

КНИГА ИГРОКА

# ТЕПЛУЗИКИ

## СУМФАК

СТАНЦИЯ РОЛЕВЫХ ИГР

НАСТОЛЬНО-РОЛЕВАЯ ИГРА ПО ВСЕМИ ИЗВЕСТНОЙ ФРАНШИЗЕ  
ЭКСКЛЮЗИВНО НА SNEAKY DICE

# ТЕЛЕПУЗИКИ СУМРАК

## Что такое Телепузики: Сумрак?

Настольно-ролевая игра «Телепузики: Сумрак» погрузит игроков в пучину темных тайн антиутопичного будущего в гигантском мегаполисе Оазис. Какое истинное предназначение игроков в этом мире, какую роль они в нём сыграют и какое влияние на мир окажут? Разгадают ли они тайны этого города или сгинут где-то среди его бесчисленных закоулков?

Данная игра рассчитана на 4-5 игроков, включая Ведущего. Если игроков меньше, то это не помешает вам получить соответствующий опыт, что и от полного количества игроков, однако Рассказчику необходимо будет корректировать боевые сцены и противников. Игра рассчитана больше на исследование и взаимодействие с миром, нежели на постоянные столкновения. Когда вы захотите, играть в своём собственном Оазисе, вы можете обратиться к «Тутеводитель по Оазису», чтобы ближе ознакомиться с миром, и донести нашу идею до игроков.

Стоит сразу определиться с тем, кем хотят играть ваши игроки. Игра посвящена Телепузикам, но ваши игроки могут так же попробовать себя в роли человека. Это будет сопровождаться небольшими трудностями для начинающего мастера, так как стоит подумать вам и игрокам, как они будут связаны с действующими персонажами, некоторые из которых могут быть телепузиками. Благодаря этому аспекту, в данной игре можно отобразить одну и ту же проблему с разных точек зрения, чтобы дать игрокам ощутить проблему и весь масштаб происходящего.

Игроки, которые играют за телепузиков хотят узнать правду о себе. Игроки играющие за детективов в свою очередь знают, почему они опасны, и должны быть задержаны или уничтожены. Или люди будут заинтересованы в спасении телепузиков, так как имеют что-то против корпорации.

Так же мы настоятельно рекомендуем игрокам-телепузикам не читать информацию, касательно мира в который они попадут, поскольку так у игрока формируется инстинкт первооткрывателя, тем самым вовлечённость игроков будет только нарастать. Однако игроки-люди должны знать общую информацию о мире, где они живут и работают. Эту информацию вы можете прочесть в справочнике «Тутеводитель по Оазису»

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВСТУПЛЕНИЕ</b> .....	<b>4</b>
Что такое ЧРИ .....	4
Создание персонажа.....	5
Выбор расы .....	6
Способности и Мутации .....	7
<b>ПРЕДЫСТОРИИ</b> .....	<b>9</b>
Имена и языки .....	9
Предыстории Телепузиков .....	10
Предыстории Людей .....	11
Уровни опасности .....	13
<b>СНАРЯЖЕНИЕ</b> .....	<b>14</b>
Система ячеек .....	14
Начальное снаряжение .....	15
Транспорт .....	20
<b>КАК ИГРАТЬ</b> .....	<b>21</b>
Проверки характеристик .....	21
Броски костей и сложность .....	21
Проверки навыков .....	21
<b>ПРАВИЛА БОЯ</b> .....	<b>22</b>
Действия в бою .....	22
Укрытие .....	22
<b>ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ</b> .....	<b>23</b>
Здоровье .....	23
Рассудок .....	23
Защита .....	24
<b>ИССЛЕДОВАНИЕ</b> .....	<b>24</b>
Время .....	24
Перемещение .....	24
Скорость .....	25
Отдых .....	27
Импланты .....	27
<b>НАГРАДЫ</b> .....	<b>28</b>
<b>ЧТО ДАЛЬШЕ</b> .....	<b>28</b>
<b>АВТОРЫ И БЛАГОДАРНОСТИ</b> .....	<b>29</b>

# Что такое НРИ?

Настольно-ролевые игры получили огромную популярность в Соединенных Штатах в начале 1970-х годов, когда на свет вышла первая редакция игры «Подземелье и драконы», однако для всего СНГ-сообщества, популярность подобного хобби снизошла сравнительно недавно. Что же из себя представляют НРИ? Это коллективный театр разума игроков, в котором ведущий играет важнейшую роль, ведь именно он становится проводником во всевозможные миры, которые только можно представить.

Игровой процесс можно описать как рассказ, в котором ведущий описывает мир и события, а игроки создают персонажей и рассказывают, что они хотят сделать в этом мире. Как оно и бывает в жизни, иногда мы не получаем того, чего хотим, а потому игроки должны бросать кубы (дайсы), которые в свою очередь определяют степень успешности заявленного действия. Настольно-ролевые игры дают невообразимую свободу действий и выбора, вас ограничивает лишь ваша фантазия, но обязательно согласуйте все ваши желания с ведущим!

## Пример:

**Ведущий:** Начнём мы с человека по имени Лаар который бежит от преследования. Забегая в переулок, ты видишь пожарную лестницу, мусорный бак и путь по прямой, упирающийся в поворот налево. Твои действия?

**Игрок Лаар:** Я могу попытаться скрыться за баком, а могу попробовать подняться по лестнице... Хотя нет, я опрокидываю мусорный бак и бегу дальше.

**Ведущий:** Хорошо, брось мне кубики на Ловкость, чтобы узнать, получится у тебя или нет.

**Игрок Лаар:** [кидает] Двенадцать!

**Ведущий:** Итак, ты заворачиваешь в переулок и кидаешь мусорный бак так стремительно, что один из преследователей подскользнулся от неожиданности! Однако второй успел перепрыгнуть и погоня продолжается!

Представили себе данную картину? Именно поэтому настольно-ролевые игры можно описать как театр или рассказ, в котором игроки отыгрывают персонажа, которого они создали и описывают то, что они хотят сделать, а результат этих действий и влияние их на окружающий мир определяет Ведущий игры.

Но чтобы получить максимум хороших впечатлений, обговорите, что именно вы ждёте от игры своему Ведущему, чтобы он смог оправдать ваши ожидания. Что бы вы хотели – больше сражений, загадок, и подземелий? А может быть вы хотите больше уделить внимания раскрытию своего персонажа, его проблем и страхов, приправив это элементами исследования мира?

В игре иногда нужно бросать кости, чтобы узнать, справились ли вы с выполнением какого-либо действия. В книге они указаны как 1к12 или 2к6, что означает "одна двенадцатигранная кость" или "две шестигранные кости" (первое число = количество костей, "к" = кость, второе число = количество граней кости)

# СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Чтобы играть в игру, вам необходимо не только создать и продумать своего персонажа, но и записать его данные о нем в специальном листе персонажа. Согласитесь, что лучше держать всю нужную информацию под рукой, чем вспоминать её по ходу игры.

## ШАГ ПЕРВЫЙ. Заполните характеристики

На выбор игрокам мы предоставляем две основные расы. Игровой процесс обеих рас отличается друг от друга кардинально. Игра за телепузиков поможет вам больше познакомиться с миром и испытать азарт исследователя, а игра за жителей Оазиса поможет узнать ответы на вопросы о том, кто такие Телепузики и почему они так опасны?

Распределите значения 7,6,5,5,5,4,4,4,4 в соответствии с выбранными характеристиками (в качестве альтернативы, бросьте 9 раз 2к4), остальные будут иметь значение 1.

В системе присутствует 15 характеристик:

**Анализ** - отражает аналитические, интеллектуальные и дедуктивные способности.

**Драка** - навык атаковать при помощи кулаков, холодного оружия и т.д.

**Запугивание** - навык представить из себя угрозу в нужной ситуации.

**Знание** - навык, выражающий собой осведомлённость персонажа об окружающем мире знание законов, судебных процедур, связанных с полицией, а также история города и цены на товары.

**Ловкость** - отражает сноровку и акробатику.

**Маскировка** - навык прятаться в окружающих условиях или сливаться с толпой.

**Медицина** - навык оказывать медицинскую помощь себе и окружающим.

**Механика** - навык что-либо починить, рассмотреть конструкцию, способ использования того или иного механизма, или же что-то сломать.

**Психология** - навык, позволяющий понимать настроение людей, их поведение. Навык может помочь не только определить ложь или иные мотивы цели, но и прекрасно лгать самому.

**Сила** - отражает силовые показатели персонажа, выносливость при изнурительных нагрузках.

**Стрельба** - навык пользоваться огнестрельным оружием: пистолетами, автоматами, лазерными винтовками и т.д.

**Телосложение** - отражает показатели тела, веса, роста и физического здоровья персонажа.

**Уклонение** - навык инстинктивно уклоняться от ударов, пуль и т.п.

**Устойчивость** - отражает психическую устойчивость и силу духа.

**Хакерство** - навык взламывать чужие устройства и терминалы, боевых дронов и системы безопасности.

## ШАГ ВТОРОЙ. Вторичные Атрибуты

После распределения основных характеристик, вам нужно ещё несколько атрибутов без которых вашему персонажу не обойтись. Это Пункты здоровья, Скорость, Рассудок.

**Пункты здоровья.** Показатель Телосложения +5. Персонаж будет терять пункты здоровья, получая урон в бою или по иным причинам.

**Рассудок.** Показатель Устойчивости +5. Персонаж будет отнимать пункты рассудка, когда будет встречаться с ужасными монстрами или событиями.

**Скорость.** Показатель Ловкости + 2. Значение скорости равняется метрам

\*если у вас возникли сложности с выбором характеристик, обратитесь к предысториям на стр. 9-12