

## **«Маги: Восхождение» на движке V5**

Данные правила предназначены для проведения игр в сеттинге Mage: the Ascension™ по правилам Vampire: the Masquerade 5th edition™. Главным образом, в нём приводятся только те правила, которых нет в оригинальных изданиях M20 и V5. Для полноценной игры необходимо приобрести соответствующие книги.

Сборник не предназначен для коммерческого использования.

Все права на зарегистрированные товарные знаки, объекты авторского права, процитированные в данном документе, принадлежат компаниям Onyx Path Publishing и White Wolf (подразделению Paradox Interactive).

Автор выражает признательность Артёму Никифорову, Чудо Йогурту, Холоду и Руслану, а также всем тем, кто помогал ему в подготовке хака.

Свои предложения по доработке и исправлению данных правил можете присылать на [dreamwalkerptiz@gmail.com](mailto:dreamwalkerptiz@gmail.com).

Версия 1.01.

## Характеристики

Физические	Социальные Атрибуты	Ментальные
Сила	Обаяние	Интеллект
Ловкость	Манипулирование	Сообразительность
Выносливость	Выдержка	Концентрация
	Навыки	
Атлетика	Знание животных	Образованность
Драка	Этикет	Внимательность
Ремёсла	Проницательность	Финансы
Вождение	Запугивание	Расследование
Стрельба	Лидерство	Медицина
Воровство	Исполнение	Оккультизм
Фехтование	Убеждение	Политика
Скрытность	Знание улиц	Наука
Выживание	Хитрость	Техника

## Создание персонажа

Игроки совместно с рассказчиком определяют уровень силы своего кабала.

- **Подмастерья.** Арете 0—2. Необходимо взять Дополнение «Наставник».

- **Посвящённые.** Арете 1—3. Дополнительные 15 очков опыта.

- **Адепты.** Арете 4. Дополнительные 35 очков опыта. По два дополнительных очка Преимуществ и Недостатков. Минус 1 к Рассудку.

Персонаж получает одну Сферу, равную значению Арете (две, если Арете 1); две Сферы, равные значению Арете – 1; три Сферы, равные значению Арете – 2 (минимальное значение равно нулю).

## Опыт

Свойство	Очки опыта
Атрибут	Новое значение × 5
Навык	Новое значение × 3
Специализация	3
Сфера Традиции	Новое значение × 5
Другие Сферы	Новое значение × 7
Преимущество	3
Арете	Новое значение × 10

## Изучение Сфер

Чтобы изучить Сферу, маг должен вести магические эксперименты, изучать гримуары и тренироваться под началом Наставника. Игромеханически это отражается тратой опыта и

броском Интеллекта + Оккультизма по базовой сложности 5 × новое значение Сферы. Сложность может быть снижена Наставником, Библиотекой и Миром Горизонта. На каждый бросок уходит по месяцу игрового времени.

## Преимущества

Здесь перечислены только некоторые характерные для магов Преимущества, остальные Преимущества ищите в основной книге правил V5.

## Достоинства

**Морок.** Персонаж стирается из памяти людей и его сложнее выследить.

- +1 к броскам скрытности и к сложности выслеживания.

- +2 к броскам скрытности и к сложности выслеживания. Свидетели неспособны дать описание внешности мага.

**Недостаток: •• Яркая аура.** -2 к броскам скрытности и к сложности выслеживания. Экстрасенсы чувствуют присутствие мага.

**Аватар (от • до •••••).** Отражает силу Аватара и его способность хранить квинтэссенцию.

- **Фамильяр.** Аватар мага проявляется в физическом мире, принимая облик говорящего животного. Фамильяр может давать советы и исполнять небольшие поручения в рамках возможностей животного. Также он обладает эмпатической связью со своим владельцем. В случае гибели фамильяра маг получает уровень осложнённых повреждений по Силе воли. Фамильяр возрождается на следующей сессии (или через одну, если погиб в конце).

**Судьба.** Магу уготована особая судьба.

- **Родился в рубашке.** Один раз за сессию персонаж игнорирует урон от атаки, который вывел бы его из конфликта.

- **Везунчик.** Один раз за сессию персонаж может сделать успешным любой бросок не Магии. Остаток успехов считается равным единице.

**Недостаток: •• Неудачник.** Один раз за сессию рассказчик может признать любой бросок неудачным.

## Дополнения

**Санктум (от • до •••).** В Санктуме вся Магия, соответствующая парадигме волшебника, считается уместной (и наоборот). Дополнительно, каждая точка снижает сложность бросков Магии и увеличивает сложность противника при попытках пробраться внутрь на единицу.

**Аколиты (от • до •••••).** Спящие, которые разделяют вашу парадигму. Не считаются свидетелями и дают дополнительные кости на бросках ритуалов, равные значению Дополнения. Аколиты могут помогать в решении связанных с волшебством задач (следить за часовней или санктумом, собирать необходимые для Магии компоненты, передавать сообщения другим магам и т. д.).

- — 3—7 аколитов

- — 8—12 аколитов
- — 13—17 аколитов
- — 18—22 аколитов
- — 23—30 аколитов

**Библиотека (от • до •••).** Отражает собрание колдовских гримуаров и справочной литературы, доступное магу. Библиотека должна располагаться в часовне или санктуме. Каждая точка снижает сложность бросков на изучение Сферы или сбора информации на единицу.

**Наставник (от • до •••).** Наставник обучает мага колдовскому искусству, даёт советы и оказывает поддержку, но редко когда лично участвует в его приключениях. Наставник отмечается на схеме взаимоотношений. Каждая точка Дополнения снижает сложность броска на изучение Сферы на -1.

- — Наставник-адепт
- — Наставник-мастер
- — Наставник-архимаг.

## Создание кабала

На создание кабала выделяется по одной точке за каждого персонажа (по решению рассказчика — две, если игроков трое или меньше). Также игроки могут тратить на кабал свои точки Преимуществ или получать дополнительные точки за Недостатки.

Как правило, полноценная часовня состоит более чем из одного кабала. Игроки с рассказчиком договариваются, сколько в часовне будет кабалов из NPC и какое положение среди них будет занимать кабал игроков. Каждый дополнительный кабал приносит дополнительные точки часовни, равные своему среднему значению Арете.

## Дополнения кабала

Кабал может пользоваться определёнными Дополнениями и Недостатками сообща, а именно: Союзниками, Связями, Врагами, Аколитами, Влиянием, Библиотекой, Слугами, Ресурсами и Статусом. Эти Свойства приобретаются на очки кабала.

## Часовня

Часовня — главный источник квинтэссенции, защиты и магических знаний. У часовни есть три особенные характеристики.

**Узел.** За сессию из Узла суммарно можно получить столько квинтэссенции, сколько в нём точек × 3. При иссушении Узла получаешь втрое больше пунктов квинтэссенции. Точки в Узле могут разделяться между несколькими Узлами, принадлежащими часовне.

**Мир Горизонта.** Характеристика показывает, насколько большой, богатый и населённый у часовни мир Горизонта. А также сколько у часовни филиалов на Земле и какие в них возможности для магических экспериментов (каждая точка снижает сложность броска на изучение Сферы на -1). Не может превышать значение Узла.

**Защита.** Определяет, насколько хорошо часовня охраняется берегами и охранными системами. Каждая точка отнимается от бросков противника, когда тот пытается проникнуть в часовню или разузнать о том, что в ней происходит.

## Основной бросок

Набор костей для броска выглядит как Атрибут + Навык. Кости, на которых выпало 6 и больше считаются успешными. За каждые две кости, на которых выпало 10, игрок получает не два, а четыре успеха.

Сложность определяется количеством необходимых успехов от одного (тривиальное действие) до семи и более (практически невозможное).

Если на броске не было набрано необходимого количества успехов, он считается проваленным. Если было — успешным. Если бросок успешен и хотя бы на двух костях выпало по 10, то это критический успех.

## Парадокс

Если у игрока есть кости Парадокса, то они замещают обычные кости во всех бросках, кроме бросков Силы воли и Рассудка. Например, набор костей равен пяти и есть три кости Парадокса, тогда бросок состоит из трёх костей Парадокса и двух обычных. Если набор костей равен двум при том же количестве костей Парадокса, бросок состоит из двух костей Парадокса.

При этом, если бросок провален и хотя бы на одной кости Парадокса выпала 1 — это Парадоксальный провал. Если же выпал критический успех и хотя бы на одной кости Парадокса выпала 10 — Мистический успех.

## Парадоксальный провал

Парадоксальный провал случается потому, что сама реальность сопротивляется действиям вульгарного мага.

Парадоксальный провал может привести к одному из следующих результатов:

- Персонаж получает Язву Парадокса, тяжесть которой равна текущему значению Парадокса.
- Персонаж теряет точку в Преимуществе. Из-за Парадокса портится дорогая вещь (Ресурсы), получает травму аколита (Слуги), обижается Союзник и т. д.
- Парадокс «прожигает» узор мага, причиняя один или более уровней осложнённого урона. Из глаз могут вырываться лучи ослепительного света, из ушей валить пар, а по телу пробегать всполохи электрических разрядов.
- Если никому не приходит в голову подходящая идея, Парадокс просто увеличивается на единицу.

## Мистический успех

- Из-за своих вульгарных действий маг получает одно или несколько Помутнений.

- Явно сверхъестественное поведение персонажа на глазах у спящих нарушает Протоколы и / или привлекает внимание Технократии.
- Персонаж теряет точку в Преимуществе.
- Если ничего из вышеперечисленного не подходит, бросок просто считается проваленным.

## Набор Парадокса и избавление от него

Игрок проходит проверку Парадокса, когда творит Магию:

- Одна проверка на Парадокс при уместной Магии.
- Две проверки (выбираем худший результат) при вульгарной без свидетелей.
- Две проверки (выбираем худший результат) при вульгарной со свидетелями и получаем сразу две кости Парадокса.

Парадокс снижается на единицу в следующих случаях:

- При выпадении Парадоксального провала.
- Если игрок за сессию ни разу не использовал Магию.
- Если игрок тратит равное текущему Парадоксу количество квинтэссенции.

## Язвы Парадокса

Язвы Парадокса проявляются в виде физического, социального или ментального уродства или отклонения и накладывают штраф на соответствующие броски, равный своей тяжести. Длительность действия Язвы также зависит от её тяжести.

Значение Парадокса	Длительность действия Язвы
1	Три хода
2	Сцена
3	Сессия
4	Сюжетная арка
5	Навсегда

## Магическая система

В общем случае бросается Арете + наивысшая Сфера для данного Эффекта. Сложность равна наивысшей Сфере + модификатор по таблице Связей + модификатор по таблице целей.

Для набора необходимого числа успехов игрок может выбрать проведение ритуала — длительный бросок Арете + наивысшей Сферы, но не более Выносливости + Концентрации бросков.

### Таблица Связей

Успехи	Телепортация	Симпатическая связь
1	В зоне видимости	Образец тканей
2	Хорошо знакомое место	Дорогая вещь или друг
3	Знакомое место	Личная вещь или приятель
4	Посещённое место	Использованный единожды предмет или знакомый

5	Описание места	Вещь, к которой прикасались, или шапочное зна- комство
6	Неизвестное место	Связь отсутствует

#### Таблица целей

Успехи	Урон / количество	Длительность
1	Один	Один ход
2	Два	Одна сцена
3	Шесть	Один день
4	Восемь	Одна история
5+	Число успехов × 2	Число успехов × месяц

## Боевая система

### Инициатива

Заявки во время боя разрешаются в следующем порядке:

- Атаки в уже начатом ближнем бою.
- Дистанционные атаки.
- Начало нового ближнего боя.
- Всё остальное.

### Ближний бой

Нападающий использует Силу + Драку в рукопашной, Ловкость + Фехтование при использовании одноручного оружия и Силу + Фехтование при использовании двуручного.

Защищающийся использует либо перечисленные выше варианты, либо Ловкость + Атлетику для уклонения.

Если оба противника атакуют друг друга, они бросают одновременно: кто получит больше успехов, тот и наносит урон, равный разнице в успехах плюс модификатор оружия и урон от Магии.

### Дистанционный бой

Нападающий использует Выдержку + Стрельбу в ходе перестрелки, Концентрацию + Стрельбу, если ведёт снайперскую стрельбу, и т. п. Метательное оружие требует броска Ловкости + Атлетики.

Защищающийся использует Ловкость + Атлетику, если просто уклоняется, или соответствующий бросок, если участвует в перестрелке.

В зависимости от наличия укрытия, защитные броски получают следующий модификатор:

- Без укрытия — -2.
- Укрытие не останавливает пулю — -1.
- Укрытие останавливает пулю — 0.

- Окоп — +1.
- Бойница — +2.

## Магия в бою

Магию можно использовать в бою несколькими способами:

- Магия помогает атакам: акашит делает свои кулаки твёрдыми, как сталь, виртуалист использует самонаводящиеся пули и т. д. Тогда стандартный бросок атаки происходит в соответствующей фазе инициативы и к нему прибавляется значение Арете. Обычно, такое использование Магии не вульгарно.

- Атаки помогают Магии: герметист швыряет в противника огненный шар или вербена канием иссушает руку врага. Сначала бросается Арете + наивысшая Сфера, который определяет сущность Эффекта. Затем соответствующий типу атаки бросок. Если бросок атаки совершается в тот же ход, он получает штраф -2.

- Магия наносит урон непосредственно (или не связана с нанесением урона — например, телепортация в безопасное место). Совершается бросок Арете + наивысшая Сфера в последней фазе инициативы.

- Если на данном ходу персонаж не применяет Магию, он может защищаться от магических атак броском Арете с кумулятивным штрафом -1 за каждую последующую атаку.

## Рассудок

Переизбыток вульгарной Магии постепенно сводит волшебника с ума. Насколько маг находится в своём уме, определяется значением Рассудка, которое может быть от нуля до десяти и на старте равно семи.

При Мистическом успехе маг может получить одно или несколько Помутнений, которые отмечаются крестиками на счётчике Рассудка справа-налево. Также Помутнение остаётся, если персонаж получает кость Парадокса, когда Парадокс уже равен 5. В конце сессии игрок бросает столько костей, сколько пустых (не занятых точками Рассудка и крестиками Помутнений) клеток у него осталось, но не менее одной кости. В случае успеха все Помутнения стираются, а маг сохраняет Рассудок. В случае провала Рассудок снижается на единицу; Помутнения также стираются.

Если персонаж получил больше Помутнений, чем у него есть пустых клеток, он получает штраф -2 ко всем броскам до конца сессии, так как перестаёт адекватно воспринимать действительность.

По желанию игровой группы, Помутнения можно получать так же за подчинение спящего своей воле с помощью Магии, убийства спящих с помощью Магии и т. д.

Рассудок можно восстанавливать, проводя время в человеческом обществе среди Опор. Для увеличения Рассудка, необходимо потратить Новое значение  $\times 10$  – число Опор очков опыта.

## Опоры

Игрок может выбрать для своего персонажа до трёх спящих, с которыми тот проводит время, чтобы сохранить Рассудок. Такие спящие называются Опорами и не могут участвовать в сверхъестественных игровых событиях. Опоры отмечаются на карте взаимоотношений.

Бытовое взаимодействие или общение Опорами один раз за сессию снимает по пункту Помутнений.

## Безмолвие

Когда значение Рассудка достигает 5, маг начинает погружаться в Безмолвие — колдовское сумасшествие.

Рассудок	Штраф	Эффект Безмолвия
5	Нет	Странное поведение или мимолётные галлюцинации
4	-1 к Социальным или Ментальным броскам	Устойчивые галлюцинации, эксцентричное поведение
3	-1 к Социальным и Ментальным броскам	Неотличимые от реальности галлюцинации, опасное поведение. Могут появиться хобгоблины
2	-2 к Социальным и Ментальным броскам	Хобгоблины или транс
1	-2 к любым броскам	Транс или почти мародёр, но без иммунитета к Парадоксу
0	Нет	Маг становится мародёром

## Миры Парадокса

В определённых случаях рассказчик может подготовить для вульгарного мага заключение в мире Парадокса или встречу с духами Парадокса. Так как это легко может испортить текущий сюжет, эти события не привязаны к костям Парадокса.

В общем случае продолжительность пребывания мага в мире Парадокса зависит от его Рассудка.

Рассудок	Длительность заключения в мире Парадокса
9	Три дня
8	Одна неделя
7	Две недели
6	Месяц
5	Год
4	Десятилетие
3	Половина столетия
2	Столетие
1	Пять веков

## Квинтэссенция и Резонанс

Квинтэссенция чрезвычайно важна для магов: она облегчает колдовство, требуется для создания вещей из ничего, нужна для питания талисманов и снижает Парадокс. Маги получают квинтэссенцию двумя путями: либо с помощью Сферы Начала, либо медитируя в Узлах и на силовых линиях.

Маг может иметь в своём узоре от 0 до 10 пунктов квинтэссенции, но не более значения Аватара, если не использовать Магию Начала.

### Медитация

Во-первых, маг должен узнать, где именно расположен Узел или пролегают силовые линии. Для этого он может воспользоваться Эффектом Начала 1 или сделать бросок Сообразительности + Оккультизма, сложность которого зависит от силы мистического места.

Во-вторых, маг должен определить, при каких условиях возможен сбор квинтэссенции (в Узлах, как правило, при любых). Для этого он совершает бросок Интеллекта + соответствующего месту Навыка. Например, на заброшенном заводе с таинственными агрегатами это будет Техника, в сорочьем гнезде с необычными украденными вещицами — Знание животных, а в букинистическом магазине — Образованность. Базовая сложность равна 4. Если бросок неудачен или маг не хочет тратить времени, всё равно можно забрать квинтэссенцию «силой». Это иссушает источник и может привлечь внимание хранителей мистического места или магов-конкурентов.

В-третьих, маг медитирует — то есть проводит примерно час, либо погрузившись в себя или молитвы (если это мистик), либо следя за приборами (если это техномаг). По истечению этого времени волшебник получает пункт квинтэссенции. Если квинтэссенция берётся из Узла, полученное количество зависит от его уровня.

Если брать квинтэссенцию «силой», на это уходит всего три хода, а маг получает в три раза больше квинтэссенции.

### Резонанс

Иногда квинтэссенция окрашена одним из трёх видов Резонанса: динамическим, статичным или энтропийным. По силе Резонанс делится на мимолётный, сильный и мощный.

Мимолётный резонанс просто подчёркивает необычность места или вещи. Сильный резонанс даёт магу бонус +1 к броскам Магии с Эффектом, соответствующий типу Резонанса (превратить что-то во что-то другое — динамический, защитить или поставить барьер — статичный, уничтожить или испортить что-то — энтропийный). Мощный Резонанс даёт бонус не только к броскам Магии, но и к определённому Навыку (или другим броскам). Например, мощный энтропийный Резонанс из Узла в библиотеке даст +1 к броскам разрушительной Магии и +1 к броскам Образованности; мощный Резонанс из силовой линии у кабинета психотерапевта даст +1 к броскам Рассудка и т. д.

Эффект Резонанса сохраняется, пока маг не исчерпает всю квинтэссенцию, или пока он не соберёт новую.

**Случайная сила**

1—5: Резонанса нет

6—8: мимолётный

9—0: сильный или мощный,

брось ещё раз

1—8: сильный, 9—0: мощный

**Случайный тип**

1—3: динамический

4—6: статичный

7—9: энтропийный

0: перебрось