

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

Раса персонажа определяется наличием или отсутствием карт крови. Каждый персонаж по умолчанию без карт является человеком, но может выбрать любую из 8 рас, чтобы получить их преимущества и недостатки.

Название	Плюсы	Минусы
Человек	-	
Светлый эльф	+2 Интеллект	-2 Сила
Тёмный эльф	+2 Ловкость	-2 Сила
Гном	+2 Выносливость	-2 Ловкость
Орк	+2 Сила	-2 Интеллект
Змеелюд	+2 Выносливость	-2 Интеллект
Ворген	+2 Ловкость	-2 Выносливость
Демон	+2 Сила	-2 Ловкость
Троль	+2 Интеллект	-2 Выносливость

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	Вместо маны может тратить здоровье	-1 к скрытности себе и рядом стоящим
Пацифист	+1 ко все проверкам вне боя	-1 ко всем проверкам в бою
Камикадзе	+2 ед. к внезапному урону	-1 к защите
Толстяк	+2 ед. к урону без оружия	-1 Сила -1 Ловкость
Одноглазый	+2 к проверкам слуха и обоняния	-2 к проверкам зрения
Красавчик	+2 к харизме при общении с противоположным полом	-1 к броне в бою со своим полом
Пожилой	+1 к созданию заклинаний	-1 Выносливость
Сильный иммунитет	Все эффекты короче в 2 раза	Все эффекты короче в 2 раза
Однорукий	+2 к навыкам малого оружия	-5 к навыкам крупного оружия

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.

Атрибут	Боевой навык
A	Малое колющее
A-1	Крупное колющее
S-1	Малое дробящее
S-2	Крупное дробящее
A-1	Метательное оружие
S	Безоружный бой
E-2	Блокирование
A-1	Стрельба

Атрибут	Магический навык
I-1	Школа пробуждения
I-1	Школа изменения
I-2	Школа некромантии
I-2	Школа призыва
I-1	Школа зачарования
I-1	Школа иллюзий
I	Школа познания
I	Школа ограждения

Атрибут	Ремесло
S-2	Кузнечное дело
I-1	Алхимия
A-1	Взлом
A	Ловушки
I-1	Торговля
I	Кулинария
S-1	Горное дело
I-2	Кожевничество

Атрибут	Плутовской навык
E	Атлетика
A	Акробатика
A-1	Скрытность
A-2	Карманные кражи
A-2	Уклонение
I-1	Красноречие
I-1	Наблюдение
E-1	Плавание

Способности

Уровень	Название	Требования	Эффект
1	Когти	Раса: Ворген	Урон без оружия выше на 1 уровень
1	Вёрткий хвост	Раса: Змеелюд	Урон без оружия выше на 1 уровень
1	Уроки предков	Раса: Светлый эльф Раса: Троль	Мана за уровень +1
1	Ночное зрение	Раса: Тёмный эльф Раса: Демон	Бонус к наблюдению в темноте
1	Крепкая кожа	Раса: Гном Раса: Орк	Здоровье за уровень +2
1	Чистая удача	Раса: Человек	Переброс 1 кубика за бой
2	Друг животных	Интеллект: 9	Животные не нападают первыми
2	По рукам	Сила: 10	Успешные атаки уменьшают урон противника
2	Рубака	Ловкость: 10	Можно держать оружие в каждой руке
2	Крепкие ноги	Сила: 9 Выносливость: 9	Персонажа нельзя сбить с ног
2	Умелый алхимик	Интеллект: 10	Зелья и яды мощнее на 1 уровень
3	Бритвенные когти	Когти	Урон без оружия выше на 2 уровня
3	Мощный хвост	Вёрткий хвост	Урон без оружия выше на 2 уровня
3	Мудрость предков	Уроки предков	Мана за уровень +2
3	Стальная кожа	Крепкая кожа Выносливость: 11	Здоровье за уровень +4
3	Отражатель	Интеллект: 10 Выносливость: 10	Возможность отражать заклинания
3	Хирург	Сила: 11	Раненые враги получают больший урон
3	Скрытый зверь	Нет	+3 к силе при низком здоровье
3	Подкуп	Нет	Возможность подкупать людей
3	Третий глаз	Интеллект: 11	+1 мана за интеллект

Магия

Для заклинаний указана изначальная цена, которая меняется при увеличении мастерства

Школа пробуждения

Изучает высвобождение первородной энергии в произвольной форме

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

Изучает превращение и перемещение предметов

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

Школа некромантии

Изучает воскрешение мёртвых

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

Школа призыва

Изучает общение с материей

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

Изучает концентрацию магической энергии в материи

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

Изучает влияние на восприятие существ

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

Изучает способы общения с миром и принципы магии

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

Изучает защитные заклинания и проклятья

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
☉	Свет
☾	Тьма
☿	Огонь
♀	Огонь
♂	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