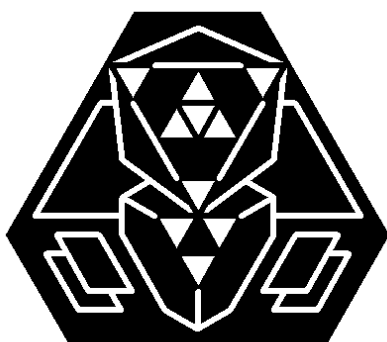


ОБИТН

СПЕЦИФИКАЦИЯ
НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРОВОЙ СИСТЕМЫ



Оглавление

Настольная ролевая игра (НРИ).....	2
Основные виды активности во время игры.....	3
Бросок костей в ОБИТН.....	4
Сложность проверки с опорой на вероятность.....	5
Информация о персонаже (Лист персонажа).....	6
Игровое поле и тактическая сетка.....	7
Механика боя.....	8
Создание противников.....	9
Структура приключения.....	10
Построение сюжета.....	11
Глобальная карта местности.....	12
Локальная карта помещения/подземелья.....	13
Создание иллюстраций.....	14
Прочие советы и рекомендации.....	15

Настольная ролевая игра (НРИ) – кооперативная игра, развившаяся из настольных стратегических игр (варгеймов), в которой игрок управляет не армией или отрядом, а одним персонажем с широким арсеналом механик. Один из участников (Мастер/Ведущий) управляет окружающей средой, её реакцией на действия персонажей, а также задаёт цели приключения.

Игровой цикл НРИ вне боя:

- Мастер описывает состояние среды (**обстановку**).
- Игроки делают **заявки** о действиях своих персонажей с опорой на игровую механику в рамках повествовательной логики.
- Мастер описывает **последствия**.

Заявки, не предполагающие последствий, игнорируются.

Проверка. Если исход заявки не очевиден, мастер просит игрока **бросить кости** для введения случайности. К результату прибавляется значение подходящей характеристики персонажа. Если сумма больше или равна **сложности** (её задаёт мастер) – действие успешно.

Характеристики для проверок в системе ОБИТН:

Сила – применяется при физических нагрузках, испытаниях выносливости или иммунитета.

Ловкость – используется при проверке мелкой моторики, скорости или реакции.

Интеллект – применяется при работе с информацией и в социальных взаимодействиях.

Бросок на удачу – проверка без прибавления характеристик, когда исход не зависит от качеств персонажа.

Коллективная проверка. Если персонажи действуют как единое целое (наблюдение, поиск, преследование, коллективное физическое усилие и т.д.) – нет необходимости в индивидуальной проверке для каждого игрока с описанием персональных последствий. Мастер может назначить коллективную проверку, где бросок делают все, но успех хотя бы одного персонажа означает успех всей группы.

Нарративная проверка (повествовательная). В очень редких исключительных случаях – когда нет одной подходящей характеристики или нужный параметр персонажа слишком мал – Мастер может назначить броски по нескольким характеристикам, для каждой отдельно. Из их результатов выстраивается импровизированная мини-история с неминуемыми побочными последствиями.

Уровень персонажа – показатель могущества героя. Персонажи создаются с 0-м уровнем. Значение уровня едино для всех персонажей. Повышение уровня происходит после ключевых боевых столкновений или выполнения сюжетных задач.

Система ОБИТН нацелена на приключения в пределах одной игровой сессии около 4 часов.

Основные виды активности во время игры:

Заявка без проверки – основной инструмент игрока для анализа и продвижения сюжета. Заявленное действие в предсказуемых условиях выполняется автоматически.

Заявка с проверкой – применяется в условиях риска. Бросок костей определяет меру успеха или тяжесть провала.

Исследование – заявка о перемещении по размеченным участкам карты местности или плана помещения (подземелья). Игроки указывают участок на карте, куда двинутся персонажи, мастер описывает место и запускает заготовленное для него событие.

Пошаговый бой – главная и самая комплексная механика, разрешает большинство конфликтов в игре. Сражения проходят миниатюрами на игровом поле с тактической сеткой, элементами заграждений и ландшафта.

Повышение уровня – механика развития персонажей. Мастер объявляет о завершении ключевой сюжетной точки, игроки повышают выбранную характеристику и зависимые от неё атрибуты, а также получают карту боевой способности.

Отдых – объявленный мастером момент полной длительной безопасности. Персонажи полностью восстанавливают очки жизни. Это время подходит для паузы в игровой сессии, когда игроки могут свободно обсудить ход игры и обменяться впечатлениями.

Диалог – общение игроков от лица своих героев с персонажами окружения, которых отыгрывает мастер. Социальный ролевой инструмент развития сюжета.

Словесная дуэль – отдельная мини-игра с колодой карт риторических приёмов. Используется в крайних случаях, когда конструктивный диалог невозможен.

Материальные компоненты для игры:

- Страница с правилами игры,
- Колода карт боевых способностей (каждая карта в колоде в двух экземплярах),
- Колода карт словесной дуэли,
- Игровые кости: d4 (от 0 до 3) и d8 (от 0 до 7),
- Сценарий и раздаточный материал (записи, иллюстрации, планы местности и помещений),
- Листы с информацией о персонажах,
- Пишущие принадлежности (ручка или карандаш),
- Миниатюры персонажей игроков,
- Миниатюры противников (набор около 100 шт. для массовых сражений),
- Игровое поле с тактической сеткой и элементами препятствий,
- Стреляющие миниатюрные орудия (дополнительно).

Оптимальный состав участников: Мастер и от 2 до 5 Игроков.

Бросок костей в ОБИТН

Основа системы – бросок двух костей: **d4** – четырёхгранной (нумерация граней от 0 до 3) и **d8** – восьмигранной (нумерация от 0 до 7). Результат броска – сумма выпавших чисел. Она всегда от 0 до 10.

Распределение вероятностей броска имеет форму трапеции с широким плато на числах от 3 до 7. Крайние значения (0–2 и 8–10) срезаны.

Отличие от систем с одной костью (например d6, d20): малые (0–2) и наибольшие (8–10) числа выпадают реже остальных.

Отличие от систем с пиковым распределением (например 2d6, 3d6, 2d12): нет одного «самого частого» числа. Максимальный и равный шанс выпадения разделен между пятью результатами (от 3 до 7).

Для игры рекомендуется использовать кости в форме октаэдра (от 0 до 7) и усечённого тетраэдра (от 0 до 3). Либо использовать стандартные кости (1–4 и 1–8), их максимальные значения (4 или 8) считать за ноль. Остальные значения читать как обычно.

Рекомендуемая примерная сложность проверок:

5 – базовая задача, доступная персонажу без подготовки.

7 – несложный вызов для начинающего специалиста.

10 – средняя сложность для опытного специалиста.

12 и более – серьёзное испытание для высоких уровней персонажа.

Мастер может задавать любые иные значения сложности, исходя из контекста, внутренней логики ситуации и желаемой вероятности успеха.

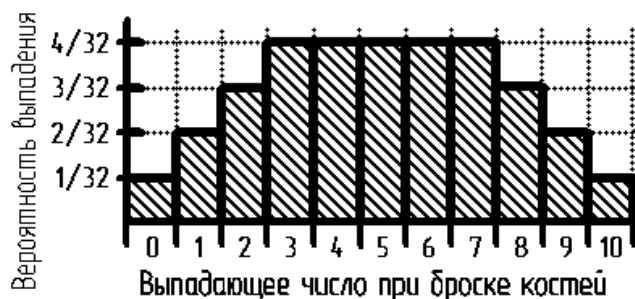


Рис. 0. Распределение вероятностей броска костей $d4 + d8$

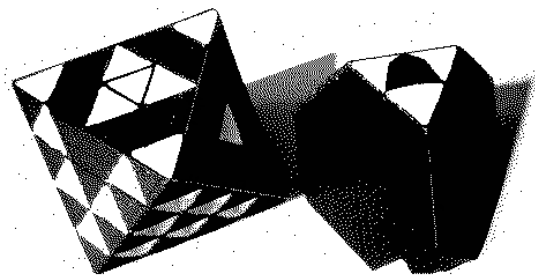


Рис. 1. рекомендуемая форма костей, число обозначается количеством белых треугольников на верхних выпавших гранях.

Сложность проверки с опорой на вероятность

		Вероятность прохождения проверки (%)															
Бонус к броску	+0	100	97	91	81	69	56	44	31	19	9	3	0	0	0	0	0
	+1	100	100	97	91	81	69	56	44	31	19	9	3	0	0	0	0
	+2	100	100	100	97	91	81	69	56	44	31	19	9	3	0	0	0
	+3	100	100	100	100	97	91	81	69	56	44	31	19	9	3	0	0
	+4	100	100	100	100	100	97	91	81	69	56	44	31	19	9	3	0
	+5	100	100	100	100	100	100	97	91	81	69	56	44	31	19	9	3
	+6	100	100	100	100	100	100	100	97	91	81	69	56	44	31	19	9
	+7	100	100	100	100	100	100	100	100	97	91	81	69	56	44	31	19
	+8	100	100	100	100	100	100	100	100	100	97	91	81	69	56	44	31
	+9	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	97	91	81	69	56	44
	+10	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	97	91	81	69	56
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
		Сложность проверки															

Табл. 0. Вероятность прохождения проверки.

Назначение сложности проверки из Таблицы 0, исходя из желаемой вероятности:

- Оценивается **Бонус к броску** персонажа и выбирается значение в левом столбце.
- В соответствующей строке выбирается искомая **Вероятность**.
- Итоговое значение **Сложности** указано внизу таблицы.

Бонус к броску от характеристики можно оценить как примерно равный уровню персонажа.

Таблица 0 также может применяться для баланса боев. В этом случае **Сложность проверки** приравнивается к **Опасности** противника, а **Бонус к броску** берётся из показателя **Атаки** персонажа.

Для назначения вероятности дорожных событий на глобальной карте (бросков на удачу) используется верхняя строка таблицы с бонусом +0.

Информация о персонаже (Лист персонажа)

Запись о параметрах и состоянии персонажа удобно делать на тетрадном листе в клетку, расчертив таблицу в верхней части листа. Первая строка предназначена для имени и стиля боя, последующие под числовые значения характеристик и связанные атрибуты.

При изменении величины число зачёркивается, новое значение пишется справа.

Имя:		Бой:	
Уровень			
СИЛА			
ЛОВКОСТЬ			
ИНТЕЛЛЕКТ			
Макс. Жизни (3+СИЛ)			
Скорость (3+ЛОВ)			
Дальность атаки ()			
Атака ()			

Рис. 2. Изначальная разлиновка листа персонажа.

Имя:	Деф Фолт	Бой:	Ближний
Уровень			
СИЛА	2		
ЛОВКОСТЬ	1		
ИНТЕЛЛЕКТ			
Макс. Жизни (3+СИЛ)	5		
Скорость (3+ЛОВ)	4		
Дальность атаки ()			
Атака (2+сил)	4		

Рис. 3. Пример заполнения листа для персонажа 0-го уровня.

Имя:	Деф Фолт	Бой:	Ближний
Уровень	1 2 3		
СИЛА	2 3 4 5		
ЛОВКОСТЬ	1		
ИНТЕЛЛЕКТ			
Макс. Жизни (3+СИЛ)	5 6 7 8		
Скорость (3+ЛОВ)	4		
Дальность атаки ()			
Атака (2+сил)	4 5 6 7		
Жизни	3 4 5 6 7 8		
Хроники событий, имена, прочие заметки			

Рис. 4. Пример листа персонажа, поднявшего 3-й уровень по ходу игры.

Остальная часть листа отводится под персональные записи и заметки игрока.

Игровое поле и тактическая сетка

Боевые столкновения – одна из основных составляющих игрового процесса.

Они проходят на игровом поле с тактической сеткой, миниатюрами и препятствиями.

Масштабы сражения – массовые и могут насчитывать 50 и более фигур на поле.

Длительность боя редко превышает 5 минут.

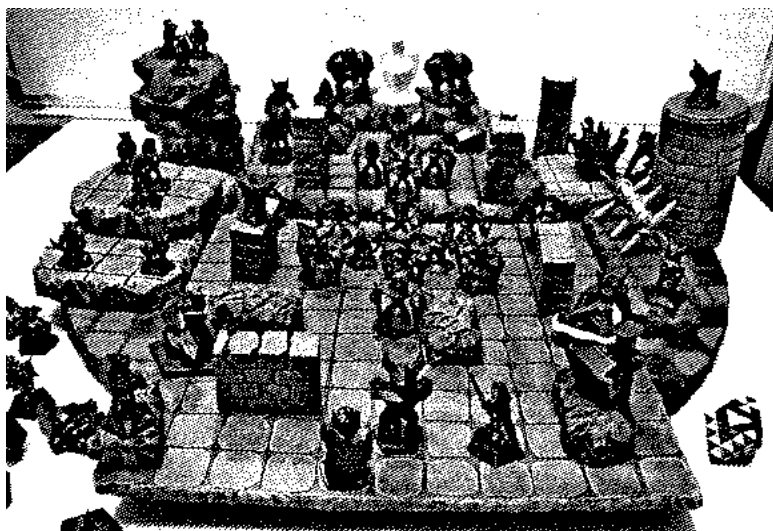


Рис. 5 Пример игрового поля

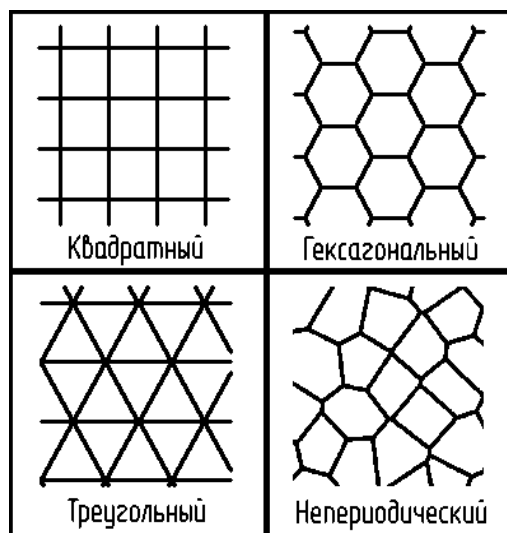


Рис. 6 Некоторые типы сеток

Ячейки служат для измерения расстояния и отсчёта шагов при перемещения миниатюр.

Различная форма ячеек поля может вносить свои особенности в игровой процесс.

Квадратная форма наиболее проста в изготовлении и рекомендуется для старта.

Перемещения на квадратной сетке по прямой и по диагонали равнозначны.

На других видах тактической сетки движение идёт строго через грани.

Допускается игра без тактической сетки с замером расстояний линейкой и свободным передвижением (1 шаг = 2 см), однако такой подход снижает темп боя.

Любые объекты выше миниатюры, а также фигуры противников – блокируют движение и дистанционные атаки через них. Миниатюры союзников не мешают перемещению и атаке. В одной ячейке может находиться только одна миниатюра. Карабканье героя на высокое препятствие требует проверки ловкости со сложностью не меньше восьми и тратит всё оставшееся передвижение. Спуск вниз ничего не требует и делается за один шаг.

Оптимально использовать не более 10 объектов ландшафта и заграждений на игровом поле.

Рекомендуемые размеры

- Высота средней миниатюры: 4 см
- Длина и ширина игрового поля: от 30 до 70 см
- Размер ячейки (клетки): от 2 до 3 см

Механика боя

Первой всегда ходит нападающая сторона (как правило, она известна из контекста).

- **Засада противника:** бой начинается с фазы противников.
- **Нападение героев:** бой начинается с фазы угроков.
- **Спорная ситуация:** нападающий не очевиден, угроки проходят коллективную проверку Ловкости против наибольшей Опасности врага. Успех – первый ход героев, провал – врагов.

Порядок проведения боя:

- Мастер расставляет ландшафт, заграждения и миниатюры противников на угроное поле.

- Игроки выставляют свои миниатюры в указанной Мастером зоне.

- В фазу противников Мастер перемещает врагов и объявляет их атаки (одиночные или групповые). Герои защищаются. Подошедший к оружию противник может выстрелить, если оружие ещё не использовалось в этой фазе.

- В начале фазы угроков участники обсуждают порядок ходов и координируют действия.

В свой ход каждый персонаж может:

- переместиться в пределах Скорости,
- атаковать противника
- разыграть неиспользованные карты
- выстрелить из оружия (если стоит рядом и оружие ещё не стреляло в этой фазе).

Действия выполняются в любой последовательности, но ход героя не рекомендуется дробить или прерывать действиями другого персонажа.

Подчинённые существа могут передвигаться и атаковать во время хода своего хозяина.

- Сражение длится до полного уничтожения противников или до гибели всех героев.

Фигуры побеждённых противников убираются с поля.

Миниатюры героев с 0 очков жизни кладутся горизонтально.

Если у всех героев остаётся 0 очков жизни – угроная сессия оканчивается поражением.

Герой с 0 очков жизни остаётся полноценно активным, но не может участвовать в боях, пока не восстановит жизни через отдых или иным способом.

Режимы броска атаки

- Стандарт (3 броска): требует 2 и более успехов – для нарративного описания боя.
- Ускоренно (1 бросок): на усмотрение Мастера – рекомендуется в массовых сражениях.

Карта боевых способностей зачитывается при разыгрывании. Сыгранную карту желательно переворачивать рубашкой вверх, карту с длительным действием – поворачивать доком.

При разыгрывании карт способностей вне боя их эффект интерпретирует Мастер.

Использованная таким образом карта считается сыгранной до конца ближайшего боя.

Создание противников

На этапе подготовки приключения создаётся общая таблица противников, содержащая их **Название**, **Опасность** и **Особенность**.

Опасность (типичные значения, возможно задать любые иные):

5 – элементарный противник, нападающий исключительно в составе стаи.

7 – противник для обучающего стартового сражения на 0 уровне.

8 – дикий зверь из враждебной фауны.

10 – обычный разбойник или налётчик.

13 – сильный боец или заклинатель.

15 – противник для финальных сражений (босс).

Скорость перемещения противника по тактической сетке равна половине его **Опасности** с округлением к ближайшему чётному числу, если в **Особенности** не указано иное.

Размер противника (малый, средний или большой) служит условием для некоторых боевых способностей героев. Базовый размер – всегда средний, если в **Особенности** не указано иное.

Тип атаки противника – ближний, если в **Особенности** не сказано иное.

Для дальнего или магического типа атаки **Дистанция** равна **Скорости** перемещения.

Противник не может иметь скрытную атаку.

Противники могут иметь **Особенность**, влияющую на механику боя.

Особенность (некоторые примеры, возможно создать любые иные)

- Дальний тип атаки.
- Малый размер. Всегда нападает в составе толпы.
- Большой размер. Имеет 2 жизни.
- Атака по всем. Каждый игрок делает проверку Ловкости против Опасности врага, при провале герой теряет жизнь.
- Магический тип атаки. Атакует две цели в свой ход.
- Использует случайную карту из колоды способностей против героев (эффект интерпретирует Мастер).
- Принуждает указанного игрока вне очереди использовать случайную карту способности из своей руки.
- Перемещается на любое расстояние в любую точку на поле.
- Дважды за бой призывает 6 приспешников с Опасностью 12.

Особенность с активным действием – используется однократно каждый ход, если не указано иное.

Для приключения достаточно создать около 10 типов противников.

Структура приключения

До начала игры Мастер описывает игрокам вступительный текст (до 3000 символов), раскрывающий завязку сюжета, окружение и место действия.

Игроки создают персонажей, адаптируя их биографии под вступительный текст.

Мастер согласовывает или корректирует итоговые биографии персонажей.

Начало игры:

- Мастер описывает начальную сцену.
- Игроки описывают своих персонажей.
- Мастер запускает стартовое событие (чаще всего боевое столкновение).
- Игроки получают глобальную карту местности, где около 10 отметок (будущих Сцен).

Ход игры основан на исследовании глобальной карты. Игроки свободно перемещаются между Сценами, продвигая сюжет. Мастер может ввести механику случайных событий при перемещении, вероятность которых зависит например от длины пути.

Сцена – источник сюжетной информации, подсказок для финала и повышения уровня героев.

Сцена включает в себя одну из следующих активностей:

- Испытание с заявками и проверками характеристик,
- Боевое столкновение,
- Локальное исследование помещения или подземелья,
- Испытание с диалогом или словесной дуэлью,
- Случайное импровизированное событие (дополнительно).

Мастер и игроки в ходе игры создают историю, нарративно объясняя игровые события.

Состав приключения (примерный ориентир для подготовки):

- 5 персонажей окружения, открытых для диалога
- 10 боевых столкновений
- 2 исследования помещений или подземелий
- 2 словесные дуэли
- 8 повышений уровня
- 4 отдыха

Финал приключения чаще всего состоит из масштабного боевого столкновения (битвы с боссом и приспешниками) и описания развязки мастером.

Построение сюжета

Система ОБИТН рассчитана на фантастические героические истории и не привязана к конкретному сеттингу или жанру.

Примеры сеттингов:

Фэнтези – описание конечного целевого состояния мира с понятными правилами мироустройства и кризисов (идиллия). Часто связано с мифологией. Рекомендуется для стартовых приключений.

Научная фантастика – экстраполяция текущих научных знаний и общественных тенденций на возможный вариант развития будущего, прогнозирование вероятных проблем мира.

Возможны сочетания фэнтези и научной фантастики.

Типовая форма сюжета:

– **Симптом кризиса.** Вступление описывает общественное или природное бедствие (распространение болезни, вражеские набеги, природные катаклизмы и др). Герои изначально знакомы и мотивированы разрешить проблему. Сессия стартует с боевого столкновения – прямого следствия кризиса. После боя герои получают первые ориентиры и глобальную карту с отметками.

– **Сбор информации.** Игроки перемещаются по глобальной карте, исследуя метки (сцены). Герои выясняют, что симптом из вступления – следствие скрытого фактора.

– **Локализация первоисточника.** Герои узнают истинного виновника кризиса, вычисляют его местоположение и уязвимости. Идёт подготовка к финальному бою.

– **Устранение первоисточника.** Комплексное боевое столкновение в финальной локации. Исход боя определяет развязку всей истории.

Игроки – соавторы истории, они вносят свои коррективы и локальные сюжеты. Концовка чаще всего заготовлена мастером заранее и зачитывается после игры. Возможен исход, когда действия и решения игроков значительно изменили ход истории, сделав заготовленную концовку неактуальной. В этом случае неизбежна импровизация. Например мастер может попросить каждого игрока придумать и кратко описать дальнейшую судьбу своего персонажа, куда он отправился и чем занялся.

Глобальная карта местности оформляется как топографический план. Для создания карты наиболее удобно использовать векторный графический редактор. Формат бумажной карты оптимально адаптировать под стандартный лист А4. Ниже приведены основные варианты оформления глобальной карты:

Пойнткроул (перемещение по меткам)

На план наносятся пронумерованные условные метки, соединённые между собой дорогами. На дорогах могут размечаться точки, количество которых задаёт сложность перехода. При перемещении игроки совершают бросок на удачу против этой сложности. Если результат меньше значения сложности – запускается случайное дорожное событие: Засада (дои); Ловушка (проверка, -1 жизнь при провале); Награда (восполнение жизни) и др.

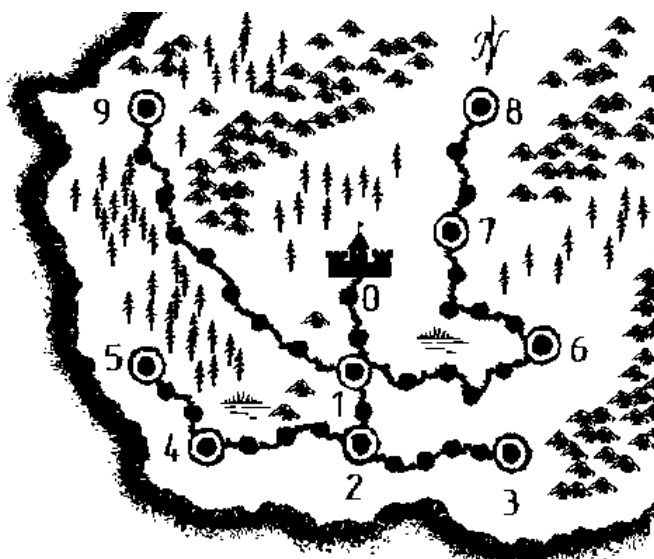


Рис. 7. Пример карты для пойнткроул-исследования, созданной в векторном редакторе.

Зонкроул (перемещение по регионам)

Карта разбивается на пронумерованные полигональные ячейки (регионы). Оптимально для рисования вручную и заполнения ячеек игроками по мере исследования. Случайные дорожные события отсутствуют, либо их шанс фиксирован для каждой ячейки.

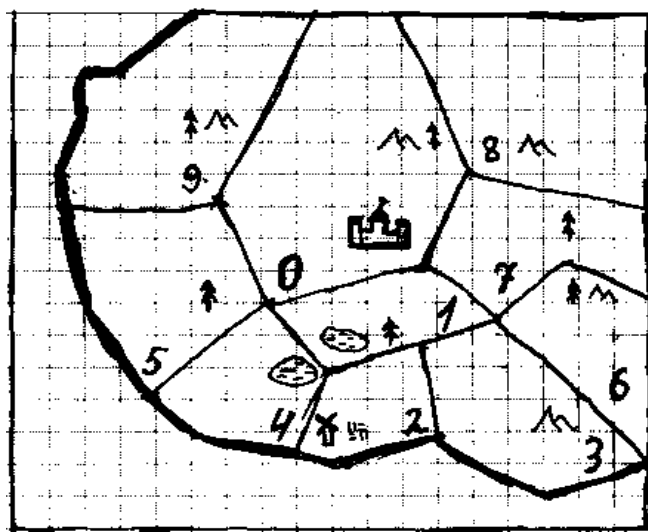


Рис. 8. Пример карты для зонкроул-исследования, нарисованной вручную.

Локальная карта помещения/подземелья – схема пронумерованных комнат и проходов, показывающая их расположение. Она не отображает масштаб тактической сетки и размещение объектов. Как и в случае с глобальной картой, для создания подземелий оптимально использовать векторный графический редактор и формат листа А4.

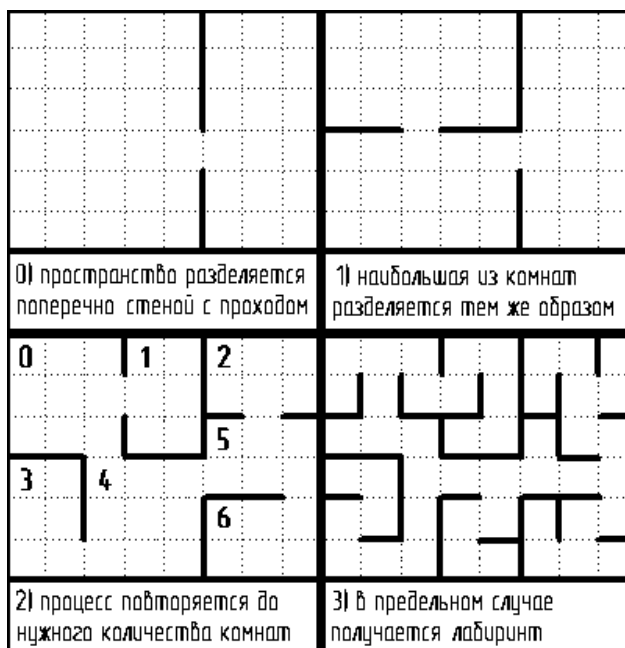


Рис. 9 Простейший алгоритм создания помещения (метод двучного разбиения)

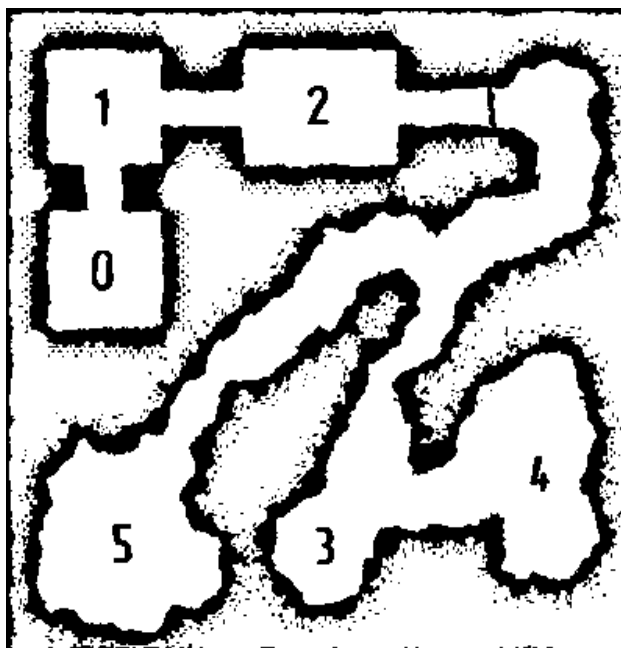


Рис.10 Пример подземелья, созданного в векторном графическом редакторе

При входе персонажей в подземелье мастер выдаёт игрокам нарисованную карту, герои начинают исследование из комнаты с наименьшим номером.

Механика исследования подземелья подобна передвижению по глобальной карте.

- Игроки называют номер комнаты, куда переходят герои.
- Мастер описывает окружение и запускает заготовленное событие (или их комбинацию):
 - Бой с противником в комнате
 - Ловушка (проверка характеристики, потеря жизни при провале)
 - Запертая дверь (требуется проверка для её открытия)
 - Награда (восстановление жизни, поднятие уровня и пр.)
 - Сюжетный объект или информация

Обитатели соседних комнат могут сбежать на шум, запуская события преждевременно, если герои действуют неосторожно.

Вместо номеров могут отображаться условные знаки содержимого комнат. Они изначально закрыты бумагой, заклеены стикерами или прозрачным скотчем, закрашенным стираемым маркером. Игроки по мере продвижения открывают содержимое, отклеивая стикеры или стирая метки маркера.

Создание иллюстраций

Иллюстрации в качестве раздаточного материала помогают игрокам ориентироваться в сюжете с опорой на наглядные образы персонажей и окружения.

Способы создания иллюстрации:

- 3D-рендер (оптимальный вариант),
- Ручное рисование (качественный, но самый трудозатратный способ),
- Скриншоты в игровых редакторах (быстрый метод для изображений в едином стиле),
- Фотографии макетов, миниатюр и иных реальных объектов,
- Использование готовых изображений из внешних источников.

Изображения обрабатываются в растровом редакторе для стилизации и подготовки к печати. Большинство принтеров монохромны или неточно передают цвета, рекомендуется использовать однобитную монохромную цветовую схему и дизеринг методом синего шума.

Для крупного портрета на листе А4 достаточно разрешения 800х800 пикселей.

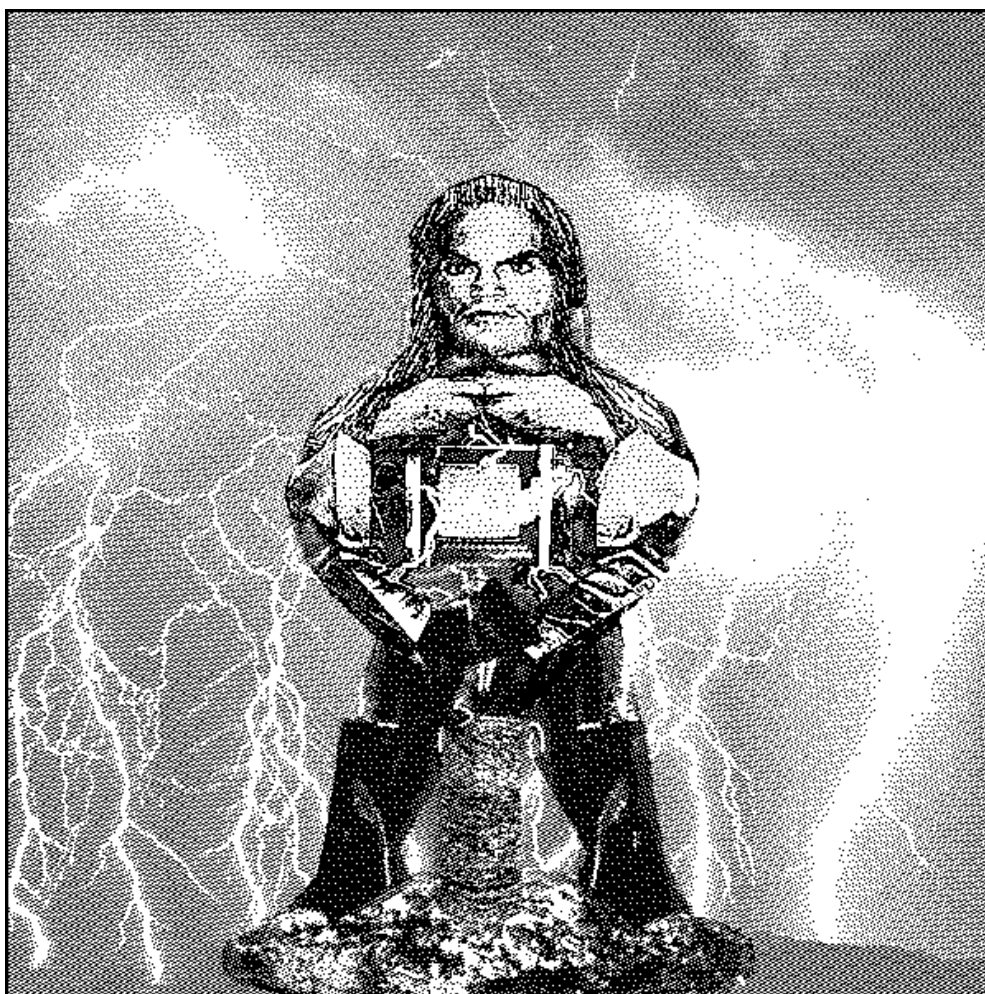


Рис. 11. Портрет героя. 3D-рендер, обработанный в растровом редакторе методом комбинированного дизеринга и подготовленный к печати.

Прочие советы и рекомендации

– Контроль сложности боя выполняется путём регулирования численности противников. Это основной инструмент мастера для балансировки сражений.

– В некоторых приключениях может быть дополнительно введена система валюты. Этот ресурс игроки получают в качестве награды за исследование и выполнение заданий (до 10 единиц за сцену). Игроки могут потратить валюту в специально отведённых сценах. Вещи вписываются в заметки листа персонажа, либо выдаются в виде отдельных карт.

Примеры стоимости товаров и услуг:

- Простой предмет (Пр: верёвка, шест, крюк и.т.п). Не имеет собственных механик. Может повлиять на ход сцены и сложность проверки. Цена: 1 единица валюты.
- Аптечка/Зелье. Восполняет 1 жизнь у героя. При использовании расходуется. Цена: 1 единица валюты.
- Замена одной из карт боевых способностей героя на случайную карту из колоды. Цена: 5 единиц валюты.
- Расходуемый предмет, копирующий свойство одной из карт боевых способностей. Цена: от 10 до 15 единиц валюты.
- Обучение новому типу атаки. Цена: 15 единиц валюты.
- Артефакт с уникальной способностью. Цена: от 15 до 20 единиц валюты.
- Перераспределение всех очков характеристик. Цена: 20 единиц валюты.

– Мастеру нет необходимости ограничивать обоснованный выбор игроков, даже если он явно ведёт к проигрышу. Поражение – один из закономерных финалов игры.

– При сильной разнице в активности игроков мастеру целесообразно опрашивать каждого по очереди о действиях его персонажа.

– Разделение группы героев затрудняет процесс кооперативной игры.

– Впечатления от игры – результат совместного творчества мастера и игроков. Ни одна игровая система не претендует на статус ключевого источника эмоционального опыта.

– Изменение правил и создание модификаций – неотъемлемая часть НРИ и других игр.

– Программное обеспечение для подготовки игры:

- Векторные графические редакторы: AutoREALM, Inkscape
- Растровые графические редакторы: Krita, Paint.NET
- 3D-моделирование миниатюр и создание рендеров: Blender
- Текстовый процессор: LibreOffice Writer

Вебсайт игровой системы ОБИТН: <https://obitn.codeberg.page>

Электронная почта: obitn@atomicmail.io