**ФЕИ 2022**

25-28 августа 2022

МГ Кай и ко

Оглавление

[Фракции, дружбомагия, конфликты 3](#_Toc111948723)

[Орден Неспящих. 4](#_Toc111948724)

[Клятвенный круг Прогресса. 5](#_Toc111948725)

[Рыцари-защитники долины 6](#_Toc111948726)

[Фригольд Два Путешественника. 7](#_Toc111948727)

[Смертные и гламур 8](#_Toc111948728)

[Воздействие неверия и банальности 9](#_Toc111948729)

[Мечтатели: 9](#_Toc111948730)

[Способы получения гламура 10](#_Toc111948731)

[Мертвятник 10](#_Toc111948732)

[Туманы и память 11](#_Toc111948733)

[Бедлам 11](#_Toc111948734)

[Боевые правила 2022 12](#_Toc111948735)

[Классы персонажей 15](#_Toc111948736)

[Рода 15](#_Toc111948737)

[КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ 17](#_Toc111948738)

[Краткий бэкграунд 22](#_Toc111948739)

[Роды фей 22](#_Toc111948740)

[Этикет 24](#_Toc111948741)

[Психология китейнов 25](#_Toc111948742)

[Неблагой Кодекс 25](#_Toc111948743)

[Благой Кодекс 26](#_Toc111948744)

[Рекомендации по антуражу 27](#_Toc111948745)

# Фракции, дружбомагия, конфликты

На этой игре лагерь населяют представители четырёх фракций:

1. Орден Неспящих

2. Клятвенный круг прогресса

3. Защитники Долины

4. Фригольд "Два путешественника"

Вот так вот повернулась судьба, полотно дан так соткалось, такова воля грёзы, что ВСЕ персонажи так или иначе вписаны в эти четыре фракции.

Это сделано для того, чтобы у вас нас игре были верные союзники и те с кем можно будет сразиться за свои убеждения и идеалы. Конфликты между фракциями заранее озвучиваться не будут, чтобы не заспойлерить происходящее на игре. Но на игре мы планируем, что фракции войдут в жесткие противоречия.

То что вы выбрали фракцию ЗНАЧИТ:

1. То что вы искренне симпатизируете лидеру или больше части людей, связаны с ними клятвами или взаимными интересами

2. То что если вам что-то не понравится или с вами будут плохо обращаться или кто-то во фракции совершит непростительный с вашей точки зрения поступок - вы подумаете о том, чтобы сменить фракцию, а может быть, даже смените (однако, откат от нарушения клятв никто не отменял)

3. То что вы разделяете цели фракции, они вам кажутся близкими, правильными, справедливыми. Вы готовы ради них действовать, идти на поступки (пока о подвигах не говорим, хотя бы поступки)

4. То что если вы разочаровались в идеалах - вы можете их сменить.

ТЕПЕРЬ О ДРУЖБОМАГИИ

Есть определённая прослойка игроков, которые не хотят играть в дружбу (иногда даже внутри своей фракции). Ещё эти игроки не любят когда все душно договорились и нашли компромисс, в результате которого возможность ярко поиграть свелась к паре "белых советов". И я их понимаю. Для них у нас есть:

1. Аукцион завязок - творите и договаривайтесь с другими игроками (чем больше у всех врагов тем меньше все будут договариваться)

2. Сюжет находится в ваших руках. На полигоне будут происходить события, а как на них реагировать - ваше дело. Ваши действия приведут вас к хорошим или плачевным исходам. Но только в том случае - если вы будете действовать. Опять же, боитесь оказаться один против всех - имейте завязки на дружбу.

3. На игре перед каждой фракцией будет стоять несколько проблем с неочевидными решениями, когда придётся выбирать из двух зол. Хотите конфликтов во фракции - поддерживайте часть которая топит за менее популярное решение. И да, у этого решения наверняка будут противники в других фракциях, так что мы предприняли меры по предотвращению слива конфликтов.

## Орден Неспящих.

Тайное общество, состоящее из китейнов, которые ищут осколки Эпохи Легенд в знаниях, историях и артефактах. Не ради коллекционирования, а потому что верят, что зима близко и спасение грезы в их руках. Серебрянные врата существуют, трод в Аркадию реально найти - и коллегия сделает это.

Начало коллегии было положено во время междуцарствия (примерно 15-16 век нашей эры) часть китейнов, принявших путь подменышей, поняли, что они "засыпают". Многие фейри засыпали и растворялись в банальности, вместе с ними уходили их знания и артефакты. Тогда малая группа китейнов решила, что "Сон - это смерть. Каждый будет засыпать и пробуждаться. Но не все разом. Мы Неспящие." Целью новой коллегии был поиск ответов и спасение грезы, которая стиралась буквально под их ногами.

Они стали собирать знания и артефакты эпохи легенд, чтобы с их помощью противостоять банальности.

Лучшие умы коллегии после многочисленных исследований провозгласили, что Трод в Аркадию не разрушен, где-то в грёзе есть врата, за которыми он есть.

С тех пор коллегия ищет эти врата. Коллегия принимает в свои ряды единомышленников, разделяющих её ценности.

После Войны Соответствия и возвращения Сияющего Воинства Конкордии - многие аристократы познакомились с неспящими и вступили в их ряды, каждый по своим причинам.

Коллегия Неспящих - древнее тайное общество, обладающее своим собственным кодексом, а принадлежность подкрепляется особенной клятвой, известной только посвящённым.

На территорию лагеря Багровое Озеро Коллегию привели их исследования. Они оборудовали себе временную базу и приготовились исследовать местность на предмет артефактов и какой-либо связи с вожделенными вратами в Аркадию.

## Клятвенный круг Прогресса.

Объединение любящих инженерное дело китейнов. Ещё с времён междуцарствия (14-15 век, после того как Ши ушли в Аркадию) появилась традиция объединяться в клятвенные круги. Это была новая форма существования простолюдинов без аристократов. В кругу все приносили клятвы верности и закона каждому представителю круга. Таким образом, все внутри круга были связаны сильными узами, но не было одного господина, который бы всеми командовал. Клятвенные круги существуют и до сих пор, после возвращения Ши. Иногда Ши вступают в клятвенные круги, несмотря на предвзятое отношение со стороны как аристократов, так и простолюдинов.

Этот конкретный круг Прогресса, состоящий не только из Нокеров, сколько из китейнов и возможно даже смертных увлечённых идеей разбирать/собирать/создавать новое. Недавно у них произошла большая беда - пропал основатель круга, очень известный изобретатель. Благо, он оставил несколько своих механизмов, которые, как нить Ариадны смогут провести верных слову друзей к нему на помощь. Никто из клятвенного круга по своей воле не бросит своего собрата в беде, их объединяет не только общие увлечения, но и сила принесённых ими клятв.

Клятвенный Круг Прогресса прибыл на территорию на своей диковенной машине и им предстоит не только незаметно для взрослых влиться в жизнь лагеря, погрузиться с головой в его мрачные тайны и самое главное - найти и помочь своему пропавшему другу.

Игра в клятвенном круге это игра в сильнейшие связи дружбы, которые невозможно разорвать и некоторую долю инженерного безумия и анархии.

Ценности: Товарищество, прогресс/изменения, тайные знания

Тип взаимоотношений: в клятвенном круге каждый принёс клятву дружбы нескольким из круга. Это было добровольно. Значит, у вас есть несколько искренних друзей за которых последнюю рубаху можно отдать. Возможно, вы один из стажёров, которые хотели бы войти в круг, но вы на испытательном сроке и к вам присматриваются.

Возможные варианты присоединения к фракции: клятва дружбы и искренняя дружба хотя бы с двумя членами клятвенного круга, вы ученик, последователь, поклонник кого-то из изобретателей составляющих круг, вы наёмник или специалист, который нанят кругом, вас связывает взятый аванс и клятва принятой ноши.

## Рыцари-защитники долины

Долина - естественный источник гламура внутри грёзы. Раньше она была единственным источником, а заклинание притяжения заснувших китейнов вытягивало последние силы из камня долины. Благодаря вмешательству китейнов и благородству лорда Лэндива, Долина была спасена и даже обрела своих собственных рыцарей-защитников. Сейчас Долина цветёт под надёжной защитой своих рыцарей. Со временем, рыцарей становится больше, хотя все они проходят экзамен на соответствие званию рыцаря. Дух-хранитель долины предсказывает, что в ближайшее время в грёзе снова станет неспокойно, поэтому рыцари активно готовятся к любой неожиданности.

Если фригольд - это классический рыцарский роман, то игра в рыцарей долины ближе к рыцарским орденам. Над вами нет короля, нет прекрасной дамы и всякой придворной шелухи, зато есть высшее предназначение, крепкие узы братства, вера в свои силы.

Ценности: Безопасность долины превыше всего, боевое братство/совместные подвиги

Тип взаимоотношений: В долине вы все равны, есть первый среди равных, но в остальном - каждый из вас хочет защитить долину ТАК КАК ОН ЛИЧНО ЭТО ВИДИТ ПРАВИЛЬНЫМ. У старшего рыцаря есть авторитет и ему особо благоволит дух долины. В остальном все автономные рыцари, у которых своё собственное понимание что такое "безопасность" долины.

Возможные варианты присоединения к фракции: вы дали клятву защищать долину и дух долины признал вас, вы часть внутреннего круга. Вы дали клятву помогать рыцарям-защитникам, вы находитесь на испытательном сроке, вы влюблены или сильно дружите с каким-то количеством рыцарей долины. Вы проходите обучение рыцарству у благородных рыцарей.

## Фригольд Два Путешественника.

Фригольд, основанный в прошлом году силами китейнов продолжает исправно одаривать своих хозяев гламуром. Так получилось, что огонь этого фригольда связан с огнём фригольда Айзенвальд, что во владениях дома Балор. Предсказатели и толкователи судьбы не могут прийти к единому мнению - благо это или проклятие.

Пока что ничего не предвещало беды, мудрый правитель сэр Лэндив из дома Эйлунд властвует над своими владениями, готовый приютить странников, если они обязуются не причинять вред ему и его свите.

За это время многие, прослышали о новом фригольде и устремились туда с желанием пополнить свиту лорда Лэндива. Однако не только чистые сердцем и помыслами приходили к стенам фригольда. Банды красных шапок атаковали фригольд с целью ограбить. Несмотря на то, что врагам иногда удавалось пробраться внутрь фригольда во время штурма, защитники замка всегда выходили победителями. В том числе и поэтому лорд Эйлунд собирается укрепить свою свиту а также провести смотр войск и турнир в честь годовщины основания фригольда.

Игра во фригольде это классика фентези. Есть мудрый правитель и его свита. Они вместе решают возникающие проблемы и устраняют угрозы его правлению. Здесь можно поиграть в служение конкретному фейри, по духу напоминающее рыцарские романы.

Хозяин фригольда Лорд Лэндив ап Эйлунд

Ценности: Власть над фригольдом, справедливость так как её видит правитель, благополучие подданных, защита очага фригольда.

Тип взаимоотношений: во фригольде это феодальное государство. Все клянутся в верности лорду на каких-то условиях. Кто-то просто гость, тоже на условиях (клятва принятой ноши, например) или прямо друг лорда или родич.

Возможные варианты присоединения к фракции: вассальная клятва верности, клятва принятой ноши для наёмников или специалистов, какой-то договор о взаимопомощи для союзников, родственные узы с главой фригольда, искренняя дружба с несколькими подданными.

# Смертные и гламур

Правила данного блока расплывчаты. Это сделано специально. В них нужно играть. Нужно подыгрывать другим игрокам и прислушиваться к своим ощущениям. Ваша сущность фейри очень уязвима, игра про это в том числе. Вы не сможете почувствовать сказку и чудеса, если не будет банальности и неверия. Играйте пожалуйста в эти эффекты максимально серьёзно и поддерживайте игру других игроков.

1) Далее смертный=спящий. Спящие китейны в данной игре приравниваются к смертным за несколькими исключениями, о них позже.

2) Смертный видит смертное обличие китейна всегда, если не зачарован. То есть, если вы уже пробудились, смертные вас видят как обычного скаута, неважно как вы одеты. Другие пробуждённые китейны видят в вас китейна. Взрослые и спящие не видят ни оружия, ни огненных шаров, кошмаров и химер они тоже не видят. Кошмары, химеры, клинки фейри и любые заклинания не действуют на смертных (здесь есть исключения, они будут об этом знать). Их защищает неверие и туманы.

3) Если рядом нет взрослых - вы можете потратить гламур и развеять неверие группы лиц, после чего применить к смертным ваш меч, огненные шары и прочие волшебные способности. Все, находящиеся в комнате или непосредственной близости, оказываются под воздействием этой способности. Если у кого-то сомнения попал ли он под воздействие - он тоже попал под воздействие. Взрослые слишком переполнены банальностью, чтобы это колдовство сработало. Исключением являются взрослые, особо отмеченные грёзой (у них есть скаутские галстуки).

4) Напоминаем, что вашего меча или заклинаний не существует в реальном мире, вы их как будто протискиваете сквозь очень плотный занавес. С трудом перетаскиеваете из мира грёзы в реальный. Даже после того как вы это сделаете, никто из смертных этого надолго не запомнит. Поэтому нельзя сбросить гламур и в следующую секунду рубить врагов, мечу нужна пара секунд чтобы проявиться, проведите по нему рукой, например.

5) Если вы нанесли тяжёлую рану и провели добивание химерическим клинком фейри или смертному - они отправляются в мертвятник (химерическая смерть). Их тело находят где-то на территории. Тело в коме. Видимых следов побоев - нет. Время выхода из комы крайне индивидуально.

6) Вы можете дать смертному гламур, и на 1 час зачаровать его. Он получает возможность использовать химерический клинок и прочие волшебные артефакты, доступные ему. Он видит фейри как фейри, видит химер, воспринимает мир как фейри. Спящие от этого не пробуждаются. Под конец времени зачарования или после химерической смерти он попадает под воздействие туманов - читай ниже. Облик зачарованного смертного не меняется НИКАК, поэтому понять что смертный зачарован можно только по его поведению.

7) У спящих есть 3 оружия против фейри. а) у взрослых есть огнестрельное оружие потому что они взрослые граждане США б) накинуться толпой и "устроить тёмную" - для этого на виновника нужно накинуть полотно и окружить с 4 сторон (после тёмной он становится уставшим) в) давление неверием, об этом позже

8) Есть набор важных маркеров, которые определяют позицию персонажа по отношению к грёзе:

а) белый халат или строгий костюм - человек осени и скептик. Одно его появление вызывает головную боль, при нём нельзя использовать силы фейри. Химеры обходят таких стороной, их присутствие для химер как едкая кислота.

б) форма скаута и галстук скаута - этого персонажа можно зачаровать и развеять его неверие.

в) галстук на шее завязан - это либо человек, либо непробуждённый китейн. Игрок в прикиде и галстук завязан на плече - пробуждённый фейри. Игрок в прикиде и галстук завязан на шее - пробуждённый фейри, который опять заснул.

9) Спящие не видят химер, видят других спящих как спящих, видят пробуждённых фейри как людей. Если спящий зачарован - он начинает видеть как пробуждённый.

Пробуждённые видят химер, видят других пробуждённых как пробуждённых.

Чтобы понять перед тобой спящий китейн или смертный или мечтатель - отыгрывайте, давайте намёки. Вопрос в лоб обязательно смутит спящего китейна. А вот если например начать общаться про сны, про творчество, про хобби - игрок спящий китейн может дать подсказку.

## Воздействие неверия и банальности

Неверие и банальность разрушают гламур.

Что такое **неверие**? “Драконов не бывает, ты не рыцарь, ты просто долб@ёб с палкой”. Неверие у китейна вызывает острую головную боль, тошноту, все симптомы сотрясения. Китейнам хочется убежать как можно дальше от источника неверия. Если неверие демонстрируют больше двух человек, и никто вас не поддерживает - вы теряете способность использовать гламур до следующего приёма пищи, теряете единицу гламура и возможность использовать способности китейна. Если это была последняя - вы испытываете растворение (через 10 минут вы подвергнетесь воздействию туманов)

**Банальность** - вещь потяжелее неверия. Неверие просто отрицает сущности грёзы и отказывается их видеть и верить. Банальность таким образом выстраивает картину мира, что сама грёза не может в ней существовать. “Пойми, никаких фей нет и не может быть, кошмаров тоже, это всё прихоти твоих играющих подростковых гормонов, твоя нервная система неустойчива. Тебе может казаться, что ты видишь что-то, но это иллюзия, на самом деле это системная ошибка твоего мозга. У тебя же было такое, пишешь с ошибкой, хотя знаешь правильный ответ? Вот и мозг твой работает также” и “Я понимаю, что у тебя сейчас сложный возраст, ты хочешь казаться особенным, но для этого не нужно привлекать к себе внимания странными выходками и рассказами. Лучше сделай что-нибудь полезное - тогда все обратят на тебя внимание” Банальность пытается перестроить вашу картину мира, подменяя её рациональностью. У китейнов кружится и гудит голова, они дезориентированы, появляется слабость. Если неверие это сотрясение, то банальность что-то вроде отравления. Китейнам хочется убежать. Если нельзя убежать - придётся драться (у взрослых есть преимущество, они могут делать с детьми что захотят). Если нельзя драться или вы зафиксированы - можете рыдать от безысходности. Очевидно, вы лишаетесь способностей фейри. Банальность выжигает ваш гламур (чем банальнее человек - тем больше гламура он может сжечь), если был сожжен весь ваш гламур - вы отравлены банальностью, забываете что вы фейри, демонстрируете неверие и транслируете идеи того человека, который отравил вас банальностью, пока другие китейны с этим что-то не сделают. Вы получаете способность сжигать 1 гламур у одного отдельно взятого китейна. То есть, поговорив с двумя по очереди или вместе и объяснив им почему фей не может быть, можете сжечь по 1 у каждого.

## Мечтатели:

Вы человек, который особенно сильно связан с грёзой. Можно сказать, такие же как ты люди в своё время эту грёзу создали, просто это было неизмеримо давно. Суть в том, что твои мечты и творчество проявляются в грёзе и дают особенно много пищи для фейри. Поэтому на игре у тебя будет запас гламура, который ты сможешь распределять по феям, которые тебя вдохновляют или рушат твои мечты. У тебя будет список мечтаний. Каждый раз, когда желание оттуда будет сбываться или разрушается - ты будешь получать порцию гламура.

Способы получения гламура

Так получилось, что на данной игре гламур необходимо не только получить, но и очистить. Тёмный гламур отличается цветом.

Остатки - некоторые предметы или части химер наполнены гламуром

Мечтатели - мечтатели выделяют гламур при определённых условия, например, когда исполняется или разрушается их мечта.

Рапсодия - запретная практика, кто знает о ней, тот знает.

Фригольд - его очаг выделяет гламур, и его забрать может только хозяин фригольда. Разница между фригольдом и долиной в том, что фригольд создан китейнами, а долина - естественное образование. В долине есть камень долины - он выделяет гламур и забрать его может кто угодно. Обычно, камень хорошо спрятан и доступ к нему имеют только

Про очищение гламура скорее всего что-то знают мудрецы

## Мертвятник

После того, как вашего персонажа добили - ваш персонаж естественным образом попадает в мертвятник (тело вашего персонажа без сознания нашли где-то на территории лагеря). Вы добираетесь туда в режиме “вне игры”. Скорее всего, вы ничего не можете вспомнить.

Мертвятник это медицинский пункт лагеря. Там персонажа какое-то время полечат и выпишут после некоторых медицинских процедур.

Возрождение. После химерической смерти фейри можно пробудить, потратив гламур и напомнив ей о её жизни в качестве фейри. Для этого у фейри есть отметка в паспорте (подвиги, места, люди, предметы). Причём, можно не угадать напротив какой из категорий стоит отметка - тогда гламур будет потрачен впустую и процедуру необходимо повторить. Отметку ставит мастер в мертвятнике.

(Пробуждение по триггеру пока оставим как подстраховку)

## Туманы и память

Туманы - это сила природы, разделяющая мир грёзы и мир смертных. Она как-то связана с неверием и рациональностью. Туманы сильнее рядом со школой, больницами.

Если у вас не осталось гламура - через 10 минут вы забудете, что вы фейри, если не успеете раздобыть гламур, конечно.Точно так же, если вы получите 3 отказа в ответ на просьбу поделиться гламуром - вы забываете, что вы фейри, и вас необходимо пробуждать по второму разу с помощью триггеров. Вы НЕ идёте в мертвятник - просто продолжаете жизнь в летнем лагере с чувством, что вы забыли что-то важное. Возможно, вести дневники - хорошая идея. Таким образом, если ваше пробуждение затянется - у мастерской группы будет повод его простимулировать.

Если вы испытали химерическую смерть - вы автоматически попадаете под воздействие туманов и идёте в мертвятник.

Туманы постепенно изменяют вашу память. В первую очередь все воспоминания про мир грёзы тускнеют и перестают казаться настоящими, затем они начинают казаться снами, видениями. Затем просто абстрактными фантазиями. Потом забываются вовсе. Туманы адаптируют ключевые моменты воспоминаний, которые нельзя забыть, под рациональные объяснения. “Это был не дракон, меня сбила красная машина”, “это была не битва, а, кажется, игра в футбол”. Естественно, вы это воспринимаете как естественное изменение. В лучшем случае вы можете попытаться записать или зарисовать что-то в личном дневнике (это может помочь пробуждению) - но помните, с каждой минутой воспоминания тускнеют и путаются.

Таким образом, вы можете дружить с людьми, иметь с ними какие-то общие воспоминания, но забыть всё, что вы пережили в грёзе. Фейри, с которыми вы знакомы только в грёзе, будут вам казаться смутно знакомыми, как люди на ролевых конвентах. Вроде знаком, но как именно - никто не помнит.

## Бедлам

Это такая сила природы в мире грёзы. Противоположность туманам и банальности - бедлам это суть хаоса и постоянного изменения. Радоваться тут нечему. В рамках данной игры - бедлам проявляется не как постепенное погружение фейри в безумие и потерю контакта с реальностью, а как вспышка в мире грёзы (обычно рядом с сильными химерами из глубокой грёзы или другими мощными и древними сущностями). Вспышка бедлама, если затронет вашего персонажа - она может повредить его разум или изменить его тело, отращивая новые малофункциональные конечности. Защитными свойствами от подобных вспышек, по счастливой случайности, обладают всякие поделки, которые делают скауты на своих занятиях.

# Боевые правила 2022

ВНИМАНИЕ, БОЕВЫЕ ПРАВИЛА это часть механик игры.

Чтобы их полностью понять - смотрите темы: механика классов, механика смертных и дополнительные механики.

**I. Боевые столкновения**

**1. Оружие и хитосъём**

1.1 Для использования в боевых взаимодействиях на игру допускается только Протектированное Оружие (далее ПО), щиты не допускаются.

1.2 ПО должно иметь эстетичный внешний вид и быть безопасным: не иметь острых углов и граней, твѐрдых, травмоопасных элементов.

Если вы не уверены в безопасности или эстетичности Вашего оружия, вы можете обратится за консультацией к мастеру по боѐвке.

1.3 На игру НЕ допускаются любые модели метательного или стрелкового оружия, за исключением НЕРФ-бластеров и их аналогов.

1.4. НЕРФ-бластеры (и их аналоги) используются для моделирования определенных способностей китейнов (читайте правила ниже). Попадание нерф-патрона в оружие тоже снимает хит (потому что отыгрывает огненные шары и прочие волшебные методы атаки)

1.5 Боевая система Хитовая.

1.6 Базовое количество Хитов на персонаже - 1. Максимальное количество хитов на игре для игровых персонажей – 4 (некоторые киты и классы могут увеличивать максимальное количество хитов) Химеры могут иметь больше 4 хитов, а также изменённую зону снятия хитов, будьте внимательны.

Дополнительные хиты персонаж может получать за свой кит, артефакты, заклинания и прочее.

1.7 Каждый удар оружием снимает 1 хит. Хиты снимают только акцентированные, амплитудные (минимум ¼ окружности) удары, остановленные телом противника.

1.8 Удары через блок и сходы с оружия не засчитываются .

1.9 Быстрые однонаправленные повторяющиеся удары (“Швейная машинка”) засчитываются как один удар.

**2. Поражаемые зоны и методы их поражения**

2.1 Боевая зона - полная, за исключением головы, кистей и паха.

2.2 Разрешены рубящие и нисходящие колющие удары, направленные в корпус не выше уровня плеча.

2.3 В бою запрещены приѐмы рукопашного боя, а также захват оружия.

Захват оружия, в том числе за небоевую часть рукой вызывает потерю одного хита у захватившего, захват локтем или подмышкой приводит к потере всех хитов у захватившего.

2.4 Голова, пах и кисти являются непоражаемыми зонами. Удары туда не снимают хитов. Целенаправленное или повторяющееся нанесение ударов по этим зонам может привести к наказанию, вплоть до удаления с полигона. При нанесении травмы виновный выбывает из игры до тех пор, пока раненый в неё не вернётся. Будьте вежливы и не стремитесь покалечить своих оппонентов. Помните про УК РФ.

**3. Состояние здоровья (в том числе и душевного)**

3.1 Здоров – у персонажа число хитов больше ноля, хотя бы одна единица гламура и он в сознании. Всѐ может делать.

3.2 Тяжелое ранение (0 хитов) – персонаж ползает, его можно добить одним ударом. Может негромко говорить короткими фразами. Может ходить, держась за другого персонажа или опираясь на стену или костыль. Драться, колдовать, заниматься сексом не может.

3.3 Без гламура – персонаж ощущает страх смерти, его сердце как будто сжимают ледяные когти. Персонажу очень холодно. Он может попросить любых трѐх ближайших китейнов дать ему гламур, если его ничто не держит на месте, конечно. Драться или колдовать он не может. Если китейн получил 3 отказа и не получил гламура, или прошло 10 минут – он подвергается воздействию туманов.

**4. Ранения**

4.1 Потеряв все хиты, персонаж падает на землю и поступает в распоряжения победителя. По своему решению победитель может:

а) Оставить на побеждённом шрам (отыгрывается пластырем на видном месте, на котором нужно изобразить рисунок шрама),

б) Добить ( персонаж встречается со смертью, игрок отправляется к мастеру)

4.2 Если персонаж с 0 хитов остался в живых, он не может предпринимать никаких активных боевых действий, колдовать или перемещаться без дополнительной опоры (другой персонаж, стена, костыль) никак, кроме как ползком. Самое мудрое, что он может сделать - обратиться к целителю.

4.3 Ранения залечиваются методом употребления "верескового бальзама" (быстрый способ) или интимной близости с персонажами-сатирами (приятный способ)

4.5 Ранения, не являющиеся тяжёлыми, никак не сказываются на способностях персонажа, и их можно отыгрывать по ситуации. Например, потирать ушибленные места или зажимать их рукой, как будто там кровотечение. Шокируйте “нормальных” людей, будьте странными.

**Кулуарные оглушения и убийства на игре - отсутствуют.**

Если вы хотите решить разногласие в свою пользу, постарайтесь красиво обставить вызов на дуэль, чтобы ему было трудно отказаться, интересно в это поиграть или ищите себе сильных союзников которые будут дуэлится вместо вас. Напоминаем, что дуэли могут быть на загадках, на выносливость и тд.

**Защита банальностью** - любой пробужденный китейн может распылить весь оставшийся у него гламур тем самым забывая что он фейское существо, при этом выпадая в банальность и перестав взаимодействовать с миром Грезы. Это крайний способ выйти из ужасной ситуации. Применение данной способности более одного раза может нанести непоправимый вред вашему персонажу. Грёза очень не любит, когда её отрицают. После защиты банальностью персонаж идёт в мир осени и забывает что он фейри.

**Дополнительные игровые механики:**

Помимо снятия хитов есть следующие воздействия:

**Протоколы** (запрещающие, регламентирующие определённые действия и события, например, протокол дуэль приписывает драться только 1 на 1, протокол охота запрещает использовать холодное оружие в бою и так далее)

**Диктум** - короткий приказ, обязательный для исполнения здесь и сейчас. Внимательно слушайте, диктум исполняется БУКВАЛЬНО.

**Гейс** - сложный приказ или запрет, снабжённый проклятием, если его не исполнить

**Увечье** - дисфункция одной или нескольких конечностей (обязательно для отыгрыша пока не вылечено)

**Страх** - убегать от объекта, пока не потеряешь его из виду. (нужно убежать в другое место или хотя бы за угол ближайшего здания). Маркируется направленным светом красного фонаря.

**Внушение** - какое-то убеждение (все фейри твои враги, уничтожай их, например). Внушение будет вам объявлено игротехником)

**Проклятие** - с вашим персонажем происходят неприятные вещи, например: каждые 10 минут теряет один хит, теряет способность лечиться пока не снимет проклятие, по истечении всех хитов происходит окаменение (вы замираете в одной позе и стоите так пока проклятие не снимут). Снятие проклятия обычно требует ритуала.

**Связывание** - моделируется накидыванием верёвки на руки (при желании и на ноги). Верёвка может быть завязана узлом, но не должна плотно стягивать конечности связанного. Узел может быть развязан любым персонажем кроме связанного. Узел может быть разрезан оружием, если связанный пару минут потратит на отыгрыш перерезания веревки.

**Усталость** - можно только ходить, вздыхать, зевать и устало говорить

**Окаменение** - вы не можете двигаться и говорить, применять свои способности.

**На игре будут использованы маркеры:**

Красный фонарь - страх

Красный диод - неуязвимый агрессивный противник - убегайте, вам его не одолеть

Синий диод - нечто непонятное, владеющее особыми способностями (маг, призрак, оборотень, вампир, демон, что угодно), а также иммунитет к окаменению

# Классы персонажей

Как и в прошлой игре, умения вашего персонажа зависят от того, кем он РОДился и чему научился (класс). Таким образом, вы всё ещё должны выбрать РОД и КЛАСС. Внутри класса тоже можно выбрать разные способности. Каждый фейри выбирает 3 умения из одного класса, либо по 1 из двух

## Рода

**ШИ** - Может вызывать на дуэль. (каждого персонажа 1 раз в 4 часа). Проигравший в дуэли обязуется выполнить желание победителя.

Условия по договоренности либо по стандартным правилам (до тяжелого ранения, все умения работают, вмешиваться можно хотя это позорит обоих участников).

Баф свиты - у персонажа исчезает умение в зависимости от класса, однако подобное появляется у всей свиты(свита - те кто дали вам клятву верности). Если у вас не было этого умения, вы не можете воспользоваться вашим бонусом происхождения.

Использование этого умения, это торжественный обряд, необходимо собрать всю свиту и объявить ей о том что ваша связь господина и вассала усилилась и теперь даёт им преимущества. Чтобы дать это преимущество новому члену свиты, понадобится вновь собрать всех своих вассалов и повторить обряд, даже если они забыли свою сущность фейри.

Прекратить использование умения можно только ритуалом колдуна, на котором должны присутствовать все кто был на изначальном обряде (добровольность присутствия опциональна)

* Воин - телохранитель
* Дворянин - имун к страху (вместо “набора Статус”, соответственно у вас нет звания увеличивающего охват протоколов и бафов)
* Мудрец - возможность видеть невидимых за 1 гламур.
* Колдун - огненные шары 1 к 4
* Тень - увороты+побег.

**ТРОЛЛЬ** - дополнительный хит от клятвы верности, максимальное количество хитов может увеличиваться до 5. Таким образом, Тролль, давший клятву верности, будет иметь 3 хита. И, если он получит баф на хиты от клятвы дружбы или кожу-кору от мудреца, то его количество хитов будет 5.

**НОКЕР** - Может пользоваться своим экзокостюмом (для этого нужен дополнительный костюм + маска, чтобы было понятно).

Нокерский экзокостюм:

Нокер за 3 гламура может надеть свой экзокостюм (моделируется комбинезоном из неткани). При уничтожении хитов экзокостюма, сразу же срабатывает катапультирование(аналогично побегу тени, руки над головой крестом, громко говорит”катапультирование” и локация куда катапультируется, после чего незамедлительно идет туда, в мире игры - очень быстро летит)

Экзокостюмы бывают двух видов, боевой и социальный.

Боевой - 3 хита, может: сражаться, жестикулировать.

не может: говорить, использовать умения, заниматься сексом, участвовать в ритуалах.

Социальный - 1 хит,

может: говорить, заниматься сексом, танцевать, петь

не может: сражаться, применять умения, участвовать в ритуалах.

В дополнении к этому все нокеры умеют взламывать рунический круг, 1 гламур за 1 условие, чем больше условий (максимум 5) тем дороже взломать этот барьер.

**САТИР** - может занятся сексом с раненым персонажем у которого есть хотя бы 1 хит. 1 персонаж может быть вылечен таким образом только 1 раз за игру одним и тем же сатиром.

пример: Леди Рианнон ранена, она хорошо провела время в обществе сатира Тукера. Потом на неё было покушение, она отбилась и снова ранена. Она больше не может исцелиться через постель Тукера, ей нужно найти другого сатира

За 1 гламур сатир может выдать избраннику оберег от диктума или внушения (при использовании оберег уничтожается, но защищает до конца боя/события), при этом избранник обязуется выполнить поручение сатира. Баф нельзя наложить несколько раз на одного персонажа, или повторно на этого же персонажа пока не выполнено поручение. Моделируется подготовленным или скрафченным на игре предметом. На себя наложить нельзя.

Плохие поручения: прыгни 3 раза на правой ноге, скажи да, станцуй ламбаду

Хорошие поручения: отомсти за меня тому паку, проведи меня в данж, разомни мне плечи, скажи всё что знаешь о…, найди мне информацию о…

**ПАК** - не могут быть принуждены говорить правду, всегда врут. При глазном контакте могут подмигнуть и получить от другого персонажа (не важно пробуждённого или нет) правдивый ответ на личный вопрос (не действует на слепых или сильно банальных персонажей).

**СЛУАГ** - говорят только шёпотом (в смертном облике всегда говорят тихо, не повышая голос), не могут быть удержаны ничем, кроме холодного железа. Из любого заточения выходят, потратив единицу гламура. Имеют список тёмных тайн. После смерти могут задать один вопрос мирозданию Грезы, получить правдивый ответ и шепнуть его другому слуагу. Всегда видят призраков и могут с ними говорить.

**БОГГАН** - не могут отказать в помощи, но не станут помогать причинять кому-то вред.

Могут лечить вкусняшками - реальный запас вкусняшек лечит аналогично бальзаму (размер максимального запаса согласовывается с мастерами). Вкусняшки приготавливаются непосредственно перед излечением.

Сваренный богганами мудрецами Вересковый бальзам восстанавливает 4 единицы здоровья за 1 единицу потраченного при варке гламура.

**КРАСНАЯ ШАПКА** - может откусить от химеры трофей, необходимый для крафта.

Может наложить страх на одну цель используя маркер красный фонарь, способность перезаряжается когда шапка откусывает конечность у китейна или химеры. Есть, естественно, может только не в боевой ситуации. Шапка может укусить китейна если он связан, оглушён, в тяжёлом ранении или сознательно не сопротивляется. Если шапка откусывает руку или ногу китейну, она не получает трофей, но накладывает увечье на откушенные конечности.

**ЭШУ** - никогда не отказывается от соревнования или азартной игры. Когда эшу рассказывает историю, его нельзя атаковать или накладывать заклинания. При этом эшу перемещается только шагом, в бою способность не применяется. Когда эшу идет используя это умение, он не может применять другие умения, сражаться, колдовать или участвовать в ритуалах.

Каждый бой эшу может один раз увернутся от выстрела повернувшись вокруг своей оси.

## КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

**Воин**

1. Выносливость - максимум хитов поднимается на 1 (до 5). В случае с троллем ЕЩЁ на 1 (до 6).

2. Крик берсерка - при 0 хитов вы можете потратить 1 гламур, чтобы набрать полные лёгкие воздуха и сражаться пока можете кричать на выдохе. Когда воздух закончился - отправляйтесь сразу в мертвятник (вас нельзя ни вылечить, ни стабилизировать пока не окажетесь в медпункте(мертвятнике)).

3. Стойка телохранителя - Потратив 1 гламур, громко произнесите словесный маркер “Защищаю”, указав на согласную цель. Цель не может атаковать и накладывать способности на противников, является неуязвимой пока воин не сдался/умер/убежал и нельзя отходить от защищаемого ни на шаг. Защищаемый персонаж не может передвигаться бегом, атаковать или накладывать заклинания. Защитник не отходит от цели дальше одного шага.

4. вызов на бой - по словесному маркеру “Вызываю на бой” химера обязаны вступить в бой с вызвавшим. В бой вступает ближайшая химера или, если вызывающий может точно описать какая (химера бьющая персонажа Томаса - подходит, если она там одна). Нельзя использовать снова пока вызванный не сражён. В этот поединок могут вмешиваться другие.

**Дворянин**

1. “Набор Статус” из:

* Высокий статус, накладывая протокол или “баф” вы воздействуете на впятеро большее число целей.
* сопротивление страху - баф, защита от страха на 1 бой - 1 гламур

2. Диктум - приказ в 2-3 слова, немедленный для исполнения. стоимость 1 гламур. Диктумом нельзя отдать приказ который причинит вред китейну напрямую (не дыши никогда, сожги себя, поешь хладного железа). Диктумом можно отдать приказ который поставит исполняющего в опасное положение (никого не впускай, убей того тролля, принеси мне \*название артефакта\*). Очень внимательно формулируйте диктум. Важны точные слова. Диктум исполняется буквально.

3. Гейс - потрать 3 гламура и выдай квест или запрет + проклятье, если цель нарушит запрет или не выполнит сказанного.

Пример: “Принеси мне волшебное зеркало до обеда или руки твои сгниют и отвалятся” – при выдаче квеста желательно указать временные рамки. Если забыли - ваша проблема. Проклятие не может убить или обездвижить персонажа, будьте креативными, проклятия - инструмент страдания.

“Ты никогда больше не сможешь ступить на землю моих владений, иначе забудешь всё что умел” - Очень важен вординг, то есть как именно сформулирован гейс. Вы можете попробовать схитрить, чтобы не выполнять его или обойти запрет. Это нормально. Грёза рассудит кто был прав.

4. Набор протоколов: Чаепитие, турнир, без жалости

5. Набор протоколов: Охота, дуэль.

Протоколы - проявления власти дворянина. Используются до начала боя. Рука поднята вверх - название протокола. За каждую несогласную принять участие в протоколе цель нужно потратить по одному(1) гламуру, если все согласны - необходимо потратить 1 гламур минимально за его заявление. Если вы имеете “набор Статус” то принуждаете участвовать в протоколе пять целей за каждый потраченный гламур. Если вы объединили в своей власти оба источника гламура на игре, и провели торжественную церемонию вступления в звание барона, вы получаете Высокий Статус либо усиливаете его до 10 целей за 1 гламур. Другие дворяне имеющие в своем арсенале этот же протокол, могут поддержать вас заявив “поддерживаю X” где х - число целей воздействие на которые оплачивают они. Протоколы это правящая сила грёзы, она не позволяет другим персонажам вмешиваться в течение протокола пока он не будет закончен, однако согласные персонажи могут присоединятся к протоколу на любой стороне.

Пример 1. Группа из дворянина и двух колдунов встречает 3 химеры. Дворянин хочет заявить протокол Охота, воины согласны, химеры нет, ему необходимо потратить 3 гламура, однако он имеет Статус и потому накладывает протокол на всех троих за 1 гламур. Один из колдунов не имеет возможности метать огненные шары, и хотел бы не участвовать в протоколе, однако раз он рядом значит либо согласный либо нет, третьего не дано, и что бы не подставлять своего сюзерена соглашается на протокол.

Пример 2. Группа из дворянина и пятеро его сподвижников заворачивает за угол и встречается с двумя химерами, дворянин поднимает руку и заявляет протокол собираясь сжечь 2 гламура так как рассчитывает что его свита согласится с протоколом, однако его телохранитель уже напал на химер во славу господина. Заявить протокол более нет возможности.

Пример 3. Идут мирные переговоры о возможном союзе, на горизонте замечают группу враждебно настроенных фейри что идут помешать переговорам. До того как кто либо вступит в бой или метнет огненный шар, Дворянин поднимает руку и заявляет протокол чаепитие рассчитывая закончить переговоры за чашечкой чая, все присутствующие согласны - вторая группа еще далеко и не может поучаствовать. Дворянин тратит один гламур как минимальную стоимость, и стороны начинают пить чай продолжая переговоры. Однако группа что шла сорвать переговоры подходя ближе видит что происходит, и её лидер встает перед выбором - присоединится к чаепитию, ожидать окончания протокола, или скомандовать своему колдуну прервать протокол с помощью расплетения. Решает прервать, колдун громко интересуется сколько было потрачено на протокол, дворянин нехотя отвечает так как обязан это сделать. И колдун тратит 2 гламура прерывая протокол. Дворянин хочет снова заявить протокол но бой уже начался и заявлять протоколы поздно.

а) охота - бой без холодного оружия. Протокол начинается с заявления площадки, за пределы которой нельзя выходить пока протокол не закончится (здесь и сейчас около 20-30 метров радиусом). Когда есть первый застреленный (доведённый до 0 хитов) - он говорит маркер “отличная охота” и заканчивает протокол. Для начала протокола необходим хотя бы один персонаж с огнестрельным оружием. Никак нельзя воздействовать на людей внутри протокола или вовне, но можно передать/подбросить оружие или патроны (после окончания протокола нужно оружие вернуть).

б) чаепитие - все, задействованные протоколом, садятся на пикник и говорят о погоде, чае или рассказывают истории, пьют чай со вкусняшками (больше ничего нельзя) (если вкусняшки были заколдованы богганами - хиты восстанавливаются). Для начала протокола нужен богган, человеческий или другой слуга, который носит с собой покрывало, чашки/стаканчики и чайник/термос с чаем (напиток может быть разным, но должен быть вкусным). Нельзя отказываться налить чай гостям, нельзя отказываться от предложенного чая (но можно его физически не пить, типа сказал, что выпил, и вылил в сторону). Протокол заканчивается по желанию инициатора или когда заканчивается чай. Словесным маркером “душевно посидели”. Перед произнесением маркера желательно убрать посуду, чайник, чашки и покрывало.

в) дуэль - война только 1 на 1. Может быть много сражающихся пар, но всегда 1 на 1. Можно заменять собой павшего в бою. Протокол начинается с формального вызова на дуэль. Все выстраиваются в пары, и начинается сражение. Дуэль может быть до тяжёлой раны или с добиванием. Хиты и гламур между боями не восстанавливаются.

г) турнир (организатор назначает пары в турнирной сетке, он же обязан предоставить награду не менее 3 гламура, и хиты между боями восстанавливаются)

д) без жалости - протокол объявляется перед боем. Любой кто падает в тяжелое ранение, сразу умирает.

**Колдун**

1. Композиция - потратив 1 гламур, вы можете коснуться противника ладонью и сказать маркер “каменеем!!!”, наложив проклятие окаменения на себя и одну цель. Окончание эффекта через 10 минут или по желанию колдуна.

2. Огненные шары - даёт возможность стрелять из нерфа, моделирующего огненные шары. 1 гламур = 6 выстрелов. Не может покупать или передавать патроны другим классам.

3. ритуалы - (список ритуалов в разработке)

4. оберег ткача - стоимость 1 гламур за 1 условие. Киперкой обозначается границы, за которые химеры или китейны не могут пройти. Условия должны быть написаны на сертификатах (читаемо, на листе бумаги) и прикреплены к оберегу. Чтобы взломать, нужно знать условия барьера. Отмычки при взломе оставить рядом с сертификатом условий.

Пример: “Могут пройти все кроме Химер” - это одно условие. “Могут пройти все кроме химер и паков” - это два условия. “Может пройти только аристократ (либо Ши либо Дворянин)” - одно условие. “Могут пройти только Аня Петя и Вова” - три условия. Чем больше условий, тем сложнее взломать оберег. Максимальное количество условий 5.

5. Расплетение/рунический круг - защита от заклинаний. Потратьте гламура больше на 1 единицу, чем стоимость заклинания, наложенного другим. Действует на умения у которых есть стоимость (гейс, диктум, забвение, протокол, композиция, голем)

**Мудрец**

1. лечение - за 1 гламур варит бальзам, лечащий 3 хита. Варка отыгрывается на игре, жидкость может быть любой неалкогольной, должен быть налит в ёмкость. Ёмкость с жидкостью чипуется.

2.Набор из:

* снятие усталости/снятие увечий - за 1 гламур/творчество
* кожа дуба+1 хит пока не снимут в бою - (баф) за гламур

3. Набор из:

Обнаружение - потратьте 1 гламур и произнесите словесный маркер “Я тебя вижу!” или “Здесь кто-то есть!” - ты заметил призрака или тень, и можешь что-то сделать. Например говорить с призраком или подойти и ударить тень своим оружием. Или раздать указания союзникам (они всё ещё не видят тень).

Оракул - вопросы грёзе за 2 гламура и творчество

Гадание - потрать гламур/творчество и узнай чужой триггер пробуждения

4. знание клятв - (нужен отыгрыш ритуала принесения клятв)

клятва верности/закона (+1 хит вассалу в обмен на подчинение),

клятва защиты (негативные магические воздействия, наложенные после клятвы, с защищаемого переходят на защищающего),

Клятва принятой ноши (клятва состоит в том, что китейн принимает некое дело или цель другого китейна на себя и будет стараться его выполнить. Если китейн, принявший на себя клятву ноши, отступится, то получает неизлечимое увечье конечности на выбор того, кому клятва была принесена.)

любви (давшие клятву обмениваются памятными вещицами, теперь один всегда сможет найти другого, где бы он ни был) (работает через высшие силы Грёзы с рациями или иными средствами связи),

дружбы (Китейны, скрепившие себя клятвой дружбы, получают 1 хит на двоих, сами решают кому он достанется)

5. Расплетение/рунический круг - защита от заклинаний. Потратьте гламура больше на 1 единицу, чем стоимость заклинания, наложенного другим. Действует на умения у которых есть стоимость (гейс, диктум, забвение, протокол, композиция)

6. Спасение - если персонажа не добили, то мудрец может потратить гламур и обозначить цель (например по имени или уникальным внешним признакам), сказать маркер “Спасаю”. После чего цель вне игры переходит к спасающему не мешая окружающим, и появляется рядом в 1 хите. (стоимость 1 гламур)

**Тень**

1. разведка - (без траты гламура) найти укрытие (за угол, за куст, большое дерево и тд.), накинуть белую вуаль и пройти незамеченным, если у врагов нет никого с обнаружением. Тень неуязвима для атак до тех пор, пока не обнаружена. Если тень обнаружена - она уязвима для атак. Выходить из невидимости у всех на виду без затрат - нельзя. Нельзя атаковать из невидимости без затрат. Если собираетесь атаковать - необходимо потратить 1 гламур и произнести обязательный словесный маркер “Не ждали, а вот он я!” или “Ахахаха! Вы попались в мою засаду!” После чего скинуть вуаль и атаковать.

2.Набор из:

Уворот - потратить 1 гламур и сделать один поворот вокруг собственной оси. Это спасает от 1 огненного шара (снаряда нерфа). Можно стрелять в ответ во время вращения.

Побег - потратить гламура по количеству преследователей (минимум 2), после чего персонаж становится неуязвим, он складывает руки над головой крестом, громко и отчётливо называет место, куда убегает, после чего бежит туда наиболее кратким путём. В мире игры он перемещается настолько быстро, что погоня невозможна.

3. маскировка - (баф) можно в разведку с собой взять ещё одного китейна - 1 гламур дополнительно за каждого. Можно выбрать даже если нет умения “разведка”. Вы можете замаскировать группу персонажей, но вести их всё равно должна тень с навыком “разведка”.

4. Имитация - Тень может запомнить и разово повторить применение способности другого класса. Для этого нужно увидев применение умения которое вас интересует, потратить 2 гламура и коснутся персонажа который применил умение, сказав маркер “Запомнил”.

После чего вы можете один раз использовать умение которое запомнили заплатив его обычную стоимость.

Одновременно “помнить” можно до двух разных умений.

Протоколы запоминаются с силой персонажа у которого вы запомнили протокол (помощники не учитываются)

Например: тролль Фенрис будучи Тень по классу, увидел как фейри-колдун применил умение Композиция, и решил его запомнить, для этого он подходит к колдуну и хлопает его по плечу произнося “Запомнил”, и сжигает 2 гламура. После чего идет своей дорогой приключений. Где его подловил его давний враг слуаг Дровин, по классу Воин, с яростным шипящим кличем Дровин бросился в атаку. Однако Фенрис прокричав своим друзьям что его тут убивают уклонился от первой атаки и прижал руку к Фенрису сжигая 1 гламур, прокричав “Каменеем!”. Таким образом он спасся в этой ситуации, хотя это и стоило ему в итоге 3 гламура.

5. забвение - посмотреть память и по желанию стереть её. Стирается таким образом максимум один эпизод. Нельзя заставить забыть долгое пребывание в камере или счастливую семейную жизнь. Можно заставить забыть момент принесения клятвы, какое-то конкретное событие. Стоимость 1 гламур, помогает от внушений, они просто стираются из памяти.

**Изобретатель** (может быть взят только в сочетании с другим классом)

изобретатели умеют крафтить самые различные изобретения - визируется мастером. Нужны нарративные ресурсы и трофеи с химер. Чертежи и изобретения можно чиповать до и во время игры.

Изобретатель теперь это умение, поэтому его можно взять в рамках своего класса. Например, Паша, играющий тролля Алана, желает играть в крафт. Он выбирает класс воина, берёт 2 способности оттуда и третьей способностью указывает эту, изобретатель.

В дополнении к этому все изобретатели умеют взламывать рунический круг, 1 гламур за 1 условие, чем больше условий (максимум 5) тем дороже взломать этот барьер.

# Краткий бэкграунд

## Роды фей

**БОГГАНЫ**

Среди Китэйнов они известны своим упорством и трудолюбием. Богганы получают величайшее удовольствие от работы. Честная работа, хорошая компания и привычный распорядок дня – это все, что им нужно. Богганы славятся своим гостеприимством, и немногие из них отказываются помочь нуждающемуся страннику.Благие богганы известны своим альтруизмом и добротой; Неблагие богганы помогают другим прежде всего из корысти. Этот кит известен своими плотниками, садовниками, поварами и барменами. Они обожают слухи. Тайны, которые они "случайно подслушали", считаются обычной наградой за их работу. Благие богганы настаивают на том, что они собирают эту информацию из простого любопытства. Неблагие копят слухи для "особых случаев". Однако, хотя богганы посвятили себя службе другим, они всегда помнят о собственном достоинстве.

**КРАСНЫЕ ШАПКИ**

Красные шапки являются порождениями кошмаров. Эти монструозные Китэйны внушают страх своим отвратительным грубым поведением, и они наслаждаются ужасом других. Орды красных шапок обожают насмехаться, оскорблять и просто калечить других смертных и фей. Плохое отношение к другим является сутью существования красных шапок, и их отвратительное истинное обличье только подтверждает это. Сильные Неблагие фэйри ценят верность красных шапок, как, впрочем, и их веру в себя. Благие красные шапки существуют для того, чтобы вести эпические сражения и противостоять практически непобедимым врагам. Яростные телохранители из числа этих фей высоко ценятся Китэйнами, которым удалось заслужить их уважение, хотя им лучше иметь под рукой нескольких лекарей.

**НОКЕРЫ**

Нокеры являются мастерами-ремесленниками. Их изобретательность и сноровка вошли в легенды; впрочем, это так же относится и к их цинизму и горечи. Считают, что вещи гораздо более надежны, чем люди, и их гораздо легче наладить. Нокеры отличаются очень большой требовательностью и высокими стандартами совершенства. Эти Китэйны получили свое имя благодаря привычке постоянно постукивать по различным вещам, проверяя их качество. К сожалению, то же самое относится и к живым существам. Они постоянно "бьют" по другим фэйри, вызывая у них раздражение, изучая их реакцию на это и пытаясь найти у них слабые места. Нокеры обычно стремятся сбежать от своей серой и однообразной жизни: музыка, сокровища и даже куртуазная любовь очень сильно привлекают их.

**ПАКИ**

Паки являются одними из наиболее очаровательных и дружелюбных Китэйнов. Тем не менее, они так же являются лентяями, обманщиками и хитрецами, которые славятся своим эксцентричным, обманчивым, неприличным и бесчестным поведением. Их жизнь представляет собой бесконечную череду шуток, обманов и невообразимых проделок. Они любят играть и не любят работать. Истина является анафемой для паков. Все, что они говорят, приправлено ложью для того, чтобы их слова стали более интересными и веселыми. Облив всех окружающих потоком веселья и дезинформации, пак постарается убраться в безопасное место, где он сможет спокойно наблюдать за весельем. Пак может принимать облик избранного им зверя. лагие паки являются верными друзьями и отважными воинами. Если какая-то из их шуток причиняет кому-то боль, то они горько сожалеют об этом. Неблагие паки могут быть злобными и коварными, но большая их часть стремится походить на их Благих сородичей.

**САТИРЫ**

Дикие и страстные, сатиры удовлетворяют свою похоть и свои желания, абсолютно не задумываясь о последствиях этого. Представители этого кита считают, что мудрость можно обрести только в страсти. Сатир может радостно сказать красной шапке, куда он может засунуть свой топор, а затем ускакать от него, весело смеясь. Их выносливость так же является легендарной. Как в сражении, так и за праздничным столом они обладают явным физическим преимуществом над своими сородичами. Многие сатиры избирают путь одиночества и мудрости. Из них выходят прекрасные советчики и замечательные философы; Поэзия, риторика, философия, музыка – все это привлекает их. Страсти сатиров часто выходят из-под контроля, так как они не знают, как управлять ими. Благой сатир может попытаться понять чувства обманутого влюбленного, но ему никогда не разобраться в том, что вызвало у него такую боль. Неблагой сатир просто пожалеет своего любовника, а затем без малейших зазрений совести применит на него Опустошение для того, чтобы воспользоваться его страстью.

**СЛУАГИ**

Именуемые многими фэйри “подземным народом”, слуаги часто становятся изгнанниками и чужаками даже среди фей. Большая часть слуагов предпочитает разрушающиеся викторианские особняки и темные подземелья. Независимо от того, живут ли они в особняках или грязных пещерах, слуаги неприятно вежливы и испытывают огромную любовь к всевозможным формальностям. Подземный народ собирает информацию (а точнее всевозможные секреты) и продает свои знания заинтересованным лицам. Откровение – это всегда радость; чем более неприятным будет это откровение, тем больше будет радость слуага. Если Благие используют свои знания в более или менее благородных целях, то Неблагие предпочитают использовать свои знания в целях шантажа. Слуаги редко избирают какой-либо Двор, предпочитая оставаться себе на уме. В отношении своих сородичей, слуаги весьма щедры и болезненно официальны.

**ТРОЛЛИ**

Верность долгу, сила и честь являются отличительными признаками тролля. Будучи несравненными воинами, они привыкли быть немногословными и прямыми. Для них честь являются способом жизни, и если они клянутся помочь кому-то, то они сделают это, пускай даже ценой собственной жизни. Многие тролли ожидают такой же честности от всех остальных фей, и часто оказываются разочарованными. Если тролль нарушает свое слово или предает чье-то доверие, он слабеет до тех пор, пока не исправит свой проступок. Будучи всегда вежливыми, они обычно используют формальные обращения при разговоре с другими феями и посвящают свою жизнь служению тем, кому они уважают. В романтическом плане они являются страстными поклонниками, которые готовы пойти на все ради своих любимых. Кроме того, следует помнить о том, что веру Благого тролля практически невозможно подорвать, так же, как и заставить его нарушить данный обет. Если тролль, в конце концов, совершает предательство или отвергает свои убеждения, то его обличье феи изменяется, а сам он становится более волосатым и грубым. С этого момента его начинают считать Неблагим. Самые худшие из Неблагих троллей именуются "ограми". Благие Тролли являются чем-то большим, чем просто защитниками людей и владений; они так же считаются защитниками идеалов рыцарства и чести.

**ШИ**

Будучи изгнанными аристократами, Ши помнят время, когда они гордо правили живыми грезами. Их знали, как Добрый Народ, и боялись, а их капризы очаровывали и пугали смертных на протяжении тысячелетий. Но теперь все закончилось. Врата в Аркадию закрылись, песня затихла, а их новое королевство становится все холоднее и холоднее. Для Ши эра чуда умерла, и они бесконечно скорбят по ней. Благословением и проклятьем Ши является то, что они живут в Грезе глубже, чем все остальные феи. Постоянное пребывание в мире своих грез и мечтаний выражается в несколько стеклянном взгляде Ши и отвлеченности. Преследуемые своими грезами, прекрасные Ши являются чужаками в мире людей. Банальность является смертельным проклятьем, и Ши страдают от неё больше, чем все остальные Китэйны. Еще больше они боятся смерти, так как Ши не уверены в том, что они переродятся так же, как и другие подменыши.

**ЭШУ**

Эшу воплощают в себе дух приключений. Поглощенные жаждой странствий, они ценят качества, которые помогают выжить в дороге, подобные очарованию, острому уму и изобретательности. Спустя столетия подобных путешествий, они научились адаптироваться к различным культурам и подстраивать их под себя. Научившись выживать благодаря своему уму, мудрый странник всегда рассматривает сложившуюся ситуацию с различных сторон. Любопытство и тщеславие эшу часто создают им проблемы. Из-за этого, эти фэйри очень редко кому-то доверяются, и еще реже следуют чужим советам. Они обладают превосходными актерскими способностями; они замечательно вживаются в различные роли. Им не достаточно простого выживания – эшу обязаны делать это с шиком. Главное для них – достоинство, даже если оно довольно плохо сочетается с их понятием "независимости". Эшу способен проводить целые дни без пищи и крова, если ему мешает принять их гордость. Независимо от того, кого остальные фэйри называют герцогами или королями, эшу упорно считают себя владыками дорог.

## Этикет

Вот вы пробудились как фейри. Вы сразу же вспомнили правила этикета. Причём незнание этих правил не спасает от гнева аристократов. Аристократы, дворяне и Ши считаются хранителями правил этикета, это то немногое, что осталось от эпохи рыцарей, когда всё было пропитано гламуром. Поэтому китейны держатся за правила этикета.

Этикет - норма существования в средневековом обществе. Несмотря на то, что все китейны являются современными людьми, их фейская сущность в этом аспекте может доминировать, особенно это проявляется у Ши, Троллей и Слуагов. У первых двух это связано с понятием чести, а у последних - связано с их чрезмерной тягой к формализации общения.

На данной игре реализуется этикет в отношениях аристократ-простолюдин.

Этикет Аристократ-Простолюдин: На игре есть китейны с разным званием. Если звание равное - общаетесь на равных. Если выше или ниже - используете нижеследующие правила.

а) Простолюдин при виде проходящего мимо китейна со званием выше обязан поклониться, после этого он может идти по своим делам, если господин его не остановил

б) Простолюдин, если хочет заговорить с аристократом, обязан поклониться и ждать, когда на него обратят внимание, говорить только после того, как это разрешено аристократом (это может быть слово:"говорите, что вы хотели" или жест)

в) Простолюдин не может закончить разговор и уйти до тех пор, пока его не отпустит аристократ (это может быть фраза "я вас больше не задерживаю, можете идти" или жест рукой). Он обязан ходить и сопровождать его (если аристократ пользуется этим, чтобы завести вас в опасное место - вы можете убежать, но это может быть воспринято как оскорбление)

## Психология китейнов

Я долго думал, как это объяснить. Я придумал хороший способ отыгрывать именно менталитет фейри. Для этого нужно понять благой ты или неблагой, так как это ляжет в основу характера.

Первое и самое важное - ЗАБУДЬТЕ ПРО ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ и РАЦИОНАЛЬНОСТЬ - это всё ведёт к банальности, вы себе такого позволять не должны, у вас есть принципы, они описаны ниже.

Если ты БЛАГОЙ - ты должен сохранять традиции и статус кво. Всё должно быть ровно, покрашено и так как было раньше. Никаких изменений. Стабильность и предсказуемость прежде всего. Руководствуйся в своих поступках ДОЛГОМ (как ДОЛЖНО поступать). И если постоянно держать это в голове - получится отличный благой.

Если ты НЕБЛАГОЙ - ты должен забыть что есть "потом" и "последствия". Будь максимально порывист и импульсивен. Живи здесь и сейчас, постоянно иди на поводу у мимолётных желаний, занимайся чем хочешь, цени свободу. В голове себя постоянно спрашивай "какая страсть меня сейчас ведёт, что я хочу прямо сейчас?"

## Неблагой Кодекс

• Изменения приводят к добру.

Безопасности не существует. Самое незначительное изменение может превратить короля в крестьянина. Ничто не может быть постоянным в мире, где непрерывными являются только изменения. Хаос и беспорядок правят вселенной. Прими это – или умри.

• Гламур свободен.

Гламур бесполезен, если его не использовать. Накопление Гламура не имеет смысла, так как он не иссякает. До тех пор, пока существуют люди, среди них будут и мечтатели – а это значит, что всегда будет и Гламур. Получай его всеми возможными методами, и ты никогда не останешься без этого источника энергии.

• Честь – это ложь.

Чести нет места в современном мире. Это волшебная сказка, призванная скрыть пустоту и бессмыслие большинства закостенелых традиций. Только заботясь о самом себе, ты сможешь достичь истины.

• Страсть выше долга.

Страсть является самым искренним состоянием духа феи. Следуй своим инстинктам и действуй так, как велят тебе порывы твоей души. Живи так, как хочется тебе, не думая о неприятных последствиях – они все равно рано или поздно наступят. Молодость проходит быстро, так что веселись, пока можешь. Смерть придет за тобой в любом случае, потому просто живи и не печалься ни о чем.

## Благой Кодекс

• Лучше смерть, чем бесчестье.

Рыцарство существует до сих пор. Честь является важнейшей добродетелью, источником всего величия и славы. Личная честь должна всегда оставаться незапятнанной. Иногда смерть является единственным способом смыть с себя пятно бесчестья.

• Любовь побеждает все.

Любовь живет в сердце Грезы. Истинная любовь возвышает и наполняет все, что должно быть Благим. Куртуазная любовь представляет собой любовь в самой высокой её форме, хотя любовь родичей и товарищей так же является воплощением этой величайшей из добродетелей. Ради истинной любви можно пойти на все.

• Красота – это жизнь.

Красота – это бессмертное и объективное качество, которое невозможно не узнать, несмотря на то, что никому до сих пор не удалось дать ему точного определения. Красота является музой творения и истинным украшением Грезы. Однажды обретенная, она должна оберегаться всеми силами, ибо красота является не только вечной, но и очень хрупкой. Умереть во имя красоты – это не только честь, но и великий почет.

• Всегда отдавай долги.

Любой дар заслуживает ответного дара. Тот, кто получает подарок, должен отплатить тому, кто даровал его. Таким же образом необходимо возвращать и проклятья. На клятву дружбы необходимо отвечать такой же клятвой. Никогда не отказывайся помочь тому, кому ты должен. Никогда не забывай доброту…или зло.

# Рекомендации по антуражу

**Человеческие костюмы.**

Многим из вас предстоит играть детей, подростков или очень молодых людей, представителей тех возрастов, для которых свойственно и важно самовыражаться через внешность.

Если ваш персонаж отображает свой характер с помощью прически, макияжа, аксессуаров - это ценно. Учитывая, что даже спящая душа феи накладывает свой отпечаток на человеческие характер и облик смело можно делать отсылки к киту уже на уровне человеческого облика.

**Форма Бойскаута.**

В лагере “Багровое Озеро” обучают скаутов трех специализаций: выживальщиков, медиков и инженеров, каждый представитель специализации ходит в майке (рубашке, футболке, водолазке, свитере) соответствующего цвета:

* выживальщики - синий
* медики - красный
* инженеры - зеленый.

Остальные части “формы” - на усмотрение игроков, брюки, юбки, джинсы - не важно.

В определенный момент игры произойдет разделение бойскаутов на отряды, к облику персонажа добавится галстук и лента с цветом отряда, на ленту собираются значки, говорящие о достижениях персонажа. Обувь - обязательно удобная, желательно с защитой голеностопа - полигон не ровный. Внешний вид этой обуви - не важен, берегите свое здоровье).

**Облик феи.**

Персонажи, чья фея пробудилась - меняют облик. Можно дополнять форму бойскаута соответствующими элементам, можно переодеться целиком, оставив от образа “бойскаута” только ленту и галстук отряда (китейны носят галстук отряда на левой руке).

Очень просим игроков не создавать для своих фейских персонажей исключительно черно-белые костюмы - в подобной стилистике оформлен облик химер.

**Рекомендации по китам.**

**Паки**. Милые и обаятельные шутники, лентяи и бездельники, живущие в мире веселого хаоса. День без хорошей шутки считается прожитым зря, истина? - Нет, не слышали. Слова паков всегда приправлены разным количеством лжи, чтобы было.. интереснее.

В их облике явственно прослеживаются животные черты,от легкого акцента в человеческом облике до полного перевоплощения в “свое” животное в облике феи - по желанию.

В костюме пака присутствуют уши, хвосты, лапки (можно даже с ларповыми когтями, если, вы например не дельфин). Мейкап в форме мордочки не лице так же приветствуется.

Стиль игры:

* шутки и розыгрыши, легкое хулиганство, дружба, развлечения, интриги.
* подшучивайте над другими, устраивайте розыгрыши, просто обманывайте ради веселья
* будьте милыми и дружелюбными, помогайте друзьям, если они расстроились - пытайтесь развеселить

**Тролли**. Упрямые, принципиальные, могучие. Многие феи считают этих могучих воителей более честными и благородными, чем Ши. Более всего троллим ценят верность, если тролль предал чьё-то доверие, он теряет свои силы до тех пор - пока не исправит свой проступок. Тролль всегда выглядит как идеальный воин - общая боевитость при идеальной опрятности облика. Тут подойдет и стиль милитари и элементы доспехов.

Отличительная внешняя черта - цвет кожи, варьируется от светло-голубой до темно синей, может быть зеленоватой или более серой, а также небольшие рожки и довольно острые зубы.

Стиль игры:

* долг, честь, помощь ближнему, истинные чувства, пророчества.
* Будьте суровыми, но не благородными
* Старайтесь ко всему относиться очень серьёзно
* Каждое ваше слово имеет вес, следите что и кому говорите, вам за ваши слова отвечать
* Будьте отважными, стойкими, самоотверженными

**Сатиры**. Они всю жизнь ищут мудрость в страстях, и некоторые успешно находят.

Гедонисты, музыканты, алкоголики, соблазнители, в редких случаях - мудрецы и философы, склонные к аскезе - но это в основном старцы.

Сатиры скорее аккуратны и изящны (любят все красивое, некоторые даже коллекционируют), чем грубы или брутальны.

Подчеркнуто эротичный образ, аккуратность, мохнатость - тут и длинные волосы, и мех на ногах, оканчивающихся раздвоенными копытцами. Одежда - прочная, но в небольших количествах, можно - с растительными мотивами. На голове - рога, лицо можно сделать слегка звероподобным за счет макияжа (главное, не переборщите). Желательно дополнить образ музыкальным инструментом или плеером с любимыми композициями.

Стиль игры:

* Страсти, поиск любви и мудрости, тусовка, жажда нового.
* Ищите мудрость, экспериментируйте, изучайте мир
* Пейте, танцуйте, пойте, совокупляйтесь - следуйте вашим страстям
* Если кто-то не понимает вашего пути или страстей - заманивайте к себе, он поймёт, со временем)
* Всем станет лучше, если они хорошо развлекутся и потусят, вот и займитесь этим

**Красные Шапки**. Никто не любит Красных Шапок, даже сами Красные Шапки.

Самый антисоциальный, грубый и жестокий кит.

Облик - агрессивный, не слишком опрятный, хулиганский. В костюме обязательно иметь красную шапку или бандану, подчеркнуто длинные острые зубы (можно нарисовать на лице “продолжение” рта), агрессивно выглядящие аксессуары - браслет с шипами, ошейник, бейсбольная бита, пирсинг, искусственные шрамы.

Похожие по образу субкультуры: неформалы, скины, панки.

Стиль игры:

* Насилие, жестокость, формирование банды, анархия, власть.
* Круши, ломай, бунтуй, сражайся
* Запугивай, груби, унижай
* Если нашёл кого-то сильнее тебя - собери банду и отомсти
* Совершай подвиги

**Эшу**. Вечные странники, горделивые любители приключений и всяческих сложных афер. В облике этих восточных фей много отсылок к скорости, воздуху (ветру) и поэзии. Предпочтительны яркие цвета, этничные и/или ориентальные образы, многие эшу настолько стремятся выглядеть роскошно и богато, что ходят по самой грани между хорошим вкусом и вульгарностью. Хороший вариант - дополнять костюм накидкой из легкой ткани - шарфом или палантином.

Если говорить о субкультурах Америки 80-х, то эшу ОЧЕНЬ похожи на хиппи, если их хорошенько разукрасить.

Стиль игры:

* Аферы, странствия, сбор историй, непостоянство, пророчества и предсказания, честь.
* Если видишь возможность сделать что-то крутое - реализуй её
* Знаешь историю к месту - расскажи
* Знаешь где есть что-то интересное - своди туда друзей

**Богганы**. Деловитые и трудолюбивые - они всегда заняты, заботливые и очень опрятные. Чем “уютнее” ваш облик - тем больше вы богган. Одежда должна быть простой и удобной. Отличительные черты внешности кита - это массивный красноватый нос, невысокий рост и очень большие и пушистые брови. Яркая черта характера - запасливость, посему носить при себе коробочку с ништяками (например конфетами) и угощать ими тех, кому вдруг стало грустно - хороший вариант.

Богганы очень не любят быть кому-то что-то должными, их помощь как правило бескорыстно, а в качестве ответной услуги подойдет свежая сплетня или чей-то секрет.

Стиль игры:

* помощь ближнему, сбор тайн, множество социальных связей, создание уюта, крафт.
* создавай уют
* проявляй заботу
* помогай другим

**Слуаги**. Самые готичные из китейнов, выглядят как “не совсем живые” или же долгое время проведшие под землей, без солнечного света. Свет они не любят. Восхищаются - смертью, разложением, коллекционируют - зловещие тайны и сломанные вещи.

Мрачные - можно сказать депрессивные, тихие, и от того еще больше пугающие, неприятно-вежливые, любители большого числа формальностей.

В костюмах - отсылки к современной классике или викторианской эпохе, предпочтение отдается темным цветам или черному. Украшения - любят, но непременно старые. Слуаги довольно красивы, но при этом всегда имеют какой-то ярко выраженный физический недостаток - разные глаза, шрам, отсутствие одного зуба.

Также они не могут громко разговаривать - почти всегда их голос напоминает свистящий шепот.

Бледные лица, подчеркнуто-вампирический облик, возможно - густо подведенные глаза или как бы “поплывший” макияж, отделка костюма в виде паутины, игрушечные пауки. Слуаги всегда источают запах “разложения” для желающих это можно смоделировать старыми духами, со сладковатым запахом.

Похожие субкультуры: готы., частично - эмо (субкультуры в 80-е годы не существует, но определенные аналогии прослеживаются).

Стиль игры:

* тайны и секреты, шпионаж, интриги, предсказания и пророчества.
* говори шёпотом и тебя всегда будут слушать
* в уплату за свои знания собирай слухи и подарки
* собирай информацию, тёмные секреты, знания - сила

**Нокеры**. Технари и идеалисты, облаченные в маски цинизма ко всему их не идеальному окружению. Энергичные, творческие, как правило не дружелюбные, рассеянные в большинстве случаев, не относящихся к их работе над своими изобретениями. Всегда носят при себе множество инструментов и технических приспособлений, чертежей. В костюме нокера всегда присутствует удобная сумка и очень много карманов, одежда при этом чистая, красивая, сложностью покроя уступающая только тем вещам, что могут позволить себе Ши. Лица - бледные, с красноватыми при этом носами и щеками, щеки украшены узором из завитушек (или шестеренок), по желанию можно добавлять заостренные ушки.

Отличительная черта кита - любовь к затейливости. Узор - обязательно сложный, ругательство - (а ругаются они постоянно) витиеватое, многоэтажное.

Стиль игры:

* крафт, поиск идеалов и истин, насмешки (над другими), социализация.
* фантазируй, твори, собирай изобретения
* адаптируй свои изобретения под то что нужно другим
* готовься, всё никогда не идёт по плану

**Ши**. Сияющее воинство, слегка отстраненное от всех остальных. Многим Ши кажутся чрезмерно холодными и высокомерными.

Аристократия. Их облик всегда впечатляющ, говорит о превосходстве над всеми остальными, даже если персонаж - дитя.

Ши более других китейнов подвержены Банальности и страшатся смерти - от того даже в моменты безудержного веселья, они слегка печальны.

В костюме Ши необходимо иметь атрибуты власти - например венец (корону), гербовые перстни, плащ, атрибуты богатства - украшения, трости с резными набалдашниками (актуально старцам). Многие Ши предпочитают одеваться в цвета своих домов.

Отдельным хорошим акцентом могут быть глаза необычного цвета (кто носит линзы - пользуйтесь обязательно), “эльфийские” уши.

Стиль игры:

* Долг, честь, власть, интриги и манипуляции, куртуазия.
* будь главным, помни, что Грёза дала тебе право на власть
* командуй, приказывай, демонстрируй власть
* будь лидером, всегда знай что делать, будь готов идти в первых рядах и нести ответственность за свои слова
* Соревнуйся с другими Ши за власть, всегда должен быть один король.