

# Система генерации настольных приключений

## Книга игрока

### Оглавление

Расы	2
Классы	4

# Часть 1

## Создание персонажа

В настольной ролевой игре вы создаёте уникального персонажа со своими преимуществами и недостатками. История определяет его принципы и ориентиры, а атрибуты - способности к решению определённых проблем. Данная система предназначена в первую очередь для командной игры, где игроки персонажей по очереди проявляют себя в разных ситуациях. И там, где один бы не справился, ему приходит на помощь другой.

Первым этапом создания персонажа является выбор его расы.

### Расы

В волшебном мире бок о бок соседствуют существа разных размеров, цветов и мировоззрений. Существа одной расы обладают общими физиологическими особенностями, культурой и зачастую идеологией. Но это совсем не значит, что все эльфы должны быть высокомерными, а орки - грубыми. Стоит помнить, что не каждая разумная раса доступна игроку. Вы конечно можете играть за собаку или крысу, но не гарантируем вам, что это будет увлекательно.

### Ворген

#### Сильный метаболизм

Длительность зелий и ядов, в том числе алкоголя снижена вдвое

#### Защита от холода

Сопротивление урону от холода 1 уровня

### Гном

#### Сильный метаболизм

Длительность зелий и ядов, в том числе алкоголя снижена вдвое

#### Храбрость

Защита от испуга 5%

### Змеелюд

#### Защита от холода

Сопротивление урону от холода 1 уровня

#### Хвост

Может использоваться как оружие ближнего боя даже если персонаж обездвижен, но не позволяет носить тяжёлую броню

### Летун

#### Защита от холода

Сопротивление урону от холода 1 уровня

#### Полёт

Позволяет преодолевать короткие расстояния по воздуху

#### Высокий рост

Рост персонажа достигает от 2 до 2.5 метров, что осложняет передвижение в малых помещениях

### Орк

#### Грубость

Вы можете использовать силу как основной атрибут при проверке красноречия

#### Сильный метаболизм

Длительность зелий и ядов, в том числе алкоголя снижена вдвое

#### Храбрость

Защита от испуга 5%

### **Полудемон**

#### **Ночное зрение**

Существо не получает штрафы к проверкам навыков в темноте

#### **Хвост**

Может использоваться как оружие ближнего боя даже если персонаж обездвижен, но не позволяет носить тяжёлую броню

### **Полутитан**

Бывшие небожители, спустившиеся на землю. Полутитаны - высокие и крепкие существа с металлическим цветом кожи.

#### **Высокий рост**

Рост персонажа достигает от 2 до 2.5 метров, что осложняет передвижение в малых помещениях

#### **Сильный метаболизм**

Длительность зелий и ядов, в том числе алкоголя снижена вдвое

### **Полуэльф**

#### **Медитация**

Вместо привычного сна существо может пребывать в состоянии медитации, восстанавливая свои жизненные силы за вдвое короткий срок.

### **Светлый эльф**

#### **Медитация**

Вместо привычного сна существо может пребывать в состоянии медитации, восстанавливая свои жизненные силы за вдвое короткий срок.

### **Тёмный эльф**

#### **Ночное зрение**

Существо не получает штрафы к проверкам навыков в темноте

#### **Медитация**

Вместо привычного сна существо может пребывать в состоянии медитации, восстанавливая свои жизненные силы за вдвое короткий срок.

### **Троль**

#### **Ночное зрение**

Существо не получает штрафы к проверкам навыков в темноте

#### **Медитация**

Вместо привычного сна существо может пребывать в состоянии медитации, восстанавливая свои жизненные силы за вдвое короткий срок.

### **Человек**

#### **Храбрость**

Защита от испуга 5%

Класс определяет призвание вашего персонажа и основные навыки. Изначально он есть у каждого персонажа и определяет его роль на поле боя, поведение в разговорах, а также возможные пути развития. Каждая раса по своему предрасположена к определённым классам, но не ограничивается ими. На высоких уровнях персонаж может также выбрать себе дополнительный класс для развития.

**Рекомендуемые ограничения:** каждым классом в качестве основного может обладать только 1 персонаж за столом

## Атрибуты

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

Название	Значение	Влияние
S - Сила	Физическая сила	Боевые навыки, тяжёлый физический труд
E - Выносливость	Стойкость и психическое здоровье	Сопротивляемость 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** =  $\text{Интеллект} + \text{Уровень} - 4$

**Запас сил** =  $\text{Интеллект} + \text{Уровень} - 4$

## 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		
Однорукий		
Одноглазый		
Толстяк		
Камикадзе		
Сильный иммунитет		
Пацифист		

## 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	Бард	Магический
Школа познания	I-1	Маг	Магический
Школа ограждения	I-2	Рыцарь	Магический
Выживание	E-3	Охотник	Плутовской
Алхимия	I-1	Вор	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

## 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 реагенты и реакции

Символ	Эссенция
☉	Свет
☾	Тьма
☿	Огонь
♀	Огонь
♂	Земля
♂	Воздух
♂	Воздух
♂	Земля
♂	Вода
♂	Вода
♂	Свет
♂	Тьма

Символ	Процесс
У	Нагревание
У	Осушение
И	Остывание
Э	Растворение
δ	Нагревание
π	Осушение
ε	Остывание
π	Растворение
ϕ	Нагревание
λ	Осушение
≡	Остывание
∅	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