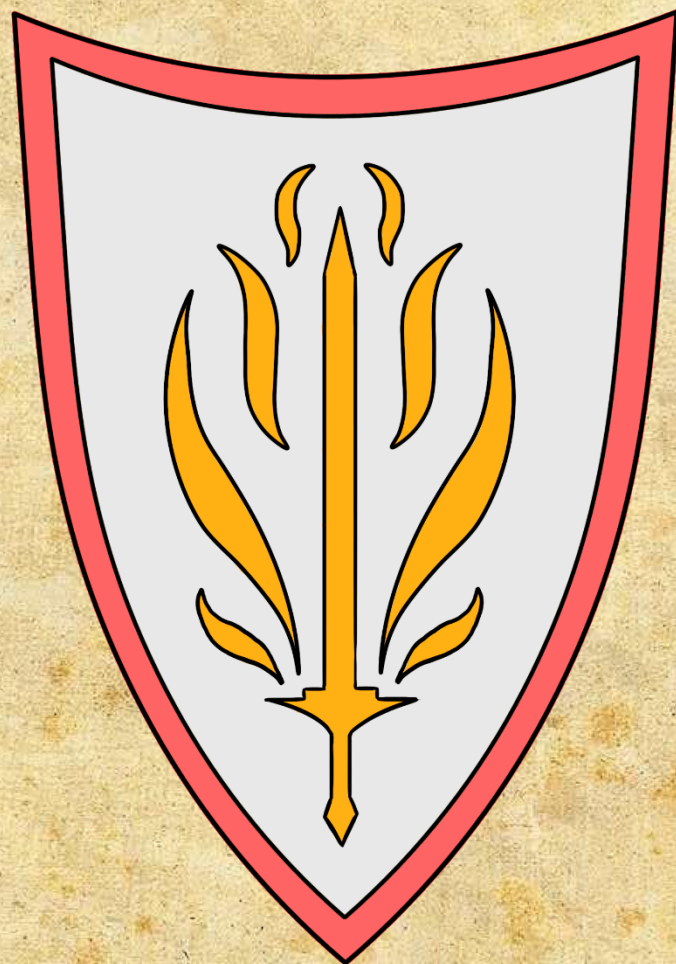


Рэўбенгард



Тулъдця

Защитников

Итак, мой дорогой друг, ты открыл свод правил по игре **“Рэйвенгард. Тильдия защитников”**. Он называется книгой правил не случайно. В нём мы объединили основные механики и сюжетную информацию о мире игры, чтобы ты мог иметь примерное представление о том, что на ней будет происходить, и понять, хочешь ли ты принять участие в этом приключении. При прочтении ты можешь найти места, где будет отсутствовать конкретная информация, но будет дано описание всех игровых взаимодействий в общих чертах. Более подробное описание правил ты сможешь узнать перед игрой у организаторов, а здесь изложена основная суть. Книга разделена на отдельные главы, каждая из которых касается какого-то крупного элемента игры: сюжета, правил по перемещению на локациях, экономике и т.д. Мы надеемся, что это поможет тебе легче формировать представление о правилах и формулировать вопросы.

Оглавление

Сюжетная информация (история деревни “Торячие петушки”, последние новости и т.д.)	2
Исследование локаций (правила прохождения подземелий, ранги игроков)	16
Бой (сражения в игре, правила по смерти)	18
Экономика (получение ресурсов, торговля)	26
Чем еще можно заняться? (задания Тильдии, социальное взаимодействие)	28
Как победить?	31
Заключение	33

Глава 1

Сюжетная информация

Наша команда мастеров придумала и вдохнула жизнь в собственный маленький мир, полный магии, загадочных существ и простых смертных. В некотором роде, это собирательный образ наших представлений о магическом мире, и знатоки, несомненно, смогут найти, откуда растут корни. Мы постарались создать мир таким, чтобы он соответствовал ожиданиям большинства игроков, и чтобы погружение в новый мир не требовало от участников чрезмерных усилий и штудирования тысяч страниц текста. Если тебе всё же покажется скучным или сложным содержание этой главы, в этом нет ничего страшного. Для понимания ситуации тебе вполне хватит информации из раздела “Сводка последних событий”. Однако, мы настоятельно рекомендуем перечитать эту главу целиком перед созданием своего персонажа и понимания истории в целом.

“История одной деревушки”

Из воспоминаний Лерно, летописца Тильдии защитников

История — хрупкая вещь. Стоит её немного приукрасить или переделать, и через несколько поколений представление людей о прошлом может и вовсе будет отличаться от действительности. Поэтому я хочу оставить запись о деревне, в которой я вырос и в которой расположена отделение Тильдии защитников, в которой я работаю и по сей день. Носит она название “Горячие петушки”. Эту историю поведал мне много лет назад дедушка Бэйлин. Он был простым рыбаком, но жил в деревне едва ли не с самого её основания. Всё, что написано ниже, является пересказом его слов:

“Ох, внучек, хороший сегодня день для рыбалки. Я пока мы ждём клёва, что же тебе такого рассказать... О, поведаю же я тебе о том, как приехал в эту деревню жить, как быт обустроивал, и о том, как однажды нас спасли пернатые от злой напасти. Потом и своим внукам будешь рассказывать эту историю.

Давно же это было. Я прибыл сюда полвека назад в надежде на спокойную

жизнь в глуши леса. Тогда на этой самой земле стояла паратройка деревянных лачуг по обе стороны тракта и жили в них не больше двадцати крестьян. Да, так всё было. Поначалу староста не хотел давать мне даже угол в какой-нибудь избе, потому, как и так еды не хватало, а тут ещё один голодный рот. Но позже он согласился, потому как в рыболовстве я был хорош. Вместе с другими жителями я начал делить кров, отстраивать новые сооружения и вести хозяйство. Было это всё не так уж и тяжко. Труднее было пережить первые ночи в постоянном страхе нападения хищника какого или бандита.

Так, к делу, со временем я подружился с несколькими ребятами, занимающимися своим ремеслом. Как сейчас помню, Петакра наш конопатый кузнецом работал, Дендо ездил в другие деревни тканями торговать, а Лерени скромным скотным двором владел.

И вот кто бы мог подумать, что от пары петухов, живущих на заднем дворе, оказался прок. В одну из осенних ночей к нам в поселение забрались разбойники и наверняка не с добрыми помыслами. Да вот только не заметили они загона с петухами, а те взяли и начали орать во всё горло. Разбойники, похоже, перепугались, и вместо того, чтобы убежать или напасть первыми, начали пинать пернатых в надежде уgomонить их. А ведь и мы не пальцем деланные. Схватили инструменты и наcostыляли лиходеям. Хоть и прогнали их, нашей потерей стали эти самые петухи. Делать было нечего, кроме как ощипать да зажарить. Но память о них всё же сохранили. В честь птиц и прозвали деревню. С тех пор и называется “Горячие петушки”. Петакра даже вон вывеску нам смастерил, просто загляденье!



И пусть люди потешаются. Посмотрим, кто их предупредит в случае чего.

А вскоре сюда стали съезжаться и другие народы: от эльфов до орков. Мы принимали всех, но с условием - если они хотели жить в безопасности, то должны были работать на благо общества. Быть может, и ты найдёшь здесь своё признание, Лерно."

На этом заканчивается его история. Надеюсь, я оправдал его ожидания, став служителем Гильдии защитников, воспитывающей героев по всему королевству.

"Немного об истории Гильдии защитников"

Из архивов Центрального управления

Многие считают, что Гильдию защитников основали brave рыцари на службе короля или мудрый отшельник. Но кто бы мог подумать, что её основала компания бедняков - голодранцев, чтобы заработать денег.

Давным-давно в королевстве Фхинна была компания молодых ребят. Это были простые крестьяне, не смилившиеся с тем, что за тяжкий труд они получали гроши. Они стали искать иной

способ заработать денег, поэтому решили путешествовать по другим деревням в поисках хорошо оплачиваемой работы. Кто-то предлагал избавиться от волков, нападающих на скот, а кто-то — найти пропавшего на болотах человека. Задания были опасные, но ребята, проявив отвагу и смекалку, справлялись с этими заданиями и плату получали хорошую. Со временем пришла идея одному из путешественников, по имени Микула, построить контору на накопленные деньги и предлагать свою помощь за плату. Бывшие крестьяне построили небольшое здание, напоминающее таверну, где каждый мог прийти со своей просьбой.

Со временем заказы стали становиться сложнее: то чудовище сразить, то расколдовать кого-то. Тогда товарищи поняли, что выгоднее нанимать рыцарей и волшебников для решения подобных проблем, а самим являться посредниками. Влияние их небольшой организации росло, заказы становились всё крупнее и однажды их заслуги заметил сам король Вегродас II. Правитель сделал предложение, от которого невозможно было отказаться: организация получает финансирование из королевской казны и размещает свои филиалы на территории всего королевства Фхинна. Также организацию переименовали в Тильдию Защитников, под этим названием она известна и поныне. С тех пор в Тильдию поступают все, кто готов посвятить свою жизнь помощи слабым и защите королевства от опасности. А также не против хорошо заработать на этой помощи.

“Сказание о вторжении нечисти”

Составлено со слов Лартера Шемьорда, служителя Тильдии Приключенцев близ деревни Горячие петушки.

“Самым страшным врагом для нас является не чудовище, вышедшее из глубин преисподней, а сосед со злыми намерениями.” Знаете, я многое повидал за свою жизнь: нападения разбойников, взбесившийся дракон, падение камней с неба. Но это что-то новое, с чем ещё никто из нас не сталкивался — существа из других измерений. А всему виной чёрная магия, которую посмел использовать человек ради своих целей. Но обо всём по порядку.

Будь проклят тот день, когда в эти края приехали двое братьев: Элигос и Фоер. Оказалось, что они оба были могущественными чародеями. Приехав в деревню, они построили башню на отшибе и стали проводить в ней исследования. Хотя поначалу с ними не было никаких проблем, но потом всё пошло наперекосяк. Элигос что-то не поделил с моими братьями по цеху и начал убивать авантюристов, защищающих близлежащие земли. Когда об этом прознал Совет чародеев Гильдии, они схватили Элигоса, лишили его магических сил и изгнали из королевства.

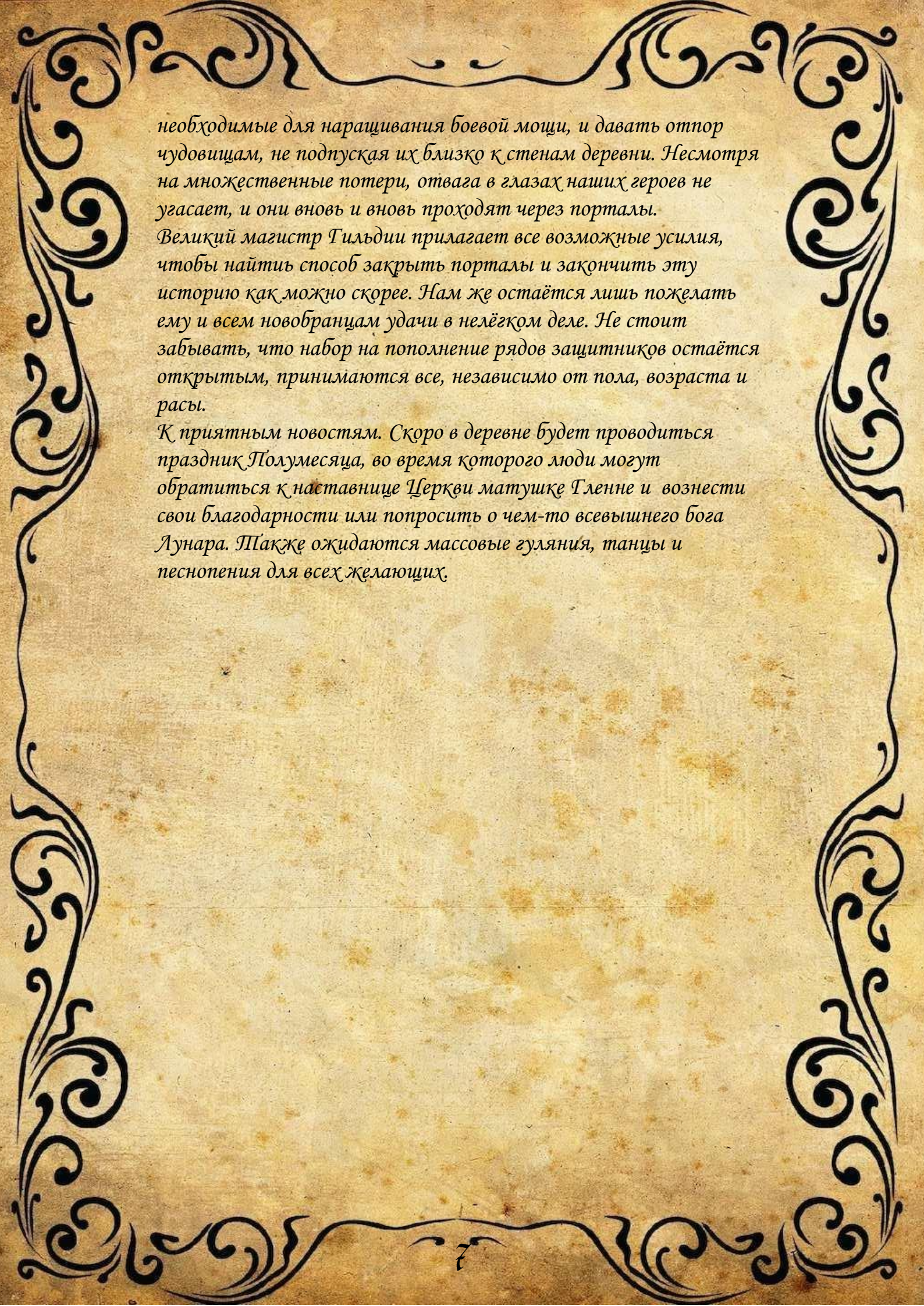
О его брате известно гораздо меньше. Он почти не выходил из своей магической башни, видимо, готовя свой коварный план. Потому как несколько недель назад произошёл магический катаклизм. Мощный поток энергии вырвался из колдовской башни и устремился в небо. В результате небосвод окутало красное зарево, а после несколько ответвлений потока магической энергии устремились в лес возле деревни.

Команда наших лучших воинов и магов отправилась к башне для выяснения обстоятельств, но потерпела неудачу. Фоер телепортировался в неизвестном направлении вместе со своей башней, и никто не знает, куда именно.

Вскоре выяснилось, что ответвления магического потока образовали несколько разломов между нашим миром и другими мирами, именуемых «порталами». Из них вылезли опасные создания, не знающие ни жалости, ни гуманности, нападая на всех жителей деревни без разбору и устраивая другие неприятности.

“Сводка последних событий”

Как вам известно, дорогие читатели, порталы, связывающие наш мир с другими, и по сей день не закрыты. Служащие из Гильдии защитников, в ходе осмотра леса близ деревни выяснили, что после магического катаклизма образовалось четыре портала, все они ведут в разные места и, возможно, разные временные эпохи. Лучшие умы Гильдии пытаются объяснить данный феномен, но на данный момент безуспешно. Самые же отважные авантюристы отправляются исследовать неизведанные миры, чтобы добывать полезные ресурсы,



необходимые для наращивания боевой мощи, и давать отпор чудовищам, не подпуская их близко к стенам деревни. Несмотря на множественные потери, отвага в глазах наших героев не угасает, и они вновь и вновь проходят через порталы.

Великий магистр Тильдии прилагает все возможные усилия, чтобы найти способ закрыть порталы и закончить эту историю как можно скорее. Нам же остаётся лишь пожелать ему и всем новобранцам удачи в нелёгком деле. Не стоит забывать, что набор на пополнение рядов защитников остаётся открытым, принимаются все, независимо от пола, возраста и расы.

К приятным новостям. Скоро в деревне будет проводиться праздник Полумесяца, во время которого люди могут обратиться к наставнице Церкви матушке Гленне и вознести свои благодарности или попросить о чем-то всевышнего бога Лунара. Также ожидаются массовые гуляния, танцы и песнопения для всех желающих.

“О народах деревни “Горячие петушки”

Мастер Плавро, наставник из Гильдии защитников

Люди

Люди - самый молодой и многочисленный народ нашего мира.

Универсальной внешности людей не существует, т.к. она может меняться в зависимости от места проживания. Средний рост у взрослых людей может составлять от 150 до 180 сантиметров, а оттенок кожи варьируется от почти чёрного до весьма бледного. Весьма богато их разнообразие в одежде: от простых

рубах из продуктов сельского хозяйства, таких как лён или хлопок, до королевских одеяний из шкур редких животных. Средняя продолжительность жизни людей, по сравнению с эльфами, весьма коротка, но при этом дети рождаются у них вплоть до старости. В семьях обычно воспитывают больше пятерых детей. В данный момент число людей настолько возросло, что численность остальных народов, вместе взятых, значительно уступает людям.

Люди находят себе места для проживания практически везде: в горах, в лесах и на полях, выстраивая города, которые могут стоять веками. Также их культура и достижения технического прогресса в зависимости от того, где они селятся, может



разительно отличаться: от аграрного хозяйства, до создания сложных механизмов и развития ремесел.

Эльфы

Эльфы - высокоразвитые человекоподобные существа, отличительной особенностью которых являются заострённые уши и бледный оттенок кожи. Внешне они очень похожи на людей, но гораздо быстрее и проворнее, а их средний рост составляет 180 сантиметров. Создают они себе одежду из природных материалов: листья, кора деревьев, кожа животных и т.п. Данные одеяния обеспечивают эльфам необходимую скрытность на территории леса среди ветвей деревьев.

По легенде, эльфы появились намного раньше остальных народов и в то время, когда dwarфы и люди только выбирались на поверхность, эльфы уже успели построить крупные поселения в лесах, создали прекрасную, утончённую культуру, а также первыми освоили магию. По отношению к другим народам они ведут себя высокомерно и заносчиво, но не посягают на их свободу и территории, зато готовы до последнего сражаться за свои.

Хоть эльфы и живут намного дольше других народов, их



популяция немногочисленна, потому что они теряют способность заводить детей сравнительно юном возрасте. Чаще всего в семьях эльфов рождается один ребёнок, максимум-два. Несмотря на своё долголетие, эльфы уступают в техническом прогрессе другим народам, не используя механизмы из железа и сооружения из камня, полагаясь лишь на своё мастерство в магии и искусство стрельбы из лука. Среди эльфов очень почитаются личное мастерство и умения, поэтому нет ничего удивительного в том, что именно эльфийские чародеи создали большую часть артефактов, которыми на сегодняшний день пользуются и люди, и эльфы.

Дварфы

Дварфы - один из древнейших народов этого мира - появились на земле позже эльфов, но раньше остальных трёх рас. Если говорить о внешности, это невысокие (рост дварфов не превышает 150 см), но мускулистые и широкоплечие существа. Их кожа бывает от тёмно-коричневой до светлой, а волосы чаще всего чёрные, коричневые или рыжие. Но настоящая гордость дварфа - это его борода. Настолько многие представители этого народа носят бороду, что поговаривают, мол, бородатые у них даже женщины...

Живут дварфы в своих величественных подземных городах, где находятся сразу и их глубокие шахты, и прославленные кузнецы, и поистине гигантские залы для пиров.

Дварфы живут
кланами, кланами
же дружат и
враждуют.

Нанести обиду
одному дварфу -
значит обидеть весь
его клан.

По характеру они -
весьма вспыльчивые
и воинственные
существа, но при
этом бесхитростные
и преданные своему
слову. Если дварф
покаялся, что
отправится за вами
хоть в ад, даже
будучи беспробудно
пьян, поверьте,
так оно и будет.



Тифлинги

Тифлинги - порождения людей и демонов, тайна появления
которых до сих пор не раскрыта. По большому счёту они
выглядят как люди, за исключением нескольких деталей: кожа
тифлингов может выглядеть как человеческая, а может быть
красного или фиолетового цвета. На их головах растут рога, а
также имеется хвост. Глаза тифлингов не имеют зрачков и
могут быть совершенно разных цветов, а острые зубы
превращают улыбку в звериный оскал.

У тифлингов нет родины, как таковой - тифлинги живут
небольшими общинами, в основном в людских городах, чаще всего
в самых трущобах. Иногда они живут группами среди других
меньшинств, которые относятся к ним с чуть большим

уважением.
Очевидно, такой образ жизни чаще всего заставляет тифлингов становиться ворами и жуликами. По характеру тифлинги хитры и коварны, недоверчивы, особенно к незнакомцам. Обратными сторонами их характера являются желание отплатить добром на сделанное им добро и привязанность к настоящим друзьям.



Орки

Орки - воинственный и поистине варварский народ. Выжить в этом мире им помогают лишь дикость и физическая сила. С самого детства в их жизни нет места слабости, а единственный закон, царящий в орочьих племенах - это право сильного. В среднем орки выше людей (их рост достигает 250 см), имеют зелёную кожу, выпирающие клыки и мощное телосложение. В жизни орков нет место понятиям "технологии" или "искусство" - вся их культура сводится к поклонению жестоким богам и подношению им кровавых даров. Чаще всего орков можно увидеть одетыми в лохмотья или грубо сделанную броню - с тем, как смотрится одежда, они не заморачиваются. Однако важная часть внешнего вида орка - это его боевой окрас -

символы и рисунки всевозможных цветов, наносимые на любую часть тела, призванные устрашить врага или подчеркнуть собственный статус в племени.

В большинстве своём орки жестоки и склонны решать всё грубой силой, не привыкшие никому подчиняться или с кем-то сотрудничать. Однако если орк по какой-либо причине оказывается оторван от племени, его характер может измениться: он может познать дружбу, любовь, или даже сострадание. Но, вспыльчивость и склонность решать проблемы силой не выбить из орка ничем.



“О вере в деревне “Горячие Петушки”

Сэм Берванк, заметки священнослужителя

Близ деревни “Горячие петушки” расположена Церковь Полумесяца.

Поклоняются в ней загадочному божеству с множеством имён: Небесный покровитель, Лунар Седовласый, Хранитель Луны, хоть и чаще всего его именуют Лунным Лордом.

По легенде, в начале времён существовало пять первобытных Лордов, обладающих сверхъестественными силами:

Алloyd - хранитель равновесия мироздания. Следит за соблюдением баланса между светом и тьмой, добром и злом.

Эвена - созидательница материи и жизни во вселенной. Отвечает за все природные явления, окружающие нас и всех существ, созданных ранее и созданных в будущем.

Кертис - самый физически сильный и доблестный из Лордов. Защитник всех угнетённых и слабых.

Астр - хранитель мира живых. Избавляющий от ран и печалей.

Аскель - Хранитель мира умерших. Обладает силой вернуть павшего к жизни.

По их подобию были созданы ещё двое Лордов: Лунный и Солнечный. Каждый из них обладает силой всех пяти первобытных Лордов, а также собственными уникальными силами. Лунный Лорд взял для себя имя Лунар и вобрал в себя мудрость небосвода и дарует её всем, кто желает её получить трудом и усердием. Управляет потоками энергий и знаний. Солнечный Лорд прозвался Санбером и мог создавать летающие в небытие объекты и яркие вспышки при столкновениях этих тел, порождать свет и пламя.

Спустя столетия Лунару и Санберу стало скучно наблюдать за пустым и бесконечным космосом и вместе они создали мир, в котором мы живём и называем его Землёй, а помогли им в этом первобытные Лорды.

Когда океаны и материки были созданы, Лунар вместе с Эвенной населил мир растениями, животными и созданиями, подобными себе, но не обладающих их силой. Так появились все расы, встречаемые на Земле. После завершения работы над созиданием, Лунар предложил остальным Лордам более не

вмешиваться в дела землян, чтобы предоставить их самим себе. После этого он создал себе дом неподалёку от Земли, прозванный Луной

Но Санбер разгневался, потому как хотел управлять созданным миром так, как ему хотелось. Он отправил одно из своих светил навстречу Земле, чтобы разрушить её, раз никто не поддержал его идеи. Однако Земля пережила это. Тогда он создал различных тварей, нечисть, уничтожающую все творения Лунара и Эвены. До сих пор эти создания мучают население.

Солнечного Лорда после этого попытались усмирить, но в итоге заточили в яркой звезде. Пророчество гласит, что однажды настанет день, когда он высвободится и уничтожит своей яростью и Землю, и Луну.

В церковь может обратиться любой желающий, кроме нечисти, не обладающей разумом (созданной Солнечным Лордом для уничтожения всего сущего). Для связи с божеством проводятся подношения с поклонами в виде полумесяца. Также часто устраиваются массовые песнопения, танцы и зажигаются костры. Глава Церкви во время праздника зачитывает пожелания горожан, записанных на пергаменте, и торжественно сжигает в костре, чтобы дым, поднимающийся в небо, донёс слова верующих до Луны.

Для того, что Лунар смиростивился, следует соблюдать следующие

догмы:

Хорошо:

1. Работать на общее благо
2. Быть честным со своими братьями
3. Помогать другим на их жизненном пути
4. Защищать семью и себя от нечисти

Плохо:

1. Убивать созданий Лунного Лорда (если это не защита себя и своей семьи)
2. Брать то, что заработано другими, если они не хотят это отдавать добровольно
3. Обманывать своих братьев и скрывать от них правду

Глава 2

Исследование локаций

Изучать потусторонние миры - не простая задача. Труднопроходимые местности, опасные существа, поджидающие неподалёку, и постоянное чувство опасности – всё это ожидает тех, кто осмелится войти в портал.

Что такое данжи и как их проходить?

Все четыре мира представляют собой данжи (от англ. *dungeon* - подземелье) - коридорные локации, где для их прохождения требуется следовать по специальным указателям. Попытки обойти локацию, ломать её и т.п. расцениваются как нарушения, а нарушивших правила настигает страшная кара монстра, обитающего в данже. (ну и от организаторов тоже)

Что тебя может ожидать в любом из данжей - никто из представителей Тильдии не знает. Надёжным помощником в путешествии по иным мирам будет проводник - существо согласившееся помочь Тильдии защитников, это может быть гость из другого мира или просто приключенец имеющий опыт выживания в другом мире. Он помогает начинающим авантюристам проходить правильно через определённый данж и взаимодействовать с другими его аспектами: прохождение ловушек и испытаний, сражение с чудовищем, поиск ресурсов и т.п.

Ранги в Тильдии

Поначалу каждый новобранец, прибывший в Тильдию, считается подмастерьем, но со временем становится опытным героем, готовым защищать мир от опасностей. Так же происходит и на нашей игре. По мере выполнения поручений, полученных в

Гильдии, и после тренировок на арене ты прокачиваешь свой ранг. Всего рангов пять:

- Медный
- Железный
- Серебряный
- Золотой
- Адамантовый

Получение рангов необходимо для продвижения по сюжету, открытия новых локаций, получения новых заданий и приобретения лучшего оружия у нашего торговца. Так что не советуем сидеть подолгу в подмастерье, подвиги не ждут.

Глава 3

Бой

Основное правило

Ты должен помнить, что сражения происходят в ИГРЕ, и поэтому до слез, крови и синяков доводить друг друга нельзя. Иначе, накажем самым бесчеловечным и жестоким образом. Сражениями в игре считаются определённые наборы действий, описанных ниже.

ВАЖНО! Применение грубой силы запрещается и наказывается вплоть до исключения из игры.

4 стиля боя

В каждом данже против босса действует своя уникальная боевая система и подробно о ней расскажут проводники. Снаряжение, используемое для сражений в одном данже, **не может быть использовано** для сражений в других.

На тренировочной арене, расположенной неподалёку от Тильдии защитников, ты можешь отработать свои навыки в любой из четырёх боевых систем, а также сражаться с другими игроками за возможность повышения своего ранга.

Стиль 1 - На картах

Бой длится 10 раундов. Каждый раунд игроки и монстры выкладывают перед собой взакрытую одну карту действия (атака или защита) - это основное действие. Также они могут совершить дополнительное действие (применить артефакт или расходник). Когда обе стороны закончили ход, карты переворачиваются и одновременно применяются их эффекты и эффекты от доп. действий.

Атаку как игроки, так и монстры могут применять против любой цели. Защиту игроки могут использовать как на себя, так и на союзников, монстры - только на себя.

Победой считается ситуация, когда здоровье всех существ во вражеской команде опустилось до 0. Если ни одна из сторон не победила в течение 10 раундов, это считается победой монстров.

Количество очков здоровья (ОЗ) у игроков зависит от их уровня:

1 уровень - 3 ОЗ

2 уровень - 8 ОЗ

3 уровень - 13 ОЗ

4 уровень - 18 ОЗ

Количество ОЗ монстра равно уровню монстра (написан на карте).

Карты атаки (красного цвета) - позволяют отнять здоровье у цели. Урон, наносимый картой атаки, считается следующим образом:

Уровень игрока + бонус от снаряжения + бонус от расходника (при наличии)

Карты защиты (синего цвета) позволяют прибавить цели очков защиты. Могут быть брошены на себя или союзника. Тот, на кого брошена карта защиты приобретает некоторое число очков защиты, которое считается следующим образом:

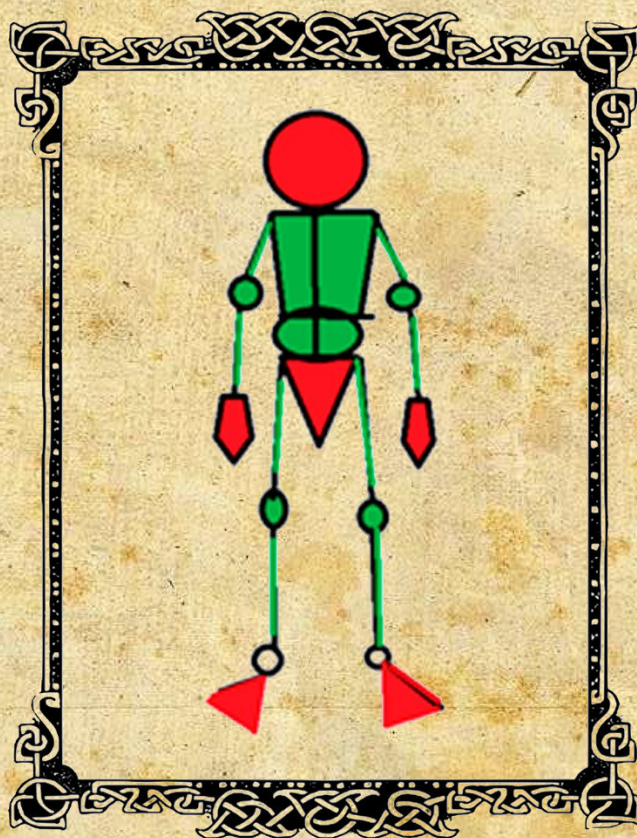
*Уровень игрока, бросившего карту + бонус от снаряжения +
бонус от расходника (при наличии)*

Очки защиты выступают как дополнительная шкала здоровья. Очки защиты сохраняются от раунда к раунду, но исчезают при переходе от битвы к битве.

Стиль 2 - На тямбарах

Игроки могут начать бой, если хотя бы у одного из команды есть оружие (тямба, она же тямбара, она же мягкий меч), и оно находится в руке. Нападать на монстра разрешается всей командой одновременно и каждый может использовать одно из доступных оружий и щит.

Поражаемая зона для всего оружия, кроме рук — полная, за исключением головы, шеи, паха, кистей и стоп. (в зелёные области бить можно, в красные — нельзя, учитывайте пол вашего противника при атаках груди!). У монстра и игроков условно одна жизнь, т.е. любое попадание оружием в поражаемую зону расценивается как смерть.



Разрешённые действия:

- Рубящие удары оружием в поражаемую зону;
- Нападение на монстра всей командой одновременно;
- Работа командой на отвлечение босса.

Запрещенные действия:

- Целенаправленные, неоднократные удары в непоражаемую зону;
- Борцовские приемы, удары конечностями (руками, ногами, головой);
- Удары не боевой частью оружия;
- Захват оружия противника за боевую часть;
- Все виды улолов.

Не забывай, что игровое оружие для данной боевой системы тебе выдают организаторы. Всё используемое на игре оружие обычно применяется для тренировочных боев.

Виды оружия:

- Кинжалы - короткие тямбы, длиной около 20 сантиметров;
- Короткие мечи - стандартные тямбы, используемые на большинстве игр нашей мастерской группы, длиной около 50 сантиметров;
- Длинные мечи - тямбы длиной более одного метра
- Щиты - специальные повязки, закрепляемые на руке от кисти до локтя. При их использовании вся вышеуказанная зона считается не поражаемой зоной (при попадании по ним, урон не засчитывается)

Стиль 3 - На кубах



Кубы хранятся у монстра и выдаются по мере необходимости! Игроки и монстр совершают бросок на инициативу, определяя порядок хода.

Чтобы определить порядок хода, каждый игрок и монстр перед боем делает бросок инициативы (куба 1d20). Монстр распределяет ходы в порядке убывания результатов бросков инициативы. В случае ничьей, бросок инициативы повторяется до тех пор, пока ситуация не будет решена.

В начале боя у каждого игрока будет определенное количество жизней и урон от оружия, которые будут меняться в зависимости от его ранга. Далее каждый из участников боя кидает кубы оружия, тем самым нанося урон противнику. Участник выбывает, если его жизни опускаются до нуля.

Виды оружия:

Оружие для его использования (бросков кубов) приобретается у торговца.

- Кулаки - 1к4 урона (стартовое оружие, приобретать не требуется);
- Короткие мечи - 1к6 урона;
- Длинные мечи - 1к8 урона.

Стиль 4 - На повязках

Каждому игроку перед началом боя выдаётся количество ленточек, в зависимости от уровня они крепятся в определенные места (проводник поможет тебе подготовиться к бою).

Чтобы победить монстра, нужно сорвать все закреплённые на нём ленты.

Если монстр вырвал все твои ленты, значит ты мертв!

Потеря лент по неосторожности расценивается как потеря части здоровья.

Разрешенные действия:

- Подбегать и выдергивать ленты, закреплённые на монстре.
- Нападать на монстра всей командой одновременно.
- Работать командой на отвлечение босса.

Запрещенные действия:

- Борцовские приемы, удары конечностями (руками, ногами, головой);
- Применять захваты и удержания монстра.
- Трогать свои ленты и ленты союзников, даже если случайно оторвал ее.
- Надевать упавшие или отобранные у монстра ленты

Правила по смерти



Смерть — состояние, в основном наступающее в случае поражения игрока во время сражения в данже или на тренировочной арене.

В случае, если ты мёртв, не переживай — игра не заканчивается.)

Если ты умер в бою, обязательно дождись его окончания. Затем можешь смело уходить с места боя, больше тебе там делать нечего.

В любом случае, чтобы “ожить” после боя, тебе нужно посетить матушку Гленну - монахиню церкви Полумесяца, расположенную близ Гильдии.

Она попросит выполнить определенный набор действий, после чего ты снова будешь считаться живым.

Глава 4

Экономика

Правила по экономике

Экономика — основополагающий элемент любого королевства, и наша деревня не является исключением.

Основной игровой валютой нашей игры являются монеты Фхинны. Любые операции с реальными деньгами в игре строго запрещены, и караются трудовой отработкой или дисквалификацией.

В игре ты в праве свободно управлять своим капиталом, то есть ты можешь кому угодно отдавать игровую валюту и принимать её или назначать работу за вознаграждение. Основным заработком в игре предполагаются задания Тильдии, а также продажа ресурсов и ценных предметов торговцу.

Тратить свои деньги ты можешь, например, на приобретение необходимого оружия у торговца или отдавать персонажам в обмен на помощь.

Взаимодействие с ресурсами и предметами:

Добыча ресурсов (порядок действий)

Ресурсы, используемые для создания предметов и выполнения заданий, ты можешь получить у некоторых персонажей за выполнение определённой работы. Например, чтобы получить ресурс "дерево", тебе придётся напилить дров и отдать их персонажу, который выдал тебе это задание. После выполнения всех нужных действий ты получаешь определённое количество данного ресурса. Если у твоего народа есть особые способности, или у тебя есть предмет, повышающий добычу ресурсов,

напомни об этом персонажу, выдающему ресурсы. **ВАЖНО!** Указывать бонусы нужно перед тем, как взять ресурс, иначе бонус не применяется!

Также ресурсы можно просто купить, обменять у других игроков, найти или получить за выполнение квеста. Любой игрок может производить с принадлежащим ему ресурсом следующие манипуляции: хранить, перемещать, продавать и т.д.

Для переноса предметов есть специальный инвентарь игрока (тканевый пакет).

Все ресурсы, предметы и прочее должны лежать либо в инвентаре, либо быть легко заметны на игроке. Например, можно носить предметы в руках или надевать их на голову. В случае смерти предметы и ресурсы остаются у тебя в инвентаре.

ВАЖНО! Обращаем ваше внимание, что ресурсы ни в коем случае нельзя прятать в карманах, трусах, волосах и т.д.!

Торговля

Обмен и продажа предметов между командами происходит "как в жизни" — по взаимному согласию торгующих — и не регулируется никакими правилами.

В основном всеми операциями купля-продажа на игре занимается торговец. Он может выкупить накопленные тобой ресурсы и выплатить за это определённое количество монет, которые потом можно обменять на оружие.

Предметы

Во время путешествия, игроки будут получать награды в виде предметов и ресурсов. Их авантюристы вправе оставить себе. В основном, это оружие для сражений и предметы для заданий. Ни в коем случае **НЕ собирайте предметы для декора**, лежащие в локациях.

Менять, дарить и покупать предметы у других игроков — разрешено.

Глава 5

Чем еще можно заняться?

Перемещение по миру

Карта мира представляет собой набор отдельных локаций-данжей, соединённых между собой промежуточным игровым пространством. Для удобства понимания мы делим карту на 5 игровых областей (Штаб Гильдии Защитников и четыре других измерения) Ты можешь перемещаться между ними совершенно свободно, если игровые условия явно не говорят тебе обратного. Например, если проводник говорит, что ты не готов к путешествию в эту локацию, стоит немного повысить свой ранг и вернуться позднее.

Области в игре

Существует несколько видов ограждений, обозначающих определенные области игрового мира:

- 1) **Боевая зона** - область где на тебя могут напасть монстры любым образом, описанном в этих правилах. (Все не помеченные области)
- 2) **Арена для боев** - особое место для проведения сражений. (Огорожена бечевкой и стоит обозначающий знак в виде таблички с надписью)
- 3) **Граница мира и данжей** - граница игровой территории, за неё заходить нельзя! (Помечается красно-белой строительной лентой)

Персонажи

Во время путешествий по локациям команда может встречать различных персонажей. Кто-то из них может напасть на игроков, кто-то помочь, у некоторых можно получить задание

или купить предметы. Важно помнить, что персонажи также, как игроки, **не обязаны** правдиво отвечать на все вопросы, честно проводить сделки и выполнять обещания. Верить им или нет — это решение вашей команды.

Задания от Гильдии

Некоторые из персонажей могут обратиться к тебе с просьбой или предложением, например, принести потерянное кольцо или передать “привет” другому персонажу. Как реагировать на эти просьбы тебе нужно решить самостоятельно, исходя из своей роли. В большинстве случаев задания ты будешь получать от Великого Магистра Гильдии защитников. Например, он может попросит убить огра, разрушающего мосты. Ты можешь сразиться с чудовищем и убить его, или не убивать огра, а лишь прогнать его, или узнать, почему монстр буянит, и помочь ему в трудной жизненной ситуации, чтобы больше так не поступал. Твой выбор будет влиять на отношение персонажей к тебе, изменения в игровом мире и на награду, которую ты, возможно, получишь. Мир деревни и других измерений живой, и сильно зависит от твоих действий. Будь осторожен, некоторые решения могут изменить судьбу всего мира.

Социальное взаимодействие

Пут все просто и одновременно сложно. С одной стороны, нет никаких конкретных правил общения, договоров и т.д. Ты можешь действовать так, как считаешь нужным. Однако, помни, что игрок играет не себя, а представителя Гильдии. Да, и вообще, всегда помни, что те персонажи, с которыми ты общаешься, накладывают на тебя определённые правила поведения. Отношения со всеми участниками игры ты можешь строить совершенно любые. С кем-то можешь поссориться, а с кем-то — подружиться. Возможно и такое, что твой персонаж найдёт вторую половинку и устроит свадьбу в местной церкви. Наша задача, как мастеров, будет заключаться в том, чтобы помочь тебе создать и прожить небольшой отрезок жизни

представителя гильдии. Может быть, вы двое — враги до гроба или друзья “не разлей вода”, учитель и ученик, отец и сын. Пусть, как и во многих других вещах, связанных с твоим персонажем, мы полагаемся на твою фантазию. Некоторые отношения будут тебе даны изначально, в зависимости от роли. Не бойтесь придумывать своих персонажей, добавляя им деталей и глубины (например, ты — не просто крестьянин-орк; у тебя большая семья которую надо кормить и умирать вам никак нельзя. Ты — не просто торговец: раньше ты продавал ингредиенты для зелий, и т.д.), мастера обязательно тебя поддержат. Часть вашей роли уже будет прописана, мы называем это личной целью. (смотри личные цели)

Важно! Мы заранее предупреждаем игроков - неоднократное общение вне игры, обсуждение пар, преподов или самой игры, а также действия, связанные с реальным миром (например, залипание в телефоне), будут наказываться удалением из игровой зоны. Подобное поведение портит впечатление от процесса у других игроков. Пожалуйста уважайте друг друга, у вас будет **очень много** времени обсудить все это **после** игры. (Если вам действительно не интересно просто подойдите к организаторам, они заберут игровые предметы и отправят вас на все четыре стороны).

Глава 6

Как победить?

Основы

Если ты пришел на игру и получаешь удовольствие от процесса — поздравляем, ты уже победитель!

Но в нашей игре также существует специальная мера успешности игрока в игре — система победных очков. С их помощью организаторы измеряют, насколько игрок вжился в роль и насколько много он успел сделать в ходе самой игры. Победителем считается игрок, выполнивший свою личную цель и набравший больше победных очков, чем остальные. Однако, поскольку игра не может быть честной для всех и определенная случайность будет сказываться на результате, в итоговый зачёт добавляются очки за доп. задачи, выполненные в процессе игры, а также за качественный отыгрыш своей роли (например, на Хрониках Рэйвенгарда команда Рыцарей Антимании набрала мало достижений и не выполнила свои цели, однако они получили специальный приз за соответствие духу своей гильдии, ненависть к магам и полный отказ от магии).

Основной квест

В игре существует свой собственный “золотой снитч” (если вы понимаете, о чём речь) — это основной квест игры. Игроки, выполнившие основной квест, автоматически побеждают в игре (на первых Хрониках Рэйвенгарда так и было, когда команда Слуг Разрушителя набрала больше всех очков за достижения, но в итоге победили Алхимики, выполнив основной квест).

Личная цель

Каждый игрок в самом начале игры получает личную цель — это относительно нетрудное задание: то чего твой персонаж как личность очень хочет достичь в ближайшее время. Кроме того, в цели написана вводная информация для отыгрыша.

Например:

“Ты всю жизнь работал наемником, но недавно решил остепениться и найти более стабильную работу. Накопи 10 монет и построй дом в деревне Горячие петушки”.

“Ты недавно женился, поздравляем! Твоя жена очень хочет ожерелье из драгоценных камней, собери 5 штук.”

Итог

Что делать на игре: гнаться за личной целью, пытаться стать самым крутым воякой, бродить по миру, выполняя квесты, закончить основной квест как можно быстрее или пить эль — решать вам.

Глава 7

Заключение

Спасибо, что прочитал эту книгу правил до конца (или бегло пролистал, что тоже не так уж и плохо). Если у тебя остались



вопросы, не стесняйся и задавай их в нашей группе [ВКонтакте](#) или напрямую вот этому [симпотяге](#).

(<---)

Не забывай - перед тобой неполная версия правил, в ней много неточных формулировок, да и ошибки встречаются. Подпишись на новости нашей группы, чтобы не пропустить будущие правки. Мы ждем тебя на нашей игре.