

Правила по магии

Магией обладают те, у кого с рождения есть внутри хань.

Хань – это сила волшебника. Самый сильный у мужчин, у женщин слабее, хотя бывают и исключения. Проявляется в виде сильнейших головных болей. Чем сильнее Хань, тем сильнее головные боли и тем быстрее волшебник умрет, если не будет развивать свою силу.

В своем изначальном виде магия делится на две составляющие – магия созидания и магия ущерба.

Магия созидания – владеет большинство магических существ, она изменяет и прибавляет.

Магия ущерба – наделены только те, кто так или иначе был связан с подземным миром. Уничтожает. Заклятия этой магии может снять только тот, кто ей владеет.

Магия уз – магия Морд-Сит, которая связывает их друг с другом и дает силу эйджилам. Эта магия обычно исходит от Магистра Рала, поэтому, если он умирает, Морд-Сит сразу об этом узнают – эйджил теряет свои магические свойства и больше не причиняет боль.

Персонажи, обладающие Хань, могут обладать боевой, бытовой, ритуальной магией. А также заниматься алхимией.

Волшебники

- люди, наделенные особым магическим даром. Волшебниками являются только мужчины, дар передается по наследству, появления дара в семье, где ранее не было магической силы редкое явление. Обыкновенно волшебники обладают либо магией ущерба, либо магией созидания, обладающие обоими видами магии, очень редки.

Также существует своеобразное самоубийство при помощи магии, когда волшебник выпускает весь свой огонь, при этом он сметает все на своем пути, не оставляя никого в живых.

Различают по рангам - первый, второй и третий. Самые сильные волшебники - это волшебники первого ранга, которых всегда было очень мало; самые слабые - третьего, их большинство.

Могут применять алхимию, боевую, бытовую, ритуальную магию (ущерба или созидания на выбор)

Ведьмы

Женский вариант волшебников, но природа ведьм несколько отличается от природы магии волшебников.

Могут применять алхимию, боевую, бытовую, ритуальную магию (ущерба или созидания на выбор)

Исповедницы

Мужчин-исповедников не существует. Сразу после рождения их убивают, ибо в будущем, как они бы не воспитывались, любой из них становится жестоким тираном и злодеем, мечтающим лишь о власти. Их сила намного больше, чем у девочки-Исповедницы и рано или поздно она введет его в искушение.

Магическая сила Исповедания - эта сила действует в момент прикосновения за плечо или шею, снять ее невозможно, если не убить Исповедницу. Такой человек становится исповеданным и он будет делать все, чтобы угодить исповедавшей его Исповедницы. Ему уже безразлично, кем он был, его

личность разрушена, больше он никогда не будет прежним. С этого момента главная цель его существования – угодать. Один человек, каким бы он ни был большим и сильным, не представляет угрозы для Исповедницы.

Кон Дар - Кровавая ярость. Цель защитить или отомстить за любимого. Нужны определённые условия для получения. Может исповедовать на расстоянии, несколько человек разом, не требует восстановления сил.

Видение правды. Исповеднице нельзя лгать

Сёстры Света

- это женщины, обладающие волшебным даром, которые несут людям веру в Создателя. Обладают магией созидания.

Руководит Орденом Аббатиса Сестёр Света.

Аббатиса Сестёр Света — это единственный духовный лидер и абсолютная власть. Обвинить аббатису можно лишь в измене Свету. Выборы новой аббатисы проходят путём голосования всех Сестёр, либо путем объявления предыдущей аббатисы своей преемницы. Разделить же Аббатису с ее титулом может только смерть.

Владеют ритуальной магией созидания.

Оружие

Дакра - специальное оружие, напоминающее по форме трилистник, при помощи которого Сестры Света присваивают Хань убитой волшебницы себе. После чего сила их магии увеличивается. При попадании дакры сестра должна громко и четко произнести “Дакра”. Попадание дакрой оглушает мага и на время лишает его магической силы. Чтобы забрать силу мага, сестра должна подойти к магу и забрать дакру, вместе с ней может забрать магический символ мага. Сестра может обменять символ на заклинание на алтаре или использовать по своему усмотрению.

Сестры Тьмы

Тайная группа, появившаяся внутри Ордена Сестёр Света и действующая на благо Владыка. Задача Сестер Тьмы помочь своему покровителю — Владетелю — вырваться из мира мёртвых, чтобы получить вознаграждение за верную службу ему. За служение Владыка наделил Сестёр Тьмы магией Ущерба и возможностью отбирать мужской Хань.

Владеют ритуальной магией ущерба.

Оружие

Дакра - специальное оружие, напоминающее по форме трилистник, при помощи которого Сестры Тьмы присваивают Хань *любого* волшебника.

Морд-Сит

Морд-Сит - это элитная группа женщин-воинов, созданных для того, чтобы защищать дом Ралов и препятствовать всем, кто хоть как-то способен навредить Магистру Ралу. Защищают они, преимущественно, от магического воздействия, так как их способности позволяют захватывать чужую магию и подчинять себе ее владельца. Против них не способен устоять ни один маг, а освободиться от их воли можно только убив саму Морд-Сит.

Оружие

Единственное оружие, которым пользуются Морд-Сит, называется эйджил, который может причинять невыносимую боль одним только прикосновением. Во время его использования, эйджил причиняет такую же страшную боль своей владелице, использующей его. Но она годами обучалась терпеть боль, поэтому многие и не догадываются, что все, что проделывает Морд-Сит, она испытывает и сама.

Магия эйджила исходит от уз, связывающих Морд-Сит и Магистра Рала, поэтому это оружие действует только если жив Магистр. Таким образом Морд-Сит узнают и о смерти своего Лорда. Когда Магистр Рал мертв - эйджил теряет свои магические свойства и не причиняет боли.

Самая большая опасность для Морд-Сит — Исповедница. Так как власть и сила Морд-Сит основана на ненависти, они немедленно умирают от силы Исповедницы власть которой основана на силе раскаяния и любви.

Говоря другими словами - исповеданная Морд-Сит умирает, вместо того, чтобы поддаться чарам Исповедницы.

Морд-сит подчиняются только Ралу.

Способности Морд-сит

Зеркало. Морд-сит способны захватывать магический дар других людей и обращать его против них (когда магия применяется на морд-сит). То есть любое попавшее в Морд-сит заклинание отражается в того, кто его использовал. Например, Морд-сит может закрыть рядом идущего человека (как телохранитель). Если применяется радиусное заклинание (например на 3 метра всем минус 5 хитов), те люди которые стоят ЗА Морд-сит остаются в живых, те которые не успели забежать за спины Морд-сит попадают под радиус действия заклинания.

Дыхание жизни.

Воскрешение человека в течении 30 минут после его смерти.

Отыгрывается касанием лоб в лоб или касание рукой плеча.

Каждая Может использовать 1 раз в 3 часа. ???

Эйджил

Прикосновение эйджила дает оглушение объекта на 1 минуту, если ударить эйджилом человека 2 раз то он теряет сознание от болевого шока до тех пор пока его не приведут в чувства (похлопывание по щекам). 3 прикосновения эйджила убивает человека.

Аура страха. Обычные люди не имеющие на себе хотя бы легкого доспеха (крестьяне, алхимики, бродяги, бандиты) не могут атаковать Морд-сит в одиночку, чтобы атаковать одну морд-сит вам нужно хотя бы два человека.

На Магов, исповедниц, воинов, сестер света, тьмы и других аура страха не действует.

Типы заклинаний

Личное — может быть использовано волшебником только на себя.

Благословение/проклятие - накладывает на персонажа или предмет положительный или негативный эффект. Эффекты от дважды наложенного заклинания не складываются.

Ментальное – заклинание, воздействующее на психику и волю персонажа. Не работает на персонажей с иммунитетом к ментальному воздействию, но заклинание тратится, как если бы оно сработало.

Касательное – для активации эффекта необходимо прикоснуться к персонажу или объекту воздействия рукой, посохом, жезлом и т.п.

Площадное – действует на обозначенную площадь, локацию и всех персонажей в них.

Магический шар – осуществляется броском снаряда в цель. Рикошет не засчитывается. Снимает с персонажа.

Магический шар моделируется антуражным шаром из мягкого материала 6–10см диаметра. Для использования в ночной боёвке магический снаряд должен иметь рабочую подсветку, в противном случае урон не наносится.

Ритуал - Время на исполнение ритуала колеблется от 5 минут до 15.

Моделирование ритуала в первую очередь основывается на атрибутике ритуала и компонентах необходимых для его проведения. *Игровой процесс* -создание круга или полукруга. Очерчивать зону ритуала можно как имитацией соли, песком и любым органическим компонентом так и взявшимися за руки людьми. Другие варианты также приемлемы. Так же в контексте это слова, жесты и игровое исполнение ритуала, визуальные (шумовые) эффекты.

Успешность проведенного ритуала определяет мастер-региональщик или мастер по магии.

Любые предметы или ресурсы, используемые в качестве ингредиентов или жертвоприношений должны быть размещены на алтаре или в центре ритуальной зоны. Дополнительные жертвы также могут использоваться при проведении ритуала.

Ритуальной жертвой могут быть не только ресурсы, но и разнообразные артефакты, хиты и в редких случаях заклинания.

Заклинание действует, после того как Волшебник произнес короткую волшебную формулу, сделал жест руками (рукой) так чтобы была видна его ладонь и обозначил эффект.

Волшебник 1/2/3 ранга , в дальнейшем написании P(1)*

Заклинание	Эффект	Вид магии
Магический огонь	Снимает с цели при попадании 2/3/5 хитов	Базовое
Паралич	Цель заклинания обездвиживается. 1/2/3 минуты	Базовое
Волшебный щит	Цель получает защиту от боевой магии P(3) кастует только на себя, P(2) на себя и на 1 существо и P(1) на себя и на 2 других существа. Во время действия заклинания волшебник не может применять боевые заклятия.	Базовое
Развеять магию	Уничтожает магические ловушки, навсегда снимает эффекты с артефакта, зелье превращает в воду, снимает защитную магию	Базовое
Градобой	Наносит урон всем уязвимым к магии целям в радиусе 3 метра. P(3)не может пользоваться. P(2) наносит 2 урона, P(3) 3 урона	Базовое

Истинное зрение	Позволяет волшебнику видеть распознавать иллюзию, фантома. Действие для Р(3) 5 минуты, для Р(2)10 минут, для Р(1) 15 минут	Базовое
-----------------	--	---------

Создание артефакта	После нахождения необходимых ингредиентов и схемы сборки, маг может собрать всё воедино одним заклинанием.	Базовое
Стальная кожа	Цель получает +1 хит на тело. Действия заклинания 1/2/3 часа .	Базовое
Призрачная форма	Маг становится призраком. Любое действия кроме передвижения снимает эффект. Антураж - белый балахон. На призрака не действуют физические воздействия. Действие заклинания – Р(3) 10 минут, Р(2) 20 минут, Р(1) 30 минут	Базовое
Кольцо льда	Все цели вокруг мага в радиусе двух метров получают повреждение - 2 урона. Заклинание 1го рага.	Базовое
Зыбучий песок	Все цели вокруг мага в радиусе двух метров обездвижены. При этом они могут пользоваться оружием и магией. Действия заклинания – 1/2/3 минуты	Базовое
Обнаружение магии	Применяется в небоевой ситуации. В метре от мага все у кого есть магические предметы или наложены магические заклятия обязаны поднять руку	Базовое
Сращивание тканей	+1 хит прямо сейчас по касанию (или самому себе). Не может превышать максимум	Магия ущерб
Вдох Владыки	- 1 хит при касании рукой или предметом(посохом и т.д)	Магия ущерб
Страх бездны	Жертву колдовства обуял дикий ужас и она бежит без оглядки прочь 1 минуту	Магия ущерб
Бездна	Жертва колдуна поднимает свой максимум хитов до 5, если не ранена. Эффект длится 1.5 часа после уходит в тяж.ран	Магия ущерб
Проклятая рука	Накладывает эффект на любой предмет, тот кто берет этот предмет получает болезнь.	Магия ущерб
Морок	Колдун описывает тебе картину и все твои органы чувств подтверждают тебе, что это правда.	Магия ущерб
Воронка владыки	Человек, указанный колдуном в зоне его видимости, умрет, как только остановится. (Уже не сможет сойти с этого места. Ослабнет и умрет в течение 15 минут). Пока двигается не останавливаясь - живет. Эффект снимает сам колдун или заклинание –ритуал (Свет Создателя)	Магия ущерб
Рука создателя	Может забрать болезнь себе. Может дополнить белых камней в мешок лекаря при лечении.	Магия созидания
Голос провидца	Волшебник может поднять свой максимум хитов до 5 на 15 минут, только на себя.	Магия созидания
Тайные	Определяет магические и алхимические эффекты на	Магия

знания	артефактах, зельях	созидания
Оглушение	Цель оглушена. Снятие хита, имитация похлопывания по щекам или применение целительной магии снимает эффект.	Магия созидания
Волшебная сталь	Придает оружию свойство снимать дополнительно + 2 хита магией. Время действия для Р(3) -1 час, для Р(2) -2 часа, для Р(3) - 3 часа	Магия созидания
Свет создателя	Снимает все негативные эффекты с персонажа	Магия созидания
Свет во тьма	Снимает любое ранение +1 хит	Магия созидания