

Правила по магии.

Мир Dark Souls пропитан магией: в той или иной форме она присутствует практически повсюду — в природе, в предметах и в живых существах. На нашей игре мы моделируем четыре школы магии:

1. Волшебство

Школа волшебства представляет собой смесь достаточно эффективных боевых заклинаний и различных магических техник, представляющих собой теоретическую и ритуальную магию. Волшебство — своеобразный «высший пилотаж» магического искусства, который, как правило, требует долгих штудий в классах академий и школ. Наиболее известная из них — Мельфийская академия магии, находящаяся в Огненной Башне Хейда.

2. Пиромантия

Своеобразная противоположность и альтернатива волшебству. Пиромантии не нужно долго учиться — ей может овладеть практически каждый при наличии соответствующего катализатора (см. ниже). Нынешняя пирмантия представляет собой чистое разрушение, хотя, говорят, в древности пироманты умели исцелять раны, используя очистительные свойства огня; сейчас эта область знаний безвозвратно утеряна. Наиболее сильно пиромантия распространена в пустынях далекого Джуго, и древнее сообщество пустынных волшебниц ревностно хранит свои знания, передавая их из поколения в поколение.

3. Магия чудес

Жреческая магия использует силу богов для сотворения мощных заклинаний поддержки и исцеления, хотя имеет в своем арсенале и несколько боевых чудес. Жреческой магии обучают в некоторых рыцарских орденах, а так же во всех без исключения церквях, будь то Церковь Велки или культ Архидракона.

4. Колдовство (темная магия)

Запретное ответвление Волшебства, использующее силу бездны и энергию, содержащуюся в душах живых существ. Включает в себя обширный арсенал боевых заклинаний, проклятий, а также целое ответвление запретных академических знаний, связанных с некромантией и демонологией. Как правило, колдунами становятся талантливые одиночки или пошедшие не по той дороге волшебники. Колдовство представляет, по мнению ректората Мельфийской академии, столь большую опасность, что волшебное сообщество не жалеет средств на поимку и уничтожение колдунов и ренегатов.

Помимо четырех основных школ магии, в мире обширно представлена магия зачарования. Практически каждый талантливый кузнец является в чем-то магом, так как без соответствующих знаний практически невозможно раскрыть истинную силу различных волшебных металлов и камней, широко распространенных в Драгнглике.

МГ QUBE



Моделирование магии

Частицы и магия мира

Как уже говорилось выше, мир пропитан магией, и потому на нашей игре мы стремимся смоделировать растворенность волшебства в мире.

Каждая сила представлена в мире частицами сиды. Частицы бывают четырех видов:

- Частица волшебства — синяя
- Частица огня — красная
- Частица Света — желтая
- Частица Тьмы — фиолетовая.

Частицы моделируются цветными лентами определенного вида и нужной длины, которые, во избежание подделок, будут представлены в своем конечном виде на параде непосредственно перед игрой.

Эти ленты являются основным ресурсом, необходимым для создания заклинаний, зачарования и проведения ритуалов. Найти эти частицы можно в совершенно разных местах:

- Частицы волшебства будут развешаны вдоль дорог, по всему полигону, так как волшебство — постоянный магический фон мира, поле, наподобие магнитного поля.
- Частицы огня можно найти у костров, в святилищах огня, некоторых храмах и пещерах — они локализуются в местах, связанных с огнем и страстью.
- Частицы света можно найти в храмах и святилищах, в различных святых местах. Их появление наиболее зависимо от действий священнослужителей, чистоты ритуалов и праведности паствы.
- Частицы Тьмы можно обнаружить в различных проклятых местах, на полях кровопролитных сражений и местах совершения кровавых преступлений и различных ужасных деяний.

Раз в несколько циклов частицы будут обновляться мастерской группой согласно определенному, скрытому от игроков, порядку, реагирующему на события в мире (например, фактическое осквернение храма или, наоборот, установка алтаря и т. д.)

Частицы можно не только найти, но и определенным образом «произвести». Это — одна из областей, за которые отвечает академическое ответвление каждой школы магии.

МГ QUBE



САМОЕ ВАЖНОЕ ПРАВИЛО:

Для того чтобы хоть как то взаимодействовать с частицами силы, у игрока должна быть специальная способность «Сборщик» либо «Маг». Дополнительный комментарий к ней может обозначать конкретный вид частиц, с которыми сможет производить манипуляции персонаж. Все персонажи, не обладающие одной из этих способностей, просто не видят эти частицы. Осознанное взаимодействие (Пример: отвязывание ленты — считается осознанным взаимодействием, зацепить плечом - нет) с частицей персонажа, не обладающего нужной способностью, приводит к его мгновенной смерти.

Мы прекрасно понимаем, что тяжело и весьма нелепо отыгрывать то, что вы якобы не видите предмет, находящийся у вас перед глазами, в связи с чем мы предлагаем отыгрывать моменты, связанные с увиденными лентами, при отсутствии способности «ощущением» или «предчувствием» - гораздо проще это объяснить на примере:

ПРИМЕР:

Алиса и Боб идут по лесу в поисках приключений и подходят к поляне, по периметру увешанной фиолетовыми лентами, моделирующими частицы тьмы. Боб, памятуя, что частицы тьмы проявляются в проклятых местах, не хочет идти на поляну, опасаясь наличия на ней Неведомой Е????и Х???и, и хочет остановить от этого действия Алису. Но Боб не может видеть ленты — не обладает соответствующими способностями. Однако он может сообщить Алисе, что у него плохое предчувствие, что это нехорошее место и т. д.

То же самое касается сообщения информации о лентах. Так, в случае если Алиса и Боб вернулись в город невредимыми и направились к местному колдуну, процесс продажи информации о местонахождении ценного для него ресурса должен представлять собой что-то в духе «Мы наткнулись в лесу на зловещую поляну — от нее буквально веет смертью» а не, «Чувааааак! Там полный лес фиолетовых лент — беги быстрее, а то все соберут».

МГ QUBE



Заклинания

Основной единицей в магии является заклинание. В нашем случае оно состоит из нескольких составных частей

РЕЦЕПТ

Процесс создания заклинаний начинается с получения рецепта.

Рецепт представляет собой страницу, на которой описано действие заклинания, словесная формула (если ее нет, то она не нужна), требования по модели и требования по ресурсам, а также присутствует достаточно сложный магический символ и число, означающее его сложность, а так же максимальное число зарядов.

Персонаж, нашедший рецепт, забирает его к себе в магическую книгу.

Для того, чтобы закрепить рецепт и освоить теоретические основы заклинания, маг должен создать в СВОЕЙ книге заклинаний несколько страниц с копиями текста заклинания. Число страниц определяется сложностью рецепта. После этого игрок должен заверить свои копии у мастеров.

МОДЕЛЬ

Каждое боевое (и некоторые исцеляющие) заклинания имеют модель. Модель — это физический объект, моделирующий магический снаряд. Классический пример — теннисный шарик для фаерболла. Сама по себе модель не является снарядом для заклинания, она требует определенных манипуляций, которые описаны ниже. Список необходимых моделей маги получают в личку после утверждения заявок, также модели можно будет найти на игре или купить у торговцев за игровую валюту. С моделью может взаимодействовать каждый персонаж, даже без специальной способности. Однако модель не отчуждаема. Количество моделей не ограничено.

ЧАСТИЦЫ СИЛЫ

В каждом рецепте указано определенное количество частиц силы, необходимых для его сотворения. В случае если заклинание предполагает наличие снаряда, то нужное количество частиц силы, моделируемых лентами, должно быть закреплено на модели. Частицы закрепляются на модели ОДИН РАЗ и всегда с ней используются. Пример: фаерболл требует 8 красных частиц, это значит, что к модели в виде теннисного мяча прикрепляются 8 красных лент. Таким образом получается

СНАРЯД

Один снаряд соответствует одному заряду заклинания. На рецепте фаерболла написано: «максимум зарядов — 6». Это значит, что игрок может носить с собой не более 6 снарядов для этого заклинания. Снаряды не отчуждаемы, не побираемы, не обнаружимы и (!) НЕ ИЗЫМАЕМЫ при обыске. Использование одного снаряда для разных заклинаний не допускается.

МГ QUBE



ЗАРЯД (КАРТОЧКА ЗАКЛИНАНИЯ)

Заряд заклинания представляет собой карточку, на которой изображен магический символ заклинания, написано его название и описано действие. При применении игрок ОБЯЗАН громко (или достаточно для того, чтобы слышали все заинтересованные) объявить эффект заклинания. При применении карточка разрывается. Карточки можно беспрепятственно в нужном количестве получить у мастеров у костров или в скрипториях в количестве, соответствующем книге заклинаний игрока. Игрок обязан сам заполнить карточку.

КАТАЛИЗАТОР

Для того чтобы применять заклинания, при игре должен присутствовать катализатор соответствующей магической школы. Катализатор — это предмет, который должен при применении заклинания находиться на виду. Катализаторы для школ разные:

- Волшебство — посох;
- Пиромантия — перчатка ярко-алого цвета на правой руке. Пока надета перчатка, в руку нельзя взять оружие;
- Чудеса — колокольчик;
- Тьма — посох либо кинжал.

При применении заклинания посох должен быть зажат в руке. Для удобства разрыва карт их можно прицеплять посоху или подвешивать на него.

Колокольчик может быть закреплен на поясе.

МГ QUBE



Зачарование

В целом аналогично созданию заклинаний, с той разницей, что вместо моделей плетется веревка из нужного количества лент, к ней прикрепляется карточка с описанием заклинания и вся конструкция прицепляется к зачарованному предмету/человеку.

Ритуалы и академическая магия

Ритуальная и академическая магия не формализована, информация о ней отправляется магам в лично и/или ищется на полигоне или в выданных на полигоне книгах и артефактах.

Как стать магом?

Информация ищется по игре: считается, что волшебству можно долгим трудом научиться, что пиромантом может быть кто угодно при наличии перчатки, что многие жрецы — маги чудес, а дар колдовства можно получить, совершив какое-нибудь злодеяние. Возможно, это правда. А может, и не совсем.

НЕОБХОДИМАЯ ЭКИПИРОВКА ДЛЯ МАГА

- 1 Книга заклинаний
- 2 Сумки для моделей
- 3 Модели (список высылается персонально вместе с рецептами заклинаний)
- 4 Пишущие принадлежности
- 5 Бумага
- 6 Катализатор.

МГ QUBE

