

#Астрал (данж)

В Крейцбазаре есть место для глубокой медитации – здесь маги (и только они) могут проникнуть в слои *#Астрала* для прямого взаимодействия с потусторонними сущностями, чтобы попытаться что-то узнать от них или заключить с ними договор.

Технически данж *#Астрал* реализован по модели "Лабиринт" - надо с завязанными глазами идти по дорожкам и не оступаться. Учтите, что в данже удобнее всего перемещаться либо на четвереньках, либо босиком. Поэтому данж *#Астрал* расположен в актовом зале центрального корпуса, там всегда тепло и сухо.

Чтобы попасть в *#Астрал*, нужно прийти в определенное место (ко входу в данж) и произнести заклинание “!Ритуалле”, после чего при наличии свободных мест (одновременно в *#Астрале* могут находиться три мага, не более 10 минут каждый) под присмотром игротехников можно будет зайти внутрь. Все инструкции вам озвучит привратник.

Известно, что помимо могущественных духов, *#Астрал* населяют всякие мелкие *#бесы*, и, чтобы они не мешали, необходимо знать их повадки и правильно реагировать на поведение. *#Бесы* способны навредить магу и вышвырнуть его из *#Астрала*.

Для разговора с духом также крайне желательно подготовиться и узнать, что духа может разгневать, а что, наоборот, ублажить. Разгневанный дух способен не только вышвырнуть мага из *#Астрала* в состоянии *#тяжран*, но и причинить более серьезные последствия (см. ниже).

Астральная боевка

Общие принципы

Так как в астрале игрокам предстоит находиться с **закрытыми глазами**, а самих боев предполагается немного, боевые взаимодействия с духами максимально упрощены. Бои проходят **по правилам игры “Камень, Ножницы, Бумага”**, адаптированным для игры с закрытыми глазами, с **небольшими дополнительными опциями**.

Стресс

Путешествуя по астралу вы можете сталкиваться с различными опасностями. Многие из них могут наносить вам повреждения, которые мы называем “**Стресс**”:

- Пока вы находитесь в Астрале стресс никак не влияет на вас.

- Как только вы покинете Астрал, весь накопленный стресс немедленно проявится в виде повреждений.

Вы набрали:	На выходе из #Астрала:
1 стресс	Потеряйте половину хитов (с округлением вверх)
2 стресса	Потеряйте все хиты
3 стресса	Потеряйте #Спутника
4 стресса	Получите дополнительный уровень безумия
5 стресса	Потеряйте 1 единицу #Эссенса
6 стресса	Потеряйте 1 единицу #Эссенса и половину хитов (с округлением вверх)
7 стресса	Потеряйте 1 единицу #Эссенса и все хиты
8+ стресса	...и т.д.

За накопленным вами стрессом будут следить сопровождающие вас игротехники, они сообщат вам результат на выходе. Вам же просто следует помнить, что чем больше стресса вы наберете, тем страшнее будут последствия. Рассчитывайте свои силы и помните, что вы всегда можете отступить.

Кристаллы

В путешествиях по Астралу магам могут помочь магические **#Кристаллы**:

- **#Кристаллы** можно получить или найти на игре (например, в зоне **#SOX**).

- **#Кристаллы** **побираемы**, их можно продавать, обменивать, воровать и т.д.

- Персонаж может иметь **сколько угодно #кристаллов**: для удобства их можно носить на нитке в виде четок или браслета.

- **Чтобы использовать #кристалл, отдайте его игротехнику Астрала перед входом или после выхода из данжа и получите положенный бонус.**

- Потраченные **#кристаллы не возвращаются** вне зависимости от того, был ли использован их бонус в процессе путешествия по Астралу. **Неиспользованные бонусы сгорают.** Поэтому вам не обязательно отдавать все кристаллы сразу – вы можете приберечь их на будущее.

Название	Кристалл	Применение	Свойства
Кристалл Ярости (красный)		Отдайте игротехнику перед входом в Астрал	За каждый #кристалл Ярости добавьте в ваш мешок фигуру 1 фигуру “Ярость” (треугольник) перед входом в Астрал : - В бою ярость поражает любую фигуру противника, но вы получаете 2 единицы Стресса. - После использования отдайте фигуру Ярость игротехнику.
Кристалл Удачи (синий)		Отдайте игротехнику перед входом в Астрал	За каждый #кристалл Удачи добавьте в ваш мешок 1 камень “Удачи” перед входом в Астрал: Если вы проиграли раунд и у вас есть камень Удачи – отдайте его игротехнику и продолжите бой.
Кристалл Защиты (зеленый)		Отдайте игротехнику после выхода из Астрала	За каждый #кристалл Защиты уменьшите на единицу количество стресса , полученного вами в результате посещения Астрала.

Вход в Астрал

- Если вы собираетесь в #Астрале сражаться с духом, назовите игротехнику **#Смерть-слова, которые вы собираетесь использовать**:
 - **Каждое слово** может быть использовано **только 1 раз**.
 - Проверьте, **не использованы ли ваши слова ранее**: карточки названных ранее слов будут вывешены на доске у входа в астрал.
 - Если **#Смерть-слово** еще не было использовано, игротехник **выдаст вам его карточку** – положите ее в карман или выданный мешочек.
 - Если вы **не знаете #Смерть-слов**, то вы все еще можете посещать #Астрал, но **не можете сражаться с духами**.
 - Вы можете узнавать **новые #Смерть-слова в #Инфосфере**. #Ключи к ячейкам #Инфосферы вы можете найти или получить в ходе игры.

2. Если вы назвали **хотя бы о одно** #Смерть-слово, получите **мешочек** с предметами, необходимыми в бою:

- В нем содержатся три картонные геометрические фигуры: **круг (камень), крест (ножницы) и квадрат (бумага)**, хорошо различимые на ощупь.
- Если вы **не знаете** #Смерть-слов, то мешочек для боя вам не нужен.

3. Отдайте игротехнику ваши #кристаллы Ярости и Удачи (если хотите) и добавьте в мешок **фигуры Ярости и камни Удачи**.

Содержимое мешка:



Вызов на бой

Чтобы начать бой, **объявите духу, что вы нападаете** на него:

- **Достаньте** из кармана/мешочка **карточку #Смерть-слова** и **передайте** ее духу. Не имеет значения, какое именно слово вы используете.

- Если у вас **нет ни одной карточки** #Смерть-слова, вы **не можете напасть** на духа.

- С момента передачи духу #Смерть-слово **считается использованным** – позднее игротехник разместит его карточку на доске у входа в астрал.

В Астрале вы можете встретить различных по силе духов:

- Духа класса "**Сейф**" (они же #бесы) #Смерть-слово немедленно развеивает. На какое-то время вас оставят в покое, но в Астрале много таких духов, и вскоре вами может заинтересоваться другой.

- Духу класса "**Евклид**" #Смерть-слово немедленно наносит урон и заставляет отступить, на контакт с вами он больше не выйдет.

- Духа класса "Кеттер" #Смерть-словом можно вызвать на бой. После вашего вызова такой дух объявит число **раундов в "КаНоБу"** которое вам нужно выиграть для победы (например, "ты должен одолеть меня дважды").

Сила духа может меняться со временем в зависимости от действий игроков и изменений в игровом мире. Насколько силен тот или иной дух, можно предположить из общения с ним, или поговорив с теми, кто уже встречался с ним в бою.

Духи класса "Кеттер" могут сами атаковать вас. В этом случае дух объявит об этом и назовет необходимое для победы над ним число раундов:

- Если у вас **нет ни одного** #Смерть-слова - вы немедленно терпите поражение.

- Если у вас **есть** #Смерть-слово - предъявите его духу и **начните бой**.

Сражение

Бой состоит из **одного или нескольких раундов в "КаНоБу"**. В каждом раунде:

1. Опустите руку в мешок и **выберите одну из фигур** (круг-камень, крест-ножницы, квадрат-бумага, треугольник-ярость).
2. Вытащите руку, **зажав в кулаке** выбранную фигуру – не показывайте ее пока игротехнику.
3. Увидев, что вы готовы, **игротехник назовет свою фигуру**.
4. После этого **откройте ладонь и покажите** ему вашу.
5. Если вы **проиграли** раунд, можете **воспользоваться камнем Удачи**, чтобы продолжить бой.
6. Если вы можете продолжать бой – **переходите к следующему раунду**. Если вы одержали победу или потерпели поражение – бой окончен.

Любая сторона может сдаться в начале раунда. В этот момент стороны могут обсудить условия примирения или сдачи:

- Если **другая сторона согласна принять** капитуляцию, бой окончен примирением.

- Если **другая сторона не готова** к примирению, бой должен быть продолжен.

Исходы боя

Вы одержите победу, если выиграете число раундов, озвученное духом:

- Вы получите **1 единицу** стресса.
- Дух получит **ранение**.

Вы потерпите поражение, если проиграете хотя бы 1 раунд:

- Вы получите **3 единицы** стресса.
- Вы должны **немедленно покинуть #Астрал** (игротехник вас проводит).

Вы достигли примирения, если обе стороны согласилась на это:

- Вы получите **1 единицу** стресса.

Возвращение из #Астрала

Сдайте игротехнику **мешок со всем содержимым**: фигурами и **#кристаллами** (вся неиспользованная Ярость и Удача сгорают), а также **все неиспользованные карточки #Смерть-слов**.

Узнайте у игротехника **о набранном стрессе**. Вы можете **уменьшить** количество набранного стресса, потратив **#кристаллы Защиты**. После этого проверьте, какие повреждения вы должны получить, и измените состояние своего персонажа.