

Авантюристы

Создание персонажа

1 У ПИ есть 3 свойства: Сила, Ловкость и Воля. Каждое свойство имеет числовое значение. Когда создаёте ПИ, бросьте 3d6 для каждого свойства. Сложите два лучших результата из трёх — это значение данного свойства. Для удобства свойства обозначаются сокращением (СИЛ, ЛОВ и ВОЛ.)

После набрасывания свойств вы можете поменять местами величины двух свойств, если пожелаете.

Пример: Вы бросаете 1, 3 и 6 для Силы. Два наибольших значения — 3 и 6, поэтому бонус силы (СИЛ) равен 9.

2 Количество слотов вашего инвентаря равно вашей СИЛ, но не меньше 10. Большинство вещей занимают один слот, но некоторые могут занимать несколько слотов. Некоторые мелкие вещи могут быть собраны в одном слоте. Спросите у ведущего, если не уверены.

ПИ на старте получают пайки на 2 дня и одно оружие на выбор. Набросайте начальные броню и снаряжение по таблицам Начального Снаряжения.

Комментарий автора: Набрасывание начального снаряжения значительно ускоряет создание ПИ. Если хотите, игроки могут получить 3d6x20 монет. Имейте ввиду, что обычно у новых ПИ нет гримуаров, но вы можете добавить «случайный гримуар» в таблицу Снаряжение Приключенца или позволить новым ПИ набрасывать случайное заклинание, если они не берут броню.

Броня имеет значение защиты. Запишите его на листе персонажа. Если ПИ не носит броню, то его защита равно 0.

Броня

| 1-3: | 4-14: | 15-19: | 20: |
|-----------|----------|---------------------|----------|
| Без брони | Стёганка | Пластинчатый доспех | Кольчуга |

Шлемы и щиты

| 1-3: | 4-14: | 15-19: | 20: |
|------|-------|--------|------------|
| Нет | Шлем | Щит | Шлем и Щит |

| | |
|-------------------------------|------|
| Щит | 40 |
| защита +1, 1 слот, качество 1 | |
| Шлем | 40 |
| защита +1, 1 слот, качество 1 | |
| Стёганка | 60 |
| защита +1, 1 слот, качест. 3 | |
| Пластинчатая | 500 |
| защита +2, 2 слота, качест. 4 | |
| Кольчуга | 1200 |
| защита +3, 3 слота, качест. 5 | |
| Полу-латы | 4000 |
| защита +4, 4 слота, качест. 6 | |
| Латы | 8000 |
| защита +5, 5 слотов, кач. 7 | |

Выберите оружие

| | |
|--|----|
| Кинжал, Дубина, Серп, Посох и т.п. | 5 |
| d4 урон, 1 слот, 1 рука, кач. 3 | |
| Копьё, Меч, Булава, Топор, Кистень и т.п. | 10 |
| d6 урон, 2 слота, 1 рука, кач. 3 | |
| Алебарда, Боевой молот, Длинный меч, Боевой топор, и т.п. | 20 |
| d8 урон, 3 сл., 2 руки, кач. 3 | |
| Праща | 5 |
| d4 урон, 1 слот, 1 рука, кач. 3 | |
| Лук | 15 |
| d6 урон, 2 слота, 2 руки, кач. 3 | |
| Арбалет | 60 |
| d8 урон, 3 слота, 2 руки, кач. 3 | |
| Стрелы (20) | 5 |
| Колчан (вмещает 20) | 10 |

Снаряжение приключенца

Киньте дважды по этой таблице, чтобы получить два предмета. В следующих двух таблицах кидайте кость по одному разу.

| | | |
|------------------|-------------|---------------|
| 1. Верёвка, 15 м | 8. Свечи, 5 | 15. Зеркало |
| 2. Аборд. крюк | 9. Молоток | 16. Шест |
| 3. Масл. лампа | 10. Бурдюк | 17. Мешок |
| 4. Цепь, 3 метра | 11. Фонарь | 18. Палатка |
| 5. Мелки, 10 | 12. Шкив | 19. Шипы, 5 |
| 6. Кандалы | 13. Замок | 20. Факелы, 5 |
| 7. Трутница | 14. Ломик | |

Обычное снаряжение 1

| | | |
|-------------------|------------|-------------|
| 1. Плават. пузырь | 8. Жир | 15. Лопата |
| 2. Медв. капкан | 9. Клей | 16. Сеть |
| 3. Пес. часы | 10. Бур | 17. Клещи |
| 4. Кузн. мехи | 11. Удочка | 18. Отмычки |
| 5. Напильник | 12. Шарик | 19. Ёжики |
| 6. Пила | 13. Зубило | 20. Гвозди |
| 7. Ведро | 14. Кирка | |

Обычное снаряжение 2

| | | |
|---------------------|-------------|--------------------|
| 1. Подз. труба | 8. Котелок | 15. Губка |
| 2. Поддельн. украш. | 9. Инструм. | 16. Грим |
| 3. Пустая книга | 10. Шнур | 17. Свисток |
| 4. Колода карт | 11. Духи | 18. Смола |
| 5. Игр. кости | 12. Горн | 19. Перо и чернила |
| 6. Колокольчик | 13. Ладан | 20. Линзы |
| 7. Бутылка | 14. Мыло | |

3 Бросьте 3d4 для вашего начального и максимального значения здоровья.

4 Придумайте или накидайте описание персонажа: телосложение, лицо, кожу, волосы и одежду по таблицам на следующей странице. Выберите пол и имя для персонажа, но сильно не привязывайтесь к нему. Этот мир полон опасностей.

Комментарий автора: накидывание большинства характеристик персонажа ускоряет его создание, но и также позволяет создавать удивительно уникальных персонажей, которых большинство игроков и не догадалось бы создать

Эта игра создана на основе KNAVE — наборе правил, созданных Беном Милтоном (Ben Milton) для игр в стиле олдскульных РПГ, но без классов. Правила можно и нужно дополнять, сокращать и изменять.

Быстрое освоение, лёгкий старт. Если вы открываете мир OSR для новичков, игра “Авантюристы” позволит им создать персонажей и изучить все правила за несколько минут.

Без классов. Каждый персонаж игрока — это расхититель гробниц и приключенец, который владеет заклинаниями так же легко, как и мечом.

Монеты. В Авантюристах все цены считаются в монетах, цены устанавливает ведущий.

Creative Commons Attribution 4.0 International License: You are free to share and adapt this material for any purpose, including commercially, as long as you give attribution.

Правила составили:

Константин Байдин

baidinkn@ya.ru — <https://github.com/2dkot>

Евгений Тихонов

eugenebelc@yandex.ru

Шрифт: Liberation Serif

Описание

Телосложение

- | | | |
|---------------|---------------|-----------------|
| 1. Атлет | 8. Порезанный | 15. Статный |
| 2. Крошка | 9. Стройный | 16. Костлявый |
| 3. Тучный | 10. Гибкий | 17. Жилистый |
| 4. Грубый | 11. Крепкий | 18. Мускулистый |
| 5. Тощий | 12. Коротыш | 19. Утончённый |
| 6. Неуклюжий | 13. Дылда | 20. Поджарый |
| 7. Долговязый | 14. Дряблый | |

Кожа

- | | | |
|---------------------|-------------|-----------------|
| 1. Боевой шрам | 8. Тёмная | 15. Жёлтая |
| 2. Родимое пятно | 9. Ожог | 16. Идеальная |
| 3. Проткнутая | 10. Рябое | 17. Загорелая |
| 4. Татуировки | 11. В гриме | 18. Бледная |
| 5. Шрам от хлыста | 12. Жирная | 19. Обветренная |
| 6. Солнечные ожоги | 13. Розовая | 20. Воняет |
| 7. Боевая раскраска | 14. Грубая | |

Волосы

- | | | |
|----------------|--------------|---------------|
| 1. Шелковистые | 8. Грязные | 15. Жирные |
| 2. Заплетённые | 9. Ирокез | 16. Выющиеся |
| 3. Щетинистые | 10. Лысый | 17. Лохматый |
| 4. Стриженные | 11. Кудрявые | 18. Пучок |
| 5. Зализанные | 12. Длинные | 19. Волнистые |
| 6. Жидкие | 13. Тонкие | 20. Шикарные |
| 7. Дреды | 14. Хвост | |

Одежда

- | | | |
|----------------|---------------|--------------|
| 1. Старомодная | 8. Ритуальная | 15. Модная |
| 2. Потрёпанная | 9. Цветастая | 16. Заплаты |
| 3. Мешковатая | 10. В пятнах | 17. Чужацкая |
| 4. Украшенная | 11. Грязная | 18. Странная |
| 5. Надушенная | 12. Рваная | 19. В крови |
| 6. Истлевшая | 13. Мала | 20. Древняя |
| 7. Элегантная | 14. Наряд | |

Описание 2

Используйте по своему желанию.

Лицо

- | | | |
|----------------|----------------|---------------|
| 1. Круглое | 8. Измученное | 15. Вытянутое |
| 2. Хищное | 9. Шаловливое | 16. Острое |
| 3. Узкое | 10. Сломанное | 17. Мягкое |
| 4. Волчье | 11. Туповатое | 17. Раздутое |
| 5. Нежное | 12. Костлявое | 19. Широкое |
| 6. Осунувшееся | 13. Крысиное | 20. Точёное |
| 7. Аристократа | 14. Квадратное | |

Предыстория

- | | | |
|------------------|-------------|---------------|
| 1. Вне закона | 8. Культист | 15. Жрец |
| 2. Волшебник | 9. Наёмник | 16. Артист |
| 3. Контрабандист | 10. Травник | 17. Карманник |
| 4. Домушник | 11. Нищий | 18. Мясник |
| 5. Шарлатан | 12. Матрос | 19. Ученик |
| 6. Алхимик | 13. Шулер | 20. Следопыт |
| 7. Торговец | 14. Повар | |

Как играть

Свойства

Каждое из 3 свойств используется в разных ситуациях.

Сила: Применение физической силы (поднять ворота, выгнуть прутья и т.п.), выносливость, сопротивление физическим воздействиям.

Ловкость: Для действий, где важно равновесие, скорость и рефлекс (уклонение, лазанье, скрытность и т.п.)

Воля: Убеждение, обман, допрос, очаровывание. Для проверок, требующих концентрацию и точность. Создание предметов, ремесла, механики.

Слоты инвентаря

Количество слотов инвентаря определяется при создании персонажа (см. Создание персонажа пункт 2). Большинство вещей, включая гримуары, зелья, пайки, лёгкое оружие, инструменты и т.п. занимают 1 слот. Тяжелые или объёмные вещи, вроде брони или тяжелого оружия занимают больше слотов. Мелкие, идентичные предметы могут складываться в один слот, по усмотрению ведущего. 1 слот вмещает 100 монет. Максимальный вес одного слота примерно 2 кг.

Проверки

Когда ПИ пытается совершить что-то с неочевидным результатом и провал имеет последствия, ведущий назначает **проверку** уместного свойства. Для этого бросьте d20. Если результат меньше или равен назначенному свойству, значит ПИ преуспел, а иначе — его постигла неудача.

Если проверка против другого игрока, то такой тип проверки называется **встречной проверкой**. При встречной проверке оба киньте d20 и прибавьте свои уместные свойства. Выигрывает тот, у кого результат выше. При равенстве противник смог защититься.

Если есть обстоятельства, которые значительно усложняют или упрощают действие, ведущий может

назначить **преимущество** или **помеху**. При броске с преимуществом бросьте 2d20 и выберите наименьший. При помехе бросьте 2d20 и выберите наибольший.

Бой

В бою первым ходит игрок слева от ведущего. Ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход ПИ может переместиться на свою скорость (обычно 12 метров) и совершить одно боевое действие. Это может быть чтение заклинания, повторное движение, атака оружием, попытка совершить приём или другое действие, разрешённое ведущим.

Оружие ближнего боя достаёт до соседних противников, но дальнобойное оружие нельзя использовать, если вы в ближнем бою. Атака всегда наносит урон. Атакующий бросает кость урона своего оружия, столько **Очков Здоровья** (ОЗ) защищающийся теряет. Если ПИ носит броню, то броня поглощает часть урона своей защитой.

Например, урон 5. ПИ одет в стёганку и шлем, его общая защита равна 2. Тогда ПИ теряет всего 3 ОЗ. Можно бросить кость урона дважды, если оружие идеально подобрано под противника (например, дробящее против скелета).

Когда ПИ теряет все ОЗ, он становится недееспособным. Он не может двигаться и умрёт через 3 раунда, если другой персонаж не окажет ему помощь. После получения помощи недееспособный персонаж перестаёт умирать, но может только ползать, пока не повысит свои ОЗ выше 0 любым способом (заклинание, отдых или другое). Если персонаж погиб, игрок должен создать нового персонажа взамен умершего и вернуться к игре как можно быстрее.

Преимущество в бою

ПИ могут получить преимущество в бою, когда атакуют цель, которая ничего не подозревает, находится ниже, потерял равновесие, обезоружен, отвлечён или тактически имеет значимую слабость.

Ведущий, как обычно, имеет решающее слово в этих вопросах.

Когда ПИ имеет преимущество в бою, он может бросить кость урона дважды.

Крит. попадания и Качество

Если при броске урона выпадает 1, то оружие атакующего теряет 1 пункт качества. При качестве 0 предмет разрушается. Починка каждого пункта качества стоит 10% от стоимости предмета.

Комментарий автора: Медленное разрушение снаряжения — ещё один фактор времени, оказывающий влияние на долгие походы, вкпе с ОЗ, гримуарами, факелами и прочим.

Лечение

Чтобы **вылечиться в полевых условиях**, игроки должны описать, как они помогают раненому персонажу, дать ему еды, воды и обеспечить полноценный сон на 8 часов. Тогда ПИ восстанавливает 2d4 ОЗ.

Отдых в безопасном месте восстанавливает ОЗ полностью.

Развитие

Когда ПИ успешно завершает приключение, то в начале следующего приключения он повышает уровень. Когда ПИ повышает уровень, киньте столько d8, сколько теперь уровней у ПИ — теперь это новый максимум ОЗ. Если результат меньше текущего значения, то увеличьте максимум ОЗ на 1. Также, увеличьте на 1 одно из трёх свойств на выбор. Свойства не могут быть выше 20.