

Книга базовых правил для настольных ролевых игр на основе системы GURPS

Персонаж

В настольной ролевой игре вы создаёте уникального персонажа со своими преимуществами и недостатками. Помните, что это командная игра и некоторые навыки могут бесполезными или наоборот очень важными для команды в конкретный момент.

Атрибуты

Это основные параметры персонажа, которые определяют его личность. Они меняются с уровнем, от употребления различных веществ и от ношения особого снаряжения.

Символ	Значение	Влияние
S - Сила	Физическая сила	Боевые навыки, тяжёлый физический труд
E - Выносливость	Стойкость и психическое здоровье	Сопrotивляемость урону, запас здоровья
A - Ловкость	Проворство, гибкость, координация	Скрытность, взлом, воровство, передвижение
I - Интеллект	Восприятие, интуиция, память	Создание заклинаний, общение

Каждый атрибут имеет значение от 1 до 20 и изначально равен 8. Игрок имеет также 8 свободных очков, которые он может распределить между атрибутами, но не более 4 в один. Дальнейшие особенности могут дополнительно снизить или повысить атрибуты.

Характеристики

Урон – определяется типом оружия, 1 уровень – 1 кубик урона

Урон без оружия = $(\text{Сила} + 5) / 10$

Грузоподъёмность = $\text{Сила} * \text{Выносливость} / 10$

Броня – определяется надетым снаряжением и базовой защитой. Едина для всего тела (защита от ударов по ногам такая же как от выстрелов в голову)

Базовая защита = $(\text{Выносливость} + 5) / 10$

Мана = $\text{Интеллект} + \text{Уровень} - 4$

Расы

Каждый персонаж по умолчанию является человеком, но может выбрать любую из 12 рас, чтобы получить их преимущества и недостатки.

Название	Плюсы	Минусы
Ворген	Нет	
Гном	Нет	
Змеелюд	Нет	
Летун	Нет	
Орк	Нет	
Полудемон	Нет	
Полутитан	Нет	
Полуэльф	Нет	
Светлый эльф	Нет	
Тёмный эльф	Нет	
Троль	Нет	
Человек	Нет	

Особенности

Это те черты, которые делают персонажа одновременно лучше в одном, но хуже в другом. Умелое комбинирование навыков и особенностей поможет усилить плюсы и нивелировать минусы.

Название	Плюсы	Минусы
Культист	+1 к скрытности себе и рядом стоящим	Не может разговаривать
Однорукий	+2 к навыкам малого оружия	-4 к навыкам крупного оружия
Одноглазый	+2 к проверкам слуха и зрения	-2 к проверкам зрения
Толстяк	+2 к урону без оружия	-1 к ловкости
Камикадзе	+2 к внезапному урону	-1 к броне
Сильный иммунитет		Длительность эффектов -50%
Пацифист	+1 к ремесленным навыкам	-1 к боевым навыкам

Навыки

Навыки делятся на лёгкие, обычные и сложные. Лёгкие не имеют штрафа, обычные имеют штраф в -1 очко, а сложные – штраф -2. Эти модификаторы могут меняться под другой уровень сложности.

Название	Атрибут	Класс	Тип
Коллющее оружие	A-1	Ассасин	Оружейный
Режущее оружие	A-2	Охотник	Оружейный
Дробящее оружие	S-2	Охотник	Оружейный
Метательное оружие	A-2	Ассасин	Оружейный
Безоружный бой	S-1	Рыцарь	Оружейный
Стрельба	A-2	Ассасин	Оружейный
Блокирование	E-3	Рыцарь	Оружейный
Школа пробуждения	I-2	Маг	Магический
Школа изменения	I-2	Маг	Магический
Школа некромантии	I-3	Маг	Магический
Школа призыва	I-1	Бард	Магический
Школа зачарования	I-2	Бард	Магический
Школа иллюзий	I-1	Вор	Магический
Школа познания	I-1	Маг	Магический
Школа ограждения	I-2	Рыцарь	Магический
Выживание	E-3	Охотник	Плутовской
Алхимия	I-2	Бард	Плутовской
Взлом	A-2	Вор	Плутовской
Скрытность	A-2	Вор	Плутовской
Карманные кражи	A-3	Вор	Плутовской
Уклонение	A-3	Ассасин	Плутовской
Красноречие	I-3	Бард	Плутовской
Ловушки	A-1	Охотник	Плутовской
Атлетика	E-2	Рыцарь	Плутовской

Способности

Уровень	Название	Ранги	Описание
1	Концентрация	2	+3 к следующему броску
1	Ночное зрение	1	+2 к наблюдению в темноте
1	Фокусник	1	Персонаж может украсть оружие или часть брони у противника
1	Быстрая реакция	1	Персонаж может уклоняться от атак дальнего боя и заклинаний
1	Зоркий глаз	2	Может использовать лёгкие предметы в качестве оружия
1	Боевые когти / хвост	2	Урон без оружия выше на 1
1	Бесконечная склянка	1	Любой яд не расходуется при нанесении на оружие
1	Чистая удача	1	Переброс 1 кубика за бой
1	Рубака	1	Может держать оружие в каждой руке
1	Танец смерти	1	Оружие в двух руках наносят суммарный урон
1	Зачарователь	1	Может уничтожить одно оружие для зачарования другого
1	Вёрткость	1	Персонаж может атаковать лёжа, сидя или в прыжке
1	Заточка	3	Оружие становится мощнее на 1 уровень на 1 бой
1	Кровь за кровь	2	Убийство восстанавливает часть здоровья
1	Крепкая кожа	2	+1 здоровье за уровень
1	Стойкость	1	Персонаж не теряет равновесие при проверке выносливости
1	По рукам	2	Урон выбранного противника в ближнем бою ниже на 1 уровень
1	Скрытый зверь	2	+2 силы при потере половины здоровья
1	Оберег	0	Первый удар в бою не наносит урона
1	Размах	2	Урон двуручного оружия выше на 1 уровень
1	Образованный	3	+1 заклинание
1	Уроки предков	2	+1 маны за уровень
1	Магический кристалл	2	Урон заклинаний выше на 1 уровень
1	Трейтий глаз	1	+1 к мане за интеллект
1	Специалист	2	Уменьшает откат способностей на 1 ход
1	Начинающий алхимик	4	Все зелья и яды мощнее на 1 уровень
1	Тактичность	1	Персонаж хорошо помнит своих собеседников
1	Друг животных	2	Животные не нападают
1	Громкая песнь	0	Противник делает проверку на выносливость против оглушения
1	Тихая песнь	2	Восстанавливает 2 очка маны всем союзникам

Магия

Для заклинаний указана изначальная цена, которая меняется при увеличении мастерства

Школа пробуждения

Уровень	Название	Эффект	Стоимость
1	Заряд молнии	Урон 1, Отскакивает по 3 целям	3
1	Ледяной вихрь	Урон 1, Замедление	3
1	Магическая руна	Урон 1, Ставится на землю	3
1	Стена воды	Ослабление	3
1	Землетрясение	Урон 1, Сбивает с ног	4
3	Ледяной шип	Урон 2, Заморозка	5
3	Воздушный кулак	Урон 2, Отталкивание	5
3	Разлом	Урон 2, Сбивает с ног	5
3	Грозовая стена	Урон 2, Периодический урон	6
3	Шар огня	Урон 3, Горение	7
5	Буря	Урон 4, Замедление	8
5	Метеор	Урон 4, Горение, по области	9

Школа изменения

Уровень	Название	Стоимость
1	Телекинез	2 + поддержание
3	Трансмутация	4 + объём предмета
5	Телепортация	3 + вес + расстояние

Школа некромантии

Уровень	Название	Стоимость
1	Воскрешение зомби	4
3	Воскрешение трелла	6
5	Воскрешение духа	8

Школа призыва

Уровень	Название	Эффект	Стоимость
1	Корни	Опутывание	3
1	Рой насекомых	Урон 2	4
3	Астральное оружие	Маг получает неломаемое оружие	2 * уровень
3	Астральная броня	Маг получает неломаемую броню	3 * уровень
5	Призыв голема	Каменное существо с высокой защитой	8
5	Призыв атронаха	Стихийное существо с высоким уроном	10

Школа зачарования

Уровень	Название	Стоимость
1	Усиление оружия	2.5 * уровень – 2
1	Усиление защиты	3 * уровень
3	Усиление зверя	4 * уровень
5	Создание свитка	6
5	Создание посоха	8

Школа иллюзий

Уровень	Название	Стоимость
1	Провокация	2 на себя / 3 на цель
1	Испуг	3
3	Сокрытие	5 + поддержание
3	Успокоение	4 + поддержание
5	Паралич	6
5	Гипноз	8

Школа познания

Уровень	Название	Стоимость
1	Дары природы	1
1	Обезвреживание ловушки	1
3	Поиск жизни	2
3	Поиск смерти	3
3	Спиритизм	2
5	Снятие порчи	4
5	Снятие зачарований	5

Школа ограждения

Уровень	Название	Эффект	Стоимость
1	Восстановление	Лечение цели	2 * уровень
1	Ускорение	+2 к скорости всем	2
1	Бонус защиты	+1 защиты всем	2
3	Огненный плащ	Урон 1, атакующим	4
3	Ледяной щит	Замедление атакующих	3
3	Купол света	Защита от магии	3
5	Слепота	Цель не видит	4
5	Глухота	Цель не слышит	4

Алхимия

Алхимические ингредиенты

Символ		Эссенция	Символ		Процесс
☉		Свет	☿		Нагревание
☾		Тьма	♋		Осушение
♊		Огонь	♌		Остывание
♍		Огонь	♎		Растворение
♏		Земля	♐		Нагревание
♑		Воздух	♒		Осушение
♓		Воздух	♈		Остывание
♈		Земля	♉		Растворение
♊		Вода	♊		Нагревание
♋		Вода	♋		Осушение
♌		Свет	♌		Остывание
♍		Тьма	♍		Растворение

Продукты реакций

Нагревание		Осушение	Остывание	Растворение
Свет	Зелье регенерации	Зелье меткости	Зелье лечения маны	Зелье лечения болезней
Тьма	Яд глупости	Дымовая бомба	Яд слабости	Чистый яд
Огонь	Яд высасывания жизни	Зелье ярости	Яд слепоты	Спирт
Земля	Зелье защиты	Зелье тяжести	Зелье концентрации	Зелье бережливости
Воздух	Зелье реакции	Зелье уклонения	Зелье невесомости	Зелье скорости
Вода	Зелье регенерации маны	Кислота	Успокоительное	Зелье невидимости