Каждый из вас — житель одного из трех сказочных Пространств из Мира Песен: Лес, Королевство и Дороги. Всегда, сколько вы себя помните, каждое Зимнее Солнцестояние из мира исчезала музыка. На следующий день она возвращалась, и все становилось как прежде. Но в этот раз день после Солнцестояния настал, а музыка не вернулась. Вы все услышали пророчество Викинга-Ворона о том, что причиной стала проблема, которая давно зародилась в вашем Пространстве. Кажется, настало время ее решить.

Также каждый из вас заметил, что потерял часть себя (фрагмент вашей колдовской песни). Пророчество Викинга-Ворона гласит, что чтобы вернуть эту часть, необходимо решить проблему, которая давно и сильно гложет вас. Для многих это решение находится в другом Пространстве. Однако вместе с музыкой исчезли и привычные тропы, по которым мы могли добираться до иных миров. И лишь жители Дорог способны показать вам новые.

**Правила игры**

На этой игре нет привычной для старых добрых игр боевки, хитовки, магии на карточках и т.п. Все действия внутри игры вы совершаете при помощи песен. Правда петь нельзя, ведь музыка куда-то исчезла. У каждого из вас есть личная песня, которая распечатана. Некоторые из вас также послушают еще одну песню для прогруза, но она не является личной колдовской песней, а имеет только сюжетное значение. Также есть несколько песен в каждом из миров — они висят там на стенах.

Чтобы совершить магическое действие, вам необходимо произнести (не пропеть, музыки нет) минимум 2 строки из своей колдовской песни — и то, что вы произнесли, произойдет. После произнесения строк вы вольны объяснить, что именно случилось — что вы имели в виду, и то, как вы это интерпретировали, и станет правдой. После этого вы ВЫЧЕРКИВАЕТЕ эти строки у себя, и больше не можете с их помощью колдовать. Вы не теряете их, драмы нет, просто на мир эта магия больше не сможет воздействовать до конца игры.

*Например, у вас есть враг, и вы хотите, чтобы он ослеп. Вы подходите к нему и говорите: «Ай, мне сказали, что уже давно, что глаза давно света не знали». После этого вы сообщаете, что человек, которому вы от сказали, ослеп, и продолжаете играть именно так.*

Можно изменить результаты чужого колдовства, например, вернуть зрение персонажу, которого ослепили.

Песни внутри локации может использовать любой, находящийся в этой локации, по тем же правилам — зачитать, объяснить воздействие и вычеркнуть — они станут недоступны всем остальным тоже.

Если вы изменяете или создаете что либо, что должно быть видимо другим, используйте стикеры. Например, создав гору, напишите на стикере «*Гора*» и приклейте куда нужно. Стикеры лежат в локациях.

При использовании магии не привязывайтесь к реальным названиям и именам. Если вы колдуете *«Но покуда длится день будет верен филидель»* - верен не какой-то там филидель, а вы или тот, на кого вы колдуете =) Всяческие я, мы, ты, вы и прочее тоже не важны — вы можете через песню, где говорится “я”, воздействовать на кого-то.

У колдовства обязательно должен быть хотя бы один свидетель, кроме вас, а лучше побольше.

В первый час игры убивать никого нельзя. Дальше убивать можно (тоже с помощью песен), но не более одного персонажа за игру. Убитый умирает сразу и должен подойти к Ворону-Викингу — с ним что-то произойдет. Исключение — Кащей, он и правда бессмертный, это достоверно всем известно. Уже убитого персонажа снова убить нельзя — если вас пытаются убить, когда вы уже были мертвы, можете об этом сообщить и подчеркнуть, что ничего не выходит.

Если у вас в загрузе четко написано, что у вас есть ограничение, на первый взгляд противоречащее правилам — то так и есть, загруз верен. Скорее всего ограничение — ваша ключевая проблема.

Также у вас в загрузах могут быть какие-то предметы, например, куча золота или корабль. Все предметы нарративны, никаких чипов к ним нет, но они точно существуют. При этом магией их можно отобрать или отдать.

**Вот чего нельзя сделать с помощью магии:**

- Оказывать массовые воздействия. Магия применяется только на одного персонажа. Например, нельзя сделать крылатыми всех, кто слышит песню. Сюда же относится ограничение влиять на местность таким образом, чтобы это затрагивало нескольких персонажей. Например, нельзя заблокировать дорогу из локации в локацию, потому что это массовое воздействие на всех. Иногда может быть уместно воздействие на пару или даже несколько персонажей, но только если все участники согласны.

- Подменять у персонажей истинные чувства. Кого-то можно, например, очаровать и магически приворожить, но настоящей любви так не добиться (если конечно тот, на кого вы воздействуете, сам не решит, что по-настоящему влюбился).

- Воскрешать любых мертвых (даже убитого только что). Исключение — Кащей, он может воскресить любого персонажа 1 раз за игру. Кто умер — тот умер, с ним что-то делает Ворон-Викинг.

- Лишать возможности насовсем колдовать, например накладывать немоту или лишать магического дара. Заставить онеметь на пару минут можно.

**Пространства:**

На старте свободно перемещаться между Лесом и Королевством могут только жители Дороги. Другие персонажи могут выйти на Дороги, но не могут пройти по ним далеко и тем более не могут попасть в другое Пространство. Как только житель Дорог единожды проводит вас в другое Пространство, вы сможете путешествовать свободно.

У вас в загрузе есть несколько проблем (целей). Выберите из них самую главную, какая вам по сердцу, остальные считайте дополнительными. Мы предполагаем, что главная проблема до решения не потеряет актуальности, но так может произойти, если сильно изменится персонаж. Когда вы решите свою проблему, недоступная ранее (написанная бледным текстом) часть песни станет вам доступной. Решение о том, решена ли проблема, принимаете вы сами. Хорошо привлечь к этому других персонажей и их колдовство. Но если ваша проблема так никак не решается, вы можете использовать для колдовства собственную песню — но помните, что даже у такого колдовства должен быть свидетель.

Фрагмент Песни вашего Пространства вернется, когда вы решите проблему Пространства. В ее описании явно сказано, что нужно сделать.

Решение общей проблемы с исчезновением музыки зависит от всех Пространств. Сделать это нужно за примерно 1,5 часа, потом все соберутся вместе и произойдет общее событие.

Рулежки запрещены правилами игры. Не зовите для рулежек мастеров и решайте споры между собой. В неразрешимых ситуациях окончательное решение остается за тем, на кого воздействовало колдовство — он решает, подействовало оно или ничего не произошло. Если принято решение, что ничего не произошло, строки из песни колдующий не вычеркивает.

Все мастера — игровые персонажи, у них свои цели и песни, с ними можно полноценно играть. К ним можно обращаться к ним на игре, но лучше побольше решайте сами. Для этого у вас есть схема.

Схема:

