

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. Хоть 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.

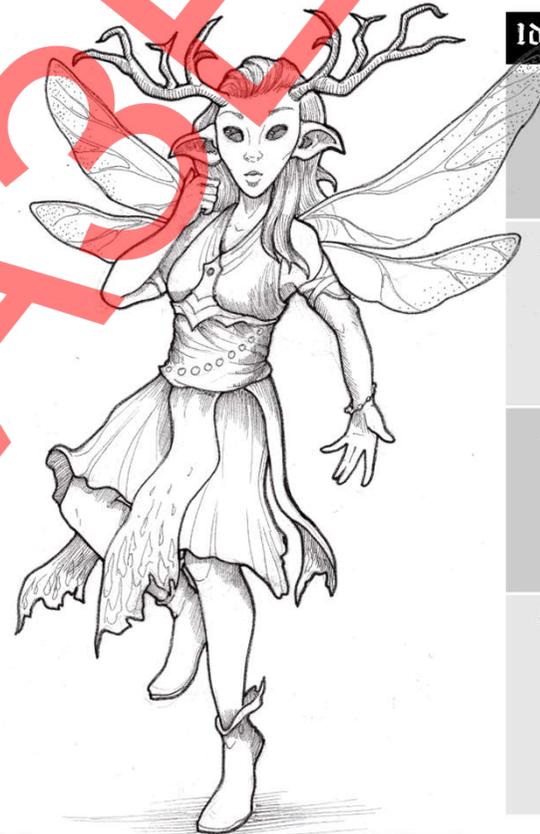
Сильфиды

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)

