

Общие понятия о магии

Магия — искусство и одновременно проявление управления силами природы. Поэтому и даётся она лишь тем, кто живёт с природой в гармонии.

Поэтому Магия доступна большинству фейри, а так же представителям людей, которые отвергли технический прогресс и посвятили всю свою жизнь изучению таинств природы – друидам, ведьмам и магам. Но в отрыве от Волшебного леса фейри теряют возможность творить магию. Поэтому все фейри, которые стали работать с техническими достижениями людей (огнестрельное оружие, станки и приборы) утрачивают связь с магией.

Вся магия, представленная на ПРИ “Викторианские сказки”, носит исключительно ритуальный характер. Кастовать заклинания не получится, только использовать заранее заготовленные результаты обрядов.

Ритуальной магии обязательно должен предшествовать обряд определенной продолжительности и с особыми условиями. Обряд проводится в присутствии мастера, им же определяется сложность и эффект от обряда. Чем интересней и антуражней будет проведен ритуал и чем больше будет подношение, тем эффективней будет его действие. В зависимости от сложности ритуала все участники после его проведения не смогут проводить еще ритуалы в течении некоторого времени (до 1 часа, т.н. “Цена магии”, см. ниже, определяется мастером по итогам проведенного ритуала).

Все необходимые расходники для магических ритуалов и эффектов игроки должны добыть или заготовить заранее сами. К примеру если вызываете духа воды - вы должны подготовить игрока и соответствующий качественный костюм, который может изображать вашего элементаля.

2. Три уровня сложности ритуалов:

Простой ритуал.

Длительность: до 5 минут.

Кол-во участников: проводящий ритуал + 1-2 “проводника”.

Материалы для проведения: без подношений

Возможный эффект: усыпить, наслать видения, изучить ауру предмета

Средний ритуал

Длительность: от 5 до 10 минут.

Кол-во участников: проводящий ритуал + 3 “проводника”.

Материалы для проведения: необходимо подношение в виде игровых предметов либо ресурсов. (Примечание: подношение выбирается на усмотрение игрока, проводящего ритуал, чем более щедрое подношение, тем выше вероятность успеха исхода ритуала)

Возможный эффект: исцеление, защита, общение с духом

Сложный ритуал

Длительность: от 10 до 15 минут.

Кол-во участников: не менее 6 игроков включая проводника.

Доп. условия:

- сложный ритуал проводится только в месте силы
- необходимы значительные ценные пожертвования

Возможный эффект: призыв существа, получения прозрения, создание магического предмета, воскрешение

Игроки сами должны понимать на сколько сложный ритуал он планируют проводить, трезво оценить свои силы и объёмы подношений.

3. Цена магии.

Каждое магическое действие имеет свою цену: усталость, кровь, потеря памяти, холод тела. Данный тезис вводится для усиления атмосферы, ценности ритуала и отыгрыша, а также с целью сдерживания злоупотребление магическими действиями, так как магия для фейри, как и физическая сила человека - ресурс не бесконечный.

В случае ошибок в ритуале, недостаточного пожертвования либо несоответствия уровня проведения участникам придётся заплатить Цену магии. Кроме обязательной усталости они могут потерять сознание, получить какой-либо урон либо лишиться ресурсного предмета. Цена магии определяется непосредственно мастером во время проведения ритуала. К Цене магии также относится ограничение на проведение последующих ритуалов.

4. Примеры ритуальной магии

Видение содержимого – заклинание помогает узнать содержимое контейнера (сундука, ящика, шкафа и т.д.) вне зависимости – закрытый он или нет.

Магический замок – создает магический замок на двери (рекомендуемый отыгрыш: заговор, защитные руны).

Вызов элементаля – вызывает элементаля любой из стихий, который дерется против врагов призывающего на протяжении некоторого времени (зависит от качества ритуала).

Воскрешение – заклинание возвращает к жизни мертвого игрока, обязательное условие - наличие тела и сохранность души.

Призыв духа – позволяет поговорить с духом недавно умершего и задать ему три вопроса (игрок ещё не вышел из Мертвяка, призрак не врет; проводить ритуал необходимо в тихом удаленном месте)

Гипноз – Если ритуал проведен успешно, загипнотизированный игрок правдиво отвечает на три вопроса мага. После этого засыпает на 5 минут

Стазис – для физического объекта, над которым произвели этот обряд, время останавливается на неограниченный отрезок времени. К примеру, можно поместить в стазис мертвеца до момента воскрешения, если неизвестно когда это будет произведено.

Призыв стихий – возможность обратиться к силам стихий для получения произвольного эффекта. Результат зависит от исполнения ритуала.

В случае проведения ритуала для создания магического заряда получается очень нестабильный сгусток энергии, который окутывает руки мага и, если не выпустить его в течении пяти минут, развеется либо нанесет урон магу.

5. Особые ритуалы для ведьм

Ведьмы так могут накладывать проклятия и насылать порчу. Так что только они либо священники способны проклятия снимать. Остальные маги не способны проклясть либо снять проклятие.

Примеры магии ведьм

Отворот / Приворот

Символические предметы: волосы, нить, зеркало. Эффект — изменение отношения НПС или лёгкий внушающий эффект.

Заговор от болезни

Ведьма трижды обходит больного, сжигает травы, шепчет заклинание. Болезнь или прекращается или игрок иммунен к болезни на ближайший час.

Порча на предмет

На ленту или кольцо наносится руна, обмазывается воском и кровью. Игрок, носящий вещь, может ощущать слабость или видеть дурные видения.

Амулет защиты

Амулет из частей тела могучего зверя или чудовища. Может давать дополнительную физическую защиту, сдерживает сглаз, порчу либо частично защитит от чего-то конкретного.

Обращение к знакомому духу

Маленький дух (ворон, кот, жаба) может подсказать, предостеречь или показать знак.

Отдельным видом магии является магия Пикси и Брауни. С помощью неё игроки-дети смогут совершать небольшие проказы, либо оказывать полезные услуги другим игрокам.