

MAGAROTH

Magaroth = Mage + Tarot + Path

Самодельная НРИ за авторством Е. Литвина aka Zlanomag.

Движок – нечто среднее между раскладом Таро и покером.

Теги: Player's driven, conflict resolution, one shot, magic, tarot, fortune in the middle.

Про что игра: играем за молодых волшебников со способностями и сверхспособностями, которым предстоит поступить в академию Высокой Арканы, управляемой архимагами, и получить от них рекомендательное письмо. Архимаги академии очень требовательны к кандидатам, поэтому обычно направляют их выполнять разнообразные задания, тем временем следя за молодежью. Оценке подлежит и сам итог задания, и то, как показали себя неофиты, что отслеживается при помощи *Пути* мага.

Самим заданием может быть что угодно: борьба с преступностью, либо расследование вторжения Губительных потусторонних сил или несанкционированного применения магии. Это может быть даже обыкновенный квалификационный экзамен в стенах Академии. – It's up to GM.

Игра рассчитана на одно приключение, обстоятельства и сюжет которого задает ведущий: сеттинг, например, суть самого «задания», кто будет противостоять героям игроков и с какой целью, кто им сможет помочь в случае чего, и т.д. Сверх того ГМ разрешает спорные моменты. Естественно, ведущий тащит карты из колоды и назначает сложность заявкам игроков там, где это необходимо.

Система

Система основана на пасьянсе Таро с буфером виртуальных карт из руки.

Таро состоит из Старших и Младших Аркан. Колода делится надвое: старшие отделяются от младших. Первые используются магом как способ избежать Судьбы или для усиления своих способностей, а также формируют Путь мага. Вторые же задают уровень компетентности героя в тех или иных дисциплинах и областях.

Персонаж

Игромеханическая информация о персонаже состоит из трех частей: Способности, Судьба и Путь.

Способности мага делятся на две больших категории: мирские и магические, каждая, в свою очередь подразделяется на 4 аспекта.

Масти	Мирское	Магическое
Кубки	Материальный	Разум и Чувства
Посохи	Ментальный	Пространство и Время
Мечи	Физический	Стихии
Пентакли	Социальный	Жизнь

Материальный – богатство мага в плане денег/полезных объектов/артефактов, к помощи которых он прибегает.

Физический – компетентность чародея в силовых состязаниях, атлетике, выносливости и даже в сражениях без применения магии.

Ментальный – способность волшебника решать логические задачи, играть в интеллектуальные игры, решать уравнения. Также сюда относится эрудированность.

Социальный – этим параметром может характеризоваться способность мага влиять на иных существ посредством гипноза, убеждения, обещаний. Умение находить компромиссы и даже использование толп последователей также относятся к ней.

Разум и Чувства – колдун владеет способностями подчинять себе чужую волю, насыщать галлюцинации, изменять память и поведение цели.

Повелитель **Пространства и Времени** способен пересекать моментально любые расстояния, переносить объекты, либо вызывать их из ниоткуда, и уходить в астрал.

Хозяин **Стихий** занимается тем, что изменяет агрегатные состояния веществ и меняет их качественный и количественный состав. Он контролирует процесс поглощения и выделения энергии.

Властелин **Жизни** способен творить чудеса полиморфизма, вытягивать жизненную силу или наделять ей цели. Он способен исказить дерево, говорить с животными, лечить раны.

Компетентность мага в том или ином вопросе задается посредством рейтинга, назначаемого той или иной масти. Персонажу дается по 18 очков в каждую категорию: мирскую и магическую. Их он может распределить как угодно, однако в одну масть нельзя вложить больше 14 пунктов: рейтинг соответствует ценности младшей арканы. Так 13 – будет дама, 11 – паж, а 6 – 6.

Судьба персонажа определяется вслепую вытаскиваемой картой из колоды старших Аркан (рисунок 1).

Значения фиксируются на листе, все карты должны быть возвращены в колоды.

Путь мага состоит из карт Старших аркан, которые зарабатываются в результате участия персонажа в конфликтах. Как только персонаж достигает **четырёх** «положительных» Старших аркан в Пути, архимаги принимают решение о его зачислении в академию. Как только персонаж получает **четыре** «отрицательно» направленных карты, среди которых могут оказаться Шут, Башня, Луна или Повешенный и любое количество перевернутых старших аркан, кроме Колесницы, Императрицы и Мира, он выбывает до конца игры/текущего приключения.

Конфликты интересов

Когда происходит коллизия интересов между персонажем игрока и подконтрольным мастеру, - раскладывается пасьянс. Также пасьянс раскладывается, когда маг хочет что-нибудь наколдовать для достижения своих целей.

Сначала Ведущий тянет карту Судьбы вслепую из колоды старших аркан и кладет на стол. Судьба укажет дополнительное последствие конфликта, либо его условие. Ее эффект игрок как раз может заменить тем, что у него «в руке» один раз за всю игру. Сложность действия равна количеству младших аркан, вытягиваемых случайно из своей стопки:

1. Очень сложное действие – две карты
2. Сложное действие – три карты
3. Вызов – четыре младших арканы
4. Простое действие – пять карт

Конфликт считается успешным для персонажа, если в массиве вытянутых младших аркан есть полное совпадение, как минимум, с одной из карт его руки. Либо если есть пара (по высоте карты, а не по масти), засчитанная с учетом руки. Высота карты, использованной для получения дубля, или совпадения, определит аспект, использованный магом при решении конфликта (рисунок 2). За ним же остается право полностью описать произведенные действия и влияние Судьбы, если карта позволяет.

После конфликта все карты замешиваются в свои стопки и тасуются. Результат карты Судьбы (втч. сыгранной с руки) записывается персонажу в Путь.

В рамках игры возможен конфликт между самими персонажами. В этом случае для определения победителя сравниваются пары или совпадения «рук» оппонентов. Карта Судьбы вслепую кладется к одному участнику прямо, в то время как второй участник видит ее перевернутое изображение. Соответственно, ее эффект применяется сразу же, но может быть заменен эффектом Судьбы мага. Приоритет отдается тому, у кого изображение карты Судьбы перевернуто (рисунок 3).

После противостояния все карты возвращаются в свои колоды и тасуются. Результат карты Судьбы и ее ориентация записывается каждому участнику в Путь.

Помощь в интерпретации старших аркан

Ни одну из карт нельзя трактовать однозначно. Зачастую, значение карты зависит от ориентации ее рисунка по направлению к игроку. Здесь представлены теги, которыми сопровождается появление старшего аркана, для того, чтобы снабдить противостояние спецификой, а также некоторые игромеханические и внутриигровые последствия.

Шут – неизвестность будущего, груз прошлого. Результат конфликта не имеет значения. В любом положении карты исход ситуации рассказывает Ведущий вместо игрока.

Маг – власть, контроль ситуации, самодурство. *Социальный* аспект волшебника для этого конфликта может иметь любое значение. Перевернутый Маг – персонаж лишится поддержки своих союзников, если они есть. Если их пока нет, то процесс утраты покровителей может быть рассказан ретроспективно при первом подходящем случае.

Жрица (Исида) – познание, дуализм. *Ментальный* аспект мага для этого пасьянса может иметь любое значение. Перевернутая Жрица – персонажа ждет облом, связанный с конфликтом. (Например, после участия в гонках, персонаж узнает, что все расходы по проведению гонок берет на себя победитель)

Императрица – жизненная сила, хозяйство, природа. Магия *жизни* волшебника для этого конфликта может иметь любое значение. Перевернутая Императрица – у мага появляется тайная союзница, которая может предоставить информацию или предостеречь.

Император – влияние, диктатура, порядок. Магия *разума и чувств* для этого конфликта может иметь любое значение. Перевернутый Император – игрок не может использовать *кубки*, решая конфликты при помощи магии.

Иерофант – помощь, мудрость, наставление. Герой обретет могущественного союзника, знающего как решить возникающие проблемы. Перевернутый Иерофант – неигровой персонаж навяжет протагонисту игрока свою волю.

Влюбленные – выбор, экстаз, древо жизни. Вне зависимости от результата конфликта, герой делает правильный выбор или, по крайней мере, уходит непобежденным. При выпадении перевернутых Влюбленных Ведущий рассказывает о том, как персонаж игрока в конце концов сделал неверный выбор.

Колесница – героизм, решительность, победа. Раскладывать пасьянс нет нужды, персонаж побеждает автоматически с триумфом, только в случае перевернутой карты все обстоятельства рассказывает Ведущий.

Правосудие – справедливость, равенство, нейтралитет. Вне зависимости от положения карты персонажу воздается по заслугам, как определит Ведущий. Если эта карта пришла в самой-самой первой коллизии, ее эффект может быть отыгран ретроспективно или в последующем конфликте.

Отшельник – одиночество, сосредоточенность, осторожность. Вы можете после разложения младших аркан пересдать их. Перевернутый отшельник означает невозможность применения *социального* аспекта в текущем конфликте. Вне зависимости от положения карты в следующем конфликте *социальный* аспект будет неприменим.

Колесо фортуны – непредсказуемость, удача, превращение. Если эта карта пришла из колоды в нормальном положении, либо сыграна с руки, то сложность текущего предприятия падает на 2, после чего тянется два новых старших аркана, из которых игрок выбирает один, который и будет определять последствия. Если эта карта пришла в перевернутом виде, сложность возрастает на 2, Ведущий тянет два старших аркана и выбирает из них один для текущей ситуации.

Сила – необузданность, животное начало, собственно сила. *Физический* аспект волшебника для этого конфликта может иметь любое значение. Перевернутая Сила – персонаж не может задействовать *физический* аспект в текущем раскладе.

Повешенный – жертва, переломный момент. Вне зависимости от положения карты маг должен ополовинить (округлив в большую сторону) самый высокий рейтинг одного из своих аспектов до конца игры.

Смерть – трансформация, перемены, начало и конец. Этот старший аркан позволяет до разложения младших аркан перераспределить все очки мага и выбрать себе новую карту Судьбы. Положение рисунка имеет значение лишь для подсчета «отрицательных карт». Причины и сам процесс изменений полностью отдан на откуп игроку.

Воздержание – умеренность, смягчение, единение. Аркан смягчает последствия конфликта: поражение становится не столь сокрушительным, в то время как победа не становится головокружительным успехом.

Дьявол – искушение, ценности, ложь. *Материальный* аспект волшебника для этого конфликта может иметь любое значение. Перевернутый Дьявол – персонаж не может задействовать *материальный* аспект в текущем конфликте.

Башня – предостережение, крах, кризис. Раскладывать пасьянс нет нужды, персонаж автоматически терпит сокрушительное поражение, только в случае перевернутой карты все обстоятельства рассказывает Ведущий.

Звезда – надежда, успех, вера в себя. До расклада младших аркан игрок может удвоить значение одного из аспектов до максимума в 14, (например, рейтинг 9 в таком случае станет 14, а рейтинг 4 превратится в 8). Измененное значение сохранится до конца игры. Перевернутая звезда – маг не может использовать *ментальный* аспект в текущем раскладе.

Луна – нестабильность, уныние, безыдейность. Магия *жизни* не может быть применена в текущем пасьянсе. Перевернутая Луна – маг должен отказаться от двух мастей до того, как будут разложены младшие арканы.

Солнце – энергия, оптимизм, активность. Магия *стихий* волшебника для этого конфликта может иметь любое значение. Перевернутое Солнце – персонаж не может задействовать магию *стихий* в текущем конфликте.

Суд – грядущие изменения, освобождение, встряски. Магия *Пространства и Времени* волшебника для этого конфликта может иметь любое значение. Перевернутый Суд – персонаж не может задействовать посохи при использовании магии в текущем конфликте.


Мир – достижение цели, радость, гармония. Сложность предпринимаемой попытки становится «простой». Перевернутый Мир – сложность становится очень сложной.

Приложение. Рисунки

Рис 1. Пример листа персонажа

Лист персонажа
Имя Вася

Способности

	МИРСК.	МАГИЧ.
	8	3
	5	6
	4	7
	1	2

Судьба Иерофант

Путь

Хитрый Вася в каждую категорию вложил очки так, что теперь может засчитать пару на младших арканах от 1 до 8

Эффект этой карты Вася сможет сыграть 1 раз/игру вместо обычной карты Судьбы

Здесь пока ничего нет

Рис 2. Игровой процесс, решение конфликта.



Рис 3. Конфликт между персонажами игроков.

