

# Система генерации настольных приключений

## Книга игрока

### Оглавление

Расы	2
Классы	5

# 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 дотупна игроку. Вы конечно можете играть за собаку или крысу, но не гарантируем вам, что это будет увлекательно.

### Ворген

"Как только тучи разошлись, мрак осветила голубоватая луна. Тишина была прервана оглушительным воем." - Карл Моро "Пустые дороги"

На далёком заснеженном севере и в жарких джунглях можно встретить существ, представляющих собой помесь человека и зверя. Некоторые представители похожи на двуногих волков, медведей или собак, другие же больше походят на людей, но с огромным шерстяным покровом. Воргены преимущественно живут обособленными стаями и ни с кем особо не контактируют.

#### Сильный метаболизм

Длительность зелий и ядов, в том числе алкоголя снижена вдвое

#### Защита от холода

Урон от холода ниже на 1

### Гном

"Мои принципы также крепки, как этот щит и как этот спирт" - Мальк Зурен, ярл Бронзовой крепости

Низкие и бородатые весельчаки. Среди гномов мало художников или музыкантов, но вся творческая натура проявляется в изобретательности. Они являются мастерами горного дела, ювелирного и кулинарного. Гномы умеют строить огромные здания, защитные сооружения и хитроумный орудия. Именно они первыми научились обрабатывать сверхпрочные металлы, однако используют их преимущественно в защитных целях.

#### Сильный метаболизм

Длительность зелий и ядов, в том числе алкоголя снижена вдвое

#### Храбрость

Психический урон ниже на 1

### Змеелюд

"Это совсем не морские жители, и пусть вас не обманывает их внешний вид, ведь обманывать они любят" - путеводитель по Красным пескам

Самыми изворотливыми во всех смыслах являются змеелюды. Они обитают в опасных и негостеприимных топях и джунглях, откуда редко выбираются. У них существует множество подвидов, которые различаются, как цветом чешуи, так и родом деятельности. Одни могут стать крепкими воинами, не боящимися честного боя, другие же вырастают неуловимыми убийцами.

#### Хвост

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

#### Чешуя

Урон от режущего оружия ниже на 1 ед.

## Летун

### Защита от холода

Урон от холода ниже на 1

### Крылья

Позволяет преодолевать короткие расстояния по воздуху

## Орк

### Грубость

Персонаж может использовать силу как основной атрибут при проверке красноречия, но это понижает репутацию

### Сильный метаболизм

Длительность зелий и ядов, в том числе алкоголя снижена вдвое

## Полудемон

"Вся кожа была угольного цвета без единого светлого пятнышка, отчего жёлтые глаза горели как свечи" - детская страшилка

Неизвестно, как и когда inferнальные существа проникли в земной мир, но, если приглядеться, их следы можно найти на протяжении всей истории. Внешний вид их предков можно лишь угадывать по острым рогам, невероятной силе и непредсказуемому характеру. Многие их страшатся, однако скорее от чувства неизвестности, чем опасности, потому что в открытые конфликты полудемоны вступают редко.

### Грубость

Персонаж может использовать силу как основной атрибут при проверке красноречия, но это понижает репутацию

### 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.

### Сильный метаболизм

Длительность зелий и ядов, в том числе алкоголя снижена вдвое

### Металлическая кожа

Урон колющего оружия ниже на 1 ед.

## Полуэльф

### Медитация

Существо восстанавливает свои жизненные силы за вдвое короткий срок.

### Общность

В сражении с союзником своей расы все защитные действия успешнее на 5%

## Светлый эльф

"Мы являемся в этом мире самыми старшими и должны вести себя соответствующе" - архимаг Макария

Миролюбивы и спокойны приверженцы принципа всеобщей гармонии верят, что всё живое на свете имеет право на жизнь. В отличие от своих братьев светлые эльфы довольно охотно вступают в контакт с другими расами и делятся своими знаниями. Наиболее часто талантливыми магами и могущественными алхимиками являются именно они, благодаря тому что их жизнь в разы длиннее человеческой.

### Медитация

Существо восстанавливает свои жизненные силы за вдвое короткий срок.

### Благословление природы

Некротический урон ниже на 1

## **Тёмный эльф**

### **Ночное зрение**

Существо не получает штрафы к проверкам навыков в темноте

### **Медитация**

Существо восстанавливает свои жизненные силы за вдвое короткий срок.

## **Троль**

Тролли или же горные эльфы являются потомками тёмных эльфов, которые были изгнаны собственными собратьями в доисторическую эпоху. Они поселились под землёй и стали строить там огромные пещеры и даже города. Многие до сих пор остаются там.

### **Ночное зрение**

Существо не получает штрафы к проверкам навыков в темноте

### **Медитация**

Существо восстанавливает свои жизненные силы за вдвое короткий срок.

## **Человек**

"Удивительно, сколько короткая жизнь может проблем наделать, удивительно, сколько короткая жизнь может чудес наделать" - эльфийская песня

Никто так не борется за власть, как люди. И дело не просто в отстаивании своих взглядов и интересов. Они постоянно ищут пути для расширения своего влияния. Новые земли, новые друзья, новые враги. Неудивительно, что именно люди стали господствующей расой на континенте. Пусть они и не обладают большой силой или проворством, но они сильны своей сплочённостью.

### **Храбрость**

Психический урон ниже на 1

### **Общность**

В сражении с союзником своей расы все защитные действия успешнее на 5%

## Классы

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

## Вор

Кто-то рождается в бедности, кто-то переходит дорогу опасным людям, а кто-то ступает на скользкий путь по воле случая. Если простые бандиты руководствуются жадностью наживы или острыми ощущениями, то настоящие мастера преступного мира чтут собственные законы.

Быстрое создание:

- Сила +1
- Выносливость +1
- Ловкость +4
- Интеллект +2

**Огравитель** - Персонаж может использовать зелья в качестве метательного оружия, не выходя из скрытности.

### Навыки

- +1 Алхимия
- +1 Взлом
- +1 Скрытность
- +1 Карманные кражи

## Способности

Уровень	Название	Ранги	Описание
1	Большие карманы	2	Количество носимых зелий увеличивается в [2] раза
2	Начинающий алхимик	4	Все зелья и яды мощнее на [1] уровень
2	Быстрая рука	1	Персонаж мгновенно достаёт оружие из ножен или поднимает с пола
3	Чистая совесть	1	Вероятность успеха незаконного действия повышается на 10%, если персонаж не был никем замечен
4	Быстрая реакция	1	Персонаж может уклоняться от атак дальнего боя и заклинаний
5	Фокусник	1	Персонаж может украсть оружие или часть брони у противника

## Ассасин

Их боятся, порицают, избегают, но нанимают. Правосудие редко бывает беспристрастным, а перед острым клинком равны все. И когда закон становится преградой для

Быстрое создание:

- Сила +2
- Выносливость +1
- Ловкость +4
- Интеллект +1

**Лучший друг** - Персонаж не может потерять своё оружие

### Навыки

- +1 Уклонение
- +1 Стрельба
- +1 Коллющее оружие
- +1 Метательное оружие

### Способности

Уровень	Название	Ранги	Описание
1	Удар исподтишка	2	Если противник не знает о присутствии атакующего, уровень урона повышается на 1
2	Боевые когти / хвост	2	Урон без оружия выше на [1] уровень
2	Холодная сталь	1	Немагическое оружие наносит на 2 единицы урона больше
3	Песочный человек	1	Убийства не вызывают шум
3	Быстрый выстрел	2	Количество доступных атак дальнего боя увеличивается на [1]. Каждое попадание рассчитывается отдельно
4	Соль на раны	1	Шанс критического попадания повышается на [5]%
5	Бесконечная склянка	1	Любой яд не расходуется при нанесении на оружие

## Охотник

Быстрое создание:

- Сила +3
- Выносливость +2
- Ловкость +3

**Чистая удача** - Переброс 1 кубика за бой

### Навыки

- +1 Режущее оружие
- +1 Дробящее оружие
- +1 Выживание
- +1 Ловушки

### Способности

Уровень	Название	Ранги	Описание
1	Искоренитель	1	Урон по неразумным существам увеличен на 1 единицу за каждые 4 урона нападающего (минимум 1)
2	Рубака	1	Может держать оружие в каждой руке
2	Заточка	3	Оружие становится мощнее на 1 уровень на [1] бой
3	Вёрткость	1	Персонаж может атаковать лёжа, сидя или в прыжке
3	Зачарователь	1	Может уничтожить одно оружие для зачарования другого
4	Танец смерти	1	Оружие в двух руках наносят суммарный урон
5	Кровь за кровь	2	Убийство восстанавливает [10]% здоровья жертвы (минимум [1] ед.)

## Рыцарь

Дети благородных господ с ранних лет обучаются военному ремеслу и деловому этикету.

Быстрое создание:

- Выносливость +4
- Сила +3
- Интеллект +1

**Военная подготовка** - Персонаж может носить тяжёлую броню и использовать большие щиты

### Навыки

- +1 Атлетика
- +1 Школа ограждения
- +1 Безоружный бой
- +1 Блокирование

### Способности

Уровень	Название	Ранги	Описание
1	Крепкая кожа	2	+ [1] к здоровью за уровень
2	Стойкость	1	Персонаж не теряет равновесие при проверке выносливости
2	Размах	2	Урон двуручного оружия выше на [1] уровень
3	По рукам	2	Урон выбранного противника в ближнем бою ниже на [1] уровень на 1 раунд
3	Скрытый зверь	2	+ [2] силы при потере половины здоровья
5	Оберег	1	Первый удар в бою не наносит урона



## Маг

Магия пронизывает все аспекты жизни любого существа. От рождения и до смерти, а иногда и после. Те немногие, кто могут обуздать эту хтоническую мощь и использовать её по своему повелению, называются магами. Их пути могут заключаться как в долгих практиках, непрерывных учениях, так и в инородном вмешательстве или врождённом даре. Не обязательно быть магом, чтобы уметь читать свитки или показывать фокусы. Но лишь глубокое понимание магии дарует способности заключать её силу в артефактах, взывать к древним сущностям, а также управлять силами природы.

Быстрое создание:

- Выносливость +1
- Ловкость +3
- Интеллект +4

**Концентрация энергии** - Маг способен концентрировать свою силу в некоем предмете: посохе, палочке, амулете, кольце или оружии, чтобы увеличить шанс сотворения и точность заклинания.

### Навыки

- +1 Школа познания
- +1 Школа пробуждения
- +1 Школа изменения
- +1 Школа некромантии

### Способности

Уровень	Название	Ранги	Описание
1	Уроки предков	2	+ [1] к мане за уровень
2	Образованный	3	+ [1] заклинание
3	Магический кристалл	2	Урон заклинаний выше на [1] уровень
3	Третий глаз	1	+1 к мане за интеллект
5	Специалист	2	Уменьшает откат заклинаний на [1] ход

## Бард

Слово - есть нечто большее, чем звук. Слово - это и оружие, наносящее невидимые раны, и щит, восполняющий силы. Барды, трубадуры, поэты и художники - все они используют неограниченную силу искусства. Кто-то для потехи, кто-то для наживы, а кто-то для просвящения простого люда. Наиболее талантливые обладают широким спектром умений, которые с обывательской точки зрения с творчеством не связаны вовсе. Барды доверяются чувствам, их удары в бою походят на танец, чтение заклинаний - на песнь, а сотворение зелий - на кулинарный процесс.

Быстрое создание:

- Выносливость +2
- Ловкость +3
- Интеллект +3

**Тактичность** - Персонаж хорошо помнит своих собеседников

### Навыки

- +1 Школа призыва
- +1 Школа зачарования
- +1 Школа иллюзий
- +1 Красноречие

### Способности

Уровень	Название	Ранги	Описание
1	Поток оскорблений	1	Персонаж способен нанести гуманоидному противнику психологический урон, который понизит шанс успеха любого следующего действия поражённого. Уровень психологического урона равен 1 за каждые 4 уровня персонажа (минимум 1).
2	Друг животных	1	Дикое животное не нападает первым
2	Боевая песнь	2	Все защитные действия союзников в течение хода успешнее на [5]%
3	Тихая песнь	2	Восстанавливает [2] очка маны всем союзникам
3	Баллада	1	Персонаж рассказывает историю о своих приключениях публике. При проверке интеллекта он получает монету за каждого слушателя (максимум 10). Действует 1 раз в день.
4	Подавление магии	2	При неудачной проверке интеллекта выбранный противник получает - [10]% к шансу сотворения заклинаний
5	Громкая песнь	1	Противник делает проверку на выносливость против оглушения

## 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
Немой	+1 к скрытности себе и рядом стоящим	Не может разговаривать
Однорукий	+1 к навыкам малого оружия	-5 к навыкам крупного оружия
Одноглазый	+3 к проверкам слуха и обоняния	-3 к проверкам зрения
Толстяк	+2 ед. урона без оружия	-1 к ловкости
Камикадзе	+2 ед. при внезапном уроне	-1 к выносливости
Пацифист	+1 к проверкам при создании предметов	-1 к проверкам в бою
Красавчик	+3 к красноречию с противоположным полом	-1 к интеллекту

## 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
♂	Земля
♂	Воздух
♂	Воздух
♂	Земля
♂	Вода
♂	Вода
♂	Свет
♂	Тьма

Символ	Процесс
☿	Нагревание
☿	Осушение
☿	Остывание
☿	Растворение
☿	Нагревание
☿	Осушение
☿	Остывание
☿	Растворение
☿	Нагревание
☿	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

## Ведение боя

Во время боя все

### Типы урона

Физический	Магический
Колющий	Огненный
Режущий	Ледяной
Дробящий	Электрический
Яд	Психический
Кислотный	Звуковой
Силовой	Некротический

### Защитные действия

Один раз за раунд любое существо может среагировать на любую атаку перед броском на урон. Защищающийся выбирает тип действия в зависимости от ситуации. Уклонение требует пространство для манёвра, а предсказание возможно только если атакующий виден. Защитные действия работают только на атаки ближнего боя.

Тип	Контратака	Блок	Уклонение	Предсказание
Атрибут	Сила	Выносливость	Ловкость	Интеллект
Действия	Существо получает полный урон, но наносит мгновенный ответный удар	Броня существа удваивается при подсчёте урона	Существо перемещается игнорируя весь урон	Существо предсказывает поведение атакующего, защищая слабые места и получая половину урона