

EX VINUM

by tsbohc

Оглавление

1	Введение	3
1.1	Процесс Игры	3
1.2	Nota Bene	3
2	Ролевая Система	3
2.1	Расы	4
2.2	Attribute Modifiers	4
2.3	Ability Checks	4
3	Создание Персонажа	4
4	практические примеры	5
4.1	ability check	5

Введение

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

— неизвестный волшебник

ЕX VINUM – настольная ролевая игра, в сердце которой лежат любовь к рпг и аутизм, 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.

Процесс Игры

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, 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.

Ролевая Система

В основе игры лежит d12. Такой выбор обусловлен желанием привнести больше динамики в традиционную систему d20.

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

1. **Strength** – Constitution

определяет физическую силу и выносливость, а также имеет большое влияние на общий запас здоровья.

2. **Dexterity** – Perception

определяет ловкость и скорость реакции, а также внимательность, слабо влияет на запас здоровья.

3. **Intelligence** – Charisma

определяет ум и сообразительность, фоновые знания, а также умение вести разговор, не влияет на запас здоровья.

Расы

1. **Human.**
+1 любому атрибуту
2. **Dwarf.**
+2 str, -1 dex
3. **Elf.**
+2 int, -1 str
4. **Tiefling.**
+2 dex, -1 int
5. **Druergar.**
+1 str, +1 dex, -1 int
6. **Drow.**
-1 str, +1 dex, +1 int
7. **Aasimar.**
+1 str, -1 dex, +1 int

Attribute Modifiers

Бонусы спользуются чтобы подчеркнуть, насколько хорошо или плохо персонаж владеет тем или иным навыком.

Высокие значения атрибутов поражают положительные бонусы, низкие – отрицательные.

Расчитать свои бонусы можно по формуле или таблице:

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

<i>attribute</i>	<i>mod</i>	<i>attribute</i>	<i>mod</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

Ability Checks

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

Успешность действия определяется сложением ролла d12 и соответствующего бонуса.

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

Другими словами, действие успешно если:

$$d12 + attr\ bonus \geq difficulty$$

Создание Персонажа

Создание персонажа проходит в два этапа: подготовки и непосредственно перед началом игры.

1. **Имя, пол, возраст** (фамилия, псевдоним, прозвище...)
2. **Внешность.** Телосложение, лицо, одежда, головной убор, шрамы, татуировки...
3. **Предыстория.** Как ваш персонаж стал тем, кто он сейчас? Что привело вас к началу кампании? Как вы получили тот шрам или потеряли своего старого друга? Есть ли у вас возлюбленная или возлюбленный?
4. **Личность.** Во что верит ваш персонаж? Как он ведет себя в отношении других людей? Как хорошо справляется с критическими ситуациями?

Лучший персонаж получает +1 к вы-
бранному атрибуту

практические примеры

ability check

Персонаж Josh довольно слабый, у него всего 4 strength:

$$\begin{aligned}str\ b &= floor((4 - 7)/2) \\str\ b &= floor(-3/2) \\str\ b &= floor(-1.5)\end{aligned}$$

floor говорит о том, что полученное значение округляется вниз. Таким образом:

$$strength\ bonus = -2$$

Представим ситуацию, что Josh хочет пробить плечем дверь. ДМ просит игрока сделать ability check на strength. Игрок берет d12 и выбрасывает 7. Обращаясь к формуле выше, к полученному роллу он прибавляет свой бонус:

$$7 + (-2) = 5$$

Допустим, что дверь совсем новая, и прочно укреплена. ДМ выставил сложность действия 6 (средняя). Итоговый ролл *y* меньше данного числа, и дверь не поддается.

В противном случае, представим что дверь ветхая и давно прогнила. ДМ выставил сложность 3 (низкая) и Josh пробивает ее не смотря на свою невысокую силу.