

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	4
3.2	Dwarf	4
3.3	Elf	4
3.4	Tiefling	5
3.5	Drow	5
3.6	Aasimar	5
4	Character Creation	5
4.1	Attributes	5
5	Rules	6
5.1	Ability Checks	6
5.2	Free Movement	6
5.3	Combat	6
5.4	Resting	7
6	Bestiary	7

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 воли, делают все, чтобы выжить.

Ростом с человека. Цвета кожи те же, что и у людей, но могут принимать и красноватые оттенки. Длинный 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 выбираются 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 расами 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. Итоговые роллы игрок распределяет на свое усмотрение.

Перед началом игры DM может предложить свой метод определения атрибутов.

BEST BACKSTORY AWARD

Самому интересному персонажу по мнению большинства DM 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 поражают 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