

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

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	Нет	
Светлый эльф	+1 Интеллект	-1 Сила
Тёмный эльф	+1 Ловкость	-1 Сила
Орк	+1 Сила	-1 Интеллект
Гном	+1 Выносливость	-1 Ловкость
Ворген	+1 Ловкость	-1 Выносливость
Змеелюд	+1 Ловкость	-1 Интеллект
Демон	+1 Сила	-1 Ловкость
Троль	+1 Интеллект	-1 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	+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.

Атрибут	Боевой навык	Атрибут	Магический навык
A	Малое колющее	I-1	Школа пробуждения
A-1	Крупное колющее	I-1	Школа изменения
S-1	Малое дробящее	I-2	Школа некромантии
S-2	Крупное дробящее	I-2	Школа призыва
A-1	Метательное оружие	I-1	Школа зачарования
S	Безоружный бой	I-1	Школа иллюзий
E-2	Блокирование	I	Школа познания
A-1	Стрельба	I	Школа ограждения

Атрибут	Ремесло	Атрибут	Плутовской навык
S-2	Кузнечное дело	E	Атлетика
I-1	Алхимия	A	Акробатика
A-1	Взлом	A-1	Скрытность
A	Ловушки	A-2	Карманные кражи
I-1	Торговля	A-2	Уклонение
I	Кулинария	I-1	Красноречие
S-1	Горное дело	I-1	Наблюдение
I-2	Кожевничество	E-1	Плавание

Способности

Уровень	Название	Требования	Эффект
2	Ночное зрение	Нет	+2 к наблюдению в темноте
4	Фокусник	Нет	Персонаж может украсть оружие или часть брони у противника
3	Быстрая реакция	Нет	Персонаж может уклоняться от атак дальнего боя и заклинаний
1	Концентрация	Нет	+3 к следующему броску
1	Зоркий глаз	A 10	Может использовать лёгкие предметы в качестве оружия
2	Боевые когти / хвост	Нет	Урон без оружия выше на 1
2	Бесконечная склянка	Нет	Любой яд не расходуется при нанесении на оружие
1	Чистая удача	Нет	Переброс 1 кубика за бой
2	Рубака	Нет	Может держать оружие в каждой руке
4	Танец смерти	Нет	Оружие в двух руках наносят суммарный урон
3	Зачарователь	Нет	Может уничтожить одно оружие для зачарования другого
3	Вёрткость	Нет	Персонаж может атаковать лёжа, сидя или в прыжке
2	Заточка	Нет	Оружие становится мощнее на 1 уровень на 1 бой
5	Кровь за кровь	Нет	Убийство восстанавливает часть здоровья
2	Стойкость	Нет	Персонаж не теряет равновесие при проверке выносливости
3	Скрытый зверь	Нет	+2 силы при потере половины здоровья
5	Оберег	Нет	Первый удар в бою не наносит урона
1	Крепкая кожа	S 10	+1 здоровье за уровень
3	По рукам	Нет	Урон выбранного противника в ближнем бою ниже на 1 уровень
2	Размах	Нет	Урон двуручного оружия выше на 1 уровень
1	Уроки предков	I 10	+1 маны за уровень
3	Магический кристалл	Нет	Урон заклинаний выше на 1 уровень
2	Образованный	S 10	+1 заклинание
3	Третий глаз	Нет	+1 к мане за интеллект
5	Специалист	Нет	Уменьшает откат способностей на 1 ход
1	Тактичность	I 10	Персонаж хорошо помнит своих собеседников
2	Начинающий алхимик	Нет	Все зелья и яды мощнее на 1 уровень
2	Друг животных	Нет	Животные не нападают
5	Громкая песнь	Нет	Противник делает проверку на выносливость против оглушения
3	Тихая песнь	Нет	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