

Table of Contents

1	Foreword	2
	Combat	2
	Rule of Cool	2
2	House Rules	2
	Ability Scores	2
	Alignment	2
	Bottled Vitum	2
	Skill Trials	2
	Misc	2
	Rest	2
	Critical Damage	3
3	Magic Items	3
	Stone of Detection	3
	Staff of Nustered	3
	Mentha Gracilis	3
	Lockpick of Secrets	3
4	Sensible Weather	4
	Weather Conditions	4

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 ситуации.

СОВБАТ

В бою, не думайте о мече как о наборе чисел который заставлял 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.

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

За моим столом, это способ объяснить свои действия, а не их характеристика. Плохие герои могут совершать хорошие поступки, пускай и из своих корыстных побуждений.

Рассмотрим это на примере Робин Гуда:

- **Lawful Good:** Я верен истинному королю, поэтому помогаю его людям.
- **Chaotic Good:** Я ворую золото у богатых и отдаю его бедным, потому что они нуждаются в нем больше.
- **Lawful Evil:** Я хочу отомстить нынешнему королю, и верен коду разбойников.
- **Chaotic Evil:** Я краду золото у богатых чтобы усугубить их отношения с королем, что приведет к народному восстанию.

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 $hd + \text{мод. выносливости}$ (мин. 1) здоровья за каждый.

Абстиненция. После продолжительного отдыха пополняется на 1/2 уровень 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

SKILL TRIALS

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

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

MISC

REST

Продолжительный отдых не восстанавливает здоровье. Во время отдыха можно использовать *Bottled*

CRITICAL DAMAGE

При выпадении нат. 20, урон равен сумме броска урона и его максимальному урону.

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

MAGIC ITEMS

Индекс магических предметов сотворенных искренне вашим DM.

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.

Практическая шутка. Но кому меня винить?

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 держателю 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.

MENTHA GRACILIS

Ментха Грацилис – Растение, редкое

Растение, с виду напоминающее мяту. Листья обжигают холодом при прикосновении. Обладает невероятно свежим ароматом. Имеет 1d4 (мин. 2) листьев.

Ледяное Дыхание. Листок, употребленный в сыром виде, позволяет вам использовать Ледяное Дыхание: 1d6 урона, конус 10ft.

Ингредиент. Каждого листка хватает на одно зелье, что повышает урон до 2d4. Вероятно, существуют и другие рецепты.

Там, где растет Mentha Gracilis, температура ощутимо ниже. По кому-то может пробежать дрожь.

Для приготовления зелья можно использовать испытание. Другие рецепты включают яд и т.д.

LOCKPICK OF SECRETS

Отмычка Тайн – Зачарованный инструмент

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.

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 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.