

ТЕМНЫЙ РИТУАЛ

НРИ о магах современности

ЭПИГРАФ

"Никто из вас, щенков, не знает, что такое магия! Вы думаете, метать огненные шары — это круто?! Черт, я видел безумие в глазах гадалок, что заглянули слишком далеко; гадкие некроманты и свежесвали плоти гонись за рецептами моего долголетия, но я им не дам; я знаю как минимум троих человек, что продали души хтоническим чудовищам из дальних земель для обретения вечной силы — они были довольны всем, кроме их нового внешнего вида.

Глупцы, вам досталась жалкая толика древнего искусства и вы уже возомнили себя повелителями реальности?! Я покажу вам истинную МАГИЮ!"

Пятью минутами позднее великий древний маг упал под трамвай, настала новая эпоха, он этого не понимал до самого конца.

ВВЕДЕНИЕ

В игре Темный Ритуал (ТР) игрокам предстоит играть ведьмами, магами, колдунами, ворожеями, чернокнижниками и прочим подобным сбродом. События игры разворачиваются в мире похожем на наш, за исключением существования в нем вышеназванных личностей, а также: зомби, гоблинов, гномов, драконов, монтикорушек и прочих мифологических существ — это Мир Магии.

Никому из обитателей мира доподлинно не известна природа магии и прочих странностей и чудес. Самая популярная теория гласит: "Магия — есть направленное явление сильной воли отдельного индивида. Мистические существа, проклятия и странные места — есть плод длительной веры большого круга лиц в существование оных". Что это нам даёт? А то, что магия работает, потому что Маг искренне верит в её работу. Гоблины существуют, потому что люди по всему миру верят, что именно гоблины воруют все те вещи, что люди потеряли.

Вера — сильная штука.

СОЗДАНИЕ МАГА

Самое главное в создании Мага в ТР — придумать его образ, личное понимание магии, его к ней отношение; ведь Маг может выглядеть и относиться к своей силе как угодно. Есть Маги, что считают себя посланцами богов, демонов, духов; есть Маги, что используют только сваренные ими зелья; есть те, кто воспринимают магию как

закостенелую науку и думают, что заклинание возможно сотворить лишь по указанию из старого фолианта. В общем откуп на ваше воображение.

Определившись с образом, нужно распределить четыре Кости Путей (КП) по четырём путям. Все в игре исчисляется костями. Совершая проверку, Игрок бросает данную кость, против кости, которую бросает Демииург (Ведущий). На старте Игрок имеет такие кости: 1d6, 1d6, 1d8, 1d10 — эти кости надо распределить по Путям.

Пути — аналоги атрибутов из прочих НРИ, это сумма многих умений и навыков. То, что позволяет Магу делать путь, может показаться неочевидными, но именно пути открывают разум Мага для колдовства.

☉ Путь Мощи (ПМ) — физическая сила, познания в естественных науках.

☉ Путь Разума (ПР) — смекалка, память и эрудированность в социологических науках, языках и истории.

☉ Путь Духа (ПД) — обращение с полуразумными сущностями, сила воли, эмпатия, полнота чувств и

☉ Путь Обмана (ПО) — харизма, актёрская игра и экономически науки.

Помимо этого, у Мага есть еще один параметр — Экзостия. Это чистая магическая сила Мага. Экзостия используется для сотворения магии, в которой Маг не разбирается. Также Экзостия применяется, когда необходимо определить качество магии: урон, лечение, разрушение чужой магии и прочее. У начинающий магов, под контролем игроков она равна 1d6.

Вся магия поделена на 8 Искусств — это "сорта магии". Искусства опираются на Пути. Каждый Маг избирает для себя 2 Избранных Искусства. Для них кость Экзостии является Добавочной костью. Для оставшихся шести путей Экзостия является костью Помехи.

После этого остались только последние штрихи. Придумайте своему Магу 1 ритуальный предмет, который даст Магу бонус (+1) для сотворения магии. Этот предмет может быть почти чем угодно, но хорошо бы, чтобы его вид отсылал к концепции Мага: древний фолиант, хрустальный шар, золотой кубок, волшебная палочка, череп козла или набор ведьминых трав — это лишь примеры.

ЗДОРОВЬЕ ПЕРСОНАЖА

У каждого Пути Мага есть отдельные Пункты Здоровья Пути (ПЗП). Они равны максимальному значению на КП.

Когда ПЗП любого из Путей кончаются, Маг временно теряет сознание, пока кто-то не окажет ему помощь – при этом род помощи определяется тем, что вызвало потерю ПЗП. Кость сложности (КС) этой помощи – 1d8. Помимо этого, КП уменьшится на 1 значение.

Если у персонажа кончится ПЗП, кость которого равна 1d4, он погибнет.

Маг восстанавливает все ПЗП каждый день ровно в полночь, так же в это время увеличиваются на 1 значение потерянные КП.

СОВЕРШЕНИЕ ПРОВЕРОК

Когда необходимо совершить проверку Пути, Игрок бросает соответствующую КП, а Демиург бросает Кость Сложности (КС). Если результат игрока равен или превышает результат Демиурга – Маг преуспевает.

В случае, когда Игрок провалил проверку и результат на КП = 1, происходит критический провал, случается что-то очень плохое – что именно остаётся на откуп Демиургу.

В случае, если Игрок преуспевает в проверке и результат на КС = 1, происходит критический успех, Маг преуспевает с каким-то дополнительным бонусом – что именно за бонус остаётся на откуп Демиургу.

ДОБАВОЧНЫЕ КОСТИ И КОСТИ ПОМЕХ

В ТР не предполагается, что к результатам броска кости будет что-либо прибавляться. Если нужно отобразить изменение в шансе исполнения действия – используются штрафы. Добавочные кости и кости Помех используются, когда нужно показать двойственную природу броска.

При наличии у броска Добавочных костей, бросаются они и оригинальная кость, и выбирается наибольший результат.

При наличии у броска костей Помех, бросаются они и оригинальная кость, и выбирается наименьший результат.

Если у броска есть и Добавочные кости и кости Помех, за 1 Добавочную убирайте 1 кость Помех, и так пока что-то одно или оба не кончатся.

Добавочные кости обозначаются как (+1d4), (+1d12) и тд. Если их несколько, то (+1d4/1d10). Это примеры. Кости Помех обозначаются так же по аналогии, но с минусами.

БОНУСЫ И ШТРАФЫ

Бонусы и штрафы – отображают те обстоятельства, что просто меняют шанс исполнения действия.

Бонусы повышают значение кости, а штрафы уменьшают, бонусы записываются, как: (+1), (+2), (+3) и так далее, штрафы: (-1), (-2), (-3).

Например: бонус (+1): 1d4 → 1d6, штраф (-1): 1d12 → 1d10. И бонусы, и штрафы могут суммироваться.

Обычно бонусы Маг получает за наличие специализированных инструментов, время на подготовку и помощь. Штрафы, в свою очередь, Маг получает если ему мешают, он делает действие впопыхах.

Если Маг получит столько бонусов, что должен будет получить кость выше 1d20, он получает Добавочную кость 1d4, и если остались бонусы, то они применяются к этой 1d4, например: 1d12 (+4) → 1d20 (+1d8).

Если Маг получит столько штрафов, что должен будет получить кость ниже 1d4, он получает кость Помехи 1d20, и если остались штрафы, то они применяются к этой 1d20, например: 1d6 (-4) → 1d4 (-1d12).

КОСТИ СЛОЖНОСТИ

В случае, когда Маг сталкиваются с сложностями, Демиург волен объявить проверку Пути. Он назначает Путь, КП которого бросает Маг. Сам Демиург определяет Кость Сложности (КС), которую бросит:



МАГИЧЕСКИЕ ИСКУССТВА

Магам достоверно не известна природа магии и то, откуда она берется. У каждой культуры на это есть свои легенды и гипотезы. В нынешнее время принято делить всю магию на 8 искусств, каждое из которых имеет свою область действия и объекты работы. Вот список искусств, в скобках указан путь, КП которого используется для сотворения магии этого Искусства:

☉ Элементомахия (ПМ) – Магия элементов, реального мира, физических явлений и неживой материи.

☉ Витоморфия (ПМ) – Магия плоти, живой материи, алхимии

☉ Некромантия (ПР) – Магия связи с миром мертвых, спиритизм, повеление нежитью.

☉ Астрология (ПР) – Магия предсказания, постзнания, расследования, видения знамений.

☉ Бистицизм(ПД) – Магия управления животными, связи с миром духов природы.

☉ Малификация (ПД) – Магия удачи и неудачи, проклятий и благословений.

☉ Эпискипсия (ПО) – Магия связи с магическими существами, языческими богами и демонами, так же работа с человеческими душами.

☉ Империиология (ПО) – Магия иллюзий, повеления разумами людей, обмана чувств и эмоций.

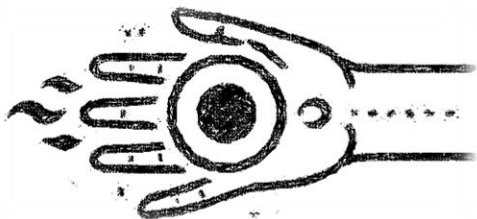
СОТВОРЕНИЕ МАГИИ

Заклинанием называется конкретное проявление магии.

Когда Маг желает сотворить определенную магию, он должен сформулировать желаемый эффект и то, к какому искусству будет оно относиться. Также Маг должен уточнить все добавленные в заклинание Дополнения (иначе заклинание будет иметь все пункты Дополнений равные 0).

После этого Маг делает заявку Демииургу, тот описывает, какой уровень будет иметь заклинание и прочие подробности, и особенности.

Урон, лечение и любые прочие эффекты, которые могут быть описаны, игромеханически равны значению Экзостии Мага.



УРОВНИ МАГИИ

Всего в мире есть 5 уровней магии. Потенциально любому магу в любой момент доступен любой уровень для сотворения. Уровни магии отвечают за то, как глубоко маги засунут свои руки под капот мироздания; чем выше уровень, тем большее он позволяет сделать. Каждому уровню соответствует КС и Отдача – урон, получаемый Магом по ЗДОРОВЬЮ ПУТИ, который использовался для сотворения заклинания в случае критического провала при проверке сотворения заклинания.

Уровень	Что позволяет совершить	КС	Отдача
1	Поиск, анализ и общение	1d6	0
2	Манипуляция, усиление/ослабление, призыв, удержание, перемещение	1d8	1d4
3	Сотворение (чего-то известного), разрушение, подчинение	1d10	1d8
4	Перемещение между мирами, изменение сути вещей, сотворение чего-то нового	1d12	1d12
5	Абсолютная власть, все эффекты, что не подходят под описание первых 4х уровней	1d20	1d20

Если Демииург считает, что заклинание подпадает под описание некоего уровня, но при этом не вполне соответствует ему по силе, он может понизить КС и Отдачу.

Демииург может заменить Отдачу уроном, на некий соразмерный негативный побочный эффект, например: проклятие, потерю конечности, паралич, временную амнезию и прочие неприятности.

ДОПОЛНЕНИЯ: ЖЕРТВЫ И КРУГИ

Любое заклинание состоит из Дополнений – они показывают в какой мере, виде и в каких условиях сотворяется заклинание. При формулировке заклинания Маг должен обратить внимание на все возможные пункты дополнений, иначе по умолчанию будут использованы те дополнения что имеют бонус 0.

Каждое Дополнение имеет описание и бонус либо штраф. Кругами называются те дополнения, что накладывают штраф на проверку сотворения заклинания, но при этом их суть – усиление заклинания или упрощение его сотворения. Жертвы, напротив, дают бонусы на проверку, но

либо ослабляют заклинание, либо усложняют его сотворение.

Пример. Есть некое заклинание, его суть: поджечь призрака щелкнув пальцами; поджечь двух призраков сложнее игромеханически, но само заклинание в 2 раза сильнее – это круг. А вот поджечь призрака, прежде прочитав долгое

заклинание на латыни проще игромеханически, но при этом Маг стоит и зачитывает заклинание вслух – это Жертва.

Тип дополнения	Бонус
Устный компонент	
Молча	-1
Описание заклинания на родном языке	0
Ритуальные слова на древнем языке	+1
Громкое мистическое воззвание	+2
Материальный компонент	
Отсутствие	0
Простой ритуальный предмет	+1
Слабый значимый предмет	+1
Сильный ритуальный предмет	+2
Сильный значимый предмет	+2
Время сотворения	
секунда	-2
10 секунд	-1
минута	0
10 минут	+1
час	+2
2 часа	+3
6 часов	+4
день	+5
неделя	+6
месяц	+7
год	+8
Дистанция до цели	
Другой мир	-6
Весь мир	-5
континент	-4
Город	-3
10 километров	-2
100 метров	-1
10 метров	0
метр	+1
В упор	+2
Длительность эффекта	
Вечность	-8
100 лет	-7
10 лет	-6
Год	-5
Месяц	-4
Неделя	-3
День	-2
Час	-1
Минута	0
10 секунд	+1
Секунда	+2



Темный ритуал

Автор: Pivan Games

Сделано по мотивам [unbelievably simple roleplaying](https://unbelievablysimple.com/)

По лицензии [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.en>

Картинки с руками нарисовал [ChatGPT](https://www.chatgpt.com/)

