

ДЛЯ САМЫХ
МАЛЕНЬКИХ
И ТУПЫХ

"ТПК"
или

УМЕР МУЖИК x D&D

Автор: Глеб Мордосцев
Материал из журнала
"Важный Бумажный"

Мне кажется, такая идея уже проскальзывала в рунете. А, может, кто-то и делал что-то подобное. Ну и хрен с ним. Вот тебе мой хак на «Мужика», чтобы погонять его для прожжённых D&D-бояр. Легкий способ бросить курить (играть только в дндшечку).

КТО ВИНОВАТ. Для игры понадобится 2-5 человек. Один из вас – **данжн мастер**. Его задача – устроить ТПК. Остальные выбирают себе по уникальному классу в партии: **воин** (смел и силен), **плут** (ловок и хитер), **волшебник** (умен и опытен) или **жрец** (добр и мудр). Их задача – выиграть в ролевой игре.

ЧТО ДЕЛАТЬ. Данжн мастер ставит фишку на первую комнату данжа и придумывает опасность согласно названию. Каждый член партии предлагает свое решение проблемы и бросает d6. К результату можно прибавить +1 если решение отражает **принципы** его класса (указаны в скобочках выше). Еще +1 можно прибавить за подходящий **лут** (в начале игры лута у игроков нет). Более одного лута задействовать в проверке нельзя!

Сложность проверки зависит от количества игроков в партии и определяется по табличке ниже. Чтобы победить, нужно, чтобы результат был равен или выше сложности.

Игроков в партии	1	2	3	4
Сложность проверки	4	5	6	7

У данжн мастера в начале игры есть несколько **мастерских произволов** – столько, сколько игроков в партии. Он может тратить их, чтобы увеличивать сложность проверки в данной комнате. За каждый потраченный **мастерский произвол** сложность увеличивается на 1. Это можно делать даже после того, как все игроки бросят свои кубики.

Если один из игроков прошел проверку, то он описывает, как спас всю партию и бросает d6 для **получения лута** по соответствующей табличке. Если выпало 1-4, выбирать можно только в соответствующей строке. Если выпало 5-6, то выбрать можно что угодно. Данжн мастер получает +1 **произвол** к своему запасу.

Если несколько игроков прошло проверку, то данжн мастер решает, кто из них достоин описывать победу и собирать лут.

Если никто не прошел проверку, побеждает данжн мастер. Он описывает позорное поражение партии и бегство из комнаты, и **отбирает у партии один лут** по своему выбору.

Затем данжн мастер бросает d6 и перемещается по карте на выпавшее количество шагов. Ходить можно в любую сторону. Пропускайте комнаты, в которых вы уже были.

Если кто-то из игроков соберет все 4 предмета своего класса из таблицы лута, он должен описать, как все эти предметы собираются в один супер-пупер-артефакт. Игра заканчивается победой игроков: данж зачищен, а слава достается обладателю артефакта.

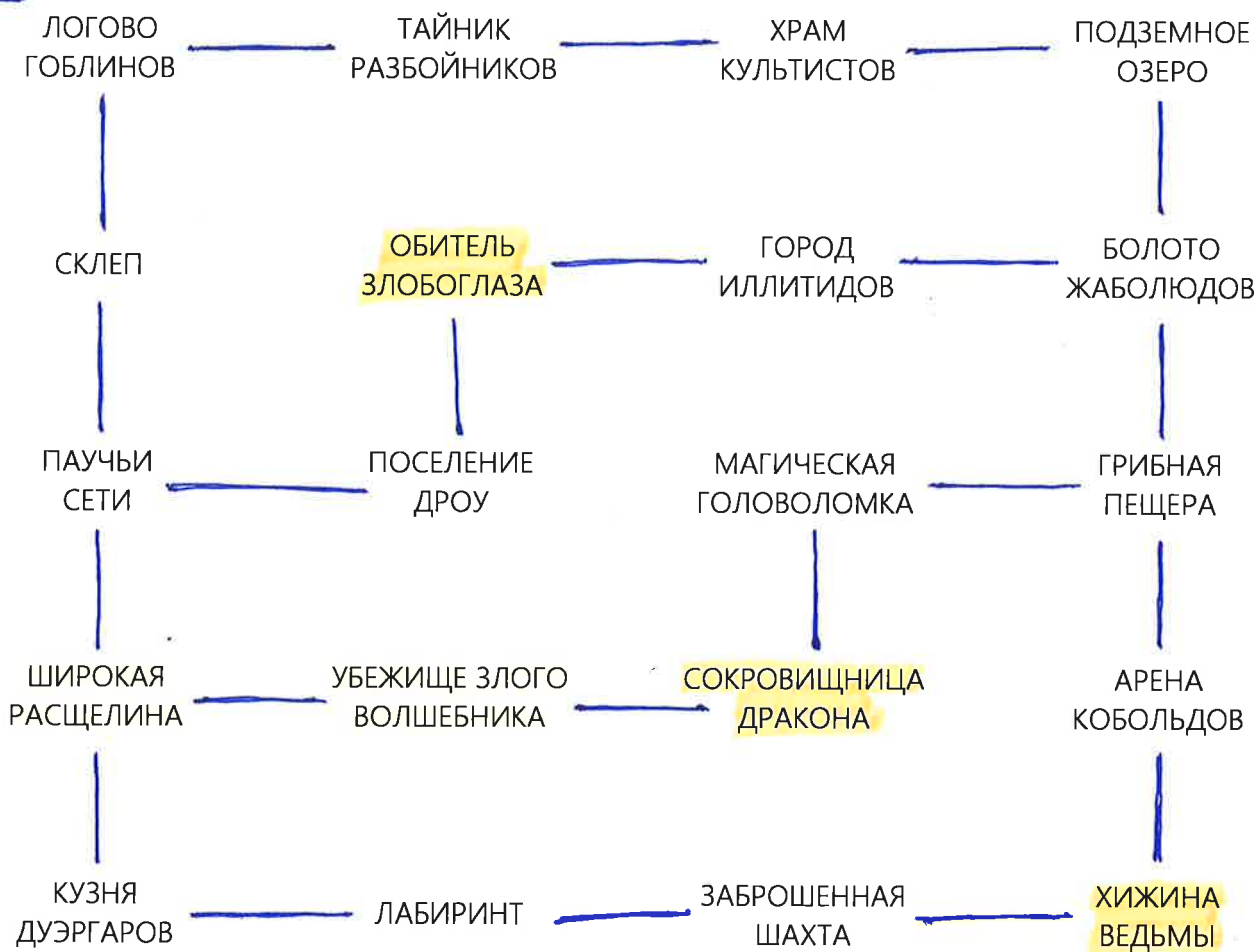
Если партия пройдет 16 комнат и не соберет к этому моменту супер-пупер-артефакта, ведущий описывает прибытие тарраски. Происходит ТПК.

ТАБЛИЦА ЛУТА

	Воин	Плут	Волшебник	Жрец
1	Адамантиновая броня	Неломаящаяся отмычка	Мантия левитации	Амулет благословения
2	Меч боли	Плащ-невидимка	Посох огня	Святая вода
3	Лук с прицелом	Сапоги-скороходы	Фамильяр	Духи предков
4	Кольцо суперсилы	Яд	Жезл дождя	Дымное кадило

ДАНЖ

Вход
здесь



В комнатах, выделенных ТАКИМ ЦВЕТОМ, данжн мастер может восстановить количество своих произволов до числа, равного количеству игроков в партии.

Если трудно придумать опасность, брось d6 и вдохновись полученным символом.

1	2	3	4	5	6