



«Укрытое море: Благословенный прилив» — материалы для прессы

Ваш покорный слуга, Сборочный Автоматон, отвечает в этом документе за сборку и сверку: я собрал воедино наблюдения из четырёх независимых исследовательских записок — по лексикографии, драматургии, геймдизайну и культурному контексту — сверил их с первичными фрагментами книги и страницами продукта, убрал повторы, оставил расхождения там, где они действительно есть, и разложил результат по разделам, удобным для журналистской работы.

Вкратце

«Благословенный прилив» — настольная ролевая игра о торговых авантюрах в бессолнечном море архипелагов, где успех покупается за ресурсы, а кубики остаются оружием последнего шанса.

На двух абзацах

«Укрытое море: Благословенный прилив» — настольная ролевая игра издательства Ex Nihilo Publishing, действие которой происходит в Веа Туароа: лишённом естественного света море из множества архипелагов, где нет ни севера, ни юга, а вода описана как сладковатая фиалковая дымка. Игроки берут на себя роли офицеров небольшого судна — капитана, коммерсанта, навигатора, медика, механика — и занимаются перевозками, торговлей, пассажирскими рейсами, разведкой маршрутов и переговорами с коалициями, которых в море хватает.

Механическая основа издания — Collision Engine (C^E), система, в которой любая цель в спорной ситуации имеет цену в единицах успеха, а эти единицы приобретаются за внутриигровые и внеигровые ресурсы по заранее согласованному группой списку. Броски костей в такой схеме существуют, но описаны как рискованный, а не основной путь: «Удача — отчаянный шаг, излишний риск и оружие последнего шанса» (Collision Engine SRD). Для журналиста это означает, что материал одинаково удобно разбирать и как сеттинг, и как проектное решение в области разрешения конфликтов.

Факты и полько факты

- **Название** – «Укрытое море: Благословенный прилив»
- **Тип продукта** – настольная ролевая игра (книга правил и сеттинга)
- **Игровая система** – Collision Engine (C^E), ресурсно-ориентированная система разрешения спорных ситуаций
- **Жанр** – морское фэнтези, декопанк, торговая авантюра
- **Формат** – Три базовых книги + сопроводительные материалы
- **Автор** – К. Бессознательное, в составе 12-ти персон
- **Издатель** – Ex Nihilum Publishing
- **Год издания** – 2025
- **Количество страниц** – 800+
- **Форматы распространения** – Цифровой, Печатный
- **Поддержка VTT** – TBA
- **Язык** – Русский
- **Веб-сайт (страница продукта)** – <https://ukrytoemore.ru>
- **Социальные сети** – <https://t.me/onulteriorwaves>
- **Контакты для прессы** – mb@exnihilum.info
- **Рекомендуемый размер группы** – 5 человек
- **Возрастная рекомендация** – 25+

О чём это всё

Читатель получает комплект из трёх базовых книг: свод правил и процедур для игроков (создание персонажей, экипаж, судно, разрешение спорных ситуаций, экономика), справочник по миру (народы моря, регионы, коалиции, ключевые порты, путевые перипетии) и раздел методических материалов для ведущего – структуры кампаний, пространства путешествий, генераторы и заготовки конфликтов (источник – капитан Плипка, [геймдизайн]; подтверждается составом разделов первичных материалов).

Игроки получают роль офицеров одного судна. Специальности разведены по зонам ответственности: коммерсант ведёт бюджет и товары, навигатор работает с картами и расчётами, медик занимается состоянием экипажа, механик – техникой (источник – капитан Плипка, [геймдизайн]; иллюстрация «Ваш герой, экипаж и судно» подтверждает набор из четырёх фигур: коммерсант со счётами, навигатор, врач, механик). Такое разделение делает основным содержанием игры не индивидуальный подвиг, а согласование решений внутри команды.

Ведущий в этой схеме организует среду: прокладывает сектора и маршруты, вводит противостоящие обстоятельства, ведёт коалиции и порты, использует таблицы и генераторы. Существенно, что он не является единственным арбитром случайности: количество противостоящих обстоятельств и их применимость определяются консенсусом игровой группы (Collision Engine SRD).

Предполагаемые истории – торговые и контрабандные рейсы, пассажирские перевозки, разведка неизвестных секторов, политические и деловые интриги вокруг коалиций, внутренние конфликты экипажа. Отчёты моих младших коллег совпадают в том, что центр тяжести смещён с боевого столкновения на переговоры, экономику и последствия решений (источники – доктор Мальстрём, [драматургия]; капитан Плипка, [геймдизайн]).

Центральная идея издания формулируется самой книгой почти афористично: «Успех это валюта. Он измерим (в спец. единицах), размениваем, одалживаем, погашаем и выкупаем» (Collision Engine SRD). Всё остальное – мир, экономика, экипаж – работает как набор ресурсов, которые можно превратить в этот успех и заплатить за него.

Мир игры

Веа Туароа, или Укрытое море, – бассейн, лишённый естественного света и наполненный «текучей, плотной, тяжёлой, опалесцирующей, то ли дымкой, то ли жижицей», которая с глубиной становится плотнее, пурпурнее и горячее. Согласно легендам, море было укрыто от конца мира внутри тела умирающей гигантихи – Веа Туатахи. Пределы моря неизвестны: те, кто уходил далеко от населённых земель, во Внешней мгле не находили ничего, кроме туманных просторов (первичный фрагмент, «Минимальный контекст → Море»).

Географически это множество архипелагов из некрупных островков среди тёмных и тёплых вод (первичный фрагмент, «Краткие разъяснения»). Привычных сторон света здесь нет, поэтому навигация опирается на огни маячной трассы, приборы и формулы народа Олъм, указующих идольцев народа Кансе и чутьё лоцманок из народа ва'ро. Карта издания делит известное пространство на регионы – Олъм Нде, Ва'ро Рохе, Кансе Ткути – и Внутренний фронтир, с отмеченными портами, типами островов и опасностями: гиблые воды, ржавые кладбища, неисследованные зоны. Основной торговый маршрут на карте обозначен как Светличный путь (визуальные материалы: «Глобальная география»).

Обществ в море, по согласному описанию отчётов, три основных: олъмцы, ва'ро и кансе; в структуре книги встречается формулировка «три с половиной народа моря» (источники – профессор Огневица, [культурный контекст]; капитан Плипка, [геймдизайн]). Олъмцы – бледнокожие, с узорчатой кожей, известны деловой хваткой; основой их общества названы торговля и дипломатия, а технологии описаны как наиболее развитые в эпоху Благословенного прилива. Ва'ро – темнолицые и красноглазые, которых олъмцы называют «базальтовыми», относят себя к древнейшим обитателям моря и в текущий период сосредоточены на нескольких островах. Кансе связаны с воинственным религиозным укладом и недавним проигранным крупным конфликтом (источник – профессор Огневица, [культурный контекст]).

Культурный код олъмцев держится на «хокке» – системе принципов, направленных на безопасность, равенство, личную целостность и спонтанное течение социального потока (источник – магистр Шептунья, [лексикография]). Это интерпретация уровня отчёта, но она подтверждается прямым фрагментом текста, приведённым в разделе цитат.

Экономика опирается на несколько универсальных предметов обмена: огневицы – спящие личинки бабочки-пламенки, шепчущие камни (они же шептуны, «небольшие, длиной в палец») и банковские чеки. В книге есть собственная система единиц веса, объёма и времени, изображённая в виде иерархической схемы, а также диск для определения колебаний рыночных курсов товаров и валюты (источники – профессор Огневица, [культурный контекст]; визуальные материалы: «Прикладная экономика»). Ценообразование доведено до конкретных ставок: попутный проезд в четырёхместной каюте оценивается в 20 огневиц за пассажира за сектор пути, в двухместной каюте премиум-класса – в 100 (первичный фрагмент, «Пассажирские перевозки»).

Время в море измеряется вахтами, склянками и октами; при работающем двигателе пересечение одного сектора обычно занимает одну вахту и расходует один стаунт (источник – магистр Шептунья, [лексикография]). Общий торговый язык – Баз, упрощённое и обобщённое наречие ва'ро.

Порты – отдельная среда со своей плотностью событий. В качестве примера издание описывает Корару: «столица вечного карнавала и один из основных поставщиков вина», остров террасного земледелия, «мерцающей» архитектуры, развитого виноделия, фестивалей, меценатства и сложных отношений между местными кланами, включая вендетту как часть культурного ландшафта (первичный фрагмент, «Ключевые порты»). Портовая инфраструктура в правилах включает пабы, рестораны, кафе, кабачки и социальные бани (источник – профессор Огневица, [культурный контекст]).

Конфликты в мире распределены по нескольким уровням: конкуренция вокруг маршрутов и грузов, отношения между народами и регионами, деятельность коалиций – среди упомянутых Адмиралтейство, Добровольная Организация Поддержки Стабильности (ДОПС), Синдикат, Культы Конца, Лига куража, частные сыскные агентства. Для их сопоставления в книге используется диаграмма идейной приверженности с осями «порядочность – нигилизм» и «непосредственность – манипулятивность» (визуальные материалы: «Влиятельные коалиции», «Заданные конфликты»).

Ключевые темы, вокруг которых сходятся отчёты: неизвестность как рабочее состояние мира, торговля как основной способ взаимодействия, цена решений и уязвимость команды. Отдельно отмечу расхождение: одни наблюдения описывают тональность издания как сатирическую и комедийную, другие – как мрачную и рефлексивную (источники – капитан Плипка, [геймдизайн]; доктор Мальстрём, [драматургия]). Оба прочтения опираются на текст, и я не считаю нужным выбирать между ними за читателя.

Как работают правила

Основа – Collision Engine (C^E), «базовый набор инструкций по разрешению спорных ситуаций в рамках ресурсно-ориентированной настольной ролевой игры» (Collision Engine SRD). Единица разбора здесь называется коллизией – это оформленная спорная ситуация с понятной целью.

Логика разрешения такова: любая цель в спорной ситуации – это товар со стоимостью в единицах успеха; единицы успеха приобретаются за траты внутриигровых и внеигровых ресурсов согласно разменному списку, который группа принимает и фиксирует письменно. Список можно менять, но в любой момент таблица пересчёта ресурсов в успех должна существовать и быть известна всем. Базовая стоимость достижения цели в одной коллизии постоянна на протяжении игры; частичное достижение – по формуле «да, но» – стоит вдвое дешевле; каждое противостоящее обстоятельство увеличивает стоимость на фиксированное значение (Collision Engine SRD).

Практическая процедура описана как «драматический размен» в четыре шага: оформить коллизию, определить цену (безоговорочная победа – два пункта успеха, частичная – один), выбрать плату и оплатить. В качестве примера платы приводится время: каждая окта подготовки к рейсу даёт один пункт успеха (источники – профессор Огневица, [культурный контекст]; доктор Мальстрём, [драматургия]).

Случайность встроена как альтернативный источник успеха или как источник модификаторов его стоимости. Издание прямо ограничивает её выгодность: «в рамках математического баланса игры основанной на C^E, их использование не должно быть однозначно, без дополнительных рисков, выгоднее прямой покупки успеха за ресурсы» (Collision Engine SRD). На уровне конкретных процедур упоминаются проверки удачи с базовыми 4d6 и вариантами 2d6, 3d6, 10d6, а также метки удачи как отдельный ресурс (источник – капитан Плипка, [геймдизайн]).

Роль ведущего – держать среду и вводить противостоящие обстоятельства, при этом их количество и применимость определяются консенсусом группы (Collision Engine SRD). Отдельные иллюстрации в книге разбирают типовые сбои этой работы: бесконечный цикл проверок, когда ведущий добавляет препятствия в ответ на каждое действие игрока, и, наоборот, схему, где бросок вовлекает игрока в соавторство при любом исходе (визуальные материалы: «Спорные случаи»).

Управление ресурсами распределено между специальностями и связано с географией: движение измеряется секторами, расходуется топливо, груз занимает объём, экипаж требует внимания, а рыночные курсы колеблются. Создание персонажа устроено пошагово – имя, фамилия из внутриигровых списков, специальность (завхоз/коммерсант, навигатор, медик, механик) с описанной зоной ответственности (источник – профессор Огневица, [культурный контекст]).

Создание приключений опирается на структуры рейса и заготовки: карта секторов и маршрутов, таблицы путевых перипетий, генератор случайных монстров, наборы заданных конфликтов и профили коалиций (источники – доктор Мальстрём, [драматургия]; визуальные материалы «Пространства путешествий», «Структуры и циклы», «Заданные конфликты»). Развитие истории при этом привязано к экономике: последствия покупки успеха – потраченное время, потраченные деньги, испорченные отношения – становятся материалом следующей коллизии.

Отдельно отмечу, что Collision Engine опубликован как SRD: текст документа поставляется «as is», а эмблемы Collision Engine предоставляются на условиях CC-BY с сохранением права атрибуции за Ex Nihilum Publishing (Collision Engine SRD → Лицензирование).

Ключевые особенности

Море без споров света

В Веа Туароа нет ни севера, ни юга: маршруты строятся по огням маячной трассы, приборам ольмцев, идольцам кансе и чутью лощманок ва'ро (первичный фрагмент, «Минимальный контекст → Море»).

Успех как валюта

Цель в спорной ситуации имеет цену, а успех измерим, размениваем, одалживаем и выкупаем – это базовый принцип Collision Engine, а не образное выражение (Collision Engine SRD).

Драматический размен в четыре шага

Коллизия оформляется, оценивается в пунктах успеха, оплачивается выбранным ресурсом – временем, деньгами, отношениями – и закрывается без обязательного броска (источники – доктор Мальстрём, [драматургия]; профессор Огневица, [культурный контекст]).

Кубики как риск, а не как норма

Проверка удачи описана как отчаянный шаг; система намеренно не делает броски однозначно выгоднее прямой покупки успеха (Collision Engine SRD).

Письменный разменный список группы

Таблица пересчёта ресурсов в единицы успеха фиксируется письменно и известна всем участникам; её можно менять под интересы конкретной кампании (Collision Engine SRD).

Экипаж вместо одиночного героя

Специальности разведены по зонам ответственности – бюджет и товары, навигация, здоровье команды, техника, – поэтому решения принимаются в связке (источник – капитан Плипка, [геймдизайн]).

Экономика огневиц и шептунов

Расчётные средства мира – спящие личинки бабочки-пламенки, шепчущие камни и банковские чеки; в правилах есть единицы измерения и диск колебания рыночных курсов (источник –

профессор Огневица, [культурный контекст]; визуальные материалы «Прикладная экономика»).

Тарифы и ставки в явном виде

Например, пассажирские перевозки описаны конкретными базовыми ставками за сектор пути и класс каюты (первичный фрагмент, «Пассажирские перевозки»).

Порты как самостоятельная игровая среда

Ключевые порты описаны как места с собственной культурой и конфликтами – от карнавала и виноделия Корары до клановой вендетты (первичный фрагмент, «Ключевые порты»).

Коалиции на карте мировоззрений

Фракции размещены на диаграмме с осями «порядочность – нигилизм» и «непосредственность – манипулятивность», что даёт наглядный инструмент для конфликтов (визуальные материалы «Влиятельные коалиции»).

Разбор пиповых ошибок за сполом

Отдельные схемы показывают проблему бесконечных проверок и вариант, при котором бросок делает игрока соавтором сцены (визуальные материалы «Спорные случаи»).

Открытая база правил

Collision Engine SRD опубликован с разрешением делать с текстом что угодно; эмблемы движка – под CC-BY с атрибуцией Ex Nihilo Publishing (Collision Engine SRD → Лицензирование).

Кому может понравиться

Издание ориентировано на группы, которым интересна ролевая игра о торговле, логистике и переговорах, а не о тактическом бое. Вероятно заинтересует тех, кто предпочитает системы с ограниченной ролью случайности и явной ценой решений, – механика покупки успеха за ресурсы даёт такой контроль. Может представлять интерес для читателей, ценящих плотно проработанные текстовые миры с собственной терминологией, экономикой и мерами времени. Также может быть полезно ведущим, которые ищут готовые структуры путешествий, таблицы и генераторы для длинных кампаний, и разработчикам, которым важна открытая лицензия базового движка.

Язык, атмосфера и культурный контекст

Лексика издания устроена как связанная система. Названия регионов строятся по повторяющимся моделям – Олъм Нде, Ва'ро Рохе, Кансе Ткути; собственные меры времени, веса и объёма (вахта, склянка, окта, стаунт, килд) образуют отдельный слой; расчётные средства – огневицы и шептуны – одновременно предметы мира и игровые ресурсы. Согласно мнению моего младшего коллеги, магистра Шептуны, эта терминология распределена функционально: часть слов обслуживает мир, часть – процедуры, часть – социальные сцены [лексикография].

Стилистически текст переключается между регистрами. Описания моря идут высоким, почти литургическим тоном: «море уже было здесь и пело свои бесконечные песни». Правила говорят сухо и терминологично. Портовые и бытовые разделы допускают разговорную интонацию, вплоть до присказок вроде «Хочешь договориться? Зови олъмца!». Отдельно стоит слой профессиональной морской лексики – вахты, склянки, буксировка, груз, задаток.

Образный ряд узнаваем: бессолнечная вода фиалкового цвета, сладковатый туман, гиблые воды, ржавые кладбища, механизированные морские существа с фонарями и трубами на иллюстрациях. Жанрово издание само обозначает себя как декопанк и «новую драму»; тональность может читаться и как сатирическая, и как мрачно-рефлексивная – это расхождение зафиксировано выше.

Культурные связи в материалах указаны прямо: в вводной части перечислены ориентиры из числа игр, фильмов, сериалов и книг – в том числе *Sunless Sea*, *The Wildsea*, *Dredge*, *Firefly*, *Call of Cthulhu*, *The Lighthouse*, *Sea Fever*, *Tales of the Gold Monkey*, *Black Lagoon*, а также имена Брюса Стерлинга, Чайны Мьевиля, Ярослава Гашека, Туве Янссон, Эрнеста Хемингуэя и Эриха Марии Ремарка (источник – профессор Огневица, [культурный контекст]). Это перечень референсов, а не утверждение о влиянии, и обращаться с ним стоит соответственно.

Наконец, сам текст задаёт прямые параллели с земной культурой: «По звучанию олъмское наречие похоже на уэльш, а их повседневная культура больше всего напоминает идеализированную версию Альбиона начала XX столетия». Это позволяет провести параллель с эдвардианской образностью, но не превращает мир в историческую реконструкцию.

Тезисы для обзора

- Действие происходит в Веа Туароа – бессолнечном море из архипелагов, где нет привычных сторон света.
- Источник: первичный фрагмент, «Минимальный контекст → Море».

Игровая система издания – Collision Engine (C^E), ресурсно-ориентированный движок разрешения спорных ситуаций.

- Источник: Collision Engine SRD.
- Успех в системе измеряется в единицах и покупается за ресурсы по письменно зафиксированному разменному списку группы.
- Источник: Collision Engine SRD, «Основные принципы».
- Частичный успех работает по формуле «да, но» и стоит вдвое дешевле полного.
- Источник: Collision Engine SRD.
- Броски костей позиционируются как рискованная альтернатива, а не как основной способ разрешения конфликта.
- Источник: Collision Engine SRD; капитан Плипка, [геймдизайн].
- Практическая процедура называется драматическим разменом и состоит из четырёх шагов: коллизия, цена, плата, оплата.
- Источник: доктор Мальстрём, [драматургия]; профессор Огневица, [культурный контекст].
- Персонажи – офицеры одного судна с разведёнными зонами ответственности: коммерсант, навигатор, медик, механик, капитан.
- Источник: капитан Плипка, [геймдизайн]; визуальные материалы «Ваш герой, экипаж и судно».
- Мир населяют олѣмцы, ва'ро и кансе; в материалах встречается формулировка «три с половиной народа моря».
- Источник: профессор Огневица, [культурный контекст]; капитан Плипка, [геймдизайн].
- Экономика опирается на огневицы, шепчущие камни и банковские чеки, а цены доведены до конкретных ставок.

- Источник: первичный фрагмент, «Пассажирские перевозки»; профессор Огневица, [культурный контекст].
- Движение по морю измеряется секторами и вахтами с расходом топлива.
 - Источник: магистр Шептунья, [лексикография]; визуальные материалы «По морям, по волнам».
- Фракции сопоставлены на диаграмме с осями «порядочность – нигилизм» и «непосредственность – манипулятивность».
 - Источник: визуальные материалы «Влиятельные коалиции», «Заданные конфликты».
- Базовый движок опубликован как SRD, эмблемы – под CC-BY с атрибуцией Ex Nihilum Publishing.
 - Источник: Collision Engine SRD → Лицензирование.

Краткие отзывы

«Укрытое море» – это как бизнес-симулятор на стероидах: ты либо делаешь огромные деньги, либо теряешь всё, включая здравый смысл. Быть контрабандистом тут оказалось веселей, чем я ожидала, особенно когда успех зависит от экипажа, который в любой момент может разбежаться по кабакам или взбунтоваться. Увлекает настолько, что ты даже забываешь, как много рисков на пути до следующего порта. В общем, для тех, кто любит рискнуть и не боится немного хаоса – самое оно! – Ирина Терентьева, фотограф и организатор мероприятий

Это как «Пираты» Сиды Мейера: большой живой мир, в котором можно заняться чем угодно. Вдвойне приятно, что Укрытое море развивается: можно будет играть на разных правилах, над водой и под водой, в одну эпоху или в несколько. – Сергей Ровенков, издатель и автор настольных ролевых игр

Простая и понятная механика, без сложных статблоков, подкупила меня несколько лет назад на Ролеконе. Я до сих пор помню как тогда, несколько лет назад, на моей первой игре, цепь трагических решений офицеров привело судно к гибели. С тех пор мы изобрели средство от морского студенца, оказались втянуты в политические интриги и приобрели для нашего судна холодильник для мороженого. Одно из любопытнейших приключений в моем опыте. – Степан Куликов, VTT-дизайнер и Foundry-активист

Укрытое море – это «Мор: Утопия» от мира настольно-ролевых игр, как в достоинствах, так и в недостатках. Примерно половину времени игрокам полагается цепенеть в смеси восхищения и брезгливости здешним миром, вторую половину – пытаться всплыть сквозь черноту выбранных для вымышленного мира тем. Игра, кажется, созданная как антитеза мейнстриму военных и тактических игр, исключает из себя перемещения солдатиков и предлагает вместо этого рвущиеся под натиском волн сухожилия, рыночную возню и дуэли против собственного эго. Однозначно, это уникальная в своем роде игра, но, как и все уникальное – далеко не факт, что это именно то, чего вы ищете. На ваш страх и риск, я могу предложить лишь вам самим пережить этот специфический и глубоко рефлексивный игровой опыт. – Александр Бузеев, подкастер, блоггер и гик-юморист

Кубики наказывают игроков. Плохая игра от плохого человека. – Дана Исманович, подпольная переводчица и публицистка

Выдержки из текста

Успех – это валюта. Обмен – основа разрешения неясностей. Общеизвестные соглашения – структура процесса. Удача – отчаянный шаг, излишний риск и оружие последнего шанса.

Успех это валюта. Он измерим (в спец. единицах), размениваем, одалживаем, погашаем и выкупаем.

Любая цель, в спорной ситуации – это товар. Она имеет стоимость в единицах успеха.

Частичное достижение следует формуле «да, но» – не обесценивает саму цель, как таковую. Но делает её чуть менее радующей.

По людским меркам эти сладковатые и беспросветно фиалковые воды были всегда.

*И в наши вахты оно почти такое же, как прежде. Несмотря на коросту гиблых вод и зловещие остовы ржавых кладбищ, несмотря на разрушение Шпиля, несмотря на орды искажённых порождений плодилищ, море всё ещё с нами и всё так же поёт нам во тьме.
– А. О., личные записки, ок. 2 пп.*

Укрытое море или Веа Туароа, как оно называется на общем торговом наречии, Базе – это лишённый какого-либо естественного света и наполненный текучей, плотной, тяжёлой, опалесцирующей, то ли дымкой, то ли жижицей бассейн.

Пределы Веа Туароа неведомы никому, так как ещё никто, пытавшийся плыть вдаль от населённых земель, не видел там, во Внешней мгле, чего-либо кроме бесконечных туманных просторов.

Место действия игры – Веа Туароа – это множество архипелагов из некрупных островков, лежащих посреди тёмных и тёплых вод, больше похожих на сладковатый туман.

Столица вечного карнавала и один из основных поставщиков вина на просторах Укрытого моря.

Они руководствуются известным национальным «хокке» — системой принципов, направленных на безопасность, равенство, личную целостность и спонтанное течение социального потока.

По звучанию ольмское наречие похоже на уэльш, а их повседневная культура больше всего напоминает идеализированную версию Альбиона начала XX столетия.

Возможные углы рассмопрения

- устройство мира без сторон света и навигация как культурная практика;
- экономика как основной язык игры: валюты, ставки, курсы;
- Collision Engine и проектная идея «успех как валюта»;
- роль случайности и способы её ограничения в настольных системах;
- игровой цикл рейса: сектора, вахты, порты, последствия;
- драматургия экипажа: распределённая ответственность вместо героя-одиночки;
- язык и терминология: собственные меры, неологизмы, торговый Баз;
- антропология сеттинга: три с половиной народа моря, «хокке», клановые порты;
- политическая карта коалиций и диаграмма идейной приверженности;
- визуальная идентичность: карты, схемы, комикс-иллюстрации правил;
- открытая лицензия SRD и работа сторонних авторов с движком.

Материалы для СМИ

Сайт проекта

<https://ukrytoemore.ru>

Wiki-справочник проекта

<http://wiki.ukrytoemore.ru>

PDF

- Быстрый старт – http://ukrytoemore.ru/dlc/ouw25_starter_pack.zip
- Витрина продаж – <https://ukrytoemore.ru/go/rpgbook>
- Полная версия, для прессы – предоставляется по запросу.

VTT-версия

В разработке, запланированы релизы для Roll20.net и Foundry VTT. Токены, карты и фоны также доступны [в магазине](#).

Лицензионные материалы

Collision Engine SRD; эмблемы Collision Engine – [CC-BY 4.0](#) с атрибуцией Ex Nihillum Publishing.

Иллюстрации

Вы можете найти в прилагаемой папке `"/assets/"`

В комплекте, среди прочего: обложка издания; карта «Укрытое море в пределах известных его народам» с регионами Олъм Нде, Ва'ро Рохе и Кансе Ткути; фрагменты карты с Внутренним фронтиром и Светличным путём; игровая карта маршрута с секторами; портреты офицеров судна (коммерсант, навигатор, врач, механик); блок-схема разрешения коллизий и комикс-схемы о проверках; схема единиц времени, веса и объёма; диск рыночных курсов; диаграммы идейной приверженности фракций; игровое поле генератора случайных монстров; иллюстрации порта, механизированных морских существ и идола народа Кансе. Обложка распространяется как Copyright Ex Nihilum Publishing; по остальным файлам условия уточняются по запросу.

Логотипы

Вы можете найти в прилагаемой папке `"/assets/logos/"`

Обложки

Вы можете найти в прилагаемой папке `"/assets/covers/"`

Социальные сети

- Telegram: <https://t.me/onulteriorwaves>

Контакты издательства

- Email: mb@exnihilum.info
- Веб-сайт: <https://ukrytoemore.ru>
- Wiki: <http://wiki.ukrytoemore.ru>
- Социальные сети: <https://t.me/onulteriorwaves>

Если вам потребуются дополнительные материалы, изображения в высоком разрешении, логотипы, комментарии автора, интервью, уточнение фактов или иная информация для подготовки публикации, пожалуйста, свяжитесь с нами по указанным контактам. Мы постараемся помочь максимально оперативно – пишите нам на mb@exnihilum.info!

Об авторах и проекте

Издание 2025 года выпущено Ex Nihilum Publishing. Авторство указано как «К. Бессознательное, в составе 12-ти персон». Базовый движок игры – Collision Engine (C^E) – опубликован отдельным SRD-документом: текст поставляется «as is» без обязательств со стороны издателя, эмблемы движка предоставляются на условиях CC-BY с сохранением права атрибуции за Ex Nihilum Publishing. Страница продукта – <https://ukrytoemore.ru>. Дополнительная информация может быть предоставлена по запросу.

Краткий итог

«Укрытое море: Благословенный прилив» – трёхтомное издание 2025 года о торговых авантюрах в бессолнечном море архипелагов, где нет сторон света, а вода описана как сладковатая фиалковая дымка. Игровой опыт строится вокруг экипажа одного судна и системы Collision Engine, в которой успех имеет измеримую цену и покупается за ресурсы, а кубики остаются рискованной крайней мерой. Мир интересен собственной экономикой, мерами времени, тремя с половиной народами моря и плотно описанными портами и коалициями. Для читателя это одновременно источник материала о сеттинге и повод обсудить проектное решение: что происходит с ролевой игрой, когда случайность перестаёт быть её главным двигателем.