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 – Гливук Родион

Ribbit Games

Compatible with Mausritter

СТАНЦИЯ ПОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 крылаты, 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.

Люминарии – 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 мышином. 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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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

Феи обладают врождённой способностью к магии. Но каждая их способность при этом несёт в себе и негативную сторону. К каждому Благу 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.

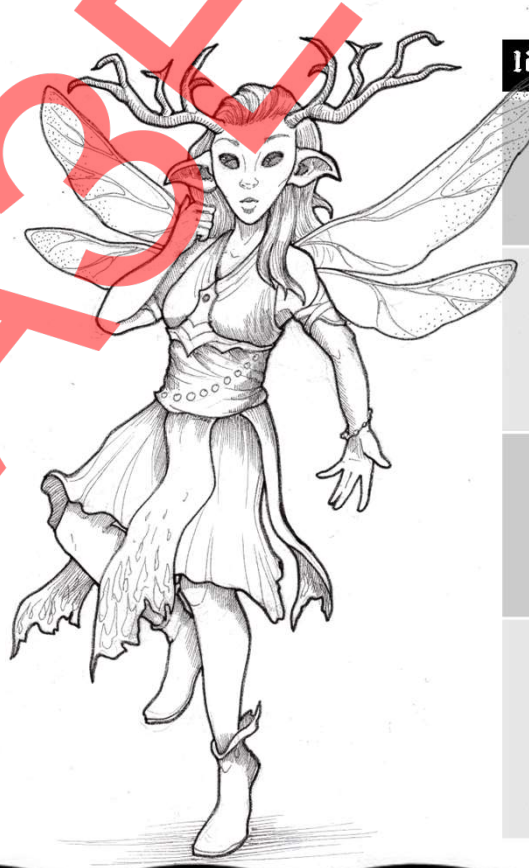
Сильфиды

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)

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ