

Table of Contents

1 Foreword	2
Rule of Cool	2
Creative Freedom	2
2 House Rules	2
Ability Scores	2
Alignment	2
Bottled Vitum	2
Misc	2
Darkvision	2
Arrows & Bolts	3
Critical Damage	3
Skill Trials	3
Lipsum	3
Guttur Inludere	4
Mentha Glacies	4
Caspicum Calidus	4
3 Alchemy	5
Potioncraft	5
4 Magic Items	6
Torn Scroll of Lightning	6
Stone of Detection	6
Staff of Nustered	6
Lockpick of Secrets	6
5 Sensible Weather	6
Weather Conditions	7
6 Math	8
Ability Scores	8
Wicked Array	8

FOREWORD

D&D – не видеоигра. Глубина взаимодействия с миром здесь приближена к реальности:

DM: Замок старый и весь проржавел, тебе придется постараться.

TH: А что если я использую масло от своей лампы чтобы его немного расшевелить?

DM: Хорошая идея— можешь бросать с преимуществом.

Многие обыденные предметы (особенно те, что у вас в рюкзаке) могут значительно повлиять на исход событий.

...

В бою, не думайте о мече как о наборе чисел который заставляет здоровье врагов уменьшаться.

Выбирайте куда целиться, и какой удар нанести: режущий, колющий или вообще рукоятью:

WA: Я перехватываю меч за лезвие и наношу удар крестовиной, целясь ему в голову... 20!

DM: Ты попадаешь в его шлем и раздается звонкий *тунк*. Оглушенный, он теряет равновесие и падает на колени.

То же самое применимо как к стрелковому оружию, так и к магии.

Продуманные действия дают преимущество над врагом и способствуют более динамичному, интересному (и кровавому) бою!

RULE OF COOL

DM готов проигнорировать здравый смысл, если это способствует крутому моменту в игре. Иногда.

CREATIVE FREEDOM

HOUSE RULES

Правила, приведенные ниже, существенно меняют некоторые механики игры.

Прочитайте эту главу внимательно.

ABILITY SCORES

Для определения характеристик на этапе создания персонажа используется следующий метод:

1. Бросаем 3d10, записываем наибольший ролл, повторяем 6 раз.
2. Распределяем [6 5 4 3 2 1] по 1 значению на каждый ролл из предыдущего шага.
3. Свободно присваиваем полученные значения характеристикам.

ALIGNMENT

Это способ объяснить свои действия, а не их характеристика.

- **Lawful:** Принцип, логика. Соблюдение личного или иного кода.
- **Chaotic:** Импульс, чувства. Доверие к своему эмоциональному интеллекту.
- **Neutral:** Нужда, независимость. Политика невмешательства.

Плохие герои могут совершать хорошие поступки, пускай и из своих корыстных побуждений.

Рассмотрим это на примере Робин Гуда:

AI. Мотивация

LG Я помогаю бедным так как это справедливо.

CG Я помогаю бедным потому что они несчастны.

LE Я верен коду разбойников и жажду мести.

CE Я хочу добиться народного восстания.

Нейтральные персонажи крайне редки. Прежде чем создавать нейтрального персонажа, посоветуйтесь с DM.

BOTTLED VITUM

Бутылка Витума – Волшебный предмет

Фляга из матового, тускло-зеленого стекла, полная бодрящего напитка. Максимальное число зарядов равно уровню персонажа.

Забвение. Во время отдыха, вы можете потратить один или более зарядов чтобы восстановить $hd + мод. Выносливости$ (мин. 1) здоровья за каждый.

Абстиненция. После продолжительного отдыха пополняется на $\frac{1}{2}$ уровня персонажа зарядов. Продолжительный отдых не восстанавливает здоровье.

hd Классы

d6 Маг, Чародей

d8 Бард, Жрец, Друид, Колдун, Монах, Плут, Изобретатель

d10 Воин, Паладин, Следопыт

d12 Варвар

MISC

DARKVISION

Герои, обладающие *Теневым Зрением*, способны различать очертания предметов в *Темноте* в радиусе 10ft. За пределами этого радиуса – кромешная тьма.

ARROWS & BOLTS

Подразумевается, что после боя персонажи собирают потраченные стрелы и болты. Таким образом, мы не ведем учет их количества, за исключением особых вариаций.

CRITICAL DAMAGE

Если при атаке оружием выпадает нат. 20, критический урон равен сумме броска урона и его максимальному урону.

На примере двуручного меча: $2d6 + 12$.

SKILL TRIALS

Иногда, для достижения определенной цели группе необходимо решить несколько задач.

В таких случаях, ДМ устраивает *испытание* — серию проверок характеристик в которых участвует вся группа.

LIPSUM

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec,

suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

Fusce mauris. Vestibulum luctus nibh at lectus. Sed bibendum, nulla a faucibus semper, leo velit ultricies tellus, ac venenatis arcu wisi vel nisl. Vestibulum diam. Aliquam pellentesque, augue quis sagittis posuere, turpis lacus congue quam, in hendrerit risus eros eget felis. Maecenas eget erat in sapien mattis porttitor. Vestibulum porttitor. Nulla facilisi. Sed a turpis eu lacus commodo facilisis. Morbi fringilla, wisi in dignissim interdum, justo lectus sagittis dui, et vehicula libero dui cursus dui. Mauris tempor ligula sed lacus. Duis cursus enim ut augue. Cras ac magna. Cras nulla. Nulla egestas. Curabitur a leo. Quisque egestas wisi eget nunc. Nam feugiat lacus vel est. Curabitur consectetur.

Suspendisse vel felis. Ut lorem lorem, interdum eu, tincidunt sit amet, laoreet vitae, arcu. Aenean faucibus pede eu ante. Praesent enim elit, rutrum at, molestie non, nonummy vel, nisl. Ut lectus eros, malesuada sit amet, fermentum eu, sodales cursus, magna. Donec eu purus. Quisque vehicula, urna sed ultricies auctor, pede lorem egestas dui, et convallis elit erat sed nulla. Donec luctus. Curabitur et nunc. Aliquam dolor odio, commodo pretium, ultricies non, pharetra in, velit. Integer arcu est, nonummy in, fermentum faucibus, egestas vel, odio.

Sed commodo posuere pede. Mauris ut est. Ut quis purus. Sed ac odio. Sed vehicula hendrerit sem. Duis non odio. Morbi ut dui. Sed accumsan risus eget odio. In hac habitasse platea dictumst. Pellentesque non elit. Fusce sed justo eu urna porta tincidunt. Mauris felis odio, sollicitudin sed, volutpat a, ornare ac, erat. Morbi quis dolor. Donec pellentesque, erat ac sagittis semper, nunc dui lobortis purus, quis congue purus metus ultricies tellus. Proin et quam. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Praesent sapien turpis, fermentum vel, eleifend faucibus, vehicula eu, lacus.

GUTTUR INLUDERE

Насмехающаяся Пасть — Растение, 1d4 (2+)

Цветы внешне напоминают раскрытый рот. Питается насекомыми. Периодически выкрикивает разного рода ругательства.

Насмешка. Вскоре после употребления, съевший испытывает сильное желание выругаться, использовав *Злую Насмешку*.

MENTHA GLACIES

Ледяная мята — Растение, 1d4 (2+)

Особый вид мяты. Листья слегка обжигают холодом при прикосновении. Обладает невероятно свежим ароматом.

Ледяное Дыхание. Листок, употребленный в сыром виде, позволяет вам использовать *Ледяное Дыхание*: 2d4 урона, конус 15ft.

CASPICUM CALIDUS

Огненный перец — Растение, редкое

ALCHEMY

POTIONCRAFT

Процесс создания зелья требует два часа сосредоточенной работы. Например, во время продолжительного отдыха.

Результаты работы определяются *Испытанием*:

- **Подготовка ингредиентов.** Очистка, измельчение, высушивание, первоначальная обработка.
- **Непосредственно создание зелья.** Варка, перемешивание.
- **Завершающие штрихи.** Улучшение вкуса, маскирование запаха, оформление бутылки.

мод. Алхимии равен *мод. Интеллекта* или *мод. Мудрости*. В случае владения Набором Алхимика, можно добавить бонус мастерства.

MAGIC ITEMS

Индекс магических предметов сотворенных искренне вашим DM.

TORN SCROLL OF LIGHTNING

Порванный Свиток Молний – Свиток

Прочитав этот свиток, вы можете использовать заклинание Молния: линия 25' на 5'; 8d6, 1/2 при успехе спасброска Ловкость.

Порванный. На свитке сохранился неполный текст заклинания. После прочтения, использующему наносится 2d6 урона.

STONE OF DETECTION

Камень Определения – Волшебный предмет

Этот обычный на вид камень сферической формы скрывает в себе большой потенциал в области определения.

Гравитация. Выпустите камень из рук. Он упадет, определяя направление и интенсивность гравитации.

Наклон. Положите камень на плоскую поверхность. Он покатится, определяя направление и степень наклона поверхности. Может не сработать на мягких поверхностях.

Иллюзия. Вы можете бросить камень на расстояние до 30ft. Он укажет вам на иллюзию если пройдет сквозь существо или предмет.

Невидимость. Бросьте камень. В случае если его траектория резко прервется, это укажет вам на невидимое существо или предмет.

Способности этого камня вселяют страх в магов и волшебников, не способных почувствовать в нем хоть толику магии.

STAFF OF NUSTERED

Посох Нустэрд – Зачарованный посох

Деревянный посох, на конце увенчанный крыглым туманным кристаллом, бережно обхваченным ответвлениями.

При попытке использования, посох обнаруживает магию в некоем твердом сферическом объекте совсем рядом. Кристалл испускает мягкий теплый свет в радиусе 10ft.

Nust. Если к посоху отнесутся с пренебрежением, мягкий свет прервется яркой вспышкой, наносящей держащему 1 урона.

Ered. Если к посоху отнесутся хорошо, он будет раз в день даровать владельцу +1 в проверках Арканы.

Можно спрятать в ветвях дерева, и сделать так, что в ночном лесу слабо освещена одна из крон.

LOCKPICK OF SECRETS

Отмычка Тайн – Зачарованный инструмент

+1 AC but able to two hand? Blanket that allows to sleep in armor

make this a ring, a throw it into a well on the island. regain 1d4 charges per day up to max.

Sapphire of Safeguarding Rare, requires attunement This shield-shaped sapphire attaches to the back of a shield. When attached in this way, it allows the shield bearer, as a reaction, to transfer half the damage of a successful attack against one of their allies within 30' to the shield bearer. The sapphire can use this power up to three times per day.

I just got a shield of awareness (gives advantage on initiative). Considering most pallys have +0 initiative, its very helpful. Not really OP as going earlier in initiative isn't always good.

on a side note, I should add kunai (only thrown, penalized like other ranged weapons at point blank, more damage?)

and the moonlight greatsword
bigskip lipsum

SENSIBLE WEATHER

Frankly, weather has been neglected in the official D&D ruleset. This is an attempt to add some meaningful decision making, without it being too much of a hassle for the players.

- **Precipitation:** if resting without cover, you must

Практическая шутка. Но кому меня винить?

succeed constitution save (DC 12 or 16) to gain the benefits of a long rest.

- **Snow:** advantage on tracking footprints.
- **Rain:** disadvantage on checks related to climbing or keeping balance.

WEATHER CONDITIONS

To determine the starting weather conditions, roll 1d8 with a -1 or -2 modifier in cold climate, or a +1 or +2 modifier in hot climate:

d8	condition	wind	temperature
-1	blizzard	+2	severely cold
0	snow	+1	very cold
1	thunderstorm	+1	cold
2	rain	+1	cold
3	cold front	+0	cool
4	overcast	+0	cool
5	cloudy	+0	warm
6	partly cloudy	+0	warm
7	clear sky	-1	hot
8	warm front	-1	hot
9	draught	-1	very hot
10	heatwave	-2	severely hot

Then, roll 1d4 to determine wind speed, with its modifier:

d4	wind speed	d8	change
-1	none	1	down on the list
0	none	2	more precipitation
1	light	3	stronger wind
2	weak	4	similar
3	medium	5	reroll
4	strong	6	weaker wind
5	very strong	7	less precipitation
6	extremely strong	8	up on the list

Whenever appropriate (e.g once a day), roll 1d8 on the weather change table to determine the next weather condition.

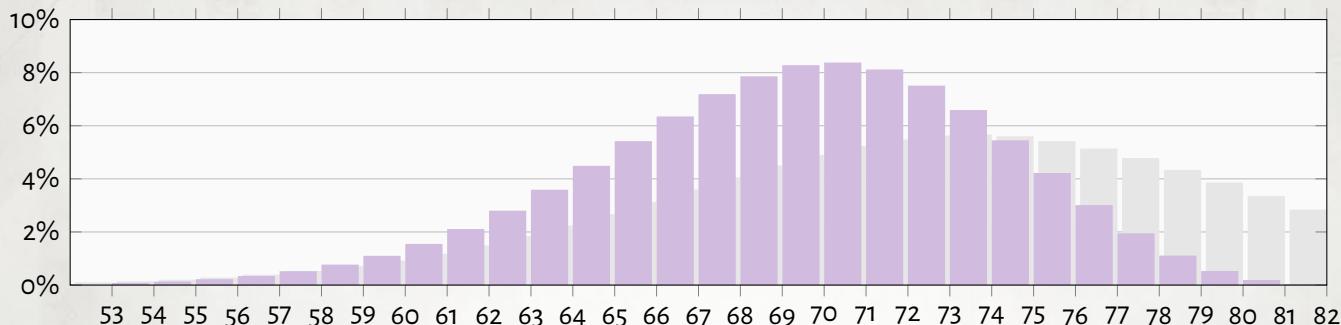
МАТН

Эта глава посвящена рационализации тех или иных решений с точки зрения математики.

И графикам. Красивым графикам. Кто не любит красивые лиловые графики?

...

WA Score Total



ABILITY SCORES

Характеристики имеют потолок в 20, что вполне достижимо с 4d6 (3 высоких), щепоткой удачи (9.72%) и расовым бонусом в +2.

Это лишает игрока прогрессии в основном статусе на первом же уровне.

...

Стандартный Набор [15, 14, 13, 12, 10, 8] (72 итого) соответствует моему представлению о начинающем искателе приключений и отражает его главную особенность: недостаток опыта.

Однако, бросать кости – весело, а получать готовый набор чисел – попросту скучно.

WICKED ARRAY

Выше приведена диаграмма распределения 3d10 (1 высокий) + [6, 5, 4, 3, 2, 1] (21) на фоне 4d6 (3 высоких).

Среднее (68.85) падает на 4.6 (6.3%). Девияция сокращается на 6 в пределах >1%.

- Добавочный набор позволяет либо акцентировать сильные стороны, либо уровнять все навыки персонажа.
- Пониженная девияция способствует более сбалансированным группам.
- Сохраняет броски костей, снижает их значимость.

Ниже приведена диаграмма значений и вероятностей каждой из шести характеристик.

WA Score Distribution

