

Создание хоумбрю

Создание противников

Мир Смертных Земель населяет множество опасных существ. Большинство из них представляет собой предмет, существо или явление под воздействием различного количества темной энергии. Среди них бывают как агрессивные, так и нейтральные по отношению к обреченным существа. В этом мире возможно все, например живая мусорка или злобный камень.

Помимо существ также можно встретить агрессивно настроенных обреченных объединённых в группировку. Их также необходимо генерировать по отличным от существ правилам.

Первым делом необходимо определиться с рангом существа. Ранги варьируются от 1 до 16. Это число необходимо для определения ситуации, в которых они могут быть использованы. Для этого складывается сумма рангов игроков (0 ранг – 1 ранг монстра, 1 ранг – 2 ранг монстра и т.д.). Например, в группу игроков 1 ранга можно вкинуть одного (2+2+2+2 ранг) 8 рангового монстра или четырех 2 ранга.

ХП монстра не имеет разделения между физическим и психическим. Как только ХП опускается до 0 монстр погибает.

У каждого монстра, как и у игроков есть статьи. От статей зависит их добавочное здоровье, а также скорость передвижения. Карма используется для применения ультимативных приемов.

У каждого монстра может быть физическая и психическая броня, которая работает как снижение входимого урона на фиксированное значение. Также монстры могут иметь различные сопротивления или иммунитет к различным эффектам.

Монстров при значении ХП равном трети от максимума можно начать ловить. Сложность и количество ячеек определяется по таблице.

Монстры могут иметь до 6 различных приемов. Начиная со 2 ранга существа могут иметь 1 уникальный прием, который тратит карму.

Побеждая монстра, с него выпадает лут. Общая минимальная ценность должна быть не меньше, чем указано в таблице. Это может быть как части монстра, так и различные уникальные вещи.

противники и ранг	награды	хп	урон в ход
1	2-4 бе	16	3 до 5
2	4-6 бе	32	4 до 6
3	6-8 бе	48	5 до 6
4	2-3 об	48	6 до 8
5	2-4 об	72	7 до 10
6	1-2 це	88	8 до 12
7	1 ре	96	12 до 15
8	1-2 ре	128	13 до 17
9	1 ми	160	14 до 19
10	2 ми	184	15 до 24
11	3 ми	192	24 до 26
12	1 ле	208	25 до 28
13	1-2 ле	224	26 до 30
14	2 ле	240	27 до 31
15	2-3 ле	256	29 до 34
16	3 -4 ле	272	35

противники и ранг	Сложность поимки	Ячеек и	Количество приемов	Уникальных приемов
1	4	2	2	0
2	5	2	3	1
3	6	3	3	1
4	7	3	3	1
5	8	3	4	1
6	9	3	4	1
7	10	4	4	1
8	11	4	4	2
9	12	4	5	2
10	13	5	5	2
11	14	5	6	2
12	15	5	6	2
13	16	5	6	2
14	17	6	6	3
15	18	6	6	3
16	19	7	6	3

Лут определяется вытягивание карт после победы

Количество карт зависит от ранга существа поделенным на 2.

Табличка для определения мощности атак для существ

Ранг	Виды атак	дальнего боя	боя	Виды атак ближнего боя
1-3	2d4	1d6		2d10
4-6	3d4	2d6	1d8	4d12
7-10	4d4	4d6	3d8	5d12
11-16	2d10	2d12	4d8	6d12

Создание противников людей

Люди противники генерятся таким же образом, как и существа, но с некоторыми отличиями.


Первое отличие — это здоровье оно делится на физическое и психическое. Броня – это два значения для физического и психического здоровья, работает также как и у существ снижая входящий урон. Здоровье определяется от статов.

Второе отличие – каждый противник имеет вооружение, атаки определяются также как и у монстров, но урон уже влияет от конкретного вооружения.

Лут никак не регулируется и отходит на выбор ГМ-у.

Для генерации используйте табличку справа.

противники и ранг	Статы для распределения	ранг противников	Количество приемов	Уникальных приемов
1	8	0	2	0
2	12	0	3	1
3	14	0	3	1
4	22	1	3	1
5	28	1	4	1
6	36	2	4	1
7	40	2	4	1
8	46	2	4	2
9	52	2	5	2
10	58	3	5	2
11	66	3	6	2
12	72	3	6	2
13	76	3	6	2
14	80	3	6	3
15	84	3	6	3
16	88	3	6	3

Псевдорыба-мурена (3)		Движение 15м			
64хп		2	3	1	-
		1	0	0	1
Летает по воздуху и шипит на прохожих, может спрятаться в земле		Сопротивление Отравлению			
		ранг 3	уровень сложности 6		
Укус 2d8 бл. бой		0	0-2		
При дубле 1		1	Захват тиски (Сила 8)		
Отравление 1		2	Длится 1 ход, пока в тисках отравление 1. В тисках мурена может атаковать в бл. бою		
(1 карма) Разрыв тканей (Ловк) Если провалил выбирает часть тела и ломает доспех		Бонусное действие			
		Извивающийся охотник			
		Сложность попадания 10			
При убийстве 1 карта (2-10) Мясо мурены x d4 (бе) (J-k) Клыки мурены x d4 (2 бе) (A-Joker) Шкура мурены (3 бе)		При поимке 1 карта (2-10) Осколок тьмы x 1 (5 бе) (J-A) Проводник энергии x 1 (8 бе)			