

Об игре

Игра проходит в НРИ клубе Элизиум.

Время проведения уточняется и согласовывается по пятницам на следующую неделю вперед.

Подробнее смотрите [расписание клуба](#).

Система: Авторская система на базе GURPS Lite

Она осваивается в течении 10-15 минут, перед игрой и дальше по ходу игры ориентируетесь. Механика игрового процесса не имеет ограничений по свободе заявок.

Игрокам при себе иметь 3d6

В некоторых редких случаях могут понадобиться дополнительные кубы (3d8, 3d10, 3d12, 3d20). Если это будет необходимо для Ваших приключений, Мастер сообщит заранее.

Игра содержит много средневекового контента, который может быть многим "не по душе". В игре присутствует множество моральных аспектов, которые далеки от ценностей современного мира.

На игру действуют возрастные ограничения: **18+**

Telegram канал для записи и обсуждений: https://t.me/corridors_of_Ecsydis/33174

Игроки об игре - отзывы и мнения об игре, путешественников посетивших игровую вселенную (и возможно застрявших в ней, но это не точно...)

На что важно обратить внимание перед началом игры

- Играть можно только за расы, которые имеют в описание отметку, что они доступны для игры. На данный момент это только Люди. Так же доступны оборотни, но это оговаривается отдельно. Сильно не рекомендую, потому что игра за этот класс повышает сложность. Прочие существа, расы, нежить и всякие магические порождения недоступны.
- Расы без отметок недоступны игрокам для отыгрыша.
- В некоторых описаниях можно встретить отметки об игровых ограничениях. Это значит, что доступ игроков к этой игровой механике доступен на особых условиях. За уточнениями обращайтесь к мастеру.
- Прочтите эту статью - Знания и образованность
- Во многих статьях вы можете увидеть отметки оформленные голубым, зеленым, оранжевым или красным цветом. Это вне игровая информация от мастера. Так в

отметке может указываться, что вся статья является вне игровой.

- Классы и мульти-классы (или просто набор стартовых навыков) почти любые, кроме магических. Вы начинаете персонажем 14-15 лет, в самом начале своей взрослой жизни. Средневековый сеттинг подразумевает, что продолжительность жизни человека в среднем 40 лет (это уже старик). Поэтому 1 класс на старте, с базовым бонус-классом.
- Нет социальных бросков. Хотите кого-то убедить - убеждайте словами. Но у ваших персонажей могут быть навыки дающие модификатор, и его бонус влияет на бросок реакций к вам. К слову о реакции: существа, которых вы можете встретить тоже могут быть как враждебно так и дружелюбно настроены. Здесь вам придется быть изобретательными и больше описывать как вы делаете то или иное действие, забросать проблему кубиками - не получится.
- Роллбука по игре нет. Хотя под капотом и спрятана математическая модель механики мира и взаимодействий с ним, игрокам она раскрывается лишь частично. Делать заявки можно (нужно), как если бы Вы были Вашим персонажем. В жизни у нас нет подсказок в виде столбиков ХП над головой. Вы можете произвести оценку противника и действовать как сочтете нужным. Но как и в жизни, Вашему персонажу придется опираться на свой опыт и действовать исходя из него.

Как проходит создание персонажа

1. Необходимо выбрать расу. Поскольку сейчас это только люди, то выбор сделан автоматически.
2. Необходимо будет выбрать этно-группу к которой принадлежит Ваш персонаж.
3. Выбрать профессию. Она определит ваш основной и дополнительные навыки (Кузнец например умеет изготавливать инструменты, это его основной навык, но соответственно он будет разбираться в стали, железе, устройстве кузнечного горна, будет сильным и т.д. это все уже доп навыки). Основной навык будет давать БК+3, доп навыки, БК+2 и БК+1. Несмотря на то, что Вашему персонажу на старте 14-15 лет, социально это как если бы Вам здесь стукнуло 20. Считайте что закончили уже школу и ПТУ (Если не читали, то прочтите [тут](#)). В средневековом мире из-за его трудностей, жизнь идет быстрее и к 40 годам, Вы скорее всего умрете от старости, если вас что-нибудь не убьет раньше.
4. После утверждения у мастера все трех пунктов Выше, составить короткую историю персонажа. Достаточно будет 10 предложений. В истории должны быть обоснованы: ваша профессия, и немного про вашу жизнь.

От автора

“ Фэнтези — жанр современного искусства, разновидность фантастики. Произведения жанра фэнтези основываются на мифологических и сказочных мотивах, переосмысленных или переработанных авторами.

Борей "под капотом" это научно-фантастическая НРИ в альтернативном средневековье. Магия и стимпанк технологии это теоретически допустимые научные теории, у которых есть свои законы физики. В отличии от большинства книжных сюжетов, в мире действует главный закон - ничто не берется из ниоткуда, и ничто не исчезает в никуда.

Меня всегда "тролил" фэнтезийный беспредел о бесконечности магии, отсутствия внятных объяснимых правил применения всей магической фигни, поэтому создавая этот мир, я продумывал такие вещи, что и сделало его для игроков крайне реалистичным, понятным местом, куда хочется возвращаться.

Данная статья не завершена!

Версия #11

Roosso создал 5 марта 2025 19:51:11

Roosso обновил 21 марта 2025 00:54:02