

ТРОЙКА!

Мистическое издание

СОДЕРЖАНИЕ

<u>Введение</u>	1
<u>Создание персонажа</u>	2
<u>Правила</u>	40
1. <u>Как бросать кубики</u>	40
2. <u>Навыки и заклинания</u>	40
3. <u>Удача</u>	40
4. <u>Выносливость</u>	41
5. <u>Инициатива</u>	42
6. <u>Действия</u>	44
7. <u>Прочие правила</u>	46
8. <u>Урон</u>	48
9. <u>Броня</u>	48
10. <u>Нагрузка</u>	49
11. <u>Как стать лучше</u>	50
12. <u>Описания навыков</u>	52
13. <u>Предметы</u>	56
14. <u>Заклинания</u>	58
15. <u>Враги</u>	70
16. <u>Бланманже и чертополох</u>	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. Относитесь 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 $k6$ 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.

