа	✖ Воинская подготовка ✖ Или Яды ✖ Или Бардовское лечение ✖ Или Бардовское очарование	✚ Владение тяжёлыми доспехами ✚ Или Лечение ✚ Или Высшее восстановление
Уровень 2	✖ +1 хит ✖ Или Волшебный щит ✖ Или Сильная воля	★ +1 хит ★ Или Проклятия ★ Или Ментальная магия 2 круга ★ Или Контрспелл ★ Или Вытягивание жизни	✖ +1 хит ✖ Или Кулуарка ✖ Или Побег	✚ +1 хит ✚ Или Защита от смерти ✚ Или Убежище (x3) ✚ Или Благословение
Уровень 3	✖ +1 хит ✖ Или «Из последних сил!» ✖ Или Регенерация	★ Массовый телепорт ★ Или принудительный телепорт ★ Или Некромантия	✖ +1 хит ✖ Или Расслабляющая мелодия (отдых) ✖ Или Удар убийцы	✚ Воскрешение ✚ Или Звериный облик

Далее следует более подробное описание способностей класса. Читая эти способности помните, всё, что **не разрешено - запрещено**. То есть, способности работают **чётко по вордингу (так, как это написано в правилах)**. Это сделано, чтобы упростить процесс игры и свести игровые споры к минимуму, а, в идеале, вообще исключить.

Читая описание способности, обратите внимание, что есть **два типа способностей**:

- **Пассивные.** Использование таких способностей не нуждается в перезарядке посредством отдыха в специальных доменных зонах отдыха (*например, +1 хит или умение носить броню*).
- **Активные.** После каждого использования таких способностей необходимо перезарядить их посредством отдыха в специальных доменных зонах отдыха, а некоторые из них требуют дополнительно использовать кристалл Лонгреста (*например, лечение или «Из последних сил!»*) **Не все активные способности можно применять в бою.** В способностях, которые можно применять в бою, это указано в описании. В остальных способностях - НЕЛЬЗЯ.

Обращаем ваше внимание: бой считается начавшимся, если кому-то сняли хотя бы 1 хит или нанесли удар оружием (даже если удар был заблокирован).

Класс воина

Самоперевязка (*пассивное, базовое*) - если вас ранили; у вашего персонажа 0 хитов, вы можете сами себя перевязать и прекратить отсчёт

+1 хит (*пассивное*) - вне зависимости от брони или других условий вы становитесь более стойкими в бою

Парное оружие (*пассивное*) - вы можете использовать боевое оружие обеими руками (два меча, два топора, шпага и кинжал, двуручный меч и двуручный меч). Оружие воина все еще не ограничено размерами.

Наложение рук (*активное*) - Раз до отдыха воин тратит 1 свой хит, чтобы восстановить другому персонажу все хиты касанием. Лента со знамени перезаряжает навык. Можно использовать в бою.

Волшебный щит (*пассивное*) - огнешары, попавшие по вашему щиту, больше не снимают с вас хитов

Сильная воля (*пассивное*) - на вас невозможно повлиять ментальной магией или бардовским очарованием

Из последних сил! (*активное*) - после того, как ваш отряд потерял все ленты, вы громко кричите: «Из последних сил!», после чего можете восстановить все хиты и перезарядить умения (как при срыве ленты) недобитым членам отряда, находящимся возле флага. Применяющий способности воин должен быть лидером отряда и быть в сознании (но может быть ранен). Каждый, на кого была применена эта способность, должен громко крикнуть словесный маркер: «Из последних сил!». Способность после использования требует особой перезарядки: помимо традиционного отдыха в зоне отдыха в домене, необходимо **потратить один кристалл Лонгреста**. Можно использовать в бою.

Регенерация (*пассивное*) - после того, как вас ранили (хиты = 0), вы можете начать громко считать до 15, перемежая каждый счёт словом-маркером: «РЕГЕН» (1 РЕГЕН 2 РЕГЕН 3 РЕГЕН... 15 РЕГЕН), по окончании отсчёта, если вас не добили за это время, вы восстанавливаете себе 1 хит.

Класс мага

Призыв Оружия (*базовое, активное*) - разрешено любое оружие, однако если оно внушительнее кинжала, то вам нужно после отдыха проводить ритуал/заклинание/обряд/ в течение 5 минут, чтобы пользоваться этим оружием как результатом.

Ритуал "Очистка Разума" (*базовое, активное*) -ритуал требует находится внутри домена и 5 кристаллов лонгреста для каждой цели. После нарративного (около 5 минут) отыгрыша ритуала в стиле вашего персонажа вы касаетесь согласного или плененного персонажа, и снимаете все действующие на него эффекты заклинаний "Приказ" и "Внушение". Обращаем внимание что "Изменение Памяти" доменлордов не снимается таким образом.

+1 хит (*пассивное*) - вне зависимости от брони или других условий вы становитесь более стойкими в бою

Магия духа (*активное*) - требуется тактильный контакт во время наложения. Состоит из двух заклинаний. До отдыха можно использовать один раз "Разговор с мертвыми" и один раз "Очистка Разума".

Заклинание "Разговор с мёртвым" - допрос мёртвого тела, также работает на призраков и ревенантов. Труп отвечает неохотно, максимально коротко, но правдиво. Может отвечать на любые вопросы, которые услышит от говорящих рядом, это считается ответом. Всего труп должен ответить на 5 вопросов.

Заклинание "Очистка разума" - теперь вы можете применять это заклинание без траты кристаллов лонгреста.

Огнешары (*активное*) - может применяться в бою, требуется попасть по цели мячиком минимум с 2 метров (примерно 3 шага), громко сказать маркер: «ААГОООНЬ!!», цель теряет все хиты. Попадания в оружие и щит засчитываются. При срыве ленты со знамени навык перезаряжается. Можно использовать в бою.

Ментальная магия 1 круга (*активное*) - включает в себя два заклинания дружбы и приказ. До отдыха можно использовать один раз Дружбу, и один раз Приказ.

Чтобы **заклинание дружбы** сработало, необходим тактильный контакт. Пока он сохраняется, заклинание действует. Есть несколько типажей друга, **цель выбирает 2 из 3:**

- *Друг щедрый* - делится тем, что есть, но не отдаёт последнее;
- *Друг заботливый* - помогает, чем может, но не поставит себя в смертельное или опасное положение;
- *Друг разговорчивый* - расскажет всё, что знает (кроме информации, за разглашение которой ему угрожает физическая расправа).

Приказ - требуется тактильный контакт во время наложения. Приказ должен быть коротким, не более трёх слов, включая предлоги, обязательный для исполнения здесь и сейчас. Внимательно слушайте, приказ исполняется **БУКВАЛЬНО**. Действует до выполнения одного из следующих условий: прошло 5 минут / приказ выполнен / снят "Очисткой разума".

Ментальная магия 2 круга (*активное*) - требуется тактильный контакт во время наложения, то есть, надо коснуться цели рукой. Состоит из двух заклинаний. До отдыха можно использовать один раз Допрос, и один раз Внушение.

- *Допрос* - 3 вопроса, с честным и полным ответом. Чтобы применить, цель должна быть связана или ранена;
- *Внушение* - показать карту, цель внушения затихает и остаётся на месте, внушение выполняется строго как рассказано, возможно передать на бумаге (бумага отсутствует в мире игры, нужна для того, чтобы не забыть инструкции и в случае возникающих

вопросов у мастеров и других игроков). Действует пока не снято "Очисткой разума" - ритуал в домене требующий 5 кристаллов лонгреста, либо заклинанием мага "Очистка разума".

Контрспелл (*активное*) - маг прикрепляет на себя или товарища по отряду свою печать. В первый раз, когда в носящего печать попал огненный шар, можно прокричать "Контрспелл!" - это защитит и разрядит печать. Когда тот, на ком печать, срывает ленту со знамени - эффект на нем перезаряжается. Два мага не могут наложить оба контрспелла на одного персонажа. После начала боя нельзя навесить/перевесить способность. Уже навешенная способность до начала боя в бою работает согласно описанию.

После отдыха маг может перевесить/перезарядить печать.

Вытягивание Жизни (*активное*) - маг проводит минутный ритуал над тяжело раненным и добывает его. Вяжет себе черную ленту, получая временное усиление: +1 хит или +1 Огнешар. Бонус действует до использования или смерти (включая снятие ленты со знамени). Черные ленты снимаются после боя, где бонус был утрачен. Не требует перезарядки. Эффекты могут складываться.

Лёгкая броня (*пассивное*) - маг получает возможность использовать лёгкую броню, дающую +1 хит.

Проклятия (*активное*) - коснувшись персонажа, можно наложить на него проклятие. Одно проклятие до отдыха. Проклятия бывают 3х типов:

- *Приворот* - жертве сообщается, что на неё воздействует проклятие приворота и даётся на выбор X моделей поведения (романтика и страсть, идеализация и поклонение, патологическая ревность, гиперопека. Всё это с примерами). Жертва выбирает один пункт, потом жертве сообщают, на кого всё это нужно применить; Проклятие действует пока не снято или до рассвета. Проклятый поймет что он проклят только если кто другой ему на это укажет, но сделать с этим ничего не может пока проклятие не будет снято.

- *Слабость* - блокируются классовые способности, кроме хитов. Проклятие действует пока не снято или до рассвета, проклятый понимает что он проклят, но сделать с этим ничего не может, пока проклятие не будет снято;

- *Превращение* - жертва превращается в какое-то животное по выбору мага. Жертва утрачивает членораздельную речь, способность пользоваться оружием, приобретает повадки, мимику и ощущение габаритов указанного животного. Проклятие действует

пока не снято или до рассвета. Проклятый понимает что он проклят, но сделать с этим ничего не может, пока проклятие не будет снято.

Проклиная, магу необходимо показать проклятому карточку с накладываемым проклятием. Убедившись, что эффект игроком внимательно изучен и понят, маг возвращает карточку себе. Использование одного проклятия = использованию один раз способности. Если вы взяли себе эту способность, карточки вам выдадут вместе с отметкой в аусвайсе.

Массовый телепорт (*активное*) - позволяет всему отряду переместиться в место хорошо знакомое магу. Для этого всему отряду нужно взяться за руки.

Принудительный телепорт (*активное*) - требуется тактильный контакт, то есть, надо коснуться цели рукой. Отправляет персонажа в локацию на выбор мага, согласие не требуется.

Некромантия (*активное*) - поднимает добытых персонажей в качестве живых мертвецов, повинующихся магу строго отведённое время (всего 60 минут, которые можно делить на количество людей, поднять одного на час, двоих на полчаса, троих на 20 минут и т.д.). Способность после использования требует особой перезарядки: помимо традиционного отдыха в зоне отдыха в домене, необходимо **потратить один кристалл Лонгреста**.

Класс плута

Парное оружие (*пассивное, базовое*) - вы можете использовать боевое оружие обеими руками (два меча, два топора, шпага и кинжал). Ограничение - до 100 см общей длины двух оружий, например меч 60см и кинжал 40 (60+40 = 100). Если же оружие у вас одно, ограничения на длину оружия нет.

Защитное снаряжение (*пассивное, базовое*) - вы можете использовать легкие доспехи и щиты-баклеры (до 40см).

Плутовская удача (*базовое*) - Когда у вас уже нет БЖЗИ и вас добили, вы пришли в место для мертвых к мастеру, можете с шансом 50% избежать смерти. не перезаряжается, доступно лишь тем плутам кто начал плутом на старте игры, те кто перезаряжаются плутам - не имеют этой способности.

Яды (пассивное) - по триггеру (похлопать по спине, чокнуться напитками, обнять за плечо, коснуться незащищённой одеждой части тела, рукопожатие). Яды действуют 1 час или пока не вылечены противоядием.

Типы ядов:

- *Озверин* - имеет разный эффект в небоевой и боевой зоне.

В небоевой - вынуждает отравленного ссориться, искать проблемы, задирать всех подряд.

В боевой - кидаться на всех, бить лица, подвергая себя опасности (начинает действовать активно, когда выходят из небоевой зоны)

- *Крокодил* - немеют любые две конечности на выбор выпившего (руки, ноги, любая комбинация из правых или левых рук/ног). Выбранными конечностями нельзя пользоваться

- *Мухомор* - вызывает сильные галлюцинации и повышенную тревожность, отравленный бежит, кричит о насекомых под кожей, не способен долго сохранять ясность мысли

Отравляя, плуту необходимо показать жертве карточку с эффектом яда. Убедившись, что эффект игроком внимательно изучен и понят, плут возвращает карточку себе. Только после этого может начать действия по отравлению(рукопожатие, чокнуться и тд) со следующим. Если вы взяли себе эту способность, карточки вам выдадут вместе с отметкой в аусвайсе.

Бардовское лечение (пассивное) - в небоевой обстановке можете восстановить хиты членов своего отряда спев песню или рассказав историю

Воинская подготовка(пассивное) - вы можете использовать тяжелые доспехи, а так же сражаться двумя оружиями до 100 см общей длины каждое.

Бардовское очарование (активное) - вы настолько очаровательны, что можете добиться правдивого ответа на любой вопрос (если собеседник знает ответ)

+1 хит (пассивное) - вне зависимости от брони или других условий вы становитесь более стойкими в бою

Кулуарка (пассивное) - вы можете использовать оглушение и кулуарное убийство

Побег (активное) - если бой ещё не начался, вы можете сбежать: надеваете хайратник, заявляете громко, куда убегаете (например, в Таверну или в домен такой-то), и, не сворачивая, отправляетесь туда. В мире игры вы быстро убежали, все видели, но не догнали. Обязательно дойти до финальной точки прежде, чем снимать хайратник.

Удар убийцы (активное) - можете накинуть чёрное полотно на флаг отряда. Если успешно, снимаете половину лент с округлением в большую сторону (например, от 5 лент снимает 3). Можно использовать в бою.

Расслабляющая мелодия (отдых) (активное) - позволяет барду устроить отдых для отряда с помощью своей музыки или истории. При применении этой способности восстанавливаются хиты у недобитых персонажей, и все умения (кроме способностей, которые требуют трату ресурсов для восстановления), как если бы отряд провёл отдых. Способность после использования требует особой перезарядки: помимо традиционного отдыха в зоне отдыха в домене, необходимо **потратить один кристалл Лонгреста**.

Класс Жреца

Упокоение (пассивное, базовое) - Может провести минутный обряд над телом добитого персонажа, чтобы тому зачлось в посмертии

Владение тяжелыми доспехами (пассивное) - может носить тяжелый доспех

Лечение (активное) - 1 раз между отдыхами касанием восстанавливает хиты цели до максимума. Трата ленты со знамени перезаряжает. Можно использовать в бою.

Высшее восстановление (активное) - один раз до отдыха можете провести короткий обряд над добровольной или зафиксированной целью и снять с неё проклятия и яды.

+1 хит (пассивное) - вне зависимости от брони или других условий вы становитесь более стойкими в бою

Защита от смерти (активное) - жрец одевает на себя или товарища по отряду символ своего бога. В следующий раз, когда хиты цели опустятся до 0, цель может прокричать “Слава (имя бога Жреца)” и восстановить себе все хиты. Когда тот, на ком символ, срывает ленту со знамени - эффект на нем перезаряжается. два жреца не могут наложить две защиты от смерти на одного персонажа. После начала боя нельзя навесить/перевесить способность. Уже навешенная способность до начала боя в бою работает согласно описанию.

После отдыха жрец может перевесить/перезарядить символ веры.

Убежище (3 заряда) (активное) - поднимает руку с символом божества и громко говорит: «Убежище *имя божества Жреца*». После чего не опускает руку, не сходит с

места, не атакует, при этом неуязвим для физических и магических атак. Когда опустит руку, способность прекращает свое действие. 5 секунд после прекращения действия способности жрец не может атаковать. Нельзя применять, стоя на источнике ресурсов. Трата ленты со знамени перезаряжает. Можно использовать в бою.

Благословение (активное) - после отдыха вешает 3 ленты на знамя отряда, перед этим оставшиеся ленты от его благословения сгорают.

Воскрешение (активное) - позволяет вернуть одного персонажа из-за грани, если его душа ещё не ушла на перерождение и согласна вернуться. Способность после использования требует особой перезарядки: помимо традиционного отдыха в зоне отдыха в домене, необходимо **потратить один кристалл Лонгреста**.

Звериный облик (активное) - в небоевой ситуации жрец меняет антураж на звериный с естественным оружием. Обратно перевоплотится может снова в небоевой обстановке. Можно разговаривать, нельзя применять другие способности и умения, использовать неестественное оружие. В зверином облике 3 хита. При снятии ленты облик не меняется.

Паша опытный ролевик, он знает, что лучше сначала подумать и составить план развития персонажа, чем думать на полигоне, поэтому он советуется с мастерами. Сначала он пишет так, как ему кажется будет правильно, а после мастер по боёвке его корректирует. Поэтому Паша достаёт у друзей нагрудник и наручи с поножами из лёгкого пластика. Теперь у него будет тяжёлая броня, которая даст ему +2 хита. Итого 3 хита. Поэтому первым уровнем он возьмёт ещё +1 хит и будет иметь максимальное для игрового персонажа количество хитов (4). На втором уровне он возьмёт волшебный щит, чтобы не бояться магов и их огненных шаров. Третий уровень Паша смотрит и думает, что разберётся по ходу дела. Получился такой вот воин с волшебным щитом. Паша уже думает себе историю, как простой наёмник проникается верой в добрых богов и становится паладином. Неплохо.

Маша встаёт перед выбором: каким именно магом она хочет быть. Вариантов у неё масса. Может кидаться огненными шарами и добивать выживших посохом, но для этого нужна какая-никакая меткость, ловкость и координация. Маша не хочет напрягаться и бегать с потными мужиками, хочет ходить красивая и командовать. Она решает стать магом, повелевающим разумом и берёт себе ментальную магию 1 круга на 1 уровне и контрспелл на втором уровне (потому что понимает, что в бою от неё пользы будет немного, но продать свою защиту какому-нибудь воину за услуги может быть выгодным). Она пишет в заявке персонажа имя Эмма Фрост и начинает поиски команды для выезда

Сашиа смотрит на список способностей и читает, что они дают. Учитывая, что ему лень маяться со всякими ядами, а очарования он решает оставить прекрасному полу, остаётся бардовское лечение. За песню полечить свой отряд? Отлично.

Отдых на игре (зоны отдыха)

Как вы могли заметить, в некоторых способностях упоминается необходимость отдыха. Отдых на игре - это не пожизненное поспать в палатке или расслабиться в кабаке, а **игромеханическое действие, которое происходит в специальных зонах отдыха.**

Располагаются такие **зоны отдыха в доменах**. У всех доменов они разные, ведь каждый отдыхает так, как умеет и как любит. Если вам требуется отдых, вы приходите в домен и просите местную знать помочь вам с этим.

В зоне отдыха есть распорядитель: он наделен силами от доменлорда осуществлять отдых уставшим героям. В некоторых случаях распорядителем зоны отдыха может выступать и доменлорд (по своему желанию он может оказать такую честь).

В зоне отдыха вы можете восстановить свои хиты и зарядить нуждающиеся в этом способности. Распорядитель объяснит вам, что делать и как вам лучше отдыхать, и когда он посчитает, что вы достаточно отдохнули, он вам об этом сообщит. После чего попросит вас открыть аусвайс на конкретной странице, где отмечается ваш отдых, где и отметит, что вы отдохнули именно в этом домене.

Распорядителя нужно слушаться: здесь его силы значительно превышают ваши. Также распорядитель имеет право отказать вам в отдыхе или принять решение, что вы не отдохнули: рекомендуем относиться к нему с уважением и принимать установленные порядки отдыха.

Отдыхать в одном домене несколько раз подряд **НЕЛЬЗЯ**. Финальное правило на эту тему звучит так: **нельзя отдыхать в том же месте, что и предыдущие два раза.**

Например, авантюрист-воин Тордек отдохнул в домене Штригонии (1). После этого он может отдохнуть в любом домене, кроме Штригонии (1). Он отдохнул в домене Баатор (2). После этого он может отдохнуть в любом домене, кроме Штригонии (1) и Баатора (2). Он отдохнул в домене Сакуры (3). После этого он не может отдыхать в домене Баатор (2) и Сакуры (3), но может снова отдыхать в домене Штригонии.

2.4 Правила прокачки уровней доменов и персонажей

Профильные мастера - Александр Кай Городецкий, Захар Мазуренко

Структура нашей игры во многом завязана на прокачке персонажей и доменов. На новых уровнях персонажи приобретают уникальные навыки своих классов, а домены - увеличенное количество ресурсов, возможности для прокачки персонажей, сюжетные предметы и артефакты.

Разберёмся во всём подробно, по порядку и с примерами.

Вне зависимости от социального статуса вашего персонажа, необходимо ознакомиться **СО ВСЕМИ правилами по прокачке** для лучшего понимания игромеханики и действий на игре.

Прокачка доменов

Все домены стартуют на равных условиях - с нулевого уровня. Максимальный уровень домена - 3. Прокачка проходит последовательно - с 0 на 1, с 1 на 2 и со 2 на 3 уровни.

У каждого домена есть своя идея и история (далее - сюжет). Внутри этого сюжета разворачиваются три сюжетные арки, поделенные на несколько этапов - квестов. Сюжеты, сюжетные арки и квесты доменлорд и его знать придумывают в сотворчестве с мастерами игры.

Сюжетная арка состоит из нескольких квестов разных уровней и разной стоимостью в очках прокачки домена.

Квесты бывают:

1 уровня - простой квест. Такой квест решается в рамках одной локации - любого другого домена. Пройденный простой квест приносит 1 балл прокачки домену.

2 уровня - средний квест. Такой квест решается в рамках двух и более локаций - любых других доменов. Пройденный средний квест приносит 2 балла прокачки домену.

3 уровня - сложный квест. Такой квест решается в рамках двух и более локаций, а также подразумевает использование мастерского ресурса и локаций: мастерского данжа, монстров или ресурсных точек. Пройденный сложный квест приносит 3 балла прокачки домену.

Первая сюжетная арка состоит из двух квестов 1 уровня, одного квеста 2 уровня и одного квеста третьего уровня. Вторая и третья сюжетные арки состоят из одного квеста 1 уровня, 1 квеста 2 уровня и одного квеста 3 уровня.

Баллы прокачки суммируются и переходят с нижнего уровня на верхний, если это необходимо. Для перехода на соответствующий уровень домену нужно набрать **следующее количество очков прокачки:**

1 уровень - 4 балла

2 уровень - 10 баллов (вместе с 4 баллами с 1го уровня)

3 уровень - 17 баллов (вместе с 10 баллами с 1 и 2 уровня)

Сюжетная арка считается завершенной, когда домену хватает баллов для перехода на следующий уровень.

Таким образом, если на первой арке вы закрыли квесты 2 и 3 уровня и набрали 5 баллов вместо 4, то вам будет проще закрыть вторую арку, потому что до целевого значения в 10 вам будет необходимо на 1 балл меньше.

Внимательные игроки уже подсчитали, что общее количество баллов прокачки за все выполненные квесты равно 19, а необходимое количество для поднятия уровня домена до третьего - 17. Это значит, что вы не обязаны выполнять 100% квестов. Вы можете не выполнить либо два квеста 1 уровня, либо один квест 2 уровня, и всё равно поднять домен до третьего уровня.

Сюжетные арки проходятся по очереди: нельзя начать вторую или третью арку, не завершив предыдущую. Квесты внутри арки можно выдавать непоследовательно и желательно дублировать разным группам авантюристов для создания конкуренции - всё на усмотрение знати в домене.

Для чего нужно прокачивать домен?

От уровней доменов зависит многое в игре.

- ❖ Первое - и очень важное - именно в доменах знать прокачивает авантюристов до нового уровня. Знать может прокачать персонажа только на уровень, соответствующий уровню домена.
С каждым новым полученным уровнем домен получает “волшебные силы возвышения” на прокачку персонажей в некотором количестве. Когда они закончатся - закончится возможность прокачки на этот уровень в конкретном домене.
- ❖ В зависимости от уровня домена увеличивается количество получаемых доменом ресурсов (ленты отрядов (конвертируются в БЗЖИ) и алхимический уголь (необходим для создания алхимических артефактов и штурмов доменов)) за выполнение внутренних заданий.
- ❖ На третьем уровне домена на алтаре появляются волшебные предметы, необходимые для выполнения макроквестов.
- ❖ Штурм домена возможен только на третьем уровне: его должны получить и штурмуемый, и штурмующий домен.

Прокачка персонажей

Изначально все персонажи, кроме доменлордов, стартуют с 0 уровня. Доменлорды входят в игру персонажами 3 уровня с выбранными ими соответственно классу навыками.

И у авантюристов, и у знати есть шанс начать игру с 1 уровня или со 2 уровня. Как это можно сделать, благодаря костюму и фотодопуску - читайте в правилах по антуражу

Есть два способа, как можно получить опыт на игре авантюристам и знати:

1. Выполнять квесты доменов. Это основной и самый эффективный способ. За каждый выполненный квест выдаётся пул очков опыта, который распределяет на выполнившую его команду знать домена.

В среднем за один выполненный квест первого уровня группа авантюристов может получить от 20 до 40 очков опыта. Как они будут распределены среди участников группы зависит от персонажа знати.

В присутствии летописца (регионального мастера) представителю знати необходимо распределить очки опыта за квест на своё усмотрение между членами команды авантюристов.

Летописец (региональный мастер) фиксирует в каждом аусвайсе (игровой паспорт персонажа) озвученное количество опыта. С этого момента опыт не отчуждаем от игрока. Нельзя превысить максимально возможное количество опыта (35 очков). Очки опыта прокачки персонажей не являются баллами прокачки домена и никак не могут в них конвертироваться.

2. Некоторое количество опыта можно будет добыть при убийстве монстров и при прохождении мастерского данжа. Не стоит рассчитывать, что за этот счёт вы прокачаетесь - это, скорее, приятный бонус.

В среднем, убив 2-3 монстров, вы можете получите 1 очко опыта.

Если вам выпал сертификат с очком опыта прокачки после сражения с монстром или прохождения задания в данже, то берегите его и не теряйте. Вам необходимо найти мастера, который проставит вам это очко опыта в аусвайс.

Стоимость в очках опыта перехода на следующий уровень:

С 0 на 1 уровень - 5 очков опыта

С 1 на 2 уровень - 15 очков опыта (вместе с 5 очками с 1го уровня)

Со 2 на 3 уровень - 35 очков опыта (вместе с 15 очками с 1го уровня)

Также, как и в случае прокачки доменов, очки опыта суммируются и переходят с нижнего уровня на верхний.

Например, вы зашли в игру авантюристом 0 уровня. Вы успешно с командой выполнили квест, и знатный господин наградил вас 5 очками опыта. Вы прокачались до 1 уровня, и теперь, чтобы получить 2 уровень, вам нужно набрать в сумме 15 очков опыта - т.е., заработать ещё 10.

Важно отметить: если вы получили перед игрой, благодаря своему продуманному антуражу, 1 или 2 уровень, в игру вы заходите с нулевым количеством опыта. Т.е., в этом случае для перехода на следующий уровень, вам потребуется восполнить полностью необходимое количество очков.

Саша получил за свой костюм плута 1 уровень. Саша - молодец, он многое умеет, но не очень опытный. Чтобы получить 2 уровень на игре, ему потребуется набрать 15 очков опыта. После этого, чтобы перейти на третий, ему потребуется ещё 20 очков - ведь предыдущие 15 считаются в общую сумму очков опыта.

Ваши очки опыта и уровни будут отмечаться в аусвайсе - вы точно не запутаетесь.

Как происходит процесс выдачи опыта и прокачки

Для доменов всё просто: выполненные квесты фиксируются знатью и/или доменлордом в книге легенд у летописца (регионального мастера). Даже если кто-то за активно развивающимся сюжетом не уследит за подсчетом, летописец сообщит, что домен перешёл на следующий уровень.

Для персонажей же всё несколько сложнее и интереснее. Чтобы прокачать своего персонажа, необходимо:

1. Иметь нужное количество очков опыта, отмеченного в аусвайсе мастером, для перехода на следующий уровень
2. Прийти в домен, уровень которого соответствует уровню, на который хочет перейти персонаж. В домене должны быть “волшебные силы” для прокачки персонажей и кто-то из знати, готовый вам помочь.
3. Обратиться к знати с просьбой прокачать вашего персонажа. Процесс и отыгрыш происходит на усмотрение знатного персонажа: они могут как просто оказать вам честь и услугу в прокачке, так и потребовать от вас каких-либо ресурсов, ответную услугу, предложить поучаствовать в каких-то активностях в доменах, сыграть с вами во что-то - мы ограничиваем фантазию игроков исключительно законами РФ и здравым смыслом.
4. Обратиться к летописцу (региональному мастеру) на домене, чтобы он проставил вам новый уровень в аусвайсе

Паша собрал 15 очков опыта, активно выполняя квесты разных доменов. Настало время получить второй уровень. Ему удалось получить прекрасные отношения со знатью домена Волшебного леса и со знатью домена Нижних Балдуток. Однако Нижние Балдуки пока ещё являются доменом 1 уровня, поэтому помочь Паше они не смогут. Паша отправляется в домен Волшебного леса, где местная знать соглашается помочь ему с прокачкой, но взамен просит сопроводить в качестве охраны до тёмного

подземелья и обратно. Паши соглашается, и после успешного совместного похода, знать торжественно объявляет, что теперь он воин 2 уровня. Местный летописец отмечает в его аусвайсе новый уровень и выбранные способности.

А вот Маша, наконец-то собрав 35 очков опыта, хочет перейти на 3 уровень и приходит на единственный на данный момент домен, который тоже достиг 3 уровня - домен Гедонических эльфов. Однако эльфы оказались очень щедры, и у них закончились волшебные силы для прокачки на 3 уровень. Маше и её команде придётся помочь какому-то из доменов перейти на 3 уровень: им предстоит выполнить сложный квест, но зато они откроют новые возможности для себя и других персонажей.

Таким образом, мы выяснили, что:

1. Домены необходимо прокачивать, чтобы всегда была возможность прокачаться персонажам на игре, а также для увеличения количества полезных ресурсов и появления сюжетных волшебных предметов в игре
2. Квесты, выдаваемые знатю в доменах, являются основным способом получения опыта на игре, а также основным двигателем сюжета и игровых действий
3. Полученный опыт и уровни необходимо фиксировать у регионального мастера в домене

Если у вас остались вопросы по этим правилам, не стесняйтесь их задавать: личные сообщения группы и мастеров открыты для вас.

Хорошей игры и комфортной прокачки!

2.5 Правила по алхимии и артефактам

Профильные мастера - *Александр Кай Городецкий, Захар Мазуренко*

Что такое алхимия в Море Осколков?

Алхимия в Море Осколков представляет собой ритуально-духовный процесс преобразования, направленный на трансмутацию (превращение) одних алхимических ресурсов и алхимических артефактов в другие алхимические артефакты.

Модель алхимии в игре - это НЕ зелья. Это модель, которая позволяет изготавливать из алхимических ресурсов **артефакты**, а также совмещать уже изготовленные/найденные артефакты и делать из них новые.

В модели алхимии участвуют:

- ❖ Алхимические ресурсы. К ним относятся алхимический уголь и кристалл Лонгреста
- ❖ Рецепт изготовления артефакта
- ❖ Оснащение для изготовления артефакта (веревки, булавки, бусины)
- ❖ Уже изготовленные по модели артефакты
- ❖ Сертификат, который вешается на изготовленный артефакт и подтверждает, что это артефакт в игре

Алхимией можно заниматься в алхимических лавках, которые можно найти на территории доменов. Любой персонаж может изготовить артефакт в рамках алхимии, если у него есть ресурсы, рецепт и желание.

Рецепты в алхимических лавках доменов могут храниться в самой лавке, на видном месте, позволяя любому желающему собрать себе артефакт (по желанию местной аристократии и доменлорда).

Также алхимическая лавка есть в Таверне, однако там собрать артефакт можно только со своим рецептом, а за использование лавки будет взиматься дополнительная плата хозяевами Таверны (изготовление артефакта в Таверне дороже, чем в домене).

Модель алхимии на игре

Модель алхимии представляет собой **вязание декоративных узлов по схеме** (в игре - **рецептам**)

МГ предоставит на каждый домен веревки для модели, булавки для удобства плетения, бусины для украшения артефактов.

Как это работает?

Вы находите (или уже имеете на руках) рецепт некоего артефакта. Приходите в домен и просите оказать вам честь поработать в их алхимической лавке.

Вы берете в алхимической лавке веревки для плетения и по схеме скручиваете-переплетаете их. Сравниваете, что у вас получилось, со схемой в рецепте и, по необходимости, переделываете.

Когда результат максимально совпадает с конечной картинкой в рецепте, **вы отправляетесь к местному летописцу (региональному мастеру)**, сообщаете, что вы изготовили, и отдаёте необходимое для изготовления количество алхимических ингредиентов (*указано в правилах и в рецепте*). Летописец сравнивает готовое изделие со схемой и, если всё хорошо, то **выписывает и прикрепляет к артефакту сертификат**.

Теперь готовый узел, сертификат и предмет/вещь, к которой они прикреплены, становятся одним неразделимым **артефактом**.

Артефакт можно отнять. Если артефакт закреплен на игровом предмете (например, волшебном предмете, полученном в процессе исследования подземелья/на трофейном кубке знати и т.д.), то он переходит к новому владельцу **вместе с предметом**. Если артефакт был закреплен на личном имуществе игрока (оружие, элемент костюма/доспеха, книга, сумка и т.д.), то он должен перенестись на **аналогичный предмет**.

Например, с поножей на штаны - допускается, но с шляпы на пояс - нет. С книги на книгу - верное перемещение, с меча на плащ - неверное.

Алхимические ингредиенты, рецепты, свойства и уровни артефактов

Для изготовления любых артефактов понадобятся **алхимические ингредиенты**:

- **Алхимический уголь.** Достаточно распространенный ингредиент, который используется также для осады доменов 3 уровня.
- **Кристалл Лонгреста.** Достаточно распространенный ингредиент, который также используется для перезарядки некоторых способностей классов на 3 уровне. Может заменять артефакты в алхимических рецептах второго уровня

Стоимость изготовления артефактов в алхимических ингредиентах:

- Чтобы создать артефакт 1 уровня, понадобится **3 единицы** алхимического угля
- Чтобы создать артефакт 2 уровня, понадобится **6 единиц** алхимического угля и **2 артефакта** 1 уровня согласно рецепту. Заменить кристаллом Лонгреста можно только один из них.

Кристаллы Лонгреста могут заменить артефакты в рецептах в следующем соотношении:

- Для замены артефакта 1 уровня потребуется **3 единицы** кристалла
- Для замены артефакта 2 уровня потребуется **6 единиц** кристалла

Персонажам известно о **двух уровнях алхимии**. Чем выше уровень артефакта, тем сложнее нужно сплести узел.

По слухам и словам некоторых алхимиков Мира Осколков, уровней алхимии больше.

Алхимические рецепты - вещь редкая. Найти их можно в Подземельях, в Разломах вместе с сокровищами, сложные рецепты представляют собой квестовые награды.

В процессе прокачки доменов в их алхимических лавках появляются случайные рецепты соответствующих уровней (на 1 уровне домена - два случайных (не повторяющих уже имеющиеся рецепты) рецепта 1 уровня, на 2 уровне - аналогично два случайных 2 уровня)

В рецептах 1 уровня вы встретите изображение готового узла (артефакта), его название и его свойства + схему + стоимость создания в алхимических ингредиентах.

В более сложных рецептах вы встретите изображение готового узла (артефакта), его название и его свойства + схему + стоимость создания в алхимических ингредиентах + изображения, названия и свойства двух артефактов 1 уровня, которые нужно будет потратить для успешного создания нового артефакта 2 уровня.

Общеизвестные артефакты 1 уровня

- **Артефакт «... Горца»** (*название артефакта меняется в зависимости от места его размещения*). Дает умение воина "Самоперевязка"
- **Артефакт «... Послушника паладина»** (*название артефакта меняется в зависимости от места его размещения*). Позволяет не тратить хит при "Наложении рук" (не дает самого умения).
- **Артефакт «... трансмутации»** (*название артефакта меняется в зависимости от места его размещения*). При алхимическом крафте можешь сменить узел на узел того же ранга. Для более крутых узлов - нужен более крутой артефакт этого типа.
- **Артефакт «... правды»** (*название артефакта меняется в зависимости от места его размещения*). Двое держащихся за ленту по обоюдному согласию могут задавать друг другу вопросы по очереди. Держащиеся не могут произнести ни слова лжи. Не имеет ограничений на количество вопросов. После использования требуется перезарядка отдыхом

Общеизвестные артефакты 1-2 уровня

1 у р о в е н ь	Артефакт «Трофей Битвы» Добавляет ленту отряду минимум из 5 персонажей. Снова применить артефакт можно после закрытия Разлома в Море Осколков. Каждый отряд может получать выгоду не более чем от одного «Трофея Битвы».	Артефакт «Обрывки записей исследователя подземелий» Защищают носителя от первого проклятия за один проход в Подземельях.	Артефакт «Слабая эссенция смерти» <i>(Нельзя забрать с тела, можно добровольно передать)</i> При гибели носителя усиливает его душу, позволяя в призрачном теле единожды использовать магический навык «Проклятие» на любого персонажа, после чего моментально развоплотиться
2 у р о в е н ь	Артефакт «Трофей Войны» Добавляет 2 ленты отряду. Снова применить артефакт можно после закрытия Разлома в Море Осколков. Впитав вашу ярость и торжество, свидетельствует о военной мощи отряда. Отряд может получать выгоду не более чем от одного «Трофея Войны».	Артефакт «Дополненные записи исследователя подземелий» Защищает носителя от первого яда за один проход в Подземельях	Артефакт «Эссенция смерти» <i>(Нельзя забрать с тела, можно добровольно передать)</i> При гибели носителя усиливает его душу, открывая возможность стать призраком-хранителем: в течение 4-х часов защищать наиболее важного при жизни персонажа от физических угроз (можно защищать одним оружием ИЛИ щитом(при наличии на вас шлема) и только объект охраны, сам призрак при этом не наносит урона) Может разово восстановить хиты охраняемому, при этом немедленно развоплотится. Сохраняет эффект "Слабой эссенции Смерти".

1 у р о в е н ь	Артефакт «Слабое сияние ауры жизни» Позволяет применить "Разговор с мертвым". Снова применить артефакт можно после заката.	Артефакт «...искр» <i>(название артефакта меняется в зависимости от места его размещения)</i> Если вас добивают, ваша огненная кровь брызгает на убийцу и снимает ему 1 хит. Не складывается.	Артефакт «... Мещанина» <i>(название артефакта меняется в зависимости от места его размещения)</i> Один раз в день увеличивает количество производимого за ивент домена ресурса на 1 (не более одного такого эффекта на домен).
2 у р о в е н ь	Артефакт «Мощное сияние ауры жизни» Способен явить чудеса воскрешения. Снова применить артефакт можно после заката.	Артефакт «...огня» <i>(название артефакта меняется в зависимости от места его размещения)</i> Увеличивает количество зарядов огнешаров у мага на 1. Один маг получает выгоду не более чем от одного такого артефакта.	Артефакт «Лента знати» Даёт дополнительные +3 возможных повышений уровней от домена. Не более одного артефакта на домен.

Известны случаи, когда отдельные личности пытались экспериментировать с алхимией. Однако хорошим ничем это не заканчивалось. В подавляющем числе случаев они становились калеками или умирали, но страшнее то, что они теряли ценнейшие ингредиенты, которые мистическим образом появлялись у тех, кто об экспериментах даже не думал. Однако страсти к экспериментам это не отбило...

Желаем вам приятной подготовке к игре и успешной тренировки в плетении узлов!

2.6 О вере и смерти персонажей: посмертие, мертвятник

Профильные мастера - *Александр Кай Городецкий, Таусия Таечка Фирсова*

Мир игры полон для персонажей приключений и опасностей, преодоление которых напрямую связано с риском для жизни. Невозможность умереть на игре обесценила бы многие игровые моменты (как минимум, чувство победы после рискованного приключения гораздо ярче).

Но также мы считаем, что каждый герой очень ценен, и если кому-то случится умереть, это должно иметь вес в нашей истории. Знакомим вас с механиками, которые должны помочь избегать случайных смертей и продлить жизнь персонажей.

О вере на игре

Когда герой погибает, его душа отделяется от тела. Она не теряется в пустоте — за ней приходят. Если герой при жизни чтит какого-то бога (например, воин служил Хранителю Бури Ксуну), посланник этого божества (ангел, псионная тень или просто невидимая сила) проводит душу в Чертоги Героев на Небесных Равнинах.

Паладин Торгун погиб, защищая деревню. Он верил в бога правосудия Тира. После смерти его душа предстала перед Тиром, который похвалил его за верность и отправил жить в хрустальный город, где паладин теперь тренируется с величайшими воинами прошлого. Если особенно отличился и заслужил благосклонность божества - станет ангелом или кем-то в ранге божественного помощника.

Если герой не особо верил в богов или был отъявленным негодяем, его душу забирает бог смерти Келемвор (или другой бог смерти), чтобы душа не потерялась и не стала призраком. Боги смерти — это как космические спасатели и сортировщики. Они доставляют душу к месту ее вечного покоя (или вечных мучений). Если на душу не претендуют другие божества - она становится частью волшебной стены. У Келемвора есть город в плане Фуги, окруженный стеной душ. Стена состоит из неверных душ (тех, кто не служил богам). Сам город был домом для Ложных душ (тех, кто подвел своего бога и был лишен загробной жизни), где они подвергались наказанию.

Для большинства персонажей их вера - важная часть жизни. Необязательно быть набожным, но верить во что-то, что помогает жить, нужно.

Механики, мешающие умереть на игре

1. **Хиты.** Пока они есть, персонаж будет жить. Целители и лечащие артефакты позаботятся о том, чтобы количество хитов у персонажа было больше нуля.
2. **Ленты.** Когда персонаж находится в сформированном по всем правилам отряде, а на знамени достаточно лент, персонаж не может умереть. Ленты олицетворяют безымянных солдат, которые погибают в бою за персонажей.
3. **БЖЗИ (карточки наёмников).** Преданный слуга, наёмник или последователь, который в последний момент ценой своей жизни вырывает персонажа из лап смерти. Отличие карточек наёмников от лент в том, что **наёмники работают, когда персонаж не состоит в отряде или идёт в данж.** В случае использования карточки БЖЗИ, нужно в хайратнике (белая повязка вокруг головы) добираться до специальной доски рядом с мастерским лагерьем, повесить на неё своего наёмника и снять белую повязку в безопасном месте. (И, да, если вы подпишете имя для наёмника, то его можно будет забрать после игры!)
4. **Навык «воскрешения» у жрецов.** У этого класса есть возможность возвращать к жизни погибших персонажей. Можно, конечно, отказаться и не возвращаться в игру тем же персонажем, но у жреца будет возможность уговорить персонажа, а если не получится - такова воля богов.

Помните: эти механики **не сделают вашего персонажа бессмертным**. Персонажу всё ещё будет грозить опасность. Следите за своей игрой и своими ресурсами! Старайтесь заводить полезные знакомства (например, с жрецами с навыком воскрешения)

Посмертие на игре

Итак, ленты на знамени кончились, хиты тоже, при себе не было ни одной карточки наёмника, и в округе нет жрецов, способных воскрешать. Что ж, пора признать печальную истину: ваш персонаж мёртв.

Дождитесь, пока с персонажем закончится взаимодействие, после чего наденьте хайратник (белая повязка на голову) и отправьтесь в сторону мастерки (НЕ через кабак! НЕ через палатки! А напрямую на мастерку!), не взаимодействуя ни с кем.

Вас там встретит ~~огнегривый лев~~ мастер по посмертию и проводит в мертвяк.

После взаимодействия в мертвяке вам будет дан выбор, как продолжить своё существование в мире игры:

1. Вы можете выйти **призраком вашего персонажа**. В таком случае вы самостоятельно придумываете и ставите себе какую-то задачу, выполнив которую ваш персонаж обретёт покой. Во время или после пребывания персонажа в призрачном состоянии есть шанс его воскресить. Если призрак выполнил свою задачу, и его не воскресили, призрак развоплощается, а игрок может зайти в игру другим персонажем при желании.

Призраки могут общаться с игроками, но только с теми, кого касаются. Призраки неуязвимы для оружия и огненных шаров. Белый саван получите в мертвятнике.

2. Вы можете выйти **ревенантом** - мстительная сущность, имеющая физическое тело (референс - главный герой фильма “Ворон” 1994г.)

По факту, это оживший злобный мертвец. Он разумный, сохраняет все воспоминания, знания и умения. Он мстит своим обидчикам физически.

Ревенант фиксирует главного обидчика в мертвятнике, у него есть императив, что не может договориться и простить обидчиков.

Если ревенант прощает обидчика или отказывается его убить, он тут же возвращается в мертвятник и больше никого не беспокоит.

На ревенанта не действует магия принуждения и очарование плутов. Если ревенант убит (и у него не было БЖЗИ), то он умирает навсегда и не может быть воскрешён. На мастерке белый и чёрный грим и вам нанесут.

3. Вы можете **перезайти в игру другим персонажем**. После общения с мастером по посмертию, вы можете сообщить о своём желании выйти новым персонажем. Мастер по посмертию решает, насколько вы к этому готовы, после чего вы переходите к мастеру по сюжетам. За мастером по сюжетам остаётся финальное слово, когда именно выпускать вас в игровой мир.

ВАЖНО: вы выходите другим персонажем (авантюристом-иномирцем). Вы теряете часть навыков, опыта, уровней, социальный статус знати, если такой был. Старт перезагруженного персонажа происходит с игротехнических локаций - Подземелий или Таверны.

4. Вы можете **выйти игротехом**: помогать развлекать игроков под чутким руководством главного мастера и мастера по монстрам. Часть элементов костюма вам дадут (например, маску), возможно, нанесут грим. Этот выбор не окончательный. Если вы устанете или захотите обратно в игру, то по согласованию с главным мастером это можно будет устроить.

О мертвяке

Около зоны «мертвяка» будет расположена доска для карточек БЗЖИ. Используя свою карточку для спасения жизни, отнесите её на доску - таким образом, похоронив своего защитника.

В мертвяк невозможно зайти «живым» персонажем. Находиться в нём могут только тяжело раненные персонажи (по правилам тяжелого ранения - 10 минут) или же умершие.

Мертвяк может быть квестовой локацией. Больше о взаимодействии с этой локацией вы узнаете уже на игре.