

**ex vinum**

by tsbohc

## Оглавление

<b>1</b>	<b>введение</b>	<b>3</b>
1.1	общие положения . . . . .	3
1.2	процесс игры . . . . .	3
<b>2</b>	<b>создание персонажа</b>	<b>3</b>
2.1	подготовка . . . . .	3
2.2	за столом . . . . .	4

## введение

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

— неизвестный волшебник

**Е**X 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.

### общие положения

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.

### процесс игры

DM описывает ситуацию. Детали окружения, персонажей и так далее. Однако, далеко не вся информация доступна игрокам сразу.

Игроки планируют свои действия, задают вопросы. Приняв решения, оглашают их, а затем бросают кости. Успеш-

ность действий зависит от сложности их выполнения и атрибутов соответствующих персонажей.

DM описывает результаты действий игроков.

## создание персонажа

**С**оздание персонажа проходит в два этапа: подготовки и непосредственно перед началом игры.

### подготовка

Пояснения ниже служат вдохновением – не каждому персонажу необходима ковбойская шляпа, но каждый персонаж имеет какую-то внешность.

1. **Имя, пол, возраст.** Фамилия, псевдоним, прозвище. Возраст должен быть согласован с расой.
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?

**за столом**

Лучший персонаж получает +1 к выбранному атрибуту