

ТРОЙКА!

Мистическое издание

СОДЕРЖАНИЕ

<u>Введение</u>	1
<u>Создание персонажа</u>	2
<u>Правила</u>	40
1. Как бросать кубики.....	40
2. Навыки и заклинания.....	40
3. Удача.....	40
4. Выносливость.....	41
5. Инициатива.....	42
6. Действия.....	44
7. Прочие правила.....	46
8. Урон.....	48
9. Броня.....	48
10. Нагрузка.....	49
11. Как стать лучше.....	50
12. Описания навыков.....	52
13. Предметы.....	56
14. Заклинания.....	58
15. Враги.....	70
16. Бланманже и чертополох.....	94
<u>Лист персонажа</u>	110

ТАБЛИЦЫ

<u>Оружие ближнего боя</u>	<u>форзац</u>
<u>Дальнобойное оружие</u>	<u>форзац</u>
<u>Звериное оружие</u>	<u>форзац</u>
<u>Случайное заклинание</u>	<u>форзац</u>
<u>«Упс!»</u>	<u>нахзац</u>





Введение

Перед вами настольная ролевая игра (НРИ), в которой один игрок исполняет роль **Ведущего**, подготавливает мир и всевозможные опасности в нём, а также управляет населяющими его персонажами, в то время как остальные игроки создают своих героев для путешествий по этому миру.

Вот, по сути говоря, и всё, что вам нужно знать для дальнейшего погружения в НРИ. То, что я опишу дальше, не сможет полностью ознакомить вас с этим глубоким и насыщенным видом развлечений наравне с просмотром кино или рыбалкой нахлыстом. Отнеситесь к НРИ так же, как к любому новому хобби.

А теперь держите Тройку: научно-фэнтезийную ролевую игру, в которой игроки путешествуют через мистические порталы, неевклидовы лабиринты и золотые баржи среди бесчисленных хрустальных сфер, бережно развешанных вдоль горбатого неба.

Что вас ждёт на тех сферах и в лиминальных пространствах, остаётся только догадываться — даже я не могу в полной мере поведать вам об этом. Однако в этой книге вы найдёте существ и артефакты из этих миров, так что примерное понимание у вас будет. Всё остальное — это приключения и чудеса, и ваша игра будет зависеть от вас.

Создание персонажа

Основы:

Возьмите лист персонажа со стр. 110.

1. Бросьте $1k3+3$, чтобы определить Умение.
2. Бросьте $2k6+12$, чтобы определить Выносливость.
3. Бросьте $1k6+6$, чтобы определить Удачу.
4. Запишите исходное снаряжение, которое получает каждый новый персонаж:
2К6 СЕРЕБРЯНЫХ ПЕНСОВ, НОЖ, ФОНАРЬ, ФЛЯГА С МАСЛОМ, РЮКЗАК, 6 ПАЙКОВ.
5. Бросьте $k6b$ по таблице предыстории и запишите имущество и навыки.

Предыстории

Предыстории описывают, кем был ваш персонаж до того, как вы начали играть им. Они предоставят вам имущество, навыки и особенности, если таковые имеются. Войдите в роль и подстройте её под себя.

Предыстория определяется случайным образом. Обратите внимание, что она лишь частично описывает персонажа: результат нужно адаптировать к миру, в котором вы играете. Вы можете модифицировать или полностью менять предыстории, основываясь на собственном, уникальном видении сфер. Будьте смелее с изменениями в игре, без лишних раздумий создавайте собственные материалы и смело дополняйте предложенное отсебятиной. Ах да, записывайте всё от руки!

Создание своих собственных предысторий

При создании собственных предысторий распределите в сумме примерно 10 между навыками, каждый от 1 до 3. Три пункта означают, что персонаж является мастером этого ремесла. Не пренебрегайте описаниями – они служат окном в ваш игровой мир, – но и не переборщите с ними. Сделайте их простыми и как можно более насыщенными – игроки смогут сами дополнить компактный и выразительный текст. Предыстории не обязаны дополнять друг друга, главное – сделайте их весёлыми и сочными. После создания новой предыстории предположите, как отреагирует тот, кто получит её вместо какой-то другой из вашего постоянно меняющегося списка. Управляйте удовольствием, а не цифрами.

11 ГРАБИТЕЛЬ

Взломщик всегда найдёт повод для странствий. В вашей профессии вполне естественно нажать себе врагов по обе стороны закона. Будьте начеку!

ИМУЩЕСТВО

- АРБАЛЕТ и 18 БОЛТОВ.
- Связка ОТМЫЧЕК.
- КРЮК-КОШКА.

Навыки

- 2 Вскрытие замков
- 2 Скрытность
- 1 Внимание
- 1 Лазание
- 1 Обращение с ловушками
- 1 Сражение ножом
- 1 Стрельба из арбалета

ОСОБЕННОСТЬ

Совершив успешную проверку Удачи, вы можете найти местное преступное подполье, если таковое существует, и наладить с ним связи.

