

# EX VINUM

by tsbohc

# TABLE OF CONTENTS

---

|          |                       |          |
|----------|-----------------------|----------|
| <b>1</b> | <b>Introduction</b>   | <b>3</b> |
| 1.1      | Gameplay              | 3        |
| 1.2      | Nota Bene             | 3        |
| <b>2</b> | <b>Races</b>          | <b>4</b> |
| 2.1      | Human                 | 4        |
| 2.2      | Dwarf                 | 4        |
| 2.3      | Elf                   | 4        |
| 2.4      | Tiefling              | 4        |
| 2.5      | Drow                  | 4        |
| 2.6      | Aasimar               | 5        |
| <b>3</b> | <b>Your Character</b> | <b>5</b> |
| <b>4</b> | <b>Rules</b>          | <b>6</b> |
| 4.1      | Dice                  | 6        |
| 4.2      | Attributes            | 6        |
| 4.3      | Rolling Attributes    | 7        |
| 4.4      | Attribute Modifiers   | 7        |
| 4.5      | Ability Checks        | 7        |
| 4.6      | Free Movement         | 7        |
| 4.7      | Combat                | 8        |
| 4.8      | Resting               | 8        |
| <b>5</b> | <b>Equipment</b>      | <b>8</b> |
| <b>6</b> | <b>Bestiary</b>       | <b>8</b> |

# INTRODUCTION

---

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

— бухой волшебник

**Е**Х 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 шухере.

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

ДМ 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

---

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

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

ДМ 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 vivum*. Полный список существ далеко не заканчивается 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 полудемоническое 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.

## 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.

## AASIMAR

---

Азимары подобны Тифлингам в своем происхождении, но в их жи-

лах 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.

## YOUR CHARACTER

---

**К** ем 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 рассами. 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 которые

ми 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 преобрели свои навыки и стали своим классом? Что вы хотите защитить или чем жела-

ете 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.

# RULES

---

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.

## DICE

---

Броски костей обозначаются двумя числами через букву d. Например, 3d6 три броска кости с 6 сторонами.

В основе ролевой системы *ex vinum* лежит d12.

## ATTRIBUTES

---

Аттрибуты говорят о навыках персонажа и обычно выражаются суммой 3d4.

## STRENGTH

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

## DEXTERITY

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

## INTELLIGENCE

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

## ROLLING ATTRIBUTES

---

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

Перед началом игры DM может предложить свой метод определения атрибутов.

### RACIAL BONUSES

На следующем этапе, к базовым атрибутам добавляются расовые бонусы.

Люди добавляют +1 к любому выбранному атрибуту.

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

### BEST BACKSTORY AWARD

Самому интересному персонажу по мнению большинства DM предоставит +1 к выбранному им атрибуту.

### MAX HEALTH

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

## ATTRIBUTE MODIFIERS

---

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

Высокие значения атрибутов поражают положительные моды, низкие – отрицательные.

Расчитать свои моды можно обратившись к таблице:

| 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, 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.

## FREE MOVEMENT

---

Вне боя игроки передвигаются свободно и взаимодействуют с окруже-

нием 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.

## EQUIPMENT

---

## BESTIARY

---