**ПДТР**

**(это рабочее название, ты можешь назвать как захочешь)**

В начале немного о самой игре, как я уже говорил это текстовая рпг, фентези.

Что такое текстовая игра – это значит, что графики по минимуму, почти все действия описываются в тексте и лишь иногда будут появляться иконки персонажей или способностей, иллюстрации местности и всё в таком духе (чем-то похоже на книгу)

РПГ - Role Playing Games, то есть игра по ролям или игра ролей. Это подразумевает большое кол-во классов и рас, много характеристик, атрибутов.

Фентези – ну я думаю тут и так понятно, но для уверенности скажу. Это значит, большое кол-во магии, гетероморфных рас (орки, эльфы, полубоги, элементали).

И так пройдёмся по основам. В игре уже есть много из греческой и скандинавской мифологии, например, название городов или явлений. Так что ты тоже можешь пользоваться названиями из мифологий.

Рассчитывай на то, что главный герой одиночка и сражается за частую один (это необходимо соблюдать из-за особенностей Жориного письма) (в теории ты можешь этим пренебречь, я думаю, что мы сможем что-то придумать). А в целом я тебя не ограничиваю не в чём, мы постараемся воплотить всё что ты напишешь.

Теперь по лору мира. В этом мире все существа, владеющие разумом после смерти, попадают к своим богам где продолжают служить им вечно, но есть существа, которые способны избежать вечной каторги после смерти и их называю – **Бильскарами** (от слова Бильскирнир в скандинавской мифологии означавший — «неразрушимый», или «освещаемый только на мгновение» — чертог Тора, самые большие палаты в Асгарде.) Они рождаются из «**Капель Урда**», которые спадают на землю в моменты боёв богов.

Бильскары сами никак не отличаются от обычных существ своего вида и расы, это можно узнать только у сильнейших и старейших магов или же после смерти. После смерти Бильскары не отправляются к своим богам, а перерождаются в новом теле и забывая почти всё, что было в прошлой жизни. (*Это довольно спорный момент с тем, что они забывают, можешь изменять спокойно*)

И именно об одном из таких необычных людей наша история. (*Опять же, можешь изменять, всё что хочешь делай*))))

В игре будет 10 миров-стран: Асгард, Ванахейм, Йотунхейм, Утгард, Сальвхей, Мидгард, Муспелльхейм, Нифльхейм, Нидавеллир, Хельхейм.

**Асгард** – мир богов и полубогов, 2000 лет назад там была жесточайшая битва, которая сильно сказалась на других мирах и именно из-за этой битвы начали появляться Бильскары.

**Ванахейм** – мир-город-столица богов который находится в Асгарде. Хоть он и находится в мире богов в который обычным смертным попасть никак нельзя, но в сам Ванахейм некоторыми путями возможно попасть, но для этого нужно будет многим пожертвовать.

**Йотунхейм** – мир великанов, исполинов и гигантов. Граничит с Мидгардом. Но обычные люди или человекоподобные расы не могут туда попасть или даже просто увидеть его.

**Утгард** – внешний мир по отношении к земному, а именно Мидгарду, располагается в Йотунхейме. Его могут видеть люди и человекоподобные расы. Через него можно попасть в Йотунхейм, но сделать это не так просто из-за сильно охраны.

**Сальвхейм** – мир старинных рас, сильно приближенных к богам и духам. Они пытаются жить в мире и спокойствии.

**Мидгард** – мир людей и всего что хоть как-то на них похоже. Самый большой мир.

**Муспелльхейм** – мир элементалей и первозданной магии. Если у существа мало магической силы и манны, то при входе в Муспельхейм он начнём разлагаться на манну до тех пор, пока вся его физическая сущность не пропадёт. После этого его дух и получившаяся манна сольются в одно целое и он станет элементалем, который будет привязан к этому месту.

**Нифльхейм** – первозданный мир пустоты. Но хоть он и является пустотным миром это не значит, что в нём ничего нет. Он буквально кишит тварями, которых больше нигде нельзя встретить. О нём известно лишь то, что высшим богам приходилось проводить дуэли и некоторые битвы там, так как этот мир имеет свойство перерождаться каждый раз, когда его уничтожают.

**Нидавеллир** – мир гномов, огров и дворфов. В основном состоит из гор с веллиром (редким ресурсом) и холмов.

**Хельхейм** – мир нежити, демонов и дьяволов.

Но эта часть игры в основном про Мидгард – мир людей и существ человекоподобных. Но это не мешает вторгаться в него другим существам.

Уже есть наброски классов и мест где их можно получить, я думаю ты тоже должна знать об этом:

**Лучник** – получается в Гильдии Лучников

**Мечник** – получается в Гильдии Мечников

**Плут** – получается в Гильдии Плутов

**Послушник** – получается в Церкви

**Волшебник** – получается в Башне Магов

Теперь более подробно о **расах** и **классах**. В игре у всех существ может быть несколько классов и расс и когда ты будешь описывать какого персонажа ты намекай на его расы или классы.