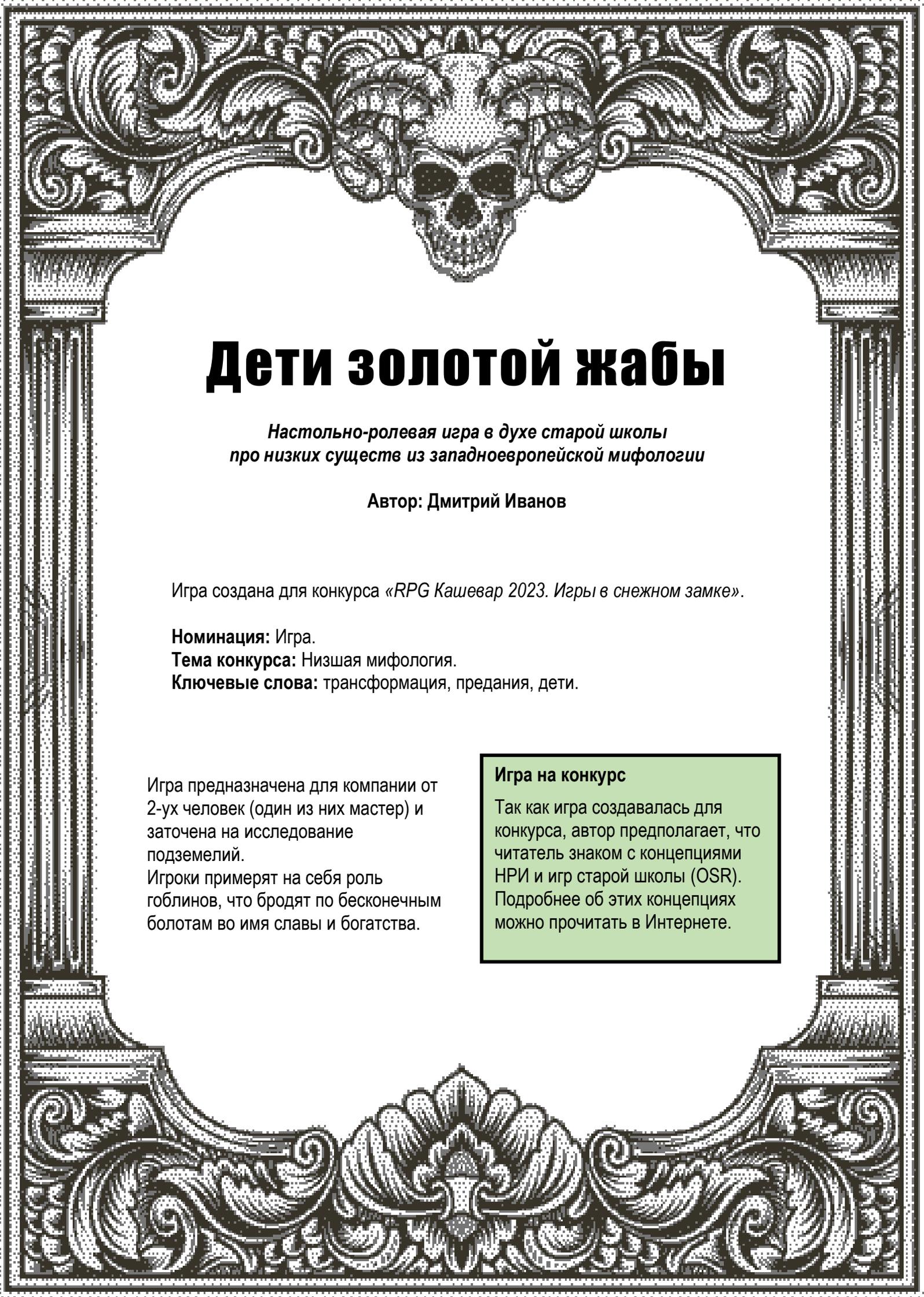




Дети Золотой жабы

**Настольно-ролевая
игра про гоблинов в
духе старой школы**



Дети золотой жабы

*Настольно-ролевая игра в духе старой школы
про низких существ из западноевропейской мифологии*

Автор: Дмитрий Иванов

Игра создана для конкурса «RPG Кашевар 2023. Игры в снежном замке».

Номинация: Игра.

Тема конкурса: Низшая мифология.

Ключевые слова: трансформация, предания, дети.

Игра предназначена для компании от 2-ух человек (один из них мастер) и заточена на исследование подземелий.

Игроки примерят на себя роль гоблинов, что бродят по бесконечным болотам во имя славы и богатства.

Игра на конкурс

Так как игра создавалась для конкурса, автор предполагает, что читатель знаком с концепциями НРИ и игр старой школы (OSR). Подробнее об этих концепциях можно прочитать в Интернете.



Гоблины – полудикий народ, что был рожден из пасти Великой Золотой жабы, верховного бога гоблинов, что отвечает за славу и богатства.

Золотая жаба обожает своих детей и любит слушать предания о славных представителях жаборожденного племени, за чьи имена звучат громкие тосты на пышных пирах внутри гоблинских ям. Прославившиеся гоблины могут получить от своего «родителя» щедрые потусторонние дары, которые постепенно трансформируют ничем непримечательных зеленых карликов в великих чемпионов Золотой жабы!

Вы группа гоблинов, которым осточертела жизнь простых работяг. Возжелав божественных даров и славы, вы отправляетесь в приключение за богатствами и артефактами!

A black and white photograph of a stone staircase leading up a hill through a forest of bare trees. The trees are without leaves, and their branches are silhouetted against a bright sky. The staircase is made of large, rectangular stone blocks and leads from the bottom left towards the top center of the frame. The overall mood is quiet and somewhat somber.

Глава I
Персонажи

Создание персонажа

Вы начинаете гоблином 1-го уровня с нулевым значением Славы.

Характеристики

Всего у персонажа 3 основные характеристики:

- **Атлетика (АТЛ)**
выносливость, физическая сила
- **Ловкость (ЛОВ)**
юркость, увёртливость
- **Разум (РАЗ)**
ментальные способности, лидерские качества

Бросьте 3 раза d6 и после каждого броска увеличьте случайную характеристику на 1 согласно таблице ниже (изначально все характеристики равны 0). После увеличьте на 1 любую характеристику на ваш выбор.

d6	Характеристика
1-2	Атлетика
3-4	Ловкость
5-6	Разум

Предыстория

Бросьте d10 и по таблице определите вашу бывшую профессию. При проверке характеристик в ситуации, связанной с вашей профессией, добавьте свой уровень к броску.

Класс

Выберите один из классов (*см. раздел Классы*), отметьте у себя его особенности.

Здоровье

Начальное количество пунктов здоровья (ПЗ) персонажа равно броску кости здоровья (КЗ) вашего класса плюс АТЛ.

Закупка

Ваш персонаж начинает с $3d6 \times 10$ серебряных монет (*см.*). Закупите начальное снаряжение и наберите наемников на эти деньги (*см. разделы Снаряжение, Наемники*).

d10	Профессия
1	Свинопас
2	Огородник
3	Зверолов
4	Камнетес
5	Кузнец
6	Варщик хрючева
7	Косторез
8	Кожемяка
9	Столяр
10	Золотарь

Коэффициент брони

Посчитайте и запишите свой коэффициент брони (КБ).

$$КБ = 10 + ЛОВ + \text{бонус доспехов}$$

Имя

Придумайте имя своему персонажу.

Классы

Мародер

Кость здоровья: 1d8

Воинская мощь

При совершении атаки добавьте значение вашего уровня к броску попадания.

Скоростные атаки

На 3-ем, 6-ом и 9-ом уровнях мародер получает по дополнительной атаке в раунд.

Мастер снаряжения

Мародерам доступно для покупки и использования любое оружие и доспехи.



Проныра

Кость здоровья: 1d6

Гоблинская хитрость

Добавьте значение вашего уровня к броску проверки характеристик при совершении пронырливых действий таких как:

- незаметная кража;
- скрытность;
- взлом замков;
- вскарабкивание по стене;
- поиск и обезвреживание ловушек;
- подслушивание и т.д.

Удар исподтишка

При рукопашной атаке врага из скрытности добавьте удвоенное значение ЛОВ к броску попадания. Успешная атака из скрытности наносит двойной урон.

Ведун

Ограничение: минимум 1 РАЗ

Кость здоровья: 1d4

Гримуар

На старте ведун получает гримуар с 1 случайным заклинанием. С помощью гримуара можно подготовить заклинания, которые можно сотворить до ближайшего отдыха.

Подготовка заклинаний

Для сотворения заклинаний ведун должен провести время за их подготовкой. Одно заклинание подготавливается 1 ход. Количество сотворений заклинаний, которое может подготовить ведун, равно его уровню. Одно и то же заклинание можно подготовить несколько раз.

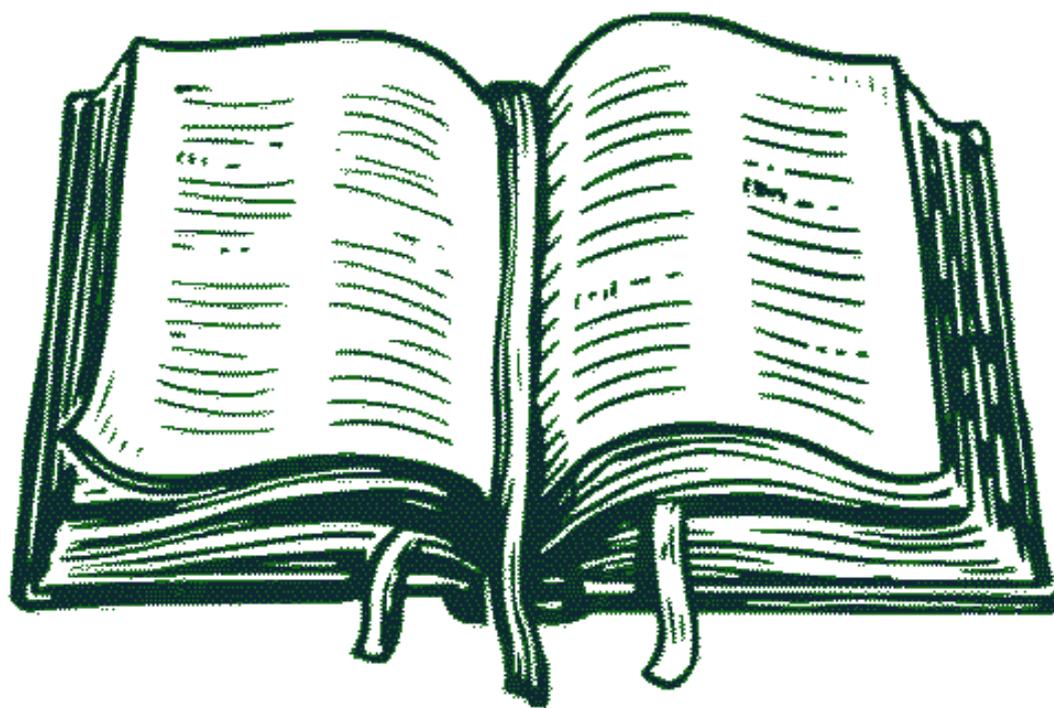
Пополнение заклинаний

Ведун может подготавливать только заклинания из гримуара. По ходу приключений заклинатель может найти свитки с новыми заклинаниями. Чтобы переписать заклинание из свитка в гримуар ведуну необходимо потратить 1 день и 1000 см на магические принадлежности.

Заклинания

В скобочках, рядом с названием, через запятую указаны дистанция и длительность заклинания.

- **Касание.** Чтобы сотворить заклинание, ведун должен коснуться цели.
- **На себя.** Целью заклинания является ведун.
- **Мгновенно.** Заклинание длится 1 раунд.

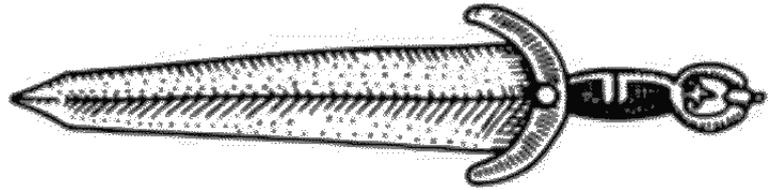


1d10 Заклинание

- 1. Волосяной покров** (*касание, один раунд за один уровень ведуна*)
Согласное существо покрывается густой длиннющей шерстью, что хорошо амортизирует удары. Волосатый получает бонус КБ равный РАЗ ведуна.
- 2. Волшебная палочка** (*касание, один раунд за один уровень ведуна*)
Ведун касается деревянной палки, превращая ее в грозное магическое оружие с уроном 1d12 + РАЗ ведуна.
- 3. Галлюцинация** (*100', один раунд за один уровень ведуна*)
Ведун насыпает магические ужасающие видения на своего врага, сводя с ума. Цель должна пройти проверку РАЗ со штрафом, равному РАЗ ведуна. При провале цель каждый раунд в ужасе бежит в случайном направлении.
- 4. Головогриб** (*20', один ход за один РАЗ ведуна*)
У союзников в поле зрения ведуна на голове вырастает флуоресцентный гриб с радиусом свечения 30'. Максимальное количество союзников, на которых влияет заклинание, равно уровню ведуна.
- 5. Жабья хворь** (*100', один ход за один уровень ведуна*)
Существо в поле зрения ведуна покрывается бородавками и гнойными наростами. Цель получает штраф равный РАЗ заклинателя на броски атаки и проверки характеристик.
- 6. Каменная кожа** (*на себя, один ход за один уровень ведуна*)
Кожа ведуна грубеет и покрывается наростами, похожие на камень. Ведун получает бонус к КБ равный РАЗ ведуна.
- 7. Многоног** (*60', один раунд за один уровень ведуна*)
У союзников в поле зрения ведуна вырастает лишняя пара ног, и их скорость увеличивается в 2 раза. Максимальное количество союзников, на которых влияет заклинание, равно РАЗ ведуна.
- 8. Огнежук** (*20' + 10' за один уровень ведуна, мгновенно*)
Ведун призывает жирного огненного жука, что летит в выбранную точку пространства, где взрывается, расплескав напалм в радиусе 10' за один РАЗ ведуна. Все, на кого попал напалм, должны пройти проверку АТЛ и получить 1d8 урона, иначе получат 3d8 урона.
- 9. Сопливый врачеватель** (*касание, мгновенно*)
Ведун начинает выделять волшебные лечебные сопли, которыми он может измазать согласное существо. Последний восстанавливает ПЗ, количество которых равно РАЗ заклинателя + его уровень.
- 10. Толстолобые жуки** (*60', мгновенно*)
Ведун призывает жуков, которые летят в сторону врагов заклинателя и таранят последних, нанося по 1d4 урона. Количество призываемых жуков равно РАЗ ведуна + его уровень.

Снаряжение

- † доступно ведуну
- ♠ доступно проньре



Доспехи	КБ	Цена, см	Вес, фунты
† ♠ Шкура	+ 2	25	5
♠ Стеганка	+ 4	75	10
Кольчуга	+ 6	250	15
Латы	+ 8	1000	20
† Щит*	+1	15	5

* комбинируется с другими доспехами

Оружие	Урон	Свойства	Цена, см	Вес, фунты
♠ Тесак	1d8	Ближнее	30	6
♠ Бумеранг	1d3	Дальнобойное (150'), особое	20	1
† Дубинка	1d4	Ближнее	5	2
† ♠ Кинжал	1d4	Ближнее, дальнобойное (30'), легкое	10	1
Копье	1d6 (1d8)	Ближнее, дальнобойное (60'), универсальное	25	2
♠ Лук	1d6	Дальнобойное (150'), двуручное	30	3
♠ Ятаган	1d6	Ближнее, легкое	25	3
Гросс-мессер	1d8 (1d10)	Ближнее, универсальное	40	5
Большая колотушка	1d10	Ближнее, двуручное	35	6
† ♠ Палка	1d3	Ближнее	Бесплатно	1d6
Пика	1d8	Ближнее, двуручное, особое	25	6
† ♠ Праща	1d4	Дальнобойное (100')	15	1
♠ Томагавк	1d6	Ближнее, дальнобойное (30')	20	2
† Цеп	1d8	Ближнее, особое	40	5

Свойства

Ближнее. Для рукопашной атаки.

Дальнобойное. Для дистанционной атаки, в скобках указана максимальная дистанция атаки.

Двуручное. Для использования необходимы 2 руки.

Универсальное. Можно использовать как одноручное или двуручное оружие, второй вариант наносит больше урона.

Легкое. Доступно для сражения двумя оружиями.

Особое оружие

Бумеранг. После атаки с шансом 85% возвращается обратно в руку атакующему.

Пика. Ее длина позволяет атаковать противника из второго ряда.

Цеп. При удачной атаке есть шанс 5% оглушить цель. Оглушенная цель пропускает следующий раунд.

Для стрельбы из лука необходимы стрелы, каждая из которых стоит 1 см.
Для стрельбы из пращи нужны камни или пули стоимостью 5 мм каждый.
Стрелы, камни или пули хранятся в колчане.

Предметы	Цена, см	Вес, фунты
Бурдюк	5	4
Бутыль масла	2	2
Веревка, 50'	10	10
Зеркало	15	1
Киянка	5	3
Клин	1	1
Колчан	10	3
Крюк	10	4
Ломик	15	6
Лопата	13	7
Мешок	5	1
Огниво	5	5
Паек	1	2
Рюкзак	10	1
Факел	1	1
Фонарь	20	5
Шест, 10'	15	10

Паек. Хватает на 1 день.

Факел. Горит 1 час, радиус освещения 45'.

Фонарь. Заправляется маслом. Горит 4 часа, радиус освещения 45'.

Рюкзак. Нужен для хранения снаряжения.

Мешок. Нужен для переноски награбленного.

Колчан. Вмещает в себя 20 стрел / камней / пуль.

Наемники

Некоторые молодые гоблины готовы предоставить свои услуги богатому нанимателю, что заплатит достаточно серебра.

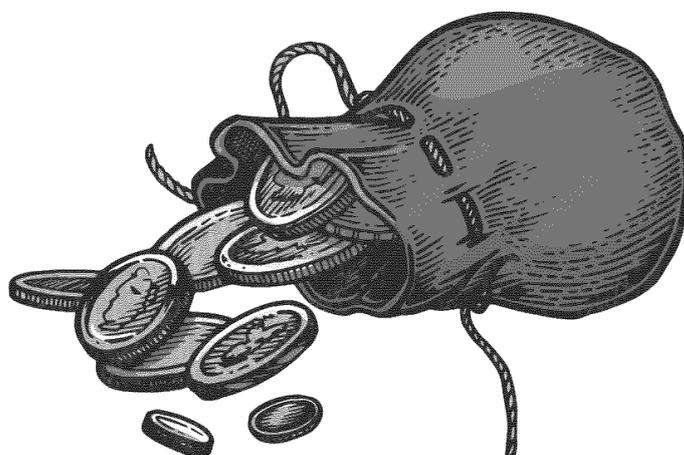
Всего персонаж может взять с собой 1 + РАЗ наемников.

Лояльность

В опасных и безнадежных ситуациях наемник может сбежать от нанимателя или даже взбунтоваться. В этом случае бросьте 2d6 для каждого сомневающегося наемника, если результат броска не больше значения лояльности, то наемник остается верен нанимателю.

Наемник	Класс	Снаряжение	Недельная цена, см	Лояльность
Пехотинец легкий	Мародер	Стеганка, копье	50	7
Пехотинец тяжелый	Мародер	Кольчуга, щит, ятаган	75	9
Лучник	Мародер	Шкура, лук, колчан, 20 стрел	60	7
Работяга	-	-	30	5
Знахарь	Ведун	Гримуар, кинжал	100	6
Лазутчик	Проныра	Шкура, кинжал, ятаган	85	6
Менестрель*	-	Музыкальный инструмент	150	6

* Менестрели сопровождают своих нанимателей в приключении, чтобы после рассказать славную балладу о своем хозяине на гоблинских пирах. Персонаж с менестрелем получает дополнительные 10% славы во время пиршества.



Развитие персонажа

Пиршество

После возвращения из приключения в безопасное место и раздела добытых сокровищ, персонажи могут устроить пиршество в свою честь. Каждый гоблин получает столько очков славы, сколько серебряных монет он потратит на этот праздник. Для пиршества необходим длинный отдых.

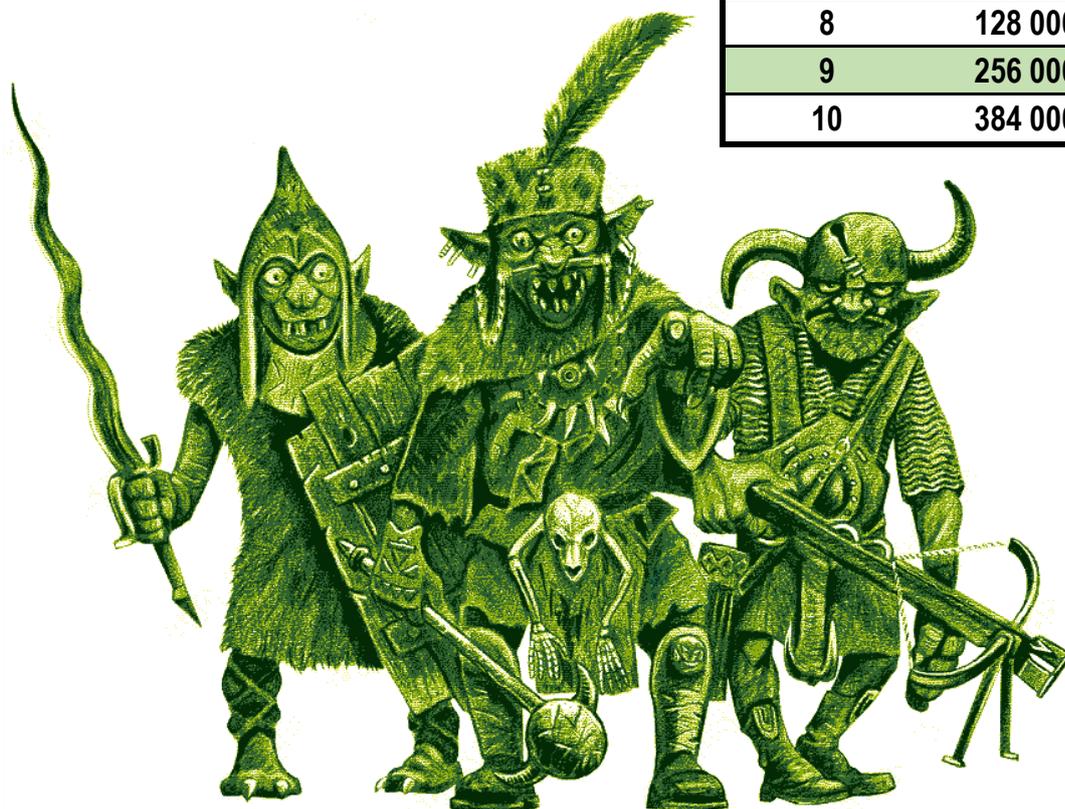
Повышение уровня

Если после пиршества значение славы станет достаточно для достижения нового уровня, то игрок должен будет ознакомиться новыми свойствами класса и записать их. После игрок делает бросок кости здоровья + АТЛ и прибавляет полученное значение к максимальному значению ПЗ. Также персонаж получает божественный дар.

Предания о чемпионах

Игроки после игры могут написать в художественной форме повесть о славных приключениях своих персонажей. Если мастер сочтет полученные произведения достойными, то персонажи, о которых сложили славные легенды, получают дополнительные 10% славы к уже полученным за игру.

Уровень	Слава
1	0
2	2 000
3	4 000
4	8 000
5	16 000
6	32 000
7	64 000
8	128 000
9	256 000
10	384 000



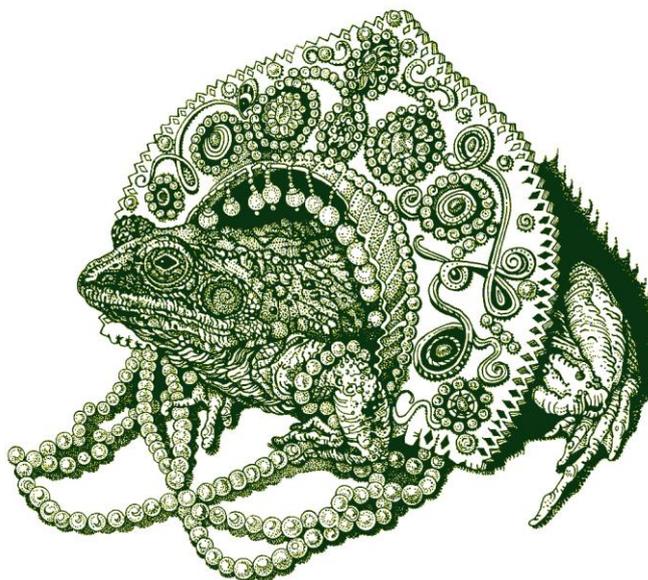
Божественные дары

Получая уровень, гоблин делает бросок по таблице даров и получает выпавшее свойство. Если свойство уже есть у гоблина, то он повторяет броски, пока не выпадет новое свойство.

1d12 Дары

1. **Рубиновые глаза.** Раз в день персонаж может пройти проверку РАЗ и узнать истинную цену драгоценности.
2. **Второй язык.** Персонаж узнает новый язык (по выбору мастера).
3. **Острые зубы*.** Можно совершить рукопашную атаку укусом, 1d6 урона.
4. **Звериная осанка.** Скорость персонажа с нагрузкой до 10 фунтов увеличивается в 2 раза.
5. **Лидерство.** Наемники, управляемые персонажем, имеют +1 к лидерству.
6. **Чешуя.** +1 к КБ.
7. **Трава вместо волос.** Можно использовать в пищу. Вырастает после отдыха на 1d3 пайков.
8. **Глаз на затылке.** Гоблина можно застать враспloh при столкновении, только если во время броска d6 выпадет «1».
9. **Мускулы.** Дополнительные 1d6 ПЗ.
10. **Присоски на пальцах.** Позволяют лазать по стенам и потолку.
11. **Длинные когти*.** Можно совершить рукопашную атаку когтями, 1d6 урона.
12. **Ядреная вонь.** Любой не-гоблин с обонянием должен пройти проверку АТЛ, если оказался в 10' от персонажа. При провале персонаж блюет целый раунд.

* если у гоблина есть эти 2 дара, то он может за одно действие совершить обе эти атаки





Глава II
Приключения

Единицы измерения

Время

Помимо стандартных единиц измерения времени в правилах используются такие единицы как *ход* и *раунд*.

Расстояние

В игре расстояние измеряется футами (обозначается символом $'$).

Вес

Грузоподъемность и вес предметов измеряется в фунтах.

Богатство

В игре самой распространенной валютой является серебряная монета (см). Но также в приключения могут встречаться золотые монеты (зм) и медные монеты (мм).

Ход – 10 минут
Раунд – 6 секунд

1 фунт = 0,45 килограмм
1 фут = 30,48 сантиметров

1 зм = 10 см = 100 мм
100 монет весят 1 фунт



Нагрузка и перемещение

Каждый предмет в инвентаре персонажа имеет вес в фунтах. От переносимого веса зависит скорость перемещения персонажа.

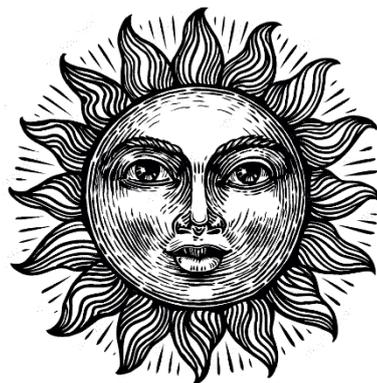
Стандартное перемещение

Персонажи при стандартном перемещении четко понимают геометрию и окружение подземелья, могут найти скрытые ловушки, двери и т.д.

Ускоренное перемещение

При ускоренном перемещении скорость персонажей увеличивается в 3 раза, но при этом персонажи приблизительно понимают геометрию и окружение подземелья, всегда попадают в ловушки и застигнуты врасплох при столкновении с монстрами.

Нагрузка	Скорость	
	в бою за 1 раунд	в подземелье за 1 ход
до 25 фунтов	40'	120'
до 50 фунтов	30'	90'
до 75 фунтов	20'	60'
до 100 фунтов	10'	30'



Проверка характеристик

Во время игры возникают ситуации, при которых необходимо совершить проверку успешности действия персонажа, которое четко не описано в правилах. В этом случае используется проверка характеристики.

Игрок бросает 1d20 и прибавляет значение проверяемой характеристики (мастер определяет, какая характеристика должна проверяться). Если результат броска больше или равен 15, то бросок считается успешным.



Примеры проверок характеристик

Атлетика

- захват врага
- толкание тяжелого предмета
- выбивание дверей

Ловкость

- скрытность
- уклонение от действия ловушки
- вскарапкивание

Разум

- поиск скрытых ловушек и дверей
- распознавание неизвестного языка
- определение природы магии артефакта

Здоровье

Здоровье персонажа измеряется в пунктах здоровья (ПЗ)

- **Текущие ПЗ**
ПЗ персонажа на данный момент.
- **Максимальные ПЗ**
Максимальное количество ПЗ персонажа.

Отдых

Отдых позволяет восстановить силы и ПЗ. Персонаж получает штраф -1 к броскам проверки характеристик, атаки и побега за каждый день без отдыха подряд.

Короткий отдых

Раз в день персонаж должен совершать короткий отдых, который длится 8 часов. За это время персонаж восстанавливает 1 ПЗ.

Длинный отдых

Персонаж отдыхает целый день и восстанавливает 1d4 ПЗ.

Недееспособность

Если текущие ПЗ персонажа равны нулю, то он падает в бессознательное состояние.

Когда текущие ПЗ или значение любой характеристики принимает отрицательное значение, то персонаж умирает.



Столкновение с монстрами

Столкновение происходит при встрече персонажей и монстров в результате планов мастера или в результате случайной встречи.

Случайные встречи

Раз в 2 хода у персонажей есть шанс 20% наткнуться на случайную встречу с монстрами.

Неожиданность столкновения

При столкновении каждая сторона, не ожидающая встречи должна бросить 1d6. Сторона, чей результат броска равен 1 или 2, застигнута врасплох и не может действовать в течении раунда.

Реакция монстров

Мастер сам определяет реакцию монстров при столкновении. При желании он может использовать предложенную таблицу.

2d6	Реакция
2	Незамедлительное нападение
3-5	Недружественная
6-8	Сомневающаяся
9-11	Безразличная
12	Дружелюбная

Бой

В бою время считается в раундах. За один раунд персонаж может:

- выполнить стандартное перемещение и одно быстрое действие (например, атака, отход или поднятие предмета)
- выполнить ускоренное перемещение
- сотворить заклинание
- попытаться сбежать

Инициатива

Для определения очередности действия каждая сторона раз в раунд бросает 1d20 и действует согласно результатам бросков в порядке убывания. При равенстве результатов инициатива перебрасывается.



Атака

Атакующий делает бросок попадания атаки: $1d20 + \text{АТЛ}$ для ближней атаки или $1d20 + \text{ЛОВ}$ для дистанционной атаки.

Если результат броска атаки не меньше КБ атакуемого, то атакующий наносит урон от оружия.

Дистанционная атака

Чтобы совершить дистанционную атаку необходимо видеть атакуемого и быть от него на расстоянии не менее $10'$. Если атакуемый частично скрыт за препятствием, то штраф к броску атаки равен -2 .

Рукопашная атака

Для ее совершения необходимо быть не более в $10'$ от атакуемого.

Атака двумя оружиями

Бросок рукопашной атаки бросается со штрафом -4 , а урон наносится от 2 орудий сразу.

Отход

Персонаж может разорвать дистанцию с противником и отойти от него. Для этого потратьте действие на отход и выполните стандартное перемещение.

Стена щитов

Три и более существа могут встать рядом друг к другу и прикрыться щитами. В этом случае каждое существо получает $+2$ к КБ.

Побег

Если одна из сторон предпочтет убежать от противников, то обе стороны бросают $1d20 + \text{стандартная скорость в раунд}$. Убегающие совершают успешный побег с поля боя, если значение их броска больше броска преследователей.



Глава III
Для мастера



Перед началом игры мастеру необходимо создать подземелье, где персонажи игроков смогут добывать сокровища, и поселение, где можно закупиться снаряжением, нанять помощников и узнать местные слухи.

Подземелье

Карта

Нарисуйте карту подземелья, отметьте на ней двери, арки, лестницы и другие архитектурные решения.

Заполните подземелье

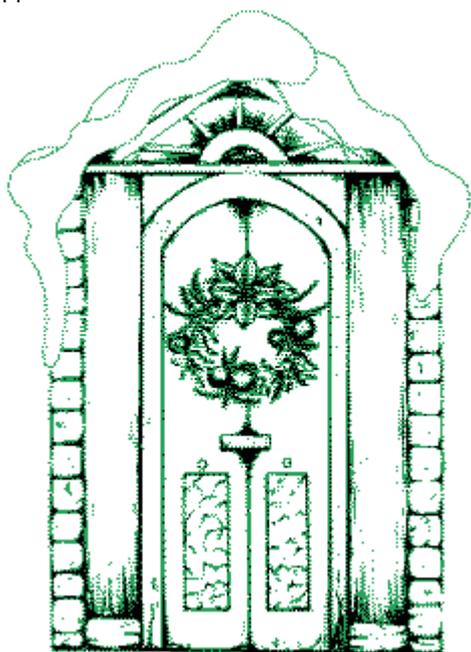
Опишите, что находится в каждой комнате подземелья, какие скрытые ловушки ожидают незваных гоблинов, какие монстры населяют подземелье и какие сокровища они охраняют.

Случайные встречи

Напишите список монстров, что блуждают по вашему подземелью и с каким шансом их можно встретить.

Слухи

Подготовьте список слухов о подземелье, которые можно узнать в ближайшем поселении. Не все слухи должны быть правдивыми.



1d10	Комната	Шанс наличия сокровищ
1-4	Пусто	10%
5-7	Монстр	50%
8-9	Ловушка	25%
10	Особое	-

1d20	Сокровища
1-6	Монеты
7-10	Произведения искусства
11-12	Части тела монстра
13-14	Артефакт
15-17	Свитки заклинаний
18-20	Драгоценные камни

1d20	Стоимость, см	
	Драгоценный камень	Произведения искусства
1	10	1d6
2-4	50	1d6x10
5-10	100	2d6x10
11-15	500	1d6x100
16-17	700	1d8x100
18-19	850	2d8x100
20	1000	3d6x100

Поселение

Население

Определите, сколько гоблинов живут в поселении.

1d12	Население	Поселение
1-4	~50	Нора
5-8	~100	Племя
9-11	~500	Община
12	~1000	Гетто

Полезные места

Продумайте, где в городе персонажи игроков смогут:

- закупиться снаряжением
- отдохнуть и вылечиться
- продать награбленные сокровища
- артефакты
- узнать слухи

Правосудие

Опишите, кто управляет этим поселением, какие здесь законы, устои и органы правопорядка.

Особые персонажи

При желании вы можете добавить особых неигровых персонажей, что смогут продать редкие товары, дать задание или предоставить специфическую услугу.



Создание монстра

Кость здоровья

Определите количество КЗ монстра. КЗ монстра равно d8 (если не указано другое).

Характеристики

За каждую КЗ монстр получает 2 очка характеристик. Распределите их между Атлетикой, Ловкостью и Разумом.

Коэффициент брони

Определите КБ монстра, учитывая природную защиту монстра, его экипировку и ЛОВ.

Атаки

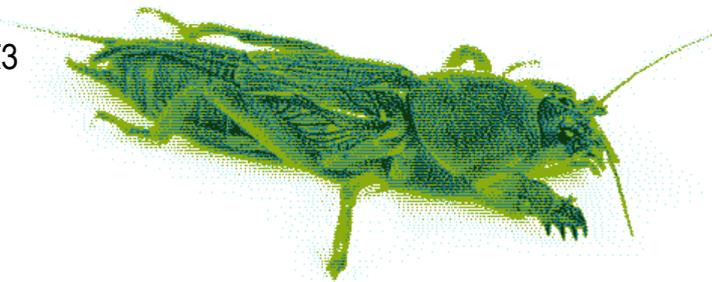
Опишите сколько раз за раунд и чем монстр атакует.

Скорость

Запишите скорость монстра в ход и раунд.

Свойства

Укажите особые свойства монстра.



Гигантская медведка

Гигантское насекомое 4' в длину.

КЗ: 3

КБ: 16 (чешуя)

АТЛ	ЛОВ	РАЗ
3	3	0

Атака: 1 × плевок или 2 × лапа (1d6)

Скорость: 90' (30')

Плевок. Дальнебойная атака, при попадании цель должна пройти проверку АТЛ и получить 1d12 урона, иначе получит 2d8 урона. Яд плевка растворяет нательную броню.



Кобольд

Собаководный гуманоид с чешуей. Размером с гоблина.

КЗ: 1 (1d6)

КБ: 14 (шит, шкура)

АТЛ	ЛОВ	РАЗ
0	1	1

Атака: 1 × ятаган (1d6)

Скорость: 120' (40')

Стая. +2 к атаке, если цель атакует другой кобольд.



Призрак болот

Бестелый дух из грязи и костей.

КЗ: 5

КБ: 12

АТЛ	ЛОВ	РАЗ
3	2	5

Атака: 1 × касание

Скорость: 60' (20')

Бестелый. Получает урон только от магии и магического оружия.

Касание. При попадании АТЛ цели уменьшается на 1.





Дети ЗОЛОТОЙ жабы

Настольно-ролевая игра про
гоблинов в духе старой школы

Лицензия: OGL 1.0.

Иллюстрации для игры взяты из
свободных банков фотографий
[shutterstock.com](https://www.shutterstock.com), [stock.adobe.com](https://www.stock.adobe.com) и
были обработаны методом
дизеринга на сайте ditherit.com.

2023 г.