



МАГИЯ КОНЦЕПТОВ

Новый вариант видения магии.

НОМЕВРЕУ

Этот документ создан LTaggagon для проведения его кампаний в его мире “Митофория” и является модулем для каста магии. Вы можете черпать из него вдохновение для своих компаний.

Вместо заклинаний из книг, игрок-кастер выбирает концепт — фундаментальную магическую идею, которой он служит или которую воплощает. Примеры: *Пиромантия (Огонь), Аэромантия (Воздух), Геомантия (Земля), Гидромантия (Вода), Некромантия (Смерть), Витомантия (Жизнь), Телекинез (Сила), Иллюзия (Обман), Провиденство (Предвидение), Темпусмантия (Время)*. При желании можно создать свой концепт, обсудив его с мастером. Концептов может быть нескончаемо много, они ограничены лишь вашей фантазией и рамками сеттинга игры.

Параметры мага

- **Уровень усталости (УУ):** Аналог слотов заклинаний. Создание эффектов истощает мага. Максимальное УУ = (уровень персонажа × 3) + модификатор Мудрости.
- **Фокус:** Маг может совершить действие, связанное с его Концептом, без затрат УУ, если Мастер признает его “фокусным” (ключевым для его магии). Например, пиромант может зажечь костер или небольшую свечу. Восстанавливается после долгого отдыха.
- **Восстановление:** долгий отдых восстанавливает УУ полностью, короткий — наполовину.

Использование Магии Концептов

МАГ НЕ ЗНАЕТ КОНКРЕТНЫХ заклинаний. Вместо этого он вслух описывает Мастеру Эффект, который хочет создать с помощью своего Концепта. Описание должно быть кратким и тематичным:

«Я создаю стену из пламени, чтобы отрезать врагов» (Пиромантия).

«Я заставляю время замедлиться вокруг стрелка, чтобы его стрела летела быстрее» (Темпусмантия).

Мастер определяет три вещи:

- Эквивалентный уровень заклинания (0–9) — по мощности, дальности, площади, длительности и количеству целей (см. таблицу ниже).

- Сложность (Сл) проверки.
- Стоимость УУ (сколько усталости тратится).

Процесс кастинга (1 действие, если не указано иное):

1. Игрок описывает Эффект.
2. Мастер объявляет уровень, Сл и стоимость УУ.
3. Игрок может отказаться или скорректировать описание.
4. Игрок совершает проверку Магии Концептов: $d20$ + модификатор характеристики (Инт или Муд) + бонус мастерства.
5. При успехе Эффект происходит полностью. При провале — частичный эффект или блэклэш (см. ниже).

Таблица ориентиров (для быстрого решения Мастера)

| Эквивалентный уровень | Пример Эффекта | Сл проверки | Стоимость УУ |
|-----------------------|---|-------------|--------------|
| 0 (фокус / кантрип) | Зажечь свечу, создать лёгкий ветерок, почувствовать ближайшую нежить | 10 | 0 (или 1) |
| 1 | Маленький огненный шар, исцелить $1d8$, поднять лёгкий туман | 12 | 2 |
| 2–3 | Стена огня, замедление времени на 1 цель, иллюзия целого здания | 14–16 | 3–4 |
| 4–5 | Массовое исцеление, телекинез крупного объекта, предвидение на час | 18–20 | 5–6 |
| 6–7 | Метеоритный дождь, остановка времени на 1 раунд, воскрешение | 22–24 | 7–8 |
| 8–9 | Изменение реальности в небольшой зоне, вечное проклятие, портал в другой план | 26–28 | 9–10 |

Последствия провала и блэклэш

При провале на 5 и больше или при естественной 1:

- Эффект срабатывает частично (половина мощности или не так, как хотел игрок).
- Маг обязательно тратит УУ (даже при провале).
- С вероятностью 50 % (или по решению Мастера) срабатывает блэклэш (брось к6):

| к6 | Блэклэш |
|----|--|
| 1 | Маг получает 1 уровень истощения |
| 2 | Эффект бьёт по самому магу или союзнику |
| 3 | Концепт выходит из-под контроля (огонь разрастается, время петляет и т.д.) |
| 4 | Маг временно теряет концепт на $1k4$ часа |
| 5 | Всплеск дикой магии (эффект меняется непредсказуемо) |
| 6 | Ничего страшного, просто усталость |

Прогрессия и дополнительные Концепты

- 1 уровень: 1 основной концепт.
- 6 уровень: можно взять новый концепт или глубокую специализацию в уже имеющимся — снижает стоимость УУ на 1 (минимум 1) для эффектов этого концепта.
- 11 уровень: Новый концепт или снова глубокая специализация.
- 17 уровень: Мастер Концепта — один раз за Длинный отдых можно создать Эффект без стоимости УУ (даже 9 уровня).

Что такое эквивалентный уровень эффекта и что решает уровень персонажа

Эквивалентный уровень эффекта (ЭУ) — это мощность твоего концепт-эффекта, которую Мастер оценивает по сравнению со стандартными заклинаниями D&D 5e.

Мастер смотрит на:

- Урон / лечение
- Площадь воздействия
- Количество целей
- Длительность
- Сложность контроля
- Насколько эффект «ломает» игру

Примеры оценки:

- Зажечь факел → 0 уровень (кантрип)
- Маленький огненный шар на одну цель (3d6) → 1 уровень
- Классический огненный шар (8d6 в радиусе) → 3 уровень
- Стена пламени + отбрасывание врагов → 4 уровень
- Воскрешение только что умершего → 5 уровень
- Остановка времени на 1 раунд вокруг себя → 8 уровень

Уровень персонажа решает три важные вещи:

1. Максимальное количество УУ (уже было: уровень × 3 + мод. Мудрости).
2. Количество доступных Концептов (1 → 2 на 6 ур. → 3 на 11 ур.).
3. Максимальный уровень эффекта, который ты вообще можешь попытаться создать (даже если у тебя хватает УУ). Это главный ограничитель, чтобы 1-й уровень маг не делал мощные эффекты.

Таблица максимального уровня эффекта

Для полных кастеров (Волшебник, Чародей, Жрец, Друид, Бард):

| Уровень персонажа | Максимальный ЭУ |
|-------------------|-----------------|
| 1–2 | 1 |
| 3–4 | 2 |
| 5–6 | 3 |
| 7–8 | 4 |
| 9–10 | 5 |
| 11–12 | 6 |
| 13–14 | 7 |
| 15–16 | 8 |
| 17+ | 9 |

Для полу-кастеров (Паладин, Рейнджер, Артифайзер):

| Уровень персонажа | Максимальный ЭУ |
|-------------------|-----------------|
| 1–4 | 1 |
| 5–8 | 2 |
| 9–12 | 3 |
| 13–16 | 4 |
| 17+ | 5 |

Для Колдуна:

Использует таблицу полных кастеров, но получает дополнительные УУ от контракта (+1 УУ за уровень Колдуна). Зато у него обычно только 1 концепт навсегда (даже на высоких уровнях).

Важные правила баланса

- Даже если у тебя хватает УУ, ты не можешь описывать эффект выше своего максимального уровня. Мастер просто скажет: «Слишком мощно для твоего уровня, попробуй ослабить».
- Оверкастинг (перегрузка) — по желанию Мастера: ты можешь попытаться создать эффект на 1 уровень выше максимума, но Сл проверки +5 и гарантированный блэклэш. Это для драматических моментов.

Восстановление УУ

- Долгий отдых: полное восстановление до максимума.
- Короткий отдых: восстановление 1d6 + модификатор *Мудрости* (минимум 1).
- Медитация (1 час вместо короткого отдыха, только полные кастеры): восстановление 2d6 + модификатор *Мудрости*.

Спасибо за чтение!

ТГК: t.me/TetsuNoKokoroLT

Версия файла: 1.0
Дата выпуска 29.03.26