

# Иванов День: Смертный

## Пролог

Наступил Иванов день, и Фейри, облачившись в маски, собрались на пир в самом темном и потаенном лесном урочище. Лишь самый хитрый и осторожный из смертных рискнет присоединиться к ним. Наградой ему станут богатство, дар поэзии, наслаждения, любовь или волшебные способности... Если он готов рисковать своим рассудком и душой.

Вы из такого сорта людей — смертный мужчина или смертная женщина; вы хитры, очаровательны и бесстрашны. Сможете ли остаться не пойманным среди тех, кто коварен и опасен, тех, чья форма непостоянна, тех, кто есть сама суть природы и воплощение древнейших кошмаров? Сможете ли вы овладеть их сокровищами и вернуться домой, или они обнаружат вас, скуют вашу волю и сделают своей игрушкой?

Вы владеете тремя оберегами. Зачитайте вслух:

**Ваша маска.** Пока вы носите маску, двор Фейри считает вас одним из своих. Опишите свою маску и костюм.

**Ваш взгляд.** Вы смазали веки зельем Фейри, и это подарило вам возможность видеть волшебный мир и находиться в нем. Если вы заплачете — зелье будет смыто, и вы вернетесь к земному существованию.

**Пряжки ваших башмаков.** Пока вы обуты, следуйте туда, куда ведет вас ваш путь, и он приведет вас к вашей судьбе.

У вас есть одна особенность. Зачитайте вслух:

**Ваш пол.** Если вы возляжете с Фейри, ваш союз зачнет плод в ее чреве (была это женщина или мужчина не играет роли — это фейри). Она выносит ваше дитя и этим навсегда свяжет с собой. Отныне вы не сможете вернуться к земной жизни в полной мере.

## Игра

**Ваша цель.** Зачитайте вслух: Заполучить честным путем или украсть дар у одного из Фейри и вернуться с этим даром к земной жизни.

**Ход игры.** Играйте по ходам. Игра окончена если вы победили или проиграли.

**Вы начинаете ход.** Выберите двух Фейри и обратитесь к ним. Они уже общаются, когда вы присоединились к их беседе (или делают что-то подобное). Ваше вмешательство не считается грубостью. Как только вы сделали свой выбор — дайте возможность действовать выбранным фейри, пока они не позволят вам снова принять участие в беседе.

**Задавайте Фейри вопросы.** Вы можете спрашивать все что угодно. Фейри обязаны дать свой ответ, настолько правдиво, насколько это возможно. Но этот ответ может не быть полным, буквальным или даже вразумительным. В любом случае вам необходимо настроить этих Фейри друг против друга. Во время беседы вы можете вызвать одного из участников на поединок или на другое испытание по вашему выбору.

Если ваш вызов не обоснован, двор Фейри может счесть его оскорблением.

**Двор Фейри решает, когда закончить ход.** Остальные игроки-Фейри оценивают вашу беседу и принимают решение о завершении хода. Если вам необходимо сделать какой-либо выбор — сделайте его.

## Испытания

**Если Фейри сошлись в поединке друг с другом,** или кто-либо из них испытывает себя, вы (не ваш персонаж, а вы) объявляете победителя и исход. Решайте в свою пользу.

**Когда вы сражаетесь с Фейри,** победы вам не видать. Вместо этого выберите один из исходов:

- В бою ваша маска была сорвана. Теперь каждый способен узнать в вас Смертного. Поединок, пир и сама игра завершаются грандиозной неразберихой.
- В бою вы получили рану, заставившую слезы выступить на глазах. Зелье фейри было смыто. Вы исчезаете из волшебного мира, и игра завершается вашим возвращением к земной жизни.
- Вы бежите и следуете туда, куда ведет вас ваш путь. Они уведут вас подальше от пира Фейри. Игра завершается вашим побегом в иные миры к новым неизведанным опасностям.

Вы можете сразиться с фейри, чтобы избежать расплаты по обещанию. Фейри не может так поступить.

**Когда вы решаете испытать себя,** опишите, что вы делаете, чтобы достичь своей цели. Игроки-Фейри голосуют за исход испытания и решают, удалось ли вам пройти его с честью.

## Следуя своим путем

**Вместо того чтобы начать новый ход,** если ваши башмаки все еще на ногах, вы можете объявить, что следуете туда, куда ведет вас ваш путь. Вы не можете выбрать этот исход, пока вы не сделали хотя бы по одному ходу с участием каждого из Фейри.

Спросите у Фейри:

- "Кто из вас поможет мне?" или
- "Кто из вас любит меня больше всех?"

Ваш путь приведет вас к ответившему. Вы можете побеседовать с ним несколько минут в сторонке от остальных (нет правил накладывающих ограничения на этот разговор), а затем начать новый ход.

Если никто не даст своего ответа, то ваш путь приведет вас к резному пиршественному столу. На столе лежит бронзовый меч, отлитый из осколков первого церковного колокола, прозвонившего в честь прихода христианства в Европу. Прикосновение его клинка несет конечную смерть любому из Фейри. Двор Фейри получает изощренное удовольствие, используя его, дабы нарезать мясо во время пиров. Вы можете распорядиться мечом по своему усмотрению.

Если вы возьмете его, и это откроется — вы естественным образом превратитесь во врага Фейри.

Если вы вступите в бой с фейри, вооружившись этим мечом, вы убьете их. Игра завершается — отныне вы хозяин и господин двора Фейри.

# Иванов День: Фейри

## Пролог

Наступил Иванов день, и Фейри, облачившись в маски, собрались на пир в самом темном и потаенном лесном урочище. Лишь самый хитрый и осторожный из смертных рискнет присоединиться к ним. Наградой ему станут богатство, дар поэзии, наслаждения, любовь или волшебные способности... Если он готов рисковать своим рассудком и душой.

Вы Фейри Летнего двора, коварный и опасный, тот, чья форма непостоянна, тот, кто есть сама суть природы и воплощение древнейших кошмаров. Сможет ли смертный, блуждающий среди вас, украсть ваши сокровища или вы сможете обнаружить его, сковать его волю и сделать своей игрушкой?

Кто вы среди Фейри. Скажите всем, что вы выбрали:

- **Королева лета, увенчанная короной из мечей.**
- **Скрюченная карга, ивовая ведьма, пожирающая детей.**
- **Насмешник, в плаще цвета воронова крыла, король бродяг.**
- **Красный колпак, в сапогах, запачканных кровью до колена.**
- **Терновое дитя, неуязвимое для косы Жнеца.**

У вас есть дар, который смертный может украсть, выиграть или получить в дар. Скажите всем, какой из даров вы выбрали:

- **Не знать старения или смерти.**
- **Всегда иметь деньги в кошельце.**
- **Петь прекраснее любого из смертных.**
- **Жить в неизбывной радости.**
- **Знать о прошедшем и грядущем.**
- **Отыскать истинную любовь.**
- **Не знать поражения в бою.**

Это празднество в масках. Опишите свою маску и костюм.

## Игра

**Ваша цель.** Зачитайте вслух: Если возможно — привязать Смертного к себе. В противном случае помочь смертному заполучить дар другого фейри и дать ему возможность вернуться к земной жизни.

**Ход игры.** Играйте по ходам. Игра окончена если Смертный победил или проиграл.

**Смертный начинает ход.** Он выбирает двух Фейри и обращается к ним.

**Если вы один из них,** выберите вместе со своим визави чем вы занимаетесь: танцуете, наслаждаетесь угощениями, разговариваете или развлекаете себя игрой. Опишите настроение и обстоятельства. Смертный присоединяется к вам. Его вмешательство не считается грубым.

Передайте инициативу Смертному — он задает вам вопросы. Отвечайте на них правдиво, но настолько запутанно, насколько вам этого хочется. Если ответ вам неизвестен, придумайте что-нибудь и притворитесь, что вы всегда его знали.

Во время беседы вы можете вызвать одного из участников на поединок или на другое испытание по вашему выбору. Если ваш вызов не обоснован, двор Фейри может счесть его оскорблением.

**Если вы не один из двух избранных,** вы оцениваете беседу и принимаете решение о завершении хода. Пока смертный носит маску, считайте его Фейри. Выносите решение согласно следующим правилам:

- Если кто-либо вызывает другого на испытание и тот соглашается, огласите исход испытания, а затем конец хода.
- Если кто-либо увивает от поединка или ссоры, он должен расплатиться за это обещанием.
- Если кто-либо обидит или оскорбит другого, он должен расплатиться за это обещанием.
- Если кто-либо выставляет себя жадиной, надоедой или дурно шутит, он должен расплатиться за это обещанием.
- Если кто-либо явно раскрывает свою сущность, скрытую маской, он должен расплатиться за это обещанием.
- Если беседа скучна и бесцельна, выберите самого скучного из участников; он должен расплатиться за это обещанием.

Огласите, какое именно обещание должен дать виновный и завершите ход.

## Обещания

- Вы должны подарить поцелуй первому, кто попросит об этом.
- Вы должны заключить сделку с первым, кто попросит об этом. Неважно, какую сделку он предложит, вы должны согласиться.
- Вы должны сделать дар первому, кто попросит об этом. Неважно, какой дар он попросит, вы должны согласиться.
- Вы должны услужить первому, кто попросит об этом. Неважно, о какой услуге идет речь, вы должны помочь.
- Вы должны представлять в поединке первого, кто попросит об этом.

## Испытания

**Когда вы сражаетесь с кем-либо,** Фейри или Смертным, один из вас выбирает оружие, а другой место поединка. Смертный решает, кто стал победителем и как все закончилось.

**Когда вы решаете испытать себя,** опишите, что вы делаете, чтобы достичь своей цели. Смертный решает, каков был исход испытания, и удалось ли вам пройти его с честью.

