

Оригинал на английском берём здесь:
<http://www.1km1kt.net/rpg/dungeon-squad>

Что вам понадобится

Бумага, карандаш, набор дайсов от д4 до д12.

Генерация персонажей

Для каждого персонажа берём д4, д8 и д12 и назначаем их на его умения как Волшебника, Воина и Исследователя (он же Вор).

Пример: пусть Генри будет волшебником с некими способностями жулика, он получает Волшебник д12, Воин д4 и Вор д8.

У каждого персонажа на д6 и д10 назначается оружие, снаряжение либо магия.

Пример: Джереми, ещё один волшебник, выбирает заклинания Сна д10 и Молнии д6.

У каждого персонажа 15 хит-пойнтов. Каждое повреждение их уменьшает .

Как что делать

Все персонажи умеют колдовать, драться или красться с каким-то уровнем мастерства. Каждая задача имеет уровень сложности - обычно 2, 4 или 6. Может быть и больше, но это в особых случаях.

В бою кидайте тот дайс, который вы назначили своему персонажу на роль Воина.

Чтобы победить слабого врага, надо выкинуть 2 и больше, среднего - 4 и больше, сильного - 6 и больше. С очевидностью, если вы взяли себе Воин д4, то побить сильного врага кулаками будет нереально.

Чтобы колдовать, кидайте дайс, взятый для роли Волшебника. В безопасной ситуации нужно прокинуть 2 и больше для успешного волшебства, в опасной - 6 и больше.

Имеет смысл взять д4 на роль Волшебника и заклинание Лечения, чтобы использовать его во время передышки.

Киньте дайс Вора (Исследователя), чтобы куда-то незаметно пробраться или что-то украсть. Вам нужен результат 2 и лучше, чтобы двигаться бесшумно, 4 и лучше, чтобы взобраться по стене или вскрыть замок отмычками, 6 и лучше, чтобы обезвредить ловушку или перепрыгнуть через пропасть.

Снаряжение: это тоже дайсы

Для мечей и подобного им оружия (топоры, копья) выберите дайс (д6 или д10), и он будет означать наносимые этим оружием повреждения.

Пример: Арнольд выбрал себе "Топор д6", во время игры он будет кидать д6, чтобы

нанести повреждения противникам этим топором.

В подземелье можно будет найти оружие с другим “весом” дайса - от д4 до д12.

Метательное оружие (например, лук, метательные ножи, арбалет) может поражать врага на расстоянии (также нанося повреждения, равные своему дайсу), но только в половине случаев. Когда на дайсе Воина выпало нечётное число, это значит, что ваш персонаж попал в противника. Если чётное - промахнулся.

Доспехи уменьшают повреждения вашего персонажа. На сколько уменьшают - узнайте, бросив соответствующий им дайс.

Пример: у Арнольда есть “Большой щит д10”. В бою Арнольд получил 7 единиц повреждения, он кидает д10 и вычитает то, что получилось, из атаки противника. В подземелье можно будет найти доспехи с другим “весом” дайса - от д4 до д12.

Иногда очень хорошее снаряжение даёт вам бонус к определённым действиям - сдвиг дайса. Для такого снаряжения задаётся число сдвигов.

Например, “Эльфийские сандалии +1” позволят Генри поднять его дайс Вора д8 до д10, когда он пытается бесшумно куда-то прокрасться.

Каждый персонаж может нести с собой не более чем 4 предмета с назначенными на них дайсами, включая взятые при старте.

Каждый персонаж может сражаться голыми руками или подручными предметами, нанося д4 повреждений.

Прочее снаряжение - верёвки, лопаты, факелы и т.п. - можно купить и нести с собой в неограниченном количестве, если ему не назначен дайс.

Магия

У нас есть 6 заклинаний. Любой персонаж может назначить заклинание на один из дайсов снаряжения, а маг может взять заклинания на оба дайса снаряжения - на д6 и д10.

Чтобы заклинание получилось во время битвы, персонажу нужно выкинуть 6 или больше, а в безопасной обстановке - 2 или больше.

Список заклинаний

Оглушить

Заклинание оглушения заставляет одного противника (размером с человека) замереть, на

1 раунд за каждые 2 очка, прокинутых на дайсе. Чтобы оглушить более крупное существо, требуется 4 очка на раунд; более мелкое - 1. Объект заклинания не может совершать никаких действий, пока он оглушён.
Можно наколдовать 1 раз за битву.

Огненный шар

Заклинание огненного шара наносит в 3 раза больше повреждений, чем выпало на дайсе, но может быть использовано только 1 раз за приключение.

Киньте дайс, умножьте результат на 3 - это повреждения, наносимые цели заклинания. Все, кто находится возле цели заклинания, также получают повреждения - столько, сколько выпало на дайсе.

Лечение

Заклинание лечения исцеляет столько очков повреждения, сколько выпало на дайсе, у существа, которое выбрал волшебник. Заклинание можно произнести только 1 раз за битву, и оно может быть нацелено только на одно существо.

Молния

Заклинание молнии наносит столько очков повреждения, сколько выпало на дайсе, и ваш персонаж может выбирать его мишени и распределять по ним повреждения. Заклинание можно произносить каждый ход.

Удача

Заклинание удачи позволяет добавить свой бросок дайса к броску другого персонажа до того, как он сделан. Либо можно вычесть свой бросок дайса из броска противника, также заявив это до вражеского броска. Заклинание можно произносить каждый ход.

Волшебный щит

Заклинание волшебного щита защищает одно существо по выбору волшебника (включая самого волшебника, если он пожелает). Киньте дайс - результат покажет прочность щита. Все повреждения, наносимые тому, кого защищает щит, вычитаются из прочности щита, пока очки прочности не закончатся. Заклинание можно произнести один раз за битву.

Сокровища и улучшение параметров

В подземелье вы можете найти сокровища - например, волшебный меч (+1, что делает меч силой д6 мечом д8), волшебную палочку (+1 - аналогично, увеличивает дайс заклинаний, произносимых персонажем), эльфийские сандалии (+1 к дайсу

Исследователя, когда персонаж пытается двигаться бесшумно), зелья (содержат одноразовые заклинания).

Можно найти золотые монеты, а на золото купить снаряжение - верёвки, отмычки, лампы...

Золото можно использовать для того, чтобы улучшить параметры своего персонажа. За каждые 100 золотых можно увеличить дайс на 1 шаг, за 20 золотых можно увеличить свои хиты на 1.

Примеры противников

Всем противникам нужно прокинуть 4 или больше, чтобы попасть по персонажу.

Мелкие

Дайс атаки - д4, приключенец автоматически попадает по одному при каждой атаке, но эти монстры нападают большими группами.

Крыса или паук: Укус 1 очко, 1 хит.

Гигантская летучая мышь: Укус 2 очка, 2 хита.

Слизень-вонючка: Превращает металл в ржавчину, уничтожает броню и оружие, 25 хитов.

Слизень-магоед: Попавшая в него магия увеличивает его хиты на 1 за каждое очко заклинания, 25 хитов.

Слабые

Дайс атаки - д6, персонажам надо прокинуть 2 и лучше, чтобы по ним попасть, нападают группами.

Гигантская крыса: Укус д4, 4 хита.

Волк: Укус д6, 6 хитов.

Гоблин или разбойник: Топор д8, 8 хитов.

Средние

Дайс атаки - д8, персонажам надо прокинуть 4 и лучше, чтобы по ним попасть.

Орк или солдат: Меч д6, щит д6, 10 хитов

Воин-скелет: Топор д8, 4 хита

Гигантский паук: Жвалы д4, яд д4 в ход в течение 4 ходов, 12 хитов

Серьезные

Дайс атаки - д10, приключенцы попадают по ним на 6 и более.

Гигант: Дубина д10, 20 хитов

Троль: Лапищи д10, толстая шкура д10, 12 хитов

Небольшой дракончик: Когти д6, укус д8, огненное дыхание д12, панцирь д6, 40 хитов

СПАСАЙСЯ КТО МОЖЕТ!

Дайс атаки д12, приключенцы попадают только на 8 и выше.

Большой Дракон: Когти д10, огненное дыхание д12, броня д10, 60 хитов

Список снаряжения

За 1 золотой можно купить:

Свеча

Спальный мешок

Бурдюк для воды или вина

Свисток

Факел

Мешок на пояс

за 5 золотых:

Провизия на неделю

Непромокаемая сумка или футляр для свитков

Трехметровый шест

Огниво

Заплечный мешок

Лопата (+1 уровень для куба Вора)

Бинт (лечит д4 хитов 1 раз)

за 10 золотых:

Набор Приключенца Со Скидкой 30%! (рюкзак, огниво, спальный мешок, бурдюк для воды, сумка-на-пояс)

Фонарь

Карта местности

Веревка

Крюк-"кошка" (+1 уровень для куба Вора, если есть веревка)
Молоток и гвозди
Пергамент, чернила и чернильница (осторожно, не разлей!)
Музыкальный инструмент
Целебная мазь (одноразовая, лечит д6 хитов)

за 20 золотых:

Купить себе +1 к хитам!
Палатка на четверых
Модный костюм
Ручное животное - кошка, хорёк, сова или ястреб
Плащ незаметности (+1 уровень для куба Вора)
Залезательные перчатки с шипами (+1 уровень для куба Вора)
Эльфийские сандалии неслышной ходьбы (+1 уровень для куба Вора)
Целебное зелье (одноразовое, лечит д12 хитов)

за 50 золотых:

Верховая лошадь
Медвежий капкан
Подзорная труба
Зеркало
Отмычки (+1 уровень для куба Вора)
Свиток с заклинанием (одноразовый, содержит одно заклинание)

за 100 золотых:

Увеличить на +1 уровень свой куб Воина, Волшебника или Вора!
Сторожевая собака (атака д8, укус д6, 6 хитов, верная хозяину)
Волшебный меч (+1 уровень куба Воина)
Волшебная палочка (+1 уровень куба к заклинаниям)
Боевая лошадь (д6 атака затаптыванием, 12 хитов, свирепая)
Походная лаборатория волшебника (для изобретения новых заклинаний!)