

Магия китейнов

!!!ВНИМАНИЕ!!! Этот момент условность, но это не отменяет, что мы играем в ролевую игру. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЯЗЫК ИГРЫ!!!

Не говорите "Ну что, начинаем?", говорите "Мой клинок жаждет боя с этими монстрами!!!".

Не говорите "Ребят, у меня сняли хиты", говорите "Братья, меня тяжело ранили!".

Не говорите "Пацаны, я под диктумом!!!", говорите "Держите меня семеро, на мне злые чары!!!"

Вы сами не поверите, насколько красивее и интереснее станет играть, если выражаться исключительно языком игры.

Волшебство всегда сложно моделировать. Самое крутое – когда оно происходит само, без вмешательства игровой механики. Но мы не можем себе позволить такую роскошь, потому что у нас динамичная игра про приключения в мрачном мире тьмы, где китейны сталкиваются с опасностями и проявляют героизм, вооружившись мечами и магией.

1. О гламуре

-Гламур необходим для использования заклинаний и жизненно важен для существования фейри.

-Гламур будет представлен в виде разноцветных шариков размером примерно с монету достоинством 1 рубль. Цвет гламура отражает, в каком цикле он выходит из игры.

Например, красные шарики выходят из употребления в 1м цикле игры, синие – во втором, зелёные в третьем.

2. О Заклинаниях.

На данной игре у каждого персонажа будет набор заклинаний от 0 до 5. Каждое заклинание отражается карточкой у персонажа (или записью в его паспорте). При наличии гламура у китейна, он может с его помощью сотворить имеющееся у него заклинание. После чего заклинание не пропадает, а гламур сгорает (выбрасывается и не подбирается).

Всем заклинаниям, которыми изначально не владеет персонаж, кроме ("камни и палочки") можно будет обучиться по ходу игры. Условия обучения узнавайте у Учителя.

Леди Рианнон из дома Эйлунд имеет карточку заклинания «дубовый щит», ей предстоит тяжёлый бой. Она сбрасывает 2 единицы гламура и получает 2 дополнительных хита. Если рядом есть свидетели, которые могли видеть это действие, она воскликнет: «Ахаха, моя кожа теперь крепче камня»... или что-то похожее по смыслу.

Общая механика заклинаний такова, что её сложно использовать в бою. Такова реальность, что боевая магия сильно тормозит динамику боя. Поэтому, если это специально не указано – этим заклинанием нельзя пользоваться во время боя.

“Леди Рианнон в данный момент никто не бьёт, она находится в нескольких шагах от яростно сражающихся китейнов. Она хотела бы заколдовать Тролля Алана, её врага, но он занят вращением топора вокруг себя, что мешает ей сконцентрироваться, поэтому она не может его заколдовать. Если она хочет ему навредить – пускай берёт оружие и входит в гущу боя.

И тут она замечает Эшу Эри, который стоит и как бы тоже наблюдает за боем. Она привлекает его внимание: «Эй ты, простолюдин в бордовой жилетке (на нём действительно бордовая жилетка), принеси мне рога с головы Тролля Алана до заката солнца, а иначе твой язык навсегда перестанет тебя слушаться» - она только что использовала заклинание ГЕЙС, которое тоже было в её арсенале. Она демонстративно выкидывает нужное количество гламура. После чего удаляется в свой замок.”

-Для сотворения ЛЮБОГО заклинания необходима трата гламура. Хотя бы одной единицы.

-Некоторым заклинаниям можно сопротивляться, некоторым – нет. Для сопротивления нужно потратить столько же или больше гламура, чем колдующий. Возможно ли сопротивление указано в описании заклинания. Помните, что оставшись без гламура – китейны растворяются и попадают в мир осени (мертвятник).

3.Виды заклинаний.

- Изначальная Мощь

Применяется в бою. Сопротивления нет. Моделируется выстрелом из нерф оружия.

Данное заклинание позволяет вам метать огненные шары в противника. Один выстрел = один огненный шар. Один огненный шар = 1 хит.

Также, обладатели заклинания могут восстановить запас патронов для своего НЕРФ оружия, в соотношении 1 гламур к 2 патронам, у мастера. Но, будьте аккуратны, боеприпасы купленные за гламур сгорают в новом цикле. (НЕРФ и боеприпасы мастерами не предоставляются, так что, если вы планируете обучиться этому заклинанию на игре, везите Нерф)

- Дубовый Щит

Не применяется в бою. Сопротивления нет. Моделируется карточкой.

Данное заклинание добавляет хиты, по количеству потраченного гламура. Но, количество добавленных хитов за один раз не может быть больше 2х, и не превышать максимум в 5 хитов на персонаже. (6 для троллей)

Хиты активны до тех пор, пока их не сняли в бою, либо же до нового цикла, в нем они сгорают. Добавление хитов этим заклинанием не кумулятивно (эффект не накапливается, а заменяется лучшим)

- Вересковый Бальзам

Не применяется в бою. Сопротивления нет. Моделируется бутылочкой с жидкостью.

Данное заклинание может восстановить/вылечить хиты на персонаже. Для этого необходимо «сварить» бальзам. Варка происходит у игротехников/мастеров, в пропорции 1 к 3 (1 гламур к 3м хитам). Но, если мастеру понравится ваш отыгрыш, пропорция может быть изменена.

Количество восстановленных хитов за один раз не может превышать 5ти, и не может превышать максимум хитов на персонаже.

Применение. Достать бутылочку, сорвать с нее чип, где будет указано количество восстановленных хитов, отыграть «выпитый бальзам»

- Рунический Круг

Не применяется в бою. Сопротивления нет. Моделируется карточкой.

Данное заклинание позволяет расколдовывать или снять чужое заклинание. Для этого нужно приложить гламура больше или столько же, сколько было приложено при наложении.

Если кто-то кричит, что на нём злые чары или вы своим умом понимаете, что персонаж заколдован – можете попробовать применить Рунический Круг. Вы можете поинтересоваться: «Насколько сильны колдовские чары на тебе?». Персонаж может ответить, если этому не препятствуют другие условия (главное чтобы не переставал отыгрывать наложенное на него заклинание): «Этой силы хватило бы на троих» - что значит – 3 гламура нужно, чтобы расколдовать его. Тогда вы говорите: «Именем Грёзы, я освобождаю тебя от этой напасти (или что-то подобное)», демонстративно выбрасываете 3 гламура. Как только гламур потрачен – цель расколдована.

Проклятье полученное в результате нарушения гейса - лечится по двойной цене наложенного гейса.

- Забытие.

Не применяется в бою. Сопротивление есть. Моделируется карточкой. Можно снять руническим кругом.

Данное заклинание позволяет изменить воспоминание, или заставить забыть что-то, например клятву, или поменять память о её условиях.

Применение. После демонстрации карточки, колдун рассказывает какое воспоминание было изменено и как. Жертва заклинания сама подстраивает свою картину мира под изменённое воспоминание, причём новое воспоминание считается более важным и достоверным, чем все остальные. Персонаж может начать сомневаться в разных настоящих воспоминаниях, но никогда в том, которое ему внушили/изменили.

- Плененное Сердце

Не применяется в бою. Сопротивление есть. Моделируется карточкой. Можно снять руническим кругом.

Данное заклинание позволяет на определенное время, подчинить себе другого персонажа. Он в это время обязан охотно исполнять команды, но они не должны ему вредить напрямую.

Действие заклинания рассчитывается из разницы в потраченному гламуру между колдуном и жертвой, за каждую единицу разницы = 15 минут контроля.

Например. *“Слуаг Хайд поджидает Леди Рианнон по дороге в её замок. У него есть заклинание ПЛЕНЁННОЕ СЕРДЦЕ, с помощью которого он хочет заставить благородную Ши (Рианнон) некоторое время выполнять всякие его прихоти. Он появляется рядом с леди Рианнон и шёпотом (слуга же) говорит – «Подчинись моей воле, прекраснейшая из дома Эйлунд (дама в лиловом плаще, Леди, тут важно указание на конкретную персону)». Леди Рианнон понимает, что слуга настроен серьёзно – «Лучше бы это была неудачная шутка, жалкий простолюдин, в противном случае, я превращу твою жизнь в ад». Оба участника опускают руки в карман, где у них хранится гламур и набирают несколько шариков себе в кулак. Руку с зажатыми внутри шариками гламура они выставляют перед собой в знак готовности. Когда оба подняли руки, и колдун и цель заклинания разжимают кулак и показывают сколько они использовали гламура. Слуга потратил 4 гламура, а Леди Рианнон всего 3. Рианнон мрачнеет и понимает, что на ближайшие 15 минут слово мерзкого Хайда для неё закон, кто знает, что он задумал?”*

Если бы Леди Рианнон, не сопротивлялась, то попала бы под контроль слуга на час (60 минут)

- Диктум

Не применяется в бою. Сопротивление есть. Моделируется карточкой. Можно снять руническим кругом.

Данное заклинание позволяет дать жертве одну короткую команду, которую она будет обязана исполнить. Однако, жертва заклинания во время исполнения может, например, кричать, что ему это приказали.

- Оберэг Ткача

Не применяется в бою. Сопротивление нет. Моделируется ритуалом и яркими лентами.

Данное заклинание поможет вам защитить место от нежелательных посетителей, либо предмет от кражи и прикосновений.

У игротехника за гламур покупается сертификат, в котором прописывается кто имеет право прохода или прикосновения к помеченной вещи. На дверной проем или предмет завязываются разноцветные ленты. Разрушить данное заклинание могут только ПАКИ

- Гейс (или Запрет)

Не применяется в бою. Сопротивление нет. Моделируется карточкой.

Время действия - бесконечно.

В отличие от Диктума и Пленного сердца, нельзя снять или защититься с помощью магии. В противном случае цель гейса получает серьезное проклятие (увечье, болезнь и т.д., только не смерть)

Данное заклинание позволяет сделать жертве внушение. Это может быть задание, либо запрет на действие. Но, во внушении всегда должен быть выбор.

Пример : *«Никогда не берись за меч, иначе руки твои отсохнут».* И тут персонажу надо сделать выбор – либо лишиться рук, либо перейти на топоры... Или *«Убей для меня Дракона Визериса, иначе любые прикосновения твоей возлюбленной будут доставлять тебе адскую боль».* Гейс это заклинание про свободу выбора, обычно между двумя отвратительными вариантами.

Возможно, может быть использован для снятия увечий типа: “Ты будешь видеть, до тех пор, пока верно служишь мне” – подобные случаи и их цена согласуются с мастером по магии.

- Палочки и камни

Не применяется в бою. Сопротивление нет. Моделируется рассказом.

Данным заклинанием владеют только Эшу.

Заклинание позволяет «заговорить» персонажей вокруг и пока Эшу рассказывает свою историю никто, из заговоренных, не может напрямую причинить ему вред, но как только история закончилась или колдун стал заикаться, делать долгие паузы, говорить с посторонними – заклинание спадает.

Для начала Эшу необходимо потратить 2 к 1 гламура, за каждого китейна, которого он собирается заговорить и начать рассказывать.

Колдун может делать 2 действия одновременно – ходить шагом и рассказывать историю, кроме этого ничего другого он не может делать. Враги могут идти рядом, смеяться над ним, улюлюкать, но они не могут его атаковать, пока он рассказывает историю. Примечание: колдун может вставлять в свою историю одиночные реплики.

Например: *Окруженный красными шапками Эшу Сольд почти полностью рассказал сказку про репку. Он заметил проходящего неподалеку Тролля Алана со своими боевыми товарищами. Тогда Эшу Сольд начал рассказывать так: «Не справляются Дед, Бабка, Внучка и Жучка с репкой, и решили они позвать на помощь мышку... (Эшу набирает полные легкие воздуха) ...ПАМАГИТИ!!! Закричали Дед, Бабка, Внучка и Жучка...» Истощенный крик Эшу привлёк внимание Тролля. Это заметили красные шапки и спешно удалились.*

Клятвы

Клятвы - полезный инструмент в правлении. Они же нуждаются в периодическом подтверждении. Для вассала - это подвиг, для сюзерена - награда. Периодические знаки любви и подвиги для влюблённых.

Клятвы являются священными обетами, которые устанавливают между Китэйнами определенные отношения или каким-либо другим образом обязывают клянущегося отправляться в путешествие или выполнять обязательства, играть определенные роли, почитать права или удерживаться от определенных действий. Некоторые клятвы навсегда привязывают одного Китэйна к другому; другие существуют менее продолжительное количество времени. Многие клятвы, особенно данные на Бельтайн и Самхайн, приносятся на "год и один день". Все общество Китэйнов следит за выполнением клятвы, но, что еще более важно, сама Греза заставляет держать ответ за произнесенные слова.

Формулировка клятв очень важна, так как она сплетает Гламур в цепь, которая возникает при произнесении клятвы. Нарушение клятвы не может пройти просто так, так как последствия этого (обычно определяемые во время принесения клятвы) обрушатся на клятвoprеступника сразу же после его деяния. Кроме того, клятвoprеступников презирают все Благие и большая часть Неблагих фей. Тут важно понимать, что неблагие не верят в честь, они и клятвы кому попало не дают.

Слово подменыша является одним из величайших даров, и тот, кому повезло получить скрепленное клятвой обещание верности или любви, может считать себя благословленным Грезой. Клятвы являются воплощением личной чести и уважения подменыша. Исполнение клятв считается основой благородного общества, и каждый, кто нарушает клятву, оскверняет ценности этого общества и лишается права называть себя его частью.

Список Клятв:

• Клятва Сжатых Рук

Кровь за кровь, кость за кость, жизнь за жизнь до тех пор, пока мы ходим по этой земле. Моя жизнь в твоих руках, моя кровь в твоих венах. Держи меня, и я отдам тебе свою силу, разорви нашу связь, и мы оба погибнем. Я клянусь тебе в дружбе и приношу клятву сжатых рук и разделенных сердец.

Эта клятва никогда не дается легко; эти слова предназначены только для тех, кто испытывает настолько сильную связь с другом, что при других обстоятельствах это можно было бы назвать любовью. Для того чтобы дать эту клятву, двое сжимают свои руки вокруг обоюдоострого клинка, произнося слова клятвы.

Данную клятву нельзя дать по кругу. Преимуществом является то, что у пары, которая принесла эту клятву появляется 1 дополнительный хит, во время принесения клятвы решается, кому из двух он будет записан (позже это может быть изменено с помощью ритуалов и вмешательства мастера). Но необходимо помнить, что теперь сохранение жизни друга и месть за него ваша обязанность. Нарушители данной клятвы становятся клятвopреступниками и больше не могут получать бонусы от клятв.

- Клятва Верности

Я приношу клятву верности тебе, моя леди/лорд. Твои приказы будут моими желаниями, и твое веление станет моим стремлением. Пускай моя служба всегда радует тебя, и пускай на мои глаза опустится полог тьмы, если это будет не так. И подобно тому, как приливы подчиняются луне, моя воля будет подчиняться твоей воле, мой сеньор.

Нарушивший клятву персонаж слепнет. Навсегда.

Ответом на клятву верности всегда является:

- Клятва Закона

Я принимаю твою клятву, вассал. Теперь ты часть моего Дома, подобно камням, из которых он построен. Я клянусь удерживать тебя, защищать тебя и помогать тебе. Я клянусь почитать твою службу так, как она этого заслуживает, и щедро награждать твою верность. Пускай свидетелем моей клятвы будет Закон.

Эти слова официально подтверждают то, что правитель принимает другую фею в свои вассалы.

Нарушивший клятву сюзерен навсегда уменьшает свой максимум хитов на 1.

- Клятва Принятой Ноши

Отложи свою ношу, что я бы смог принять ее вместо тебя. Дорога длинна и я клянусь, что буду нести ее ради тебя до тех пор, пока все дороги мира не сольются в одну. Я сделаю [здесь называется предполагаемая задача], или же пускай дорога исчезнет у меня из-под ног.

Весьма напоминающая по своему действию гейс, данная клятва представляет собой обещание, связанное с совершением определенного деяния. Точная природа деяния не слишком важна; оно может представлять собой все, что угодно, начиная поцелуем, и заканчивая вырыванием еще бьющегося сердца врага у него из груди. Эта клятва всегда дается кому-то и гарантирует то, что задача, выполнения которой желает этот кто-то, действительно будет выполнена.

Перед клятвой должна прозвучать просьба. В случае выполнения позволяет озвучить ответную просьбу, на которую нельзя ответить отказом (просьбу необходимо исполнить здесь и сейчас). Единственный способ отказаться от клятвы - сделать быстрее самому

- Клятва Защиты

Подобно тому, как солнце оберегает Землю днем, а звезды – ночью, я клянусь служить тебе. Это мой долг и я не покину [объект клятвы] до [продолжительность клятвы], если только звезды не закроют свои глаза и не уснут.

Отлично смотрится в комбинации с предыдущим. Предложил помощь - сказал клятву - принудил сказать клятву защиты. Другое дело, если особенной благодарности нет – не ждите продолжительного времени в тексте клятвы.

Наказанием за отступление от клятвы является превращение в дикую химеру на час. Игрок поступает в распоряжение мастера по химерам на 2 часа .

Из небоевого персонажа химера будет слабая, ну а что поделать.