

Глава 1. Пролог

Великий катаклизм расколол мир на части. Никто не может назвать истинную причину той катастрофы: три бога-творца бесследно исчезли, и порядок сменился хаосом. Единство кануло в лету, а между расами вновь воцарились раздор и вражда. Есть ли способ изменить судьбу и вернуть миру былое величие?

— Всё возможно, пока нити судьбы находятся в твоих руках...

[Яньхуа ONLINE]

Карта мира

[Север: Континент Чудес. Столица — Город Сияния]

[Запад: Континент Смерти. Столица — Город Ночного Демона]

[Восток: Континент Славы. Столица — Город Лучезарного Солнца]

Помимо столиц, на каждом континенте расположено двенадцать второстепенных городов.

Базовые механики

1. [Перемещение]

На каждом континенте установлены магические круги телепортации. Пользоваться ими могут игроки, достигшие 15-го уровня и прошедшие первую смену профессии. Внутри континентов путешествия осуществляются на конных экипажах или верховых питомцах.

2. [Развитие персонажа]

Покинуть стартовую локацию можно на 10-м уровне. Первая смена профессии доступна на 15-м уровне (за исключением расы вампиров). После этого открывается доступ в столицы. Вторая смена профессии происходит на 50-м уровне, третья — на 100-м. Дальнейшее развитие зависит от удачи и личных достижений игрока. При каждом переходе существует шанс в 0,3% активировать условия для получения скрытого класса. Шанс дается один раз на каждый игровой ID.

3. [Уровни и боссы]

В игре не установлен жесткий предел уровней. Сила боссов на всех континентах динамически

подстраивается под уровень игроков. Как только кто-то достигнет максимально возможного на текущий момент этапа, система снимет ограничение, установив новый лимит по уровню игрока, первым получившего финальный титул своей профессии.

4. [Живые NPC]

Режим простого «туриста» не предусмотрен, однако игроки могут подать заявку на роль живого NPC для выполнения общих поручений. Такие персонажи занимаются доставкой писем, сбором трав и поиском пропавших вещей. Они не привязаны к локациям и могут свободно перемещаться между континентами. Возрастное ограничение: от 6 до 80 лет.

5. [Гильдии и города]

Система гильдий открывается, когда первый игрок достигает 50-го уровня. Ранги гильдий варьируются от E до S. Организации ранга B и выше могут основать собственный город — либо построить его с нуля, либо захватить уже существующий. Статусы поселений: деревня, племя, городок, город, государство. Достигнув статуса государства, игроки могут начать войну за объединение континента и штурм столицы.

В поселениях ранга «городок» и выше каждого 15-го числа месяца проходят события: «Осада монстров» или «Война гильдий» (заявка подается у военного NPC). Поражение в битве с монстрами снижает уровень города на одну ступень, поражение в войне гильдий ведет к потере контроля над городом. Государства освобождены от набегов монстров, но могут участвовать в межгосударственных войнах и претендовать на объединение континента под своим знаменем.

6. [Сюжетная линия]

Запуск основной ветки заданий зависит от действий новичков. Остальная информация о главном сюжете засекречена.

7. [Питомцы]

Каждому игроку доступно два слота для питомцев. Способы получения: поимка (при снижении здоровья монстра до 10%), высиживание яиц, усмирение (признание силы игрока диким зверем), покупка или награда за квесты.

Уровень пойманного питомца подстраивается под уровень игрока, если зверь был сильнее его. Питомцы из яиц или купленные начинают развитие с 1-го уровня. Усмиренные питомцы сохраняют свой изначальный уровень. Боссы обладают высоким интеллектом. Питомцы делятся на боевых, ездовых и собирателей, большинство совмещает две функции.

8. [Время и выносливость]

Время в игре течет в три раза быстрее реального (3:1). Игроки самостоятельно контролируют длительность сессии, но при ухудшении физического состояния система принудительно разрывает соединение. Действия в мире ограничены шкалой голода.

9. [Смерть и штрафы]

Каждый персонаж уникален: нельзя создавать двух героев на одном аккаунте или использовать повторяющиеся имена. До 20-го уровня (и до смены профессии) смерть не отнимает опыт, но влечет потерю одной вещи или части денег. С 20-го по 100-й уровень смерть отнимает 2 уровня и одну единицу снаряжения (кроме именного). После 100-го уровня штраф составляет 3 уровня, потерю всех денег и случайное аннулирование одного навыка. После пяти смертей подряд персонаж считается окончательно погибшим и удаляется системой.

После удаления или «самоубийства» персонажа доступ к игре блокируется на одну неделю реального времени.

10. [ПК и карма]

За каждое убийство игрока снимается 5 очков добрых дел. Убийство новичков или «кемперство» у точек возрождения штрафует потерей 20 очков и наложением состояния паралича. При достижении -1000 очков объявляется континентальный розыск. При -3000 персонаж удаляется. Очки можно восстановить через квесты, пожертвования церкви или отбывание срока в тюрьме (2 очка в час).

11. [Валюта]

Доступен обмен игровых денег на реальную валюту.

[1000 медных монет = 1 серебряная монета]

[100 серебряных монет = 1 золотая монета]

[50 золотых монет = 1 кристалл = 1 международная единица]

Расовые особенности

Континент Смерти

1. [Вампиры (Кровавый клан)]

До 15-го уровня могут действовать только ночью. Период взросления долгий: первая смена

профессии доступна лишь на 30-м уровне. Обладают высоким шансом критического удара (20–46%) и врожденной способностью к похищению жизни (80% нанесенного урона конвертируется в здоровье).

[Место рождения: Кровавые Земли]

[Расовый навык: Жажда крови. Шанс вампиризма — 100% на 30 минут. После использования восстановление здоровья невозможно в течение 24 часов. Откат: 24 игровых часа]

2. [Демоны]

Обладают колоссальным запасом маны и бонусом к магической атаке тьмой, но имеют низкую защиту и малое количество здоровья на начальных этапах.

[Место рождения: Демонический Пруд]

[Расовый навык: Милость владыки демонов. Наделяет покровительством короля демонов, удваивая все характеристики. Дает неуязвимость на 30–100 секунд. После использования лечение невозможно, уровень здоровья фиксируется на 10%. Откат: 48 игровых часов]

3. [Оборотни (Яо)]

Делятся на три ветви: Звери (высокая ловкость и атака), Растения (поддержка, низкая ловкость) и Птицы/Рептилии (непредсказуемое развитие). Подтип назначается системой случайно.

[Место рождения: Призрачная Долина]

[Расовый навык: Звероформа. Возвращение к истинному облику. У Зверей и Птиц: ловкость +10, атака и защита +100%. Звери чувствуют невидимых врагов; Птицы видят характеристики и инвентарь противников выше себя на 5 рангов. Срок действия: 12 часов в форме зверя с последующим ослаблением характеристик вдвое. Откат: 24 игровых часа]

[Расовый навык: Окоченение. Для растений и рептилий — защитная стойка, активируемая при враждебном ПК. Игрок становится неуязвим до конца угрозы]

Континент Славы

1. [Люди]

Составляют 80% населения континента. Обладают сбалансированными характеристиками,

идеально подходят для любой профессии.

[Место рождения: Источник Жизни]

[Расовый навык: Дух Небесного Начала. Абсолютная защита на 100 секунд против врагов своего уровня (или выше не более чем на 10 уровней). Каждые 5 уровней разницы снижают эффективность защиты на 10%. Бонус к атаке +150%. После использования авторегенерация НР/МР отключается на 12 часов. Откат: 24 игровых часа]

2. [Эльфы]

Делятся на серых эльфов (универсальные маги) и элементарных эльфов (повелители стихий). Последние обладают огромной мощью, но могут изучать лишь два типа магии, не конфликтующих друг с другом.

[Место рождения: Долина Эльфов]

[Расовый навык: Сердце стихий. Призыв Короля Духов на 3 минуты. В это время уровень магии достигает пика, позволяя наносить смертельный урон противникам, превосходящим игрока на 10-15 уровней. После использования мастерство магии падает на 10-15 единиц, запас маны сокращается вдвое на 12 часов. Откат: 24 игровых часа]

3. [Варвары]

Коренные жители континента (всего 8% населения). Обладают невероятной живучестью и защитой.

[Место рождения: Дикие Земли]

[Расовый навык: Безумие. Ярость варвара: 80% шанс нанести смертельный удар, удвоение ловкости, случайные периоды неуязвимости. После использования ловкость падает до начальных значений на 12 часов, восстановление здоровья невозможно. Откат: 24 игровых часа]

Континент Чудес

1. [Ангелы]

Существа света с высокой ловкостью. Имеют 20% бонус к опыту за убийство монстров Континента Смерти и двойную защиту от магии тьмы. Владеют базовым исцелением независимо от профессии.

[Место рождения: Древо Ангелов]

[Расовый навык: Оперение. За спиной появляются крылья (от 1 до 4 пар). Каждая пара дает +100% к атаке, +50% к защите и +10 к ловкости. После использования наступает период слабости на 24 игровых часа (характеристики падают до 1/3). Откат: 48 игровых часов]

2. [Драконы]

Делятся на Восточных (луны) и Западных (магические драконы). Требуют на 50% больше опыта для повышения уровня, но получают на 2 очка характеристик больше при прокачке.

[Место рождения: Озеро Купания Драконов]

[Расовый навык: Драконий клич (Восточные). Повышает атаку и защиту на 50%, вводит врагов в замешательство на 50 секунд]

[Расовый навык: Драконье дыхание (Западные). Стопроцентная атака, накладывающая эффект горения или заморозки на три хода. Без побочных эффектов. Откат: 48 игровых часов]

3. [Спириты]

Хранители Континента Чудес. Похожи на людей, но обладают колоссальным магическим потенциалом и доступом к забытым древним заклинаниям.

[Место рождения: Алтарь Нисхождения Богов]

[Расовый навык: Божественная защита. Снимает все негативные эффекты, полностью восстанавливает здоровье и ману всей группе, повышает все характеристики на 50% на 30 секунд. После использования магия недоступна в течение 12 часов. Откат: 24 игровых часа]

Примечание: Расы Континента Чудес могут заключать контракты защиты с игроками других континентов. Существуют также скрытые расы.

Система профессий

[Основные направления развития]

Боец — Воин — Берсерк — (Магический воин) — Бог войны

Рыцарь — Паладин — Драконий всадник — Рыцарь со щитом

Маг — Великий маг — Архимаг — Повелитель магии

Жрец — Великий жрец — Кардинал — Понтифик

Вор — Убийца — Ликвидатор — Теневой воин

Музыкант — Бард — Странник

Лучник — Арбалетчик — Божественный стрелок

Особенности профессий:

— Ветка «Магического воина» доступна только при совмещении боевых и магических навыков.

— Рыцарь со щитом — идеальный «танк». Использует тяжелые щиты и копья. Несмотря на огромную мощь, неповоротлив и уязвим в одиночку, поэтому востребован в группах.

— Странник — редкое развитие Музыканта. В то время как Барды сосредоточены на поддержке, Странники получают атакующие навыки для выживания в одиночку.

[Дополнительные профессии (Ремесла)]

Алхимик (Врач), Кузнец, Портной, Оценщик, Повар, Фермер, Охотник, Артист, Торговец.

Ремесла осваиваются через ученичество у NPC или саморазвитие. Ранги: начальный, средний, высокий, высший. Мастера высшего ранга могут брать учеников. С высокого ранга доступно открытие собственной лавки (требуется регистрация в торговой гильдии).

Снаряжение и предметы

Оружие варьируется от ранга E до S (в каждом по три категории качества). Среди S-ранга встречаются «растущие» артефакты, сила которых увеличивается вместе с владельцем.

Базовые типы: двуручные мечи, одноручные клинки, посохи, копья, щиты, топоры, луки, арфы.

Существуют уникальные виды оружия для скрытых рас и классов. Магические камни позволяют зачаровывать предметы, меняя их стихию или добавляя навыки (только для рас с магическими способностями).

Боевые приемы изучаются в Академиях боевых искусств или у NPC. Магия постигается в

Академиях магии или через специальные магические кристаллы.

Группы и опыт*

1. [Боевой отряд]

До 6 человек. Разница в уровнях — не более 10. Бонус к опыту: +20%.

2. [Отряд наемников]

От 4 до 12 человек. Разница в уровнях — до 5. Бонус к золоту: +20% (опыт стандартный).

3. [Группа гильдии]

От 5 до 10 человек. Допускается разница до 30 уровней. Шанс успеха навыков повышен на 5%.

4. [Обучающая группа]

Трое участников. Разница в уровнях не ограничена. Помощь ветеранов новичкам. Новички получают стандартный опыт, ветераны — нет. Ограничение по уровню новичка — до 15.

<http://bllate.org/book/17485/1691743>