

Рэйвенгард

Проклятие Тринити



Книга правил

Итак, мой дорогой друг, ты открыл свод правил по игре “Рэйвенгард. Проклятие Тринити”. Он называется книгой правил не случайно. В нем мы объединили основные механики и сюжетную информацию о мире игры, чтобы ты мог иметь примерное представление о том, что на ней будет происходить, а также понять, хочешь ли ты принять участие в этом приключении.

Во время прочтения ты можешь найти разделы, где будет отсутствовать конкретная информация, но будет дано описание всех игровых взаимодействий и механик 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 боя, экономики и т.д. Мы надеемся, что это поможет тебе легче сформировать представление о правилах и сформулировать вопросы, на которые в будущем тебе ответят организаторы.

Оглавление

Глава I. Мир Рэйвенгарда	3
Глава II. Бой	18
Глава III. Экономика.....	28
Глава IV. Чем еще можно заняться?	32
Глава V. Как победить?	35
Глава VI. Заключение	37

Глава I. Мир Рэйвенгарда

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 него не требовало от участников чрезмерных усилий и штудирования тысяч страниц текста. Если тебе все 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 прочитать эту главу целиком перед созданием своего персонажа и ради понимания истории в целом.

События в городе Рэйвенгарде после победы над Титаном
“Записи из архивов летописца Мендера Сторика”

“Моменты, которые принесли нам боль и страдания, остаются в памяти, подобно шрамам, на всю жизнь”

Все началось в тот момент, когда на наш город обрушилась вся мощь древнего Титана. Созданное демоном Ирисом существо несло повсюду смерть и разрушения, не оставляя после себя и камня на камне. Только одному человеку удалось на время его остановить – мудрому Хранителю Глорфинделу. Он запечатал полубога глубоко под землей с помощью посоха Силы, но заплатил за это самую высокую цену. Долгое время Рэйвенгард лежал в руинах, пока несколько переживших катастрофу жителей не объединились, чтобы уничтожить Титана раз и навсегда. Для этого они отправились на поиски посоха, местонахождение которого после смерти Глорфиндела оставалось неизвестным. Пережившей множество испытаний и заговоров против них команде приключенцев удалось найти искомый артефакт и победить заклятого врага.

Титан был повержен, и казалось, что городу больше ничего не угрожает, но лишь на первый взгляд. На деле никто не радовался, потому как от бывшего Рэйвенгарда не осталось и следа. Многие жители лишились своих родных, крова над головой и ремесла. Не давал им покоя всего один вопрос: "Как жить дальше?". Последний король Магнус Железный Бок погиб еще до войны с Титаном, поэтому в городе продолжалась анархия. Обычные горожане пытались приспособиться к новым условиям, обустраивая себе жилища в подвалах зданий, не торопясь предпринимать хоть какие-то действия, чтобы

отстроить город. Те, кого все еще беспокоила судьба Рэйвенгарда, начали собираться в уцелевшей библиотеке по приглашению ее куратора – Римуса о'Дима. В основном, приглашенные гости были представителями почти всех сформировавшихся на момент войны за город объединений: шахтеры, торговцы, рыцари Антимагии, ордены Фиолетовых и Оранжевых магов, а также Хранители. На собраниях пытались решить вопросы о восстановлении города и выборе нового правителя. Но все оказалось не так просто. На первом собрании непрекращающиеся споры между гостями заглушали любые проблески надежды на конструктивное решение проблем. Глава рыцарей Антимагии – Ульдер Местера не был рад пришедшим на собрание магам и во время своей речи сказал следующее: "Сколько это может продолжаться? Маги слишком долго злоупотребляли своим положением. Напомню Вам, граждане, что из-за неприкосновенности и вседозволенности ордены Фиолетовых и Оранжевых магов развязали между собой магическую войну, преследуя личные интересы. А Титан? Его пробуждение ведь тоже дело рук чернокнижника. Магии больше не место в нашем городе. Мы восстановим Рэйвенгард и без нее. А заклинатели могут отказаться от прошлого, уничтожив свои камни Силы, и начать жить, как нормальные люди. Ну, что скажете?". Его начали поддерживать представители других не магических объединений, считая, что маги стали слишком опасны. Глава Оранжевых магов – Кулемер Васел воспротивился подобному решению и высказал свое мнение: "Да Вы тут все с ума посходили! На что способны обломки оставшегося оружия и щитов против любого врага? Магия необходима городу, как минимум для восстановления зданий и

наращивания боевой мощи". Глава Фиолетовых магов – Дионис Даклан, в ответ Кулемеру, сказал следующее: "В кои-то веки я согласен с этим олухом. Без наших магических сил не восполнить ни продовольствие, ни прочие ресурсы, важные для восстановления экономики. Без нас долго Вы не протянете.". Глава Хранителей – Римус о'Дим не спешил что-либо высказывать по этому поводу, потому как понимал, что магия нужна как инструмент для возвращения быта на круги своя, но о примирении между магическими и немагическими объединениями пока и речи быть не могло.

В ночь перед очередным собранием, о'Дима мучила бессонница. Он просидел за письменным столом до рассвета в попытках придумать решение конфликта, потому что озвученными после первого собрания предложениями были либо изгнание магов, либо лишение их всех магических сил. Идеи так и не приходили в его седую голову, пока утром к нему в комнату не залетел воробей. Птица заприметила на столе емкость с каким-то рассыпчатым содержимым и захотела им полакомиться. Римус знал, что это – алхимический реагент, необходимый для создания нужных ему лекарств, но губительный для маленькой птицы. И тогда старик накрыл емкость чашкой, чтобы воробей не съел реагент. Хранителя вдруг осенило, когда он положил рядом немного семечек. Он провел аналогию: "Воробей – это жители Рэйвенгарда, желающие владеть магией, но не понимающие всей степени ее опасности. Реагент – это камни Силы, предназначенные для благих целей, но опасные для искушенных корыстными целями существ. Чашка – это защита, позволяющая оградить камни от жителей, но позволяющая сохранить их до лучших времен. Сам

Римус был подобием уполномоченного человека, способного распоряжаться камнями Силы по соображениям совести и долга". Расписав все свои мысли на пергаменте, к вечеру он явился на собрание, где изъясил свое мнение о решении конфликта между магами и не магами, сказав следующее: "Уважаемые гости собрания, минутку внимания. После первого собрания, а если быть точнее, балагана, меня не покидала мысль о грамотном разделении сил и полномочий между теми, кто решает проблемы с помощью магии, и теми, кто решает проблемы оружием. Мало кто из Вас в курсе, что магию мы, заклинатели, черпаем из особых источников, именуемых монолитами Тринити. Они существуют по всей территории Континента с незапамятных времен и питают особой энергией все окружающее нас пространство. Каждый из монолитов отвечает за энергию определенной стихии: огня, воды или земли. Нам же в этом плане повезло, потому как близ Рэйвенгарда расположены все три стихийных монолита. Камни Силы являются осколками монолитов и, по совместительству, фокусировкой энергии стихий, благодаря которой мы можем накладывать заклинания. Так давайте контролировать количество используемых камней Силы, не позволяя каждому встречному овладеть этим опасным искусством. Для этого предлагаю создать особый отряд, в который будут входить выбранные народом заклинатели. Они соберут камни Силы со всего города и его окрестностей, чтобы никто не мог использовать магию для корыстных целей. Также члены отряда будут управлять всей магией в городе и служить новому королю, выполняя его непосредственные приказы. Короля же я предлагаю выбрать из представителей рыцарей Антимании, как

людей, разбирающихся и в войне, и в политике". После этих слов в библиотеке повисла тишина. Все присутствующие были озадачены данным предложением и долго размышляли. Наконец, Ульдер встал с места и сказал следующее: "Это смелое решение, о'Дим. И ты должен понимать, что оно угодит не всем. Но если присутствующие здесь маги согласны на подобный шаг, то это решение конфликта будет рассмотрено.". Данное решение поддержали уже представители как магических, так и немагических объединений, посчитав, что это оптимальный выход из сложившейся ситуации. Правда, как и предсказал Местера, остались и те, кто воздержался по причине нежелания терять силу стихии вне службы новому королю. Когда окончательное решение было принято, начались серьезные перемены во внутренней и внешней политике города.

В ходе последующих выборов, новым королем стал Ульдер Местера, прозванный впоследствии Железный Ботинок. Верные ему рыцари стали охранять монолиты Тринити, местоположение которых открыл им о'Дим, чтобы никто не мог отколоть себе осколок для создания нового камня Силы. Отряд магов, которых выбрали для службы Ульдеру, организовал орден и стал называть себя Жрецами Тринити. Впервые за долгое время население было занято достижением единой цели – уборкой руин и восстановлением города. С первого дня службы Жрецы занимались расчисткой завалов и поимкой беглых магов, что отчаянно пытались спрятать камни Силы для личного пользования. Владеющие магией земли Жрецы занимались уборкой каменных обломков зданий и подвалов. Жрецы стихии огня безопасно утилизировали деревянные обломки домов. Жрецы стихии воды помогали с поставкой чистой воды в город

и восстановлением сельского хозяйства. Когда очередное место расчищалось Жрецами, за работу брались и ремесленники – шахтеры, плотники и каменщики, выстраивая на пустом пространстве новые жилища. Когда маги и не маги привыкли работать рука об руку – дело пошло еще быстрее. Районы, стоявшие в руинах месяцами, вырастали из пепла за считанные дни, будто дрожжи, поставленные рядом с горячей дровяной печкой. Город оживал. Двадцать лет понадобилось горожанам, дабы отстроить Рэйвенгард шаг за шагом, преодолевая тяготы своего бремени, кирпичик за кирпичиком восстанавливая родные стены. Когда стройка наконец закончилась, люди наконец вздохнули с облегчением. Надежда вновь вернулась в сердца жителей. Город вернул свой былой облик. Жрецы продолжили свою службу на благо народа, используя магию для оказания медицинской помощи, снабжения города всеми необходимыми ресурсами и поддержания его архитектуры.

Проповедь священнослужителя

***“Записано со слов Люциуса Сотириса – верховного Жреца
Тринити”***

Я обращаюсь к вам, представители простого народа, с напоминанием о том, зачем мы здесь. Ниспослали нам Тринити три монолита, дарующие возможность управления стихиями. И питают монолиты силой своей лес Силвакор, а также город наш – великий Рэйвенгард! Каждый желающий мог воспользоваться кусочком той мощи и творить чудеса! Но от чудес можно с легкостью перейти к уничтожению: другого человека, города, целого мира... И мы, люди, пали перед это силой и не устояли. Началась борьба с существом могущественным, окропленная кровью. Много людей пало! Много кого мы потеряли! Но мы смогли победить. И люди стали бояться магии, хотели запретить ее, думая, что еще больше бед может случится из-за нее. Глупцы! Тринити послали светлую мысль в голову смертного мужа – Римуса о'Дима. И предложил он контролировать магию, чтобы только те, чей разум чист, воля сильна, а помыслы добры, могли познать ее мощь. Ведь только они не смогут пасть перед заражающей властью силы. Для этого и существуем мы – Жрецы Тринити! Охраняем всех Вас от несчастий и даруем силу тому, кто достоин ей овладеть!

Сводка последних событий

"Вестник Черного Ворона"

На протяжении двадцати лет жители Рэйвенгарда жили в мире и согласии, однако недавно произошло событие, потрясшее многих: из всех трех близ расположенных к городу монолитов Тринити пропала та самая искра магии, питающая энергией стихий окружающее пространство. Без нее все маги Рэйвенгарда оказались бессильны, а камни Силы стали годны разве что на снаряды для пращи. Рыцари, охранявшие монолиты, не смогли дать достойного объяснения происходящему, потому как не видели, чтобы кто-то к монолитам приближался и как-то воздействовал на них. Взмолнованные столь значимой потерей, Жрецы Тринити незамедлительно начали собственное расследование. К ним присоединились равнодушные граждане в надежде восстановить баланс энергии стихий. Пока успехов данные деяния не принесли, но надежда на возвращение магии не потеряна.

Пропажа магии повлияла не только на Жрецов. Городской кузнец все также продолжает ковать изделия для горожан, но делает их теперь почему-то медленнее. Видимо, качество не зависело напрямую только от навыков кузнеца и было что-то еще. Также в связи с тем, что Жрецы потеряли способность к лечению с помощью магии, алхимическая лавка семейства Эмберстоун переживает необычайный наплыв новых клиентов, жаждущих получить новое средство от болезней и тяжелых ранений. А по вечерам, уставшие от работы горожане отдыхают в таверне «Горячие бедрашки», где могут отведать вкусной еды и хорошего эля.

Игровые расы

На нашей игре основными расами являются: человек, эльф, дварф, тифлинг, орк/полуорк. Если хочешь отыграть нестандартную расу – вроде суккуба или гоблина – свяжись с организаторами через сообщения группы. Возможность ввести уникальную расу присутствует, если ее выбор будет обоснован хорошей предысторией и костюмом.

Люди

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 черного до бледного. Весьма богато их разнообразие в одежде: от простых рубаш из продуктов сельского хозяйства, таких как лен 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 им.

Люди находят себе места для проживания практически везде: в горах, в лесах и на равнинах, 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 заостренные 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, утонченную 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 в сравнительно юном возрасте. Чаще всего в семьях эльфов рождается один ребенок, максимум два.

Несмотря на свое долголетие, эльфы уступают в техническом прогрессе другим народам, не используя механизмы из железа и сооружения из камня, полагаясь лишь на свое 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 все остальные народы.

Дварфы

Дварфы - один из древнейших народов этого мира - появились на земле позже эльфов, но раньше остальных рас. Если говорить о внешности, это невысокие (рост дварфов не превышает 150 см), но мускулистые и широкоплечие существа. Их кожа бывает и темной, и светлой, а волосы чаще всего черные, коричневые или рыжие. Но настоящая гордость дварфа - это его



борода. Настолько много представителей 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 кузницы, 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 поклялся, 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 счету 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, коварны и 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 помогает лишь дикость и физическая сила. С самого детства в их жизни нет места слабости, а единственный закон, царящий в орочьих племенах - право сильного.

В среднем орки выше людей (их рост достигает 250 см), имеют зеленую 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 утратить врага или подчеркнуть собственный статус в племени.

Например, вот группа, состоящая из человека, тифлинга и эльфа.



Глава II. Бой

Основное правило

Ты должен помнить, что все сражения происходят в ИГРЕ. Поэтому до слез, крови и синяков доводить друг друга нельзя. Иначе накажем самым бесчеловечным и жестоким образом :)

Сражением в игре считается определенный набор действий, описанных ниже.

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

В сражениях всегда участвует две противоборствующие стороны, независимо от количества сражающихся (игрок против игрока, команда на команду или 3 команды на 2 команды). Поэтому сражения всегда заканчиваются победой одной из сторон. Если хотят сразиться 3 стороны (например, 3 разных команды друг против друга), то тем, кто вызвал на бой последними, придется подождать, пока первые две стороны не закончат бой.

Дуэль

Двое игроков (или две команды) могут договориться о проведении боя в формате дуэли. Для начала одна из сторон должна объявить о том, что она намерена провести бой подобным образом, а другая – согласиться в ней участвовать. Затем противоборствующие стороны оговаривают правила участия в поединке (например, "сражаемся, используя только левую руку" или "во время боя молчим"). Правила могут быть самыми абсурдными (например, "сражаемся с закрытыми глазами").

Главное, чтобы обе команды были согласны с ними. Условия окончания дуэли обговариваются заранее, обычно это "до первой крови", т.е. кто первый нанес удар противнику, тот и выиграл (кстати, в этом случае смерть не наступает после попадания, и можно сразиться, при этом никого не убивая) или "до первой смерти". Далее все участники дуэли должны отправиться на арену, расположенную на локации "Казармы".

Вызов на дуэль считается принятым, если бросивший вызов и принявший его обменялись рукопожатиями. На дуэль можно вызвать игрока даже в мирной зоне между локациями. Если тебя вызвали на дуэль, но сражаться ты не хочешь, никто не запрещает отказаться от вызова. Поступок не самый благородный, но порой может спасти жизнь.

Убитые игроки оставляют у себя предметы и ресурсы, если только перед началом дуэли не было оговорено иное (например, вы сражаетесь за какой-то предмет и выставляете его в качестве награды).

Примечание: сторона, нарушившая правила проведения дуэли (например, игрок открыл глаза при правиле «сражение с закрытыми глазами»), считается проигравшей в дуэли.

Потасовка

Такие бои проходят чаще всего. Это – сражение, которое может произойти спонтанно на любой локации, расположенной за чертой города. Потасовка считается начатой, если один из игроков применил против другого оружие (коснулся мечом, попал стрелой). Стоит отметить, что эта атака служит лишь для обозначения начала боя и не наносит никакого урона противнику! Второй вариант начала потасовки – положить противнику руку на плечо со словами «я начинаю с тобой бой». Все игроки, присутствующие поблизости в этот момент могут присоединиться к потасовке, при этом они должны объявить «я присоединяюсь к сражению», а также явно указать сторону за кого они сражаются. Далее все участники потасовки должны пройти на арену, расположенную на локации “Выработки”.

Начало сражения

Для проведения боев на игре существуют специальные локации. Обучение навыкам боя и проведение дуэлей проводится на локации “Казармы”, а проведение потасовок на локации “Выработки”.

После объявления боя одним из выше перечисленных способов, все участвующие в нем игроки должны объявить зрителю (NPC) локации о том, что они участвуют в сражении, а также о том, на каких условиях оно проводится.

Затем участники показывают свои инвентари противникам. Противоборствующие стороны могут выбрать по 1 предмету из

каждого инвентаря и выложить их на край арены. Это призы, которые достанутся победившей стороне.

Далее игроки расходятся по арене и ждут команды персонажа о начале сражения.

Игроки сами следят за ходом сражения и соблюдением правил, поэтому знать правила в их интересах. В случае, если возникает спорная ситуация, то ее разрешает персонаж – хозяин локации.

Окончание сражения

Чаще всего сражения заканчиваются смертью всех игроков, сражавшихся за одну из сторон. Помимо этого, игроки в любой момент могут сдаться и в этом случае они автоматически проигрывают битву. А оставить ли в живых сдавшихся или перебить – решают победители.

Сражения в Рэйвенгарде – не редкость, но бессмысленное кровопролитие тут не в почете, поэтому, на свое усмотрение, зритель может остановить битву в любой момент. Для этого он говорит "стоп", чтобы остановить сражающихся.

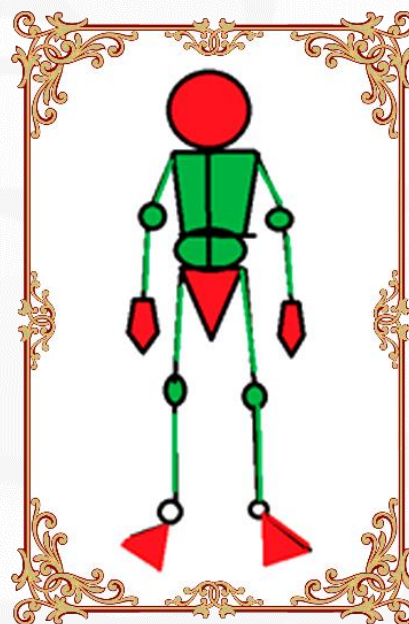
После боя команды должны разойтись по разным локациям. Предметы, выбранные из инвентарей до начала сражения, достаются команде победителей.

Ход Сражения

Сражение начинается в тот момент, когда зритель объявляет об этом. Любой удар – смертелен, считай, что, как и в реальности, здесь у каждого всего одна жизнь. Попаданием или ударом считается осязаемое (в меру) касание, которое почувствует противник, а также поимка оружия руками. Попадание по специальным предметам, служащим для защиты, как и по оружию – НЕ считается попаданием (например, от меча можно защититься мечом). Игрок, которому нанесли удар, считается смертельно раненым и после битвы отправляется на воскрешение. Однако, если в конце боя будет применено зелье с эффектом лечения, то игрок выживет и останется в команде (лечить можно после битвы). Перекладывать предметы из инвентарей перед боем нельзя, только доставать оружие.

Общие правила боя

Поражаемая зона для всего оружия и рукопашных атак – полная, за исключением головы, шеи, паха, кистей и стоп. (в зеленые области бить можно, в красные – нельзя. Учитывайте пол вашего противника при атаках груди!)



Разрешенные поражающие действия:

- Рубящие удары клинковым и ударным оружием в поражаемую зону;
- Попадание “стрелой” в поражаемую зону.
- Прикосновение рукой в поражаемой зоне (для безоружных игроков).

Запрещенные действия:

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

Не забывай, что игровое оружие тебе выдают организаторы. Все используемое на игре оружие обычно применяется для тренировочных боев.

Виды оружия и классы

Те, кто ходят с мечами — мечники, а те, кто со стрелами — лучники. Поэтому, выучившись у смотрителя на получение необходимых навыков и приемов выбранного класса, ты получишь отметку в паспорте. Это происходит на локации “Казармы”.

ВАЖНО! Только получив отметку класса, ты можешь изготовить для себя на локации “Кузница” оружие и использовать его в бою.

Ввиду отсутствия магии в городе, боевых класса всего два — мечник и лучник. Ты можешь не иметь боевого класса на старте игры. В этом случае ты — мирный житель и не можешь пользоваться оружием.

ВАЖНО! Менять боевой класс нельзя.

Мирный житель



Если у тебя нет отметки боевого класса — ты мирный житель.

Если на тебя напали, то ты можешь защищаться, нанося урон касанием ладони в поражаемую зону противника (считается, что ты бьешь кулаками, но очень сильно). Удар засчитывается только когда ты хватаешь или ощутимо касаешься противника. Также мирный житель не может сам начать битву.

Мечник



Может использовать оружие ближнего боя (меч). Оно представляет собой тямбару для тренировочных боев.

- урон наносит только касание мечом;
- меч кидать нельзя;
- блокировать меч руками тоже нельзя (в том числе и за рукоять или руку);
- фехтовать можно;
- отбивать снаряды можно;

Лучник



Может использовать оружие дальнего боя (стрелы). Оно представляет собой лук (воображаемый) и стрелы (почти настоящие) в виде мячиков из бумаги, попадание которыми в игрока считается ударом.

ВНИМАНИЕ! Враг, схвативший мяч может использовать снаряд в ответ, **НО** только в том случае, если он сам лучник.

Лучнику важно помнить, что:

- урон снарядами наносится только при первом ударе после броска, отскоки не считаются!
- сражаться и защищаться, с помощью стрелы в руке (использовать как меч) нельзя;
- подбирать чужие стрелы можно во время битвы и после ее окончания;

Дополнительные термины

Смерть — это состояние, наступающее в случае, если в игрока попали во время битвы и не вылечили после нее. После этого игрок считается мертвым и без определенного набора действий, указанного ниже, не может ходить по другим локациям и вести себя как ни в чем не бывало, потому как он мертв :)

Что делать если меня убили?

Если ты умер в битве, позволь выигравшей стороне забрать у тебя один из ресурсов, поставленных в качестве награды перед битвой игроками, а также идентификатор жизни (повязку). Затем можешь смело уходить с локации, на которой проходил бой, т.к. тебе там больше делать нечего.

ВАЖНО! Такие предметы, как инвентарь игрока (пакет) и паспорт игрока, забрать в качестве награды нельзя.

В любом случае, чтобы “ожить”, тебе нужно посетить предназначенную для тебя локацию (а какую именно — узнаешь

на самой игре, т.к. от твоего выбора будет зависеть, кто будет оказывать тебе помощь). На локации организатор попросит выполнить тебя определенный набор действий, после выполнения которого ты получишь новый идентификатор здоровья и будешь считаться живым.



Глава III. Экономика

Правила по экономике

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

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

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

Но это не единственные способы заработка, об остальных ты узнаешь во время игры.

Тратить игровую валюту ты можешь, например, на приобретение необходимых предметов и ресурсов у торговца или отдавая персонажам в обмен на помощь. А также никто не запрещает спустить все деньги в таверне на эль.

Добыча ресурсов (порядок действий)

Ресурсы, используемые для создания предметов и выполнения заданий, ты можешь получить у некоторых персонажей за выполнение определенной работы. Например, чтобы получить ресурс “дерево”, тебе придется напилить дров и отдать их плотнику. После выполнения всех нужных действий ты получаешь единицу ресурса. 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, использовать и т.д.

ВАЖНО! Обращаем ваше внимание, что ресурсы ни в коем случае нельзя прятать в карманах, трусах, волосах 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 игрока часть предметов, что была у него с собой (взята в руки, лежала в инвентаре или была надета), достается противнику (смотрите правила по бою).

Крафт

Помимо добычи первичных ресурсов, в нашей игре предусмотрена возможность создавать предметы. Это знакомая многим система крафта. Чтобы создать сложные предметы, нужно специальное оборудование, которое есть только в определенной локации. Чтобы создать предмет, тебе нужно отдать персонажу на локации нужные ресурсы и пройти мини-игру на крафт.

Торговля

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

Персонажи игры могут продавать ресурсы или предметы. Например, трактирщик может продать тебе кружку эля. Он продает ее по фиксированной цене, но важно помнить, что его запасы не бесконечны, поэтому и цена может меняться. Спрашивайте персонажей, что им нужно и что они в качестве оплаты за это дадут.

Предметы

Большую часть вещей, которую игроки находят во время путешествия, они вправе оставить себе, кроме предметов, не относящихся к игре (например, мусора или веток в лесу), а также элементов декораций и личных вещей как других игроков, так и организаторов. По всем вопросам стоит обращаться к персонажам, которые могут идентифицировать предмет и сказать “данный предмет вне игры” или «его нельзя брать». Кроме того, можно оставлять предметы у кого-то из персонажей, вопрос в том, что они попросят за это взамен. Предметы, которые оставлять нельзя, это амулеты класса (мечник, лучник) и паспорт (его всегда нужно носить с собой и никому, кроме персонажей организаторов, не показывать!). Правда, безопасность предметов, лежащих вне сундука мы не гарантируем.

Воровать, менять, дарить и покупать предметы у других игроков разрешено. ВНИМАНИЕ! Категорически запрещено применять для этого грубую силу!

Но будь осторожен с воровством. В случае, если ты попадешься на воровстве, тебя могут отправить в тюрьму, расположенную на локации “Казармы”. И тут 2 варианта:

- **Отсидеть определенное внутриигровое время (10-15 минут) и отдать украденную вещь вместе с одним из личных ресурсов**
- **Сразиться со зрителем казарм и, в случае выигрыша, получить шанс на досрочное освобождение.**

Глава IV. Чем еще можно заняться?

Перемещение по миру

Карта мира представляет собой набор отдельных локаций, соединенных между собой промежуточным игровым пространством. Ты можешь перемещаться между ними совершенно свободно, если игровые условия явно не говорят тебе обратного. Например, если пространство ограждено красно-белой лентой, то туда заходить нельзя.

Области в игре

Существует несколько видов ограждений, обозначающих определенные области игрового мира.

- 1) Мирная зона — область, где обычное нападение невозможно. Только вызов на дуэль;**
- 2) Арена для боев — особое место для проведения сражений. (Огорожена бечевкой и стоит знак сражения);**
- 3) Граница мира — граница игровой территории, за нее заходить нельзя! (Помечается красно-белой строительной лентой);**
- 4) Локации жителей Рэйвенгарда — места, где можно поговорить с персонажами, не боясь, что тебя там убьют.**

Персонажи

Во время путешествий по локациям игроки могут повстречать различных персонажей. Кто-то из них может помочь игрокам советом, у некоторых можно получить задание или купить предметы. Важно помнить, что персонажи, как и игроки,

не обязаны правдиво отвечать на все вопросы, честно проводить сделки и выполнять обещания. Верить им или нет — это индивидуальное решение каждого.

Задания от персонажей

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. Например, Жрец попросит передать деньги алхимику. Ты можешь действительно прийти на локацию алхимика и отдать ему деньги или же оставить их себе. Твой выбор будет влиять на отношение персонажей к тебе, изменения в игровом мире и на награду, которую ты, возможно, получишь. Мир Рэйвенгарда очень живой, и сильно зависит от твоих действий. Будь осторожен, некоторые решения могут изменить судьбу всего мира.

Социальное взаимодействие

Тут 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 объединения, в которое он записался. Если он присоединился к Жрецам, то будет странно, если он откажется выполнять задания верховного Жреца. Да, и вообще, всегда помни, что те персонажи, с которыми ты общаешься, накладывают на тебя определенные

правила поведения. Например, если ты холеный аристократ, то при встрече с бродягой – вороти нос, а встретив представителя закона – не хлопай его по плечу с криком “Привет, друже!”. Отношения со всеми персонажами игры (в том числе и с другими игроками) ты можешь строить совершенно любые. С кем-то можешь поссориться, а с кем-то – подружиться. Возможно и такое, что твой персонаж найдет вторую половинку и устроит свадьбу в местной таверне. Наша задача, как мастеров, будет заключаться в том, чтобы помочь тебе создать и прожить небольшой отрезок жизни в облике персонажа, придуманного тобой.

ВАЖНО! Мы заранее предупреждаем игроков - неоднократное общение вне игры, обсуждение пар, преподав или самой игры, а также действия, связанные с реальным миром (например залипание в телефоне) будут наказываться удалением с 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 и мы заберем игровые предметы и отправим вас на все четыре стороны).

Глава V. Как победить?

Основной квест

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

Но также в игре существует и свой собственный “золотой снитч” (если вы понимаете, о чем речь) – это основной квест игры. Игроки, выполнившие основной квест, автоматически побеждают в игре. Для этого не забывай основную сюжетную информацию, полученную от персонажей и рассказанную выше (смотри раздел “Мир Рэйвенгарда”).

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 городе Рэйвенгарде”

“На твою деревню напали люди из города Рэйвенгарда, ты долго тренировался и наконец-то готов отомстить, убей как можно больше людей”

Если у тебя придумана собственная цель, которую ты хочешь реализовать на игре – напиши организаторам в сообщения группы, чтобы ее обговорить

Итог

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



Глава VI. 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 [симпатяге](#).

(<---)

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.