

Основний документ

Кам'яне пекло. Опис кампанії

Вступ

Кампейн буде відбуватись у регіоні під назвою Скелястий кордон. Ваш головний інтерес тут це мегапідземелля під назвою Кам'яне пекло. Байки про нього ходять по всій південній границі Королівств.

Кам'яне пекло знаходить у кількох милях від міста Блекфілд. Це суворе пограничне місто, останній форт людей. На схід від нього лежать землі Нелюдей. Істоти різних рас та видів інколи проникають у Скелястий кордон, щоб нести хаос та розруху. На південь веде дорога до королівств Дворфів.

Правилами для нас слугуватиме Advanced Dungeons and Dragons 1e. Я обрав саме її для цього кампейну оскільки я планую вести його роками, і маю надію що ми зможемо спробувати не тільки середні рівні (5-9), а і вищі (9+).

Її правила мають не мало відмінностей від В/Х (до якого звик я та мої постійні гравці), тому я очікую від гравців бажання вивчати їх разом з мною. Звісно, як ведучий, я зроблю все щоб пояснити їх вам максимально доступно.

Щодо хоумрулів - я буду старатись вести гру якомога ближче до книги, оглядаючись на трактування битви як це робить OSRIC. Це означає що ми будемо використовувати нисхідний клас броні та деякі обскюрні правила.

Сеттінг

Скелястий кордон знаходиться у південній частині Розбитих королівств. Розбиті королівства це наслідок сотень років міжусобних війн між десятками нащадків Останнього короля. Конфлікти між ними тягнуться так довго що ніхто вже не пам'ятає його імені.

Скелястий кордон знаходиться в доволі глухій частині Королівств тому не бере участі в основних конфліктах. Втім життя тут не є легким. Блекфілд хоч оточений горами, що відділяють його від земель Нелюдів, все ще є частою жертвою набігів істот звіди.

Останні роки владу у Блекфілді захопив тиран, що заборонив будь-яку магію та почав охоту на відьом. Втім це не помішало різним авантюристам спробувати шукати кращої долі тут.

Боги

У сеттінгу немає сталого пантеону і вірування міняються та адаптуються від регіону до регіону. Тут я записую найвідоміших богів та тих, про кого знала група в результаті своїх пригод. Ви можете запропонувати нове божество по бажанню.

- Мітра, Lawful good, бог порядку, світла та правди
- Фортуна, Neutral, богиня вдачі
- Інана, Lawful neutral, богиня кохання
- Нергал, Neutral evil, бог смерті
- Хтонія Тріморфія, Neutral good, богиня підземного світу та секретних знань, ворог Нергала
- Маас, Chaotic neutral, бог магії
- Кі, Neutral, богиня природи
- Лугхрін, Neutral good, бог шахтарів та каменярів
- Кром, Chaotic Good, бог війни
- Санта з Неспокійної Могили, Chaotic Evil, володарка немертвих
- Ерам, Neutral, богиня часу
- Мідас, Chaotic Good, бог скарбів та багатств
- Аншара, Chaotic Evil, бог темряви та ночі
- Мардук, Lawful Neutral, бог міст, вітру та дощу
- Маннанан Мак Ліп, Chaotic Neutral, бог морів та океанів
- Секер, Neutral Good, бог світла
- Ільматар, Lawful Good, богиня матерів та повітря

Календар

12 місяців в році. Місяці по 30 днів. 360 днів в році.

Цикл місяця:

1-8 числа - молодик.

9-15 – перша чверть.

16-23 - повний місяць.

24-30 – остання чверть.

Через великий вплив культури дворфів на тутешні землі, люди адаптували дворфійський календар собі.

Рік починається з весняного рівнодення 20-го числа місяця хризоліту.

Весна

1 – Місяць хризоліту

2 – Місяць малахіту

3 – Місяць бірюзи

Літо

4 – Місяць рубіну

5 – Місяць лазуриту

6 – Місяць обсидіану

Осінь

7 – Місяць топазу

8 – Місяць тигрового ока

9 – Місяць яшми

Зима

10 – Місяць кварцу

11 – Місяць сапфіру

12 – Місяць діаманту

Перша гра відбудеться 16-го дня, місяця хризоліту, 786 року.

Мови

- Bugbear
- Centaur
- Dragons
- Dryad
- Dwarvish
- Elvish
- Giants
- Goblin
- Gnoll
- Gnome
- Halfling
- Hobgoblin
- Kobold
- Lizard Man
- Minotaur
- Ogrish
- Orchish

- Titan
- Troll

Створення персонажа

Визначення характеристик

Для визначення характеристик персонажа ми будемо використовувати Метод 1 з DMG (стр. 11). На кожну характеристику кидається 4d6 і відкидається найменше значення. Гравець розміщує характеристики як забажає.

Інтелект

При створенні персонажа гравець може обрати мови які залежать від максимального ліміту-3.

Класи

Ви можете обрати будь-який клас з PHB, крім барда. Мультиклас також дозволений.

Раси

Доступні усі раси крім напів-ельфів та напів-орків – їх у сеттінгу просто немає.

Злодій

При створенні злодія гравець може додати 20% до певної навички. Шанс на прислуховування до дверей не можна збільшити.

Алгоритм створення персонажа

[Документ з попроковою інструкцією створення персонажа.](#)

Загальні правила

- Закуп відбувається по [спеціальній таблиці](#).
- Правила битви поясненні [тут](#).

- Для конвертації золота використовуємо рейт 100 мм = 10 см = 1 зм = 1\2 ем = 1\5 пм.
- Критичне попадання (тупо 20 на кидку) гарантує максимальну шкоду зброї.
- Битва без зброї - використовуємо правила з OSRIC.

Unarmed Combat: Brawling attacks, such as those conducted with fist, foot, or dagger pommel, will normally inflict 1d2 points of damage. All characters are automatically presumed to be proficient with such weapons, i.e. a proficiency slot is not required to make such an attack without penalty.

Two other unarmed attack forms are possible: Grappling attacks and Overbearing attacks. A successful grappling attack inflicts 0-1 (1d2-1) points of damage, but also restrains the target and prevents him or her from fighting. The chance of breaking a successful grapple should be determined according to the relative strengths of the creatures concerned. (An ogre could restrain a kobold almost indefinitely, and would be able to break free of the kobold's grasp at will.)

Overbearing attacks are Grappling attacks exercised at the end of a Charge (see "Charge" above). If successful, the opponent is prone rather than restrained. Otherwise the attack is treated as a grapple.

- **Починаючи з 5-го рівня** (при переході з 4-го тобто) персонаж повинен тренуватись, щоб отримати наступний рівень. Тренування з тренером тримає тиждень, без тренера два тижні. Кількість золота потрібна на тиждень тренування дорівнює рівень персонажа*1500 зм. Так персонажу, що набрав достатню кількість досвіду, щоб піднятися з 4-го рівня на 5-й, потрібно заплатити 6000 за тиждень тренування.
- **Друїди НЕ** отримують бонусних заклинань від мудрості.

Пригоди у дикій місцині

Швидкість переміщення у дикій дорівнює швидкості персонажа помноженій на 2, у милях. Так швидкість 12 буде 24 милі за день. День означає 8ми годинний відрізок часу.

Великі групи: групи з 100 осіб пересуваються на 1/3 повільніше, група з 1000 осіб пересувається в два рази повільніше.

Форсований марш: група може вирішити збільшити пройденої відстань на 50% або на 100%. За 150% пройденої відстані група має відпочивати повний день, а за 200% цілих два дні.

Втома: за кожен день без відпочинку персонаж отримує -1 до усіх перевірок та -1 до усіх характеристик. Як тільки якась характеристика упускається нижче 3 - персонаж вирубається на кб днів. Характеристики відновлюються по 1 пункту за день. Тварини, за кожен день без відпочинку, мають кумулятивний 10% шанс померти.

Їжа та вода: кожен персонаж поїдає в день 1 раціон і випиває 2 літри води (один бурдюк). Тварини також потребують води та їжі, але вони часто можуть харчуватись травою. У більшості областей води достатньо, тому персонажі спокійно набирають свої бурдюки. Пиття забрудненої води має мінімум 5% шанс викликати хворобу

Тварини: верблюди можуть протриматись 2 тижні без води та їжі. За кожні 4ри тварини у групі повинен бути відповідний спеціаліст (pack master).

Мисливство та збиральництво: Займає цілий день, без просування далі. Це дасть к4-1 раціонів за кожную групу. Групи з рейнджером або друїдом згенерують 3к4-3 раціонів. Так, можна розділитись на кілька груп і шукати їжу більш ефективно, але випадкові зустрічі кидаються на кожную групу окремо.

Голодування: за кожен день голодування персонаж втрачає 1 хп та -1 сили та спритності. Цілий день відпочинку та їжа відновлюють 3 пункта характеристик.

Броня: сон в обладунках вважається як відсутність сну. Одягнути non-bulky броню займає к2, fairly bulky к4, bulky 2к4, а плейт 4к4 раунди.

Втеча: якщо група застала когось зненацька, то вона одразу автоматично втекти. Інакше, перевірка на спробу втечі робиться кожную годину. Шанс втечі залежить від террейну, швидкості груп, розмірів, та наявності світла.

Бій

Битва у АДнД тема не проста, тому [ось](#) у цьому документі я зібрав основні правила та своє трактування. Воно може змінюватись з часом.