МАГИЯ КОНЦЕПТОВ

Новый вариант видения магии.

Homebrew

Этот документ создан LTarragon 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)*. Правила создания Концепта Концепт должен быть узким и тематическим (одна фундаментальная идея). Широкие формулировки («Элементальная магия», «Боевая магия», «Всё, что связано с силой») запрещены. Если игрок предлагает слишком широкий Концепт, Мастер имеет право попросить сузить его или отказать. Концептов может быть много, но они ограничены рамками сеттинга и здравым смыслом (и умением веселиться).

Параметры мага

- **Уровень усталости (УУ):** Аналог слотов заклинаний. Создание эффектов истощает мага. Максимальное УУ = уровень персонажа + (модификатор Мудрости × 3).
- **Фокус:** Маг может совершить действие, связанное с его Концептом, без затрат УУ, если Мастер **признаёт** его фокусным. Например, пиромант может зажечь костёр или небольшую свечу.
- **Восстановление УУ:**
  - Долгий отдых: полное восстановление до максимума.
  - Короткий отдых: восстановление 1к6 + модификатор Мудрости (минимум 1).
  - Медитация (1 час вместо короткого отдыха, только полные кастеры): восстановление 2к6 + модификатор Мудрости.

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.

• Сложность (Сл) проверки.

• Стоимость УУ (сколько усталости тратится).

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

1. Игрок описывает Эффект.
2. Мастер расчитывает уровень и Сл, озвучивая стоимость УУ.
3. Игрок может отказаться или скорректировать описание.
4. Игрок совершает проверку: d20 + модификатор характеристики (Инт, Мдр или Хар) + бонус мастерства.
5. При успехе Эффект происходит полностью. При провале — частичный эффект или Магический откат (см. ниже).

Таблица ориентиров (для быстрого решения Мастера)

Эквивалентный уровень	Пример Эффекта	Сл проверки	Стоимость УУ
0 (фокус)	Зажечь свечу, создать лёгкий ветерок, почувствовать ближайшую нежить	—	0
1	Маленький огненный шар, исцелить 1d8, поднять лёгкий туман	10	1–2
2–3	Стена огня, замедление времени на 1 цель, иллюзия целого здания	11–12	3–4
4–5	Массовое исцеление, телекинез крупного объекта, предвидение на час	13–15	5–6
6–7	Метеоритный дождь, остановка времени на 1 раунд, воскрешение	16–18	7–8
8–9	Изменение реальности в небольшой зоне, вечное проклятие, портал в другой план	19–22	9–10

Последствия провала и Магический откат

При провале 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 **Магический откат** (брось к6):

к6	Магический откат
1	Маг получает 1 уровень истощения
2	Эффект бьёт по самому магу или ближайшему союзнику
3	Концепт выходит из-под контроля (огонь разрастается, время петляет и т.д.)
4	Маг временно теряет Концепт на 1к4 хода
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 илии 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).

Адаптация магических подклассов

Многие подклассы в D&D 5e дают доступ к заклинаниям. В системе Магии Концептов они адаптируются по простому и универсальному правилу: Любой подкласс, который в стандартных правилах даёт заклинания или магические способности, вместо списка заклинаний получает:

- **Один Концепт** (тематический для подкласса).
- Дополнительную классовую фишку, которая работает с УУ и Концептами.

Конкретный пример:

Монах: Путь Четырёх Стихий

- На **3 уровне** монах получает один элементальный Концепт (Пиромантия, Аэромантия, Геомантия или Гидромантия) **бесплатно** как начальный.
- Ци можно тратить: **2 Ци = снижение стоимости УУ на 1** (минимум 1 УУ) при создании эффекта этого Концепта.
- На 6, 11 и 17 уровнях монах может взять ещё один элементальный Концепт или глубокую специализацию в уже имеющемся.

Главное помнить: эта система очень кратка в правилах и служит лишь фундаментом для ваших возможных игр. Подстраивайте, меняйте и полностью перерабатывайте концепты так, как вы считаете нужным для вашей игры.

Спасибо за чтение!

ТГК: t.me/TetsuNoKokoroLT

Версия файла: *1.1*
Дата выпуска 10.04.26