

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!)