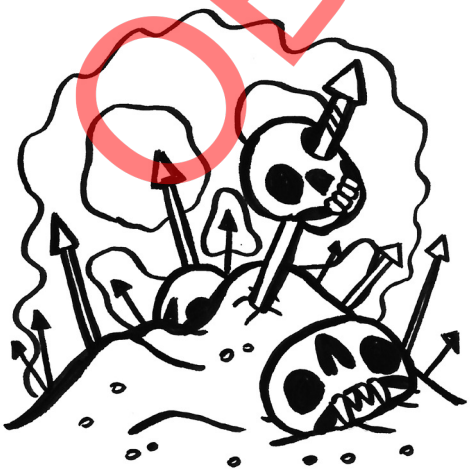
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АПОКАЛИПСИС!

РАД-РЕЗНЯ – это настольная ролевая игра, действие которой происходит посреди радиоактивной пустоши, где мутанты, машины и мародёры скитаются по выжженной земле, пытаясь выжить. Для игры вам нужны бумага, карандаши, несколько игральных костей и хорошая доза воображения.

БАЗОВАЯ МЕХАНИКА

Когда персонаж пытается сделать что-то рискованное, сомнительное или тупое, пройдите проверку наиболее подходящей характеристики персонажа: **Силы (СИЛ), Ловкости (ЛОВ), Телосложения (ТЕЛ), Интеллекта (ИНТ), Мудрости (МУД)** или **Харизмы (ХАР)**. Чтобы пройти проверку, вы должны получить на броске **к20** результат **меньше** соответствующей характеристики. Враги не совершают проверок: за них это делают персонажи, пытаясь избежать атак или других неприятностей. Ведущий игры бросает кости за врага только при проверках урона.



ПРЕИМУЩЕСТВА И ОСЛОЖНЕНИЯ

Ведущий может решить, что какое-либо действие или задачу совершить проще или сложнее, чем обычно. В таком случае ведущий может попросить игрока бросить дополнительный к20 при прохождении проверки. С **преимуществом** используется наименьший из двух результатов, с **осложнением** – наибольший.

ВЫБОР КЛАССА

В игре существует 4 класса: **Человек, Мутант, Робот** и **Псионик**. Ваш класс определяет, сколько урона вы наносите, ваши **Очки Здоровья** (**ОЗ**) и уникальные способности.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Способ определения стартовых значений характеристик зависит от класса персонажа.

Люди бросают 4к6, складывая три наибольших выпавших значения для каждой характеристики. Если вы получаете результат 15 и больше, в следующий раз бросьте 3к6 (складывая все три результата бросков). После этого бросайте 4к6, складывая три наибольших значения, пока снова не выпадет 15 или выше. Как только вы получили шесть значений, распределите их между характеристиками, как захотите.

Мутанты бросают по одному к20 на каждую характеристику (выбирается до броска). Перебрасывайте все результаты 1 и 20.

СТАРШИЙ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Роботы не бросают кости для определения характеристик - вместо этого они "покупают" их за очки. Начальное значение каждой характеристики Робота – 8, у персонажей есть 27 очков на их увеличение. Повысить значение характеристики на 1 с 8 до 13 стоит 1 очко, с 13 до 14 – 2 очка, до 15 – 3 очка, до 16 – 4 очка и так далее. Роботы не могут увеличивать значения характеристик выше 18.

Псионики бросают 2к6+2 для **СИЛ**, **ЛОВ** и **ТЕЛ** и бросают 4к6, складывая три наибольших выпавших значения для **ИНТ**, **МУД** и **ХАР**. Как только все характеристики определены, 2 из них можно поменять местами.

ПОКУПКА СНАРЯЖЕНИЯ

Каждый новый персонаж начинает игру с **патронами**, на которые можно купить снаряжение, их количество зависит от класса персонажа. Люди начинают с 4к6х10 **патронов**, Мутанты и Псионики начинают с 2к6х10. Роботы начинают с 1к6х10. **Патроны** также используются как боеприпасы для большинства стандартных видов оружия. Персонажи также начинают с грязной одеждой собственного описания и снаряжением, указанным в описании класса.

КОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Каждый предмет из снаряжения, у которого есть **Кость Использования (КИ)**, считается расходуемым. Когда предмет применяется, в следующую минуту бросается его **Кость Использования**. При результате 1–2 **КИ** уменьшается до следующей меньшей кости в такой последовательности:

к20 > к12 > к10 > к8 > к6 > к4.

Когда вы получаете результат 1–2 на **КИ**, равной к4, предмет полностью израсходован и у персонажа его больше нет.

То же правило работает для **Кости Способности, Кости Радиации, Кости Качества** и т. д.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНИСЛАВ РОЗЕВАЛЬ
ОБРАЗЕЦ

ЧЕЛОВЕК

Начальные ОЗ: к8+4
ОЗ за уровень/отдых: 1к8
Кость Радиации: к8
Оружие и броня: лёгкое и среднее холодное и дальнобойное оружие. Тяжёлое холодное или дальнобойное на выбор. Любая броня и любой щит.
Урон от атак: 1к8 если вооружён, 1к6 если безоружен или дерётся чем попало.

ПРОФЕССИЯ

Люди начинают игру с одной случайно выбранной **профессией**, которая определяет стартовое снаряжение человека и чем он зарабатывал себе на жизнь до начала путешествий. Если проверка, которую проходит Человек, связана с его **профессией**, то игрок может совершить её с **преимуществом** (на усмотрение ведущего).

ОСОБЕННОСТИ

Элитизм: люди всегда имеют **преимущество** на проверки **ХАР** против мутантов в местах, где господствуют люди.
Контроль роботов: Человек может потратить действие, чтобы попытаться взять под контроль робота в пределах средней дистанции, пройдя проверку своей **ХАР** и добавив **КЗ** цели к броску (подробнее на стр. 30).

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Бросьте к20 для каждой характеристики, чтобы узнать, увеличилась ли она (подробнее на стр. 26). Бросьте дважды для **СИЛ** и **ЛОВ**. Если Человек имеет возможность изменить свою **профессию** в соответствии с логикой игры, он может сделать это при любом повышении уровня.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

МУТАНТЫ

Начальные ОЗ: к6+4
ОЗ за уровень/отдых: 1к6
Кость Радиации: к10
Оружие и броня: лёгкое и среднее холодное и дальнобойное оружие. Если **ЛОВ** больше **СИЛ**, то тяжёлое дальнобойное, если **СИЛ** больше **ЛОВ**, то тяжёлое холодное. При равенстве можно выбрать. Лёгкая и средняя броня и малый щит.
Урон от атак: 1к6 если вооружён, 1к4 если безоружен или дерётся чем попало.

МУТАЦИИ

Мутанты начинают игру с двумя случайно выбранными **мутациями** и **Костью Способности**, равной к4. Эта кость восстанавливается после долгого отдыха. Чтобы использовать **мутацию**, сначала пройдите проверку характеристики, соответствующую тому, что вы собираетесь сделать. Затем бросьте **Кость Способности**, чтобы проверить, уменьшится ли она. **Быстрые мутации (Б)** могут быть активированы даже в чужой ход и это не считается действием. Используйте свои **мутации** неожиданными способами, усиливая их, изменяя их эффекты и т. д. В зависимости от мощности эффекта подобные проверки могут совершаться с **осложнением**. Если во время использования **мутации** игрок выкинул 20, **мутация** навсегда меняет внешность Мутанта, имеет противоположный эффект, нацеливается на союзника и т. п.

ОСОБЕННОСТИ

Приспосабливающийся: при повышении уровня Мутант может поменять местами две характеристики.
Привычен к Свечению: Мутанты, которые подверглись излучению Радиации, бросают свою **Кость Радиации** с **преимуществом**.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Бросьте к20 для каждой характеристики, чтобы узнать, увеличилась ли она (подробнее на стр. 26). Бросьте 1к6, чтобы определить, для какой характеристики бросок совершается дважды. Увеличьте **Кость Способности** на одну ступень на **чётных** уровнях развития. Получите случайную мутацию на нечётных уровнях. Максимальное количество **мутаций** – 5. При получении шестой **мутации** замените ею одну из предыдущих.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ