

ДОПОЛНЕНИЕ для **ICRPG**
про волшебников на
производственной
практике и их туманные
знания и формулировки.

Включает:

- микро-сеттинг
- систему магии
- наброски столкновений

Текст, арт, вёрстка:

Жуковец Евгений
blukavy.itch.io

Вдохновение:

- Монти Пайтон и священный грааль
- Страдающее средневековье
- [MagicMap](#)

*Поборника путь виляет в тумане.
Молнии бьют куда повезёт.
Нервы изъел свод рыцарских правил.
Господи боже, поставьте зачёт!*

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

- **Поборник** – благородный сэр рыцарь, защитник чести, которому волшебники должны помогать эту самую честь защищать.
- **Свод** рыцарских законов, встающих преградами на рыцарском пути.
- **Молния** со случайным эффектом – надёжный инструмент волшебника для достижения цели.



Дорогие учащиеся последнего курса,

Близок долгожданный момент, когда вы наконец покинете стены нашего Колледжа Магии и Волшебства имени Мерлина. Впереди производственная практика – этап, который отделяет вас от возможности получить высшее образование.

В процессе прохождения практики вам предстоит помочь благочестивому рыцарю свершить героический подвиг, достойный легенд. Однако, рыцарь, которого вам назначили, оказался не совсем тем, о котором можно слагать эпосы. Этот благородный сэр, скажем так, испытывает страсть к зельям покрепче воды и едва способен на самостоятельные действия.

Не могу не отметить вашу выдающуюся способность к хаосу и безалаберности. Прошу, постарайтесь хотя бы на мгновение прикинуться ответственными и собранными специалистами. Это будет полезно не только вам, но и тем, кто окажется в зоне вашей деятельности.

Я желаю вам удачи и надеюсь, что у вас получится завершить практику без крупных катастроф.

Моргана Ф.
Директоресса КМиВ им. Мерлина.

ВОЛШЕБНИКИ

В волшебной хабзе не готовят по специальностям. Вместо выбора класса все начинают игру горе-студентами, которые почти ничего толком не усвоили из учебной программы (кроме базового заклинания “Молния”). При создании персонажа распределите 6 очков между характеристиками, усилиями и бронёй. Держите в уме, что в ICRPG заклинания сотворяются через проверку или попытку Интеллекта и используют Магическое усилие. Ваше здоровье также постоянно будет под угрозой, так что задумайтесь над лишним очком для брони и Телосложения (для действия восстановления).

Вместо привычного списка заклинаний у вас есть таблица модификаторов для “Молнии” с тысячей вариантов возможных комбинаций. Пожалуй, не стоило учить всю теорию разом в ночь перед экзаменом. Сгенерированные случайно туманные формулировки открыты для вашего толкования, так что даже один и тот же результат можно трактовать по-разному.

Пример: Волк с 1♥ преградил вам путь. Вы выбираете его целью и бросаете D20 (16 - успех!), бросай 3D10 (2, 9, 3). С кончиков пальцев срывается Молния + хаотичного + налогового + желания! Трактуй как хочешь, мастер подтвердит или скорректирует формулировку.

Осторожно! Магия – обоюдоострый клинок. Каждое применение Молнии отнимает 1 очко здоровья заклинателя. Используй предметы и действие восстановления, чтобы возвращать силы.

В ТВОЁМ КАРМАНЕ (выбери 1)

Зелье лечения: Лечит D10 очков здоровья.

Зелье невидимости: Делает невидимым на D4 раунда.

Зелье полёта: Даёт полёт на D4 раунда.

Зелье остановки времени: Сокращает или увеличивает время таймера на 1 раунд.

Учебный посох (D6): При нанесении удара по противнику восстанавливает 1 очко здоровья.

Шляпа волшебника: Один раз защищает от урона.

Астролябия: Один раз даёт возможность самому выбрать один модификатор для молнии, а не полагаться на случай.

Манок на грифона: Один раз вызывает гигантских орлов.

Перо Феникса: Один раз возвращает к жизни после смерти с 1 очком здоровья.

Бестиарий: Один раз сообщает полезную информацию о монстре.

КАКАЯ ТЫ МОЛНИЯ?

Шаг 1. Выбери цель в радиусе **близко** (существо, предмет с человека или зону радиусом **вплотную**).

Шаг 2. Соверши проверку / попытку.

Шаг 3. Вычти у себя 1 очко здоровья.

Шаг 4. При провале молния не сотворяется.

Шаг 4. При успехе с кончиков пальцев в цель срывается молния. Брось D12 трижды по таблицам модификаторов, чтобы узнать какая молния у тебя получилась.

Шаг 5. Интерпретируй результат. Мастер в свою очередь подтвердит или скорректирует формулировку. Если эффект наносит урон – бросай магическое усилие. Призванные существа и длительные эффекты исчезают в конце сцены или при сотворении новых существ и эффектов.

- | | |
|---------------|------------------|
| 1. Цепного | 6. Вялого |
| 2. Хаотичного | 7. Огненного |
| 3. Обратного | 8. Избегающего |
| 4. Пьянящего | 9. Транспортного |
| 5. Жидкого | 10. Острого |

- | | |
|-----------------|----------------------|
| 1. Продающего | 6. Генитального |
| 2. Призрачного | 7. Тверкающего |
| 3. Анимешного | 8. Ко(ка/фе)инового |
| 4. Съедобного | 9. Налогового |
| 5. Олдскульного | 10. Психологического |

- | | |
|--------------|--------------------|
| 1. Исцеления | 6. Преображения |
| 2. Пронзания | 7. Выпучивания |
| 3. Желания | 8. Пигментирования |
| 4. Караоке | 9. Животного |
| 5. Шара | 10. Дисфункции |



← ИГРОКАМ

МАСТЕРУ →

РЫЦАРЬ

Вот он, поборник чести. Лежит в канаве аки Офелия. Для зачёта волшебной практики рыцарь должен свершить легендарный подвиг: влюбить принцессу, убить дракона, спасти экономику. Не важно что именно, ведь туманы Альбиона (*импровизация мастера*) приведут его к возможности, если он будет идти по пути героя. Моральным компасом на этом пути служит свод древних правил. Но для нашего индивида каждый пункт станет настоящим испытанием.

Для мастера правила – это подсказки по генерации столкновений и отыгрышу рыцаря. Если ему что-то запрещено, то он наверняка попытается это сделать. Волшебникам предстоит его остановить, найти лазейку или предложить альтернативу, если они не хотят завалить практику.

СВОД ПРАВИЛ

Рыцарю запрещено:

- вести праздную жизнь.

Первое испытание – уговорить рыцаря покинуть таверну и отправиться на поиски приключений.

- посещать порочные места.

Информацию или артефакты обычно прячут в укромных местах. Например, в притоне разврата. А наш рыцарь как раз собрался туда заглянуть.

- осквернять могилы.

Прекрасная принцесса достойна букета и конфет. Как удачно подвернулся деревенский могильник! Но бесплотные призраки будут не рады.

- получать взятки и подарки.

Рыцарю нужно добыть волшебный меч от Девы Озера. Проблема, что живёт она под толщей воды и все её волшебные мечи хранятся там же.

- вести переговоры с преступниками.

Банда разбойников требует дань за проход.

- участвовать в судах.

Местная ведьма готова помочь, но с условием – её нужно развязать и снять с костра.

- участвовать в дуэлях.

Наш пьяный рыцарь вызывает на дуэль местного барона. Как решать проблему будем? А?

- соперничать с другими рыцарями

На задании встречается рыцарь маминой подруги и его свита: волшебники-отличники. Пум-пум-пум.

- оставлять принцессу в беде.

А что делать, если принцесса оказалась монстром – не уточняется.

- оставлять слабых и угнетённых в беде.

Рыцари должны побеждать драконов. Но тут выясняется, что дракон околдован и сам нуждается в помощи и защите от более хитрого злодея.