

Мушкет и Магия

Эпоха авантюристов

НРИ об искателях приключений в фэнтезийном мире Нового времени



Для игры тебя понадобится:

- * 2-6 Авантюристов и Гранд Магистр (ГМ).
- * Этот вот буклет с правилами.
- * Игровые многогранные кости, они же dice (в сокращении dX, где X-число граней).
- * Пергамент и перья для записей

История Валькора

Среди герцогств распавшейся империи Араанидов больше всех в торговле и колонизации Нового света преуспел Валькор. Он отбросил феодальные порядки и первым шагнул в эпоху буржуазии.

Штыки и мушкеты валькорцев обломали чары эльфов Востока, сокрушили рыцарей-драконов Юга и раскололи молоты северных дворфов. Победы доказали: доспехи и магия уходят в прошлое, а будущее за пистолетами, пушками и мушкетами. Магию теперь можно встретить лишь в легендах и в виде свитков, которые прочесть может любой дурак. Древнее чародейство стало хорошо выдоенной машиной.

Для усиления государства Валькору нужны ресурсы из колоний в недавно открытом Новом Свете. Там ждут золото, меха и земли. В колонии потянулись авантюристы, преступники, разорившиеся крестьяне, учёные и исследователи. Авантюристы под контролем игроков обитают в Новом Свете. Каждый из них попал сюда по разным причинам, но теперь их цель: богатство, слава и власть!

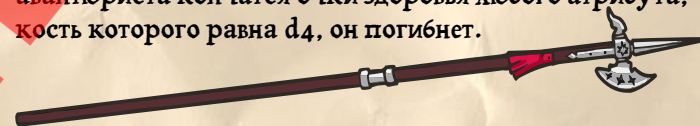


Создание авантюриста

Каждому игроку нужен персонаж, в роли которого тот отправится покорять неизведанные земли.

1. Придумай имя и образ своего авантюриста
2. Распредели кости (d6, d8, d8, d10) между атрибутами: телосложение, интеллект, эмпатия и дух. Чем больше граней, тем лучше атрибут.
 - * Тело – сила, ловкость, реакция и иммунитет.
 - * Интеллект – внимательность, знания и IQ.
 - * Эмпатия – понимание людей и харизма.
 - * Дух – сила воли, мораль и душа.
3. Выбирай или бросай по таблицам (1-3) и по (4) если получил магический свиток. В (2) получи два навыка.

4. Определи здоровье. У каждого атрибута авантюриста есть отдельные очки здоровья (ОЗ). Они равны максимальному значению на кости атрибута. Когда текущие пункты здоровья атрибута закончатся, персонаж временно потеряет сознание, пока кто-то не окажет ему **помощь** (Проверка интеллекта, сложность d8). Помимо этого, **кость** атрибута на время этой экспедиции уменьшится на 1 значение, например: d8 → d6. Если у авантюриста кончатся очки здоровья любого атрибута, **кость** которого равна d4, он погибнет.



(1) Раса авантюриста

Человек		Эльф	
1	Один дополнительный навык из (2)	3	Один из навыков даёт два бонуса
Дворфф		Орк	
2	Получает навык "пивоварение" либо "пивопотребление" на выбор	4	Начинает игру с дополнительными d4 ОЗ у одного из атрибутов

(2) Навыки авантюриста

1	Огнестрел	7	Выживание
2	Метание	8	Магия
3	Рукопашная	9	Религиоведение
4	Атлетика	10	Убеждение
5	Скрытность	11	Шулдерство
6	Исследование	12	Медицина

(3) Снаряжение авантюриста

1	Мушкет (урон d8)	7	Огниво
2	Пистоль (урон d6)	8	Бочонок рома
3	Сабля (урон d6)	9	d20 боеприпасов и фитили
4	Кинжал (урон d4)	10	Магический свиток
5	Кираса (броня d8)	11	Компас
6	Алебарда (урон d10)	12	Пищи и воды на d6 дней

(4) Магический свиток

1	Обнаружение воды	4	Предсказание
2	Язык зверей	5	Призыв фамильяра
3	Починка предметов	6	Сотворение пламени