

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
6	Equipment	10
7	Bad Water	12
7.1	Act I	13
7.2	Act II	17
7.3	Act III	17

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 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 vinum*. 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 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. 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. Другими рассами описываются как люди невероятной красоты.

ROLEPLAYING

К ем будешь ты? Добродушным дворфом с раскатыстым 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 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 учет своего золо-

та, 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. В случае отсутствия других указаний, 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 вырубают. 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.

EQUIPMENT

name	price	name	price
зелье здоровья	25g	зелье разговора с животными	10g
зелье ночного зрения	10g	зелье подводного дыхания	10g
зелье паучьих ног	25g	фляска кислоты	10g
фляска вечной мерзлоты	10g	фляска дымовой завесы	5g
фляска света	10g	порошок усыпления	5g
горсть пороха	5g	палатка	10g
котел	5g	огниво	5g
соль и перец	2g	бинты	15g
бутылка виски	3g	отмычки	5g
крюк	5g	железные колючки	5g
зеркало	10g	факел	3g
веревка	5g	мыло	1g
лопата	5g	топорик	5g
кирка	5g	музыкальный инструмент	5g

По поводу наличия неуказанных выше предметов можно спросить у торговца, главное сделать это в будучи в роли.

NAME:

ATTRIBUTES:

STR	DEX	INT

STATS:

MAX HP	GOLD

CHARACTER:

NAME:

ATTRIBUTES:

STR	DEX	INT

STATS:

MAX HP	GOLD

CHARACTER:

BAD WATER

HOOK

tell players that they can pick up rocks from the ground, get a stick, "borrow" a shovel, etc. that you can ask if there's a boulder or a stick or anything else lying around

the party hears a rumour about a small remote village that became known for its ale and decides to check it out

on the way there they meet a travelling merchant, a dark elf named ginchi. he sparks the conversation

Во время совместных путешествий до вас донеслись слухи о небольшой деревне, которая недавно прославилась своим элем. Заинтригованные проспектами диковенной выпивки, вы в пути уже несколько дней. И вот, наконец, деревня расступается и вы выходите на дорогу через поле.

Утро, погода стоит ясная, на небе нет ни облачка. По сторонам дороги расстилаются золотые солодовые поля. Люди, двигаясь рядом, одновременно взмахивают косами, но песни не слышно.

Вас догоняет повозка запряженная лошадей, судя по всему торговца разными мелочами. За упряжкой – темный эльф, в зубах у него травинка, а на голове соломенная шляпа.

"Тожэ хотите изведать здешней выпивки?"

ghinci's dialogue ideas:

Я – Гинчи, а лошадь зовут Пташка

Раньше был наемником, но мне отяготела рискованная жизнь.

cha low. Друг погиб на одном из заданий, мы пытались стянуть семейную реликвию, какой-то там меч. Стрела меж глаз. Я не смог ничего сделать.

Теперь я странствующий торговец

АКТ I

VILLAGE

two buildings, a tavern and a brewery.

Вы вместе прибываете в деревню. Картина перед вами скромная: несколько домов сложенных из бревен, а среди них только пивоварня и таверна.

*"Взгляните на мои товары?", говорит Гинчи, "скидки новым покупателям"*Гинчи показывает на свою повозку**

give the players a list of things they can buy.

each of the players can get one item off of Ghinci for half the price.

Я пойду выпить, вы со мной?

TAVERN

the tavern is full of people, the usual. BUT! nobody talks about anything that happened soon-ish, as they all are forgetting that

На вывеске таверны название – "Коготь Медведя". Изнутри громкие разговоры и редкие раскаты смеха.

помещение хорошо освещено, стены бревенчатые. несколько штук круглых столов, барная стойка. на стене голова медведя. как бы убрано, но не сказать чтобы очень чисто

вы слышите голос

"Присаживайтесь, присаживайтесь мои хорошие!"

к вам направляется хозяин таверны, добродушно улыбающийся дворф, в руках у него метла, и он судя по всему только что подметал пол.

"Чего желаете?"

give players a print out menu of drinks with one highlight especially clearly (being that rumoured ale). if the players for some reason don't order it, serve it to them anyway. fore-fucking-shadowing

ask the players if they want to say toasts

сказать, что выпивка хороша,
значит ничего не сказать.

per low но есть странный при-

вкус. Такой сладкий, но земельный,
что ли.

have ghinci order two more drinks
and down them quickly after a toast

have players drink, if they interact
with the tavern keeper have him forget
them

if they walk out have Ghinci forget
what happened

Ухх, хорошо вытили, давной я так
ни с кем не сидел. Подождите... а
вы вообще кто?

if they go back

Хозяин таверны вернулся за стой-
ку. **per low** На ней стоит почти
выпитая кружка эля.

"О, посетители? Чего желае-
те? Комнату? Выпить?"

... Да обычная выпивка, я ей
уже сколько лет торгую с тех пор
как у меня родилась дочь... как же
ее звали?

Оставьте меня, мне нужно
побыть одному

if the players rent a room, have
time pass weirdly, so that its the
twilight again

BREWERY

there's a black cat called Juro.

if they go here first

составлена из бревен, внутри
несколько человек. один переби-
рает зерно, двое других тоска-
ют мешки, еще один размешивает
что-то в чане. вокруг стоят уже
закрытые бочки

if they go here after the tavern:

Время для всех пролетело неза-
метно, уже вечереет. Работа на
сегодня окончена, и пивоварня за-
крыта наглухо.

per mid в траве свернувшись в
clubочек лежит черный кот. в су-
мерках его почти не видно. его гла-
за поблескивают и направлены на
вас

... Для остальных это звучит
как мяуканье.

Чувак, ты че замяукал вдруг?
У кота на морде вырисовывается
крайнее изумление.

Чувак, тут что-то неладное,
люди ведут себя как-то странно,
а по ночам я вижу как вокруг ко-
лодца ошиваются странные ти-
пы. А эти (показывает лапой на
пивоварню) потом на этой воде
выпивку варят.

WELL

*По дороге у вас ногами у вас шур-
шит трава*

*Перед вам обычный дере-
венский колодец, с виду ничего
необычного. Глубокий, внизу вода.*

Видно, что им часто пользу-

ются, но веревка выглядит надежно

per low тот же странный
сладковато-земельный запах

ACT II

DESCENT

by now the party should be hooked and swarm the well. have them dive into water one way or another (roll endurance checks for suffocation, maybe make it just a bit dramatic)

the party emerges in the beginning of what looks like an old ruin/dungeon. the place is pretty humid, moss everywhere, rats squeaking somewhere, very dark.

glowing and regular mushrooms, the regular ones are poisonous

DUNGEON

pack a bunch of e. a. poe into this. same kind of gothic unsettling horror with a tinge of madness (think cask of amontillado and the pit and the pendulum)

the layout should be separated into floors (4+boss arena?) that get more and more dangerous and typical fantasy-ish. things progress from just rats, to animated skeletons, to traps, to cultists.

room/encounter ideas:

1. a door that players need to push together to open

2. some stupid animated thing like a broom or something that fights them

3. a trap room that fills with water (yes, that water) to the ceiling in a few turns

INTERROGATION

around half way through the players may capture a cultist and interrogate him. tell them some stuff about the final boss (section below).

ACT III

FINAL BOSS

make it some large skeleton with glow in the dark bones. this ancient dude is some kind of a demigod that the cultists worship.

have it be a gimicky-ish bossfight where becomes visible/attackable for a turn after you shine light onto him, and then fades away and becomes invisible/invincible. also he's invisible if there's any light around.

when the party enters the room have the lights on, once the combat starts he breaks the torches and they see the green glow, next turn he fades.

let's say that he hasn't regained his physical form yet, and he needs souls to get it back and that's his motive. also he likes getting drunk? scratch that, makes him too likeable.

REVEAL

the cultists perform rituals that poison
the water in the well, making the water

take VERY GOOD and take the souls
of those who drink it. the souls are then
fed into skeleton and make him more
powerful