



КОЛДОВСТВОРЕЦ

29 април - 2 мај 2018 года

Юхи, Гѣлли, Гакхан,
Ћтель и дрѣзъа



КОЛДОВСТВОРЕЦ

ЧТО: Игра про русскую школу чародейства и волшебства

ГДЕ: База “Охотник и рыболов”.

ДАТА: 29 апреля - 2 мая 2018 года

КТО: Гакхан, Гэлли, Юхи и друзья

КОЛ-ВО ИГРОКОВ: 53 человека

Мастера

Юхи — главмастер, сюжет, модели, информация о мире;

Гэлли — сюжет, модели, информация о мире;

Гакхан — модели, информация о мире;

Этель — сюжет, модели, информация о мире, АХЧ.

Нам помогают:

Игротехника — Марион, Шини, Пушистая, Сэнди, Лекс, Зевс, Миша Лебедев, Джу, Шульдих, Сид

Команда поваров — Ник и ко

Модели — Шини

Организация праздника — Шини, Пушистая

Фотосъемка — Дрозд, Анна Янн

Телефоны для экстренных случаев

телефон в случае ЧП:

+7-981-140-18-12 (Этель, звонить только по важным вопросам)

телефон врача:

+7 (911) 759-76-21 (Звонить только по вопросам медицинского характера)

Красные флаги

1. На игре присутствует кросспол в очень большом количестве.

2. Наш сеттинг отличается от мира Роулинг и от реальных исторических реалий русского средневековья начала XIV века. Это никоим образом не реконструкция и не игра строго по миру «Гарри Поттера». Связей с европейскими странами на игре не будет, как и персонажей родом из Англии или Франции. Возможны персонажи варяжского и финского происхождения из семей, давно живущих на Руси, и персонажи, связанные с Золотой Ордой.

3. Сетка ролей ограничена. На игру мы сможем взять не больше 50-53 человек. Расширять сетку мы не планируем, но будем иметь в виду тех, кто хотел бы поехать, так как всегда кто-то отваливается в тот или иной момент.

4. Персонажи будут выданы мастерами и вписаны в общий сюжет. Возможно сотворчество, при котором вы в заявке предлагаете истории из прошлого вашего персонажа и какие-то дополнительные завязки, но мастерская группа вправе отказать вам в завязках, которые противоречат общему сюжету игры.

5. Мастерская группа не решает личные споры между игроками, возникшие по поводу игры, и не несет ответственности за моральный ущерб игроков, которые в процессе подготовки к игре поссорились с кем-то из товарищей по игре. Мы не будем разбираться, кто первый начал конфликт, прав и виноват, но можем попросить скандалистов снять заявку в случае невозможности урегулировать ситуацию.

6. Мастерская группа может отказать вам в заявке без объяснения причин.

Взносы

Заезд на игру будет днем 29-го апреля. Скорее всего это будет довольно далеко расположенная база (подходящая нам по нескольким требованиям), поэтому мастерами будет организован заезд на автобусе. Игра начнется вечером 29-го апреля (воскресенье) и продлится до позднего вечера/ночи 1-го мая. Утром днем 2-го мая — выезд с базы. То есть общая продолжительность — трое суток.

1. Стандартный взнос на игру планируется 4000 р. Мы постараемся удержаться в этих рамках (переговоры с базой ведутся). Во взнос входит проживание на базе трое суток и 2-х разовое питание во время двух дней игры. Если вы хотите помочь нам сделать эту игру еще лучше, вы можете сдать повышенный — 5000 р. или спонсорский — 6000 р. взнос. Дополнительные деньги мы пустим на улучшение моделей, антуража и прочих ништяков для вашего удовольствия. Оба варианта освобождают от обязательных работ (см. далее). Все поспособствовавшие получают от нас вагон обожания и будут поименно названы в сообществе. В чем отличие повышенного взноса от спонсорского? Ни в чем, кроме ваших возможностей. Дают ли эти взносы привилегии в работе с игроками или в игре? Нет, только нашу любовь, уважение и улучшение игры для всех.

2. Взносы сдаются через банковский перевод, возможна сдача частями.

3. После одобрения заявки и только при оплате 50% взноса полное описание персонажа и его игровой загруз выдается игроку в период с 15 февраля до 31 марта 2018 года. В случае если взнос сдается после 31-го марта, загруз будет, скорее всего, выдан только накануне игры (за 2-3

дня).

4. Обратите внимание, некоторые роли в сетке — «с секретом», истинное положение дел может отличаться от общедоступного описания персонажа в сетке ролей. Вы обязуетесь ни при каких обстоятельствах не разглашать никому полученную информацию.

5. В большинстве случаев детали можно изменить, но полная переработка персонажа и загруза не предусмотрена. Если после получения полной информации вы не согласны с образом или загрузом, вы имеете право отозвать заявку и получить назад взнос. Получение другой роли в этом случае нежелательно, но возможно после обсуждения с мастерами.

6. С 1-го апреля 2018 г. при снятии с игры взнос не возвращается, за исключением обстоятельств непреодолимой силы, тяжелой болезни и иных серьезных случаев.

Как сдавать: можно сдавать взнос частями (в рассрочку). Полное описание персонажа и его игровой загруз выдаются только после оплаты минимум 50% взноса.

Куда сдавать: переводом на счет в Альфа-банке или на карту Сбербанка.

Альфа-банк

ФИО: Новосельцева Татьяна Леонидовна

Номер счета: 40817810909820001526

Банк получателя: ОАО «Альфа-Банк»

БИК: 044525593

Кор. Счет: 30101810200000000593

ИНН Банка: 7728168971

КПП Банка: 775001001

Номер карты по запросу.

Сбербанк

Новосельцева Татьяна Леонидовна

Дата рождения: 03.05.1983

Номер карты: 4276 5500 9208 8544

Если есть карта Сбербанка и подключена

КОЛДОВСТВОРЕЦ

услуга «мобильный банк», можно делать перевод через смс по номеру телефона (проверено, пользовались неоднократно):

на номер: 90-0 (с него приходят отчеты по вашей карте)

сообщение: ПЕРЕВОД 9811401812 1000 (последнее — сумма)

Следом придет с номера 90-0 сообщение с просьбой подтвердить перевод и ввести код. Код отправляется ответной смс, после чего происходит мгновенный перевод денег.

Внимание! Необходимо сразу же отправить мастеру сообщение о том, кто вы и какую сумму перевели, а также номер операции. При переводе через интернет-банк — в назначении платежа указывать «Колдовстворец, сумма. Имярек». Телефон мастера: +7 (981) 140-18-12.

Если вам не хватает каких-то данных для перевода, напишите об этом в комментариях к вашей заявке в JoinRPG.

Возврат взноса: с 1-го апреля 2018 г. при снятии с игры взнос не возвращается, за исключением обстоятельств непреодолимой силы, тяжелой болезни и иных серьезных случаев.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ РАБОТЫ

Наша игра — это некоммерческий проект. Ни один из мастеров или игротехников не будет получать никакой платы ни в процессе подготовки, ни после игры. Эта игра возможна, только если мы будем делать её вместе, а поэтому:

1. Каждый игрок обязуется оказать мастерской группе небольшую посильную помощь по конкретному списку работ, который будет вывешен в марте.

2. Если вы совсем не хотите участвовать в обязательных работах, вы можете сдать

повышенный или спонсорский взнос.

3. Среди работ есть очень простые, есть те, которые можно сделать прямо на полигоне, но если у вас есть какие-то обстоятельства, которые категорически мешают — пишите, договоримся.

Место проведения

Игра пройдет на базе отдыха «Охотник и рыболов»

Где: д. Калгановка, Лужский р-н, Ленобласть.

Организованным заездом: мастерская группа обеспечивает заезд игроков на автобусе. Стоимость проезда в одну сторону — 400 р.

Автобус туда 29 апреля 2018: ст.м. Проспект ветеранов, остановка автобусов в сторону Дачного проспекта, между магазинами «Цветовик» и «Дачный экспресс». Посадка с 14:00 до 14:30.

Автобус обратно 2 мая 2018: база отдыха «Охотник и рыболов». Посадка с 12:00 до 12:20.

В автобусе категорически запрещено распивать спиртные напитки! Или вам придется оплатить двойную стоимость полной аренды автобуса.

В связи с тем, что на трассе от Луги до Санкт-Петербурга возможны эпические пробки, советуем иногородним игрокам брать обратные билеты с отправлением не раньше 19:00 из Санкт-Петербурга, либо уезжать из Луги на электричке, если необходимо гарантированно быть в Санкт-Петербурге в определенное время.

Электричкой: от Балтийского вокзала до вкз. Луга-1, оттуда на такси (стоимость ок. 190 р.). Мы советуем при необходимости ехать на «Ласточке» — стоит на 30 р. дороже (369 р.), идет на 40

КОЛДОВСТВОРЕЦ

минут быстрее.

Автобусом: от автобусного вокзала наб. Обводного канала, дом 36, м. «Балтийская» или метро «Парк Победы» до г. Луга (обычно автобусы приходят на привокзальную площадь).

На такси от Луги: телефоны: 900-03-30, такси «Лав»; адрес для водителя: д. Калгановка, база отдыха «Охотник и рыболов».

На машине: по Пулковскому ш., затем по Киевскому ш. до трассы Р-23 «Псков» до г. Луга и через пр-т Володарского до д. Калгановка. После поворота с шоссе — прямо около 800 метров, затем налево до въезда на базу. Вывески нет, поэтому перед игрой постараемся прикрепить что-нибудь вроде баннера с обозначением, что именно тут проходит игра «Колдовстворец». Координаты для навигатора: 58.661926, 29.826956

Игровое пространство: полностью все коттеджи базы за исключением 5 летних коттеджей (в одном будет проживать администратор, другие будут закрыты). Большой отапливаемый зал кафе и две беседки с мангалами. На территории базы достаточно свободного пространства, рядом лес. База находится на берегу озера Раковическое. Есть пляж и мостки (но не советуем купаться в это время!)

Питание: мастерская группа обеспечивает питание на все игровые дни.

1 день (29 апреля) — праздничный ужин с 20:30 до 00:00 (шашлык и напитки, об остальном поговорим чуть позже),

2 день (30 апреля) — завтрак в 11:00 и ужин в 18:00,

3 день (1 мая) — завтрак в 11:00 и ужин в 17:00.

Начиная с 22:00 1 мая зал кафе

(трапезная) будет объявлена **неигровой зоной**. Там будет организован фуршет из всего, что осталось, горячие напитки в количестве, а так же музыка, возможность пообщаться и выдохнуть.

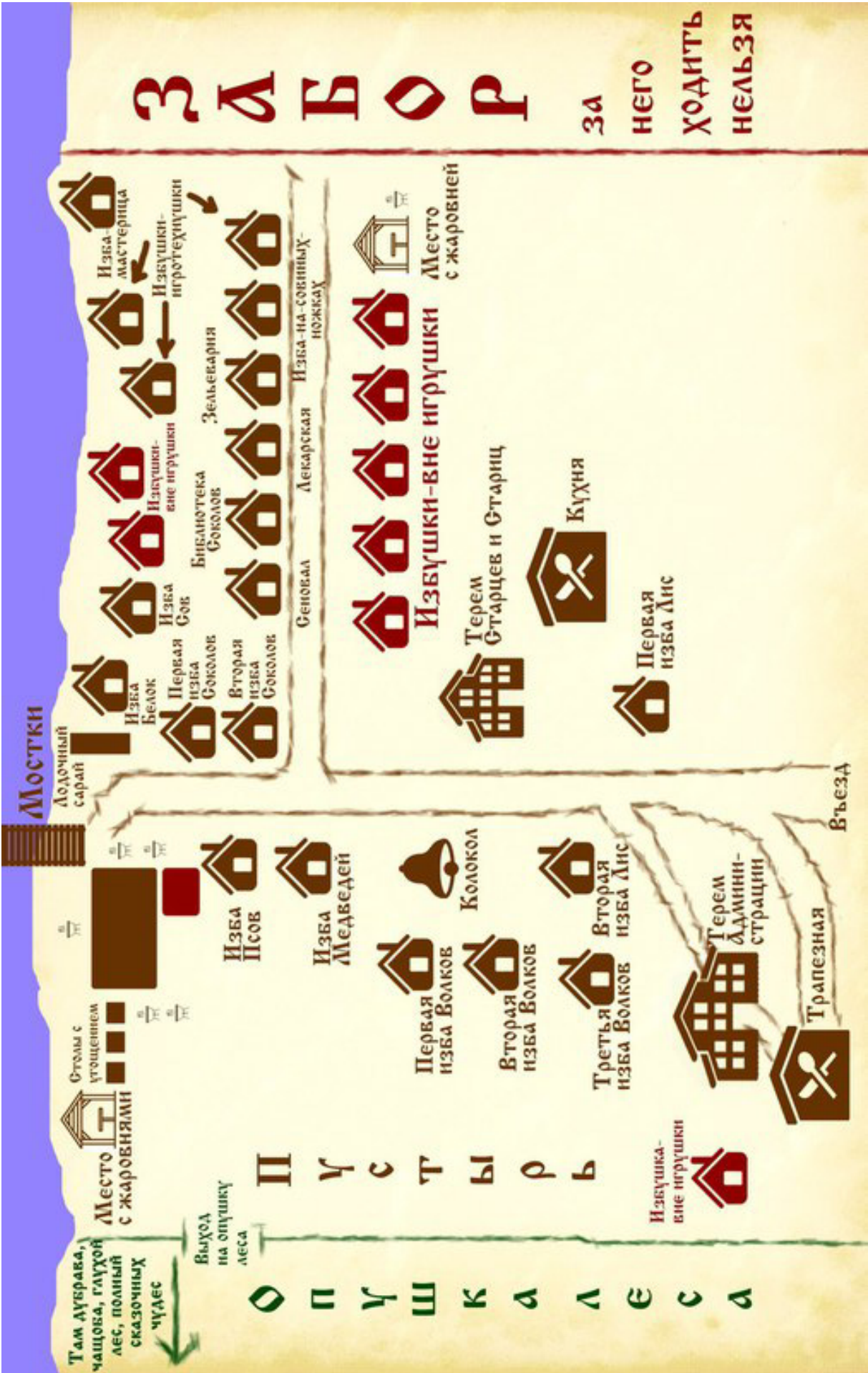
Завтрак утром 2 мая игроки обеспечивают сами.

Бытовые условия: коттеджи на 4-8 человек, в каждом коттедже типовая мебель — одно- и двухспальные кровати (с хорошими матрасами), двухспальные диваны (раскладываются вперед, получается полноценная двухспальная кровать, не продавленные), шкафы, тумбочки, столы и стулья. В каждом коттедже будет для каждого игрока 1 полноценное спальное место. Количество приборов, тарелок, стаканов и стульев — по числу заселяющихся в коттедж).

В каждом коттедже есть отопление, душ, санузел, мини-кухня. База предоставляет 3 полотенца на человека (1 большое, 1 среднее и 1 маленькое) и постельное белье.

На мини-кухне есть: холодильник, микроволновка, электрический чайник, набор посуды (стаканы, тарелки, вилки-ложки, кружки отсутствуют, кому нужно — везите). Также администрация базы предоставит для каждого коттеджа небольшую электрическую плитку, с условием, что на ней не будут постоянно кашеварить, а максимум несколько раз в день сварят кофе или немножко каши.

Игровое расселение будет описано ближе к игре. Расселение будет по родам. Старцы и Старицы будут жить в отдельном небольшом коттедже.



КОЛДОВСТВОРЕЦ

Колдовстворец и его обитатели

Спасибо за красивую карту Вильге!

Избы для учебы и свободного общения

Сеновал. Вообще-то это просто общая изба, да только пару лет назад с чьей-то легкой руки и острого языка общую избу поименовали Сеновалом — да так это название и осталось. Даже Старцы уже махнули рукой и так и говорят: «Уйдите с глаз моих на ваш Сеновал!»

Библиотека Соколов. Настоящее хранилище редких знаний! Пользоваться библиотекой можно всем, но есть одно условие — внутрь тебя должен либо пустить, либо провести кто-либо из Соколов, иначе домовый, заклятый Лелем Берендеичем, не пустит. Много разного да интересного можно там узнать. Книжки да свитки читать надобно чистыми руками и бережно. Вынести их из Библиотеки невозможно. Тот же домовый отбирает и кричит на весь Колдовстворец: «Куда книги понес, охальник? На подтирки, что ли, извести решил, неуч?!»

Лекарская. Тут хозяйка Марьяна Гордеевна и её Белки из старших учениц. Тут и запасы лечебных зелий, и травы. И вылечат, и помогут — в беде не оставят!

Зельеварня. Изба для зельеварения, заведует ею Михаил Потыпыч и Медведи из старших учеников. В Зельеварне хранятся все ингредиенты, что находятся в школе, там есть все необходимое для приготовления зелий — любой ученик Колдовстворца может воспользоваться ими. Если хочется сварить зелье в собственной избе — можно отсыпать часть ингредиентов, но забрать все нельзя

— попытке это сделать воспрепятствует домовый Зельеварни, заклятый на охрану имущества, и упаковка вернется на место. А вы еще и получите от ответственного по Зельеварне Медведя.

Изба-на-совиных ножках. Совиная изба, и хозяйка там — Огнемира Незвановна, да девки старшие из Сов ей помогают. В этой избешке каждый ученик Колдовстворца бывал — пил зелье особое, что в сон погружало, а дух его отправлялся по Нави гулять. Там он и встречал Первого своего рода, что нового родовича в Явь выводил.

Жилые избы

Терем Старцев и Стариц

Светлица первая: Ярослав Никитич и Огнемира Незвановна

Светлица вторая: Лель Берендеич

Светлица третья: Михаил Потапыч и Левон Иваныч

Светлица четвертая: Краса Патрикеевна и Марьяна Гордеевна

Изба Медведей

Яролик, Ратибор, Дарён, Торбьёрн

Первая изба Волков

Никита, Светозар, Петр, Гаян

Вторая изба Волков

Нежата, Вятко, Осот

Третья изба Волков

Мирослав, Горицвет, Верен

Изба Псов

Невзор, Зорко, Дарьян, Витовт, Ольгерд, Белояр, Ворон

Первая изба Соколов

Олег, Радим, Эскель, Светлён

Вторая изба Соколов

Всемир, Горан, Гордей, Искрён

Изба Белок

КОЛДОВСТВОРЕЦ

Милава, Тияна, Гинтаре, Веселина,
Цветана, Ласка

Изба Сов

Варвара, Гореслава, Веденя, Хедвиг,
Злата, Замиля

Первая изба Лис

Маритэ, Синтту, Чернава

Вторая изба Лис

Мирослава, Неждана, Забава

КОЛДОВСТВОРЕЦ

Расписание игры

29 апреля

21:00 — начало игры, без парада: вся территория базы с этого времени в игре

21:00 — проведение каждым родом обрядов по получению силы от тотемов (если будет сильный дождь, мы пропустим этот момент и начнем сразу же игру в трапезной с праздника)

21:30 — начало праздника: сбор в общей трапезной, представление славников, затем Старцы рассказывают про обряды Годового Круга и про конкретный праздник

22:00 — начало ритуальной части праздника

22:30 — танцы и веселье

23:45 – 00:00 — вторая ритуальная часть, завершение праздника

30 апреля

10:00 — разминка

11:00 — завтрак

11:30 или чуть позже — обряд получения Алой силы от тотемов

12:30 – 17:30 — занятия, примерно 4 штуки (более подробно про занятия будет позже или уже на игре)

18:00 — ужин

19:00 или чуть раньше — обряд получения Алой силы от тотемов

19:30 — и пока не уснете — свободное время

1 мая

10:00 — разминка

11:00 — завтрак

11:30 или чуть позже — обряд получения Алой силы от тотемов

12:30 – 16:30 — занятия, примерно 3 штуки, более подробно будет позже или на игре

17:00 — ужин

18:00 или чуть раньше — обряд получения Алой силы от тотемов

18:30 — свободное время до того момента, пока все не доиграется

22:00 — общая трапезная становится неигровой территорией, куда можно приходить тем, кто принял решение завершить игру. Все остальные могут продолжать доигрывать. Мастера и игротехники выходят из игры.

Мы просим всех игроков постараться завершить игру к 00:00. Если же у вас остались незавершенные линии, вы можете продолжить их играть в своих помещениях. Утром следующего дня вся территория базы вне игры.

2 мая

10:00 – 12:00 — уборка базы

12:00 — отправление автобуса в Санкт-Петербург

КОДОВОСТВОРЕЦ



Костюмы

Общие пожелания

Мы не делаем реконструкцию. Наша игра скорее фэнтезийная, но тем не менее **есть общая задача создать атмосферу школы и фэнтезийной Руси** времен татаро-монгольского ига. Поэтому мы просим в создании костюма ориентироваться на условно славянские элементы одежды.

Внимание! У нас не будет унифицированной «формы», но мастерская группа выдаст вам налобные ленты с вышитой символикой школы и рода, которые являются однотипными для всех учеников и учитывают цветовую гамму родов, к которым ученики принадлежат.

Также просим вас в создании костюма и подборе украшений учитывать цветовую гамму рода, к которому принадлежит ваш персонаж. Как известно, по одежке встречают: в древние времена одежда — это своеобразный «паспорт». А значит, должно быть легко с первого взгляда по одежке отличить Сову от Белки.

Напомним вам и здесь отличительные цвета родов:

Совы — лента и пояс черные, пояса украшены серебром и лунным камнем.

Лисы — лента и пояс красные, пояса украшены золотом и самоцветами.

Белки — лента и пояс зеленые, пояса украшены деревом.

Медведи — лента и пояс коричневые, пояса украшены железом.

Волки — лента и пояс серые, пояса украшены медью и бронзой.

Псы — лента и пояс белые, пояса украшены кожей.

Соколы — лента и пояс синие, пояса украшены стеклом и хрусталем.

Кроме того, помните о том, что на игре будут утренняя разминка, а также разные активности в лесу, поэтому будет хорошо, если у вас найдется смена самой простой одежды, в которой удобно двигаться или можно заменить, если промок-запачкал.

Для девочек во время разминки или походов в лес допустимо надеть порты и подоткнуть под пояс юбку (если им того захочется, кому удобно — бегают везде в юбке и рубашке). Разминка не предполагает кросс по лесу и чрезмерные физические упражнения. Немного активности на свежем воздухе, чтобы аппетит перед завтраком разыгрался!

Обувь

Кожаная или выглядящая как кожаная, на минимальном каблуке или без каблука, удобная, без явных современных элементов. Сапоги, ботинки, туфли на плоской подошве.

Не забывайте, пожалуйста, при выборе обуви, что в мае на улице может быть холодно или очень грязно, возможен и снег, и лед. Желательно иметь сменную обувь для горницы и несколько пар теплых носков/гольф.

Прическа

Мы не делаем разницы по курсам, поскольку все ваши персонажи — старшекурсники (князья и княгини). Юноши носят волосы распущенными с двумя тонкими косичками у висков или заплетенными в косу, налобная повязка обязательна. Юношам допустима короткая стрижка.

КОЛДОВСТВОРЕЦ

Девушки носят волосы заплетенными в две косы и распускают их во время проведения некоторых обрядов, налобная повязка тоже обязательна. Допустима одна коса, уложенная вокруг головы или иным способом, а также коса сложного плетения. Короткой стрижки у девушки быть не может.

Косметика

Мы не ограничиваем вас в плане использования косметики в разумных пределах, кроме одного элемента. **Черные стрелки на веках, приподнятые вверх — это маркер монгольского либо китайского происхождения персонажа (чистокровного или полукровки в первом поколении).** Их рисуют себе игроки и на мужских, и на женских ролях, если их происхождение именно такое.

Женский костюм

Рубаха. Обязательный элемент костюма

Рубаха белая или светло-серая, ниже колена, а лучше до щиколотки, с круглой горловиной, просторная — возможно, вам придется поддевать под нее термобелье или свитер. Вышивка на такой рубахе возможна по нижнему краю, вороту и рукавам. Снизу рукав может быть присборен тесемкой.

Ткань — лен или хлопок, или то, что выглядит примерно так. У нас, повторяем, не реконструкция.

Понёва или сарафан. Обязательный элемент костюма

Понёва — это простая запашная юбка, состоящая из прямого полотна и стянутая на талии тесёмкой. Допустима

не запашная юбка, но простого покроя, чтобы выглядела подобным образом.

Понёва имеет такую же длину, как и рубаха — до щиколоток или до середины икры. Учитывая, что играть предстоит в начале мая, может быть очень холодно, выбирайте для понёвы плотную теплую ткань, одноцветную или с рисунком, который не будет выбиваться из общей эстетики славянского костюма, то есть, без сердечек, бабочек, смайликов и других современных элементов.

Сарафан — это женская одежда в виде платья без рукавов.

Душегрея, епанечка, шушпан.

Необязательный элемент костюма

Вариант верхней одежды для мерзнущих и желающих пошиться более аутентично.

Это однобортная верхняя одежда, распахная или на застёжках. Епанечка короче и без рукавов, на широких лямках, душегрея длинная, чаще всего приталенная и с узкими рукавами, из теплой ткани. Они могут быть отделаны мехом, богато украшены, если это возможно для вашего персонажа.

Еще один вариант верхней одежды — **шушпан**. Верхняя распахная одежда, длинная и не приталенная, традиционно из более простой ткани, чем душегрея, и без украшений. Шушпан может быть как женской, так и мужской одеждой.

Мужской костюм

Рубаха. Обязательный элемент костюма

Рубаха может быть как косовороткой, так и с прямым воротом, которая от женской отличается только длиной выше колена.

КОЛДОВСТВОРЕЦ

Мужские рубахи в Колдовстворце белые или светло-серые, исключением являются Волки — они со времени Кудеяра носят черные рубахи, как и их Основатель.

Порты. Обязательный элемент костюма

Прямые свободные штаны из натуральной с виду ткани, которые будут выглядеть достаточно антуражно. Главное, чтобы они не были нарочито современными на вид и тем более не являлись джинсами. Вам должно быть удобно двигаться в них.

Зипун или кафтан. Необязательный элемент

Верхняя одежда для тех кому будет холодно.

Шьется из сукна или другой теплой ткани. Не забываем про то, что игра в апреле-мае, и вы будете проводить время в том числе и на улице!

Обязательные элементы одежды можно дополнять разными дополнительными на ваш вкус. Но помним, что это школа, а не княжеские хоромы, поэтому полный наряд боярина или боярышни на приеме у Великого князя вряд ли будет уместен.

Украшения

Вы можете носить любые украшения, подходящие по стилю и эпохе, но в меру. То, что уместно для Великой княгини или князя, вряд ли подойдет для ученицы или ученика Колдовстворца в повседневной жизни. Украшения носили как женщины, так и мужчины, потому что чаще всего украшения были одновременно и оберегами.

Исключение — первый игровой вечер,

когда будет праздник. В этот вечер можно и наряды поярче, и украшений побольше.

Отыгрыш и взаимодействие

Психология

В вашем загрузе вы обнаружите список характеристик личности персонажа, которые мы считаем значимыми для отыгрыша. К характеристикам будет прилагаться расшифровка нашего понимания указанных качеств — вдовольно гибких, но все же рамках. Постарайтесь отыгрывать эти характеристики.

Одна из этих характеристик будет помечена как [!Нерушимая]. Старайтесь никогда не поступать в противоречии с этой характеристикой — даже если персонаж при этом сильно рискует. Если такое все-таки случилось, отношение вашего персонажа к себе непоправимо меняется, у него глубокая душевная травма. Отыгрыш остается на ваше усмотрение, но он должен быть хорошо замечен всем.

В вашем загрузе может найтись блок «Триггер». Это некая ситуация, оказавшись в которой, ваш персонаж должен постараться действовать согласно написанному. Иногда там может быть написано просто «Сообщите мастерам, что сработал триггер», дальнейшие инструкции вам дадут.

Фатум

В вашем предыгровом загрузе и

КОЛДОВСТВОРЕЦ

дополнительных внутриигровых загрузках может обнаружиться блок, помеченный знаком [!Фатум]. Он касается каких-либо ваших встреч, назначенных как правило на самое начало игры. Вы должны максимально постараться прийти на эту встречу или встречи в указанном месте и в указанное время. Если у вас не получилось — как можно быстрее сообщите об этом мастерам. Пояснение: в большинстве случаев это не про детерминированные мастерской волей действия, а про сведение персонажей в одном пространстве и времени.

Благодарим МГ «Флоренция» за разрешение использовать эту систему правил.

Смерть и посмертие

Игра не предполагает высокой смертности, но шанс умереть у персонажа есть. Чтобы не выбирать заведомо бесполезных стратегий борьбы с врагом запомните пожалуйста несколько простых правил, касающихся смерти в пределах школы.

1. Мы не моделируем пространство за территорией Колдовстворца и прилегающей к нему части леса. Поэтому заявки «я вытащил Павсикакия на перекресток дороги к Мурому и всадил в него четыре ядовитых стрелы» не будут действовать в рамках игры. Если вы решили устранить врага навсегда, вам придется делать это тайно на территории, с риском быть пойманным и получить по

заслугам.

2. В мире Колдовстворца колдуны крепче, чем обычные люди. Если вы вспомните, у Роулинг маги падают с огромной высоты во время игры в квиддич и отделиваются переломом ноги. **Обычным оружием нельзя убить колдуна. Любые действия в рамках боевых правил не приводят к смерти персонажа.** Самый максимум повреждений, который вы можете нанести — тяжелое ранение. Синяки, ранения, тяжелые ранения — это все возможно. А вот убивать не получается. It's Alaya sila! Просто примите это как факт.

3. Убить колдуна можно только обрядовым оружием. И сделать это можно как в обычном бою, так и в ходе определенных обрядов. Например, ордынцы совершают таким образом жертвоприношение Змею. Знания о конкретных обрядах, приводящих к смерти, есть на игре. В правилах проведения обряда будет четко указано, что именно нужно сделать прежде, чем убить жертву обрядовым ножом. Таких ножей на игре НЕ МНОГО. Это особенная, волшебная вещь, принадлежащая конкретному человеку, часто доставшаяся от предков, или подаренная. Его нельзя просто так дать кому то попользоваться — у вас обязательно случатся неприятности, нож обидится. Если такой нож украли, и у владельца и у похитителя тоже возникнут проблемы. Обрядовый нож всегда отмечен особым чипом со знаком Колдовстворца.

4. На игре есть ядовитые зелья, способные привести к смерти персонажа. Действие и условия при которых персонаж погибает, будут указаны в сертификатах к

зелью.

5. К смерти персонажа, хоть и отсроченной, может привести проклятье.

У кого-то из персонажей проклятье уже есть и задача найти способ избавление от него, чтобы к определенному времени смерть не наступила. Также на игре будет информация о наведении смертельных проклятий. Это дело долгое, сложное, требует многих сил и может ударить в том числе и по тому, кто прокликает.

6. На игре нет аналогов заклинания Авада Кедавра и возможности мгновенно убить персонажа с помощью волшебства.

7. На игре не предусмотрен выход вторыми ролями, погибший персонаж погибает окончательно. Погибший отправляется на мастерку и решает для себя хочет ли он выйти из игры совсем или может помочь небольшими игротехническими выходами. В некоторых случаях, если того потребует сюжет или обстоятельства, допустимо будет выйти на некоторое время собственным призраком или присниться кому-либо.

ВОЛШЕБСТВО И АЛАЯ СИЛА

Откуда тотем получает свою силу?

В давние-давние времена, когда люди еще жили отдельными родами и племенами, а городов не строили вовсе, в мире появилось колдовство — особая алая сила, которая прорвалась в мир смертных, Явь, и коснулась некоторых людей. Кто-то из них с такой силой не справился, а кому-то довелось стать Первым, тем, кто был особо щедро колдовской силой наделен.

Эти Первые были великими колдунами.

Было у них силы так много, что они должны были ею делиться, иначе сила убила бы их. У них появились первые ученики, первые волхвы. Так появились первые тотемы — изображения Первых, через которые те делились колдовской силой со своими учениками и последователями. Со временем, Первые стали уходить из явного мира в Правь, но по прежнему отдавали силу тем, кто умел правильно обратиться к их источнику, правильно «попросить». Возможно, кто-то из Первых еще не ушел в Правь, но о том мало кому ведомо.

Сила Первых и сейчас окрашена тем, что умели эти люди, до того, как обрести ее. Чтобы привести людей к тотему, Первые являлись им в виде колдовском, нечеловеческом. И у каждого тотема из людей, что могли алую силу использовать, возник Род. И звался каждый род по тому обличию, в котором их Первый к тотему привел. Так колдуны и появились.

Тотем обретает большую силу, когда вокруг него собирается сильный род, много колдунов-последователей. Тотем не связан с землей, он действует, пока жив род.

В Колдовстворце учеников учат не только обращаться с личной силой, но и тому, как получать силу от тотема, как правильно надо общаться с ним и со своим родом. Чем больше у Первого последователей, чем больше колдунов через тотем чтит своего наставника и основателя рода, тем больше силы может Первый отдавать колдунам. Поэтому нельзя стать сильным волшебником на пустом месте, без рода, без помощи, без обучения.

Тотемных животных нельзя убивать, потому что это ослабляет силу тотема,

КОЛДОВСТВОРЕЦ

уменьшает количество магии, которое он может отдать. Если ты, принадлежишь роду Волка, то Волк становится там, за пределами Яви, воплощением твоей силы. И убивая волка здесь, ты лишаешь себя возможности получать силу через тотем.

Как волшебник получает силы от тотема?

Когда колдун потратил алую силу на чародейство, восполнить ее он может только от своего тотема. Для этого ему нужно исполнять два вида обрядов.

Во-первых, обряды годового круга. Каждый такой обряд исполняется раз в году в один и тот же день. Делаются они не для того, чтобы прямо сейчас алую силу получить, а для того, чтобы тотем за год не ослаб, да чтобы духи земли окрестной правильно себя вели. Чтобы лес был зеленым, вода в озере — чистой, урожай — обильным, а тотем — добрым к своему роду. На такие обряды со всей округи колдуны собираются, и не только колдуны — всем миром их проводят. Простой люд хоть и не всегда знает, зачем на самом деле нужны Коляда или Купала, но когда и что надо делать, помнит точно.

Во-вторых, обряды дневного круга. Вот от них-то алая сила и восполняется. Тут каждый род к своему тотему собирается — все, сколько ни есть в поселении, непременно со Старцем во главе. Кто ранен или болен — и того на носилках принесут. И собравшись так, род своему Первому дары приносит — у каждого рода свои. И в одном роду могут и не знать, чем другой род Первого потешит да порадует.

В дневном круге род обычно собирается дважды — утром и в середине дня. Если

очень надо, можно и в третий раз, но Старцу от того становится худо, а уж четырех обрядов он точно не осилит.

Только Соколы, что среди колдунов лучшие волшебники, могут хоть каждый час к тотему собираться. Но тоже: всем родом и со Старцем во главе. Им и нужнее, чары у них затратные.

Сколько колдун получает силы от тотема?

Если и с тотемом, и с колдуном все в порядке, тотем колдуну алую силу по самый край выдаст — столько, сколько колдун вообще удержать может.

Князья и княгини, что последний год учатся, обычно удерживают 15 кун. Кто-то может чуть больше удержать, кто-то чуть меньше.

Если волшебник у тотема что-то делает неправильно, алой силы ему меньше достанется.

А бывает и такое, что всему роду алой силы меньше приходит. Слабеет тотем, рвутся связи Яви с Правью. Для рода это большая беда, и на самотек ее лучше не пускать.

Что случается, когда тотем выключается?

Пока не пресекался колдовской род, жив и тотем. Через тотем и Старца Первый из Прави весь свой род видит.

Если не станет Старца, Первый связь с родом потеряет, и останется род без алой силы. Поэтому, случись Старцу умереть — тотем из колдунов рода тут же нового Старца себе выберет.

Может ли волшебник поменять тотем?

В один из семи родов Руси колдун

попадает в самом начале обучения, в Совиной избе. Во время путешествия с духами по Нави один из Первых выбирает его и силой Прави выводит обратно в Явь. С этого момента все колдуны того же рода для него — что семья родная. Любить всем сердцем каждого своего родовича колдун, может, и не будет — так и промеж кровной родни вражда порой случается злее некуда. А вот менять род на другой — про то еще основатели школы и думать не велели.

Но может статься, что такие порядки только у семи русских родов. Известно, что ордынский Змей колдунов от других тотемов под свой тотем может взять, есть у него на то власть. Согласившихся, конечно, а не согласившихся и казнить недолго. Потому, кроме как от змеева тотема нет теперь колдунов ни в Хорезме, ни в Китае. Да и на Руси, можно сказать, чудом остались.

Такое же иногда рассказывают про Великого Орла. Орел — тотем колдунов Ливонского ордена. Хоть ему до Змея и далеко, но мечтает он о том же, что и Змей — всех колдунов к себе собрать.

Может ли кто-то стать Первым и создать свой тотем?

Чтобы свой тотем создать — надо Первым быть и под алый свет попасть во времена незапамятные. Смертному столько алой силы в себе не удержать, чтобы на целый род колдовской хватило.

В совсем уж сказках рассказывают про двух братьев, Белобога с Чернобогом. Вроде как жили они сильно позже Первых, да сами как-то подобны Первым стали и от других тотемов некоторых колдунов к своим тотемам привели. Может, что из

этого и вправду было. А может, сказки это все и есть.

Простой люд, что в колдовстве не разбирается, путает Первых с великими духами: Перуном, Велесом и прочими. Бывает, что идолы их ставит и дары приносит. Только не тотемы это — нет от них алой силы.

А про Белобога с Чернобогом и вовсе не поймешь. Великими духами они точно не были. Но когда-то считали их Первыми и тотемы их ставили. Только теперь тех тотемов уже нигде не найдешь.

ТАЙНЫЕ ИМЕНА

Что такое тайное имя?

Тайное имя — это истинное имя колдуна, которое в славянской традиции он получает при принятии в колдовской род. Обычно это принятие примерно совпадает с его первым совершеннолетием (12-13 лет), когда из «дитяти» он/она становится «парнем» или «девкой».

Тайное имя, как считается, дает юному колдуну непосредственно Основатель или даже Первый. Правда, бывали случаи, когда это имя колдун уже знал заранее, получив его, к примеру, от навьей твари. Это связано с тем, что навья тварь и тем более уж Основатель или Первый видят суть или долю колдуна, а тайное имя — намек на эту суть или долю.

Как получается тайное имя?

Тайное имя чаще всего можно услышать, когда сознание колдуна бродит в Нави — во сне, без сознания или под действием дурман-травы, имеющей навье происхождение. Там его говорит Первый

КОЛДОВСТВОРЕЦ

рода, заглянувший в Навь, чтобы нового родовича в Явь оттуда вывести. От навьей твари его можно услышать и наяву, но в каких-то особых обстоятельствах, и бывает это редко.

В Колдовстворце имянаречение происходит в особой избушке под действием дурман-травы, и ведают этим Совы, особо их Старица.

В некоторых случаях тайное имя может смениться. Но это происходит только во время некоторых обрядов Годового Круга. Колдун оставляет свое тайное имя добровольно и принимает новое — таким образом какая-то часть его принимает на себя определенную роль и остается в Нави, Яви или Прави, а сам колдун может получить новое имя, потому как он вроде уже и другой человек. Так, например, произойдет смена имени во время обряда выбора дочки змеиной Царицы Ирицы. Но важно помнить, что смена тайного имени в обрядах Годового Круга не дает возможность изменить принадлежность роду.

Для чего оно нужно?

Истинное имя колдуна — главным образом, для Прави. Под этим именем его знает Первый, дарующий ему алую силу. И когда колдун обращается к тотему, он себя именно этим именем называет, иначе тотему его не опознать.

Колдуны, открывшие друг другу свои истинные имена и смешавшие кровь, становятся побратимами. Один раз так можно жизнь спасти. Судьбы побратимов всю жизнь будут связаны, и даже если разъедутся они в разные концы хоть Руси, хоть Золотой орды — все равно суждено

им встретиться, и не раз.

Поскольку тайное имя дает колдуну доступ к тотему, тот, кому это имя известно стало, может один раз в день, во время обряда Дневного Круга оставить колдуна без алой силы, забрав ее себе.

А еще тому, кто знает тайное имя колдуна, можно проклясть его. Обычно для проклятия нужно вокруг человека противосолонь ходить, а тут вместо человека можно любой предмет положить, написав на нем истинное имя — и проклятие подействует.

ТОТЕМНЫЙ ОБЛИК

Колдунам последнего года обучения — то есть, князьям и княгиням школы — доступен так называемый тотемный облик. Это нечто среднее между человеком и тотемным животным. В тотемном облике колдун получает возможности, которых у него нет в человеческом теле. Правда, недостатки он тоже получает.

Недостатки любого тотемного облика:

Немота. Точнее — нечленораздельность речи. В тотемном облике колдун может связно общаться только с вещими духами. С людьми — не может. Даже со своими родовичами, принявшими такой же тотемный облик.

«Беспалость». То есть, невозможность пользоваться предметами, требующими человеческих рук: пером, ключом, инструментом, чаротвором. Находясь в тотемном облике, руки держат сжатыми в кулаки. Максимум, что можно в тотемном облике — переместить предмет, зажав его между передними лапами.

КОЛДОВСТВОРЕЦ

Территориальность. В тотемном облике колдун не может удалиться от своего тотема дальше, чем на пару верст. То есть, например, покинуть в таком виде школу и отправиться в Муром — не получится.

Эти недостатки уравниваются новыми возможностями, разными у разных родов.

Медведи. В тотемном облике любой Медведь дерется, прибавляя +4 к значениям боевой карты.

Волки. В тотемном облике Волк дерется с модификатором +2 и вдвое быстрее. Из-за этого он может открыть на карте противника две ячейки и выбрать лучшее для себя значение.

Псы. Пес в тотемном облике дерется, как и Волк, вдвое быстрее, но с модификатором +1. При этом у него появляется особо тонкий нюх, позволяющий определить, где был обнюханный им в течение последнего часа [Отыгрывается тем, что обнюхиваемый должен сообщить, где он был в течение последнего часа последовательно: трапезная, лес, Лисья изба, болото, озеро и т. д.].

Соколы. Они совсем не могут перемещать предметы. Зато у них появляется возможность, глядя на человека с расстояния вытянутой руки, определять, лжет он или говорит правду. Не обязательно находиться перед лицом человека, можно и позади него. [Отыгрывается тем, что человек, на которого указал Сокол, должен ответить, правду он сказал или нет].

Совы. У них та же беда, что и у Соколов — перья не позволяют нести предмет даже двумя руками. Но с расстояния вытянутой руки Сова может определить связь

человека с Навью и нежитью, а также прочитать наложенные на него проклятия. Кроме того, тотемный облик позволяет Сове уходить за пророчеством в Навь, не используя настой Нави или Алую силу.

Лисы. В тотемном облике Лиса неуловима. Она может вывернуться из любого захвата, включая чару Вервии. Кроме того, замерев на месте, Лиса может стать невидимой — до момента, пока не пошевелится или не зашумит чем-нибудь.

Белки. Белка в тотемном облике так же неуловима, как Лиса. Еще одно достоинство этого облика в том, что беличьи лапки больше пригодны для мелкой моторики, чем у других зверей, и за счет этого Белка может выполнять простые действия: развязывать узлы, открывать механические замки и перемещать два мелких предмета сразу.

Тотемный облик моделируется широкой красной налобной полосой ткани. Вы можете добавить к ней какие-то подходящие элементы типа когтей, перьев или хвоста, но это не обязательно.

Принять тотемный облик можно двумя способами, и оба они связаны с тирлич-травой.

1. Выпив сваренное из этой травы обратное зелье, колдун получает возможность в ближайший час обернуться два раза — в тотемный облик и обратно. Если к концу часа он находится в тотемном облике, то превращение обратно в этот момент произойдет автоматически. Во время действия зелья и в течение 15 минут после второго обращения или просто до конца положенного часа плюс те же 15 минут колдун не может пользоваться чаротвором — чаротвор не воспринимает

КОЛДОВСТВОРЕЦ

его как человека.

2. Ту же самую тирлич-траву можно просто обернуть вокруг своего чаротвора. После этого чаротвор с травой кладется на землю — обязательно под открытым небом, за пределами жилища. Прыжок через него позволит колдуну принять тотемный облик, повторный прыжок вернуться в человеческое тело. Количество превращений не ограничено, пока чаротвор с тирлич-травой остается на месте. Если его сдвинуть, тирлич-трава потеряет силу и придется добывать новую. Через чужой чаротвор прыгать бесполезно, даже если ты того же рода.

Эти два способа нельзя совмещать в одном превращении. То есть, нельзя перекинуться в зверя прыжком и вернуться в человеческий облик с помощью зелья.

Чара Пообернись, рассчитанная на оборотней, не возвращает колдуна из тотемного облика в человеческий.

Чародейство

Чародейство — это умение кидать чары, то есть заклятия. Старшие ученики в Колдовстворце, как правило, изучают отдельные разделы чародейства, в зависимости от своего рода.

Чтобы творить чары, колдуну необходимо тратить свою Алую силу. У каждого колдуна свой максимально допустимый объем силы. Алая сила измеряется в кунах, моделируется это деревянными цветными бусинами, надетыми на браслет. Расходование силы моделируется снятием бусины с браслета. 1 бусина = 1 куна Алой силы.

Кроме того, каждый род имеет свой особый предмет, который помогает использовать Алую силу. Такой предмет называют чаротвором. Каждый колдун сам выбирает или делает свой чаротвор, который со временем из обычного предмета превращается в колдовской.

Для создания чар колдун должен держать чаротвор в своей руке. Если чара контактная — необходимо дотронуться до человека/предмета чаротвором.

Чаротворы различных родов

Медведи — посох [высота — до плеча, посох может быть самым простым, а-ля палка из магазина стройматериалов, украшенная в меру фантазии своего владельца].

Волки — нож [только larp].

Псы — жезл [небольшой, из любого материала, размер — до 30 см].

Соколы — ключ [не меньше 6-7 см. в длину].

Лисы — браслет на руке, которой делаются чары.

Белки — веретено [Если кончик веретена острый, то сточите его или гуманизируйте].

Совы — перстень с крупным камнем.

Специализация родов

Каждый род специализируется на определенных чарах. Учить чары, на которых твой род не специализируется, невозможно, за редким исключением (но в таком случае, колдун отказывается от каких-то чар, на которых специализируется его род).

Общие чары полностью известны всем родам. Ратные чары известны всем родам, но в разной степени: максимально

КОЛДОВСТВОРЕЦ

— Медведям и Волкам, минимально — Белкам.

Специализация родов выглядит так:

Медведи — Вредоносные чары.

Волки — Вредоносные чары.

Псы — Мыслезнатские чары, Редкие защитные чары, Вредоносные чары (одна чара на выбор).

Соколы — Вредоносные чары и Редкие общие чары у всех Соколов; кроме того, каждый Сокол отдельно специализируется на одном из следующих разделов: Лекарские чары, Редкие мыслезнатские чары, Редкие вредоносные чары.

Совы — Вредоносные чары, Редкие общие чары, Редкие мыслезнатские чары.

Лисы — Вредоносные чары, Мыслезнатские чары (только Захомут).

Белки — Лекарские чары, Редкие защитные чары.

Специализация по чарам не означает, что каждый из рода знает все чары из этого раздела. Роду может быть доступна даже только одна чара из раздела (например, Лисы знают только Захомут из мыслезнатских чар). И даже внутри рода может быть владение разными чарами. Все чары, которые известны вашему персонажу, будут указаны в вашем личном листе чар.

Обучение чарам

За игру возможно выучить 1 редкую чару и 3 простых чары. Все чары должны быть из тех разделов, на которых специализируется ваш род. Если ваш род не изучает редкие чары, то выучить редкую чару вы не можете.

Процесс обучения чарам:

1. Необходимо найти того, кто знает

нужную чару.

2. Тот, кто обучает, один раз показывает обучаемому чару на чем-нибудь/ком-нибудь третьем.

3. Обучаемый должен несколько раз при учителе наложить чару на различные предметы или людей, каждый раз на разные/разных.

4. Для обучения обычной чаре нужно 5 раз выполнить чару при учителе, после чего можно пользоваться самостоятельно.

5. Для обучения редкой чаре нужно 10 раз выполнить чару при учителе, после чего можно пользоваться самостоятельно.

Дорогие игроки! Мы не будем контролировать вас — какие именно чары вы применяете или учите, поэтому давайте будем честны друг с другом и делать только то, что может сделать ваш персонаж!

То же самое касается взаимоотношений с другими игроками. Если на вашего персонажа бросают чару: если её используют, значит персонаж её знает. Пожалуйста, не обманывайте друг друга и доверяйте друг другу. Мы в вас верим!

Чары

Общие чары

Явись — призывает предмет, «прилет» которого ничем не затруднен. **1 куна.**

Отвори́сь — открывает запертые замки (не все). **1 куна.**

Пра́мень — заклинание, зажигающее источник света. **1 куна.**

Цёмра — заклинание, обратное Прамени. Тушит источник света. **1 куна.**

Виáтр спину — заставляет предмет взлететь. [Примечание: На живого человека не действует]. **1 куна.**

Сгинь-пропади́ — прекращает

КОЛДОВСТВОРЕЦ

действие некоторых чар. **1 куна.**

Исто́к — тонкая струя воды из воздуха.
1 куна.

Огнѣво — зажигает огонь. На свече, в камине, на человеке. Небольшое возгорание. **1 куна.**

Ожѣвич — прерывает эффект вредоносных и мыслезнатских чар продолжительного действия. **2 куны.**

Ратные чары

Ратные чары, в отличие от всех остальных, можно использовать в боевом режиме и только в нем. То есть между моментом, когда один из противников скомандовал «Бой» и моментом, когда противники коснулись друг друга.

Общий принцип: ратные чары не могут служить оружием сами по себе. Они вспомогательны по отношению к физическим действиям, которые и определяют исход драки. Колдунам ратные чары нужны, чтобы сильнее бить или ловчее уворачиваться.

Атакующие: увеличивают силу атаки, позволяя прибавить 1, 2 или 3 к результату на карточке [см. Боевое взаимодействие].

Останавливающие: задерживают атаку противника, позволяя бросить еще одну чару.

Атакующие чары

Ледобѣй — увеличивает атаку на 1. **1 куна**

Камнебѣй — увеличивает атаку на 2. **2 куны**

Огнебѣй — увеличивает атаку на 3. **3 куны**

Останавливающие чары

Мовчѣтка — парализует язык

противника, мешает ему кидать чары, но позволяет перемещаться и атаковать физически. **1 куна**

Охолонѣсь — связывает противнику ноги, мешает перемещаться и атаковать физически, но позволяет кидать чары. **1 куна**

Замрѣй — вызывает у противника полное оцепенение, запрещает ему любые действия. **2 куны**

Вредоносные чары

Колдун в мире колдовстворца — это в первую очередь воин, который помогает себе чародейством в случае боевого столкновения. Поэтому применение вредоносных чар направлено в первую очередь на окончательное завершение боевых действий. В момент окончания поединка с применением ратных чар, вы и ваш противник можете оказаться в разных состояниях, но во всех случаях, кроме тяжелого ранения, можно начать новый раунд поединка. Однако тот, кто вышел победителем может тут же применить вредоносные чары и не дать продолжить поединок.

Кроме того, сами по себе вредоносные чары можно применить только к тем, кто был побежден, то есть находится в дезориентированном состоянии или даже в беспомощном. Точно так же, вы не можете связать того, кто сопротивляется — его нужно обездвижить, прежде чем вы сможете его связать. так и с вредоносными чарами — если вы хотите их применить, надо сначала победить противника.

Тем не менее результативное применение вредоносной чары возможно в одном из следующих случаях:

КОЛДОВСТВОРЕЦ

Цель добровольно отказывается уворачиваться и произносит маркер «Применяй». Например, вы его славник, и он принимает от вас заслуженное наказание.

Цель только что, пару секунд назад, побеждена в боевом режиме. Не обязательно вами. Применение вредоносной чары возможно, если вы победитель или присутствовали в момент команды «Бой» и до конца поединка не уходили оттуда. Для применения вредоносных чар в конце необходимо находиться не дальше, чем в 10 шагах от цели.

Цель не имеет физической возможности уворачиваться. Например, спит, без сознания, тяжело ранена, связана или оглушена.

Острóже — легкий порез (неглубокий, длиной в палец). Является лёгким ранением. [Примечание: Колдун должен озвучить, где на теле жертвы возник порез]. **1 куна**

Остолбенéй — Отбрасывает жертву назад на пару метров и оглушает на 2 минуты. **1 куна**

Видáнье рúце — Выбивает любой неодушевленный предмет из рук противника. [Примечание: Противник должен выбросить предмет — **не отдать, а просто бросить**]. **1 куна**

Вéрвии — все тело жертвы на 10 минут крепко опутывается веревками. Разорвать веревки невозможно, колдовать нельзя, передвигаться нельзя. Забрать предмет у связанного человека невозможно, не разрушив веревки. Снимается чарой Остроже или просто ножом. **1 куна**

Мыслезнатские чары

Всё мыслезнание контактно, чтобы применить чару колдуну необходимо коснуться того, на кого чара накладывается, своим чаротвором. Место прикосновения не важно, но это должно быть тело, а не волосы или край одежды, например. Как только колдун коснулся цели и начал говорить чару, она уже не может уходить от контакта. Для успешного применения воля атаки того, кто кидает чару, должна быть больше или равна воле защиты того, в кого кидают. Также мыслезнание можно успешно применить в случае если этому не сопротивляются: отыгрывается маркером «Применяй», который произносит тот, на кого накладывают чару.

Лéта-река́ — 1 раз в час. Стирание промежутка памяти. Мозг стремится заполнить утраченное. Жертву после тянет на воспоминания о прошлом, ей хочется поговорить о былом, жертва пытается вспомнить утраченное, но не может. Это состояние длится полчаса. **3 куны**

Повéдайдум — показывает воспоминания или мысли человека. Обязателен зрительный контакт. Событие и время, куда проникает мыслезнатец, должно быть описано максимально подробно. Пример: «Ночь 29 октября, ты выходишь из своего дома, что ты видишь?» «Я вижу [подробное и честное описание]». Если воля защиты жертвы выше воли атаки мыслезнатца, то следует озвучить «Не можешь увидеть», либо позволить мыслезнатцу прочесть воспоминание. Соврать при Поведайдуме нельзя вообще. **4 куны**

Ачúйся — мгновенно приводит в сознание. **1 куна**

Слáдок вíдень — усыпляющая чара.

КОЛДОВСТВОРЕЦ

Действует 15 минут, прерывается чарой Ачуйся. **1 куна**

Захомўт — романтическая одержимость чародеем, готовность сделать для него практически все, кроме самоубийства и убийства. Держится полчаса. Снимается чарой Оживич, если воля атаки снимающего чару выше воли атаки наложившего чару. **2 куны.**

Изыдидўм — позволяет изъять воспоминание из головы человека и поместить его в специальный сосуд. Или наоборот. **1 куна**

Блуждэ́ниц — накладывается только со спины. Работает при воле атаки наложения выше 4. Человек видит нашептываемые мыслезнатцем видения. Однако, при прочтении мыслей жертвы Блуждэ́ница, будут видны не её галлюцинации, а стоящий за плечом и нашептывающий мыслезнатец. [Если жертва наверняка знает, кто это делает, то читающий его узнает, если нет — то лицо неузнаваемо. Если жертва не видела, кто к ней подошел со спины, а слышала только голос при наложении чары, она не может узнать колдуна, которой наложил на нее чару]. **5 кун**

Лекарские чары

Все лекарские чары являются контактными, чтобы применить чару колдуну необходимо коснуться того, на кого чара накладывается, своим чаротвором.

Кроветво́р-заговóр — кровевосстанавливающее заклятие. В случае мелких порезов и ссадин кровь останавливается мгновенно, начинает восполняться. В случае средних ранений

и хуже — в течение 5 минут. **1 куна**

Пшэ́стач — заживление ран. Мелкие порезы и ссадины — мгновенно. Глубокие порезы и колотые ранения — 5 минут. Тяжелые рваные раны — 20 минут. **3 куны**

Кóшкина хорóба — обезболивающее заклинание. Человек не чувствует боль в течение получаса. Если за это время рану не вылечили, то заклинание необходимо обновлять. **1 куна**

Костерóстица — сращивание костей. Используется для сращивания костей конечностей (кости срастаются за 5 минут), ребер (за 10 минут), более крупных костей, позвоночника (за 30 минут). Работает только в случае перелома. Если конечность отрубили, эта чара не вырастит её обратно. **2 куны**

Ваверачка́мысь — лекарь перетягивает на себя часть тяжести ранения. (Было тяжелое, стало среднее и т.д.). Самого лекаря от полученного ранения можно лечить только зельями. **3 куны**

Громобóй — запускает работу сердечной мышцы. Не позже, чем через 3 минуты после остановки сердца. После применения чары некоторое время необходимо поддерживать работу сердца зельями (в рамках игры это будет до самого конца игровых действий). [Подробности будут в правилах по медицине]. **1 куна.**

Редкие чары

Редкие общие чары

Видíмка-невидíмка — контактная чара. Делает человека или предмет невидимым. [На невидимых людей надевается голубая ленточка. На невидимые предметы крепится табличка «Невидим»]. Прекращается чарой Сгинь-

КОЛДОВСТВОРЕЦ

пропади. Человек становится видимым, если начинает колдовать. **5 кун**

Ёлки-палки-лес-густой — можно использовать 1 раз в час. Мгновенно создает заграждение из зарослей длиной в 2 метра и высотой в человеческий рост. Растения совершенно обычные. Однако, за ними можно укрыться от атаки: эту чару можно применить в бою и тем самым прервать бой и сбежать при желании. Прекращается через 10 минут, до этого растения можно физически уничтожить подходящими чарами или чарой Сгинь-пропади. **2 куны**

Пообернись — заставляет анимага или оборотня обратиться обратно в человека. **3 куны**

Владимысл. Контактное. Можно использовать 1 раз в час. Подобно ментальным чарам, Владимысл для успешного действия требует равенства или превышения воли атаки чародея над волей защиты жертвы. Жертва выполняет приказ, принимая его за своё искреннее желание и не помня момента отдачи приказа. Приказы, отданные под действием Владимысла, должны подразумевать законченное действие: не «Всегда говори правду», а «Ответь на мой следующий вопрос правдиво». Выполнение приказа прекращает действие чары. Один колдун, как правило, может держать под Владимыслом одновременно только одного человека. В случае наложения более одного Владимысла на одну жертву, более сильная по уровню чара нейтрализует более слабую. Если оба Владимысла равны по уровню, то жертва начинает сходить с ума очень громко и явно (неадекватные крики, битье головой о

стену и т.п.), она не в состоянии выполнить ни один приказ, отданный под каким бы то ни было из наложенных заклинаний. Действие Владимысла прекращается чарой Мыслеслав. **5 кун.**

Редкие мыслезнатские чары

Всё мыслезнание контактно, чтобы применить чару колдуну необходимо коснуться того, на кого чара накладывается, своим чаротвором. Для успешного применения воля атаки того, кто кидает чару, должна быть больше или равна воле защиты того, в кого кидают. Также мыслезнание можно успешно применить в случае если этому не сопротивляются: отыгрывается маркером «Применяй», который произносит тот, на кого накладывают чару.

Ясноум — можно использовать 1 раз в час. В течение 30 мин защищает от любых мыслезнатских чар, если воля атаки мыслезнатцев ниже или равна уровню наложенной чары. Применять возможно и к себе, и к другим. Прекращение: через полчаса. Не снимается чарами. **5 кун**

Глава по́свята — мгновенно снимает все последствия любых ментальных воздействий и прекращает все действующие ментальные воздействия. [Исключения: Ясноум, Владимысл, Лета-река]. Побочное действие: жертва ощущает легкое головокружение. **5 кун**

Тайноза́р — можно использовать 1 раз в сутки, чара защиты тайны. Чтобы сделать кого-то Хранителем тайны, необходимо, чтобы все, кто знает эту тайну, находились в одном месте. Мыслезнатец озвучивает, какая именно тайна будет охраняться чарой, и накладывает чару

КОЛДОВСТВОРЕЦ

на того, кого делает Хранителем. Кроме Хранителя, никто из присутствовавших при наложении чары (в том числе и сам колдун) не может рассказать эту тайну, они мгновенно забывают, как только хотят что-то произнести. Если скрывается какое-то место, на него можно повесить большую табличку-маркер с надписью «Тайнозар», после этого никто, кроме Хранителя, не может увидеть это место. [Таблички-маркеры будут даны тем, кто знает эту чару]. Важно! Если кто-то эту тайну знал до того, как был наложен Тайнозар, и не присутствовал при наложении чары, то на него она не действует и он может рассказать тайну. Но при этом защищенное Тайнозаром место все равно никому не будет видно. **4 куны**

Прóтив-пра́дови — восстанавливает стертое Лета-рекой воспоминание. Воля атаки наложения должна быть выше, чем у того, кто стирал. **5 кун**

Виде́нье полу́дня — создает фальшивое воспоминание, закрывающее изъятое настоящее, но оно ощущается чужеродным при попытке прочтения Поведайдумом или Изыдидумом. **5 кун**

Мыслесла́в — прекращение действия чары Владимысл. Действует, если Мыслеслав по воле атаки больше или равен Владимыслу. **5 кун**

Болиголо́в — вызывает приступ сильной мигрени. Пострадавший страдает от головной боли и всеми силами избегает активной деятельности, света и шума. Колдовать и драться невозможно. Действие Болиголова может быть ослаблено, но не прекращено, лекарскими мерами. Продолжается 2 часа. Его может отменить усилием воли тот, кто наколдовал, или

тот, чья воля атаки выше, — чарой Глава Посвята. **3 куны**

Редкие вредоносные чары

Применение редких вредоносных чар происходит по тому же принципу, что с обычными вредоносными чарами.

Я́пич — удар хлыста. Кастующий озвучивает, по какому месту целился [Например: «Машка, правая рука»]. Жертва отыгрывает в соответствии с действием и степенью собственного мазохизма. **2 куны**

Уду́шенец — жертва чувствует, как горло сжимается, дышать невозможно. Удушье, длящееся минуту, приводит к потере сознания. До этого чара может быть прекращена по желанию наложившего её чародея. **2 куны**

Хмелопля́с — дискоординация на полминуты. Вы заваливаетесь вбок и назад, у вас заплетается язык, и вам крайне трудно говорить. Передвигаться трудно, колдовать и драться невозможно. **2 куны**

Запни́сь-подави́сь — можно использовать 1 раз в час. В течение 5 минут жертву одолевают приступы кашля. Колдовать под этим воздействием невозможно. **3 куны**

Ви́бух — направленный удар. Осуществляется с расстояния 2-3 метров. Если подойти вплотную, то заденет и того, кто кидает чару. Человек при попадании в него этой чары получает среднее ранение. С помощью этой чары нельзя вынести дверь или сломать стену. **5 кун.**

У́мжеч — пыточное заклятие. Жертва должна быть или ранена, или связана, или иным образом обездвижена. При наложении чары жертва испытывает невыносимую боль и не может сдержаться

КОЛДОВСТВОРЕЦ

крика. При многократном наложении жертва сходит с ума. **3 куны.**

Последствия многократного применения Умжеча:

3 за полчаса — временное помешательство (проходит через полчаса);

4 за полчаса — сумасшествие, излечимое лекарями (снижение воли; защиты на единицу на 6 часов);

5 за полчаса — неизлечимое сумасшествие;

6 за полчаса — смертельно.

Редкие защитные чары

Супротив Наотрѣз — защищает от любого заклятия вне зависимости от класса (кроме Умжеча и Владимысла). Сложнейшее защитное заклинание. **7 кун**

Землица-матушка — позволяет перевести кинутую в кого-то вредоносную чару на себя (вредоносная чара не теряет при этом своей силы и наносит вред). Условия использования: колдун должен слышать и видеть, как накладывают вредоносную чару и сказать чару Землица-матушка в течение 2 секунд после наложения вредоносной. **3 куны**

Боевое взаимодействие

Порядок действий

Боевое взаимодействие осуществляется с помощью боевых карт. На боевой карте изображена таблица, ячейки которой закрыты изолентой. В каждой ячейке — число, которое определяет результат боя или драки для владельца карты.

Режим боевого взаимодействия начинается с команды «бой». Её можно произнести, находясь не дальше 10 шагов

от того, кого собираешься атаковать. Только в этом режиме возможно применение ратных чар — до момента, когда один из противников коснулся другого.

В боевом режиме можно либо стоять на месте, либо перемещаться в сторону противника. Отступать — то есть, удаляться от противника — можно, используя одну из ухваток, позволяющих это делать: Лесную завесу или Небесную башню. Если, конечно, ваш персонаж владеет такой ухваткой.

После прикосновения противники передают друг другу свои боевые карты, и каждый открывает ячейку на карте другого. К числу, открытому на карте противника, участник боя может прибавить свои различные модификаторы, полученные за использование оружия, за применение ратных чар, за особенности рода или за свои личные качества.

Важно! Модификаторы — ваши, цифру открываем на карте противника!

Примеры карт

Медведь						Волк					
0	2	1	3	2	0	0	1	0	2	0	1
1	2	2	0	3	1	2	0	0	1	2	0
2	0	1	1	0	3	0	1	3	0	3	2
1	1	0	1	3	0	1	2	0	3	0	1
3	1	2	1	0	2	1	0	2	1	0	3
0	2	1	1	2	1	2	1	3	0	1	0
1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	2	0
0	1	2	1	0	1	0	2	0	1	2	1
С малым оружием (нож) +1 к результату С большим оружием (меч) +2 к результату						С малым оружием (нож) +1 к результату С большим оружием (меч) +2 к результату					

КОЛДОВСТВОРЕЦ

Пёс						Сокол					
3	1	2	3	2	1	3	2	0	0	2	3
1	2	1	0	3	1	0	1	2	0	3	2
2	0	2	1	0	3	2	0	2	1	2	0
1	1	0	3	1	0	0	2	2	0	3	2
0	1	2	1	0	2	3	2	3	2	0	2
0	2	1	1	2	1	0	1	2	0	2	3
1	0	1	0	1	0	2	0	0	2	3	1
0	1	2	1	0	0	1	3	2	0	3	2
С малым оружием (нож) +1 к результату С большим оружием (меч) +2 к результату						С малым оружием (нож) +1 к результату С большим оружием (меч) +2 к результату					
Лиса						Сова					
1	2	3	0	1	2	2	3	0	2	2	2
3	1	2	0	1	0	1	0	2	3	0	3
2	1	0	1	2	1	2	0	0	2	1	0
1	2	0	1	0	1	0	2	3	0	3	3
2	1	2	1	3	2	3	1	2	2	0	2
3	2	1	0	1	2	0	2	2	0	2	2
1	1	0	2	1	0	2	0	0	2	2	1
3	2	1	2	0	1	1	0	2	3	3	3
С малым оружием (нож) +1 к результату С большим оружием (меч) +2 к результату						С малым оружием (нож) +1 к результату С большим оружием (меч) +2 к результату					
Белка											
1	2	1	3	2	3						
3	1	2	0	2	1						
1	2	3	1	3	2						
2	3	1	2	1	3						
1	2	2	1	0	2						
0	1	2	2	1	3						
2	3	1	2	2	0						
2	0	2	3	2	1						
С малым оружием (нож) +1 к результату С большим оружием (меч) +2 к результату											

Побеждает в бою тот, у кого общая сумма оказалась выше. Если результаты равны — получается «сухая ничья», ни один из противников не смог заметно навредить другому.

Разница в значениях соответствует максимальному повреждению, которое в этом бою может получить проигравший. Итоговую степень повреждений — от нулевой до максимально возможной — определяет победитель.

Разница в значениях **0** — драка была безрезультатной, победителя нет, повреждений тоже.

Разница в значениях **1** — боец сбит с ног или взят в захват, из которого не может вырваться [по выбору победителя]. Повреждения не требуют стороннего вмешательства, хотя могут быть заметны — например, синяк под глазом. Рисовать синяки придется самостоятельно.

Разница в значениях **2** — незначительные повреждения. Не мешают действовать, но всегда заметны. Чтобы их устранить, достаточно навыков первой помощи, которые есть почти у каждого князя или слуги.

Разница в значениях **3** — легкое ранение. Функционал персонажа ограничен, он дерется с модификатором -1. Требуется помощь лекаря с подготовкой на уровне князя Соколов или княгини Белок.

Разница в значениях **4** — среднее ранение. Персонаж не может передвигаться самостоятельно и дерется с модификатором -3. Ему требуется помощь взрослого лекаря или двух князей или княгинь.

Разница в значениях **5** и больше — тяжелое ранение. Персонаж в лучшем случае способен слабо шептать. Требуется совместная работа хотя бы двух взрослых лекарей или четырех князей и княгинь, которые это умеют.

Когда бой отыгран — или принято

КОЛДОВСТВОРЕЦ

решение его не отыгрывать — победитель обозначает окончание боевого режима словом-маркером «Шабашь!» Если бой закончился вничью, его окончание может обозначить любой из участников.

После команды «Шабашь!» победившая сторона (или любой, кто присутствовал на месте боя) может в течение пары секунд принять решение о применении вредоносных чар. подробности применения см. в правилах по Чародейству.

Пример 1

Твердята Волк и Всеволод Сокол выясняют отношения. У Твердяты +1 за нож в руке, +1 за особенности рода и +1 за личный талант к ратному делу, итого к числу на карте Всеволода он прибавляет 3. У Всеволода +2 за использованные перед физическим столкновением ратные чары, к числу на карте Твердяты он прибавляет 2. Твердята открыл на карте Всеволода число 1, с его модификаторами стало 4. Всеволод открыл на карте Твердяты 2, с модификаторами стало 4. Числа равны, драка безрезультатна, ни один из противников не смог хоть на сколько-то убедительно побить другого.

Пример 2

Волки Твердята и Славомир проводят учебный поединок во время тренировки. У Твердяты, как посчитали в прошлый раз, всего +3. У Славомира +1 за нож и +3 за ратные чары, всего +4. На карте Славомира Твердята открыл 0, суммарный результат $0+3=3$. На карте Твердяты Славомир открыл 2, итоговое число $2+4=6$. Славомир побеждает с разницей в $6-3=3$, эта разница позволяет ему нанести Твердяте легкое ранение, требующее обращения к лекарю. Но поскольку бой

учебный, и у Славомира нет личных счетов к Твердяте, он из возможных значений вреда от 0 до 3 выбирает 1, и Твердята получает минимальные повреждения.

Оружие

Использованный в драке нож добавляет +1 к вашему результату, если выполняются два условия:

— в момент физического контакта нож находится у вас в руке, а не в сапоге;

— ваш персонаж умеет обращаться с ножом, о чём в ваших игровых документах имеется соответствующая запись.

Более серьезное оружие — например, меч — добавляет к результату +2 при выполнении таких же двух условий.

Ратные чары

см. Чародейство

Если между командой «Бой» и прикосновением возникла патовая ситуация — например, противники одновременно обездвижили друг друга — то следует вспомнить, что действие ратных чар продолжается считанные секунды. Так что через пару секунд поединок можно продолжать с того же места, где он прервался.

Важно: непосредственно в момент чародейства, в том числе и ратного, когда колдун озвучивает чару, перемещение невозможно!

Подсчет убыли алой силы, затраченной на ратные чары, происходит по окончании боевого режима, после того, как определен и отыгран результат боя.

Пример 3

Святополк Пёс, упражняясь в ратных чарах, последовательно увеличивает себе атаку: +2, +1 и опять +2. Если бы

КОЛДОВСТВОРЕЦ

Святополк в этот момент участвовал в драке, у него работал бы модификатор +2 на атаку, и к числу на карте противника он прибавлял бы 2.

Пример 4

Твердята Волк по-прежнему полон решимости проучить в доброй драке своего соперника Всеволода Сокола. Удачно встретив его на заднем дворе, он сразу бросает Всеволоду вызов на поединок и тут же командой «Бой» открывает боевой режим. В своей обычной манере Твердята собирается атаковать с ножом вместо ратных чар. Всеволод уступает Твердяте в силе и ловкости, поэтому со своей стороны предпочел бы уравнивать шансы с помощью чародейства. Но ему нужны одна-две секунды, чтобы вспомнить слово для атакующей чары, а Твердята, атакуя с близкого расстояния, не оставляет Всеволоду времени. Тогда Всеволод использует останавливающую чару «Замри», и Твердята замирает на полдороги к противнику. Пользуясь отсрочкой, Всеволод кидает атакующую чару «Камнебой» и увеличивает атаку на +2. В этот момент его предыдущая чара перестает действовать, и Твердята продолжает свою атаку.

Бой группой

Одного противника возможно атаковать вдвоём, если в момент команды «бой» атакующие могут коснуться друг друга, вытянув руки. Когда пара атакует одного, каждая останавливающая чара этого одного действует только на одного из пары, по выбору чародея. В этом случае боевой режим заканчивается в тот момент, когда атакуемый коснется хотя бы одного

из них.

Атакуемый забирает карты у обоих атакующих и на каждой из карт открывает одно число. Свои модификаторы он прибавляет к меньшему числу из этих двух.

В свою очередь, атакующие забирают его карту, и каждый из них открывает на ней одно число. Каждый из них прибавляет свои модификаторы к большему из двух открытых чисел.

Результат такого боя определяется сравнением всех трёх получившихся чисел.

Пример 5

Волки Твердята и Славомир не сошлись во взглядах со Святополком Псом и перешли к практической аргументации. На карте Святополка Твердята открывает цифру 2, а Славомир — цифру 0. В результате свои модификаторы (+3 у Твердяты и +5 у Славомира) они прибавляют к числу 2.

Святополк открыл 3 на карте Славомира и 1 на карте Твердяты. Его модификатор +5, и он прибавляет его к 1, меньшему из чисел.

В итоге число Твердяты — 5, Славомира — 7, Святополка — 6. Результат драки: Святополк получил от Волков косметические повреждения (разница 1), такие же повреждения от Святополка получил Твердята.

Заметьте: если бы Славомир дрался без Твердяты, то при тех же результатах его итоговое число было бы 5 (0+5) против 8 (3+5) у Святополка, и он проиграл бы этот бой с лёгким ранением.

Вдвоём можно не только атаковать, но и защищаться. Принять участие в бою на стороне атакуемого можно с тем же

КОЛДОВСТВОРЕЦ

условием — в момент команды «бой» с ним можно соприкоснуться вытянутыми руками.

В случае поединка двое на двое, бой распадается на два одиночных поединка.

Атаковать и защищаться втроем могут только бойцы, владеющие ухваткой «Голодная стая». Вчетвером и больше атаковать и защищаться невозможно.

Более подробно про драки с помощью ухватки «Голодная стая» см. ниже.

Ухватки

Ухватка — это особый прием, используемый в боевом режиме. Ухваткам колдуны учатся отдельно и продолжительно. За время игры новую ухватку освоить нельзя. Большая часть ухваток — но не все — это физические навыки, не требующие расхода алой силы. Для применения ухватки необходимо произнести ее название вслух.

«Алая морока»

Колдун может на время боя полностью «выключить» ратное чародейство своего противника. Ухватка срабатывает, если в момент команды «бой» колдун был лицом и корпусом развернут к противнику. Действие оружия и ухваток, не требующих алой силы, не отменяется. **Тратится 3 куны алой силы.**

«Взгляд Семаргла»

Если колдун лицом и корпусом развёрнут или за время боевого режима успевает полностью развернуться к противнику, то он может усилием воли полностью остановить и обездвижить противника до следующей своей боевой чары. Другими словами, у него есть как бы дополнительная останавливающая

чара «Замри», не требующая чародейства.

Алая сила не тратится.

«Голодная стая»

Ухватка позволяет атаковать одного колдуна втроем, при этом ею должны владеть все трое атакующих. В момент команды «бой» «стая» должна стоять бок-о-бок с возможностью дотянуться друг до друга руками. Средний в стае дерется по обычным правилам, но к его модификаторам добавляется +1 за каждого безоружного участника фланговой поддержки и +2 за каждого вооруженного. Эту ухватку может применить и тот, кого атакуют — если он ей владеет, и рядом с ним находятся также владеющие ухваткой его товарищи, с которыми он в момент команды «бой» может дотянуться друг до друга руками. Если «стая» проиграла бой, то определенные победителем повреждения достанутся всем троим поровну. **Алая сила не тратится.**

В случае драки стаи против одного противника бой считается как один против одного (у того, кто со стаей с модификаторами). Если дерется стая против стаи — тоже как один против одного с модификаторами за стаю. Если дерется стая против двух, то это бой одного против двух (но у того, кто со стаей — модификаторы за стаю).

Пример 6

Славомир Волк, Святополк Пес и Твердята Волк сообща дерутся с Медведями Буслаем и Путятой. Такая драка распалась бы на две, не будь у Славомира, Твердяты и Святополка ухватки «Голодная стая». В центр стая ставит Славомира. В момент, когда Буслай коснулся Славомира, у Славомира

КОЛДОВСТВОРЕЦ

+1 за нож, +3 за чару Огнебой, +2 за вооруженного Твердяту и +1 за безоружного Святополка, всего +7. У Буслая +4, у Пуляты +3. Славомир открыл 1 на карте Буслая и 3 на карте Пуляты. На карте Славомира Буслай открыл 1, а Пулята - 2. Результат Славомира — $1+7=8$, Буслая — $2+4=6$, Пуляты — $2+3=5$. В итоге Буслай проигрывает на 2, а Пулята на 3. Оба они владеют ухваткой «Дубовая шкура» и уменьшают свои проигрыши до 1 и 2 соответственно. Итоги драки: Буслай украшен фингалом, а Пулята прихрамывает и, морщась, потирает бок.

«Дубовая шкура»

Проиграв в драке, колдун уменьшает полученные повреждения на 1. Объявленное ему тяжелое ранение становится средним, среднее — легким, а формальная победа с перевесом в 1 пункт превращается в ничью. **Алая сила не тратится.**

«Лесная завеса»

В боевом режиме колдун может приостановить игровое действие и отойти от противника на $10+1=11$ шагов. После этого игровое действие возобновляется, а вот боевой режим, конечно, прерывается. Эту ухватку нельзя применить против одного и того же противника два раза подряд. **Тратится 1 куна алой силы.**

«Навье зеркало»

В момент, когда открываются числа на карточках, колдун может «отразить» все модификаторы противника. То есть, если противник к открытому числу прибавил, например, 5, то и колдун прибавит 5. Но за отражение каждой единицы атаки колдун тратит единицу алой силы, даже если

отражал не волшебный модификатор, а, например, нож. **Тратится столько кун алой силы, сколько плюсов было отражено.**

«Небесная башня»

Эта ухватка дает возможность в боевом режиме суммировать действие одинаковых чар [в обычном режиме это запрещено]. То есть, если между началом боя и физическим контактом колдун успел дважды применить атаковую чару на +2, то к числу на карточке противника он прибавит не 2, а 4. Кроме того, эта ухватка позволяет колдуну при использовании каждой чары отступать от противника на два шага, если сзади нет преграды. **Алая сила не тратится.**

«Прыжок берсерка»

Если колдун атакует, не используя ратные чары, то к прочим своим модификаторам он добавляет еще +1. Таким образом, ему нет смысла использовать атаковую чару на +1. **Алая сила не тратится.**

Духоведение

Что такое духи

Духи есть во всей природе, где природа — там и духи. Сказывают, что породила их та же алая сила, от которой пошли Первые и их тотемы. А природа — она очень разная бывает. И одуванчик — природа, и дубрава. И капля воды в отпечатке копыта, и Нево-озеро. И огонёк лучины, и пожар лесной. Вот и духи такие же разные.

Малые духи

Малые духи — что гнус в лесу болотном. Роятся они повсюду. Дух листа на дереве, дух искры от костра,

КОЛДОВСТВОРЕЦ

дух тропки муравьиной... Где наугад ни зачерпни — хоть одного, да поймашь. Ни молвить, ни мыслить малые духи не способны, зримых обликов и имён у них нет. Но при том всё чародейство на них опирается. Когда чародей чару бросает — он на самом деле малого духа заклиняет, команду ему отдаёт, как воевода ратнику: комнату осветить, в кубок воды из воздуха собрать, а то и оружие у врага отобрать. Своей воли малый дух не имеет, но чужую исполнит в точности, если только чародей не ошибется.

Чаротвор колдуну затем и нужен, чтобы малого духа за хвост поймать и до чары-приказа удержать. Если же без чаротвора малых духов ловить — получиться может, но так редко, что лучше и не пытаться.

А можно малых духов отпугнуть. Не специально, конечно, а по неосторожности. Малых духов пугают две вещи.

Во-первых, защитные амулеты. Кто такой носит, к тому духи подлетать не будут. Потому не сможет он чародействовать, пока амулет не снимет или не потратит.

Во-вторых, матерная брань. О том, что малые духи её боятся, не только колдуны знают. Если вслух ругнулся матерно — следующая твоя чара может не подействовать, только алую силу впустую потратишь. [Мы не делаем это жестким правилом, но просим отыгрывать в меру вашего интереса и желания создать атмосферу сказочного мира].

Вещие духи

Вещие духи над малыми — что пастух над стадом. Друг к другу вещие не лезут и границы свои точно знают. Такой может быть духом рощи берёзовой, и второму

вещему в той роще делать нечего. Может быть духом избы, бани или амбара — и второму в том строении не бывать. Может быть духом озера глубокого — и тогда один он такой в этом озере. У вещих духов есть имена и обличья, мыслить и молвить они умеют получше иного смертного. Люди их знают как леших, водяных, домовых и прочих кикимор. Чтобы вещего духа заковать, сильным да умелым чародеем надо быть. Но можно его, если что, и не заклинять — так договориться, по-соседски.

Великие духи

Великие духи — вещим духам князья. Один — всех лесов дух, другой — всего царства водного, третий — всего неба... Нет среди великих двух одинаковых. В древние времена люди великим духам капища с идолами ставили и богатые жертвы несли. И потому у великого духа имен много, в каждом городе его по-своему могли звать. Перун, Велес, Сварог, Мокошь, Ярило, Дажьбог — все они великие духи. Алую силу, в отличие от Первых, великие духи раздавать не могут, но есть им, чем вознаградить того, к кому они благоволят. Не раз такое бывало, что великий дух со смертными породнился, и пошло от него потомство сильное, да в колдовстве искусное. Заковать великого духа только Первым под силу было, а кто не Первый, тому о таком и думать не стоит.

Люди и духи

Человеку с малыми духами разговаривать — что с комарами. А для великого духа люди и сами меньше комаров. Только вещего духа человек может понять и как-

то с ним договориться.

По своей природе дух — это часть Нави, которая попала в Явь с алой силой. Когда дух силен, он Явь вокруг себя Навью делает. Сердце леса, откуда леший лесом правит, или дно омута, где водяной живет — это уже Навь и есть. А человек, хоть с вещими духами разумом и схож, в Яви рожден и для Яви пригоден.

Из-за этого люди свою Явь постоянно переделывают: луга расчищают, поля распахивают, города строят. А духи хранить стараются, чтобы оставалось все, как в древности. Заметно поменять что-то в Яви дух обычно не может, алой силой только на время можно что-то создать. И потому для духа лучший дар — то, во что много труда человеческого вложено. То есть, не цветы, которые вышел в поле, да нарвал. А, например, хлеб, для которого поле пахали, потом боронили, потом сеяли, жали, на мельнице зерно мололи и в печи пекли.

Может ли человек, особенно колдун, к алой силе привычный, вещим духом стать: лешим, водяным или болотником? Может — но только если духи его к себе принять согласятся, породнятся с ним, удел ему подарят.

Но это посерьезнее будет, чем из Кулижки в Муром перебраться. Уйдя к духам, человек все оставит и забудет: и друзей, и родных, и детей, и жену любимую. Не сразу забудет, но быстро. Как яркий сон забывают. Вроде бы оставались у меня в Яви брат с сестрой, и обещал я им, помню, непременно восточку подать, а когда и зачем — уже не помню...

Может и вещий дух к людям выйти и навсегда в Яви остаться. Но и ему тогда

придется старую родню забывать и учиться чувствам человеческим и чародейству с чаротвором.

Главные правила общения с духами

1. С малыми духами общаться невозможно из-за их неразумности, их можно только заклясть. Их отгоняет защитный амулет и матерная ругань, но отгонять их незачем — без чародейского приказа они никому ни вреда, ни пользы не причинят.

2. Вещие духи по своему почину выходят к людям редко, так что говорить с ними приходится в их владениях. Поэтому обращаться к ним надо, как гость к хозяину, как младший к старшему, батюшкой или матушкой чествовать, а уж если совсем без него беда, то и государем. Будешь говорить с духом неуважительно и невежливо — он к тебе тоже невежливость проявит, и ему найдется, чем.

3. Идешь к духу с просьбой — приготовь подарок. Ему до тебя, смертного, дела нет, так что за одно спасибо он и пальцем не пошевелит. Подарок ему тем больше ценен, чем больше в нем труда рук человеческих. Что с земли подобрал или с ветки на ходу сорвал, то лучше себе оставь. Больше всего из подарков духам понравится свежесдобитый хлеб, украшения или добротный нож.

4. С великими духами общаться мало кому доводилось. Одинаковых среди них нет, так что тут уж сам смотри, с кем судьба свела. Но помни, что в Нави Великий дух — как в Яви князь или хан.

Особенности отношения с духами у родов

Среди колдовских родов некоторым

КОЛДОВСТВОРЕЦ

духи покровительствуют. Это означает, что колдуны из этого рода могут рассчитывать на помощь кого-то из вещих духов не за подарок, а просто из чувства сродства.

Чтобы дух, покровительствующий вашему роду, прислушался к вам бескорыстно, надо перед встречей правильно позвать его: «Батюшка (или матушка), покажись не серым волком, не черным вороном, не елью жаровою, покажись таким, каков я».

Но если это сказать тому, кто к вашему роду равнодушен, он станет заметно враждебнее — с точки зрения духа, это панибратство.

В роду Медведей и Белок так могут договориться с лешими.

В роду Лис — с водяными.

В роду Сов — наговор позволяет защититься от упырей, навок и безыменей.

Сокол с использованием того же наговора может легче поладить с любым духом, но только если этот Сокол специализируется на духоведении.

Также наговор поможет, если покровительства нет, но к духу обратились по имени. Конечно, имя перед этим надо еще как-то узнать.

Разновидности духов

Малых духов делить на виды незачем. Они хоть и от разных стихий, но на чаротвор тебе все равно нужный сядет.

Великих духов так тоже не поделишь — у них каждый один такой единственный. А вот вещие духи — делятся. Смотри насколько глубоко за ними в Навь идти.

Соседи или духи Яви. Это те духи, которые лучше всех приспособились к людям, да так и приучились в людском

жилище жить: домовый и жена его кикимора, овинник, банник... Человеку они приятели, но можно их и разозлить. Из вещих духов этих проще всего заклисть, но исполнить они могут только то, что и сам человек сделать может. С их помощью можно:

- открыть или закрыть замок;
- запереть или отпереть комнату;
- охранять что-то от воров;
- спрятать что-то или найти;
- отправить громкую грамоту;
- присмотреть за кем-то — например, за больным, которому уход нужен.

Вотчинники или духи Межи. Эти между Навью и Явью живут. У каждого из вотчинников свое владение, что одним краем в Явь, а другим в Навь выходит. Людям они не друзья, человека намного ниже себя ставят. Но за подарок и за уважение могут выслушать и помочь. Только добраться до них непросто, они чаще на том краю своей вотчины сидят, который в Навь выходит.

— **Полудница.** В лугах живет, на границе деревни и леса. Из всех вотчинников она к людям ближе всех. Духом она считается злым, хотя на самом деле скорее строгая, чем злыдня. К подаркам она равнодушна, ей соблюдение правил подавай: в полдень не работать, детей на меже не оставлять, жито кровью или чем похуже не сквернить. Кто порядок нарушать будет, того она бликом солнечным ослепит, а то и вовсе так голову взгреет, что бедолагу водой отливать придется. А кому-то полудница может другом стать. Но кто ей понравится — заранее не угадаешь

— **Леший.** Лесной хозяин. Когда он

помоложе или вообще лисунок еще — любит с людьми пошалить да посмеяться, только людям от того веселья не всегда весело. Когда постарше — словно князь себя блюдет, горд и важен. Именно леший школу от незваных гостей сторожит, тропки и дороги чужакам узлом вяжет. Много у него в лесу полезного для зелий, для оберегов, да бережлив лесной хозяин, берущего без спроса наказать может.

— **Водяной.** Боярин речной да озерный. Спеси у него поменьше, чем у лешего, но людей он не любит — они воду баламутят и рыбу у него таскают. А уж скуповат водяной так, что куда там тому лешему... Подарки берет охотно, да всё ему мало. А особенно до красивых девок охоч. Всех утопленниц, что помоложе, в русалок обращает и в свиту собирает. А может сам что-нибудь такое в подарок попросить, о чем и не подумаешь. Сидит он обычно со свитой из верных омутников на дне самого глубокого омута, где уже Навь начинается, и чтобы его там найти, надо сначала под водой дышать научиться.

— **Болотник.** Если неладно что-то в лесу или в реке, если утекает понемногу сила леших да водяных, то в тех местах непременно болото появится, и заведутся в нем болотники и болотницы. Болотник — дух капризный и сумасбродный. Нет болотнику большей радости, чем смертными командовать, повеления им раздавать да менять на ходу. Сам он при лешем или водяном заводится, как тать при торговых рядах, потому и смертные его больше всего радуют, когда закон нарушают и не по правде действуют. Так что, если к болотнику с просьбой придешь, тут уж он своего не упустит — готовься

много бегать, хитрить да жульничать. Но и польза от болотника есть — все травы и тропки в чащобе он не хуже лешего знает, при этом людям куда чаще лесного хозяина показывается — больно уж любопытен.

— **Оборотень.** Два тела у него — одно в Яви, другое в Нави. И иногда тела местами меняются, вот и получается, что был человек — а стал зверь лесной. Иногда оборотни в свите Велеса бегают, иногда сами по себе охотятся. А самые сильные огораживают себе охотничьи угодья, тут и лесной хозяин с ними не поспорит. Как оборотень себя с людьми вести будет, зависит от его силы да от сущности звериной. Встреча с оборотнем-лисой или с оборотнем-медведем для человека может очень по-разному повернуться.

Нежить или духи Нави. Такие к жизни в Яви и вовсе не приспособлены. Чаще всего они в Яви своё уже отжили, да после смерти их Навь ухватила и задержала. Людям они враги уже потому, что в людях их пища. Очень немногие колдуны могут нежить себе на службу ставить, и лучше бы с теми колдунами дел не иметь.

— **Упырь.** Был он живым, да помер. А потом уйти не смог — позвал его обратно в Явь кто-то, кто очень вернуть его хотел. Или дело у него в Яви осталось настолько для него важное, что даже смерть ему была не важнее — мечь убийце, например. Или просто в церкви его не отпели. Из всей нежити он самый страшный, потому что пользуется тем же телом, что у него при жизни было, а тело-то мертвое. Чтобы в силе оставаться, надо ему кровь живых пить. Воевать с упырем можно, да толку мало — ты его прогонишь или в клочья разнесешь, а он в следующую ночь опять

придет. Чтобы упырь упокоился, надо ему в его деле помочь. Например, его убийцу найти и наказать. А потом отпеть упыря, как положено, и похоронить. А если он приходит, потому что его позвал кто-то — тут уж придется тому, к кому он вернулся, с ним в Навь уходить.

— **Навка.** Бывает такое, что Явь с человеком распрощалась, а Навь не пустила. Или алой силой в момент смерти щедро плеснуло, или кто-то из духов, что посильнее, на Меже придержал. И остается человек ни жив, ни мертв — между Явью и Навью. На глаз его, может, от живого и не отличишь, да только замерло все в его теле — и не живет, и не умирает. Старше навка не становится, болезни ее не берут, но и детей у навки быть не может — для всего этого живым надо быть. Чем дольше навкина не-жизнь тянется, тем хуже она цвета и запахи различает, становится мир для нее пресным и тусклым. И надо ей, как всякому навьему духу, что-то у живых воровать, чтобы Навь ее не поглотила. Некоторые навки алой силой живут, если рядом колдун есть, а лучше не один. Другим алая сила не нужна, да только рядом с ними или люди слабеют да болеют, или земля родит все хуже, или лес сохнет. А если навка надолго при людях задержится — так и умирать начнут люди от того, что смерть ее ищет, да найти не может, только тех, кто рядом, задевает мимоходом.

— **Русалка.** Если случится так, что утопится девка, а водяной ее дальше в Навь не пустит, при себе оставит — тогда русалка при водяном появится. С живыми русалка не всегда враждует, но чаще простить их не может, за то, что до омота ее когда-то довели. А если ей от щедрот

водяного мало силы перепадает, начинает она живых к воде приманивать и топить, тем и сыта бывает. Русалка — вроде той же навки, только навке два пути возможны — или в Явь, или в Навь — а русалке к живым путь уже заказан. Зато может русалка то, чего навке не дано — например, от живых парней детей рожать. Русальи дети славными колдунами вырастают, да и водяной их привечает.

— **Безымень.** Этот из Нави вышел, тела для Яви вовсе не имея. Ни облика, ни голоса, ни имени у него нет. Только самые сильные колдуны могут безыменя видеть, слышать и в Яви надолго удерживать. Безымень послабее — озорник и разбойник. Любит в доме обосноваться и, пока домовый его не прогнал, все там крушит, портит и путает, хозяев пугает, да их страхом питается. А войдет безымень в силу — превратится в настоящего душегуба. Убьет человека, да и займет на время его тело. А износится тело — новое искать будет.

Сварги или духи Прави. Спорят о них колдуны — можно ли сваргов вообще духами числить, если все прочие духи из Нави происходят, а эти — из Прави. Немного о них известно, куда меньше, чем о Нави и навьих духах. Это потому, что Нави от смертных всегда чего-то надо: или угощения, или подарка, или силы жизненной. А сваргам от смертных не надо ничего — у них самих все есть, они, наоборот, делиться и дарить любят.

— **Первые.** От них все колдуны алую силу получают да тотемы их чтут. Так-то Первые бессмертны, но может один Первый другого подчинить и его силу себе забрать Или связь с колдунами его тотема

КОЛДОВСТВОРЕЦ

оборвать. Ордынский Змей многие тотемы так погубил или под свою власть взял.

— **Семарглы.** При Первых они вестники. Чаше семаргл выглядит, как белый пес или человек с крыльями, но может и обычным человеком показаться, так, что и не узнать. Первые из Правы в Явь не ходят, чтобы своей силой Явь не сжечь, потому, когда Первому в Яви что-то надо, он туда семаргла посылает. Людей семарглы любят и всегда помочь им стараются. Много тайн им ведомо, да не все те тайны людям доверять стоит. Например, умеют семарглы такие амулеты делать, с которыми можно алую силу от одного человека другому передавать, и никто больше такого не сделает. Но если случится семарглу какое лихое действо учинить, особенно убить кого-то — крылья у него почернеют, а что дальше будет, только самым мудрым ведомо, но уж точно ничего хорошего.

Как заковать духов-соседей

Общие правила:

— один человек одновременно может заковать только одного домового: то есть нельзя сделав один наговор, делать другой, пока не закончилось действие первого (то есть, если вы где-то спрятали предмет с помощью домового, то больше заковать домовых вы не можете, пока не забрали предмет);

— нельзя прятать с помощью домового чаротворы и артефакты (подробнее про эти предметы — в Чудознании);

— тот, кто заковал домового, может отменить свое указание, не тратя на это алую силу.

Уровень, доступный всем ученикам

Колдовстворца

Чтобы заковать домового, от которого требуется помощь, нужно сказать следующий наговор:

«На море-окияне, на острове Буяне стоит стол точёный, на нём бык печёный, как тебе быка кушать, так нас, дедушко, слушать...»

после чего нужно словами указать, что нужно сделать:

1. Заковать замок — невозможно никак открыть дверь или шкатулку или что-то, где есть замок; моделируется прикреплением маркера «Заковано», написанного на желтом листочке-стикере; **1 куна**

2. Открыть замок — открыть закованное с помощью домового; моделируется снятием стикера с маркером «Заковано»; **3 куны**

3. Заковать полностью комнату или иное подобное помещение — невозможно проникновение через двери, окна и прочие ходы (заковать целый дом с несколькими комнатами нельзя); моделируется прикреплением маркера «Зачаровано», написанного на желтом листочке-стикере; **1 куна**

4. Отпереть комнату — открыть зачарованное с помощью домового помещение; моделируется снятием стикера с маркером «Зачаровано»; **3 куны**

Охранять какой-то предмет от воров — такой предмет невозможно взять в руки никому, кроме хозяина; моделируется прикреплением маркера «Против вора», написанного на желтом листочке-стикере; **1 куна**

5. Отправить громкую грамоту — отправить кому угодно из учеников письмо, которое само себя озвучит; моделируется

КОЛДОВСТВОРЕЦ

отправлением письма с прикрепленным маркером «Громкая грамота», написанного на желтом листочке-стикере; **ОГРАНИЧЕНИЕ** — письмо не должно быть длиннее 20 слов (предлоги, местоимения и прочее считаются); **ВАЖНО!** письмо нельзя не прочитать — если вы получили такое письмо, вы должны немедленно его открыть и прокричать его содержимое так громко, чтобы слышали все в радиусе минимум 30-40 метров; **1 куна**

6. Присмотреть за кем-то — домовый может присмотреть за больным, которому уход нужен, в течение получаса состояние не будет ухудшаться; моделируется прикреплением на больного маркера «Опекаемый», написанного на желтом листочке-стикере; **2 куны**

Уровень, доступный только Лисам, Медведям, Соколам, Белкам и Совам

Домовые меньше любят род Волков и род Псов, поэтому им эти действия недоступны.

С помощью обычного наговора можно:

1. Спрятать что-то с помощью домового — домовый заберет предмет и отдаст его только тому, кто прятал; моделируется обращением к игротехнику на роли Старицы Лисы, Старицы Совы или Старицы Белок и указанием в каком доме был спрятан искомый предмет и передачей предмета, который прячут; количество кун отдаваемых сам определяет тот, кто прячет — чем больше кун, тем более качественно спрятан предмет.

2. Найти что-то, спрятанное домовым — домовый отдаст то, что отдали ему на хранение; моделируется обращением

к игротехнику на роли Старицы Лисы, Старицы Совы или Старицы Белок и указанием, что именно ищут, в каком доме и сколько вкладывают кун в поиск — если было все верно угадано и кун было отдано больше, то домовый возвращает предмет.

Уровень, доступный только Соколам, чья специализация — Духоведение

С помощью обычного наговора можно:

1. Узнать точно, где спрятан предмет — если Сокол знает, что именно было спрятано, он может обратиться к домовому и тот укажет, где именно спрятал предмет; моделируется обращением к игротехнику на роли Старицы Лисы, Старицы Совы или Старицы Белок и указанием, что именно ищут — если такой предмет был спрятан, то Сокол узнает, в каком доме спрятали предмет; **3 куны**

2. Не дать раскрыться «Громкой грамоте» — если такой Сокол получил «Громкую грамоту», то он может не озвучивать ее содержимое; **3 куны**

А если какие шутники решат послать «Громкую грамоту» Старцу или Старице Колдовстворца, то пусть будут готовы, что те могут грамотку обратно отправить, да вложить в нее любую чару, какую захотят.

КОЛДОВСТВОРЕЦ

Лес и травы

Лес

Чем дальше в лес, тем... Тем больше он меняется. На опушке и в глубине у него разные свойства, разные законы и разные обитатели.

Как город делится на детинец, окольный град, посад и предградье, так и лес можно разделить на четыре части.

Опушка

Внешняя часть, самый край, примыкающий к Колдовстворцу. Тут можно спокойно гулять, отдыхать или упражняться в ратной потехе. Вещие духи на опушку не выходят, да и зверь лесной тут не покажется.

Дубрава

Эту часть с опушки уже напрямую не увидишь. Поэтому в дубраву уходят те, у кого в лесу свои секреты, чтобы от лишних глаз укрыться. Зверя в дубраве встретить можно, можно и лисунков (лешачат) повстречать, а можно и самого лешего, но редко такое бывает. Сам в дубраве не заблудишься, но леший, если прогневаешься, может и запутать. Так что уже в дубраве начинай к лесному хозяину уважение проявлять. В дубраве можно найти семь явных трав.

[Начало дубравы будет маркировано зелеными атласными лентами, висящими на деревьях, которые стоят на границе дубравы. В дубраве и дальше в глубине можно наткнуться на болото — оно маркируется шнуром с привязанными к нему зелеными тряпочками. Пройти по болоту без сопровождения болотницы

невозможно].

Чашоба

В этой части гостям уже совсем не рады. Кто специально по лесу ходить не обучен, тому без умелого проводника в чашобе делать нечего. А кто лес хорошо знает — тот найдет тропки тайные, звериные да лешачьи, по ним и пойдет. Будешь ломиться напрямую, хозяина прогневаешь да на подарок не расщедришься — так и сгинеешь в чашобе, и косточек не найдут. Кому лес — дом родной, тому чашоба — горница. Семь навьих трав растут здесь, в чашобе.

Ходить в чашобе могут либо те, кто с духами в родстве и знают этот Лес, либо те, кто договорился с духами-вотчинниками.

Те, кто с духами в родстве, им достаточно один раз с духом-вотчинником до начала троп тайных дойти, а потом они уже сами могут ходить.

Остальным же нужно поднести вотчиннику дар, да уговорить его, чтобы он проводил к началу тропы тайной.

Среди колдовских родов некоторым духи покровительствуют. Это означает, что колдуны из этого рода могут рассчитывать на помощь кого-то из духов-вотчинников не за подарок, а просто из чувства сродства.

Чтобы дух, покровительствующий вашему роду, прислушался к вам бескорыстно, надо перед встречей правильно позвать его: **«Батюшка (или матушка), покажись не серым волком, не черным вороном, не елью жаровой, покажись таким, каков я».**

Но если это сказать тому, кто к вашему роду равнодушен, он станет заметно враждебнее — с точки зрения духа, это

КОЛДОВСТВОРЕЦ

панибратство.

В роду Медведей и Белок так могут договориться с лешими.

В роду Лис — с водяными.

Сокол с использованием того же наговора может легче поладить с любым духом, но только если этот Сокол специализируется на духоведении.

Также наговор поможет, если покровительства нет, но к духу обратились по имени. Конечно, имя перед этим надо еще как-то узнать.

[Начало чащобы будет маркировано желтыми атласными лентами, висящими на деревьях, которые стоят на границе дубравы. Передвигаться в дубраве можно только вдоль шнуров, моделирующих тропу.]

На тропах могут попадаться полянки, на которых вы можете увидеть различные конверты:

— со знаком Колдовстворца — вы или любой из ваших спутников должен открыть этот конверт, прочитать вслух, что с вами происходит и отыграть это или выполнить задание;

— со знаками родов — если вы или ваш спутник относитесь к этому роду, вы должны открыть конверт, прочитать про себя, что с вами происходит и отыграть это или выполнить задание;

— возможно, у вашего персонажа будет заранее конверт, который нужно будет открыть в Лесу в определенном месте или по возвращении из Леса, условие будет указано на конверте.

Если вы сошли с тропы, значит вы потерялись — теперь вас может найти только дух-вотчинник, которого об этом попросили. Блуждайте между торп и

ожидайте спасения. Можно страдать и подвывать, чтобы вотчинники точно поняли, что вы заблудились].

Сердце Леса

Чтобы сюда зайти, большого умения колдуном надо быть, а прочим ход заказан. Здесь сам лесной хозяин живет, отсюда всем лесом правит. Вход в Сердце хитрыми условиями закрыт, узнать их непросто, а выполнить еще сложнее. Цветет-горит здесь великая трава Огнецвет, которую знак всей школы изображает. Только одну ночь в году Огнецвет может показаться в дубраве. Говорят, что Колдовстворец основать удалось после того, как Ингвар Валь, Добрыня Выжлец и друзья их нашли Огнецвет в Сердце муромского леса и с муромским лешим поладили, с тех пор и хранят школу чары лесные.

Еще сказывают, что Круглый год, будь хоть лютая зима вокруг, хоть стылая мокрая осень, в сердце леса зеленые листья, цветы цветут и яблоки зреют. Кто то яблоко съест — от любой хвори или раны тут же выздоровеет.

Травы

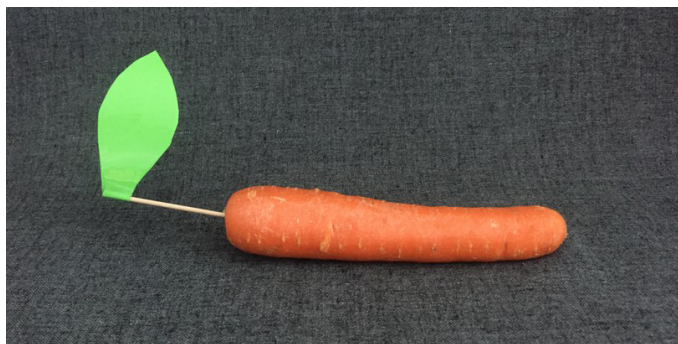
Мы не даем описание трав сейчас, потому что еще не все травы сделаны и сфотографированы. Но на игре вы сможете увидеть их изображения в цветном травнике, который будет доступен в Избе Зельеваров, В Лекарской и в Библиотеке Соколов.

Явные травы

Визгун-трава. Прямо перед тем, как выдернуть ее из земли, надо кинуть чару Мовчутка — или хотя бы заткнуть уши. Иначе от визга ее корня на час оглохнешь.

КОЛДОВСТВОРЕЦ

Из визгун-травы делают простые лечебные зелья с побочным действием — на час снижается воля защиты (-1).



Сон-травы. Тронешь ее, срывая, голой рукой — на час заснешь беспробудно. Из сон-травы делают зелье, которым можно тяжелораненого перед лечением «заморозить», чтобы кровь не текла. И обычное снотворное для тех, кто засыпает плохо.



Ладов Цвет. Чтобы сорвать, нос себе заткни, иначе на час даже от самого никудышного мыслезнатца никакой защиты не будет (воля защиты 0). Ладов цвет идет в зелье, которым девка парня или парень девушку к себе на время располагает.



Черноцвет. Ближе трех шагов на нее не смотри, наощупь срывай. Иначе на целый час во всех, кто вокруг, лютых недругов будешь видеть. На приветствие огрызаться, на вопрос невинный в драку лезть. Зелье из черноцвета твой разум от мыслезнатцев на целый час защитит (воля защиты +1). Правда, от этого зелья тоже весь час злиться будешь, все тебе не по нраву будет.



Нечуй-травы. Из земли ее очень осторожно и медленно тяни, чтобы, пока тянешь, сердце не меньше сотни раз стукнуло. Потянешь быстрее — поранит, да так, что без лекаря не обойдешься (легкое ранение). Острые стебли нечуй-травы добавляют в зелье, от которого целый час будешь, как берсерк, драться (+1 к атаке).



Русалочьи слезы. Растут только на берегу у самой воды. Если повезет — так найдешь. А не повезет — зови русалку, пусть плачет. Но учти — плачут русалки

КОЛДОВСТВОРЕЦ

только от смеха, так что тебе смешить ее придется, да не от всякой шутки им смешно. Насмешишь — слезы твои будут. А не насмешишь — и уйдешь ни с чем, и разум русалка тебе вчетверо моложе сделает, целый час будешь, как дите малое. Зелье водного дыхания, с которым к водяному в гости ходят, без русалочьих слез никак не сделать.



Змееслед. Сорвешь змееслед просто так — всю силу он потеряет. А чтобы он силу не потерял, иди за змееследом не один, да перед тем, как сорвать его, расскажи рядом с ним своему спутнику какой-нибудь свой секрет, которого он не знает, а тогда уж и змееслед срывай. Если окажется, что секрет рассказанный и так уже знали — целый час после этого немым будешь. Змееслед входит в простое лечебное зелье с побочным действием — вылеченный целый час болтает и веселится, будто хмельного меда перебрал, и пока какой-нибудь секрет не разболтает, не успокоится.

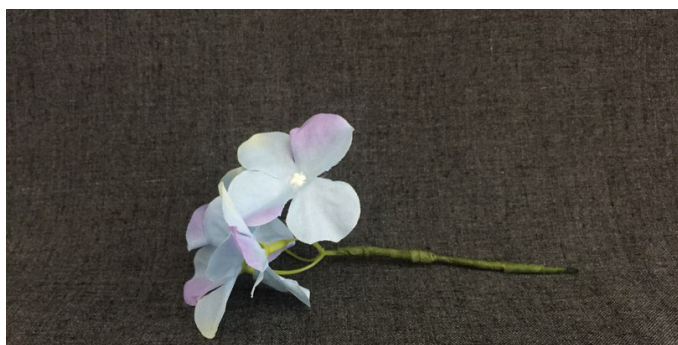


Навыи травы

Мореновы зубы. Добыть мореновы зубы может только Волк в состоянии легкого ранения, срезав их тем оружием, которым его ранили. Если мастер-чудознавец, который является кузнецом или учеником кузнеца, откует или выточит нож, окуривая его дымом от сожженных мореновых зубов, то нож не простым, а обрядовым будет. И в сложное лечебное зелье мореновы зубы тоже добавляют.



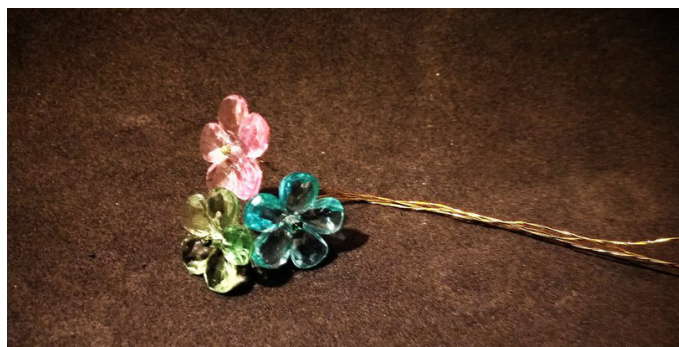
Тирлич-травя. Добыть тирлич-траву может только Медведь с защитным амулетом, и час после того чародействовать не сможет — малые духи к нему не полетят. Если тирлич-травой обмотать свой чаротвор и на земле эту связку оставить — сможешь, перепрыгивая через нее, в тотемного зверя перекидываться и обратно в человека. Только чаротвором уж тогда пользоваться не сможешь, пока с земли не поднимешь, а поднимешь — потеряет силу тирлич-травя, новую искать придется. А еще из тирлич-травы делают зелье скорости, от которого в драке вдвое



КОЛДОВСТВОРЕЦ

шустрее будешь (можно открыть не одну, а две ячейки на карточке противника и выбрать лучший для себя результат).

Мороз-трава. Добыть мороз-траву может только Пёс, находящийся под действием какой-нибудь мыслезнатской чары, и час после этого он мыслезнатцем, считай, и вовсе не будет (воля атаки 0). Если мыслезнатцу мороз-траву сжечь и ее дымом надышаться, прибавится ему мощи мыслезнатской на целый час (воля атаки +1). Только колдуны постарше от такого остерегают: если часто мороз-травой дышать, воля мыслезнатская постепенно усохнет навсегда, и будешь без мороз-травы вообще ни на что не годен. Можно мороз-травой не так опасно распорядиться — пустить ее на зелье, которое в ближайшем бою воина сильнее сделает (+1 к атаке).



Разрыв-трава. Добыть разрыв-траву может только Лиса, пришедшая в лес без пояса и поцеловавшая над разрыв-травой перед тем, как ее сорвать, кого-то, к кому у нее нет настоящей любви. В момент, когда разрыв-трава будет сорвана, онемеют у Лисы обе руки и на час, как плети, повиснут. Пучок разрыв-травы любую преграду рушит: и запертую дверь отопрет, и ларец с потайным замком, и связанного освободит, и скованного. Но получится это только один раз и не дольше, чем

через час после того, как сорвали, потом разрыв-трава сохнет, и ее если только на зелье пустить. А зелье из нее вместе с Одолень-травой получится такое, что и любую наложенную мыслезнатскую чару отменит, и даже Владимысл.



Одолень-трава. Добыть одолень-траву может только Сокол, который только что, на этом же месте, в колдовском поединке проиграл всерьез, не поддаваясь. И отомстит ему одолень-трава — во время ближайшей тотемной волшбы, когда род Соколов к тотему за алой силой соберется, этот Сокол ни единой куны от тотема не получит. Из пучка одолень-травы вместе с дурман-травой можно сделать защитный амулет, который от владельца три ближайших вредоносных чары отведет, хоть общих, хоть редких. А можно одолень-траву и в зелье пустить — в то, куда еще разрыв-траву добавляют и которое, как чара Глава Посвята, снимает действие мыслезнатских чар — да еще и Владимысл впридачу.



КОЛДОВСТВОРЕЦ

Почечуй-трава. Добыть почечуй-траву может только Белка, пришедшая в лес с тем, кого любит по-настоящему. А чтобы почечуй-трава силу не потеряла, придется Белке оставить на том же месте Лешему подарок — любое украшение, своими руками сделанное. Сок почечуй-травы — это та самая живая вода, про которую сказки рассказывают. Его используют в самом сложном лечении, при тяжелых ранениях, когда нужно разорванную селезенку обратно срастить или осколки ребер из легких убрать, а потом раненого из временной смерти обратно к живым вернуть. Только вот дольше дня сок почечуй-травы не хранится, сворачивается. Дольше он протянет, если из него зелье сварить, но это уже не живая вода будет, а лечение средних ранений.



Дурман-трава. Добыть дурман-траву может только Сова и только после того, как расскажет о себе тому, кто с ней пришел, то, чего он о ней не знает. А после того, как добудет — на целый час ослепнет. Если пучок дурман-травы перевязать с одолень-травой, то можно из них сделать защитный амулет на три вредоносные чары — только будет он, пока не потратится, от владельца малых духов отгонять и чародействовать ему не даст. А можно дурман-траву на зелье пустить — получится настой Нави, который все пьют один раз, при

поступлении, чтобы свой род определить, а Совы — много раз, чтобы в саму Навь заглядывать.



Великая трава

Огнецвет или цветок папоротника — всем травам князь. Цветет он в самом Сердце леса и только раз в году, на Купальскую ночь, его дети в дубраве появляются, если с лесом все в порядке. Хранит его хозяин лесной как величайшее сокровище. Огнецвет муромского леса колдуны только один раз в руки брали — перед тем, как Колдовстворец основать, с тех пор знак школы именно огнецвет изображает.

Чтобы добраться до огнецвета, надо всю чащобу пройти, все семь навьих трав вместе собрать, и только в венке из них сможешь войти в Сердце леса. А там уж тебя леший встретит, словно князь в своем тереме. Что ты ему сулить будешь, что он с тебя спросит — про то заранее никому не ведомо. Но уж если сторгуетесь — величайшая из трав у тебя в руках окажется.

Владельца Огнецвета никакие навьи духи не то, что тронуть — и подойти к нему не смогут. Любого вещего духа в том лесу, где ему огнецвет достался, колдун заклясть сможет (и уж леший-то об этом знает, потому и не продешевит).

Навку, застрявшую между Навью и Явью, огнецвет в Явь выведет. И даже умершего, у которого в Нави долгов и врагов не было, огнецвет к живым вернет, если со смерти меньше часа прошло.

Сорванный Огнецвет, если не тратить его силу, в полной темноте можно хранить целый год. Но если владелец что-то такое сделает, чтобы специально другому вред причинить — тут же Огнецвет его погаснет.

А уж какие зелья из великой травы варить можно — это только самым умелым зельеварам ведомо.



ЗЕЛЬЕВАРЕНИЕ

Вступление

Это большой по объему раздел правил, но нет необходимости учить его наизусть — зелья варятся по рецептам. Его нужно прочитать, чтобы понимать, какие зелья в принципе возможны на игре, и какие возможности зельеварения есть у вашего персонажа.

Талант зельевара могут иметь представители следующие родов:

Медведи

Лисы

Соколы

Псы

Уровни знаний по зельеварению

На игре представлены четыре уровня зелий.

Первый уровень — доступен всем без исключения. Это простые зелья, не требующие особого таланта и изученные вашими персонажами в рамках учебы.

Второй уровень — зелья, доступные зельеварам, имеющим способности к зельеварению и на нем специализирующимся.

Третий уровень — зелья, доступные только наиболее талантливым зельеварам. Рецептов этих зелий не будет в общем доступе. Они есть либо у конкретных персонажей-зельеваров, либо вы сможете найти их на игре.

Если вы не обладаете талантом зельевара, то даже по рецепту вы не сможете сварить зелья второго-третьего уровня. Выход только один — совместить рецепт с тем, кто умеет!

Четвертого уровня — зелья, которые

КОЛДОВСТВОРЕЦ

ученики варить вообще не могут. Их можно будет раздобыть на игре в готовом виде.

Что понадобится зельевару

Если у вас талант к зельеварению, и вы собираетесь активно этим заниматься, то возьмите на игру:

— джеззу (мастерская джезва будет в Зельеварне, но не факт, что она не будет занята именно в тот момент, когда окажется вам очень нужна)

— миску для смешивания ингредиентов ложку (лучше деревянную)

— бутылочки, куда вы сможете поместить сваренные зелья для хранения или передачи кому-то

— ступку с пестиком (мастерская опять же будет в Зельеварне)

Как варить зелья

На игре будет комната для зельеварения — Зельеварня — и заведовать ею будут Медведи.

В Зельеварне находятся:

— все ингредиенты, которые хранятся в школе

— плитки для нагревания зелий, которые этого требуют — в рамках игры назовем их чудесными жар-камнями

— мастерская джезва

— мастерская ступка с пестиком

Вы можете отсыпать какие-то ингредиенты в баночку и варить зелье на плитках в своих домиках, но эдакая тайна может вызывать подозрение — что это вы варите не на виду?

Невозможно унести из Зельеварни упаковку с ингредиентами полностью — при попытке это сделать воспрепятствует домовая зельеварня, зачатый на охрану

имущества, и упаковка вернется на место. А вы еще и получите от ответственного по Зельеварне Медведя.

Все зелья первого уровня получают смешиванием ингредиентов в холодной воде.

Перед этим крупные ингредиенты необходимо растолочь в ступке и в порошковой форме смешивать с другими компонентами.

Среднее время приготовления зелья — 10 минут

Основа для второго уровня — мятный отвар (зеленый чай), который нужно заварить.

Перед этим крупные ингредиенты необходимо растолочь в ступке и в порошковой форме смешивать с другими компонентами.

Среднее время приготовления зелья — 15 минут

Основа для третьего уровня — настойка зверобоя (черный чай), который нужно заварить.

Перед этим крупные ингредиенты необходимо растолочь в ступке и в порошковой форме смешивать с другими компонентами.

Среднее время приготовления зелья — 20 минут

Зелья второго и третьего уровней требуют нагревания на жар-камне (плитке).

Пожалуйста, не добавляйте найденные в лесу травы непосредственно в зелье, из них просто антуражно «выжимается» сок.

Все ингредиенты, кроме трав из леса, добавляются по одной мерной ложке, если в рецепте не указано иное.

Зелья не предназначены для

КОЛДОВСТВОРЕЦ

реального питья!!!

Виды зелий по применению

Контактные зелья можно нанести следующим образом: смочить в зелье небольшую тряпицу и коснуться ею кожи человека (не важно где, главное — это должен быть не прикрытый одеждой участок кожи).

Зелья, которые необходимо пить должны выпиваться либо добровольно, либо их можно влить в человека, если он тяжело ранен или обездвижен.

Ингредиенты для зелий

Ингредиенты, которые надо добывать — это только травы (смотрите правила по травоведению, там подробно указано как это делается).

Ингредиенты, которые есть в школе:

- Рачьи глаза (гвоздика)
- Мука из комаров (имбирь молотый)
- Пиявочный порошок (куркума)
- Ядгадючий (перец молотый красный)
- змеиной чешуи пепел (перец молотый черный)
- кора вещего дуба (корица)
- соль черного озера (соль для ванн)
- соколиный камень (пшено)
- толченный рог изюбря (кукурузная сечка)
- летучие бобы (маш)
- печень индрик-зверя (сухари панировочные оранжевые)
- коробочки золотого мха (посыпка кондитерская золотыми шариками)
- кора буян-дерева (кокосовая стружка)
- порошок из крыльев летучей мыши (какао)
- икра невидимой рыбы (дрожжи сухие)

Зелья, доступные всем

Настой утренней зари

Действие: Каждые 2 минуты или при любой попытке что-то сказать - непроизвольное кукареканье. Контактное.

Время действия: 10 минут

Откат: на ближайшие 10 минут не может разговаривать и чародействовать.

Рецепт:

Основа — вода ключевая.

Ингредиенты: рачьи глаза, соль черного озера

Спотыкач

Действие: Спотыкается на пустом месте, не может нормально сделать ни шагу не споткнувшись, не может вступить в бой или участвовать в обряде. Контактное.

Время действия: 15 минут

Откат: легкое ранение

Рецепт:

Основа — вода ключевая.

Ингредиенты: летучие бобы, мука из комаров

Колыбелька

Действие: Успокаивает и погружает в здоровый сон.

Время действия: До момента пробуждения

Откат: Разбудить очень трудно, понадобится не меньше трех попыток.

Рецепт:

Основа — вода ключевая.

Ингредиенты: сон-трава, кора буян-дерева, порошок из крыльев летучей мыши.

КОЛДОВСТВОРЕЦ

Кровотвор

Действие: Восполняет потерю крови, как при ранениях, так и при укусах. Залечивает легкие ранения.

Время действия: 30 минут

Откат: В течение 1 часа состояние опьянения с болтливостью. Прекращается, если разболтать какой-нибудь секрет.

Рецепт:

Основа — ключевая вода.

Ингредиенты: змееслед, пиявочный порошок, крылья летучей мыши, рачьи глаза

Векшин отвар

Действие: Заживление легких ранений

Время действия: 10 минут

Откат: на 1 час снижается воля защиты (-1)

Рецепт:

Основа — вода ключевая.

Ингредиенты: визгун-травы, мука из комаров, пиявочный порошок

Бабье зелье (противозачаточное)

Действие: Позволяет избежать нежелательной беременности

Время действия: 1 день

Откат: нет

Рецепт:

Основа — вода ключевая.

Ингредиенты: икра невидимой рыбы, соль черного озера

Ладушки

Действие: Заставляет испытывать к первому увиденному романтическую одержимость. Контактное.

Время действия: 30 минут

Откат: 30 минут испытывает к объекту любви неестественную холодность

Рецепт:

Основа — вода ключевая.

Ингредиенты: ладов цвет, икра невидимой рыбы, соль черного озера

Жаброзелье

Действие: Позволяет дышать под водой, когда отправляешься в омут

Время действия: Один поход к водяному

Откат: нет

Рецепт:

Основа — вода ключевая.

Ингредиенты: русалочьи слезы, соль черного озера, икра невидимой рыбы

Щит-оберег

Действие: Аналог защитного артефакта. Защищает от вредоносных чар при проигрыше в бою и мешает противнику тут же начать следующий бой. Действие одноразовое

Время действия: 1 бой

Откат: нет

Рецепт:

Основа — вода ключевая.

Ингредиенты: одолень-травы, соколиный камень, толченый рог изюбра.

Зелья, доступные талантливым зельеварам

Болтушка

Действие: Заставляет выпившего безудержно трепаться обо всем, что он только видит, чувствует или помнит в течение 20 минут. Лгать в таком состоянии можно, но поток слов не остановим, и человек расскажет о чем-то одном, что сейчас для него важно (это может оказаться хоть и тайна, но не та, к которой вы примеривались)

Время действия: 15 минут

КОЛДОВСТВОРЕЦ

Откат: нет

Рецепт:

Основа — мятный отвар.

Ингредиенты: пиявочный порошок, соколиный камень, соль черного озера

В кипящую воду добавить с интервалом 1 минута компоненты, после чего варить 3 минуты

Медвежья хватка

Действие: Прирост физических сил. +1 к рукопашному бою

Время действия: 1 час

Откат: На время действия зелья лишается способности применять специализированные чары, только самые общие бытовые

Рецепт:

Основа — мятный отвар.

Ингредиенты: нечуй-травы, мука из комаров, рахьи глаза

В кипящую воду добавить с интервалом 1 минута компоненты, после чего варить 3 минуты

Бросок змеи

Действие: Увеличивает скорость в бою и позволяет открыть 2 квадрата на боевой карте

Время действия: 1 бой

Откат: нет

Рецепт:

Основа — мятный отвар.

Ингредиенты: тирлич-травы, змеиной чешуи пепел, соль черного озера, летучие бобы

В кипящую воду добавить с интервалом 1 минута компоненты, после чего варить 3 минуты

Ястребиный коготь

Действие: Добавляет +1 к первой же атаке после применения зелья

Время действия: 1 бой

Откат: В следующем бою -1 к атаке, если прошло меньше 1 часа.

Рецепт:

Основа — мятный отвар.

Ингредиенты: мороз-травы, кора буян-дерева, толченый рог изюбра, соль черного озера

В кипящую воду добавить с интервалом 1 минута компоненты, после чего варить 3 минуты

Дубленая шкура

Действие: Кожа обретает повышенную прочность. Тяжелое ранение становится средним, среднее легким, легкое не действует.

Время действия: 1 бой

Откат: нет

Рецепт:

Основа — мятный отвар

Ингредиенты: толченый рог изюбра, порошок из крыльев летучей мыши, летучие бобы

В кипящую воду добавить с интервалом 1 минута компоненты, после чего варить 3 минуты

Заячий скак

Действие: Выпивший зелье может выйти из боя по своему желанию, прервав его после любой атаки и отойдя от противника на 11 шагов.

Время действия: 1 бой

Откат: нет

Рецепт:

Основа — мятный отвар.

Ингредиенты: тирлич травы, соль черного озера, рахьи глаза

КОЛДОВСТВОРЕЦ

В кипящую воду добавить с интервалом 1 минута компоненты, после чего варить 3 минуты

Кошкина хвороба

Действие: применяется в лечении средних и тяжелых ранений. При лечении тяжелых перед сонным зельем.

Время действия: 15 минут

Откат: Требуется продолжение лечения

Рецепт:

Основа — мятный отвар.

Ингредиенты: визгун-трава, змееслед, летучие бобы

В кипящую воду добавить с интервалом 1 минута компоненты, после чего варить 3 минуты

Костерост

Действие: Дает возможность отрастить заново или ускорить сращивание костей

Время действия: зависит от тяжести ранения от 20 минут до 1 часа

Откат: Противное на вкус. Очень болезненно до момента срачивания

Рецепт:

Основа - мятный отвар.

Ингредиенты: мореновы зубы, толченый рог изюбра, соль черного озера, пиявочный порошок

В кипящую воду добавить с интервалом 1 минута компоненты, после чего варить 3 минуты

Сглаз-оберег

Действие: Позволяет остановить действие сглаза. Контактное.

Время действия: 1 снятие

Откат: нет

Рецепт:

Основа — мятный отвар.

Ингредиенты: одолень трава, соль черного озера, рахьи глаза, печень индрик-зверя

В кипящую воду добавить с интервалом 1 минута компоненты, после чего варить 3 минуты

Почечуй-зелье

Действие: Позволяет ускорить заживление колотых, резаных, рваных ран, в средних ранениях

Время действия: 1 порция - 1 пациент

Откат: нет

Рецепт:

Основа — мятный отвар.

Ингредиенты: мореновы зубы, почечуй-трава, порошок из крыльев летучей мыши, кора буян-дерева, коробочки золотого мха

В кипящую воду добавить с интервалом 1 минута компоненты, после чего варить 3 минуты

Живая смерть

Действие: летаргический сон, остановка процессов в теле. Прерывается Живой водой.

Время действия: мгновенно

Откат: нет

Рецепт:

Основа — мятный отвар.

Ингредиенты: сон-трава, змеиной чешуи пепел, толченый рог изюбра, икра невидимой рыбы

В кипящую воду добавить с интервалом 1 минута компоненты, после чего варить 3 минуты

Будимир

Действие: от всех зелий, связанных с использованием сон-травы. Контактное.

Время действия: мгновенно

КОЛДОВСТВОРЕЦ

Откат: слабость, невозможность вступать в бой 15 минут, злость на окружающих, раздражительность

Рецепт:

Основа — мятный отвар.

Ингредиенты: черноцвет, змеиной чешуи пепел, толченый рог изюбра, икра невидимой рыбы

В кипящую воду добавить с интервалом 1 минута компоненты, после чего варить 3 минуты

Фома Беспамятный

Действие: Заставляет забыть что случилось за последние полчаса до принятия зелья. Аналог чары Лета-река.

Время действия: мгновенно

Откат: 15 минут после принятия испытывает чувство тревоги и страдает от головной боли

ЧУДОЗНАНИЕ

Что такое «чудо»?

«Чудо» — это предмет, в котором заключены чары. «Чудо» создать может только сильный колдун-чудозналец. Сила его переходит в предмет во время обряда. Такие обряды требуют долгих приготовлений, сил и умений. Но зато в итоге колдун не просто чары творит — он сущность предмета меняет.

Артефакты и амулеты — это все «чуда».

Артефакты

Создание артефакта — это сложная задача. Необходимо не только поместить свою силу в предмет, но и сохранить заклятье внутри так, чтобы оно после использования сохраняло силу. Ученик

Колдовстворца создать артефакт не может из-за малого опыта и сил, которые ему доступны.

Каждый ученик Колдовстворца может отличить «чудо» от обычной вещи и могут понять какого вида предмет перед ними. А тот, который специализируется на чудознании, может даже сделать предположение, как именно им пользоваться.

Пользоваться артефактом с известным действием может любой ученик Колдовстворца.

Артефакт можно украсть, можно передать другому. Но артефакт нельзя спрятать с помощью заклятия домового — он не возьмет такую вещь на хранение.

На каждом артефакте есть руны, которые позволяют распознать, что это за артефакт. Первую руну могут увидеть все ученики Колдовстворца, вторая доступна только чудознателям — по ней они могут определить, как примерно воздействует артефакт на окружающих.

Значения первых рун:

1) руна Турисаз — вредоносные артефакты;

ᚱ

2) руна Хагалаз — защитные артефакты;

ᚨ

3) руна Феу — запасающие артефакты;

ᚱ

4) руна Кано — с особым действием [владельцу мастера выдадут сертификат на эту вещь].



[Если вы видите предмет с небольшим белым мастерским чипом с рунами — это артефакт.]

Если артефакт при прикосновении к нему может оказать на вас какое-то воздействие, к нему будет прикреплена небольшая инструкция. Ее необходимо открыть, прочитать, закрыть обратно и отыграть эффект.

В основном на игре будут предметы, колдовская сила которых известна их владельцам].

Как лишить артефакт силы?

Уничтожить артефакт окончательно — задача сложная и она не по силам ученику. Для этого используются специальные обряды. Но можно защититься от воздействия артефакта, если ты уже знаешь с чем имеешь дело.

Чтобы безвредно взять в руки вредоносный артефакт, надо нанести на обе руки или на то, чем ты его берешь, следующие руны в такой последовательности:

Иса – Кано – Иса

Руна Иса



Руна Кано



Действие защитных рун длится всего полчаса. Так что начертить их на руках и ходить так постоянно — не спасение.

Как быть, если ты попал под действие вредоносного артефакта?

Необходимо вылечить последствия воздействия. Если это было тяжелое ранение, то как и любое другое тяжелое ранение лечится, если вдруг это было воздействие, подобное чаре Владимysl — то необходимо применить чару, отменяющую Владимysl.

А может быть и проклятие, которое не дает получать Алую силу. Здесь все сложнее. У действия такого артефакта есть условие, выполнив которое, ты разрушаешь его воздействие и, принеся дар тотему, можешь снова спокойно получать Алую силу. Если не было условия получено сразу же, то можно попытаться узнать через провидиц из рода Сов.

Амулеты

Амулеты — это «чудо», которое действует максимум трижды. Их создание доступно ученикам Колдовстворца.

Есть два вида амулетов — попроще, их создание доступно всем, и посложнее — их создание доступно только чудознателям из родов Медведей, Лис и Соколов.

Если передать такой амулет другому колдуну, или он его где случайно найдет — амулет действовать в его руках будет. Но если силой отобрать, то амулет работать не будет.

Нельзя применять более чем один амулет одновременно.

Защитные амулеты, создание которых доступно каждому ученику

Такие амулеты позволяют защититься

КОЛДОВСТВОРЕЦ

от вредоносных чар после боя и уйти за пределы досягаемости противника, если ты проиграл раунд. Противник не сможет начать с тобой бой сразу же. Амулетом можно воспользоваться только 3 раза, после чего он теряет силу.

Чтобы создать амулет, нужно взять предмет, что станет амулетом, положить на землю и трижды очертить чаротвором посолонь. Три куны потратятся на это. После чего можно пользоваться амулетом, для чего либо взять его в руку, либо надеть на шею, если подвеска какая, а если будет кинута на владельца чара вредоносная, то сказать, что амулет защитный сработал. Алая сила при этом не тратится. Но помнить, что отгоняет он малых духов и когда он надет или в руке колдуна, не может колдун чары кидать.

Можно и другим способом сделать такой амулет — для этого надобно пучок дурман-травы перевязать с одолень-травой, и получится такой же защитный амулет на три вредоносные чары.

[Игротехническое моделирование: на предмет наклеивается небольшой стикер с буквой А и знаком / / /. после каждого использования зачеркивать одну палочку. Стикеры будут положены в количестве 10 шт. каждому игроку].

Амулеты, которые может создать только чужознавец

Каждый чужознавец может создавать не только защитные амулеты, но и амулеты, в которых заключена чара — любая, кроме ратной. Ратные чары в амулет поместить невозможно. Такие амулеты действуют один раз.

Использовать подобные амулеты нужно так: Озвучивает название чары которую

кидает, как кидал бы с чаротвора. У него при этом не тратятся куны, так как они уже потрачены на создание.

Чтобы сделать такой амулет, надо потратить столько кун, сколько стоит чара, которую ты хочешь в нее заключить.

Если чужознавец, что делает амулет, не владеет чарой, которую хочет в амулет заключить, он может обратиться к колдуну, ею владеющему.

Чтобы создать амулет, нужно начертать на земле знак Огнецвета, взять предмет, что станет амулетом, положить на землю на знак и трижды очертить чаротвором посолонь. Потратится столько кун на это, сколько нужно для сотворения чары, что вкладываешь. После чего можно пользоваться амулетом, для чего либо взять его в руку, либо надеть на шею, если подвеска какая, и сказать название чары. Алая сила при этом не тратится. Но помнить, что отгоняет он малых духов и когда он надет или в руке колдуна, не может колдун чары сам по себе кидать.

Использовать такой амулет может даже тот, кто чару эту не знает — ему нужно только произнести ее название. Алой силы при этом он не тратит.

Амулет, в который вкладывается чужая чара, создается точно так же, только знак Огнецвета чертит тот, кто чарой владеет, а кладет предмет для амулета и очерчивает круг чаротвором — чужознавец, который чару запечатывает. При этом тот, кто чарой владеет, тратит столько кун, сколько нужно для сотворения чары, а чужознавец — 3 куны на создание амулета.

[Игротехническое моделирование: на предмет наклеивается небольшой стикер с буквой А в углу, на свободное место

надо вписать мелко название чары. Так как стикеры очень небольшие, каждому чудознатицу необходимы иметь при себе тонко пишущую ручку. Стикеры будут положены в количестве 10 шт. каждому игроку-чудознатицу. при необходимости, можно будет взять у игротехников еще].

Лекарство

Лечение легких ранений

При лечении легких ранений можно, по выбору лекаря, использовать чару, одно из простых лечебных зелий или малый обряд. Совмещать эти меры нет необходимости. Излечение мгновенно., поэтому любой колдун может выбрать тот вариант, который ему доступен.

— Чара — Кроветвор-заговор. Лекарь тратит 1 куну. Побочных эффектов нет.

— Простое лечебное зелье из Змееследа. Вылеченный целый час болтает и веселится, будто хмельного меда перебрал. Побочное действие прекращается, если вылеченный разболтает какой-нибудь свой секрет.

— Простое лечебное зелье из Визгун-травы. Вылеченный на один час становится уязвимей к мыслезнатским чарам (снижение воли защиты на 1).

— Обряд. Любой колдун без провала в волшебстве (то есть, не из рода Сов) или лекарстве обходит раненого посолонь, произнося заговор. Ключевые слова заговора: «солнце», «земля», «красный».

Важно! На этот обряд не тратится алая сила, но этот обряд срабатывает только если у вас нет ни одной куны на момент проведения.

Лечение средних ранений

При лечении средних ранений используются чара, зелье и обряд — в сочетании друг с другом, в любом порядке. Предварительно необходимо обезболивание. Излечение занимает 5 минут.

Обезболивание — чарой Кошкина Хороба, зельем или особой способностью некоторых персонажей.

— Чара — Пшестач. Лекарь тратит 3 куны.

— Сложное лечебное зелье из Почечуй-травы и Мореновых зубов. Побочного действия нет.

— Обряд. Колдунья из рода Белок или Сокол-лекарь обходит раненого посолонь, произнося заговор. Ключевые слова заговора: «вода», «руда», «небеса», «дитяtko». На обряд не тратится алая сила.

Лечение тяжелых ранений

При лечении тяжелых ранений требуются совместные действия не менее двух Белок или Белки и Сокола, изучающего лекарство. Им необходимо соблюдать установленный порядок действий:

1. Обезболивание — чарой Кошкина Хороба, зельем или иным способом. Через полчаса, если лечение не успели закончить, придется повторять.

2. Погружение раненого в беспробудный сон с остановкой жизненного тока — зельем из сон-травы.

3. Защитный амулет на раненого, чтобы отогнать от него всех духов, в том числе вредоносных.

4. Для доступа к внутренним

КОЛДОВСТВОРЕЦ

повреждениям — чара Остроже или просто нож.

5. Чтобы разрезы не кровоточили — чара Пшестач или сложное лечебное зелье.

6. Если ранение нанесено клинковым оружием, повторно используется чара Пшестач или сложное лечебное зелье. Если ранение нанесено ударным оружием, используется чара Костеростица или одноименное зелье.

7. Для заживления внутренних повреждений — Мертвая вода.

8. Для возвращения раненого к жизни — Живая вода.

9. И наконец, чтобы заново запустить сердце — чара Громобой.

После лечения тяжелого ранения вылеченный должен лежать в постели полчаса под чьим-либо присмотром. Иначе сердце может не выдержать, и тогда лекарям придется повторять чару Громобой и начинать полчасовое выздоровление заново.

Если заковать домового, чтобы тот оберегал выздоравливающего, тот сможет не только лежать в постели, но и передвигаться в пределах дома.

Уменьшить время выздоровления вдвое можно с помощью обряда. Колдун, не владеющий вредоносными чарами или чарами для причинения боли, обходит больного посолонь, произнося заговор. Ключевые слова заговора: «огонь», «железо», «белый», «девица», «шелковый».

Одно любое действие при лечении тяжелогоранения можно заменить обрядом. Колдун, не владеющий вредоносными чарами или чарами для причинения боли, обходит больного посолонь, произнося

заговор. Ключевые слова заговора: «ветер», «золото», «зеленый», «воин», «лес», «сон». Тот, кто проводит обряд, тратит на него все оставшиеся у него на тот момент куны.

Редкие снадобья

Живая вода. Сок почечуй-травы. В сыром виде хранится всего час, потом требует жизненных сил — хранителю необходимо носить живую воду на себе и он получает легкое ранение каждый час. Можно добыть в чащобе, если правильно сорвать почечуй-траву. Моделируется бутылочкой с чипом «Живая вода» с прозрачной зеленой водой. Берется на мастерке после добычи сока.

Мертвая вода. Роса, выпадающая в Нави. Мертвую воду могут найти Совы во время своих пророческих путешествий в Навь. От добычи до использования нужно хранить ее в абсолютной темноте. Моделируется бутылочкой с чипом «Мертвая вода» с мутной непрозрачной зеленой водой. Находится в Нави во время путешествия.

Поражение заклинанием

Последствия многократного применения пыточной чары Умжеч излечиваются так же, как среднее ранение. Кроме того, воспоминания о пытке необходимо стереть чарой Лета-река.

При повторном применении чары Болиголов до того, как прекратится действие предыдущего Болиголова, состояниемигренистановится постоянным и требует вмешательства. Для излечения необходима последовательность чар Сладок видень — Глава посвята или их зелий-аналогов.

Проклятия

Проклиная обычным проклятием может только колдун, который в прошлом убил человека или сделал все для того, чтобы его убить (к примеру, тяжело ранил и оставил без помощи, запер в горящем доме и тому подобное), независимо от того, насколько это убийство или его попытка были оправданы.

Чтобы проклясть колдуна обычным проклятием, нужно знать его тайное имя и иметь какую-то связанную с ним (касающуюся его тела) вещь и его кровь или волосы. Кровь добывается следующим образом — необходимо ранить ножом либо в бою, либо если жертва не сопротивлялась.

Эта вещь и нож с кровью (или прядь волос) станут центром обряда. Впрочем, центром обряда может быть и сам колдун, которого проклинаят, связанный, раненый или по иным причинам не сопротивляющийся происходящему.

Проклинающий колдун обходит центр противосолонь, произнося заговор. Ключевые слова этого заговора — черный, руда, полночь, дым. Кроме того, есть пятое ключевое слово, меняющееся в рамках игры три раза в день. Его могут добыть в Нави Сова или узнать у вещей духов соколы-духоведы или представители тех родов, которым вещие духи покровительствуют (при этом никто не помешает духам обмануть их, если им что-то не понравится). Чтобы дух, покровительствующий вашему роду, прислушался к вам, надо перед встречей правильно позвать его: «**Батюшка (или**

матушка), покажись не серым волком, не черным вороном, не елью жаровой, покажись таким, каков я».

Заговор для проклятия колдун составляет самостоятельно, но пять слов должны присутствовать.

Проклинающий тратит на этот обряд столько кун, сколько у него в этот момент есть. Если у него было меньше десяти кун, то проклятие будет слабее.

Проклятый получает карточку болезни, теряя алую силу и здоровье (среднее или тяжелое ранение по выбору проклинаящего, если у проклинаящего было меньше 10 кун — только среднее). Ранение можно вылечить по общему правилу, но если проклятие не было снято, то ранение вновь появится через 3 часа после того, как было вылечено.

Подобное, но смертельное проклятие ученик сотворить не может.

Второй вид проклятия — это проклятие смертной границы. Его может произнести любой колдун, если он умирает или становится свидетелем смерти близкого человека (побратима/посестры, близкого друга, любимого/любимой). Проклясть он может только виновного в своей смерти или смерти близкого или того, кого виновным считает. Проклятие возможно только в одну фразу, которую можно произнести, не переводя дыхания. Действие проклятия — это воля судьбы в лице мастеров игры. Действие есть всегда.

Сглаз

Сглаз считается на Руси самой древней и формой словесного колдовства —

КОЛДОВСТВОРЕЦ

возможно, он возник в эпоху, когда не было еще чаротворов. Как бы то ни было, основной целью наложение сглаза является однозначное причинение вреда другому человеку. Сглазом нельзя сделать лучше, только хуже. Сглаз всегда так или иначе вторгается в сущность человека и его судьбу.

Последствия сглаза зависят от воли, целей и намерений колдуна, однако же все они привносятся в жизнь человека насильно.

Основа для сглаза — это специальные слова-ругательства, доступных конкретному колдуну для наложения сглаза. Каждый удачно наложенный сглаз приводит к тому, что наложивший не может применять использованное в нем слово (или слова, если их было несколько) в новом сглазе до конца суток.

В словаре колдуна может содержаться от 1 до 20 слов. Узнать новое слово можно только одним способом — если тебя этим словом сглазят, и сглаз сработает.

Для наложения сглаза необходимо использовать доступное в эти сутки слово и кинуть в человека, которого хочешь сглазить, чем-нибудь мелким (шишка, веточка, скомканное очелье — не твердое и не острое), а затем сказать сглаз по принципу: «Специальное слово-ругательство для сглаза — указание цели — обычное ругательство — что должно произойти с целью».

Пример сглаза: *«Кащей ты, Ярослав, безродный, кричать тебе петухом!»*

Существует несколько способов успешной защиты от сглаза:

Во-первых, можно знать смысл слова, и ответить, что ты не то, что оно означает,

и возразить на второе ругательство. При этом обеими руками нужно показать накладывающему сглаз кукиши. Пример: *«И вовсе я не скряга, Ярополк, да и род мой познатней твоего будет!»*

Во-вторых, можно увернуться от летящего в тебя предмета.

В-третьих, Кинуть сглаз в ответ, в таком случае успешно сработает только один сглаз — последний. Пострадает тот, у кого первым закончатся ругательства в словаре.

Любой сглаз длится 15 минут и проходит бесследно. Ещё раз — сглаз не может причинить никакого вреда, который сохранится спустя 15 минут.

Сглаз — это не прямой приказ, он не убивает, не может заставить человека совершить направленное на другого человека(людей)действиеилизначительно изменить сознание. «Кричать петухом» заставить можно, а вот «влюбиться в меня» или «возненавидеть жизнь» — нет.

Количество слов по родам:

Совы: 20 слов

Волки: 13 слов

Соколы: 10 слов

Лисы: 7 слов

Медведи: 5 слов

Псы: 3 слова

Белки: 1 слово (и то, только если о-о-чень сильно разозлить)

Огромное спасибо за предоставление модели мастерской группе РИ «Дурмстранг. Северная сказка».

Правила по сексу

Модель секса: партнеры переплетают пальцы, и один аккуратно укладывает

КОЛДОВСТВОРЕЦ

другого или, за неимением куда укладывать, прижимает его к какой-нибудь поверхности. Предварительные ласки — по желанию и договоренности. Длительность самого секса — тоже.

Также по договоренности вы можете отыгрывать секс любым другим образом, но маркер переплетения пальцев, пожалуйста, соблюдайте, чтобы каждый из вас был уверен, что это был именно игровой секс.

Персонажи-женщины могут обратиться к Красе Патрикеевне, чтобы узнать последствия, если только не принимали противозачаточное зелье.

Мы не приветствуем изнасилования на игре. Однако если игроки договорятся, они могут играть в подобное взаимодействие на свой страх и риск.

