

The New Legends World

Конверсия VTNL на движке PbtA



Создание персонажа

ПАРАМЕТРЫ ПЕРСОНАЖА

- **Визитпойнты.** Это ваша способность ориентироваться в городе и дикой местности.
- **Мана.** Это ваши колдовские способности.
- **Бой.** Это ваши боевые умения.
- **Навыки.** Это ваши небоевые умения.
- **Инвентарь.** Это ваше снаряжение, которое может пригодиться.

У персонажей первого уровня *Навыки* равны +0, распредели между оставшимися параметрами +2 +1 +1 -1.

Опыт

Опыт имеет значение 0 в начале игры. Когда ты отмечаешь 5 ячеек опыта, тебе открывается возможность «прокачаться», находясь в спокойных городских условиях, см. соответствующий ход.

РАСА

Раса не дает персонажу игромеханических свойств, вы вправе обосновать свой выбор распределения характеристик как раз расой.

Жизни

У вашего персонажа есть некоторое количество жизней, с которыми вы можете пройти регион. Мастер церемоний обозначает число от 3 до 5 перед приключением.

Ходы

Мастер церемоний не имеет своих ходов. Все ходы — игрока.

Когда путешествуешь по дикой местности, кидай +*Визитпойнты*:

- 10+ ты наткнулся на событие: см **Таблицу событий**. В любом случае отметь опыт;
- 7-9 ничего;
- 6- ты заблудился или тебя покусала змея, потеряй одну Жизнь.

Когда ты встречаешь противников, кидай +*Бой*:

- 10+ боя удалось избежать;
- 7-9 бой был, получи +1 *Инвентарь*, отметь опыт, потеряй одну Жизнь;
- 6- ты был вынужден сбежать из сражения, потеряй одну Жизнь.

Когда ты получаешь квест, кинь +*Инвентарь*, если это квест на поиск предмета, или +*Бой*, если надо уничтожить монстра:

- 10+ ты нашел этот предмет раньше или уже убил монстра. Выполни квест, отметь опыт;
- 7-9 тебе надо выполнять квест;
- 6- квестодатель дает тебе ложную информацию о цели, её расположении или оплате.

Когда приходишь в город, кидай +*Визитпойнты*:

- 10+ ты нашел место для постоя со всеми удобствами и все интересующие тебя строения и квестодателей. Восстанови Жизни, -1 к *Инвентарю*;
- 7-9 выбери одно:
 - ◊ ты нашел место для постоя со всеми удобствами. Восстанови Жизни, уменьши *Инвентарь* на 1;
 - ◊ ты нашел все интересующие тебя услуги и лавки;
 - ◊ ты нашел квестодателей;
- 6- ты заночевал в парке.

Когда ты колдуешь, кидай +*Мана*:

- 10+ если у тебя есть предмет или способность, требующие маны, они активируются, уменьши после этого значение *Маны* на 1, пока не вернешься в город;
- 7-9 у тебя отличные колдовские способности, но здесь они не пригодились;
- 6- ничего. В протоверсии магии нет.

Когда ты в городе что-то ищешь или приобретаешь, кидай +*Навыки*:

- 10+ ты нашел, что хотел, улучши свой *Инвентарь* на 1 или отметь опыт;
- 7-9 ничего;
- 6- торговец обманул тебя, уменьши *Инвентарь* на 1.

Когда ты «прокачиваешься» выбери желаемый параметр и кидай +*Навыки*:

- 10+ тебя нельзя научить новому в рамках выбранного параметра, ты и так хорош;
- 7-9 в этом городе нет возможности поднять этот параметр, тебе нужно отправиться в другой город;
- 6- сотри опыт и подними выбранный параметр на +1.

Случайные события

Таблица случайных событий. Кинь +0, чтобы узнать что это:

- 12 строение. Кидай на случайное событие еще раз;
- 11 ценный предмет, +1 к *Инвентарю*;
- 10 транспортное средство, +1 к *Визитпойнтам* до прибытия в город;
- 9 противники;
- 8 что-то запоминающееся: птица, ветер и пр.;
- 7 что-то запоминающееся: птица, ветер и пр.;
- 6 что-то запоминающееся: птица, ветер и пр.;
- 5 противники;
- 4 учитель. Если у тебя достаточно опыта, ты можешь «прокачаться» тут;
- 3 место, где можно заночевать. Восстанови Жизни, -1 к *Инвентарю*;
- 2 странствующий маг, +1 к *Мане*.