

*Взрослые никогда не говорят детям, что случилось.
Обманывают, недоговаривают, отказываются отвечать –
и все из самых благих побуждений.
Hell is full of good meaning and wishings.
Джордж Герберт*

Мы предлагаем поиграть в пересечение миров – взрослого и детского. У взрослых всегда что-то случается, а дети складывают эту картину из кусочков услышанного, подсмотренного и домысленного. Не надо только недооценивать обе стороны... В одной игре – две. Взрослым предстоит оценить событие, сделать выводы, сражаться за свою правду, детям – узнать то, о чем им никто не расскажет. По сути заявки парные – взрослый и подросток. Роли не имеют половой принадлежности (если не стоит отметки «м» или «ж»), но на игре нет стариков или детей на «взрослых» ролях, магам от 40 до 70 лет, подросткам от 17 до 30-ти. Заявки на взрослых подразумевают больший пласт информации для изучения, в том числе индивидуальной по роли, не только модели и о мире. Территория игры: Дурмстранг, переговорный дом. Переговоры по условию принимающей стороны будут длиться только 4 часа. Любые заявки принимаются и рассматриваются только через сообщения группы. Мы отдадим предпочтение тем игрокам, которые заявлялись на проект «Дурмстранг: ради всеобщего блага», но будем рады тем, кто хочет познакомиться с миром магической Европы.

общего блага

ИГРЫ

зам мира Дж. К. Роулинг про школу магии Дурмстранг.

Европа, Институт магии "Дурмстранг".

ред.

от Ирины Чеботкевич 30 мар 2017

ДУРМСТРАНГ

РАДИ
ОВЩЕГО
БЛАГА



3-6 ноября 2017 Владивосток

Написать сообщение

Вы участник ▾

Сообщения сообщества

Участники игры:

Ольшанский – аврор. Пылкий, яростный, ищущий истины и справедливости поляк из старинного рода. Около 40-45 лет от роду.

Подросток Ольшанский – младшекурсник Дурмстранга.

Волхонский – аврор. Беженец с обезмаженной территории магической России, переживший гибель почти всего рода и теперь устраивающийся в Польше. Уже немолод - за 60 лет.

Подросток Волхонский – единственный уцелевший в роду ребенок.

Ольшанский – очевидец. «Да, дальний родственник, нет, мы не общаемся». Рассудительный и спокойный представитель другой ветви старинного рода. Примерно 40-45 лет.

Молодой Ольшанский – ребенок, отданный в ученичество престарелой дальней родственнице (или родственнику).

Гонсовский – очевидец. Скромный маг, изготавливающий на заказ артефакты и простенькие зелья. В районе 50 лет.

Подросток Гонсовский – наследник дела, не испытывающий склонности к артефактологии, но еще не решивший чем будет заниматься в будущем.

Пяст – очевидец. Представитель на редкость старинного рода, полон достоинства и возмущения. 55-60 лет. - Занято.

Подросток Пяст – юный и дерзкий, либеральных взглядов, желает изменить мир к лучшему. - Занято.

Фангайзен – талантливый маг, пользующийся покровительством правящего рода Вишневецких (предварительно занято). От 40 до 60 лет.

Подросток Октавий Фангайзен - занято.

Подросток Октавия Фангайзен - занято.

Вишневецкий – представитель правящего рода Польши. Умный и оттого больше слушающий, чем говорящий маг, но не принимайте это за слабость. 60-65 лет. - Занято.

Подросток Вишневецкий – наследник рода, обучающийся в Дурмстранге.

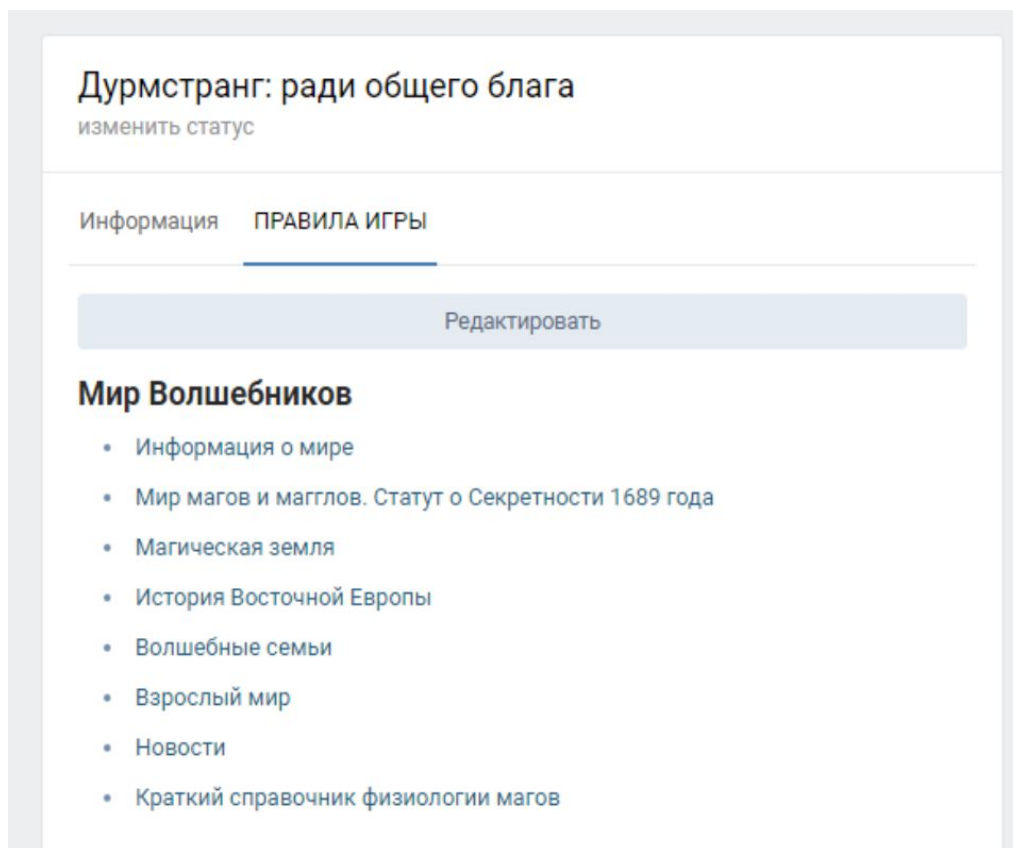
Церинген - Представитель Министерства Магии Германии и Дании, принятый в род магглорожденный волшебник, настоящий представитель своего времени, амбициозный и уверенный в своих силах колдомедик. 40-55 лет.

Подросток Церинген – настоящий Церинген по крови.

Константин Крюгер – ректор – занято.

Сведения о мире и магах.

Основные сведения о мире игры есть в шапке группы игры во ВКонтакте, но будут еще дополнения сообразно ролям в личку. Раздел «Мир волшебников» обязателен к прочтению.



Единственно, напомним об этикете – все ж таки вы не рвань подзаборная, хотя и ей не мешает быть вежливой.

Традиционно к мужчинам обращаются пан, а женщинам пани (независимо от её матримониального статуса). Обращения только по имени допустимо между супругами, прямыми родственниками, близкими друзьями и студентами одной школы. Если же вы состоите в одном клубе по интересам, являетесь коллегами, находитесь в не прямом родстве, более верным будет обращение по имени с приставкой пан/пани. Например: Миколаш Петрович-Негош и Дитрича Хайнрих вместе учились в доме Князя и обращались друг другу по имени. После школы Миколаш ушел работать в аврорат, а Дитрича устроилась в секретариат министерства магии. Встречаясь по работе они называли друг друга «пан аврор» и «пани секретарь» или пан Петрович-Негош и пани Хайнрих. Через некоторое время они вступили в один клуб заводчиков флоббер-червей и стали называть друг друга пан Миколаш и пани Дитрича соответственно.

Обращение по фамилии с приставкой пан/пани допустимо между знакомыми, начальником и подчиненным, между студентом и преподавателем, в формальной обстановке. В школе Дурмстранг также допустимо обращение по научному титулу и профессии (магистр, мастер/мистресс, профессор, ректор, декан, доктор). Например: Пан Некулэй Хуньяди – колдомедик со стажем решил работать в школе Дурмстранг. В школе все обращались к нему «доктор Хуньяди» или «пан доктор», «пан колдомедик». Через некоторое время он решил посветить себя ментальной магии и стать мастером Менталистом, для этого стал аспирантом ветви Иконы. Другие аспиранты звали его «Некулей», остальной персонал и студенты «пан Хуньяди», а когда же он получил звание мастера все стали звать его «мастер Хуньяди». Во всех остальных случаях жители Восточной Европы обращаются друг другу по фамилии.

Сведения о месте и условиях проведения.

Территория школы Дурмстранг для Восточной Европы уникальна. И дело не в популяциях редких магических животных, уникальных травах или в учителях-профессионалах, преподающих в школе. Дело в том, что любой маг, попавший в Дурмстранг, говорит и понимает единый язык, на котором говорят в школе. Столетиями земля школы является нейтральной территорией, на которой заключались соглашения и договоры и, один маг мог договориться с другим, не прибегая к услугам мастеров-переговорщиков. Так же зачастую ректора школы привлекали к решению трудных или спорных вопросов в судебной практике. Как и всегда, в переговорной будет присутствовать не только ректор, но и гридни – что-то среднее между домовыми эльфами и просто домовыми, живущими только на территории Дурмстранга. Эти магические существа с удовольствием помогут гостям с бытовыми вопросами, могут устранить досадные происшествия типа магического пожара или последствий взрыва. Также гридни (вы уже догадались, что эту роль на себя берет МГ) могут проконсультировать вас о каких-то сведениях в рамках вашей роли и должности, всегда дадут правила, помогут осуществить ритуалы и т.д. Мы не берем с вас никакого взноса, только просим привезти что-нибудь вкусное к чаю, вам же все-таки четыре часа договариваться.

Используемые модели.

Мы оставляем незначительное количество из тех моделей, что предполагались на большой игре, да и от тех отрезаем две трети – они здесь не нужны. Здесь мы приводим все используемые модели конспективно и лаконично. Вы можете так же изучить документы по моделям в группе игры, но учтите, что модели не упомянутые в этом файле – не используются, вы просто знаете, что в этом мире в принципе есть и такое. Например, рунопись важное и сложное искусство, но именно в силу своей сложности она в игре не участвует. Зато ваш персонаж может хвастаться, например, тем, что его супруг мастерски составляет эти самые рунескрипты. Немаловажный момент - доверие. Мы надеемся, что игроки будут доверять друг другу и не обманывать тех, кто играет вместе с вами.

Самой важной является модель **витальности** или **жизненных сил**. У каждого человека на игре будет определенный запас жизненной энергии, который может расходоваться при взаимодействиях с некоторыми монстрами или сверхсущностями, под воздействием заклинаний или проклятий. Восполнить жизненные силы можно при помощи специального зелья - Булавочного. Моделируется этот запас при помощи английских булавок, прикрепленных на изнанке одежды. Базовое количество булавок – 3. Размер, цвет и антуражность значения не имеют. Эти же булавки используются для модели секса на большой игре – но мы надеемся, что у вас будут более интересные занятия.

Следующая модель – **чары**. Для любого волшебника палочка естественное продолжение его сущности и руки, но это не значит, что ей надо чесать в затылке, размахивать попусту или держать постоянно в руке (разве что вы собираетесь кого-то вот сию секунду атаковать). Лучше всего, если палочка убрана в специальный чехол на поясе или запястье, на крайний случай заткнута за пояс. Хватать чужую палочку верх неприличия, даже мироздание в лице кого-нибудь из мастеров может возмутиться таким святотатством. Одно из страшных наказаний, которые могут постигнуть волшебника – уничтожение его палочки. Если с ней что-то случилось – маг будет выбит из колеи далеко и надолго. На этой игре мы не рассматриваем вариант присваивания чужой палочки и ее перехода к другому хозяину.

Собственно, чары. Они бывают повседневные и боевые. Повседневные применяются только в небоевых ситуациях, чаще требуют вашего отыгрыша, а не специального движения.

Фините Инкантатум - колдомедицинская чара, снимающая эффекты многих заклинаний, магических событий, травм и т.д. Сопровождается специфическим жестом. Так же к колдомедицинским чарам относятся *Эпискей* (залечивание ран и ссадин), *Ферула* (перевязка), *Энервейт* (приведение в чувство) и *Апара Стигмата* (диагностическая чара, позволяющая выявить следу Круциатуса, Обливиэйт и т.д.).

Морфеус - чара сна. Усыпляет сроком на полчаса, известна далеко не всем, требует специфического жеста.

Силенциум - чара молчания, жертва не может говорить, только сипеть, хрипеть, шептать на грани звука в течение получаса. При произнесении чары рецепиенту палочкой перечеркивается горло.

Манящие чары. Работает только между субъектами. Формула "*Акцио N*". Заставляет указанный предмет лететь в вашу сторону (лицам, находящимся рядом с этим предметом, настоятельно рекомендуется ему с этим помочь - бросить). Не действует на волшебные палочки, магические вещи и все живое. Максимальный радиус действия - 7 метров. Если вы хотите выдернуть что-либо из рук волшебника, у него есть его законная секунда, чтобы нужную вещь крепко схватить. Иначе она вылетит у него из руки.

Мобиликорпус – Предназначено для транспортировки (обычно людей в больничное крыло). Аналогично можно таскать чемоданы, камни и т.д. Тащить живое можно только в том случае, если

оно не сопротивляется этому. Т.е. если вы свалили волшебника заклинанием Риктусемпра, а потом применили Мобиликорпус и понесли, то он по прошествии времени обморока (т.е. своих законных 15 секунд) может очухаться, соскочить с Мобиликорпуса и убежать. Вы прикасаетесь палочкой к грузу или волшебнику и “несете” его на кончике палочки. Задача груза - подыграть по мере возможности.

Авроры могут применять заклинание Приори Инкантаментум - чара, заставляющая палочку продемонстрировать три последние заклинания.

Для обучения боевым чарам смотрите видео в группе игры, пробуйте заколдовать домашних, задавайте вопросы МГ - мы постараемся вам помочь. Обязательно ознакомьтесь с документом “Чары. Как”. Помните, что палочка в процессе игры может стать источником опасности даже для вас самого.

Из всего списка боевых чар мы оставляем только класс Дефендо. Это атакующие заклятия молнии, связывания и страха, соответственно Риктусемпра, Инкарцерио и Мента Менорес.

Щит *Дефендо* окружает волшебника со всех сторон - даже если противник направляет заклинание вам в бок или спину, щит вас закроет от заклятия, если поставлен вовремя.

Риктусемпра. Вы ощущаете электрический разряд, который встряхивает все ваше тело, конвульсивно встряхивает все мышцы по несколько раз, волосы встают дыбом. Вы в течение 15 секунд находитесь в состоянии электрического шока. Вы не способны на осмысленное движение и речь. Ваше сознание находится в шоковом состоянии. Длительность эффекта заклинания всего 15 секунд. Но уверяю, этого хватит, что бы с вами сделали что-то другое. Заклинанием Риктусемпра также можно поразить неодушевленные предметы, в качестве разряда тока средней силы. Например, сбить с кого-нибудь шляпу именным выстрелом по шляпе, или сжечь магловскую электронику.

Резюме:

Сознание: Смешанное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – отсутствует. Конвульсивные подергивания.

Возможность речевого общения – отсутствует. Возможны бессвязные выкрики.

Возможность продолжать бой – отсутствует.

Длительность эффекта – 15 секунд.

Инкарцерио. Из волшебной палочки противника вылетает веревка и опутывает ваши руки и ноги. Ваши руки соединяются перед собой запястьями, ноги сдвигаются и связываются в районе лодыжек. Перемещения невозможны, любые заклинания невозможны. Но можно двинуть коленом подошедшему противнику. Можно перемещать как угодно связанные руки, можно брать что угодно в кисти, можно крутиться на месте и перемещаться прыжками, можно ползти. Нельзя разъединять запястья и лодыжки. Заклинание будет длиться в течение 15 минут. Для упрощения этой цифры рекомендую досчитать до 900. После этого веревка исчезнет. Этой веревкой можно привязывать вещи небольшого размера и делать маленькие веревочные конструкции – маленькая сеть, авоська, растяжка.

Резюме:

Сознание: Да.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – Прыжками.

Возможность речевого общения – полная.

Возможность продолжать бой – отсутствует.

Длительность эффекта – 15 минут.

Менто Менорес. На вас нападает смертный ужас и вы не можете видеть своего противника. Каждый раз как он попадает в ваше поле зрения, вы испытываете острый страх и желание убежать как можно дальше. Вы разворачиваетесь и отбегаете на несколько метров. Эффект держится в течении 15 минут. Проще досчитать до 900. В это время вы не можете колдовать в лицо вашему противнику, но в тот момент, когда он не смотрит на вас, ощущение пропадает и вы вполне в состоянии колдовать в него все что угодно.

Резюме:

Сознание: Да.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – полная.

Возможность речевого общения – полная.

Возможность продолжать бой – только в спину противника.

Длительность эффекта – 15 минут.

Модель **зелий** по сути представляет собой единение материального (зелья) и нематериального (сертификата). То есть, просто подложить сертификат нельзя, надо чтобы маг употребил именно то, что у вас есть в емкости. Не волнуйтесь, во первых, все зелья будут совершенно точно съедобны и безопасны, во-вторых, зелий будет крайне мало, а их эффекты, время действий и прочее изложено в сертификате. Тем более, что повредить вам очень, ну очень сложно. Но вы должны представлять себе некоторые особенности моделирования эффектов. Например, есть такое Обратное зелье. Знайте – если к вам подходит человек с золотой (ярко-желтой) лентой, намотанной на руке, голове и т.д. и говорит, что он, например, Казимир Ягеллон – вы ему **ВЕРИТЕ**. Он под воздействием Обратного зелья и выглядит сейчас именно как Казимир Ягеллон. Если он снимает ленту на ваших глазах – превращается в себя самого. Далее. Если игрок употребил андрогинное зелье, то он должен сам моделировать смену пола – одежда, речь, движения, макияж и прочее на его совести. Окружающие ему **ВЕРЯТ**. Одним из зелий, требующих внимания и действий окружающих, является Феликс Фелицитас. Употребивший его игрок наносит на лицо золотые блестки. Видя их, другие игроки должны подыгрывать ему, идти навстречу в спорах, разговорах, совместных занятиях, игротехники будут подтверждать, что его действия удачны, результативны.

Ритуалистика. Ритуальная магия позволяет добиться любого, **АБСОЛЮТНО** любого результата. Для того чтобы успешно провести ритуал, необходимо совместить несколько компонентов.

I. Волшебник. Провести ритуал способен только волшебник. При этом уровень вашей магической силы не имеет никакого значения – главное, что вы ей обладаете.

II. Пространство ритуала. Как правило, это ритуальный круг, но не обязательно. Любое пространство, которое вы герметично ограничили, подойдет. Главное, чтобы в процессе ритуала никто не мешал вам, а силы и сущности, с которыми вы будете работать, были в достаточной степени отделены от вас и от окружающего мира. Чтобы не усложнять этот текст, в дальнейшем мы будем говорить про ритуальный круг.

III. Символическое поле. В пространстве ритуала должно присутствовать символическое наполнение. Это могут быть символы, начерченные внутри ритуального круга, свечи, иные символические предметы, помогающие вам сделать символическое поле полным. Важно чувствовать грань между достаточным и избыточным. Помните, что ритуальный круг не должен быть похож на склад ненужных вещей или эскиз картины. Используйте более-менее общеупотребительные символы. Если знак, которым вы обозначили солнце, известен только вам и вашему другу, вряд ли стоит использовать его в обращении к Мирозданию.

IV. Жертва. Не имеет значение, как этически и магически окрашен ваш ритуал. В любом случае у него должна быть жертва. Вы можете иметь сколь угодно оригинальное мнение по этому вопросу – но без жертвы ни один ритуал не сработает. Жертвой может стать чья-то жизнь, магическая сила, артефакт, волшебное растение, серия поступков, которые вы обязуетесь совершить, а также многое другое. Жертва должна быть достаточна. Если она будет недостаточна – разница будет вычтена непосредственно из вас. Можно лишиться магии на час, а можно мгновенно лишиться жизни. Увы, универсальной таблицы мер и весов не существует. Рассчитывать адекватную жертву для ритуала хорошо умеют опытные ритуалисты. Но даже у них случаются осечки.

V. Манифестация. Это текст, в котором вы описываете, что вы хотите получить от мира, каким путём вы получаете желаемое, и что вы за это отдаёте. Также необходимо манифестировать начало и конец ритуала. Классическая формулировка начала ритуала: я объявляю этот круг пространством действия своей свободной воли мага. До конца ритуала никто и ничто не войдёт в этот круг и не выйдет за его пределы без моей на то воли. Классическая формулировка конца ритуала: я завершаю ритуал.

В общем случае нельзя воздействовать на успевший начаться ритуал (как только маг начал читать манифестацию). Единственное, что может пересечь его границу – Непростительное Проклятие Смерти. Способы вмешаться в уже идущий ритуал известны только специалистам. Ритуалы используются повсеместно, во всех областях магии – и как инструмент, и как самостоятельное деяние. Ритуал может быть любым и зависит только от того, способен ли на него тот, кто задумал его провести.

О костюмах.

То, как одевается взрослый волшебник в немалой степени отражает его профессию, историю жизни и убеждения. Например, декан Иконы ходит в костюмах по новейшей моде и ее укладке могут позавидовать голливудские звезды, и это значит, что она не просто имеет касательство к миру маглов, но еще и часто бывает среди них. А так же то, что она имеет возможность либо покупать наряды в магловских магазинах, либо шиться на заказ, что так же недешево и непросто для мага. А вот аспирант Ножа Иштван Дэмони донашивает старую еще школьную форму - возможностей его семьи едва хватает на обучение. Или взять ректора - всегда одет с иголочки, но исключительно на волшебный манер. В создании костюма для своего персонажа игрок может опираться не только на фильмы о Гарри Поттере, но и фольклорный костюм родной страны своего персонажа. Но не слепо копировать - это было бы неестественно, а использовать элементы. В целом, мы просим не использовать откровенно современную (джинсовую, спортивную, военную одежду и форму) одежду. Позаботьтесь о том, чтобы ваш костюм отражал роль. Если у вас есть сомнения и вопросы – МГ всегда поможет. Тому, кто заявится на роль младшекурсника Дурмстранга, МГ окажет помощь с формой.

Обращение к детям.

Эта игра не только и не столько, чтобы познакомиться с миром игры “Дурмстранг” и положением дел, а скорее для тех, кто хочет поиграть в подростков, бунт, вечные сомнения и поиски себя. Мы хотим, чтобы вы заявляясь подростком на игру, не лелеяли мысли отсидеться в углу и вести себя идеально. Из отличников вырастают только бесполезные зануды! Когда еще рвать границы, проверять себя на прочность, влезать ногами и руками в неведомое, как не тогда, когда ты еще ничего не знаешь. Когда ты не видел проблем и границ, а потому они для тебя не существуют...