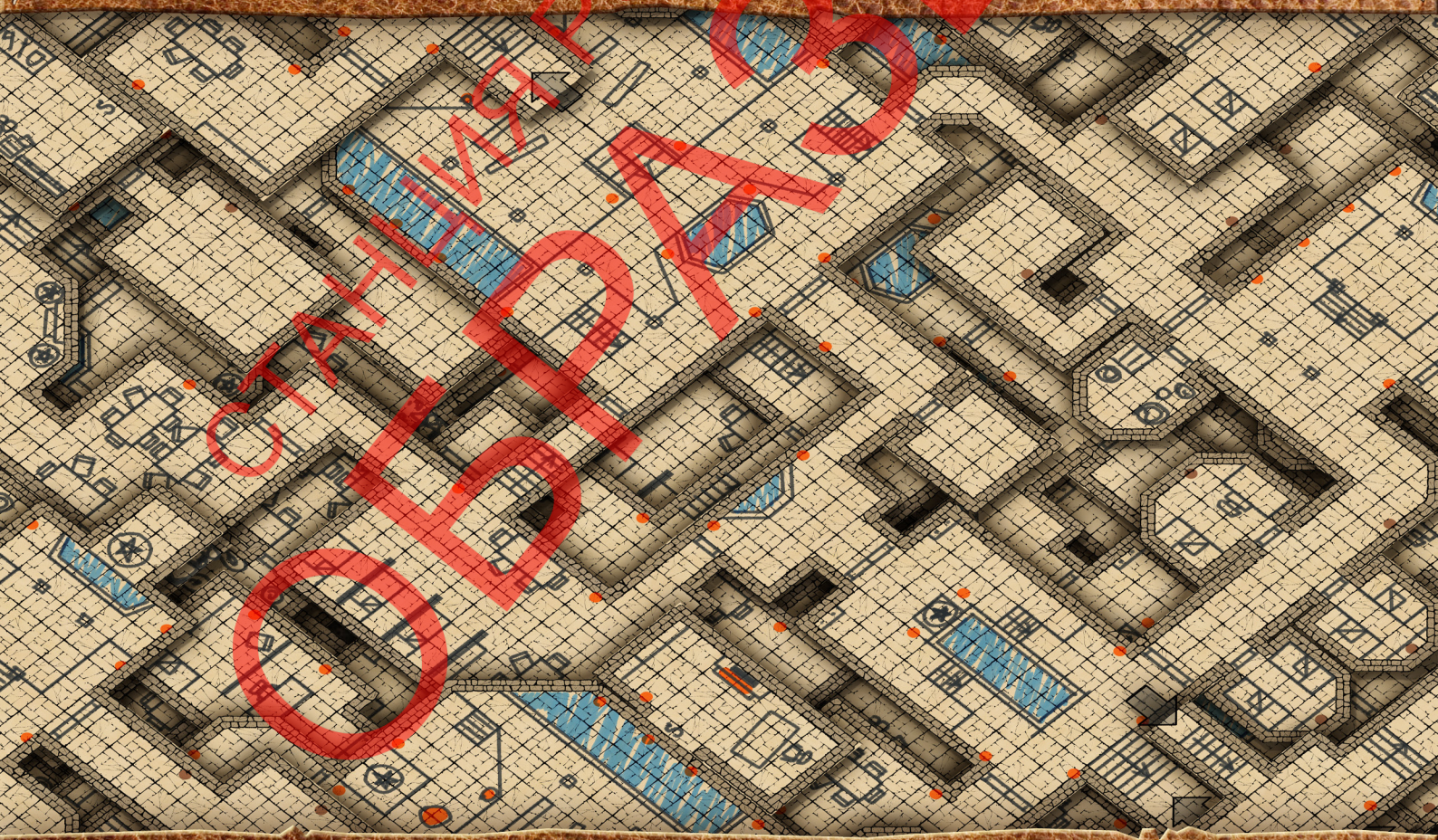
TONY'S GAMECRAFT

ENDLESS ADVENTURE

МОДУЛЬНАЯ СИСТЕМА ТАЙЛОВ
ДЛЯ СОЗДАНИЯ ПОДЗЕМЕЛИЙ

ОБРАЗЕЦ
СТАНЬ ИГРОВОЙ РОЛЬВАЛ



НАБОР 1
БАЗОВЫЙ НАБОР ПОДЗЕМЕЛИЙ

FIRST STEP IN TO DEEP

TONY'S GAMECRAFT

ENDLESS ADVENTURE

МОДУЛЬНАЯ СИСТЕМА ТАЙЛОВ
ДЛЯ СОЗДАНИЯ ПОДЗЕМЕЛИЙ

FIRST STEP IN TO DEEP

НАБОР 1
БАЗОВЫЙ НАБОР ПОДЗЕМЕЛИЙ

СТАНДИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Набор из 28 нарисованных вручную тайлов для создания классических модульных подземелий, с помощью которых вы быстро и эффективно создадите карту подземелья для ваших игр.

Спроектируйте своё подземелье, сделайте один миниатюрный экземпляр карты для гейм мастера, на котором будет разметка тайлов с нумерацией для быстрого сбора тайлов карты на игре. На нём так же могут быть нанесены ловушки и скрытые двери для гейм мастера. Можете сделать ещё один пустой экземпляр мини-карты для игроков. Это будет план подземелья на случай, если гейм мастер захочет, чтобы игроки нашли карту подземелья.

Или выкладывайте тайлы прямо на игре, создавая случайную карту!

Особенности

1. Распечатанные тайлы из этого набора не занимают много места. Они удобны в хранении и использовании. При этом они универсальны и дают широкие возможности при проектировании подземелий.

2. Эта система позволяет прятать секретные двери и ловушки. Их по-настоящему не будет видно, пока игроки не найдут их! А после нахождения двери гармонично впишутся в ваше подземелье. До нахождения омечайте их только на карте для мастера. После нахождения двери игроками поставьте в этом месте фишку двери по необходимости.

3. Туман войны. С этой системой вы сможете сделать так, что ваши игроки не увидят раньше времени помещения и коридоры, которые они ещё не посещали.

4. Набор из 28 типов тайлов можно расширить до 50+ типов тайлов. Просто разрежьте крупные тайлы на более мелкие и вы получите больше типов тайлов, что даст вашему моделтрованию ещё больше возможностей. Так же вы сможете сделать короткие переходы, просто порезав коридоры.

Вы можете распечатать несколько экземпляров одного тайла. Затем порезать некоторые из них на более мелкие, а некоторые оставить целиком. Таким образом вы получите несколько типов тайлов из одного. Например, тайлы 9 или 10 могут быть как целыми, так и разрезанными на более мелкие тайлы по вашему усмотрению.

5. Набор содержит маленькие, большие и огромные помещения. Чередование размеров помещений придаст разнообразие вашему подземелью и расширит возможности дизайна подземелий.

6. Для удобства использования набора и проектирования, все тайлы пронумерованы и есть дополнительный лист с пронумерованными типами тайлов. Это поможет вам легко проектировать свои подземелья и быстро их собирать перед игрой или прямо во время неё.

7. Этот набор спроектирован таким образом, что большие помещения могут быть перепланированы и разделены на более мелкие помещения и коридоры.

8. Заламинируйте ваши тайлы после распечатки и выдетализировать подземелье на ходу, рисуя на нём. Маркером для белой доски вы сможете нанести дополнительные стены, колонны, ступени, факелы и прочее. Использование этой возможности добавит вариативности вашим подземным приключениям.

Система маркировки и разметка

Для упрощения работы с набором введена следующая система маркировки

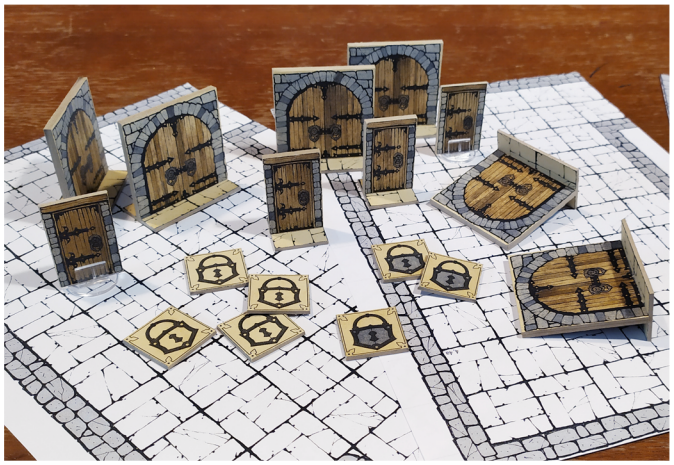
1,2,3... — обозначение тайла
1A, 2B, 1C... — обозначение тайла, который является частью большего тайла
1A+, 1A-... — обозначение зеркально отражённых тайлов. Например 10A+ означает, что это правая часть элемента, который входит в состав большого тайла номер 10.

Для удобства разрезания листов на тайлы по краям листов есть метки. Используя их, вы легко разрежете напечатанные листы на тайлы.

Бонус

Лист с одиночными и двойными дверями, а так же замки для обозначения запертых дверей. Используя эти листы вы сможете сделать стоячие павны дверей для ваших подземелий, а с помощью замков сможете помечать запертые двери в ваших подземельях.

Наклейте этот лист на картон. Затем разрежьте двери и клетки. Склейте две двери спиной к спине и наклейте вертикально на клей ПВА на картон, соответствующий размеру клеток. Или вставьте двери в подставки. Замки помогут помечать запертые двери в ваших подземельях.



GAME CRAFT

vk.com/tonygamecraft

TONY'S GAMECRAFT

ENDLESS ADVENTURE

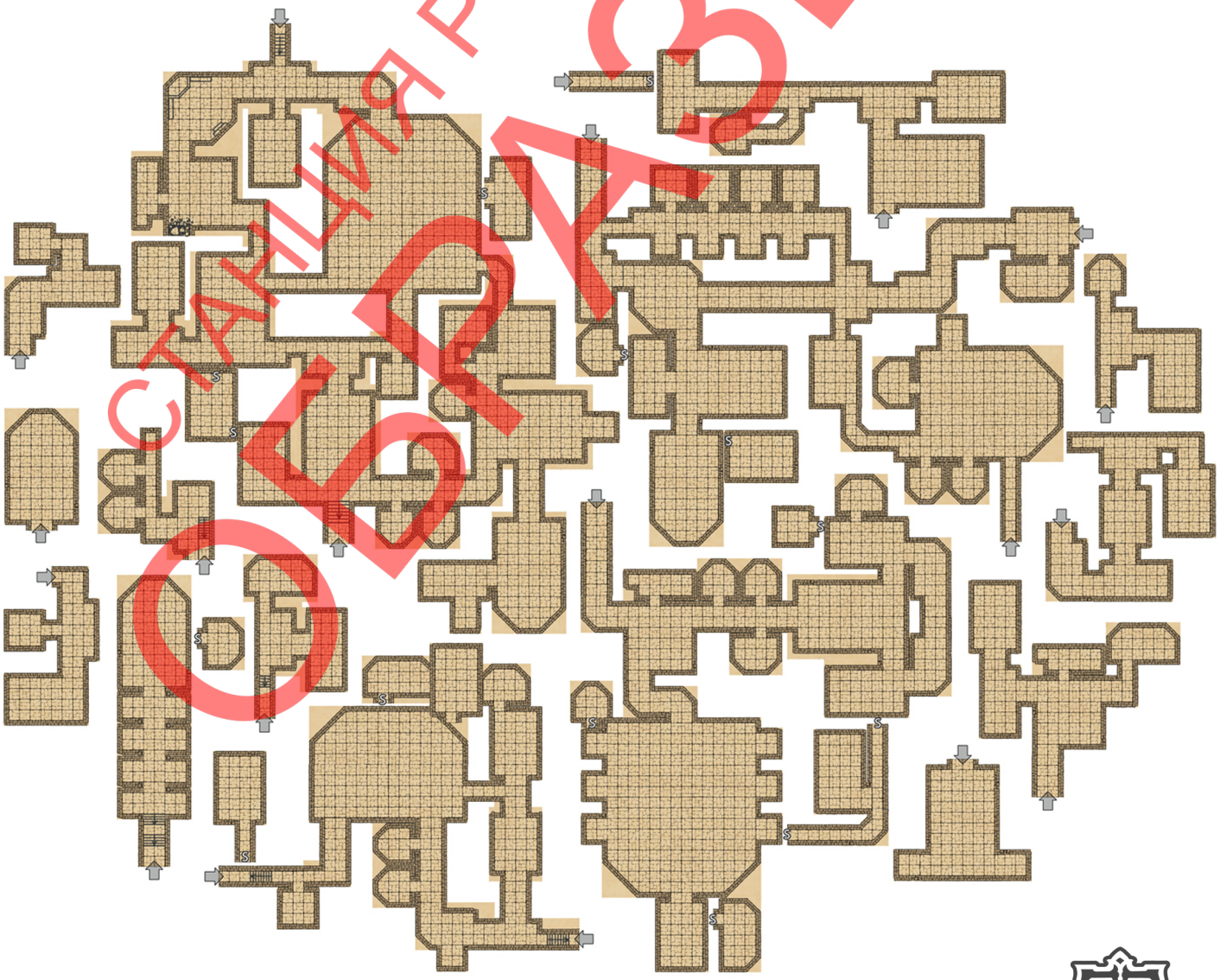
МОДУЛЬНАЯ СИСТЕМА ТАЙЛОВ
ДЛЯ СОЗДАНИЯ ПОДЗЕМЕЛИЙ

FIRST STEP IN TO DEEP

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПРИМЕРЫ

Несколько примеров, созданных с помощью этого сета.



GAME CRAFT

vk.com/tonygamecraft

TONY'S GAMECRAFT

ENDLESS ADVENTURE

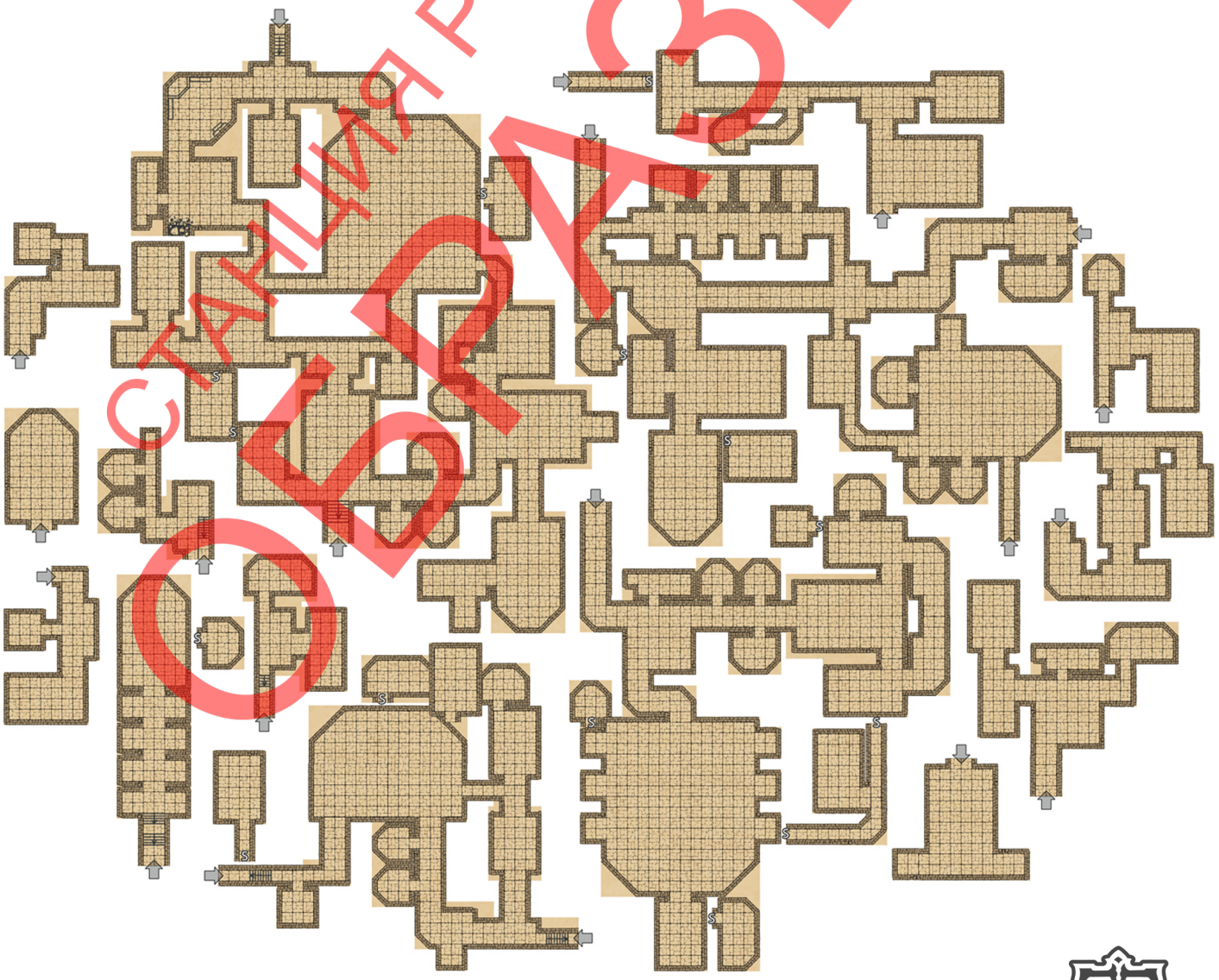
МОДУЛЬНАЯ СИСТЕМА ТАЙЛОВ
ДЛЯ СОЗДАНИЯ ПОДЗЕМЕЛИЙ

FIRST STEP IN TO DEEP

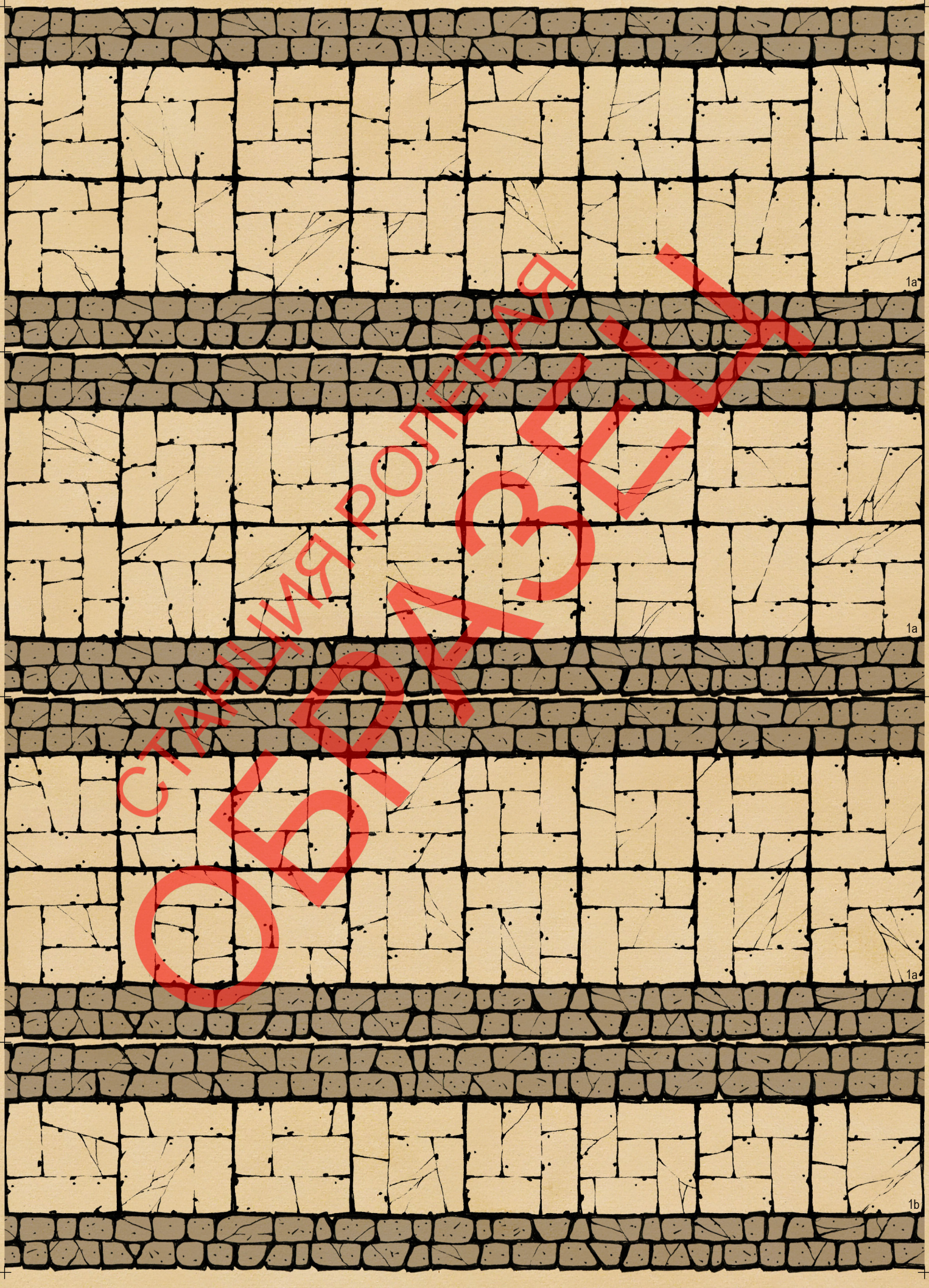
ПРИМЕРЫ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Несколько примеров, созданных с помощью этого сета.



GAME CRAFT
vk.com/tonygamecraft



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ