

# 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>Roleplaying</b>	<b>5</b>
3.1	Race	5
3.2	Age	5
3.3	Sex	5
3.4	Class	5
3.5	Personality	6
3.6	Backstory	6
3.7	Appearance	6
<b>4</b>	<b>Character Creation</b>	<b>6</b>
4.1	Dice	6
4.2	Attributes	6
4.3	Rolling Attributes	7
4.4	Attribute Modifiers	7
<b>5</b>	<b>Character Example</b>	<b>8</b>
<b>6</b>	<b>Equipment</b>	<b>8</b>
<b>7</b>	<b>Rules</b>	<b>9</b>
7.1	Ability Checks	9
7.2	Free Movement	9
7.3	Combat	9
7.4	Resting	10
<b>8</b>	<b>Bad Water</b>	<b>12</b>
8.1	Act I	12
8.2	Act II	13
8.3	Act III	13

# 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 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 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 волос 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 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 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 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 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 на-

выки 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.

# 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.

## DICE

---

Броски костей обозначаются двумя числами через букву d. Например, 3d6 означает три броска кости с 6 сторонами. В случае отсутствия дру-

гих 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.

## ATTRIBUTES

---

Атрибуты выражают физические и умственные способности персонажа. Определяются численными значениями, в среднем от 3 до 12.

Например, персонаж с 3 интеллекта не способен читать, крайне рассеян и может заговариваться.

## 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. Полученные три рола 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 выбранному им атрибуту.

## RACIAL BONUSES

На данном этапе к базовым атрибутам применяются расовые бонусы.

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

Люди прибавляют +1 к любому выбранному атрибуту.

## 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, и участвуют в подсчете роллов.

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

# CHARACTER EXAMPLE

NAME:

*Ailon Dawnguard*

ATTRIBUTES:

STR	DEX	INT
+0	+1	+2
7	9	11

STATS:

MAX HP	GOLD
46	75

CHARACTER:

<i>Полу-эльф Волшебник, 24, ж.</i>
<i>Сбежала из монастыря чтобы</i>
<i>увидеть мир таким, какой он</i>
<i>есть. Хочет стать лучше, но</i>
<i>боится потерять себя. Веснушки,</i>
<i>русые волосы, невысокий рост.</i>

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

золота, здоровья, состояний и предметов в инвентаре.

Стоит отметить, что правая колонка – краткое описание персонажа, на которое я бы опирался, рассказывая его полную историю.

# EQUIPMENT

name	price	name	price
зелье здоровья	25g	зелье языка животных	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 предметов – спрашивайте на месте.

## RULES

---

### 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 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 равен сумме данного ролла и соответствующего мо-да. 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.

NAME:

\_\_\_\_\_

ATTRIBUTES:

STR	DEX	INT

STATS:

MAX HP	GOLD

CHARACTER:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

NAME:

\_\_\_\_\_

ATTRIBUTES:

STR	DEX	INT

STATS:

MAX HP	GOLD

CHARACTER:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# BAD WATER

---

## HOOK

the party hears a rumour about a village known for its alcohol which slowed down trading and kinda went silent. because it's pretty remote no one has bothered to check, and whoever did, didn't return yet (all fairly recent)

## ACT I

---

### VILLAGE

the village is a small one, think a brewery, a store, a tavern and a few houses. the fields around are yellow with grain (meaning it wasn't gathered, but just tell them it's yellow and that no one seems to be working)

players are likely to go to the tavern first, because in rpgs that's where rumours come from

### TAVERN

the tavern is full of people, everyone is drinking, talking loudly, all the usual stuff. players order drinks (supply menu irl), but get served what looks like ordinary water. take a sip and there's a funny taste, it's sweet but overbearing and old (think old mango). practically bad-magic infused alcohol, same effects too. players inquire about the drinks and

are told that "the new booze is much better than ye olde one"

players are likely to go investigate what's up in the brewery

### BREWERY

in the brewery there's a dude hiding. the conversation ends up in him saying, "i don't dare touch it, but they ... they're DRINKING IT!! IT'S THE WELL! IT'S CURSEED!"or maybe something less dramatic

if the party goes here first, just say it looks locked up and that no one is there, they'll have to go to the tavern one way or the other

### WELL

the well is on the outskirts of the village and looks like plain old ordinary well, very deep though. Strange smell, kinda sweet, bit musky. the rope and the bucket have seen a lot of use, and won't support a person (make bad things happen if they don't use hook/rope, that should be a good)

### STORE

the party should realise that they need to prepare and head to the store. have some weird dude there selling typical adventure gear. maybe let him have a black cat or something

## ACT II

---

### DESCENT

by now the party should be hooked into 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.

### 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