

Трактат Магистра Бартольда О феях и их землях



Это дополнение для Mausritter расширяет варианты присутствия фей в ваших играх, а также позволит вам играть за Изгоя – фею, изгнанную или сбежавшую по своей воле от власти Королевы. Вдохновение и идеи взяты из следующих источников:

Bernpyle #5 созданный Мэтью Моррисом из ManaDawn Tabletop Games

Hellboy comic series созданный Майком Миньолой

Hellboy movie series, El laberinto del fauno созданные Гильермо дель Торо

Coraline созданная Нилом Гейманом

Changeling: The Lost созданная компанией White Wolf

О феях и их землях – это независимая разработка Гливука Родиона из RibbitGames и не связана с Losing Games. Она опубликована под лицензией третьих сторон Mausritter. Mausritter защищена авторскими правами Losing Games.

Иллюстрации созданы Надеждой Петровой

Обложка – pixabay.com, дополнительные элементы – Глирук Родион



Трактат Магистра Бартольда О феях и их землях

Феи, загадочные и могущественные создания, живущие как в подлунном мире, так и в своём собственном. О них мало известно, как в силу их природной скрытности, так и в силу множества пустых предрассудков, распространённых среди простых лягушек. Я, **Магистр Бартольд**, главный советник и придворный маг, поведаю вам на этих страницах всё, что узнал за многие сезоны изучения этих таинственных созданий.

Большая ошибка полагать, что всякая фея имеет крылья. Хотя многие из них и крылатые, но есть и те, кто ходит по земле или плавает в воде, словно мы с вами. Они также принадлежат к Царству Фей и подчиняются его Королеве.

Однако ещё более запутанным является то, что, как и в нашем мире, у фей есть множество разных царств. И множество разных правителей. Мы знаем лишь несколько таких, именуемых у фей Дворами. Зимний и Летний Двор, Двор Шёпота, Двор Звёзд, Двор Пепла. И, конечно же, самый близкий к нам, Двор Тумана. Путём множества расспросов, шпионажа и расшифровки древних свитков я узнал о том, как именно устроен Двор Тумана.

Королева – великая правительница всего Двора. Каждая фея обязана подчиняться ей полностью и беспрекословно. Сложно сказать, какие цели она преследует, но совершенно понятно, что наша мораль ей чужда, а коварство её велико.

Люминариш – высочайшие аристократы. Они не только царствуют над крупными регионами, но и обладают самыми великими фейскими артефактами. Всего раз Люминарию видели в подлунном мире, когда она явилась к умирающему королю Алоизу (по неподтверждённым слухам, её возлюбленному) и забрала его в свой мир.

Глорианы – хранители Врат в Царство Фей, генералы иллюзорных армий. Много лет назад, всего дюжина фей под руководством одного Глориана смогли изгнать гигантов с наших болот.

Элорианы – те, кого часто можно увидеть в подлунном мире на королевских балах. Именно они стараются поддерживать хрупкий мир со всеми подлунными землями, как в нашем королевстве, так и в мышинном. Опытные послы и дипломаты, несмотря на то, что неспособны врать, могут одурачить даже мудрую лягушку.

Мистархи – малые правители. В любом поселении фей будет один Мистарх, доносящий до обывателей волю Королевы. Ничем, кроме титула не отличаются от своих собратьев, поэтому стремятся выслужиться, чтобы стать кем-то большим.

Неизвестно, сохраняют ли другие Дворы подобную структуру или обладают уникальным строением. Однако с уверенностью можно сказать, что Короли в фейских царствах не в почёте. Есть обрывочные сведения о том, что Двор Пепла подчиняется Королю, однако найти полную информацию об этом царстве мне пока не удалось.

Создание персонажа-феи

Если вы хотите играть за фею, то воспользуйтесь правилами ниже. Желательно не использовать в продолжительной кампании более чем одного персонажа-фею, потому что это очевидным образом будет перетягивать атмосферу приключений в сторону фейских царств.

Любая фея – персонаж игрока, автоматически является **Изгоем**. Это феи, отказавшиеся служить Королеве и изгнанные из Царства Фей. Они выживают в обычном мире, тоскуя по родине. Обычные феи относятся к изгоям с предубеждением, потому что боятся навлечь на себя гнев Королевы.

Кроме того, любая фея НЕ может врать чисто физически и НЕ может пользоваться предметами из чистого железа – они обжигают как огонь.

1. Характеристики

Используйте обычные правила Mausritter для определения характеристик, по очереди бросьте 3d6. Выберите и сложите два самых высоких выпавших значения, что даст результат от 2 до 12. Затем вы можете поменять местами любые два значения характеристик.

2. Вид

Выберите понравившуюся вам разновидность фей. Это определит стартовые **Блага** и **Пороки**, а так же внешность.

3. Происхождение

Бросьте 1d6, чтобы определить, чем занималась ваша фея до того, как сбежала из Царства Фей. Используйте этот результат также как показатель Общей Защиты.

| 1d6 | Происхождение | Стартовое снаряжение |
|-----|-------------------|--|
| 1 | Королевский повар | Дополнительные пайки и стеклянный тесак. |
| 2 | Гвардеец | Серебряная броня |
| 3 | Разведчик | Лук с серебряными стрелами |
| 4 | Придворный шут | Волынка и шутовской наряд |
| 5 | Крёстная | Хрустальные туфли и изящное платье |
| 6 | Старатель | Драгоценный камень (100 зёрнышек) |

4. Снаряжение

Каждая фея начинает с **пайком**, **болотным огнём** в банке, предметами из происхождения и **оружием** на ваш выбор.

| 1d6 | Оружие |
|-----|------------------------------|
| 1 | Серебряная шпага (1d6/1d8) |
| 2 | Хрустальный кинжал (1d6) |
| 3 | Ручной арбалет (1d8) и болты |
| 4 | Серебряное копьё (1d10) |
| 5 | Посох (1d6/1d8) |
| 6 | Колючий кнут (1d6) |



| 1d6 | Мужские имена | Нейтральные имена | Женские имена |
|-----|---------------|-------------------|---------------|
| 1 | Аэлвин | Эхо | Морвенна |
| 2 | Финвар | Блис | Флериса |
| 3 | Брир | Глоу | Лаэрис |
| 4 | Пак | Невер | Элианна |
| 5 | Эмерон | Флоу | Амарилла |
| 6 | Альфир | Ноки | Мелизандра |

Магия фей

В самой своей сути феи – магические существа. Для сотворения чудес им даже не нужны таблички или жемчужины с заклинаниями, зелья и волшебные палочки. Более того, само их присутствие постепенно искажает привычный нам мир.

Начиная с самого первого уровня у вашей феи есть **Благо** и **Порок**. Это аналог заклинаний. При каждом использовании Блага, бросьте 1d6. Если выпали 5 или 6, сделайте бросок по таблице ниже, чтобы узнать какие неожиданные эффекты вызвало чудо. Эффекты без указанной продолжительности – постоянные.

| 1d20 | Магические осложнения |
|------|---|
| 1 | Буйство природы. Окружающие растения оживают и атакуют всех окружающих в течение 1d6 раундов |
| 2 | Звездопад. С неба падают маленькие огни. Они мгновенно гаснут, не причиняя вреда |
| 3 | Туман. Вокруг феи клубится густой туман в течение 1d6 раундов |
| 4 | Тень. У всего, в радиусе 40 дюймов исчезают тени на 1d6 вахт |
| 5 | Эхо. Голос феи раздаётся громким эхом в течение 1d4 вахт |
| 6 | Радуга. Все вокруг начинают тошнить радугой 1d6 раундов |
| 7 | Инверсия. Окружающие растения меняют цвета на противоположные |
| 8 | Колокола. В воздухе звенит колокол, спасбросок Воли от испуга |
| 9 | Левитация. Все живые существа вокруг неконтролируемо летают 1d6 раундов |
| 10 | Гравитация. Все живые существа тяжелеют на 1d6 раундов, спасбросок Силы для движения |
| 11 | Свет. Все камни вокруг начинают мягко светиться разными цветами |
| 12 | Дождь. С земли в небо устремляется ливень на 1d6 раундов |
| 13 | Единение. В радиусе 40 дюймов все слышат мысли друг друга |
| 14 | Торнадо. Десятки вихрей закручиваются рядом с феей на 1d6 раундов |
| 15 | Тишина. В радиусе 40 дюймов исчезает любой звук в течение 1d4 вахт |
| 16 | Мороз. Область покрывается инеем, идёт снег |
| 17 | Бунтарство. У окружающих существ появляются разноцветные причёски |
| 18 | Запутанность. Хаотично возникающие порталы на малые расстояния 1d4 вахт |
| 19 | Танец. 1d6 призраков вальсирует 1d6 раундов. Они вернутся ночью |
| 20 | Кошмар. 1d4 призрачных паука атакуют всех в течение 1d6 раундов |

Развитие фей

Для развития персонажей используйте оригинальные правила **Mausritter**. Единственное отличие – у фей отсутствует **Выдержка**. Вместо этого, уже с первого уровня у вас есть возможность пользоваться особенной магией фей.

Блага и пороки фей на первом уровне зависят от выбранного вида. Со второго уровня вы можете изучить новые способности как из общего списка, так и уникальные для вашего вида.

| Уровень | Кубики общей защиты | Благо и Порок | Пункты опыта |
|---------|---------------------|---------------|--------------|
| 1 | 1d6 | 1 | 0 |
| 2 | 2d6 | 2 | 1000 |
| 3 | 3d6 | 3 | 3000 |
| 4 | 4d6 | 3 | 6000 |
| 5+ | 4d6 | 4 | +5000 |

Благо и Порок

Фей обладают врождённой способностью к магии. Но каждая их способность при этом несёт в себе и негативную сторону. К каждому Благоу есть соответствующий Порок. Некоторые способности являются пассивными, другие подразумевают активные действия. Активные блага можно использовать только один раз до длительного отдыха. Порокам невозможно сопротивляться, они безусловно связаны с Благом и действуют одновременно.

Примеры:

Кристина создала персонажа-фею, Туат по имени Ноки. В качестве первого Блага она взяла Липкие лапки. Это пассивное благо, значит Ноки в любой ситуации может карабкаться по стенам и потолку. Но при этом порок тоже действует всегда – каждое касание Ноки оставляет склизкий след.

Виталий создал Сильфиду по имени Элианна и выбрал в качестве первого блага Воздушный танец. Это активное благо, а значит и Порок, разбрасывающий вещи из инвентаря сработает только в момент его использования. Уклониться от атак ещё раз Элианна сможет только после длительного отдыха.

Полёт и плавание

Все виды фей с крыльями естественным образом умеют летать. Ундины – не нуждаются в дыхании под водой. Скорость передвижения в любом случае используется из базовых правил – 40 дюймов за раунд.

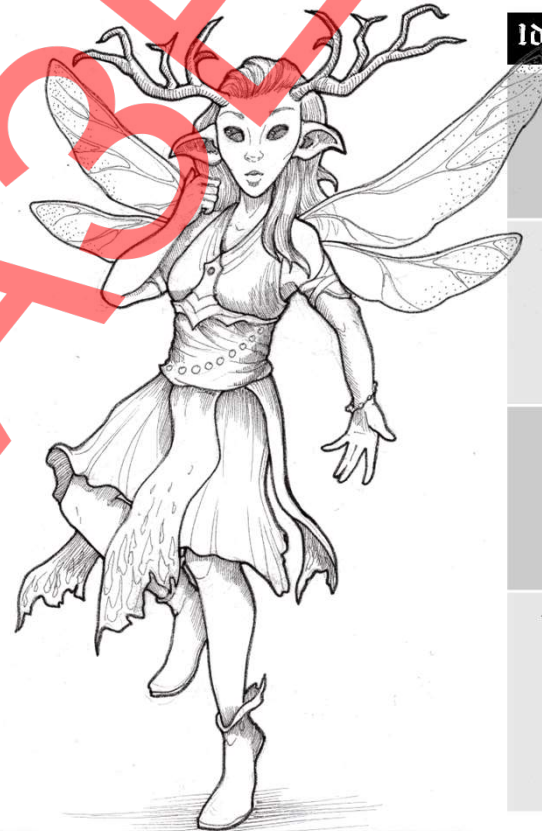
Сильфиды

Крылья: Как у стрекоз

Глаза: Овальные полностью чёрные, либо фиолетовые

Макушка: Ветвистые рога как у оленей или закрученные как у баранов

Описание: Само воплощение ветра. Стремительные, пугающие и редко попадающиеся на глаза феи, почти все они – важные представители Двора. Изредка можно увидеть сильфиду, не окружённую верной свитой. Говорят, что такие феи разгневали Королеву и она лишила их благородного статуса.



| 1d4 | Благо и Порок |
|-----|--|
| 1 | Воздушный танец. Закружившись, вы избегаете входящего урона, но из вашей сумки вылетают все вещи (Активное) |
| 2 | Порыв. Поток ветра отбрасывает врага, нанося 1d6 урона, но все вокруг (включая вас) должны пройти спасбросок ловкости или упадут (Активное) |
| 3 | Приказ. Существо выполнит простое указание из трёх слов, но все вокруг, кроме вас, должны пройти спасбросок воли или будут испуганы (Активное) |
| 4 | Влияние. Все спасброски воли связанные с убеждением или запугиванием проходят с преимуществом, но вы получаете постоянный штраф -1 к значению силы (Пассивное) |

