

EX VINUM

by tsbohc

TABLE OF CONTENTS

1	Introduction	3
1.1	Gameplay	3
1.2	Nota Bene	3
1.3	Your Character	3
2	Attributes	4
3	Races	4
3.1	Human	5
3.2	Dwarf	5
3.3	Elf	5
3.4	Tiefling	5
3.5	Drow	5
3.6	Aasimar	5
4	Character Creation	6
4.1	Attributes	6
5	Rules	7
5.1	Ability Checks	7
5.2	Free Movement	7
5.3	Combat	7
5.4	Resting	8
6	Bestiary	8

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 планируют свои действия, задают вопросы. Приняв решения, оглашают их, а затем бросают кости. Успешность действий зависит от сложности их выполнения и атрибутов соответствующих персонажей.

DM описывает результаты действий игроков.

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. DM должен поощрять способность игроков вживаться в роли.

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

YOUR CHARACTER

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? В этой главе мы разберем общие аспекты создания персонажа.

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 обладают другой перспективой 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 относится к тому или иному классу. Класс определяет, какими навыками вы обладаете и какую роль вам предстоит выполнять в компании. А также, владеете ли вы магией или хорошо управляетесь с оружием.

PERSONALITY

Личность составляют идеи которые вами движат и недостатки которыми обладаете. Ваши сильные и слабые 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 овладеть? 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.

ATTRIBUTES

Персонажи *ex vinum* обладают всего тремя атрибутами, каждый из которых имеет второстепенный эффект.

Атрибуты говорят о навыках персонажа и выражаются численными значениями.

STRENGTH

Определяет физическую силу и выносливость – **Constitution**. Имеет большое влияние на общий запас здоровья.

DEXTERITY

Определяет ловкость и скорость реакции, а также внимательность – **Perception**. Слабо влияет на запас здоровья.

INTELLIGENCE

Определяет ум и сообразительность, фоновые знания, а также умение вести разговор – **Charisma**. Не влияет на запас здоровья.

RACES

Ниже перечислены разумные, игровые расы *ex vinum*. Полный список существ далеко не закачивается 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.

+1 любому атрибуту на выбор.

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.

+2 strength, -1 dexterity

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.

+2 intelligence, -1 strength

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 и красноватые оттенки. Длиинный хвост. На голове большие рога. Туманные глаза, темные волосы.

+2 dexterity, -1 intelligence

DROW

Темные Эльфы произошли от дверней подрасы Эльфов, изгнанных обитать в глубинах земли. Те, что выбируются 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.

-1 strength, +1 dexterity, +1 intelligence

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. Другими рассами описываются как люди невероятной красоты.

+1 strength, -1 dexterity, +1 intelligence

CHARACTER CREATION

Сейчас хорошее время, чтобы отложить эту книгу и подумать за кого вы хотите играть. Встретившись за столом, вам предстоит рассказать о своем персонаже и познакомиться с другими участниками группы.

Один совет – попробуйте себя в роли, не совсем похожей на вас – но такой, которую вам интересно было бы исполнять. И обязательно все запишите.

Когда вы будете готовы, мы перейдем к непосредственно к числам, и тому, как они будут определяться за столом.

ATTRIBUTES

SCORE ROLLING

Чтобы определить свои базовые атрибуты, игрок бросает 3d4 и складывает полученные значения. Затем повторяет этот процесс три раза. Ито-

говые роллы игрок распределяет на свое усмотрение.

Перед началом игры ДМ может предложить свой метод определения атрибутов.

BEST BACKSTORY AWARD

Самому интересному персонажу по мнению большинства ДМ предоставит +1 к любому атрибуту.

RACIAL BONUSES

На следующем этапе, к базовым атрибутам добавляются расовые бонусы. Здесь они собраны в одну таблицу для удобства.

Люди добавляют +1 к любому выбранному атрибуту.

<i>race</i>	<i>str</i>	<i>dex</i>	<i>int</i>
human	+?	+?	+?
dwarf	+2	-1	
elf	-1		+2
tiefling		+2	-1
drow	-1	+1	+1
aasimar	+1	-1	+1

MAX HEALTH

Максимальный запас здоровья рассчитывается по следующей формуле:

$$hp = strength * 6 + dexterity * 2$$

ATTRIBUTE MODIFIERS

Моды используются чтобы подчеркнуть, насколько хорошо или плохо персонаж владеет тем или иным навыком.

Высокие значения атрибутов порождают положительные моды, низкие – отрицательные.

<i>attribute</i>	<i>modifier</i>	<i>attribute</i>	<i>modifier</i>
1-2	-3	9-10	+1
3-4	-2	11-12	+2
5-6	-1	13-14	+3
7-8	-0	15-16	+4

Расчитать свои моды можно по таблице выше или обратившись к формуле:

$$attr\ mod = floor((attr - 6.5)/2)$$

RULES

В этом разделе мы поговорим о тонкостях проведения боя, отдыхе и других игровых механиках.

ABILITY CHECKS

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

Успешность определяется сложением ролла d12 и мода, указанного DM.

Для успешного выполнения действия, итоговый ролл должен быть равен или превосходить сложность установленную DM. Сложность при этом не разглашается.

Другими словами, действие успешно если:

$$d12 + attr\ modifier \geq difficulty$$

FREE MOVEMENT

Вне боя игроки передвигаются свободно и взаимодействуют с окружением без какого либо установленного порядка.

COMBAT

Бой происходит по раундами. За один раунд каждый участник боя включая игроков и других персонажей ходит один раз.

INITIATIVE

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

В противном случае, порядок определяется роллами $d12 + dex\ mod$ от большего к меньшему.

VISION

Персонажи могут взаимодействовать только с теми объектами, которые видят или чувствуют другим образом. Стены, дым, темнота и т.д. препятствуют зрению.

ROLLING

Успешность каждого действия в бою определяется одним роллом d12. Урон, наносимый атакой или заклинанием почти всегда равен данному роллу. Исключения составляют критические провалы, когда все идет не по плану, и критические успехи. В случае с последними, 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, использование умения.

RESTING

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

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

BESTIARY