

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 | Уроки предков | Светлый эльф Троль | Мана за уровень + 1 |
| 1 | Ночное зрение | Тёмный эльф Демон | Бонус к наблюдению в темноте |
| 1 | Крепкая кожа | Гном Орк | Здоровье за уровень + 2 |
| 1 | Чистая удача | Человек | Переброс 1 кубика за бой |
| 1 | Когти | Ворген | Урон без оружия выше на 1 уровень |
| 1 | Вёрткий хвост | Змеелюд | Урон без оружия выше на 1 уровень |
| 2 | Друг животных | I: 9 | Животные не нападают первыми |
| 2 | По рукам | S: 10 | Успешные атаки уменьшают урон противника |
| 2 | Рубака | A: 10 | Можно держать оружие в каждой руке |
| 2 | Крепкие ноги | S: 9 E: 9 | Персонажа нельзя сбить с ног |
| 2 | Умелый алхимик | I: 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 E: 11 | Здоровье за уровень + 4 |
| 3 | Отражатель | I: 10 E: 10 | Возможность отражать заклинания |
| 3 | Хирург | S: 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 | I: 11 | +1 мана за интеллект |
| 4 | Танец смерти | Рубака S: 11 A: 12 | Два оружия наносят суммарный урон |
| 4 | Кузнец-маг | I: 12 S: 12 | Вы можете уничтожить одно оружие, чтобы навсегда зачаровать другое |
| 4 | Благословение | I: 13 | Выбранный персонаж в конце боя восстановит 25% своего максимального здоровья |
| 4 | Оберег | E: 12 I: 12 | Первый удар в драке не наносит урона |
| 4 | Бесконечная склянка | A: 13 | Если в инвентаре есть яд, каждая стрела будет отравленной |
| 4 | Превосходный алхимик | Умелый алхимик I: 12 | Зелья и яды мощнее на 1 уровень |
| 5 | Специалист | S: 10 I: 10 A: 10 E: 10 | Заклинания откатываются на 1 ход быстрее |
| 5 | Дартс | S: 14 | Любое оружие становится метательным, хоть щит, хоть двуручный топор |
| 5 | Фокусник | A: 14 | Персонаж может украсть у противника часть брони |
| 5 | Магический кристалл | I: 14 | Уровень урона заклинаний выше на 1 |
| 5 | Мастер алхимии | Превосходный алхимик I: 13 | Зелья и яды мощнее на 1 уровень |
| | | | |

| | | | |
|---|----------------|-----|---|
| 5 | Кровь за кровь | Нет | Убийство живого существа восстанавливает здоровье |
|---|----------------|-----|---|

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 |