

# SAVAGE WORLDS

ДНЕВНИК АВАНТЮРИСТА



ЭРА ДАЙКАЙДЗЮ. АРХЕТИПЫ



**Авторы и разработчики:** Шон Тэйт Бёрчер, Робин Инглиш-Бёрчер

**Дополнительные материалы:** Шейн Лейси Хенсли

**Тестирование:** Майкл МакНил, Стив Тодд, Том Вишневски, Ал Бохэннон и Норм Хенсли, Скотт Кроссон, Коджи Гото, Робин Шварц, Долтон Вайтхэд, Кристал Конер, Майк Шварц, Тед Пик — младший, Эрин-Ли Фитцпатрик-Джонсон, Джаррод Т. Панкост, Элли Запата, Билл теб ебил буннех Кийз, Нэнси Фруитц, Мэттью Д. Орвиг, Арин Орвиг, Уэс Селкен, Иан Портер, Колин Паркер, Рон Блессинг, Эрик Три

**Редакторы:** Шейн Лейси Хенсли и Джессика Роджерс

**Внутреннее оформление:** Карл Кислер

**Дизайн макета и вёрстка:** Шейн Лейси Хенсли и Джессика Роджерс

**Художник обложки:** Кристиан Шоб

**Иллюстраторы:** Алида Саксон, Энджел Алонзо, Джеймс Дентон, Мирсея Никула, О Ванг Джинг, Тая Керинс, Твинскейл Студио и Рик Маркс

## ЛОКАЛИЗАЦИЯ

**Перевод с английского:** Александра Горохова

**Редактор:** Ира Wylfey Кирик

**Технический редактор:** Сергей Ровенков

**Корректоры:** Анна Антропова, Александра Асланова

**Вёрстка и адаптация макета:** Анастасия «Смородина» Мельникова

**Предпечатная подготовка:** Ransvind

**Менеджер русского издания:** Дмитрий «Арбакс» Федорищев

**Арт-директор:** Ransvind

**Главный редактор:** Ирина Башкатова

**Маркетинг и развитие продукта:** Артемий Волопянский

«Рыжий Библиотекарь» благодарит за поддержку Анатолия Сорокина и Артёма Юнышева.

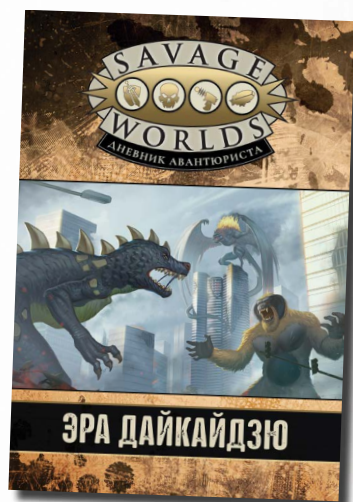


Название Savage Worlds, логотип Pinnacle и прочие логотипы в этой книге, иллюстрации, уникальные персонажи, существа и места — объекты авторского права, принадлежащие © Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group, 2020.

Перевод © издательства «Рыжий Библиотекарь», 2024.

Все права защищены. Копирование, воспроизведение, распространение, размещение и любое иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является нарушением авторских прав и влечёт ответственность, предусмотренную законодательством РФ.

В соответствии с Федеральным законом № 436-ФЗ от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».



**КАМПАНИЮ «ЭРА ДАЙКАЙДЗЮ»  
МОЖНО ПРИОБРЕСТИ  
НА «СТАНЦИИ "РОЛЕВАЯ"»**



## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВРЕМЯ ЧУДОВИЩ .....</b>	<b>3</b>
Защитники Земли.....	3
Миниатюры.....	3
Генбу .....	4
Сейрю.....	5
Судзаку .....	6
Бьякко .....	7
Повелитель Укун.....	8
Доктор Ирвин.....	10



# ВРЕМЯ ЧУДОВИЩ

## ЗАЩИТНИКИ ЗЕМЛИ

Планете угрожает вторжение пришельцев. Никакой армии не выстоять против них. Только дайкайдзю, гигантские монстры из глубин океана, жарких вулканов, тёмных недр Земли или секретных лабораторий, могут дать отпор инопланетным захватчикам! Но не погубят ли они человечество, спасая мир?

«Эра дайкайдзю» — дополнение для игры «Savage Worlds: Дневник авантюриста», в котором монстры — это ВЫ! Здесь вы найдёте всё, что понадобится для создания собственного кайдзю, толпу врагов, с которыми он может сразиться, и даже целую сюжетную кампанию, где протагонистам будут противостоять злые пришельцы — Объединение протосиононов!

В данном приложении собраны готовые архетипы монстров. Вы можете использовать их, чтобы сразу начать игру или чтобы почерпнуть идеи для создания собственных дайкайдзю! Сюда также включены миниатюры, изображающие как героических кайдзю, так и основных противников, с которыми им предстоит столкнуться в ходе сюжетной кампании.

Пора спасать мир, круша всё на своём пути!

## МИНИАТЮРЫ

В данном файле вы найдёте плоские миниатюры. Напечатайте их на тонком картоне и используйте вместо традиционных фигурок.

1. Если у вас есть подставки для миниатюр, вырежьте одно цветное изображение и один силуэт (это будет задняя часть фигурки), склейте их и установите на подставку.

2. Если у вас нет подставок, вырежьте всю полоску с изображениями персонажа и согните по границе между картинками. Приклейте ярлык с названием персонажа к задней части первого цветного изображения так, чтобы получился треугольник. Фигурка будет стоять сама по себе.

Вы имеете право распечатывать данные материалы и сохранять их для личного пользования.



# ГЕНБУ

## ДРЕВНИЙ ЗАЩИТНИК ЗЕМЛИ

Советские ядерные испытания в Сибири в 1965 году привели к тому, что Генбу смог выбраться из вечной мерзлоты. Нападая то тут, то там на военные базы и нефтяные месторождения, Генбу шёл вдоль северной части Тихоокеанского побережья, пока не добрался до Хоккайдо. Весь мир тогда потрясла удивительная дружба между огромным чудовищем и маленьким Кеничи Танакой. Мальчик был в полном восторге от кайдзю, и впоследствии это чувство передалось его дочери — Эмико Танака, будущему директору заповедника дайкайдзю. Оставив разрушения в прошлом, Генбу стал защищать людей от других монстров.

Изображения Генбу были найдены даже в доисторических лемурийских руинах, открытых в 1990-х. Учёные утверждают, что в генах этой гигантской черепахи заложено стремление защищать вид разумных существ, в данный момент преобладающий на Земле.

**Характеристики:** **ЛОВКОСТЬ** d6, **СМЕКАЛКА** d8, **ХАРАКТЕР** d6, **СИЛА** d12+16, **ВЫНОСЛИВОСТЬ** d12

**Навыки:** **АТЛЕТИКА** d6, **ВНИМАНИЕ** d6, **ВЫЖИВАНИЕ** d6, **ДРАКА** d8, **ЗАПУГИВАНИЕ** d4, **ЛЕЧЕНИЕ** d6, **НАСМЕШКА** d6, **СКРЫТНОСТЬ** d6

**Шаг:** 4 в **МАСШТАБЕ СК**; **защита:** 5; **стойкость:** 67 (40)



**Изъяны:** **ОДЕРЖИМОСТЬ ИДЕЕЙ** (**КРУПНЫЙ** — «Защищать Землю!»), **ПРИВЯЗАННОСТЬ** (**КРУПНЫЙ** — директор Танака)

**Черты:** **БДИТЕЛЬНОСТЬ**, **РАСЧЁТЛИВОСТЬ**

**Особенности:**

- **Бессловесный:** Генбу шипит, мотает головой и бьёт хвостом, когда хочет пообщаться.
- **Броня +40:** у Генбу черепаший панцирь и чешуйчатая шкура.
- **Водный:** **ШАГ** 6 дюймов в **МАСШТАБЕ СК**.
- **Дистанционная атака:** Генбу выпускает конус убийственного холода! **Конусный шаблон**, 4d10, **ББ** 24. Использует **АТЛЕТИКУ**.
- **Замедленный шаг:** **БЕГ** Генбу равен d4, а **ШАГ** уменьшен на 2. Он получает штраф -2 на проверки **АТЛЕТИКИ**, а также встречные проверки **ЛОВКОСТИ** против **УЛОВОК** с использованием **АТЛЕТИКИ** во всех случаях, когда необходимо перемещение (решает ведущий).
- **Зубы/когти:** **СИЛА**+2d12, **ББ** 26.
- **Ограниченная подвижность:** черепахи не очень быстрые, так что Генбу получает -1 на проверки **ЛОВКОСТИ**.
- **Полёт:** **ШАГ** 12 дюймов в **МАСШТАБЕ СК**. Да, Генбу — летающая черепаха!
- **Размер 16 (гигантский):** **ТЯЖЁЛАЯ БРОНЯ**, атаки наносят **ПОВЫШЕННЫЙ УРОН**, три дополнительных **РАНЕНИЯ**. Может **ЗАТАПТЫВАТЬ**.
- **Слабая защита:** из-за неповоротливости Генбу получает -1 к **ЗАЩИТЕ**.
- **Стойкость +3:** Генбу обладает крепкими мышцами.
- **Устойчивость к холоду:** -4 урона, +4 при сопротивлении силам, опасностям и другим эффектам соответствующего типа.
- **Уязвимость к огню:** +4 урона, -4 при сопротивлении силам, опасностям и другим эффектам соответствующего типа.



# СЕЙРЮ

## ПРИНЦ КРОВИ

Сейрю, старший из отпрысков Рюдзина, появился на свет на островах Огасавара (Бонин) в 1967 г. Рюдзин оказался заботливым отцом, и это навело учёных на мысль, что гигантским монстрам свойственно сбиваться в стаи.

Из-за своего происхождения Сейрю часто становился целью для нападений Орочи и других монстров, претендовавших на место альфы, поэтому юный дайкайдзю провёл свои первые годы, прячась в водах неподалёку от островов Бонин. Сей факт заставил силы ООН задуматься о том, чтобы устроить заповедник дайкайдзю именно на этом архипелаге.

Взросление Сейрю пришлось на 1995 г. — как раз в этот момент ООН начала принимать меры по сдерживанию дайкайдзю. Дракону удавалось скрываться почти десять лет, однако в 2004-м Сейрю всё-таки сумели поймать: он атаковал антарктическую базу ООН и не выдержал пронизывающего холода.

По своей атомной мощи Сейрю лишь немногим уступает Рюдзину. Молодой дайкайдзю почти так же хитёр и вынослив, как его отец, но менее склонен к неконтролируемой ярости. Пожалуй, у Сейрю есть все задатки, чтобы вырасти настоящим Королём монстров — ещё более великим, чем Рюдзин.

**Характеристики:** ЛОВКОСТЬ d6, СМЕКАЛКА d6, ХАРАКТЕР d8, СИЛА d12+16, ВЫНОСЛИВОСТЬ d12

**Навыки:** АТЛЕТИКА d8, ВНИМАНИЕ d6, ДРАКА d8, ЗАПУГИВАНИЕ d8, НАСМЕШКА d6

**Шаг:** 6 в МАСШТАБЕ СК; защита: 7; стойкость: 53 (30)

**Изыяны:** ЗАНОСЧИВОСТЬ, ВРАГ (МЕЛКИЙ — восьмиглавый дракон Орочи), МСТИТЕЛЬНОСТЬ (МЕЛКИЙ)

**Черты:** УПОРСТВО, ВЕЗЕНИЕ

### Особенности:

- **Бессловесный:** чтобы донести свою мысль до окружающих, Сейрю приходится топать, рычать, фыркать и принимать угрожающие позы.
- **Боевая закалка:** атомная энергия помогает Сейрю поддерживать в крови высокий уровень адреналина. Он добавляет +2 ко всем броскам **ХАРАКТЕРА**, когда пытается оправиться от **ШОКА**.
- **Броня +30:** Сейрю покрыт плотной чешуёй.
- **Дистанционная атака:** Сейрю выпускает ужасающий радиоактивный тайфун, используя навык **АТЛЕТИКИ**. **Конусный шаблон, урон 5d10, ББ 32.**
- **Зубы/когти:** СИЛА +2d12, ББ 24.
- **Размер 15 (гигантский):** **ТЯЖЁЛАЯ БРОНЯ**, атаки наносят **ПОВЫШЕННЫЙ УРОН**, три дополнительных **РАНЕНИЯ**. Может **ЗАТАПТЫВАТЬ**. Размер Сейрю на 1 пункт меньше, чем у большинства кайдзю: он всё ещё молодая особь и не достиг полной зрелости.
- **Устойчивость к радиации:** -4 урона, +4 при сопротивлении силам, опасностям и другим эффектам соответствующего типа.
- **Уязвимость к холоду:** +4 урона, -4 при сопротивлении силам, опасностям и другим эффектам соответствующего типа.





# СУДЗАКУ

## КРАСНАЯ ПТИЦА ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА

Не более чем через два года с момента первого появления Рюдзина из вулкана Нака явилось **ОЖИВШЕЕ БОЖЕСТВО** — Судзаку. Она стала первой кайдзю, названной в честь одного из четырёх Священных животных астрологической традиции Азии. Угольки, которые Судзаку рассыпала со своих пылающих перьев, могли исцелять болезни, а могли вызывать разрушительные лесные пожары. Красной птице стали поклоняться в местном храме как воплощению богини-невесты, олицетворяющей двойственность природы, прекрасной и ужасающей одновременно.

Время от времени Судзаку выбиралась из своего убежища в жерле вулкана, чтобы усмирить ярость Рюдзина или сразиться со злобными дайкайдзю. Несмотря на то что каждое её появление сопровождалось извержением, местные жители не желали, чтобы их богиню переселяли в заповедник дайкайдзю. Однако Судзаку сама прилетела и поселилась в заповеднике, неведомым образом ощутив, что такой исход будет лучшим из возможных.

Можно спорить о том, является Судзаку божеством или нет, но факт остаётся фактом: она заслужила уважение рода человеческого. Люди куда больше доверяют красной огненной птице, чем любому другому дайкайдзю. Адепты учений нью-эйдж видят в ней символ мирной трансформации, в то время как некоторые представители других религий ищут предвестие Апокалипсиса во всполохах её перьев.

Навык **ЛЕЧЕНИЯ** Судзаку действует как обычно, однако, вместо того чтобы обрабатывать раны, она приземляется рядом с раненым союзником и поёт удивительную, чарующую песню.

**Характеристики:** **ЛОВКОСТЬ** d8, **СМЕКАЛКА** d6, **ХАРАКТЕР** d8, **СИЛА** d12+16, **ВЫНОСЛИВОСТЬ** d10

**Навыки:** **АТЛЕТИКА** d10, **ВНИМАНИЕ** d6, **ДРАКА** d8, **ЗАПУГИВАНИЕ** d6, **ЛЕЧЕНИЕ** d6, **НАСМЕШКА** d6, **СКРЫТНОСТЬ** d4

**Шаг:** 4 в **МАСШТАБЕ СК**; **защита:** 6; **стойкость:** 53(30)

**Изыяны:** **ГЕРОИЗМ**, **ВЕРНЫЙ ДРУГ**, **ДУРНОЙ ХАРАКТЕР**

**Черты:** **ЦЕЛИТЕЛЬ**, **СМУТЯН**

**Особенности:**

- **Бессловесный:** Судзаку общается с помощью криков и щебета.
- **Броня +30:** Судзаку защищает огненная аура.
- **Дистанционная атака:** Судзаку изрыгает горящую плазму, производя взрыв. **ДИСТАНЦИЯ СТРЕЛЬБЫ** 12/24/48, **УРОН** 4d10, **ББ** 26, **БОЛЬШОЙ ШАБЛОН**.
- **Замедленный шаг:** **БЕГ** Судзаку равен d4, а **ШАГ** уменьшен на 2. Она получает штраф -2 на проверки **АТЛЕТИКИ**, а также на встречные проверки **ЛОВКОСТИ** против **УЛОВОК** с использованием **АТЛЕТИКИ** во всех случаях, когда необходимо перемещение пешком (определяет ведущий).
- **Зубы/когти:** **СИЛА** +2d12, **ББ** 26.
- **Полёт:** **ШАГ** 24 дюйма в **МАСШТАБЕ СК**.
- **Размер 16 (гигантский):** **ТЯЖЁЛАЯ БРОНЯ**, атаки наносят **ПОВЫШЕННЫЙ УРОН**, три дополнительных **РАНЕНИЯ**. Может **ЗАТАПТЫВАТЬ**.
- **Устойчивость к огню:** -4 урона, +4 при сопротивлении силам, опасностям и другим эффектам соответствующего типа.
- **Уязвимость к холоду:** +4 урона, -4 при сопротивлении силам, опасностям и другим эффектам соответствующего типа.



# БЬЯККО

## МАШИНА РАЗРУШЕНИЯ

С тех пор как в мире начали появляться дайкайдзю, некоторые археологические открытия предстали в ином свете. Появился повод предполагать, что некоторые из ископаемых существ — дело рук других цивилизаций, живших на земле ещё до появления людей, а также что эти цивилизации оставили потомкам указания о способах создания новых монстров.

В 1967 г. Корейский полуостров подвергся нападению чудовища, питающегося металлом. Дайкайдзю назвали Пульгасари. Вскоре после этого правительственные силы Северной Кореи обнаружили труп неизвестного существа. С помощью специалистов из Китая корейцам удалось взломать код, созданный древней цивилизацией Му, и вернуть к жизни **БИОЛОГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ** — покрытого металлом монстра, получившего имя Бьякко.

В 1970-х Бьякко несколько раз схлестнулся с Рюдзином, после чего был пойман Силами самообороны Японии. Механического монстра японцы переоборудовали в пилотируемое оружие — предшественника роботов-охотников ООН и механических защитников, спроектированных для охраны заповедника дайкайдзю.

В этой роли Бьякко участвовал в поимке Сейрю в начале двухтысячных. Однако в итоге органический мозг существа восстановил контроль над телом, и монстр вновь обрёл свободу действий. Даже будучи биороботом, Бьякко сохраняет все инстинкты и особенности поведения, присущие его органическому мозгу, и больше не подчиняется человеческому контролю.



**Характеристики:** **ЛОВКОСТЬ** d6, **СМЕКАЛКА** d6, **ХАРАКТЕР** d6, **СИЛА** d12+16, **ВЫНОСЛИВОСТЬ** d12+1

**Навыки:** **АТЛЕТИКА** d6, **ВНИМАНИЕ** d6, **ДРАКА** d6, **ЗАПУГИВАНИЕ** d6, **НАСМЕШКА** d4, **РЕМОНТ** d8, **СТРЕЛЬБА** d6, **СКРЫТНОСТЬ** d6

**Шаг:** 6 в **МАСШТАБЕ СК**; **защита:** 5; **стойкость:** 60 (36)

**Изыяны:** **ЖЕСТОКОСТЬ** (мелкий), **МСТИТЕЛЬНОСТЬ** (крупный), **САМОУВЕРЕННОСТЬ**

**Черты:** **БДИТЕЛЬНОСТЬ**, **ГРОЗНЫЙ ВИД**

**Особенности:**

- **Бессловесный:** для общения Бьякко использует заранее записанные аудиодорожки со звуками, которые издают другие существа.
- **Броня +36:** Бьякко покрыт титановыми пластинами.
- **Дистанционная атака:** **ДИСТАНЦИЯ СТРЕЛЬБЫ** 12/24/48, **УРОН** 5d10, **ББ** 24.
- **Зубы/когти/рог:** **СИЛА** +2d12, **ББ** 24
- **Зависимость:** Бьякко работает на солнечных батареях и каждые 25 часов должен проводить минимум час под солнечным светом для подзарядки. Лишённый солнца, Бьякко будет получать по одному пункту **УСТАЛОСТИ** в день, пока не окажется **ПРИ СМЕРТИ**.
- **Искусственный:** +2 на попытки оправиться от **ШОКА**; не дышит; неуязвим к болезням и яду; игнорирует 1 пункт штрафа от **РАНЕНИЙ**.
- **Размер 16 (гигантский):** **ТЯЖЁЛАЯ БРОНЯ**, атаки наносят **ПОВЫШЕННЫЙ УРОН**, три дополнительных **РАНЕНИЯ**. Может **ЗАПАТЫВАТЬ**.
- **Сниженная ловкость:** Бьякко получает -2 на все проверки **ЛОВКОСТИ**.
- **Уязвимость к электричеству:** +4 урона, -4 при сопротивлении силам, опасностям и другим эффектам соответствующего типа.



# ПОВЕЛИТЕЛЬ УКУН

## ПРЕКРАСНЫЙ ЦАРЬ ОБЕЗЬЯН

Впервые Повелитель Укун был замечен в 1933 г. Тогда натуралисты сочли его лишь необычайно огромным орангутангом. Члены экспедиции назвали этого неуловимого монстра в честь главного героя классического китайского романа «Путешествие на Запад».

Позднее, с открытием реликтового вида *Gigantopithecus Blacki*, Укуна отнесли к разряду живых ископаемых. И только десятилетия спустя стало понятно, что на самом деле он — молодой дайкайдзю, являющийся **НАСЛЕДИЕМ МЕЗОЗОЯ**.

Когда в 1962 г. Укуна наконец поймали, он был уже взрослой особью. После транспортировки в Японию он сбежал и бросил вызов Рюдзину. Потерпев поражение, Повелитель Укун вернулся на юг Тихоокеанского региона и находился там до 1976 г., где и был повторно пойман.

Десять лет США держали Укуна на секретной базе, пытаясь натренировать боевого примата-дайкайдзю. В течение этого времени он выучил американский язык жестов и научился пользоваться некоторыми инструментами, благодаря чему в итоге снова сбежал. Пережив множество опасных приключений, он вернулся в своё логово на островах, однако спустя двадцать лет был в очередной раз пойман и на этот раз доставлен в заповедник дайкайдзю.

**Характеристики:** **ЛОВКОСТЬ** d8, **СМЕКАЛКА** d6, **ХАРАКТЕР** d6, **СИЛА** d12+16, **ВЫНОСЛИВОСТЬ** d10

**Навыки:** **АТЛЕТИКА** d10, **ДРАКА** d8, **ЛЕЧЕНИЕ** d4, **ЗАПУГИВАНИЕ** d6, **ВНИМАНИЕ** d6, **СКРЫТНОСТЬ** d6, **НАСМЕШКА** d6

**Шаг:** 6 в **МАСШТАБЕ СК**; **защита:** 10; **стойкость:** 57(30)

**Изъяны:** **ЗАНОСЧИВОСТЬ**, **ИМПУЛЬСИВНОСТЬ**

**Черты:** **ТЯЖЕЛОВЕС**, **ТЯЖЕЛОВЕС+**



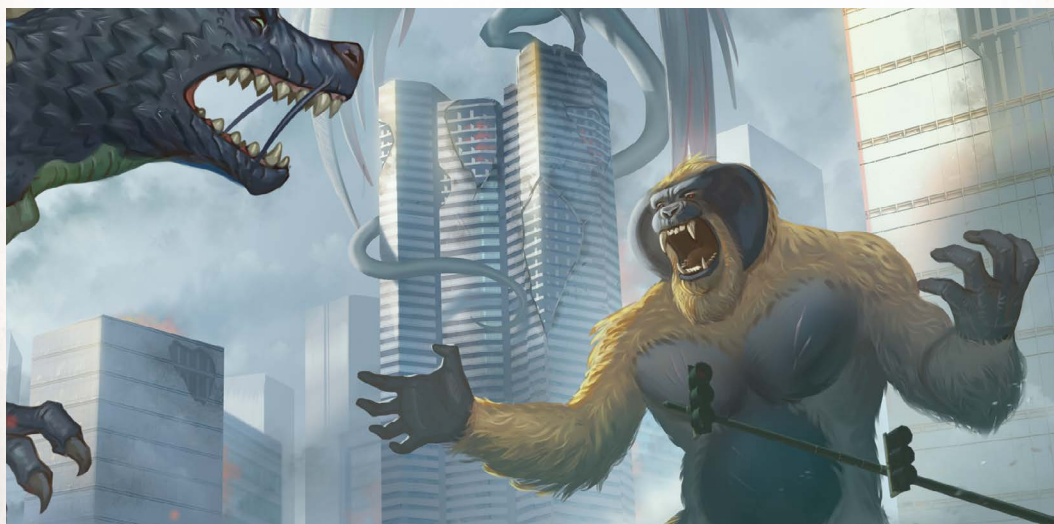
# ПОВЕЛИТЕЛЬ УКУН

## ПРЕКРАСНЫЙ ЦАРЬ ОБЕЗЬЯН

### Особенности:

- **Броня +30:** жилистая плоть Укуна защищает его не хуже брони.
- **Берсерк:** когда Повелитель Укун находится в **ШОКЕ** или получает **РАНЕНИЕ**, он проходит проверку **СМЕКАЛКИ** и при провале впадёт в ярость **БЕРСЕРКА** (**СИЛА** повышается на одну ступень, **СТОЙКОСТЬ** — на две; все проверки **ДРАКИ** становятся **ЯРОСТНЫМИ УДАРАМИ**; он игнорирует 1 пункт штрафов от **РАНЕНИЙ**; **КРИТИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ** на проверке **ДРАКИ** при атаке приводит к попаданию по случайной цели). После 5 раундов в состоянии **БЕРСЕРКА** Укун получает один уровень **УСТАЛОСТИ**, после 10 раундов — ещё один — и ярость **БЕРСЕРКА** отступает. По желанию кайдзю может выйти из этого состояния, преуспев в проверке **СМЕКАЛКИ** со штрафом -2 в качестве свободного действия.
- **Бессловесный:** Укун выражает свои мысли ударами по земле, а также рычит, смеётся или бьёт себя в грудь.
- **Боевая закалка:** +2 к броскам **ХАРАКТЕРА** при попытках оправиться от **ШОКА** и **ОГЛУШЕНИЯ**.

- **Защита +3:** Укун отлично держит оборону!
- **Крепкий:** повторный **ШОК** не приводит к **РАНЕНИЮ**.
- **Кулаки:** Укун наносит удары кулаками с уроном, равным значению **СИЛЫ**+2d12 (+d6 благодаря чертам **ТЯЖЕЛОВЕС** и **ТЯЖЕЛОВЕС+**), **ББ** 24.
- **Паучьи лапы:** Укун может взбираться по любой жёсткой поверхности (например, по стене здания), не замедляя **ШАГ**.
- **Прыгучий:** Укун может прыгать на два дюйма дальше и на один дюйм выше, чем предполагает его **ШАГ** (в **МАСШТАБЕ СК**), и прибавляет +4 к урону, когда наносит **ЯРОСТНЫЙ УДАР** в прыжке.
- **Размер 16 (гигантский):** **ТЯЖЁЛАЯ БРОНЯ**, атаки наносят **ПОВЫШЕННЫЙ УРОН**, три дополнительных **РАНЕНИЯ**. Может **ЗАТАПТЫВАТЬ**.
- **Стойкость +2:** под густой шерстью скрывается гора мышц и бездна чистой ярости!
- **Умелый:** Укун может использовать гигантское **ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ**.





# ДОКТОР ИРВИН

## НЕУБИВАЕМЫЙ АМЕБОИД

Когда-то эта мерзкая капля слизи была человеком. Доктор Ирвин мечтал химически синтезировать сигнальное вещество, которое отпугивало бы дайкайдзю и позволяло держать их на расстоянии. Однако эксперименты с гидролизованными пептидами из организмов кайдзю привели к тому, что он сам превратился в монстра.

Сразу после превращения доктор Ирвин поддался панике и впал в состояние аффекта, принявшись громить городок в Пенсильвании, где находилась правительственная лаборатория, в которой он работал. Тридцать лет его поддерживали в холодильной камере и в итоге разморозили с целью выяснить, сохранились ли у амёбоида какие-либо качества разумного существа. К немалому удивлению и облегчению своих коллег, доктор Ирвин сумел сформировать на своём теле подобие речевого аппарата и вновь заговорить.

С тех пор этот кажущийся бессмертным комок слизи прилагал все возможные усилия для сдерживания дайкайдзю и их изучения. Во имя науки доктор Ирвин добровольно согласился на заключение в заповеднике дайкайдзю. Способность жить среди монстров даёт ему невероятные возможности для наблюдений. Но существует теория, что доктор Ирвин просто сдерживается, чтобы не выпустить наружу монстра, который однажды чуть не сожрал целый город.

**Характеристики:** **ЛОВКОСТЬ** d6, **СМЕКАЛКА** d8, **ХАРАКТЕР** d6, **СИЛА** d12+16, **ВЫНОСЛИВОСТЬ** d12

**Навыки:** **АТЛЕТИКА** d6, **ВНИМАНИЕ** d6, **ДРАКА** d8, **ЗАПУГИВАНИЕ** d6, **НАСМЕШКА** d4, **НАУКА** d6, **РЕМОНТ** d8, **СКРЫТНОСТЬ** d6

**Шаг:** 4 в **МАСШТАБЕ СК**; **защита:** 6; **стойкость:** 57(30)

**Изъяны:** **ПЕРЕСТРАХОВЩИК**, **ЛЮБОПЫТСТВО**, **ЧУЖАК** (МЕЛКИЙ)

**Черты:** **РАСЧЁТЛИВОСТЬ**

**Особенности:**

- **Броня +30:** слизистая оболочка тела доктора Ирвина работает как броня.






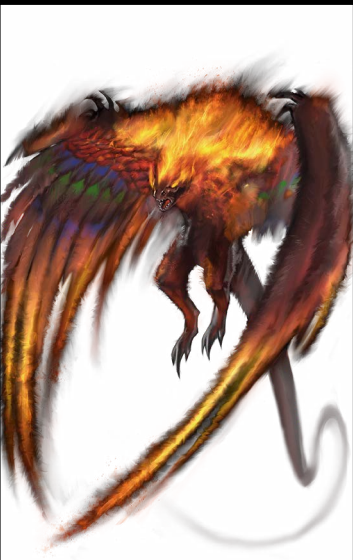





# ДОКТОР ИРВИН



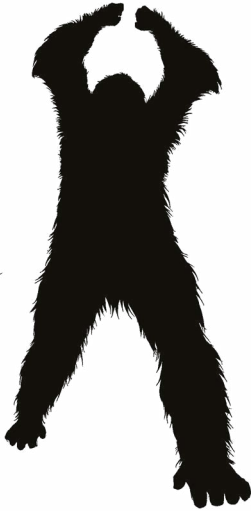


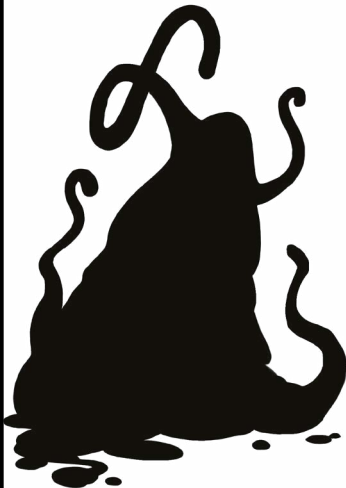



## НЕУБИВАЕМЫЙ АМЕБОИД

- **Замедленный шаг:** **БЕГ** доктора Ирвина равен d4, а **ШАГ** уменьшен на 2. Он получает штраф -2 на проверки **АТЛЕТИКИ**, а также на встречные проверки **ЛОВКОСТИ** против **УЛОВОВ** с использованием **АТЛЕТИКИ** во всех случаях, когда необходимо перемещение (определяет ведущий).
- **Зубы:** **СИЛА** +2d12, **ББ** 24. Зубов как таковых у капли нет, но наполненный кислотой «рот» может нанести не меньше ущерба, чем пасть любого хищника.
- **Нет жизненно важных органов:** **ПРИЦЕЛЬНЫЕ АТАКИ** не наносят дополнительного урона.
- **Полностью разумный:** доктор Ирвин может говорить, создавая из своего тела подобие органов речи. Получаются, правда, леденящие душу стоны и завывания, поэтому он старается делать это пореже.
- **Размер 16 (гигантский):** **ТЯЖЁЛАЯ БРОНЯ**, атаки наносят **ПОВЫШЕННЫЙ УРОН**, три дополнительных **РАНЕНИЯ**. Может **ЗАТАПТЫВАТЬ**.
- **Стойкость +3:** тело гигантской капли состоит из густой и вязкой слизи, и большинство атак просто проходит сквозь него.
- **Умелый:** доктор Ирвин может использовать гигантское **ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ**.
- **Устойчивость к огню и радиации:** -4 урона, +4 при сопротивлении силам, опасностям и другим эффектам соответствующих типов.
- **Уязвимость к холоду:** +4 урона, -4 при сопротивлении силам, опасностям и другим эффектам соответствующего типа.
- **Щупальца:** доктор Ирвин может предпринимать 3 действия щупальцами с **ДАЛЬНОСТЬЮ** 3 и уроном, равным значению **СИЛЫ** +2d12, **ББ** 24. Щупальца дают +2 к попыткам **ЗАХВАТА**.


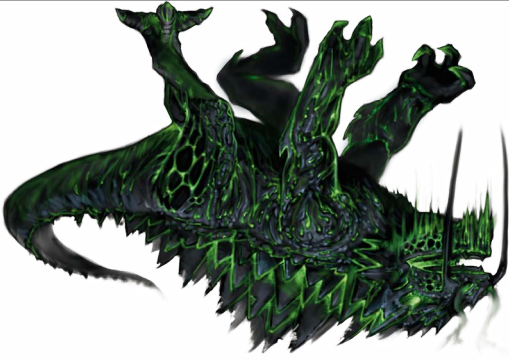















			СЕЙРЮ
			СУДЗАКУ
			БЪЯККО

			ПОВЕЛИТЕЛЬ УКУН
			ДОКТОР ИРВИН
			КОМАНДОР ЙЙАЛГТ











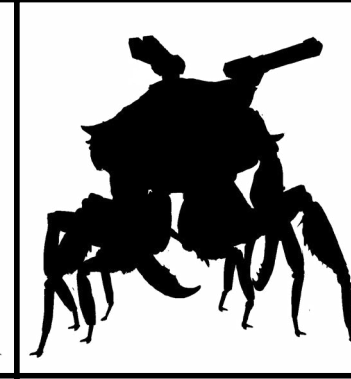


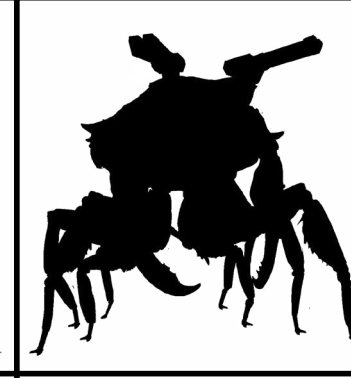

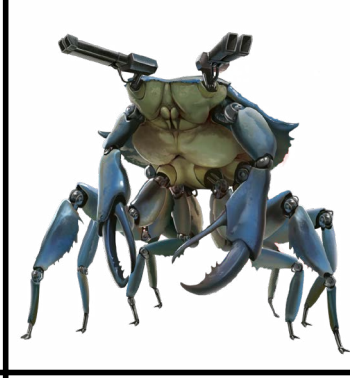
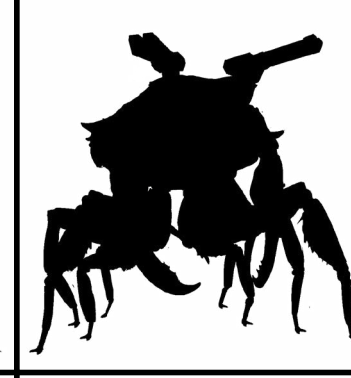

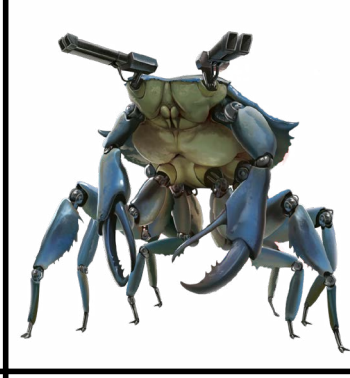
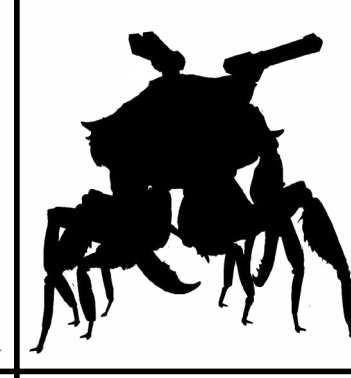

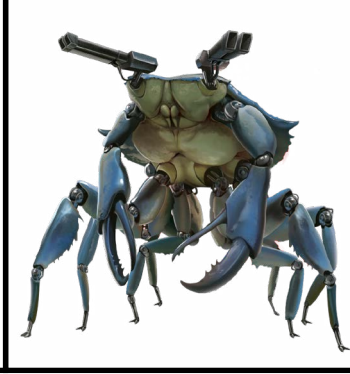
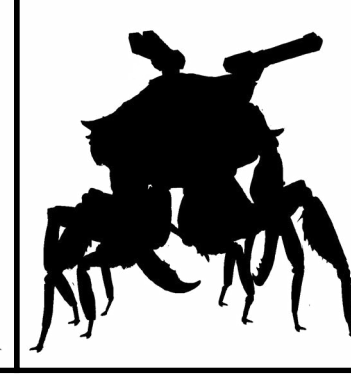
	
	
<p>ГЕНБУ</p>	<p>РЮДЗИН</p>

			<p>ОРОЧИ</p>
---	---	--	--------------

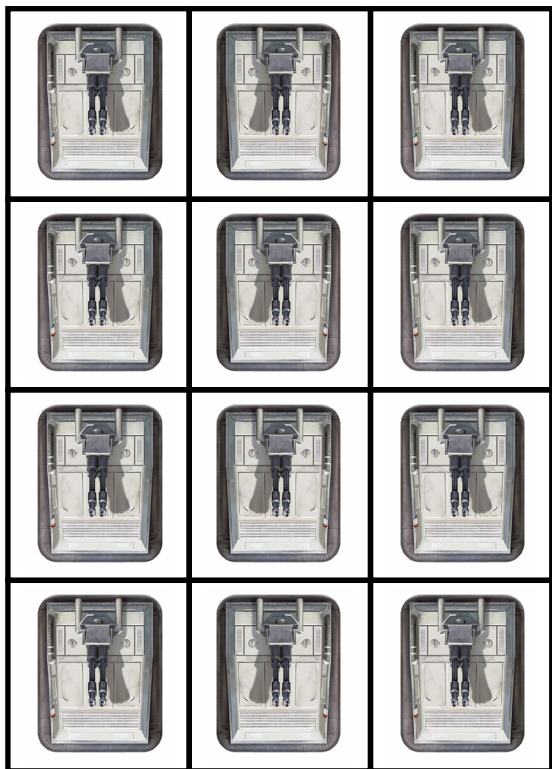
			РЮДЗИНКО
			РЮДЗИНКО
			РЮДЗИНКО



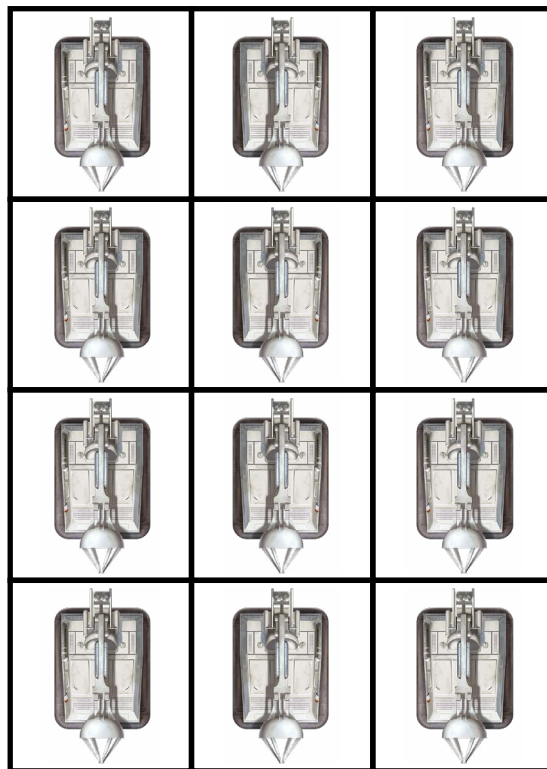
Крысталеаныс	Рого-крысталеаныс
	
	
	

			БИРОБОТ ПРОТОСТОМИОНОВ
			БИРОБОТ ПРОТОСТОМИОНОВ
			БИРОБОТ ПРОТОСТОМИОНОВ
			БИРОБОТ ПРОТОСТОМИОНОВ
			БИРОБОТ ПРОТОСТОМИОНОВ

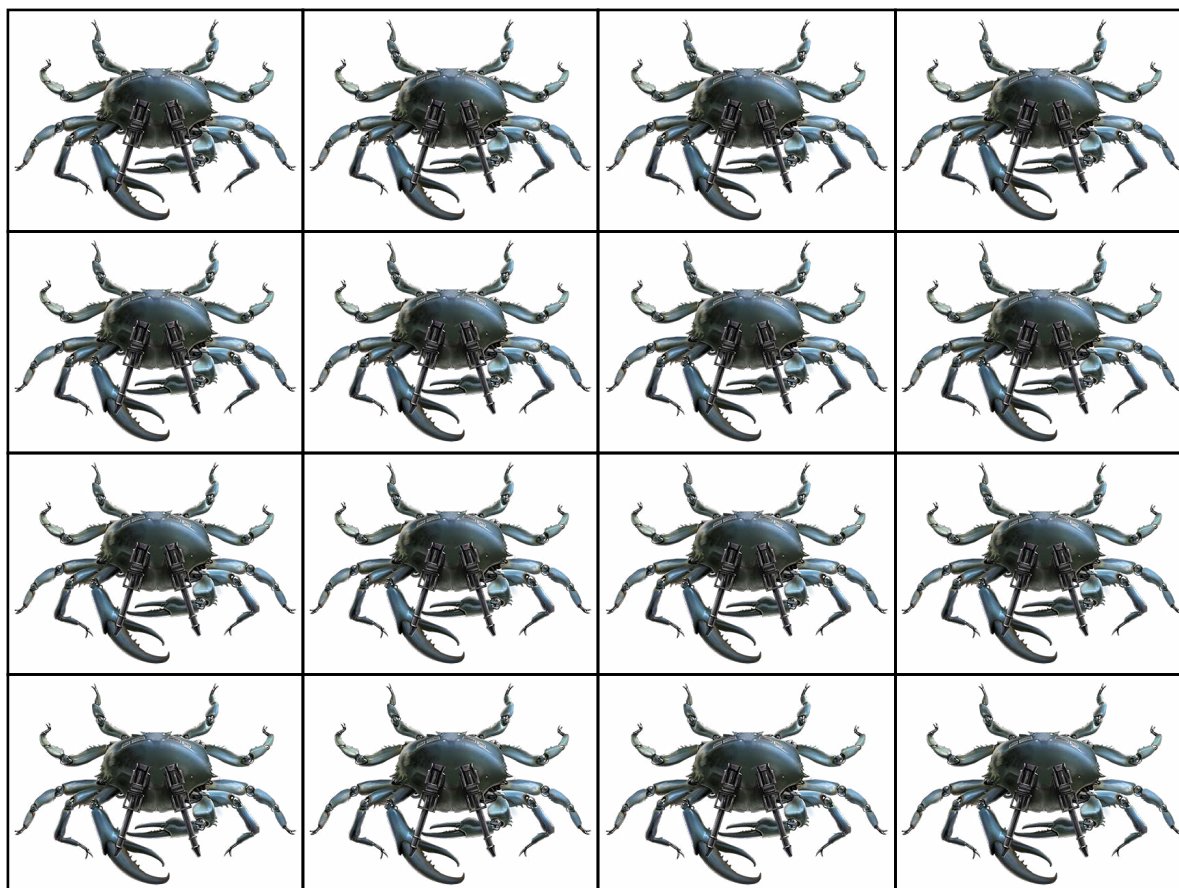




**БЕСПИЛОТНЫЕ ТАНКИ ООН  
НА ВОЗДУШНОЙ ПОДУШКЕ  
ЛАЗЕР**



**БЕСПИЛОТНЫЕ ТАНКИ ООН  
НА ВОЗДУШНОЙ ПОДУШКЕ  
МАЗЕР**



**ШАГАЮЩИЕ КРАБЫ ПРОТОСТОМИОНОВ**



# НАСТАЛО ВРЕМЯ ХАОСА

Разнообразьте свой игровой опыт с «Дневником авантюриста», добавив щепотку гигантизма. Смените привычных героев-авантюристов на антигероев-монстров, которые, спасая Землю, разносят всё на своём пути.

«Эра дайкайдзю» — кампания из 5 актов на правилах «Savage Worlds: Дневник авантюриста». Примерьте на себя шкуры гигантских чудовищ. Попробуйте, каково это — ломать деревья одним ударом лапы. Почувствуйте, как под ногами крошатся дома. Сбегите из-под стражи и дайте отпор инопланетным захватчикам, намеренным поработить Землю. А если при этом рассыплется квартал-другой — что поделать, такое случается, когда ты сам величиной с главное здание МГУ!

Эта книга даст вам:

- кампанию планетарного масштаба;
- правила по созданию кайдзю, новые черты и изъяны;
- правила сопутствующего ущерба (измеряется в многоэтажках);
- готовых персонажей: гигантского орангутана, ящера и даже разумную каплю;
- бумажные миниатюры чудовищ.

Название Savage Worlds, логотип Pinnacle и прочие логотипы в этой книге, иллюстрации, уникальные персонажи, существа и места — объекты авторского права, принадлежащие © Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group, 2020.

Перевод © издательства «Рыжий Библиотекарь», 2024.

Все права защищены. Копирование, воспроизведение, распространение, размещение и любое иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является нарушением авторских прав и влечёт ответственность, предусмотренную законодательством РФ.

В соответствии с Федеральным законом № 436-ФЗ от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

