ПРАВИЛА ИГРЫ

Содержание

Общие правила	**2**
Создание персонажа	**9**
Прокачка	**11**
Экипировка	**12**
Небоевые броски	**13**
Боевая система	**15**
Враги	**16**
Инвентарь	**17**
Экономика	**17**

Общие правила

1. Общие сведения и правила написания постов

1.1. Ролевая игра проходит на территории форума «TESALL» в разделе “Игры от Шен” в течение определенного количества времени (от 1 месяца до бесконечности), включает в себя общую тему, обязательную для заполнения и участия в любом квесте и разделе ролевой игры:

- «Dragon Age: Название игры. Запись и Обсуждение» – где, после предварительного одобрения в ЛС Мастерами, размещаются сами анкеты персонажей, в теме необходимо оставить биографию и историю своего персонажа, обязательно заполнив соответствующие пункты анкеты. В случае, если анкета персонажа содержит спорные или не соответствующие персонажу моменты, Мастер редактируют анкету и вносят необходимые изменения в пункты, после чего пользователь размещает анкету персонажа в нужной теме. Пользователь может не согласиться с мнением Мастеров и отстоять спорные моменты в заполненной анкете, логично обосновав тот или иной пункт, в ЛС.

И конкретные темы, относящиеся исключительно к ролевой игре «Dragon Age: Название игры»:

- «Dragon Age: Название игры» - в которой происходит само развитие событий ролевой игры. Встречи, знакомства и взаимодействие ПЕРСОНАЖЕЙ, случайно или по собственной воле попавших в локацию, в которой в данный момент происходит игра.

1.2. Ранг ролевой игры – «R» (+16) - ролевая игра, в которой разрешается принимать участие всем старше 16 лет. Сцены игры могут содержать описания насильственных действий, читать о которых приятно не всем, а также намеки на эротику. Все сообщения, имеющие рейтинг NC-17 или NC-21 убираются под спойлер с соответствующей пометкой.

1.3. Поскольку форум русскоязычный, персонажи разговариваю между собой исключительно на русском языке. Разрешается использовать иностранный язык при исполнении песен или скрытия ненормативной лексики, а также в случае, если иностранные слова и фразы сопровождены переводом на русский язык и обоснованы по отыгрышу персонажа.

1.4. Вход в «Dragon Age: Название игры» возможен ТОЛЬКО после одобрения анкеты Мастерами. Перед тем, как покинуть игру, крайне рекомендуется предупредить об этом Мастеров и согласовать с ними варианты вывода персонажа из игры. В случае, если ваш персонаж не отписывается в теме игры БЕЗ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ БОЛЕЕ 7 ДНЕЙ, Мастера имеют право без вашего согласия вывести вашего персонажа из игры любым способом, и далее не допускать вас к участию в проекте.

> 1.4.1. В бою используется боевая система, описанная ниже. Исключение – поединки между игроками, проводимые без участия Мастеров. Они могут проводиться по любой системе по взаимной договоренности между игроками. Все спорные моменты решает либо Мастер, либо кубик.

1.4.2. Если ваша анкета не была одобрена сразу же после написания – немного подождите. Все спорные вопросы о деталях анкеты решаются в ЛС – не стоит выносить сор из избы и конфликты на публику.

1.5. «Dragon Age: Название игры» - это игра по сеттингу Века Дракона, поэтому незнание официально лора игры не освобождает вас от ответственности. Перед тем, как создать персонажа и приступить к игре, рекомендуется ознакомиться с компьютерными играми «Dragon Age» и почитать интересующие вас статьи на Вики. Если вы не нашли нужной информации, обратитесь к опытным игрокам или Мастерам. В случае злостного нарушения логики мира и его законов, вас могут отстранить от игры.

1.6. В игру принимаются персонажи всех рас и классов согласно сеттингу и лору текущей игры. Об особенностях боевых и социальных умений персонажей читайте ниже в разделе «Боевая система». В анкете вашего персонажа должны быть указаны его трейты и выбранные способности.

1.7. За сюжет, события и бои с НПЦ отвечают Мастера. Проводить бои с НПЦ и убивать их самостоятельно **нельзя** (только если это не имеет влияния на сюжет – вы вполне можете описать, как прикончили пару-тройку разбойников по пути в город, но имейте в виду, что Мастер может устроить вам последствия).

1.8. Общая тема «Dragon Age: Название игры» является местом общих действий. Здесь действуют временные рамки, обязательные для соблюдения всеми игроками. Свободный отыгрыш проходит в течение одного игрового дня. За смену игровых дней, недель, месяцев и так далее отвечает Мастер. Ваш пост/эпилог не может содержать сообщения вроде «Прошел год…», если это не согласовано с Мастерами игры. Мастер также определяет погоду, время года и окружающие условия.

1.9. Ведение ролевой игры должно быть осмысленным, логичным и соответствовать ситуации. Игрок обязан корректировать свои ответы в соответствии с постами других игроков. Если Мастер объявил начало активного события, связанного с сюжетом и назначенного на определенный день, ваш персонаж обязан появиться на нем и принять участие в событии – хотя бы в роли зрителя или случайного свидетеля. Если вы не будете принимать участие в сюжетных событиях, ваш персонаж может выбыть из игры.

1.10. Если у Мастера возникает необходимость в длительной отлучке, сюжет может быть заморожен, свёрнут или по предварительной договорённости передан для продолжения другому Мастеру.

1.11. Соблюдайте очерёдность постов. Если игрок задерживается с ответом, не торопите развитие событий. Имейте терпение: ролевики – живые люди, живущие реальной жизнью, в большинстве своём взрослые и, как следствие, неспособные находиться на форуме 24 часа в сутки. В случае отсутствия ролевика более суток реального времени без предупреждения других игроков, действие продолжает отыгрываться другими игроками без учета незавершенного диалога или действия.

1.12.Конфликтные ситуации между игроками разрешаются в личной переписке (ЛС) либо публично, в теме-обсуждении («Запись и обсуждение»). В случае, если конфликтная

ситуация не была решена игроками, ее решит Мастер. Решение Мастера в такой ситуации **окончательное**.

1.13. Вновь пришедший игрок, ознакомившись с «Правилами» всегда может попросить помощи у Мастеров игры. Мастера игры, в свою очередь, должны разъяснить все непонятные моменты по правилам и боевой системе, а также разрешить все спорные и сомнительные ситуации.

1.14. Игрок, вводящий в игру небоевые единицы («неписи»), за исключением тех, что уже существуют и учтены Мастерами, будь то наемники, семья героя, оруженосцы, свита, домашние животные, ручные питомцы, друзья, знакомые, преследующие тени, говорящие паразиты и другие вспомогательные персонажи, которые вводятся как массовка или для удобства, обязуется вести персонажей до момента их отыгранного удаления из игры (смерти, ухода, исчезновения и т.д.). Перед введением таких НПС в игру он должен согласовать их с Мастерами.

1.15. При написании постов игрокам рекомендуется учитывать правила пунктуации и правописания. Пост с титаническим количеством ошибок неудобно (и неприятно) читать. Избегать как излишней сухости, так и излишней витиеватости описания и то, и другое затруднит прочим игрокам понимание поста и даст простор для домысливания и недомолвок. Оформление постов производится в литературном стиле: мысли обозначаются символом кавычек («»), прямая речь – тире(-).

1.16. Объем сообщения должен состоять минимум из одной строки. Сообщения объемом в одно-два слова учитываться в действии не будут. Прежде, чем отправить пост, убедитесь, что его содержание соответствует ситуации, имеющимся временным и пространственным рамкам, чтобы не получилось так, что ваш персонаж "вошёл" в запертую дверь, обратился к собеседнику, находящемуся за многие мили от него, или попросил совета у индивидов, занятых дракой.

1.17. Игроку разрешается дополнять пост изображениями, аудио, видео и звуковыми файлами, в случае, если они помогают создать необходимую атмосферу или дополняют описание ситуации. При этом обязательно прятать дополнительные материалы (аудио, видео, фото – файлы) «под спойлер». Данный пункт не относится к мастер-постам.

1.18. Сообщения, не соответствующие правилам тем, будут удаляться представителями модерации без предупреждения играющего.

1.19. Данные «Правила» не отменяют действие существующих на форуме правил, с которыми участник форума соглашается при регистрации, не противоречат и не дополняют их. «Правила» действуют исключительно на территории ролевой игры и темах с ней связанных.

1.20. «Правила» обязательны для исполнения всеми участниками ролевой игры. Входя в игру и заполняя анкету, игрок автоматически соглашается с «Правилами». Контроль за выполнением правил возлагается на играющих и особенно на Кураторов игры, Администрацию форума и Мастера игры.

1.21. Игры в разделе “Игры от Шен” представляют собой сюжетно-ориентированные ролевые игры. Это означает, что персонажи обязаны принимать участие в сюжетных событиях игры, делая выбор по сюжету там, где он предусмотрен. Персонажи, которые

своими действиями и/или эпилогами нарушают рамки, определенные сюжетом текущей игры или следующей, будут не допускаться к игре после трех предупреждений и/или отказа отредактировать нарушающие логику повествования посты.

1.22. После финала игры каждый персонаж или связка персонажей пишут эпилоги, определяющие дальнейшую судьбу этих персонажей. В случае, если эпилог одного персонажа так или иначе (прямо или косвенно) затрагивает эпилог другого персонажа(-ей), они обязаны договориться между собой о том, как избежать конфликтующих эпилогов. Все эпилоги должны пройти проверку Мастерами перед тем, как выкладываться на всеобщее обозрение в тему игры.

1.23. Задания и сюжет для игроков, кроме специально маркированных “личных заданий” (ЛК), являются достоянием всей группы. Любой желающий может логично вписать своего персонажа в выполнение того или иного задания, а получаемый за него опыт или иные награды делятся между всеми по справедливости либо по броску кубика. При разделении мнений о том, как закончить задание с выборами, персонажи могут решить такой конфликт голосованием или броском кубика при равном количестве голосов.

1.24. Мастерские НПС не являются романсабельными персонажами в данной игре. При этом данное правило не распространяется на НПС, вводимых игроками по своему желанию.

1.25. Если игрок решил вывести своего персонажа/НПС из игры, при этом вступив в тесные отношения с какими-либо другими игроками (игроком), крайне рекомендуется заранее предупредить этих игроков (игрока) о планах вывода персонажа/НПС.

2. Вступление в игру и заполнение анкеты

2.1. Поскольку игра «Dragon Age: Название игры» разработана для участников, являющихся знакомыми с сеттингом Века Дракона, к игре допускаются только персонажи, соответствующие данной вселенной. Допускаются некоторые вольные трактовки законов мира, но «мэрисьюшность» и «манчкинизм» караются строго.

2.2. Для того чтобы присоединиться к игре, следует составить анкету персонажа, созданную в соответствии с правилами, до размещения анкеты в теме «Запись и Обсуждение», ее необходимо послать Мастерам в ЛС с целью ее одобрения и коррекции. Заполнение анкеты является обязательной частью для вступления в игру персонажа. Внимательно заполните форму, хорошо обдумайте развёрнутые пункты, разбросайте нужные характеристики персонажа для участия в боях и социальных событиях. Персонажи без анкет либо с неправильно оформленными анкетами не будут допущены к игре.

2.3. Ведение более, чем одного персонажа, разрешается только в случае, когда игрок согласовал такое ведение с Мастерами игры и абсолютно уверен в своих силах.

2.4. Анкета должна содержать в себе максимально подробную информацию о персонаже. Все поля анкеты обязательны для заполнения. Анкета состоит из пунктов:

1.Имя персонажа:

2.Пол персонажа:

3.Раса:

4. Класс:

5. Специализация (если есть):

6.Возраст персонажа (фактический и визуальный):

7.Семейное положение:

8.Краткая автобиография:

9.Профессиональная деятельность:

10. Характер и дополнительные сведения о персонаже:

11.Внешность: (обязательно приложение фото, спрятанного "под спойлер", либо словесное описание)

12. Выбранные трейты и способности:

13. Инвентарь:

14. Место жительства:

Также ролевик может дополнить анкету дополнительными материалами – аудио, видео, изображения (убирается под спойлер).

2.4.1. В пункте "Класс" следует указать, является ваш персонаж магом или не-магом. Персонажи без этого указания не допускаются. В пункте "Специализация" следует указать одну из доступных специализаций. Нельзя указывать более 1 специализации. Можно отыгрывать персонажа без специализации.

2.4.2. В процессе игры персонаж имеет возможность обучиться некоторым способностям, общаясь с персонажами, способными его обучить. Процесс обучения должен быть описан, логичен и занимать определенное время. С помощью обучения можно получить новую характеристику или дополнительную способность для вашего класса. Обучение производится ТОЛЬКО Мастерами игры по предварительному соглашению.

2.4.3. В пункте "Профессиональная деятельность" следует указать ролевой род деятельности персонажа и его ролевые навыки, не влияющие на боевую систему, но имеющие значение с точки зрения отыгрыша.

2.4.4. Под каждым навыком либо способностью персонажа должно быть прочное, убедительное обоснование, логично проистекающее из происхождения, хобби и/или профессионального обучения. Убедитесь в том, что избранная профессия не конфликтует с возрастом, расой и физическими способностями персонажа. Невозможно научиться идеально сражаться на мечах, ведя уединённую жизнь в Башне Круга. Невозможно, будучи Магом Крови, не иметь проблем с храмовниками

и Церковью. Невозможно в пятнадцать лет знать десять языков, отслужить в армии Орлея и стать Великим Магистром Тевинтера.

2.4.5. Даже если ваш персонаж согласно вашей задумке является умудренным опытом и искушенным - учтите, что здесь во имя поддержания баланса способности его будут в значительной степени урезаны. Попытки играть в "режиме бога", управляя персонажами/НПС других игроков и навязывая им какие-либо действия без предварительного на то их согласия, мотивируя это тем, что "ну я же бог/аццкая сотона", приведут к тому, что персонаж либо не будет допущен к игре, либо окажется вне игры в результате игнорирования его постов прочими игроками.

2.4.6. В пункте «Характер и дополнительные сведения о персонаже» владельцем по желанию указываются черты характера персонажа, особенности его поведения, дополнительные сведения, которые игрок хочет сообщить о своем персонаже.

2.5. Внимательно относитесь к заполнению анкеты. Анкета заполняется один раз. После одобрения анкеты мастерами и размещения ее в теме «Запись и Обсуждение», редактировать и дополнять анкету в процессе игры запрещается. Все способности, навыки и особенности, не указанные в анкете, за исключением приобретенных в процессе игры, не будут учитываться другими игроками и, по возможности, удаляться модераторами.

2.6. В случае возникновения спорных ситуаций, когда игрок не соглашается с мнением Мастера по какому-либо пункту анкеты, ролевик может отстоять свое мнение четко, обоснованно и логично объяснив, почему данный навык, умение либо способность присущи персонажу. Если большая часть уже присутствующих в игре ролевиков соглашаются с мнением владельца персонажа, ему будет разрешено не изменять свою анкету, в случае, если анкета будет не одобрена, ее запрещается размещать в теме, а персонажу появляться в «Dragon Age: Название игры».

3. Запреты и ограничения

3.1. Категорически запрещаются любые действия, запрещённые основными действующими правилами форума, флуд в игровой теме и теме анкет. Околоигровые разговоры в теме-обсуждении не запрещены, но вопросы к игре не относящиеся, будут точно так же расценены как флуд и удалены.

3.2. В описании действия и событий запрещается нецензурно выражаться и разводить конфликты между владельцами персонажей. При этом не забывайте о существовании выражений литературных, таких как "сука", "дерьмо", "твою мать", "мразь", "тварь", которые так же грубо высказываю накопившиеся эмоции, однако не являются матом, пошлостью и грубыми выражениями с фразами их составляющими. В случае возникновения ситуаций, перерастающих в конфликт, они, в соответствии с пунктом 1.13 Правил разрешаются в личной переписке (ЛС) с Мастерами.

3.3. При заполнении анкеты своего персонажа запрещается наделять его сверхъестественными силами, превосходящими порог возможностей даже мифического существа. Запрещается внезапно наделять персонажа сверхспособностями для проигрывания разовой ситуации.

Например: воин внезапно начинает читать заклинания и использовать способности, не присущие его классу или специализации.

А также устраивать ситуации типа «ах да, я вспомнил, я еще могу менять ситуации в других мирах по своему усмотрению и вообще властелин всех миров и трех мостов». Следует знать, что чем реалистичнее ролевая игра – тем интереснее вести действие.

3.5. Запрещается наделять своего персонажа способностями разных рас и времен. Например: если ваш персонаж - долиец из дикого леса, соответственно знать все о внешнем мире и его обитателях он не может. Крайне не рекомендуется выражаться современным языком и использовать термины, незнакомые обитателям мира Века Дракона. Исключения могут делаться лишь тогда, когда это логически обосновано и отыграно.

3.5. В описании действия в игре запрещается использовать символы «)», «*», выражающие эмоции или действия, а также использование в игровых постах смайликов и иконок.

3.6 Запрещается отписывание (проигрыш) действий, реакций и эмоций за других персонажей/НПС без предварительной договорённости с игроками, их ведущими. Сюда же относятся посты вида «подбежал к персонажу, оглушил и испинал бездыханное тело ногами». При взаимодействии с другими персонажами ваш персонаж может только попытаться что-либо сделать, а успешность или не успешность этого действия во многом будет зависеть не от него. Каждый ролевик описывает действия и эмоции ТОЛЬКО персонажа/НПС, за которых играет сам. Подобного рода посты будут игнорироваться, а при отказе исправить пост - удаляться. Любые действия, направленные на причинение прямого или косвенного вреда другому персонажу, решаются после согласия другого игрока на вступление в конфронтацию и посредством броска кубика или использования боевой системы. КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩАЕТСЯ убивать персонажей/НПС других игроков без их на то согласия, даже если вы одержали победу по всем правилам боевой системы!

3.7. В описании окружающей обстановки и создания атмосферы запрещается использовать фотографии, музыкальные и видео – файлы, в случае, если они не спрятаны «под кат» и перегружать пост излишним, лишенным смысла описанием.

4. Дополнения и изменения к правилам

4.1. Дополнения и изменения к существующим «Правилам» и системе боев и взаимодействий принимаются на общем совете Мастеров, после чего вносится соответствующий пост и изменения доводятся до сведения всех играющих.

Создание персонажа

Чтобы создать персонажа, необходимо заполнить анкету по следующему шаблону:

1.Имя персонажа:
2.Пол персонажа:
3.Раса:
4. Класс:
5. Специализация (если есть):
6.Возраст персонажа (фактический и визуальный):
7.Семейное положение:
8.Краткая автобиография:
9.Профессиональная деятельность:
10. Характер и дополнительные сведения о персонаже:
11.Внешность: (обязательно приложение фото, спрятанного "под спойлер", либо словесное описание)
12. Выбранные трейты и способности:
13. Инвентарь:
14. Место жительства:

Имя персонажа может быть любым, однако стоит подойти к выбору имени ответственно и постараться сделать так, чтобы имя соответствовало эпохе и родине персонажа. Это может быть и кличка, но тогда придется придумать ей обоснование.

Пол персонажа может быть женским или мужским, при этом персонаж может скрывать свой истинный пол.

Раса может быть одной из трех - человек, эльф или гном. Кунари в данной игре недоступны.

Класс может быть одним из двух - маг или не-маг. Маги не будут иметь доступа к специализациям немагических классов и наоборот.

Специализация выбирается за определенное количество очков из тех, что доступны выбранному классу. Более одной специализации выбрать нельзя, но можно обойтись и вовсе без нее, построив персонажа на трейтах и базовых боевых способностях.

Возраст персонажа указывается настоящий, если персонаж выглядит на иной возраст - это указывается отдельно.

Семейное положение определяет наличие у персонажа семьи и родственников - родителей, братьев и сестер, супругов, детей и т.д. Если персонаж не знает о наличии родственников, указывать их не нужно.

Краткая автобиография описывает историю вашего персонажа и объясняет, что происходило с ним до момента начала игры.

Профессиональная деятельность указывает, чем ваш персонаж зарабатывает на хлеб. Это может быть любое ремесло от изготовления хлебобулочных изделий до наемничества. Если персонаж не работает по каким-либо причинам или его обеспечивает кто-то другой, можно указать это в данном пункте.

Характер и дополнительные сведения кратко дают понять, какой ваш персонаж в общении, что любит или не любит, какие у него хобби и так далее. Пункт необязателен, если это отражено в автобиографии.

Внешность можно описать словами либо просто вставить подходящую картинку. Желательно не менять внешность кардинально без каких-либо на то причин в ходе игры.

Выбранные трейты и способности отражают те навыки (социальные и боевые), которые у вашего персонажа имеются на момент старта игры.

В инвентаре необходимо указать вещи, которые персонаж носит с собой, в том числе и тип его экипировки (оружие и броня, если таковые имеются). На старте персонаж может иметь лишь базовую экипировку, не дающую никаких бонусов в бою, и ролевые предметы.

Место жительства персонажа определяет точку в городе, которая считается местом его постоянной дислокации в то время, когда он не выполняет задания. Это может быть собственный дом в городе, таверна, в которой он снимает комнату, база криминальной организации и т.п. Данное место будет довольно сильно влиять на отыгрыш, поэтому подойдите к продумыванию этого пункта ответственно.

На начало игры у персонажа ***10 очков***, которые можно распределить, покупая для него стартовые трейты, и ***10 очков***, которые можно потратить на боевые способности и специализацию. В дальнейшем зарабатываемые очки можно будет тратить на любые трейты/способности, за исключением базовых трейтов, которые выбираются только один раз, и трейтов-достижений. После выбора трейтов и способностей при создании персонажа, непотраченные очки сгорают до начала игры.

Прокачка

Прокачка происходит путем выполнения заданий тем или иным образом по ходу игры. Задания делятся на сюжетные (основные) и несюжетные (побочные), из которых лишь задания первой категории являются обязательными. За выполнение каждого задания ваш персонаж будет получать определенное количество очков развития, которые можно тратить по ходу игры на “покупку” новых боевых способностей либо приобретаемых трейтов (см. таблицу “Приобретаемые трейты”). При этом покупать трейты из таблицы базовых или трейтов-достижений невозможно - базовые выбираются только в начале игры при создании персонажа, а трейты-достижения требуют определенных условий для открытия.

Также, помимо очков развития, ваш персонаж по ходу игры может получать очки репутации у той или иной фракции, с которой придется иметь дело.
Всего фракций в Минратосе три - это **Альтусы**, **Трущобы** и **Торговая Гильдия**. Каждая из этих фракций обладает своей шкалой одобрения. Максимальное одобрение, которое персонаж может получить у фракции, равняется 50. Одобрение может открыть персонажу доступ к заданиям-заработкам от данной фракции с высоким шансом выигрыша, более низкий порог на социальные взаимодействия с представителями данной фракции, а иногда даже к открытию новых заданий и целых локаций, связанных с этими фракциями. Также при высоком одобрении велик шанс, что представители фракции закроют глаза на ваши неудачи или помогут выбраться из неприятностей.

0 - фракция относится к вам нейтрально.

20 - фракция относится к вам тепло. Появляется новое задание от фракции на столе заработка.

35 - фракция относится к вам дружелюбно. Появляется еще одно задание от фракции на столе заработка, пороги социального взаимодействия с представителями фракции понижены на 1 единицу, представители фракции могут прийти к вам на помощь.

50 - фракция относится к вам, как к своему. Появляется новое задание от фракции на столе заработка; открывается новая цепочка заданий от данной фракции или локация для исследования.

При достижении отрицательной репутации с какой-либо фракцией ее представители могут отказаться общаться с персонажем или же пороги на социальные взаимодействия с ними будут сильно повышены.

Экипировка

В данной игре экипировка имеет значение только тогда, когда она является артефактной и недоступна более никому из отряда. Это означает, что в отыгрыше ваш персонаж имеет достаточно средств, чтобы обеспечивать себя экипировкой среднего качества, более или менее равной экипировке других представителей группы или встречаемых в игре врагов. Предметы экипировки, значительно превосходящие то, что можно купить или достать в Минратосе, можно получить через так называемый “Стол заработка” (см. “Экономика”).

Это могут быть как доспехи и оружие, так и особые артефакты. Единовременно на себе можно носить не более 1 доспеха и 1 вида оружия, а артефактов может быть не более 3. Ненужные артефакты и полученные предметы можно обменивать и передавать другим игрокам. Продажа этих вещей торговцам в игре невозможна.
Помимо оружия и брони персонаж может носить с собой зелья восстановления здоровья. Эти зелья обновляются каждый игровой день и их никогда не может быть более 3 штук на каждого персонажа. Зелья лечат на +2 ХП за штуку.

Типы оружия и брони персонаж определяет на старте и указывает в анкете персонажа. Обратите внимание, что персонаж может носить с собой только один вид оружия и один вид доспехов. Так, если на старте ваш персонаж носит робу и посох, то поменять экипировку вне дома мгновенно будет невозможно. Чтобы переодеться, необходимо вернуться домой или в место, определяемое вашим персонажем, как его дом в городе. На это требуется время, так что сбегать по-быстрому из трущоб в поместье, переодеться и вернуться как раз к началу боя не выйдет. Чтобы этого избежать, смена доспехов и/или оружия возможна только после одобрения Мастером такого изменения и определения Мастером необходимого игрового времени для этого. Смена доспехов и/или оружия может пригодиться в случаях, когда у персонажа взяты способности, требующие различных их видов.

Небоевые броски

Небоевые броски - это так называемые проверки, которые персонаж так или иначе должен будет проходить во время приключений и взаимодействия с другими игроками и НПС в игре. Эти проверки делятся на следующие категории:

Физические: Ловкость, Скрытность, Сила, Выносливость.
Ментальные: Интеллект, Сила Воли, Соблазнение, Запугивание, Манипуляция, Наблюдательность.
Магические: Магия, Магия Крови.

Ловкость: эти проверки персонаж проходит в ситуациях, когда необходимо куда-нибудь запрыгнуть/спрыгнуть, залезть, пройти по канату, что-нибудь стянуть, показать фокус и т.д. То есть любые действия, где нужна телесная реакция и умение контролировать движения.

Скрытность: эти проверки персонаж проходит в ситуациях, где нужно спрятаться самому или спрятать что-нибудь, пройти мимо так, чтобы персонажа не заметили, или любые другие ситуации, где необходимо сделать что-либо без привлечения к себе подозрения.

Сила: эти проверки персонаж проходит в ситуациях, где необходимо поднять что-либо тяжелое, выбить дверь, разломать что-нибудь или оглушить кого-либо. Любые действия, которые связаны с кратковременным физическим воздействием персонажа на предмет/человека.

Выносливость: эти проверки персонаж проходит в ситуациях, где необходимо выдержать воздействие чего-нибудь или кого-нибудь враждебного на свой организм. Это может быть задержка дыхания под водой, противостояние оглушению, длительный бег с грузом на плечах или перетаскивание камней.

Интеллект: эти проверки персонаж проходит в ситуациях, когда требуется применить знания какой-либо области, языка, психологии, религии и т.д. Такие ситуации в игре могут включать поиск информации, расспросы (нейтральные), разгадывание загадок (успешный бросок на Интеллект даст подсказку от Мастера) и расшифровка текстов/карт.

Сила Воли: эти проверки персонаж проходит в ситуациях, когда необходимо ментальное усилие. Это может происходит, к примеру, в ситуациях, когда нужно противиться чужим попыткам манипуляции, как магической, так и немагической, сопротивляться страху или какой-либо иной эмоции, которая захватила бы другого человека в похожей ситуации.

Соблазнение: эти проверки персонаж проходит в ситуациях, в которых требуется расположить к себе персонажа с помощью очарования и обольщения. Иногда Соблазнение может быть единственным путем вытянуть информацию из какого-либо НПС.

Запугивание: эти проверки персонаж проходит в ситуациях, когда единственным способом получить информацию от НПС будет напугать его при помощи оружия либо же просто собственной внешностью вкупе с угрозами.

Манипуляция: эти проверки персонаж проходит в ситуациях, когда пытается надавить на эмоции НПС либо ввести его в заблуждение, чтобы он согласился с доводами персонажа или рассказал ему какую-либо информацию.

Наблюдательность: эти проверки персонаж проходит в ситуациях, когда необходимо заметить что-либо, что не заметили другие персонажи, либо найти нечто спрятанное или скрытое. Например, эта проверка проходится при необходимости найти следы, обнаружить ловушки или заметить, что НПС, с которым разговаривает игрок, нервничает, дергается и, скорее всего, врет.

Магия: эти проверки персонаж проходит в ситуациях, когда необходимо почувствовать изменения в магическом поле, Завесе, либо почувствовать нахождение рядом духов/демонов. Также такие проверки позволяют понять устройство магических замков, печатей, ловушек и обезвредить их.

Магия крови: данная проверка проходится персонажем в случае, если он пытается использовать контроль вне боя на другого игрока либо НПС. При этом у жертвы такого воздействия остается спас-бросок на Силу Воли, чтобы сопротивляться контролю. При броске 10 (критическая удача) на Магию Крови бросок на сопротивление не делается. Данное правило относится как к броскам персонажей, так и НПС. Бонус к броску на эту проверку также является штрафом на проверку сопротивляемости контролируемого НПС (если это не уникальный сюжетно-важный персонаж, у которого пороги могут проставляться вручную вплоть до невозможности подчинения их Магией Крови).

Обратите внимание, что в некоторых случаях персонажу потребуется проходить сразу несколько проверок или проходить их одну за другой. Например: в случае, если персонажа пытают, ему придется проходить проверку на Выносливость + Силу Воли (первая для того, чтобы не потерять сознание, вторая - для того, чтобы не расколоться и не выложить все начистоту от страха перед болью). Или другой пример: персонаж перепрыгивает через пропасть по ряду плит, при этом ему придется бросать проверку на Ловкость на каждую плиту последовательно.

Неудача на прохождение проверки может повлечь за собой любые последствия на усмотрение мастера - от обычного падения, которое ни на что не повлияет, до обрыва целой ветки проходимого задания. Любые дополнительные попытки прохождения проверки определяются мастером в зависимости от конкретной ситуации.

Неудачные броски при взаимодействии с представителями какой-либо фракции отнимают очки репутации с этой фракцией. Количество потерянных очков репутации зависит от тяжести оскорбления и определяется Мастерами. Например: при неудачной попытке Соблазнения представителя Альтусов персонаж получит всего -1 очко репутации, а вот при неудачной попытке наложить контроль Магией Крови может получить -5 к репутации. Также количество потерянных очков репутации может зависеть от различных факторов, к примеру, наличия вокруг персонажа свидетелей его позора.

Все броски на проверку вне боя делаются в теме игры при помощи внутрифорумного кубика. Даже неудачные попытки имеют значение в игре и каждая попытка должна быть расписана, поскольку всегда влечет за собой реакцию НПС в игре или последствия для персонажа. Допускается пустой пост с броском при необходимости

дополнить его после броска. Не дополненные текстом посты учитываться не будут до тех пор, пока в них не появится соответствующий текст.

Существуют так называемые “коллективные броски” - когда группа персонажей совершает одно и то же действие, например, несколько персонажей пытаются спрятаться или скрытно проследить за кем-то. В этом случае все персонажи, принимающие участие в действии, бросают свои кубики, а далее мастером производится подсчет общей суммы коллективного броска, по которому определяется успех или неуспех действия. Например, если единичный порог успеха - 6, то порог коллективного броска 10 человек на это действие будет равен 60. Если сумма бросков 10 персонажей на это действие равна или превышает 60, то коллективный бросок считается успешным.

Игроки могут бросать некоторые проверки, взаимодействуя друг с другом, например, Силу (оглушение) или Магию Крови (контроль), однако у игрока, который подвергается подобному воздействию, остается шанс противостоять ему с помощью спас-бросков (Выносливость в случае оглушения или Сила Воли в случае магического контроля).

! *Максимальный бонус к броскам на проверку не может составлять более +4.*

Боевая система

В бою персонаж может встретить самых разнообразных врагов с различными уровнями здоровья, урона и количеством способностей. Сами персонажи на момент старта игры обладают 6 единицами Здоровья, а стандартная атака составляет 1 единицу урона. У врагов может быть как меньше, так и больше здоровья и урона на усмотрение мастера и в зависимости от серьезности встреченных врагов (например, группа альтусов-советников будет сильнее группы воришек в Трущобах).

Кроме ХП и урона, у персонажей также может быть дополнительный эффект “Обороны” (не более 2 ХП) и “Барьера” (не более 2 ХП). Эти эффекты могут складываться друг с другом, при этом первым повреждается всегда Барьер.

“Барьер” может обновляться заклинанием мага, а “Оборона” - особыми способностями воинов. При этом заклинания исцеления и выпитые зелья исцеления не восстанавливают утраченные “Оборону” и “Барьер”, а восстанавливают лишь базовые очки здоровья.

Эффект “Обороны” дает иммунитет к любым эффектам физического контроля, пока не будет снят. Эффект “Барьера” аналогично дает иммунитет к эффектам магического контроля.

Бой проходит по ходам. В начале боя игроки бросают кубик ***1d100*** на инициативу, мастера бросают такой же кубик для каждого врага, и далее игроки и враги ходят по

заявленной очереди. Чтобы использовать атаку или способность, персонаж должен бросить кубик ***1d10***, который определит, попал персонаж по врагу или нет. Простым попаданием считается результат от 6 до 9, при этом 10 на кубике будет означать критическое попадание, а 1 на кубике - критическую неудачу. Критическое попадание удваивает нанесенный урон, а критическая неудача - не позволяет пытаться использовать эту же способность снова в течение ближайших 2 ходов.

Если персонаж в ходе боя получил урон, снижающий его очки ХП до нуля, он выбывает из боя до его окончания (если не воскрешен особыми умениями, см. “Способности” и “Специализации”). Если все персонажи были выведены из строя, они отступают и бегут с поля боя, а бой считается проигранным. В качестве штрафа за проигрывание боя все участники боя теряют по 1 Очку Развития. В случае победы участники боя приобретают по 1 Очку Развития. В особых случаях за бой может начисляться 2 Очка Развития.

Эффекты, наложенные на персонажей и имеющие одинаковое действие, не суммируются. Активным будет считаться тот эффект, который был наложен последним.

Нельзя в тот же ход повторно использовать предмет или способность, при неудаче.

Использование в бою зелий исцеления не занимает ход. Зелья можно либо пить самому, либо передавать другим персонажам, но не оба действия в один ход. Зелья также можно поднимать с тел выбывших из боя персонажей, однако передавать/пить его придется в следующем ходу.

За 1 ход можно использовать не больше 2 действий, если ОДНО из них не тратит ход. Действиями считаются автоатаки и применение способностей.

Все бонусы на попадание не влияют на выброс критического успеха или критической неудачи. Так, если вы выбросили 9 на использование заклинания с бонусом к попаданию +1, это не будет означать критического попадания. Аналогично, критическая неудача при 1 на кубике подействует даже с текущим бонусом к попаданию. Бонусы к попаданию влияют лишь на факт попадания или непопадания по противнику (например, при выбросе 5 на заклинание с бонусом к попаданию +1, попадание будет засчитано).

! *Максимальный бонус к броскам в бою не может составлять более +3.*

После 1 хода, проведенного в контроле, враги приобретают иммунитет к контролю на 4 хода.
В дуэли, игрок проведший в контроле 1 ход, приобретает иммунитет к контролю на 6 ходов.
По обоюдному согласию игроки могут сражаться либо на автоатаках, либо с полным набором способностей. Также игроки вправе выставить на бой защитника - другого игрока (по его согласию) или НПС.

Враги

Враги в данной игре не делятся на виды и типы, за исключением Боссов - врагов финальной части игры, механика боя с которыми может быть значительно изменена в целях придания важности тактике. В бою с Боссами могут быть разнообразные фазы, механика взаимодействия с предметами окружающей обстановки и проч.

Правила боя для врагов класса “босс”:

1) Босс использует до 3 атак за раунд, порог его попадания при этом снижен до 5.
2) Босс не может пытаться использовать одну и ту же способность в один раунд. Не касается автоатак.
3) Босс должен выбирать разные цели для способностей/атак в один раунд, если этих целей 3 и более.

Инвентарь

В инвентаре персонажа могут быть следующие предметы, влияющие на механическую составляющую игры:

- зелья исцеления (макс. 3 штуки по +2 ХП, обновляются каждый игровой день утром)
- доспехи и оружие (в единственном экземпляре)
- артефакты (не более 3 штук единовременно, надетых на персонажа)
- деньги (они могут пригодиться для взяток и иных ролевых ситуаций, но их могут и украсть)
- ролевые предметы (сюда входит все, что ваш персонаж может унести с собой; может включать лошадей, если персонаж передвигается на ней)

Экономика

В данной игре экономика в значительной степени урезана, дабы не отвлекать играющих мыслями о том, что сегодня персонаж будет есть и где спать. Вместо этого персонаж будет получать определенную среднюю сумму каждую реальную неделю - 100 золотых монет. Эти деньги он может как носить с собой для взяток и иного использования на свое усмотрение, так и тратить на определенные задания, которые будут выполнять его слуги/друзья/НПС. Для этого необходимо заглянуть на **доску объявлений**.

На этой доске (в отыгрыше это может быть письмом, столом командования, сводкой новостей и т.д. на ваше усмотрение) каждую неделю появляются определенные задания, которые необходимо выполнить, послав на это задание своих людей.

Снаряжение их в дорогу обойдется в определенную сумму, а результат каждого задания может быть различным. Самым лучшим результатом будет находка чего-либо ценного (артефакта, денег, бонуса к репутации), однако мастер бросает кубик и определяет, что именно случилось с вашими людьми на задании. Худшим исходом является потеря денег, отряда и репутации. Нейтральным исходом будет то, что вашему отряду удалось хотя бы частично восстановить потраченные деньги и вернуться домой.

Задания на доске объявлений одинаковы для всех персонажей. Если два и более персонажа выбрали одно и то же задание и послали на него своих людей, при этом оба отряда выбросили успех, то они должны будут состязаться друг с другом в том, кто первым доберется до награды. Этот кубик (***1d10***) между собой бросают игроки после уведомления мастера о том, что задание было успешно для каждой группы.

О результатах задания персонажа уведомляют к концу недели, следующей за получением заданий на доске объявлений. Так, если персонаж отправил отряд выполнять задание в субботу или воскресенье, то результаты будут сообщены ему в пятницу.

Внефракционные задания на доске объявлений могут выглядеть, например, так:

Название	Описание	Возможные награды
 Спасти кота!	У представительницы дома Корвус сбежал редкий белоснежный кот. В последний раз его видели по дороге к Каринусу. Стоит поискать, вдруг хозяйка заплатит за его возвращение?.. ***Стоимость:*** 50 золотых	1-3 - отряд и деньги потеряны, -5 репутации с Альтусами; 4-6 - отряд и деньги потеряны; 7-9 - котик найден и возвращен хозяйке, та возместила вам убытки и сердечно поблагодарила; +5 репутации с Альтусами; 10 - котик найден и возвращен хозяйке; +5 репутации с Альтусами; госпожа Корвус также подарила вам “Фамильное кольцо Корвус” (+1 к использованию Магии Крови в бою)

Задания от отдельных фракций могут выглядеть, к примеру, так:

Название	Описание	Возможные награды

 В поисках Эльдорадо	Прошли слухи от наших археологов, что в районе Ста Колонн обнаружены развалины древнего храма. Однако археологам необходима охрана, чтобы провести раскопки и “присвоить” некоторые ценности, которые позже можно продать на черном рынке в Минратосе. Ты хорошо послужил Гильдии - поэтому доверяем это дело тебе и твоим друзьям. ***Стоимость:*** 100 золотых ***Требования:*** репутация у Торговой Гильдии не менее 35	1-2 - в руинах произошел обвал; отряд и деньги потеряны, -5 репутации с Торговой Гильдией; 3-4 - произошло нападение враждебной группировки искателей сокровищ; отряд и деньги потеряны; археологи сбежали; 5-8 - найдены древние таблички, ваша доля от продажи составляет 150 золотых; 9-10 - найдена книга древнего магистра Уриана Нихалиаса (стоимость магических способностей снижена на 1 очко);

! Уникальные задания от фракций, открывающиеся за определенный уровень репутации (от 20 до 50), открываются только один раз, однако не исчезают, если бросок на их выполнение был неуспешным. Это значит, что открывает задание первый персонаж, достигший нужного уровня репутации, и может попытаться выполнить его. Если его бросок был успешен, то следующий персонаж, достигший того же уровня репутации, уникального задания не получит; если же его бросок был неудачным, то он может попытаться снова через неделю выполнить то же задание, либо его может попытаться выполнить другой игрок с таким же уровнем репутации. То же касается и новых открывающихся заданий/локаций, которые становятся доступны на максимальном уровне репутации.