

Илья Старцев, Илья Левин

# *Странники*

Настольная Ролевая Игра

0+

**Илья Левин  
Илья Старцев  
Странники: настольная  
ролевая игра**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=57392587](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=57392587)*

*SelfPub; 2020*

**Аннотация**

Система правил и руководство по настольной ролевой игре "Странники" на основе "Книги Илстар Апейрон". Персонажи перемещаются по мирам и участвуют в сюжетах. Жанр исследовательский, повествовательный, но также включает социалку и боёвку.

# Содержание

Глава 1. Основа системы	9
Часть 1. Броски	9
Часть 2. Характеристики	12
Часть 3. Атрибуты	13
Конец ознакомительного фрагмента.	15

Кораблей стало вдвое меньше, так как мы соединились. Звери невозможных цветов проснулись и борются друг с другом, пожирая друг друга, проглатывая и изрыгая наши сферы, пока у нас хватает энергии поддерживать свои сферы вручную. Сам являюсь странником, который ясновидит неизбежность нашего конца здесь – в царстве невыносимой боли и смерти. Сферы людей, моих близких соратников пропадают бесследно. Затухает и свет маточного корабля. И вдруг, он ясновидит посторонний свет – присутствие другой странницы. Там оказалась вдруг женщина, державшаяся взвешенной в тёмно-красном и ярком пространстве на фоне непрерывной борьбы и пожирания. Она подала мне руку. Борьба за овладение нашей плотью вмиг стихла, но только один этот человек исчез вместе с женщиной, так как продержался дольше других. (*Книга 04.3*)

Их поселение было построено на каком-то вдавленном фундаменте-блюде, под которым располагалась шахта. Этот народ подготавливался к чему-то, и странник решил помочь им. Он увлёкся жизнью с ними и забыл, откуда он пришёл. А этот народ подготавливался покинуть родную землю. Они находились на богатых залежах железной руды, и используя сильное поле, они оттолкнулись от земли на магнитном паруснике и улетели к своим предкам, отблагодарив странника за помощь и открыв ему секретные знания и технологии. Он потчевал сказками других, вглядывался в небо

с тоской в сердце по таинственным людям и навсегда остался чужим среди своих. (*Книга 06.3*)

Его вывели из пещеры и привели к племени. К нему никто не обращался и не заговаривал с ним. Копья были уставлены в спину и его вели, как пленника. Кругом были деревянные хаты, накрытые листьями, на фоне пышной растительности пальм и растений. Из одной лачужки выглянули любопытные глазки молодой красивой девушки. Некоторые сморщенные лица показались из других хижин. По затоптанной дорожке они вели его к той, которая была освещена образом великой странницы, девы владычицы, которая показала себя ей, единственной из всего племени. Они верили в свою высшую, как в совершенство, преодолевшее время и пространство. (*Книга 28.2*)

– Она идёт по мирам, – и они показывают на девушку-исполину, вдруг очутившуюся среди развалин и руин на алом горизонте. – Она странница...

«Странный был сон на этом мире. Что это за мир?», думал юноша. Следующий сон ему приснится, где он встретится со странником, или странницей, которую никогда раньше не видел, а может быть будет ею в другом измерении. (*Книга 34.5*)

... Был один звёздный странник со способностью путеше-

ствовать куда и когда угодно, и получалось у него это с лёгкостью. Он резко поворачивался, и пока его руки создавали завихрения, замедляющие время, его сознание переходило в другой мир, а тело следовало за ним. Он жил в четырёхмерном пространстве. Для него время было ограничительной характеристикой изменения движений, распространяющихся по пространству. Он, как и многие другие из всемирного объединения, жили в параллельных мирах-измерениях. Он путешествовал во времени: обернувшись и представив прошлое – он шёл к мирам в центре великой спирали; а всматриваясь вперёд – к мирам на более широком кольце.

Он был самым запоминающимся из странников с этого рода способностями, потому что он оказался на одной планете и прижился до влюблённости к культуре общества там. На планете была изумительная фауна, земля и горы оделись в светлые и тёмные тона. Прикосновения к материи этого мира рождали свет, не яркий, но мягкий. Этот свет проходил через глаза и питал субъект. Он забыл про гордость, которую воспитал от умения перемещать не только себя в любой мир. Он думал, что мог спасти любого. Но когда галактика попала под натиск сокращения, чувствуемый в небе и заранее познанный им, он никому не открыл своего секрета и остался, чтобы погибнуть вместе с последним человечеством в один миг... (*Книга 39.7*)

В обломках человеческой цивилизации бродит странник

и ищет предмет, который примитивным людям покажется весьма необычным. Он напоминает небольшую чёрную плиту, но раскрывается. В него сбоку впивается тонкая змея, но не кусается. Ему нужна высшая сила, чтобы загорелся сей плоский камень, и чтобы нашёл он то, что ищет: тайное знание, потерянное в череде веков. Эпоха за эпохой сменялись, а люди не могли найти то, что помогло бы исключить их из судьбоносного цикла. Ему нужен был выход, нужно было распространить ту информацию, которая бы помогла освободить людей. (*Книга 40.4*)

Странники – это система Настольной Ролевой Игры (НРИ), при помощи которой вы можете отправиться в любое приключение, вне зависимости от жанра повествования или места событий. Книга правил служит основой проведения игры по вселенной *Книги Илстар Анейрон*, но это не значит что мастер (ведущий) игры ограничен именно этим миром. Ваша фантазия – именно то, что позволит создать наиболее красочное путешествие, которое понравится не только ведущему, но и игрокам – ведь именно они создают основу сюжета игры.

Пусть мастер может создать любое приключение, но изначальный концепт подразумевает путешествие по различным мирам или планетам вселенной. В случае длительной компании подобное построение сюжета является наиболее подходящим, чтобы отобразить задумку данной системы.

Проводить игры можно как в реальной жизни – например, собравшись с друзьями вместе, так и через интернет, используя сторонние ресурсы.

Для игры понадобятся карточки персонажа, письменные принадлежности, несколько кубиков d6 и готовность отправиться в увлекательное приключение.

# Глава 1. Основа системы

## Часть 1. Броски

– Количество кубиков при броске зависит от характеристик или атрибутов персонажа.

– Проверка броска считается успешной, если на кубике выпало значение, равное или больше 3. Это значение называется Порогом Успеха. Порог Успеха может изменяться в зависимости от состояния персонажа (но об этом будет рассказано в Части 7).

– В зависимости от результата броска (и количества успехов и неудач) мастер описывает итог ситуации. Если количество выпавших успехов больше или равно количеству неудач – бросок удался. Если неудач больше – бросок считается неудачным.

– По сюжету будут появляться новые игровые миры или локации, и с каждой новой открытой для игроков области сложность игры будет увеличиваться или оставаться на прошлой отметке. Это отражается в системе при помощи характеристики Порог Мира, которая рассчитывается по формуле  $3 + (3 * \text{уровень игрового мира})$ . Уровень игрового мира задаёт сам мастер. По стандарту он равен 1, но с каждым путешествием (по желанию мастера) его можно будет увеличить

на 1. Уровень стартового мира = 1. Максимальный = 20.

– Соответственно, 1-й уровень мира: d6, 2-й уровень мира: d9, 3-й уровень мира: d12, 4-й уровень мира: d15, 5-й уровень мира: d18, и так далее. Таким образом, если игроки возвращаются на предыдущие миры или локации, то облегчения будут для них видны. Подобная система бросает вызов дальним исследователям, но облегчает исследование локального характера.

– Персонажи Мастера (ПМ) имеют немного иные правила бросков, в отличие от персонажей игроков. Варианта два, в зависимости от того, как и где вы будете проводить игру:

Вариант 1) ПМ кидают всегда один кубик  $d_x$ , где  $x$  зависит от порога мира. Этот способ лучше всего подходит для проведения игры при помощи электронных кубов.

Вариант 2) ПМ кидают кубики d6 и кубик d3 (если в нём есть необходимость) – при этом максимальное значение суммы кубов не может быть больше Порога Мира. Этот вариант подходит для проведения игры при реальной встрече, но и является наиболее сложным.

Вариант 3) Ведущий может ограничить количество кубиков d6 Порогом Мира, но в этом случае баланс сложности может быть сильно изменён. Советуем быть осторожным при использовании данной механики.

– Порог успеха ПМ равен  $d(x/2)$  с округлением в меньшую сторону.

– Иногда могут появляться особые персонажи со своими

правилами – на усмотрение ведущего.

## Часть 2. Характеристики

– Помимо Порога Мира в игре используется ещё несколько важных характеристик, которые выделяют основные аспекты персонажа, необходимые для проведения игры. Это Здоровье, Инициатива, Атака, Защита и Очки Сюжета.

– Здоровье: "порог мира + физическая подготовка". Это запас жизненных сил героя. Запас сил восстанавливается на усмотрение мастера, обычно посредством утоления голода или жажды. Тем самым, в зависимости от того, в каком мире находится персонаж, его значение Здоровья может меняться.

– Инициатива: зависит от Интеллекта. Это бонус к броску одного кубика д6, сумма которых влияет на порядок хода в бою.

– Атака: "сила + бонус оружия". Это количество кубиков, сумма которых влияет на наносимый урон.

– Защита: "живучесть + бонус брони". Это количество кубиков, сумма которых влияет на поглощаемый в бою урон.

– Очки сюжета: позволяют перебросить кубик. Они могут быть выданы мастером за важные сюжетные действия. Количество не ограничено.

– Здоровье, Инициатива, Атака и Защита персонажей мастера в большинстве случаев равняется Порогу Мира.

## Часть 3. Атрибуты

– Атрибуты – это основные параметры персонажа, которые влияют на его характеристики, навыки и общее состояние.

– Они разделены на две группы: физическая подготовка и интеллект. Когда персонаж увеличивает значение атрибута, он автоматически увеличивает значение группы, к которой атрибут принадлежит.

– Максимальное значение атрибута = 10. При возможном развитии сюжета, атрибуты с 10 до 20 не будут давать бонусы к характеристике и группе атрибутов.

– Значение атрибута – это количество кубиков для проверки умений и некоторых навыков.

**Физическая подготовка** – это суммарное значение Силы, Ловкости и Живучести персонажа. Стартовые значения Силы, Ловкости и Живучести = 1. Соответственно, стартовое значение физической подготовки = 3.

**Сила** – это совокупность физической силы и атакующих (боевых) навыков персонажа.

- +1 к Атаке
- Редкие проверки на физические умения персонажа, требующие грубой силы.
- Захваты и приёмы выполняются проверкой силы. Явля-

ются сложным действием.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.