Данная памятка НЕ валяется правилами в последней инстанции. Она всего лишь предлагает один из вариантов игры в Манчкин ДнД.

Каждый игрок в начале партии создает своего персонажа. Раса, класс, имя, описание расового навыка. Ему дается 40 очков для распределения на 7 основных навыков. Каждый навык может быть от 0 до 10.

Задача - это выполнить большой КВ, который тебе даст «ГМ» справа. От «достань мне СВЯТОЙ ГРААЛЬ» до «переведи бабушку через светофор».

Каждый круг у каждого игрока есть свой ГМ. На первом круге – это первый справа, на втором второй и т.д.

На старте каждый получает по 5 сокровищ и 2 двери.

У каждого игрока есть вьючный мул, бессмертный и необворовываемый, который может тащить сколь угодно сокровищ. Они и те, что на персонаже находятся на столе в открытую. Есть также ВСЕГДА 2 карточки двери, которые нужно использовать для создания своей истории, когда ты ГМ и 1 из них может использоваться для вмешательства в чужую историю. Когда ты ГМ, то к 2м на руках, берешь ещё 3 из колоды. Но когда НЕ ГМ, на руках всё равно 2 карты.

После круга игры можно пойти к торговцу и за 1000 голды купить себе карту сокровища. Сдачу записывай в баланс.

Также за 1000, 1500 и т.д. голды можно купить 1 очко характеристик.

ИИИИИ помните. Главное НЕ победа, главное ржачь, подстава соседа, отыгрыш персонажа и ГМа.

Если условности данной бумажки вам не понраву… ИГРАЙТЕ по ДРУГИМ!!!

**С (Сила).** Насколько персонаж силен. Насколько сильны его удары и тд.

**Л (Ловкость).** Насколько персонаж быстро может стрелять, уклоняться и тд.

**В (Восприятие).** Насколько персонаж внимателен. Важна для снайперов.

**Т (Телосложение).** Насколько персонаж крепок и стоек.

**И (Интеллект) .** Ум и его проявления. Решить загадку можно простым способом и умным.

**Х (Харизма).** Красивый красавчик с подвешенным языком уломает любое чудовище на мир и сосуществование. Вроде.

**У (Удача).** Важная дополнительная характеристика при провале проверки основной характеристики.

Пример: летит в тебя стрела. С помощью ловкости отбить не удалось. Бросаем удачу. Крит. неудача (1) – стрела прошила твою голову. Ты мертв. Неудача – тебя ранили. Удача в последний момент тебя сбил с ног друг и сберег от стрелы. Критическая удача – порыв ветра отклонил полет стрелы и она угодила в голову убийцы сзади тебя. Удача – это ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ, но важная характеристика.

**Штрафы за 0**. Если сделать какую-либо из характеристик в 0, то за неё будет даваться безусловный УЖАСНЫЙ штраф.

С 0 – ты НИЧЕГО не можешь поднять, кроме одежды. Ну не голышом же ходить?

Л 0 – спотыкаешься на всех камнях. ВСЕГДА. Да и вообще ДЦП у тебя.

В 0 – слепоглухой. Просто.

Т 0 – укол иголки вызовет невероятно сильное кровотечение, от которого ты умрешь за… 3 секунды.

И 0 – Овощ. Я вообще ХЗ, как за такого играть.

Х 0 – ты настолько страшен, что все из милосердия хотят тебя прикончить.

У 0 – при любом пробросе у тебя или 20 и крит. удача. Либо крит. неудача. Неудаааачник.

Удача. Она такая вёрткая… При 1 ВСЕГДА крит неуд. При 20 ВСЕГДА крит уд.

|  |  |
| --- | --- |
| 0 – 2-19 Крит неуд. 20 крит уд. | 5 – 19-10 удача. 2-9 неудача. |
| 1 – 19-18 удача. 2-17 неудача. | 6 – 19-8 удача. 2-7 неудача. |
| 2 – 19-16 удача. 2-15 неудача. | 7 – 19-6 удача. 2-5 неудача. |
| 3 – 19-14 удача. 2-13 неудача. | 8 – 19-4 удача. 2-3 неудача. |
| 4 – 19-12 удача. 2-11 неудача. | 9 – 19-2 удача. |

10. ОООО эта десяточка. 2-10 удача. 11-20 крит. удача.