Abyss Glider

Tabletop RPG First Edition

Оглавление

**Введите название главы (уровень 1)1**

Введите название главы (уровень 2)2

Введите название главы (уровень 3)3

**Введите название главы (уровень 1)4**

Введите название главы (уровень 2)5

Введите название главы (уровень 3)6

Введение:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Много лет назад мир являлся другим. Глубокие океаны, бескрайние равнины, величественные горы…*

*Много лет назад мир являлся другим. Каждое живое существо было пропитано энергией, любой мог овладеть магией и интуитивно чувствовал нити эфира, витающие в воздухе…*

*Много лет назад мир являлся другим. Магия заменяла машины, живым служили големы, заменяющие иногда десятки рабочих рук, а механика и инженерия использовалась только чтобы начертить схемы очередного транспорта, который потом будет собран по взмаху чьего-то посоха…*

*Но всё изменилось, когда пришла бездна.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Элату – мир, балансирующий на краю Бездны: не поддающемуся описанию явлению, которая появилась 570 лет назад в результате магического катаклизма небывалой силы. Планета, которая когда-то была целой, раскололась. Большая часть суши и моря буквально провалились и исчезли в тёмной пучине, которая образовалась вместо ядра и мантии планеты. Однако, в воздухе остались плавать острова различного размера. Причина этому до сих пор так и не установлена, но одной из гипотез является наличие в породе минерала, содержащего и концентрирующего первородную магическую эссенцию – эфир. Насыщенная минералом земля остаётся левитировать в воздухе.

На таких островках жизнь и продолжили уцелевшие после катаклизма.

Глава 1: Создание персонажа.

Для создания игрового персонажа вам понадобится определить расу, предысторию, способности и навыки, а также класс персонажа. Каждая последующая секция тесно связана с предыдущей. Некоторые жизненные пути могут быть доступны для персонажа одной расы, но недоступны для других. Какие-либо расы могут быть одними из многих эффективных представителей в конкретном классе, а другие могут иметь очень мало практикантов какого-либо класса. То, каким путём пойдёт персонаж может решить судьба в виде броска кубика, либо же игрок может выбрать путь сам. Некоторые жизненные пути передадут персонажу бремя долга, ответственности, или проклятия собственного выбора. Но главное помнить, что судьба не записана нигде, и даже древние боги не в силах это изменить…

Часть 1: Расы

Мир Элату населяют существа разных рас: разнообразные, похожие, любые. Для создания игрового персонажа игрок может выбрать любую из существующих рас.

У всех из них есть свои достоинства, так же, как и недостатки. В мире не бывает белых рыцарей без своих скелетов в шкафу или проблем со здоровьем, как мог бы кто-то сказать.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Изначально существовало три первородные расы: дварфы, эльфы и люди. Со временем, адаптируясь к условиям жизни и разной природе, скрещивания между представителями разных первородных дали стабильное потомство, выделившееся в отдельные расы и семейства полукровок. Полукровками являются: сабируды – помесь людей и эльфов, и таурины – помесь дварфов и людей. Однако в новой эре появилась новая, неподвластная никому воинствующая раса орков.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Первородные расы:

Дварфы

Коренастый народ, обитающий преимущественно в пределах своего государства, однако сам размер его позволяет найти их практически в любой точке мира. Крепкие телом и духом, они являются искусными ремесленниками, инженерами и воинами, однако их сложный характер и стремление к совершенству представляют большинство их технологий слишком сложными для понимания мастерами других рас. К тому же недоверие к чужакам, последние несколько столетий подкрепляющееся политикой государства, сделали их довольно закрытыми.

Общие данные

Дварфы – невысокие существа с двумя руками и ногами, средний рост взрослого дварфа составляет от 1,3 до 1,4 метра, от природы имеют крепкое телосложение, сильны и выносливы. Обладают пышной шевелюрой, которая, при должном уходе, может превратиться в невероятной красоты причёску. Из недостатков – довольно неуклюжи, если нужно сделать что-то быстро. Довольно грубы и прямолинейны, обладают специфическим чувством юмора. Предпочтут лаконичное ругательство долгому объяснению ситуации.

Культура

До наступления третьей эпохи были достаточно консервативными как в плане убеждений и религии, так и в плане политики. Их государство было закрыто для большинства приезжих народов, но не представляло для захватчиков интереса, так как на поверхность выходили лишь несколько самых крупных городов, расположенных в разных частях континента, а вся поверхность между ними представляла пустошь. Однако под поверхностью простирались огромные подземные города и коммуникации дварфов, построенные тысячелетия назад.

Изначально, до перехода к общей системе летоисчисления, они использовали свою. В их системе существовали периоды, длинной в 3,7 лет - за столько в одной из столичных пещер-храмов вырастал сталагмит в 0,1 метр.

По легендам называют дату своего появления 18325 годом с сотворения мира. Верят в то, что верховное божество Плавуокани перед тем, как уйти в безвременный сон, высек первых дварфов из скал близ столицы некогда королевства, а теперь коммунистического союза.

Народности

У дварфов три народности, которые живут преимущественно в разных регионах

Меадуры – равнинные дварфы. Обитают на западе союза. Волосы преимущественно рыжие, глаза голубые или серые. Также отличаются наибольшим ростом среди народностей. Большинство из них заняты в сельском хозяйстве, так как западные регионы обладают самой плодородной почвой. От этого они довольно оседлы, неторопливы и переменам предпочитают устоявшийся размеренный уклад жизни.

Список талантов: несгибаемый, силач, умелец, гигант;

Список пороков: неуч, лентяй, обжора, домосед;

Предпочтительный класс: воин, медик;

Маудуры – горные дварфы. Обитают в центральной и восточной части союза. Наиболее распространенные представители своей расы. Грубые светлые волосы, тёмные глаза, иногда бледная кожа, наливающаяся красками на морозе или от алкоголя. Довольно устойчивы к перегрузкам и могут приспособиться к жизни в суровых условиях холодных земель. Профессии различаются, однако все от рождения хороши в ручном ремесле, литье и ковке. Центральные регионы снабжают весь союз металлом и ископаемыми ресурсами, поэтому дварфы там трудолюбивы, хотя не забывают о развлечениях по выходным. Многие из них за всю жизнь ни разу не видели поверхность, так как, в отличие от собратьев других народностей, они вынуждены проводить большую часть жизни под землей.

Список талантов: несгибаемый, ночное зрение, кузнец, образованный;

Список пороков: апатичен, грубиян, недоверчивый, алкоголик;

Предпочтительный класс: техник, воин;

Диадуры – пустынные дварфы, выделились относительно недавно, в пределах пяти поколений. Обитают на аванпостах пустынного континента на юге Элату. Формирование аванпостов в пустыне вынудили бывших северян приспосабливаться к жаре и сухому климату. От этого их кожа ещё сильнее погрубела, приобрела более насыщенный бежевый оттенок, волосы потемнели, глаза приобрели более узкий разрез. Как прирождённые кузнецы и литейщики, они быстро приспособились к жаре, так что у них не было необходимости и желания покидать южный регион.

Список талантов: несгибаемый, выживальщик, умелец, педант;

Список пороков: мыслитель, слабость к холоду, приватизатор, сорвиголова;

Предпочтительный класс: техник, исследователь;

Эльфы

Высокие и стройные долгожители, живущие преимущественно в общинах из нескольких десятков семей. Обитают ближе к центральной части Элату, так как раньше там находилась их старая столица, навсегда потерянная после падения в Бездну. Считаются самыми искусными магами-целителями и мастерами био-магических технологий. Большинство из них смогли сохранить магические способности сквозь поколения, однако ценой этому стало соблюдение строгих культурных обычаев, заключение браков по расчёту генетических древ и прочие ограничения, которые к настоящему времени привели к недовольству в их обществе, выделению отдельных течений реформаторов и революционеров.

Общие данные

Эльфы – высокие гуманоиды, средний рост которых начинается от 1,9 метра, а пределом считается 2,2, в редких случаях 2,5 метра. Могут казаться слабы физически из-за природного стройного строения тела, по сравнению с людьми или дварфами. Компенсируют этот недостаток повышенной ловкостью, гибкостью и быстротой реакции. Являются одними из самых креативных, внимательных и умных разумных существ, в том числе из-за среднего срока жизни, составляющем более 350 лет. Имеют бледную, иногда отдающую оттенками зеленоватого или пурпурного цветов кожу, заострённые уши и широкий разрез глаз. Из физиологии имеют важный недостаток – крайне сложную систему органов, которая требует тщательного слежения и ухода. От этого часто прибегают к использованию растений-симбионтов, которые живут в их телах, совмещая различные функции и ухаживающие за носителем, разумеется, при должном уходе за самими растениями.

Культура

Народности

Люди

Самый распространённый, умеющий адаптироваться и выживать, а также лгать, строить интриги и предавать своих народ. Обитают во всех уголках Элату, так как в прошлом феодализм и желание каждого из правителей обладать своим собственным уделом заставили их расселяться на всех свободных территориях.

Общие данные

Люди обладают средним телосложением и средним ростом. Они ни в чём не являются уникальными, кроме развития технологий, не связанных магией или взаимодействующих с ней, в то же время они не уступают в своих навыков ни одной из первородных рас и могут учиться новым трюкам.

Среднестатистический человек имеет рост 1,75 метра и живет в районе 75–80 лет. От региона к региону цифры могут меняться, так как условия жизни варьируются довольно сильно в разных точках мира. Могут приспособиться практически к любым условиям, так как обладают смекалкой и волей к жизни. По своей натуре порочны, так как в жестоком и суровом мире каждый стремится позаботиться только о своей недолговечной шкуре, но многие способны отвергнуть свою натуру путём долгих тренировок, став умелыми воинами, мастерами магии, великими учёными, мудрыми правителями.

Культура

В течение последних двух эпох весь социальный строй основывался на расслоении общества в связи с выбором профессий и происхождением каждого индивида. Система не сильно менялась на протяжении второй и третьей эпохи, люди выбирали, чем хотят заниматься и получали соответствующий статус и привилегии. Конечно, многие посты были в какой-то степени наследственными, так местные управляющие не могли стать правителями целого графства, а для плебеев единственным способом пробиться наверх была армия или же врождённые магические способности.

Люди же избрали себе божеством Ируса - сошедшего с небес и поднявших из огня мира дом для своего народа. Изображали его как человека с пылающими крыльями за спиной, он имел 2 пары рук и третий Глаз, способный видеть сквозь любые преграды. Ореол пламени, исходивший от него, делал его похожим на ярчайшую звезду, какую только можно себе представить.

Считалось, что Бог снова явит себя в те времена, когда свет в мире померкнет, и изберёт достойного нести его волю. После расхождения планов, одному человеку – безымянному Пророку пламени – явилось видение, в котором Ирус предстал перед ним и дал силу возглавить веру людей, так появилась гвардия Озгарда – «Пробуждённые пламенем». Они стали защитниками веры и элитой армии.

Маги среди людей появляются не особо часто. Те, кто, все-таки, родился с даром контроля стихий, в основном идут на добровольное обучение в академии. Главная из них – город магов Темискар. Тут есть кварталы Ауэрос (ауэротургов), Пириум(пирокинетиков) а также Мекрос(магов других стихий, в том числе это квартал для магов не-людей) и Хелиг - высший совет магов и архив. Здесь собирались сильнейшие чародеи, ответственные за сохранение магического наследия людей.

Народности

Виссы – население большей части империи. Имеют мягкий оттенок кожи и как правило, населяют Озгард, Икмир и более мелкие города центральных регионов. Самые распространённые из людей, могут быть представителями абсолютно любой профессии.

Список талантов: не имеет уникальных;

Список пороков: не имеет уникальных;

Предпочтительный класс: любой;

Клавры – народ, которому выпала более жаркая и пустынная территория на юге. В результате они основали графство Экрос.  Более суровый образ жизни повлиял на их стремление выживать и сражаться за лучшие условия, а также наградил тёмным оттенком кожи и невероятной выносливостью.   
Почти все обладают сильным телом и чаще всего становятся воинами или наёмниками. А те, кто не справляются, считаются среди них мусором, пригодным только выращивать пищу для воинов. Именно от них появилась культ Кригов - воинов, не использующих оружие или броню.

Список талантов: силач, берсерк, выживальщик, умелец;

Список пороков: слабость к холоду, сорвиголова, неуч, грубиян;

Предпочтительный класс: воин, исследователь;

Литы – кочевое племя, скитавшееся по Деке. Не раз нападали на мелкие поселения, но от сражений с основными армейскими силами прятались на границе эльфийских лесов.  
После Расхождения планов большая часть бесследно исчезла. Иногда можно встретить их в Аэрстоуне. Всегда носят при себе знак их племени - амулет в виде скрещнных мечей - скимов - традиционного оружия этого племени.

Список талантов: незаметный, фехтовальщик, умелец, единение со стихией;

Список пороков: клятва роду, недоверчивый, клептоман, одиночка;

Предпочтительный класс: плут, маг;

Мивтоки – вымершая смесь народностей, проживавших на крайнем севере. Обладали более высоким ростом и плохим зрением. Считалось, что они были уничтожены гномами немного после начала Второй эпохи.

Список талантов: толстокожий, замедленный метаболизм, гигант, командный игрок;

Список пороков: медлительность, слабое зрение, ожирение, спорщик;

Предпочтительный класс: медик, маг;

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Полукровки:

Сабируды

Таурины

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Орки

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Часть 2: Предыстории персонажей

Часть 3: Классы

Каждый из персонажей имеет определённый класс. Он определяет текущее положение персонажа в обществе, его профессию и востребованность. От класса будет зависеть то, как персонаж будет подходить к решению проблем. Существует шесть классов, доступных персонажам:

Воин

Маг

Плут

Техник

Исследователь

Медик

Часть 4: Способности

Способности персонажа являются базовыми характеристиками. В части 3 описываются основные способности для разных классов.

Сила

Ловкость

Интеллект

Живучесть

Реакция

Внимательность

Магический потенциал

Часть 5: Навыки

Часть 6: Таланты и пороки

Глава 2: Система игры.

Часть 1: Кубы и броски

Часть 2: Проверки навыков

Часть 3: Бой

Часть 4: Комплексные действия

Часть 5: Магия для чайников

Часть 6: Собственные навыки

Часть 7: Опыт и улучшения

Глава 3: Мир Элату.

Часть 1: Общая история мира

Часть 2: Современная география

Часть 3: Народы и культура

Часть 4: Ключевые точки мира

Глава 4: Инструменты мастера игры.

Часть 1: Организация взаимодействия и баланса группы

Часть 2: Особенности строения мира

Часть 3: Экономика мира

Часть 4: Активности и примеры заданий

Часть 5: Примеры профилей неигровых персонажей

Часть 6: Пример приключения

Часть 7: Продвинутые инструменты погружения

Часть 8: Секреты \*ОТКРЫТЬ ТОЛЬКО В КРАЙНЕМ СЛУЧАЕ\*

Глава 4: Приложения.