
ПРЕДАНИЕ
О МАГИИ

Предание о магии.

Авторская система правил: «Предание о магии».

Автор: Ярослав Федосов.
Редактор и корректор: Кристиана Денисенко.
Дизайн и верстка: Кристиана Денисенко.

Для оформления документа использовались материалы из платной версии платформы графического дизайна Canva Pro.

Великая матерь магии, богиня Цирцея однажды вдохнула искру волшебства в один из Девяти миров. И пусть сама она давно исчезла, ее наследие живет в сердцах благодарных волшебников, которые передают знания о магии новым поколениям, раскрывая все ее великолепие.

От автора: *При создании системы мы вдохновлялись классическими произведениями о магии, в особенности – работой Дж. Дж. Фрэзера «Золотая ветвь». Приглашаем вас в мир чудес, тайн и волшебства!*

Тема «НРИ-Кашевар зима-2025»: предание.
Ключевые слова: ветвь, хрусталь, шахта, матерь, овации.

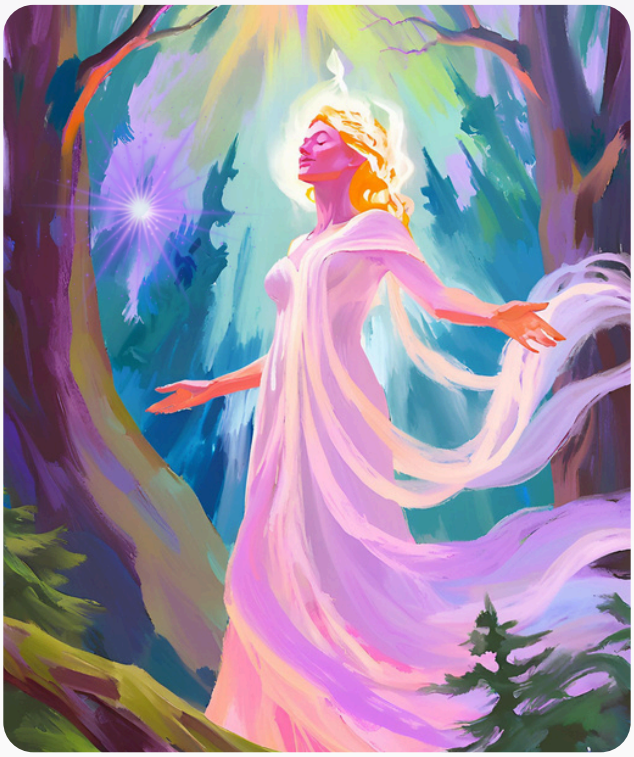
МИР БОГИНИ ЦИРЦЕИ

Добро пожаловать в мир магии и заклинаний! Таким его сделала богиня Цирцея – **матерь** волшебников и живое воплощение колдовства. Магия здесь – своенравна и блистательна, как и ее создательница. Оттого простые люди уважают и почитают волшебников, надеясь на их защиту и божественную мудрость.

ДАРОВАННАЯ МАГИЯ

Согласно преданиям, сотни столетий назад богиня колдовства Цирцея обратила взор на один из Девяти миров, вдохнув в него волшебство. С тех пор его обитатели научились использовать чары для отражения набегов чудовищ, исцеления смертельных болезней и возведения прекрасных и величественных городов. В благодарность за дар правители мира окрестили богиню **Матерью** и воздвигли ей статуи в каждом из городов.

Божественное вмешательство Цирцеи сделало мир светлым и добрым, но не лишенным сложностей. Говорят, что богиня исчезла, защищая людей от неведомой угрозы – одни утверждают, что Цирцея погрузилась в вечный сон, другие – что пожертвовала собой ради спасения мира. Как бы то ни было, она не появлялась уже много веков. По крайней мере, в божественном обличии.



Что до магии, то она не исчезла. Чародеем можно стать как по праву рождения, так и освоив заклинания упорным трудом, или угодив в магическую аномалию. Однако чтобы стать настоящим волшебником, нужно пройти обучение в одной из специальных Академий, постигнув искусство колдовства. Лишь после окончания учебы и получения Лицензии волшебника выпускникам дозволено использовать магию в мире.

Обычные люди часто нанимают волшебников для решения сложных проблем: починить разрушенное здание, изгнать злого духа или защитить караван в пути. Волшебники служат городу, соблюдая его законы и получая достойную плату за свой труд.

ЧТО ТАКОЕ НАСТОЛЬНО-РОЛЕВАЯ ИГРА?

Настольно-ролевая игра (***НРИ***) – это совместное повествование, где один человек – ведущий – описывает мир, события и последствия действий, а остальные – игроки – управляют персонажами, принимая решения и взаимодействуя с окружением.

Ведущий развивает историю, управляет неигровыми персонажами (***НПС***), описывает мир и помогает игрокам.

Игроки управляют волшебниками, решают вопросы, общаются с НПС и влияют на мир.

Что нужно для игры

Программа или набор кубов 1к4, 1к6, 1к8 и 1к10; набор листочков.

ИСКУССТВО МАГИИ

В мире существует множество видов магии с уникальной силой и предназначением.

Магия Стихий позволяет управлять силами природы: огнем, водой, землей и воздухом. С помощью Прикладной магии можно создавать помощников, чинить сломанные предметы и плести иллюзии. Магия **Оваций** вызывает восхищение, пленяя публику красотой движений и звуков. Магия Удачи позволяет использовать все виды магии одновременно, но в случае неудачи предыдущие заклинания волшебника исчезают без следа.



Конечно, это лишь малая часть возможных направлений магии, но именно с нее начинается путь любого волшебника. Лишь постигнув основы колдовства, он сможет изучать более сложные и редкие виды магии.

Пробуждение дара

Когда чародей впервые открывает в себе магический дар, ему становятся доступны все базовые виды магии. Однако он не может точно предсказать, какие последствия вызовет его заклинание: он выбирает направление магии, но насколько мощным, точным и нужным окажется эффект – остается загадкой.

Именно поэтому волшебников обучают искусству Контроля – способности направлять магию с высокой точностью, превращая случайный эффект в осознанное заклинание.

Пример: *Волшебник Гехар пытается сотворить заклинание огня, но призывает магию земли. Потратив 1 единицу Контроля он получит желаемый результат.*

Волшебник может направить заклинание на себя без дополнительных усилий. Одно и то же заклинание способно как наносить урон врагам, так и исцелять союзников. Каждое заклинание можно интерпретировать по-разному: например, удар землей легко превратить в зыбучие пески, затягивающие врагов.

Магия дарована богиней, чтобы творить и экспериментировать!

ТЕМНЫЕ ЧАРЫ

После ухода Цирцеи со временем в мире зародилась Темная магия – искаженная сила, извращающая замысел Матери.

Носители Темной магии не создают, а подчиняют, не вдохновляют, а вселяют страх. Они обращают духов стихий в рабов, иллюзии – в кошмары, а защитные чары – в разрушение. Их заклинания окутаны мраком, источают зловонье и поглощают краски мира.

Древний орден злых колдунов, практикующий Темную магию, именует себя Золотой ветвью.

Добрые волшебники не редко вступают в противостояние с членами Золотой **ветви**.



Последствия заклинаний

В мире Цирцеи волшебник всегда преуспевает в магии. Однако каждый вид колдовства обладает собственной волей и требует от заклинателя нечто взамен. Если волшебник отказывается выполнить условие, в будущем его заклинания могут ослабнуть, исказиться или привести к катастрофическим последствиям, пока он не загладит свою вину.

Только Прикладная магия свободна от подобных требований.

Законы магии Ований

Музыка не терпит разрушения. Нарушив запрет, волшебник должен исцелить больного, облегчить путь умирающего, или вдохновить окружающих, чтобы вновь ее использовать.

Грация отвергает насилие. Чтобы вернуть ее благосклонность, волшебнику придется разрешить конфликт миром, устроить праздник или защитить слабого.

Слово требует правды. В случае нарушения запрета оно просит исполнить обещание, предотвратить последствия потери контроля или приободрить кого-то.

Законы магии Стихий

Каждая стихия требует соответствия ее духу и не любит, когда волшебник прибегает к помощи противоположной стихии. После двух таких инцидентов он рискует прогневать основную стихию.

Огонь (противоположность Воды) требует перемен. Чтобы вернуть его расположение, нужно создать что-то новое, совершить нечто яркое или уничтожить злой предмет.

Земля (противоположность Воздуха) требует основательности. Ее можно задобрить, построив что-то крепкое, изучив древние знания или посадив дерево.

Вода требует гибкости. Чтобы вернуть ее благосклонность, нужно совершить ритуальное омовение, очистить источник или прикоснуться к глубинам.

Воздух требует легкости. Он смилостивится, если разыграть кого-то, обогнать быстрого зверя или добраться до недоступного места.

Законы магии Удачи

Если удача на стороне волшебника, все у него складывается идеально. Но если магия Удачи отвернется от него, бедолага потеряет не только текущий эффект, но и все, что создал с помощью этой магии до предыдущей такой неудачи.



Броски кубов

Все проверки в игре – это проверки создания заклинаний. Перед броском игрок выбирает вид магии. Если он этого не делает, заклинание создается из чистой энергии.

Базовый бросок – это сотворение базового заклинания (1к8) и количество его целей / областей воздействия (1к6).

Преимущество (X) – увеличивает уровень силы заклинания или урон атаки (в случае НПС) на X.

Помеха (X) – снижает уровень силы заклинания или урон атаки (в случае НПС) на X.

ЭФФЕКТЫ 1D8

1 – **исцеление**: выбранная цель восстанавливает 1 единицу здоровья;
2 – **щит**: выбранная цель получает щит, равный 1 здоровью;
3 – **урон**: выбранная цель получает 1 единицу урона;
4 – **преимущество**: выбранная цель получает преимущество (1);
5 – **помеха**: выбранная цель получает помеху (1);
6 – **щит 2**: выбранная цель получает щит, равный 2 здоровью, но волшебник получает 1 единицу урона;
7 – **урон 2**: выбранная цель получает 2 урона, но волшебник получает 1 урон.
8 – **любой** из эффектов выше.

ЭФФЕКТЫ 1D6

Количество целей / областей:

1 – одна цель;
2 – две цели;
3 – одна область;
4 – две области;
5 – три области;
6 – всех, кого видит или ощущает волшебник.

Область – это пространство, на которое распространяется заклинание.

Волшебник не может выбрать целью заклинания объекты, которые не видит или не ощущает.

Пример: *Волшебник Гехар пытается сотворить базовое заклинание без дополнительных видов магии. На 1к8 выпадает 1, значит он может исцелить 1 единицу здоровья. На 1к6 ему выпадает 2, значит заклинание подействует на 2 выбранные им цели. Гехар решает исцелить себя и своего союзника, каждого на 1.*

Базовые виды магии

Когда волшебник вплетает в заклинание один или несколько видов магии, он добавляет к базовому броску соответствующие выбранным видам магии кубы (см. Создание волшебника).

Выпавшее на кубах значение определяет, какое проявление магии будет использовано, а уровень сил в этом виде магии позволяет усиливать или перераспределять эффекты базового заклинания.

Пример: *Волшебница Анника пытается сотворить заклинание стихий. Она бросает 1к8, 1к6 и 1к4. На 1к8 ей выпадает 2, значит она может нанести урон в 1 единицу здоровья. На 1к6 ей выпадает 3, значит заклинание влияет на 1 область. На 1к4 ей выпадает 1, то есть огонь. Уровень силы огня у Анники равен 5, так что ее заклинание наносит 6 урона, поджигая цели.*

Порядок хода определяется инициативой. Ход длится от 6 до 30 секунд. За это время волшебник может сотворить одно заклинание, переместиться (свободно или на одну зону) и совершить базовое действие: открыть дверь, дернуть рычаг, зажечь факел и т.д.

СОЗДАНИЕ ВОЛШЕБНИКА

Каждый волшебник обладает тремя основными характеристиками:

Здоровье (ПЗ) – количество урона, который он может выдержать. Если ПЗ падает до 0, волшебник теряет сознание.
ПЗ = УС Земли + УС Грации + 5.

Инициатива (ИНЦ) – порядок хода в бою. При равных значениях игроки ходят первыми.
Инициатива = УС Огня + УС Воздуха + УС Слова.

Контроль – число раз, когда волшебник может применять контроль магии.
Контроль = УС Воды + УС Музыки + УС Удачи.

Здоровье и Контроль восстанавливаются после длительного отдыха и сна.

Все виды магии – это условные навыки. Каждый волшебник базово обладает 1 уровнем сил (УС) в каждом уровне магии (кроме неудачи в магии Удачи, ее уровень повысить нельзя).

Распределение УС при создании персонажа:

- **Младший волшебник** (недавний выпускник) – дополнительно распределите 7 УС, максимум 3 УС в одном виде магии.
- **Волшебник** (до 5 лет опыта) – распределите дополнительно 10 УС, максимум 4 УС в одном виде магии.
- **Старший волшебник** (более 5 лет опыта) – распределите дополнительно 15 УС, максимум 6 УС в одном виде магии.



Виды магии

При использовании определенных видов магии волшебник добавляет соответствующий куб к броску, если у него есть необходимый предмет или соблюдено нужное условие.

Магия Удачи (1к2)

Необходимый предмет: монетка.

При сотворении заклинания, связанного с удачей, волшебник выбирает орел или решку, и подбрасывает монету. ***В случае успеха*** игрок свободно распределяет УС магии Удачи между эффектами, видами магии или целями. ***В случае провала*** заклинание не срабатывает, а все прошлые успехи магии Удачи с момента последнего провала аннулируются.

Магия Оваций (1к3)

Необходимое условие: яркая одежда, певчий голос, музыкальный инструмент, стихи.

1 – **музыка:** привлекает всеобщее внимание, влияет на эмоции окружающих;
2 – **грация:** помогает ловко прыгнуть, проскользнуть мимо НПС, исполнить красивое или сложное движение;
3 – **слово:** придает вес словам, убеждает НПС, усиливает риторику.

Магия Стихий (1к4)

Необходимый предмет: артефакт или символ всех четырех стихий.

1 – **огонь:** наносимый урон поджигает цель (дополнительный урон в течение 3 ходов, равный УС магии Огня). Если враг атакует щит, он получает урон, равный УС магии Огня;
2 – **вода:** усиливает исцеление на +1. Щит восстанавливает здоровье в конце следующего хода, равное УС магии Воды;
3 – **земля:** усиливает щит на +1 и автоматически покрывает еще одну дополнительную цель;
4 – **воздух:** усиливает преимущество на +1, помеху — на +2.

Прикладная магия (1к5)

Необходимый предмет: зависит от эффекта.

1 – **починка:** ремонт немагических предметов (с 5 уровня силы – магических).
2 – **создание временного предмета:** чем выше УС, тем дольше и лучше он действует.
3 – **иллюзия:** чем выше УС, тем реалистичнее и дольше действует иллюзия.
4 – **магическое создание:** создание свитка или печати с заклинанием, мощность зависит от УС.
5 – **слуга:** создание гомункула или голема, с ростом УС он получает больше способностей.



Особенности

При создании волшебника можно выбрать ему одну из следующих особенностей:

- **Стихийные Овации** – можно одновременно использовать Магию Стихий и Магию Оваций в одном заклинании.
- **Прикладная Стихия** – можно одновременно использовать Магию Стихий и Прикладную Магию в одном заклинании.
- **Любимец Матери** – богиня коснулась чародея своей милостью. Если на любом кубе выпадает максимальное число, можно выбрать и добавить еще одно любое число.
- **Адепт стихии** *(выбрать стихию)* – при сотворении заклинания бросается два куба стихий, и если на обоих выпадают одинаковые значения, то выпавшая стихия считается избранной.
- **Друг стихий** – можно выбрать вторую основную стихию, если она не является антиподом первой.
- **Начитанность** – если на любом из кубов базового заклинания выпадает 1, можно его перебросить и принять новый результат.
- **Крепкий разум** – получите +2 Контроля.
- **Мастер големов** – големы и гомункулы получают +2 здоровья и +2 урона.

Получение опыта

Волшебники учатся, совершенствуют навыки и получают опыт (ОП). В конце встречи Мастер вознаграждает игроков 1 ОП за каждый значимый поступок: победили зло, остановили члена Золотой ветви и т.д.

Очки опыта можно тратить на повышение УС (стоимость равна новому значению), или получение новой особенности (5 ОП).

РАЗДЕЛ МАСТЕРА

Мастер обычно не бросает кубы – исключение составляют НПС, обладающие магией, которая действует по обычным правилам.

В свой ход НПС может атаковать столько раз, сколько указано в скобках, переместиться (свободно или на одну зону) и использовать свою особенность. Атаки НПС всегда попадают в цель, если не указано иное.

АНТАГОНИСТЫ

Золотая ветвь – древний орден злых магов, предавших магию и исказивших ее.

В Золотой **ветви** существует жесткая иерархия: чтобы стать Архимагом, претендент обязан убить нынешнего главу, чья магия перейдет к убийце, продолжая бесконечный цикл власти.

Магов Золотой **ветви** стараются пленить, а не убивать, так как их смерть вызывает выбросы нестабильной осквернённой магии, которая может вселиться в убийцу злого мага.

Слуги Золотой **ветви** носят особые магические кольца, как знак отличия.



Послушник
ПЗ – 5.
ИНЦ – 5.
Особенности – использует прикладную магию с УС = 3.
Атаки (2) – магией 4 урона и посохом 5 урона.

Пожиратель удачи
ПЗ – 7.
ИНЦ – 10.
Особенности – когда при нем творят заклинание удачи, оно автоматически превращается в неудачу.
Атаки (1) – наносит 7 урона.

Наемник ордена
ПЗ – 14.
ИНЦ – 7.
Особенности – рядом с ним бандиты получают +2 ПЗ и +2 урона.
Атаки (2) – наносит 6 урона.

Бандит
ПЗ – 5
ИНЦ – 7.
Особенности – подло использует лук и топор.
Атаки (2) – наносит 4 урона.

Чудовища

Мир магии полон опасных существ – оборотней, духов, гигантских пауков. Они помнят времена господства и не собираются уступать его людям, охотясь на скот, горожан и даже волшебников.

Дух Проказник
ПЗ – 2.
ИНЦ – 6.
Особенности – оставляет пыльцу летает очень быстро, пока его не рассмешить.
Атаки (2) – отнимает 3 УС из следующего заклинания.

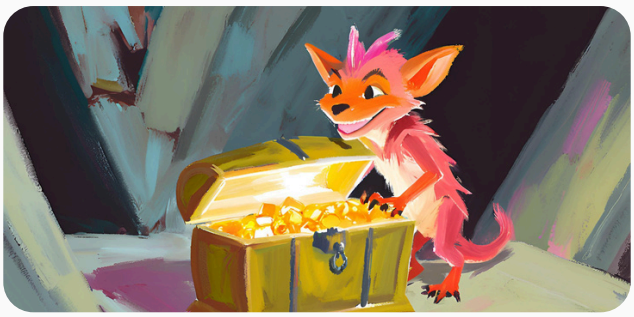
Слизь
ПЗ – 6.
ИНЦ – 1.
Особенности – пока не двигается сливается с местностью, неуязвим к стихии Воды.
Атаки (1) – наносит 6 урона.

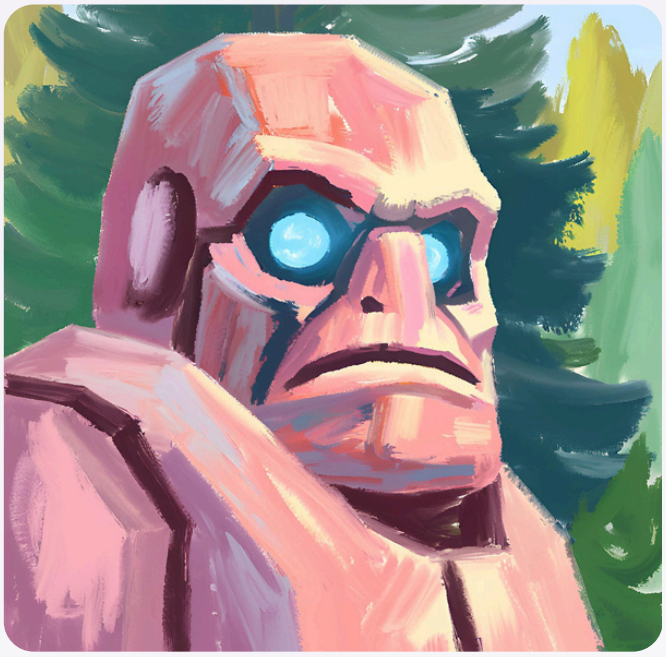
Гигантский паук
ПЗ – 6
ИНЦ – 5.
Особенности – плюется паутиной, в ней нельзя двигаться и использовать Грацию.
Атаки (1) – наносит 4 урона (6 если в паутине).



Мимик
ПЗ – 10.
ИНЦ – 1.
Особенности – притворяется объектом, может атаковать дважды, пока кого-то не проглотит.
Атаки(2) – наносит 5 урона.

Кобольд
ПЗ – 4
ИНЦ – 4.
Особенности – ненавидит Музыку, если посветить ему в лицо, его урон снижается на 2.
Атаки(2) – наносит 3 урона.





Рукотворные создания

Обычно создаются волшебниками для службы или защиты, иногда сами рождаются в местах скопления дикой магии.

Гомункул
ПЗ – 2+ УС Слуга.
ИНЦ – 5+ УС Слуга.
Особенности (1 УС Слуга) – умеет карабкаться по стенам.
(3 УС Слуга) – умеет летать.
(5 УС Слуга) – умеет становиться невидимым, наносит две атаки.
Атаки(1) – накладывает 2 помехи.

Голем
ПЗ – 5+ УС Слуга.
ИНЦ – 1+ УС Слуга.
Особенности (1 УС Слуга) – умеет притворяться статуей.
(3 УС Слуга) – может получать урон за хозяина.
(5 УС Слуга) – получает иммунитет к выбранной стихии.
Атаки(1) – наносит 3+ УС Слуга урона.

Создавайте испытание игрокам не только битвами, но и логическими задачами, моральными дилеммами и активными сценами, вроде погони.

Помните, что враги персонажей обычно не хотят сражаться до смерти. Они могут попытаться сбежать или сдаться, если уровень их здоровья упадет ниже половины.

ХРУСТАЛЬ ЦИРЦЕИ



СТАРТОВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

В качестве финального экзамена молодых волшебников посылают в шахту, страдающую от нападений бандитов и чудовищ, чтобы они помогли местным – это их последнее испытание на получение Лицензии.

ИСТИННАЯ ПРИЧИНА НАПАДЕНИЙ

Шахтеры случайно обнаружили **Хрусталь** Матери – слезы богини Цирцеи, застывшие в земле. **Хрусталь** служит мощным источником энергии, способным значительно усиливать любые заклинания.

Золотая **ветвь** использует подобные минералы для темных ритуалов. Один из ее послушников – Ник, узнал о находке и подослал в деревню бандитов с чудовищами, чтобы завладеть Хрусталем.

Эффект Хрусталя Матери – при использовании в заклинании +5 УС.

Прибытие

Шахтерская деревня выглядит пустой, двери закрыты, окна заперты. У дома старосты – суета. Что происходит:

- староста шахтерской деревни, дед Альберт, спорит с бандитами и их главарем Лютым.
- Ник заплатил Лютому за блокаду шахт, но тот хочет получить от местных еще и ценности.
- Если волшебники не вмешаются, староста отдаст ценности, а бандиты вернутся утром.
- Если волшебники вступят в бой, начнется драка. Если здоровье бандитов опустится ниже половины, они попытаются сбежать.

После разрешения конфликта дед Альберт дружелюбно поделится информацией:

- Добытый шахтерами **Хрусталь** исчез со склада прошлой ночью.
- О Нике старосте ничего не известно.
- Альберт верит, что находка шахтеров притягивает чудовищ.
- Предполагает, что лагерь бандитов находится в заброшенном доме между деревней и шахтой.

Из диалога молодые волшебники сразу понимают, что речь идет у Хрустале матери.

Ключевые зацепки

Шахтеры расскажут:

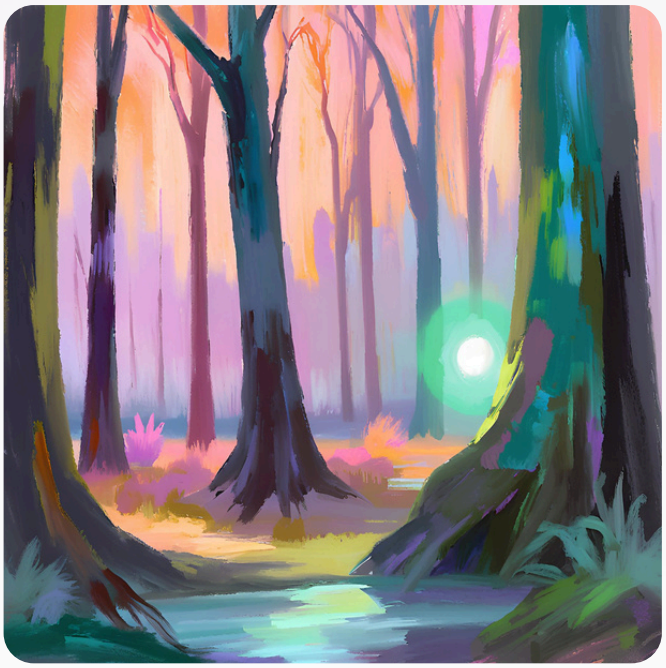
- В шахте проснулись кобольды и выгнали их.
- Ранее с кобольдами был договор: не играть музыку, и кобольды не нападут.

На складе волшебники обнаружат:

- Замки не взломаны.
- Вор съел много еды, повсюду пыльца.
- Маленькое окно на втором этаже открыто и под ним скопилась пыльца.

Настоящие воры:

- Хрусталь украли духи-проказники.
- Духи пытались его съесть, но не смогли.
- Духи унесли Хрусталь в лесное логово.
- Ник отправил 3-5 гигантских пауков, чтобы забрать хрусталь.
- Духи не хотят сражаться и готовы вернуть хрусталь за еду, развлечение или спасение.



Лагерь бандитов

- В заброшенном доме пятеро бандитов, двое из которых пьяны, двое играют в карты, один стоит на страже.
- Дом одноэтажный, с небольшим наружным погребом (где пьют двое) и чердаком.
- Если Лютый вернулся в дом раненым, бандиты подготовят засаду.
- Если Лютый вернулся довольным, он ложится спать, а остальные бандиты пьют.
- У Лютого есть монеты от Ника и кольцо-печатка.

Тоннели шахты

- У входа в шахту прячутся две Слизи.
- В туннелях находятся кобольды и мимик, маскирующийся под сундук или вагонетку.
- Кобольдов разбудил гомункул Ника, который бродит невидимый по шахте и напевает мелодии, нервируя кобольдов.
- Ник скрывается в глубине шахты, готовясь создать мощного голема из Хрусталя.
- Чтобы выиграть время, Ник использует злых иллюзий, кобольдов и гомункула.

Финальная встреча

- Ник попытается убедить волшебников, что он безобиден и ничего не знает о Хрустале, пока его голем не пробудится.
- Если Ник успел создать Голема (УС Слуга 8–10), они оба немедленно вступят в бой.
- Если Ник убит, темная магия вырвется наружу и проклянет всех обитателей шахты.

Последствия

Если Ник убит, учителя Академии отправит волшебников на повторный экзамен по снятию проклятия.

Если Ник и его голем повержены, но доставлены в Академию живыми, то волшебники получат Лицензии и новыми знаниями (1-2 ОП каждому).

Если Ник повержен до завершения ритуала по созданию голема и доставлен в Академию живым, волшебники получают Лицензии и дополнительные знания (2-3 ОП каждому).

