

Тень над Нариманом.

Настольная игра для настоящих волшебников. 30+

Жители Наримана живут в четвертую эру, "соса-ака". Данная эра характеризуется повсеместным упадком, исчезновением ресурсов, перенаселением мира. Особенно выделяется моральный упадок: люди прекращают почитать Богов, не жертвуют им ничего, а волшебники и маги постепенно исчезают. Среди жрецов считается, что в конце эпохи соса-ака злые демоны смогут укрыть мир от притока новых душ, а заодно и солнца, так как у Богов не будет достаточно сил для его защиты, а потом сам Создатель его уничтожит, увидев пустоту, мрак и холод. Мировое зло пытается приблизить это, распространяя разврат, легкомыслие, ложные религии, чтобы люди перестали верить в Богов, и их силы иссякли.

Так же было ещё три эры: сова-ака, ностра-ака, тире-ака. Самой лучшей эрой считается сова-ака. В сова-аке люди были максимально моральны, коровы давали много молока - реки можно было делать, земля была щедра и богата, болезней не было, кроме мозолей от молитв. Стоило на улице упасть - люди подходили, эхиды в карман засовывали, в губы целовали, волшебники одаривали заклятьем удачи, на съезд жрецов звали. Дети рождались в два метра ростом, с голубыми ясными глазами и мечами тоже в два метра, половина сразу в волшебники просилась. Жили по 700 лет, жили энергией, духом старой школы. Вокруг все было самое лучшее, большое и тёплое: враги, магия, динозавры, слоны и механизмы. Так и жили.

Известанный мир сейчас ограничен одним материком имя которому - Нариман . Ходят также легенды о западных землях под названием Орэл Мирэлд. Наиболее распространённая валюта на материке – Эхиды. Серебряные и золотые. 10 золотых ехидов = 1 Иобу.

Самым популярным жанром поэзии является Пламенный стих. Именно в виде пламенных стихов записаны все значимые события в мире Нарман. Бог Сич положил конец диким временам, когда не было истории, а существа населяющие Нариман только начали переходить от диких племен к цивилизациям. И тогда Он научил нас, как перекладывать слова на бумагу и распространять знания. Его священные тексты были записаны и передаются служителями Его ордена в каждой посвященной Ему Сичевальне, где каждый желающий может приобщиться к знаниям, а наиболее достойные, после многих лет аскезы и воздержания могут доказать свою веру и после обучения принять сан.

Правила игры.

Основная часть игры происходит на большой карте Наримана, которая разделена на клетки, по которым происходит перемещение игроков. Перемещаясь по карте, игроки посещают ключевые точки (замки, города, храмы и прочее). Переместившись на ключевую точку, игроку необходимо выполнить задание или событие связанное с этой точкой. После его выполнения игрок получает 1 очко, если на точке не предусмотрено никакого задания или события, то игрок получает 1 очко просто за её посещение. Больше никто не получит очков за посещение этой ключевой точки. Победившей считается та команда, которая набрала определенное количество очков первой.

При игре 2x2 - 15

При игре 2x2x2 - 10

При игре 2x2x2x2 - 8

При игре 2х2х2х2х2 - 6

При игре 2х2х2х2х2х2 - 5

Полный список ключевых точек и заданий связанных с ними смотрите в приложении №2.

Максимальное количество игроков - 12 человек, минимальное 4 человека. Играем командами по два человека друг против друга.

Начало игры и первый ход.

Первым делом, игрокам необходимо выбрать свои команды и расы. При игре вчетвером противостояние игроков выглядит следующим образом - 2х2 при игре вшестером - 2х2х2. После того, как игроки определились с командами следует выбор игровой расы. Ознакомится со списком доступных рас вы можете в приложении №1. Все игроки в одной и той же команде выбирают одну и ту же расу.

Далее следует выбор игрового класса и профессии.

Затем игроки начинают свой первый ход. Право первого хода может принадлежать игроку выбросившему самое большое число на кубике, или любому другому игроку по договоренности участников. Игра начинается с месяца Января. После того, как каждый игрок сделал свой ход, проходит один круг. По истечении двух кругов наступает следующий месяц. Каждому месяцу соответствует своё игровое событие или праздник. Ознакомиться с полным списком Вы можете в календаре (приложение №2). По истечении игрового года, все игроки получают повышение уровня и 5 очков умений, чтобы распределить их по своему усмотрению (между маной, жизнью, скоростью, защитой и удачей).

При игре 2х2 очередность ходов будет следующая:

Игрок1 (команда 1)

Игрок2 (команда 2)

Игрок3 (команда 1)

Игрок4 (команда 2)

Ход каждого игрока состоит из трёх фаз.

1 Фаза действия. В ходе этой фазы игрок использует свои артефакты, или эликсиры. Если на то есть надобность. Также, в ходе данной фазы игрок может использовать возможность и предложить своё игровое событие. например:

Игрок1: Я хочу попытаться увеличить себе защиту, так как я сейчас нахожусь в лесу, я пытаюсь выследить медведя, убить его и снять шкуру. Шкура медведя даст мне + 1 к защите. Если условия выдвинутые игроком удовлетворяют мастера, то он предлагает игроку бросить кубик обозначив возможные варианты развития событий. Мастеру необходимо ориентироваться на следующую схему. 1-5 на кубике - полная неудача. + отрицательные последствия для игрока (Ты не смог победить медведя, он нанёс тебе 2 урона и ты сбежал) 6-10 - Неудача (ты не смог выследить медведя) 11-15 - удача (ты смог выследить медведя, получи шкуру) 15-20 поразительная удача (ты получил шкуру, а также еще и отличные башмаки. Защита увеличилась на 2) Если условия выдвинутые игроком не понравились мастеру ввиду их абсурдности или чрезмерного влияния на игровой баланс, мастер в праве отказать игроку. В ходе данной фазы игрок может производить все действия лишь раз. Выпить 1 эликсир, использовать 1 артефакт, предложить 1 игровое событие.

2 Фаза хода. В эту фазу игрок выбирает клетку из соседних, на основной карте, на которую хочет переместиться. Выбрав клетку и передвинув на неё свою фишку игрок кидает кубик, чтобы выяснить есть ли в данной местности противники. Если игрок перешел на клетку с изображением города или деревни, то шанс найти противника минимален. (1-5 на кубике) Если на клетке присутствует лишь меньшая часть изображения города или деревни то шанс 50% (1-10 на кубике.) Если на клетке нет населенных пунктов, но есть изображение дороги то шанс нападения 1-13 на кубике. Если вы перешли в глухую местность без дорог и строений то шанс нападения на вас 1-18. Если вы перешли на ключевую точку, то выбрасывать кубик нет необходимости. Действуйте согласно заданию. Если на клетке, на которую вы перешли стоит фишка другого игрока, то вашим противником выступает он. Проигравший с количеством здоровья равным 1 отступит на клетку с которой прибыл. Когда противник определен, начинается бой.

Во время боя игроки используют мини карту 7 на 7 клеток. Выставляя фишку своего персонажа на первой линии карты, друг на против друга, игроки начинают двигаться по клеткам согласно своей скорости и использовать способности для победы. Каждый использует 1 способность/эликсир/артефакт за раз. Например:

Игрок1: использует атакующую способность и наносит урон.

Игрок2: использует эликсир восстановления здоровья.

Игрок1: использует способность.

Игрок2: использует артефакт.

В бою с существами используется тот же принцип. Роль существа играет мастер.

3 Фаза отдыха. После завершения боя или выполнения квеста, наступает фаза отдыха. Ход переходит к следующему участнику, как только ход возвращается к игроку, у него восполняется запас здоровья и маны. Отдых закончен, Вы готовы к бою.