

EX VINUM

by tsbohc

TABLE OF CONTENTS

1	Introduction	3
1.1	Gameplay	3
1.2	Nota Bene	3
2	Races	4
2.1	Human	4
2.2	Dwarf	4
2.3	Elf	4
2.4	Tiefling	4
2.5	Drow	4
2.6	Aasimar	5
3	Roleplaying	5
3.1	Race	5
3.2	Age	5
3.3	Sex	5
3.4	Class	5
3.5	Personality	5
3.6	Backstory	6
3.7	Appearance	6
4	Character Example	6
5	Rules	7
5.1	Ability Scores	7
5.2	Ability Checks	8
5.3	Out of Combat	8
5.4	In Combat	8
5.5	Resting	9

INTRODUCTION

*Да раскинутся границы
твоего аутизма до дальних
цветочных полей и дымкой
затянутых горных вершин.*

— бухой волшебник

ЕХ VINUM – настольная ролевая игра, в сердце которой лежат любовь к рпг и слабоумие, границы между которыми были размыты вином. Так она и получила свое название.

Игра делает акцент на ролевом аспекте, упрощая, но при этом не отказываясь от признанных систем.

Мир игры – классический фэнтези в стиле D&D, не претендующий на строгий реализм.

GAMEPLAY

Dungeon Master описывает ситуацию. Детали окружения, персонажей. Однако, далеко не вся информация доступна игрокам сразу.

Игроки описывают, что они хотят сделать. Во время боя это происходит по порядку очередности ходов. Вне боя, игроки могут действовать свободно – один может взламывать сундук, а другой стоять на стороже.

Иногда решить проблему легко, например открыть дверь. В таком случае DM может просто сказать, что дверь открылась, и описать, что лежит за ней. В других случаях, успешность действий игроков определяется бросками костей.

DM описывает результаты действий игроков, и на этом цикл повторяется.

Стоит помнить, что это не компьютерная игра. Действия участников ограничиваются лишь их воображением и фэнтезийной версией законов физики, а минмаксинг может обернуться плачевно.

NOTA BENE

DM и игроки работают вместе, чтобы создать общий нарратив, а не играют друг против друга.

Что бы ни было написано в правилах, DM всегда имеет последнее слово.

DM должен поощрять изобретательность игроков их способность вживаться в роли, даже если их идеи не реалистичны.

Главная цель не победить, а хорошо провести время в кругу друзей.

RACES

НИЖЕ перечислены разумные, игровые расы *ex vinum*. Полный список существ далеко не закрывается этим разделом.

HUMAN

Ну, вы поняли. Люди преуспевают во многом, но реже добиваются невероятных результатов. Являются самой многочисленной расой, включающей в себя огромное количество разных культур.

DWARF

Воспитанные грубой средой обитания и тяжелой работой, Дворфы ценят свое мастерство. Чаще всего они становятся ремесленниками или шахтерами. Любят провести вечер пересчитывая свое золото за парой-тройкой-десятком кружек эля.

Невысокого роста. Тучные, мускулистые, с бурым или темным цветом волос, грубоватым голосом и громким смехом.

ELF

Изящные и благоразумные, Эльфы тесно связаны с магией этого мира. Часто становятся писателями или художниками. Большую часть времени

проводят наедине с природой и книгами.

Ростом чуть ниже человека. Стройные, светловолосые, часто с голубым или зеленым оттенком глаз. Голоса мелодичны и благозвучны.

TIEFLING

Тифлинги несут за собой бремя своей родословной – они потомки людей и дьявола. Их полу-демоническое обличие не пробуждают в людях теплых чувств, лишь только косые взгляды. Тифлинги, оказавшиеся в этом мире не по своей воле, делают все, чтобы выжить.

Ростом с человека. Цвета кожи те же, что и у людей, но могут принимать красноватые или фиолетовые оттенки. Длиинный хвост. На голове большие рога. Туманные глаза, темные волосы.

DROW

Темные Эльфы произошли от дверней подрасы Эльфов, изгнанных обитать в глубинах земли. Те, что выбирают на поверхность, нередко идут по пути зла, но встречаются и исключения. По большей части становятся путешественниками или наемниками.

Чуть меньше и стройнее своих собратьев. Обладают темным цветом кожи, практически белым цветом волос и бледными глазами с оттенком.

AASIMAR

Азимары подобны Тифлингам в своем происхождении, но в их жилах течет божественная кровь. Азимары от

природы расположены к благотелям, а в своих снах ведут разговоры со своим божеством. Однако, предпочитают не раскрывать свою родословную.

Выше человека. В цветах волосы и кожи встречаются как человеческие, так и более металлические оттенки.

ROLEPLAYING

КЕМ будешь ты? Добродушным дворфом с раскатистым смехом, знающим лучшие таверны в городе? Или тифлингом, чьи руки в крови, потому что единственным выбором была смерть?

RACE

Выбор расы влияет не только на физический облик и характеристики, но и ваше положение в мире, а также отношения с другими расами. Кроме этого, ваша история вытекает из происхождения.

AGE

Некоторые расы, например дворфы и эльфы, живут на несколько сотен лет дольше чем люди. В результате чего имеют другую перспективу на мир.

SEX

Пол обладает большим влиянием на ваш характер и прошлое. Не все женщины покинув родной дом тут же становятся рыцарями. Рыцарями становятся те женщины, чьим сердцам дорого то, что они хотят защитить.

CLASS

Каждый искатель приключений обладает той или иной профессией. Профессия определяет, владеете ли вы магией или хорошо управляетесь с оружием, и какую роль вам предстоит выполнять в кампании.

PERSONALITY

Личность составляют идеи которые вами движат и недостатки которыми обладаете. Ваши сильные и сла-

бые стороны, ваш характер, и то, как вы ведете себя с другими людьми.

BACKSTORY

Какой была ваша жизнь до начала кампании? Может быть, вас отправили на важное задание, или вовсе изгнали? Как вы преобрили свои навыки и стали своим классом? Что вы хотите защитить или чем желаете овла-

деть? Есть ли у вас возлюбленный или возлюбленная? Потеряли ли вы старого друга или преследуете врага?

APPEARANCE

Все, что связано с внешним обликом. Телосложение, цвет кожи, волос, глаз. Шрамы, полученные в бою и татуировки. Детали одежды и украшения, талисманы.

CHARACTER EXAMPLE

NAME:

Ailon Dawnguard

ATTRIBUTES:

STR	DEX	INT
+0	+1	+2
7	9	11

STATS:

Max HP	GOLD
46	75

CHARACTER:

Полу-эльф Волшебник, 24, ж.
Сбежала из монастыря чтобы
увидеть мир таким, какой он
есть. Хочет стать лучше, но
боится потерять себя. Веснушки,
русые волосы, невысокий рост.

Выше живой пример заполненного листа персонажа, на основе моего протагониста *Baldur's Gate 2*.

Игрокам будут выданы дополнительные листки для заметок – на них можно будет вести заметки и учет

своего золота, здоровья, состояний и предметов в инвентаре.

Стоит отметить, что правая колонка – краткое описание персонажа, на которое я бы опирался, рассказывая его полную историю.

RULES

БРОСКИ КОСТЕЙ обозначаются двумя числами через букву d. Например, 3d6 означает три броска кости с 6 сторонами. Если другие указания отсутствуют, подразумевается сумма указанных бросков.

В случае с 2d8+3 к сумме двух бросков d8 прибавляется 3.

В основе ролевой системы ex vinum лежит d12. Это обусловлено желанием добавить динамики традиционной системе d20.

ABILITY SCORES

Атрибуты выражают физические и умственные способности персонажа. Определяются численными значениями, в среднем от 3 до 12.

STRENGTH

Определяет физическую силу и выносливость, умение обращаться с тяжелым оружием. Имеет большое влияние на общий запас здоровья.

DEXTERITY

Определяет ловкость и скорость реакции, внимательность, а также умение обращаться с легким или стрелковым оружием. Слабо влияет на запас здоровья.

INTELLIGENCE

Определяет ум и сообразительность, фоновые знания, умение вести разговор, а также навыки в магии. Не влияет на запас здоровья.

DETERMINING SCORES

Чтобы определить свои базовые атрибуты, игрок бросает 3d4 и складывает полученные значения. Затем повторяет этот процесс еще два раза. Полученные три рола игрок распределяет на свое усмотрение.

Перед началом игры DM может предложить свой метод определения атрибутов.

На следующем этапе к характеристикам применяются расовые бонусы. Игрок с лучшей предысторией получает +1 к атрибуту выбранному DM.

race	str	dex	int
dwarf	+2	-1	
elf	-1		+2
tiefling		+2	-1
drow	-1	+1	+1
aasimar	+1	-1	+1

Люди получают +1 к любому выбранному атрибуту.

HIT POINTS

Максимальный запас здоровья рассчитывается по следующей формуле: $6 \times \text{Strength} + 2 \times \text{Dexterity}$.

SCORE MODIFIERS

Модифаеры используются чтобы подчеркнуть, насколько хорошо или плохо персонаж владеет тем или иным навыком, и участвуют в подсчете роллов.

Высокие значения атрибутов поражают положительные моды, низкие – отрицательные.

attr	mod	attr	mod
1-2	-3	9-10	+1
3-4	-2	11-12	+2
5-6	-1	13-14	+3
7-8	-0	15-16	+4

ABILITY CHECKS

В случае, когда действие игрока имеет шанс на провал, ДМ просит его сделать ролл на проверку атрибута.

Игрок просает d12 и добавляет к нему модифаер, указанный ДМ. Если итоговый ролл равен или выше сложности, установленной ДМ, то действие успешно.

ADVANTAGE

У игрока может быть преимущество в выполнении того или иного дей-

ствия. В этом случае, во время ролла на проверку атрибута игрок делает бросает 2d12 и выбирает наибольший ролл. Не забывайте прибавлять свои модифаеры.

ASSISTING

Один из игроков можем помочь другому в проверке атрибута, предварительно кинув d12. Если ролл с бонусами больше 6, игрок, которому помогают получает преимущество.

OUT OF COMBAT

В начале кампании игроки могут избрать лидера группы.

Вне боя игроки передвигаются свободно, действия группы может описывать ее лидер, например: "Мы двигаем дальше по коридору" и т.д

и взаимодействуют с окружением без какого либо установленного порядка.

IN COMBAT

Бои проходят по раундам. За один раунд каждый участник боя ходит один раз.

INITIATIVE

Если игроки устраивают засаду, у них есть возможность установить порядок ходов между собой.

В противном случае, игроки делают ролл на инициативу, подобный

роллау на проверку ловкости. Порядок ходов выстраивается от большего к меньшему.

VISION

Игроки могут взаимодействовать только с теми объектами, которые видят их персонажи.

Все подчиняется логике, например, очень трудно успешно спрятаться когда кто-то смотрит на тебя в упор.

ROLLING

Успешность каждого действия в бою определяется одним роллом d12 без модифаеров.

1 означает критический провал, когда все идет не по плану. 2 обычно промах и ничего больше.

Высокие значения дают лучшие результаты. 12 означает критический успех, когда ты узнаешь все что можно узнать или наносишь наибольший урон.

DAMAGE

Урон, наносимый атакой или заклинанием равен сумме ролла о котором мы только что говорили и соответствующего модифаера. В случае критического успеха урон удваивается.

OPPORTUNITY ATTACKS

Если персонаж, находясь в ближнем бою с другим персонажем делает попытку сбежать, по нему проходит атака возможности.

У данной ситуации есть исключения: критический успех побега, определенный роллом на проверку атрибута, или использование особого умения.

DEATH

Когда у персонажа игрока заканчивается здоровье, их вырубает. Кроме этого, их сила снижается на 2. Другой персонаж может помочь лежащему прийти в чувства, потратив на это свой ход. Если сила игрока опускается до 0, они умирают перманентно.

RESTING

На протяжении кампании у игроков будет возможность разбить лагерь и отдохнуть. Качество отдыха определяется ролевой игрой персонажей. Отдых восстанавливает игрокам здоровье.

Для хорошего отдыха необходимо хорошо поесть, обустроить лагерь и рассказать пару историй у костра.