

Танарис: рулбук

1. СУТЬ ИГРЫ

Танарис - социально-исследовательский полигон с упором на сюжетную составляющую, логику, приключения и освоение территорий.

Основные направления игры:

- развитие гильдий, которые занимаются активным социальным взаимодействием между игроками
- исследование территорий
- прохождение сюжета Танариса
- прокачка владений Картеля Хитрой Шестеренки.

Цель игры: Армия Альянса стремится попасть в Силитус на зов Крепости Кенария, чтобы дать бой Ан'Киражу. Налаживание логики и снабжения армий — ключевая цель полигона. У гоблинов должно быть достаточно запасов воды и налажена её добыча, чтобы делать регулярные поставки в Крепость Кенария, откуда ресурсы будут распределяться между воюющими армиями.

Примерная продолжительность сюжетной ветки: 2 месяца

2. Основа игры

Игра строится на **фазах** - отдельных временных промежутках, в период которых игроки как-либо влияют на игровой мир, и под конец которых суммируются итоги действий.

Одна фаза равна **одной неделе**.

В начале каждой фазы для каждой важной точки возможно объявить о каком-либо случайном событии. Данные события имеют разное влияние на точку, а сами они сгруппированы по списку от 1 до 20. Какое именно событие произойдет определяет бросок д20.

Карта Танариса поделена на разные **Точки Интересса**. Ряд этих точек, в большинстве случаев Вышки для добычи Воды, представляют прямой

интерес для игроков, поскольку дают основной для пустыни ресурс - воду. Вода с вышек выдается лишь в конце фазы
В начале фазы на какие-либо точки могут напасть силитиды или Скитальцы Пустынь. Игроки могут защитить данную точку.

Точки, не принадлежащие Картелю, могут быть захвачены при **организации похода**.

Если вы хотите просто играть на локации, играя свободно и в своих закрытых сюжетах — достаточно начать играть. Если же вы хотите принять полноценное участие в сюжете и иметь возможность повлиять на ход полигона - вам следует оповестить кураторов, немного рассказать о своей гильдии, после чего кураторы решат, допускать вас к игре сразу или же потребуются доработки вашей концепции.

Когда на вышках водокачки копится много проблем, игроки по усмотрению мастеров могут получать дебаффы, и соответствующие негативные эффекты могут сказываться и в самой игре. Например, в резком скачке цен на товары, повышением штрафов и так далее.

Раз в неделю на вышки ведущий делает броски д20, которые отобразят, какое случайное событие произошло на них. Например:

/roll 20

1-5. Вышка работает в штатном режиме.

6-9. Гоблины-рабочие сообщают, что неизвестное невидимое существо мешает рабочему процессу и пугает их, работа вышки парализована.

10-14. В барханах рядом поселился крупный песчаный крокодил и повадился нападать на рабочих, необходимо разобраться с этой угрозой.

15-17. Рядом с вышкой появился мелкий улей силитидов, откуда приходят роители. Найдите и уничтожьте его, пока вода башни не стала источником питания для жуков.

18-20. На вышку пробрался злодей, что объявил некую "Ля Сиесту". Теперь рабочие отдыхают от утра до полуночи. Найдите злодея среди простых рабочих или просто надавайте тумачков всем, кто поверил на слово незнакомцу.

Список случайных событий и внезапных энкаунтеров полигона будет дополняться мастерами в процессе. Типы роллов тоже вариативны. Также, случаи 15-17 может быть убран, если будет уничтожен один из основных ульев Танариса(Зияющая Бездна и Ядовитый Улей).

Захват и контроль вышек

Работа на отдалённых вышках - опасное занятие. Приграничные зоны постоянно подвергаются набегам и атакам врагов Картеля, поэтому гоблины сдают в лизинг оборудование для водокачки. Гильдии или группы игроков могут взять в аренду оборудование и отбить участок с водой, чтобы начать на нём работу. Приграничные зоны будут подвергаться постоянным набегам и более серьезным проблемам, чем обычные вышки, поэтому придётся регулярно отстаивать своё право качать воду. Но такие **вышки могут приносить пассивный доход**, пока происходит активная защита. В случае уничтожения вышки потребуются возместить гоблинам ущерб за уничтоженное оборудование, прежде чем они дадут новое для возобновления работы.

1. Вышки можно захватывать друг у друга в пвп между группами интересов/гильдиями, в таком случае оборудование не портится. При этом отношение с Прибамбасском может портиться, если союзники начнут откровенно атаковать друг друга.
2. Свободных участков с водой ограниченное количество.
3. Защита вышек представляет собой постоянные набеги в количестве 5-10 нпс на фоне случайных энкаунтеров, которые усложняют защиту (к примеру, внезапный песчаный ураган).

3. ФРАКЦИИ И СЮЖЕТ

Основной сюжет

Вечный песчаный шторм

Огромный шторм в отдалённом участке Танариса, который и является источником песчаных бурь, беспощадно накрывающих весь регион. Происхождение шторма неясно, но он явно рукотворный и перекрывает путь для продвижения армий в Кратер Ун'Горо. Узнать и устранить причину возможно в процессе прохождения основных веток сюжета.

Перечень фракций и сюжетных веток

Ниже представлены фракции, которые будут участвовать в сюжете Танариса, их примерные цели и положение в начале полигона, а также сюжетная суть всего полигона.

За фракциями следят разные общесерверные ведущие, которых здесь и далее для удобства будут называть кураторами. Именно через них проходит одобрение тех или иных гильдий и отыгрышей, касающихся их фракций, для учета произошедших событий

Экспедиция Альянса

Ролевой лидер — Маршал Синестен (лорный НПС под управлением Кея)

Армия, которая продвигается к Силитусу, чтобы добраться на помощь Крепости Кенария. Представлена различными силами Альянса, в том числе авантюристами Альянса, которые заявляют о своей лояльности. Основную силу составляют бойцы Седьмого легиона.

Маршал Синестен является полевым командиром сил Альянса в Силитусе, прислан из Стальгорна и подчиняется Главнокомандующему Седьмого легиона Халфорду Змеевержцу.

Среди игроков могут быть как офицеры Альянса, так и назначенный Синестеном заместитель командующего экспедицией. Таким образом из игроков может быть сформирован военный совет с лидером. Из него и будут формироваться решения для продвижения по сюжету. В самой экспедиции также может быть несколько подгрупп.

Гильдии, лояльные Альянсу, могут занимать ниши штурмовых групп или же специальных отрядов — лидеры и заместители будут допущены в совет экспедиции, а также получают командные должности к своим званиям.

Ключевые роли для игроков:

Интендант - не занято

Заведующий лазаретом - Малет(mrkukaracha)

Глава магических дел - не занято

Глава флота - Паджетт Уизерс(razral)

Представитель Крепости Кенария - не занято

Гражданские работники (лекари, повара, рабочие) - не ограничено

Чернокнижники - Доступны, ограничений, на данный момент, нету.

Допускаются по согласованию

Картель Хитрой Шестеренки

Куратор центра игры — отсутствует

Ролевой лидер — Синь Гогельмогель (лорный НПС)

Почти исконные владельцы Танариса, картель заинтересован в удержании и возможном развитии пустыни, чьи горы богаты различными металлами. Разумеется, не желая пачкать собственные руки, они нуждаются в тех, кто добудет эти ресурсы для них.

Синь Гогельмогель, который в Кате станет бароном Прибамбасска, скупил контрольный пакет акций фирмы и стал главным финансовым воротилой города. Именно он будет выдавать задания и награды игрокам, а также рулить ключевыми моментами политики города.

Мэр и также все костоломы так или иначе отвечают перед ним, являясь заложниками капиталистической модели гоблинского общества.

Арена - важный аспект жизни Прибамбасска. На полигоне будет представлено три типа соревновательных сражений как между игроками, так и с нпс, где наградой станут рисовки оружия со статками.

Малые картели Хитрой Шестеренки

В разработке. На данный момент имеются не-игровые картели Худого Кошеля, Пробитой Челюсти и Свинцовой Пули. В будущем, планируется **возможность заказа различных услуг** за водо-акции от данных малых картелей

Для гильдий игроков предусмотрены роли:

Организация, заведующая трактиром/игорным бизнесом

Наемники, работающие на Картель и отправленные на помощь Альянсу

Ключевые роли для игроков:

Глашатай - не занято. Встречает гостей города и вводит их в курс дела, объявляет новые законы.

Дипломат - не занято. Ведёт переговоры с Альянсом и отвечает за коммуникацию с ними.

Трактирщик - Кэлин (veteranboevyhgejstvij)

Костоломы - не ограничено

Гладиаторы - не ограничено

Управляющий костоломами - Ren

Судья - не занято

Скитальцы пустыни

Куратор сюжета — отсутствует, доступно для свободных ведущих с вольной интерпретацией.

Лишившиеся своих суден пираты, постепенно превращающиеся в местных народ, живущий среди барханов. Могут иметь внутри себя множество групп, которые отличаются по интересам и отношению к прибывающим в регион силам.

При желании отыгрывать за персонажа/гильдии, относящейся в данной фракции - необходимо обращаться к кураторам полигона. **Место куратора вакантно**

Для гильдий доступная роль бандитов, которые выбрали быть лояльными Картелю за их деньги и доступ к воде, предавли Калифа Жало Скорпида.

Пираты Южных Морей

Куратор сюжета — Razral

Пираты Южных Морей активно властвуют над морями, омывающими юг Калимдора. Они настолько дерзки, что с радостью будут уничтожать военный флот Альянса.

При желании отыгрывать за персонажа/гильдии, относящейся в данной фракции - необходимо обращаться к куратору.

Роль для игроков:

Моряк/Солдат Королевского флота - военный с корабля адмирала Уизерса.

Лига Исследователей

Куратор сюжета — Laiby

Дворфы из Лиги в Танарисе заняты поиском Ульдума - легендарного затерянного региона, в который они желают организовать экспедицию. На поиски затерянных городов и древних сооружений вместе с ними могут отправиться и игроки, как наёмники, так и специалисты, роль которых можно согласовать с куратором сюжета.

Вольные Компании

Среди пустынь Танариса постепенно растут различные шайки, не имеющие лояльности кому-либо. Их действия и мотивы сомнительны, а плата в таких кучках мизерна. Взамен, лишь воля их самозванных лидеров имеет значение.

Каждый игрок может попробовать сформировать **свою** кучку любителей свободы и сомнительных заработков. Их лояльность кому-либо и их действия будут определяться лишь ими, ровно как и итог их походов.

Сумеречный Молот и Силитиды

Куратор сюжета — gaggrm

Ульи недавно распространились в Танарисе, заменив ряд некогда цветущих оазисов, и силитиды не намерены останавливаться. Культисты Сумеречного Молота почитают Древних Богов и делают все, чтобы настал Час Сумерек, для чего они готовы любыми методами, от простых диверсий до отвратительных экспериментов над живыми, противодействовать всем остальным силам, оказавшимся в Танарисе.

Возможность играть силитидов - имеется, но, на данный момент, находится на доработке.

Также, игроки могут по желанию вступить в ряды Сумеречного Молота. За подробностями можно обратиться к куратору.

Зул'Фаррак

На данный момент зачищен, угроза отсутствует. Какое-либо взаимодействие не ожидается, а продолжение ветки данных руин предназначено для дальнейшей игры Орды.

Огры, прочие сюжеты

Различные кастомные сюжеты доступны для взятия свободными ведущими, ведущие общесервера будут рады помочь вам с подготовкой и, если вам раньше не доводилось особо водить, то и советами.

О возможности вступления и игру за ту или иную фракцию

Несмотря на приведенный ниже перечень фракций, каждая гильдия может отыгрывать на свое усмотрение. Тем не менее, каждая гильдия должна определиться, к какой фракции она себя относит.

Кроме того, во взаимодействии гильдий внутри одной фракции имеются несколько простых правил:

1. Никаких открытых противостояний. В ином случае, имидж и влияние фракции может значительно снизиться, а представители фракции от лица кураторов могут на данном основании лишиться виновников представительства фракции и, следовательно, каких-либо потенциальных наград.
2. Лишь от лица куратора, отвечающего за фракцию, решается, чем и как гильдия помогает своей фракции. Если у вас имеются сомнения на счёт их объективности - обращайтесь к кому-либо из следящих за кураторами Танариса.

Прочие правила полигона

1. Доступные к отыгрышу расы - все расы, которые были доступны игрокам или были широко представлены в качестве НПС, времен WoW Классик.
 - 1.1. Также доступны следующие нестандартные расы: огры, гноллы, кобольды, мурлоки, роботы. Все они могут как участвовать в общем сюжете Танариса, так и занимать городские роли. Для игры за нестандартную расу достаточно написать заявку на морф в соответствующий дискорд-канал, где будут учитываться такие игроки.
 - 1.2. Роботы Картеля- данный вид роботов представляет собой уникальную роль - они могут подвергаться ремонту, и потому их полное уничтожение на ивенте достаточно затруднительно. Группа игроков может выделить одному из своих игроков роль робота, который будет служить разведчиком/танком, и в случае уничтожения может быть отремонтирован. Таким образом, игроки смогут обезопасить себя от неизвестных опасностей на ивентах.
 - 1.3. Доступные к отыгрышу городские роли роботов:
 - 1.3.1. Арена-боты - выступают в качестве противников для разминки на арене. После уничтожения ремонтируются.

Особые правила полигона

1. Все ролевые оплаты (штрафы, взятки, выкупы, оплаты товаров и прочее) происходят исключительно с помощью игромеханической валюты.
2. Магия не заменит снабжение армий. Сотворённая вода условно просто не даст окончательно умереть от жажды. Чтобы снабдить две крупные армии, просто не хватит магов, которые сотворяют воду, даже если это будут делать бесконечно. А её транспортировка ограничена тем, что сотворенные предметы существуют ограниченное количество времени. Это невыгодно с точки зрения стратегии фракций Альянса и Орды. Логистика, объёмы, целесообразность расходов (в том числе магической энергии, ведь кому нужен легион магов/шаманов в тылу, когда они нужнее на полях сражений).
3. Гоблины не примут на хранение чужую воду, так как хотят быть монополистами в этой отрасли. Вода у гоблинов постоянно пополняется, и объем запасов зависит напрямую от потока добычи. Принесенная извне вода или протухнет, или будет выпита рано или поздно.
4. Морфы нестандартных рас выдаются свободно, требования снижены. Достаточно лишь небольшой заявки в канале дискорда. Некоторые нестандартные расы допускаются с ограничениями. К свободной игре допустимы мурлоки, гноллы, хобгоблины, кобольды, огры и прочие расы, которые лорно могут идти на контакт с нейтральными силами (что считается лором на Ноблгардене указано в п. 7.3 правил сервера). Расы, которые выступают явными антагонистами (бесхозные демоны, наги, сатиры и прочие) и хаотичными дикарями (трогги и прочие), допустимы при согласовании и наличии чёткого обоснования для игры на полигоне (к примеру, демон под иллюзией пытается скрыться от чернокнижника, вырвавшись из подчинения, и решает потеряться в Прибамбасске). Расы вне таймлайна классики (вульперы, пандарены, груммели, и прочие) допускаются с сильными ограничениями и строгим контролем, что требует отдельного согласования. Для игры в Прибамбасске за согласованием обращаться в дискорд куратора города: renzidm. Для игры своей компанией вне города/присоединению уже существующей обращаться в дискорд: need_a_key
5. О Сумеречном Молоте и его последователях:

- 5.1. На данный момент, Сумеречный Молот представлен лишь разного рода индивидуалами, которые так или иначе взаимодействуют лишь с вышестоящими, которые, в свою очередь, распределяют задачи согласно решениям других вышестоящих.
- 5.2. Последователей Сумеречного Молота можно разделить на несколько типов по уровню влияния Тьмы на их души:

5.2.1. Под начальным влиянием Тьмы.

- 5.2.1.1. Их невозможно отличить от простых обывателей ни одному из последователей Света.
- 5.2.1.2. Голос вышестоящих может возникать в их разуме, но те могут его воспринять как просто шум.
- 5.2.1.3. Использовать Тьму они не могут, а попытки могут обернуться против них самих

5.2.2. Под активным влиянием Тьмы.

- 5.2.2.1. Влияние Света на них скажется пагубным образом.
- 5.2.2.2. Они слышат голос вышестоящих последователей Молота и, так или иначе, ему подчиняются.
- 5.2.2.3. Тьму данные личности могут использовать на довольно примитивном уровне.

5.2.3. С полным влиянием Тьмы.

- 5.2.3.1. Влияние Света на них скажется пагубным образом.
- 5.2.3.2. Голос в их голове уже не отличим от их собственных мыслей.
- 5.2.3.3. С высоким шансом, они - активные носители Тьмы, которые также активно могут использовать ее в свою пользу.

4. Экономика

Аква-акция

Ценная бумага из банка Прибамбасска, дающая право на владение галлоном воды из цистерн в городских запасах.

Аква-акции будут валютой Танариса.

Способы получения:

1. *Выплаты от Прибамбасска по итогам вылазок и достижений фракций.*
2. *Пассивный доход от захваченных вышек.*
3. *Частные способы добычи (награда вольным ведущим по итогам собственных ивентов)*

Валюта тратится у вендора.

1. *Хотроды, альпаки, верблюды*
2. *Гарант чарки +2 на пухи*
3. *Гарант чарки +2 на плечи, шею, плащ*
4. *Чарки на наручи, чтобы заменить хукки рисовками*
5. *Жетон опытного авантюриста (еще одна валюта, которая даёт право получить на персонажа бафф с кастомным описанием через тикет на сайте)*

За вклад в развитие фирмы водокачки и сотрудничество с гоблинами, фракции/игроки могут получать уникальные предметы, которые могут оказывать помощь в прохождении пве-контента. Примеры по таким предметам/эффектам:

1. **Укол экспериментальной сыворотки адреналина** - даёт возможность вернуть игрока из посмертного состояния.
2. **Благословенная монета из Церкви Святой Монеты** - даёт право на переброс одного ролла.
3. **Тревожная кнопка** - пульт, при активации которого за группой прилетает ветролёт и эвакуирует из опасной ситуации. Работает с оговорками.
4. **Таинственный гоблин** - странный гоблин в плаще и шляпе внезапно появляется и атакует противника, с которым сражается игрок. Также есть шанс, что он бросит дымовую шашку на поле боя.

5.Правила PvP и побега

1. Для стихийных стычек между игроками действуют стандартные правила пвп по системе ролевого нападения.
2. В случае массового запланированного пвп, как то бои на арене или организованные сражения за водонапорную вышку, действуют Кости Судьбы. Фласки учитываются.
3. В случае, если стихийное пвп происходит при нпс, которые по логике должны на него отреагировать (костоломы, легионеры и

т.д.), то бой происходит по Костям Судьбы с участием нпс на одной из сторон.

4. Порой в Кости Судьбы могут добавляться определённые механики, которые зависят от положения дел в регионе (к примеру, если элементали были потревожены игроками, то могут появиться песчаные ураганы, которые перемещаются и наносят урон) или прочих факторов (к примеру, бонусы и штрафы от типа вооружения при боях на арене). Механики всегда сообщаются игрокам заранее, если пвп не стихийное (механики культистов могут быть скрытыми до последнего момента).
5. Побег из боя возможен. Требуется бросок избегания, где порог повышается на **5** за каждого нпс, в данный момент атакующего в ближнем или дальнем бою. От четырёх врагов (игроков и нпс) можно сбежать только критической удачей (или критически удачной неудачей, если использовать фласку), или же постараться сбросить с себя преследования в течении следующих ходов и попытаться снова.
6. Захват Прибамбасска невозможен, даже если у вас хватит сил победить игроков-костоломов и Альянс в пвп. Считается, что фракции полигона обладают доминирующей силой в регионе, способной противостоять силитидам и прочим угрозам, и другой такой силы с точки зрения лора и сюжета быть не может.