

### **Приветственный текст после «начать!»**

«А, это ты. Ну что ж, садись, раз пришёл...

Хорошо, что ты нашёл меня, а не моего старого знакомого, Фринса. Он вообще мог отправить твою душеньку в тело какого-то Трумбо. И бродил бы ты по острову в гордом животном одиночестве.

Ладно, не суть.

Попытаюсь тебе объяснить ситуацию. Твоя душа сейчас находится в состоянии суперпозиции. И пока что только я могу её видеть, вот так!

Но я предлагаю тебе сделку. Стать частью интересного мира в образе разумного существа, которое имеет возможность стать героем, великим волшебником, политиком, а может быть даже самым полубогом. Всё зависит от удачи этого существа. Ну и от силы твоей души, конечно же. Я могу это сделать, но в обмен ты соглашаешься, что я буду владеть всей информацией о твоих передвижениях по Раумору, твоём прогрессе и умениях. Конечно, я буду помогать тебе с этой информацией, выдавая её тебе при первой твоём желании, с помощью моей телепатии.

Ты можешь меня спросить то, что тебе интересно, а можешь сразу ринуться подыскивать себе тело!»

**Все кнопки сделать зелёным цветом, дабы люди понимали, что они активны.  
Размеры кнопок не менять.**

**Фраза на ошибке в понимании бота чего-либо: Заменить с «Не понял», на «Я не особо понимаю, что ты имеешь в виду. Попробуй сказать иначе»**

**Кнопку «Начать Новую Жизнь!» заменить на «Начать приключение!»**

**Фраза на написании имени: «Душа, в материальном мире у каждого существа есть своё название, своё слово, на которое он отзывается. Как ты хочешь, чтоб тебя звали? Запомни, имя запишется в скрижалях. Изменить его, подобно ветру истории, практически невозможно, так что подумай хорошо перед ответом.»**

**Фраза на выборе расы: «Отлично, приятно познакомиться! Ты всё ближе на пути к материализации. Из какой расы твоё существо? Ты можешь выбрать между:**

- 1. Аласи,**
- 2. Элементали,**
- 3. Артифексы**
- 4. Перевёртыши.»**

**Фраза на возрасте: «Ты уже определился с именем и расой собственного материального я. Похвально. Теперь скажи, сколько тебе планетарных лет? (От 10 до 90)»**

**Фраза на истории: «Материальность всё ближе. Мир уже готов принять тебя, но для его обитателей нужна твоя история. Придумай, кем ты был до настоящего времени. Это запишется в скрижали, как твоя биография. Ты можешь сделать это потом, просто отправив мне точку.»**

**Фраза из амбиций:** «А сейчас ты можешь рассказать о своих планах на будущее. Кем ты хочешь стать в Рауморе? Искателем приключений, или же торговцем вольных городов? Расскажи это тут, и я буду помогать тебе осуществлять твои цели! Ты можешь сделать это потом, просто отправив мне точку.»

**Фраза из проверки данных:** «Итак, это то, что получилось:»

**Кнопки «Да, всё верно» и «Нет, давай заново» не менять**

**Фраза из перерегистрации:** «Ну что же ты, душа, всё определиться не можешь. Так уж и быть, выбери себе новое существо.»

**Фраза из конца регистрации:** «Поздравляю! Ты обрёл материальность, (\*введённое человеком имя\*). И в данный момент начинается твой путь героя. Помни, что я лишь обычный лис, и рассказывать обо мне всем вокруг не стоит. Ты всегда сможешь со мной связаться, просто подумав обо мне. Вся информация о тебе будет храниться на моих записях.

Но ещё остался последний вопрос. Ты хочешь освоиться сам, или же мне провести для тебя короткое обучение по существованию в роли материального существа?

**Кнопки:** «Да, обучи меня!» и «Нет, самостоятельно»

Если «Нет, самостоятельно» - пользователя кидает в Главное меню

Если нет – след. фраза

**Фраза Обучения:** «Что же, правильный выбор для новичка! Вся полезная информация о том, как общаться со мной, взаимодействовать с миром, и просто с различными советами находится тут: \*ссылка на обучение\*

Если что-то осталось непонятно, напиши Создателю: \*ссылка на Денчика или Андрея, или на обоих\*, он обязательно тебе поможет!

Ну и перекидывает в Главное меню

**Кнопка «Где я?»**

Ты, юная душа, в мире Создателя Хаоса, Рауморе. Его населяет 4 основных разумных расы – порождений своих Богов и Богинь, детей Хаоса. После многих событий, о которых тебе удастся узнать в своём приключении, ситуация в мире сложилась таким образом: Существуют четыре основных материка рас, их «Родина». С их законами, культурой и верованием.

Ты, вселившись в одного из этих разумных существ, начнёшь свой путь именно с одного из этих материков. Так же, при поддержке Богини Виты, создательницы расы Аласи, был создан один общий континент, в самом центре Планеты. Именно там находятся нейтральные законы для всех рас, мировое правительство, храм Хаоса, а так же вершина мирового прогресса, бриллиант новейшего времени, Институт Хаоса, в простонародье имеющий название «Пансионат»

**Кнопка «Кем я могу стать?»**

На твой выбор, юная душа, представляется 4 разумных расы. Аласи, Артифексы, Перевёртыши и Элементали.

Ты можешь стать представителем одной из этих рас, юным (или не очень) существом, которое начнёт свой путь к славе в опасном мире Раумор.

Выбрав одну из рас – ты сам начинаешь писать своё приключение. Хочешь быть мореплавателем? Пожалуйста! Или же заняться добычей полезных руд в шахте возле вулкана? Без проблем! Выбор лишь за тобой.

Я тебе немного расскажу о доступных расах, прежде чем ты сделаешь свой выбор:

**Элементали** – Скрытые, тёмные, высокие и худощавые. Истинные тёмные маги, которым доступна самая неизведанная – магия сна. Их продолжительность жизни до сих пор не определена, но, поговаривают, они могут жить и до тысячи лет. Их самый главный недостаток – они не могут находиться в этом мире больше восьми часов. Им необходимо, хотя бы раз в 8 часов, спускаться в своё измерение. Такое проклятие им выдал Создатель Хаос, за совершенное преступление их Бога – старшего сына Хаоса, Гипа. Они физически слабы, мало защищены от ближнего боя, но с их умением магической атаки не сравнится никто.

**Аласи** – Порождения самой старшей дочери Хаоса, Богини Виты. В какой-то степени, священные существа с хрупким телом и крыльями. Обладают способностью летать, от чего развивают самую большую скорость из всех рас, что и является их главным преимуществом. Так же, как и Элементали, слабы физически, но хорошие маги, в чём могут сравниться по силе с Элементалиями. Их Магия жизни является больше оборонительной магией, чем атакующей. Зачастую Аласи – превосходные политические деятели, врачи, профессора, священнослужители. По благословию Виты Хаосом стали обладать фактическим бессмертием. Они не стареют, но случайный зачарованный кинжал вполне может их убить. Именно из-за этого Аласи зачастую ведут оседлый образ жизни, занимая государственные должности, и редко являются искателями приключений.

**Артифекты** -- Остроухие, высокие, мускулистые полу-машины с бледной кожей, похожие на обитателей подземных миров. Эта раса, созданная младшей дочерью Хаоса, Богиней Алимерой, является самой технологически развитой на Планете. Они слабее всех подвержены магии, они медлительны, но при этом могут поднимать большие грузы, и их главный козырь, помимо интеллекта – физическая сила и выносливость. Их магия Машин служит, скорее, для разработки, модернизации и зачарования их всевозможных аппаратов и орудий, нежели для магических дуэлей. Прекрасные существа для любителей кузнечного дела, большой грузоподъёмности, а так же решения дел физической силой.

**Перевёртыши** – Звероподобные существа, обладающие разумом, данным им средним сыном Хаоса – Ханделем. Разные виды этих существ, будь то ящеры, волки, имеют свой вид морды/лица, схожий с животными.

Рост в больших случаях варьируется от 1.4 до 1.8 метра.

Перевёртыши тесно связаны с животным миром, и связь эта проявляется во внешнем виде, их поведении, религии и магии.

Им лучше всего подходит магия элементов, так как они максимально гармоничны с собой и окружающим миром.

Из-за их приближённости к природе, являются самой сбалансированной расой, от чего берутся почти любую работу в мире Раумор.

Так же, я не мог не упомянуть свою расу, *Хвостатых*! О ней ты сможешь узнать поподробнее только тогда, когда их встретишь. Мы, лисы, скрытая раса, но кое-что о нас всем известно.

При определённых обстоятельствах, которые ты сможешь узнать из древних легенд, мы отошли от основной расы Перевёртышей, основав свою маленькую «колонию» где-то на Планете. Тебе я не расскажу наше месторасположение, а то сможешь нас выдать, хе-хе. Мы быстры, а о нашем навыке владения мечом слагают истории. Из нас получились бы прекрасные наёмники!

Но, у нас есть недостаток. Из-за потери связи со своим Божеством напрямую, мы не имеем никакой магии, кроме нашей собственной.

Пожалуй, это всё, что тебе надо знать о разумных существах мира Раумор.

**Кнопка: «Кто ты?»**

\*описание Риса\*

**Кнопка «О Ролевой»**

Мы, создатели ролевого мира Раумор, надеемся, что Вы получите удовольствие от игрового процесса, общения в приятной компании, а так же массы познавательных вещей! В нашей ролевой Вы вольны делать то, что угодно. Наша главная цель – создание максимально открытых для действий условий, в рамках ВКонтакте. Ролевая совмещает в себе аспекты ММОРПГ, стратегии, а так же настольно-ролевой и ролевой игры. В ней Вы действительно можете развивать политику, торговлю, науку. Создавать новые рабочие заклинания, или же открыть свою кузницу и ковать мечи. А может, Вы хотите отправиться на исследование опасных участков мира, одолев мощных монстров? Всё это Вы сможете сделать в нашей ролевой!

Контакты для связи: \*ссылка ВК Андрея\* - Основатель, \*ссылка ВК Денчика\* -- Технический директор, \*ссылка ВК Виты\* -- Творческий центр.