Шарлотта Ласковски



СТАНЦИЯ ВОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

УДК 794
ББК 77.563
Ш 25

DAISY CHAINSAW

========== **Английское Издание** ==========

Иллюстрации, Вёрстка, Разработка, Текст игры — Шарлотта Ласковски

Редактор — Мэттью Кэй

Выражаю благодарность Law, Snow, Джастину Айронсу и Rimblade.

========== **Русское Издание** ==========

Перевод — Павел Павленко, Арсений Захаров, Дмитрий YellowEyedAzazel Провальский

Редактор — Дмитрий YellowEyedAzazel Провальский

Вёрстка — Павел Павленко

Обложка — Ангелина AngelDrawRus Татаркина

Локализация шрифта — Карина Зенкевич

Вычитка — Никита Носков, Вадим Веселов

На стр. 75 выражаются отдельные благодарности

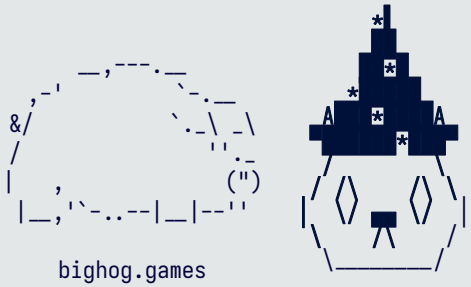
========== **Техническая информация** ==========

Иллюстрации пиксельной крови от jasontomlee.itch.io/blood-fx

Шарлотта Лавсковски
Ш 25 Daisy Chainsaw/Пер. с англ. Павел П. и др. — Калининград: Hex Cat, 2025 — 80 стр.

ISBN 978-5-7164-1487-7

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



bighog.games
dreamware.press
hexcat.run

БУМАЖНАЯ ВЕРСИЯ март-апрель 2025

DAISY CHAINSAW

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя: _____ Урв: _____ Команда: _____

	ПАР.	ОРУЖИЕ
ГЛАВНОЕ		
ЗАПАСНОЕ		

ЧЕРТЫ	ЗАМЕТКИ

ФИШКИ	ЗАМЕТКИ

ПАРАМЕТРЫ					
ШАРМ	ФОКУС	СЕРДЦЕ	СИЛА	ПУ	Скор.

ЗАКЛИНАНИЯ	ЗАМЕТКИ

СПОСОБНОСТИ	ЗАМЕТКИ

ОБРАЗЕЦ
СТАНДАРТНАЯ РОЗДЕВКА

Имя: _____

DAISY CHAINSAW

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Урв: _____ Команда: _____

	ПАР.	ОРУЖИЕ
ГЛАВНОЕ		
ЗАПАСНОЕ		

ЧЕРТЫ	ЗАМЕТКИ

ФИШКИ	ЗАМЕТКИ

ПАРАМЕТРЫ					
ШАРМ	ФОКУС	СЕРДЦЕ	СИЛА	ПУ	Скор.

ЗАКЛИНАНИЯ	ЗАМЕТКИ

СПОСОБНОСТИ	ЗАМЕТКИ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Оглавление

1 ♡ Введение в игру

2 ------✦ Броски костей

3 ♡ Создание Персонажа

4 ------✦ Выберите ваше Оружие

5 ------✦ Распределите Параметры

6 ------✦ Выберите Фишку

6 ------✦ Заклинания и Способности

7 ------✦ Развитие

8 ------✦ Пример Персонажа

9 ♡ Оружие

9 ------✦ Бейсбольная бита

13 ------✦ Кастеты

17 ------✦ Бензопила

21 ------✦ Ружьё

25 ------✦ Шляпа

29 ------✦ Катана

33 ------✦ Ножи

37 ------✦ Микрофон

41 ------✦ Роликовые коньки

45 ------✦ Хлыст

49 ♡ Заклинания

50 ------✦ Первый Уровень

52 ------✦ Второй Уровень

54 ------✦ Третий Уровень

63 ♡ Зоны Применения

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

57 ♡ Команда
58 ------✦ Маскот
59 ♡ Бой
59 ------✦ Движение
60 ------✦ Атака
61 ------✦ Статусы
61 ‿‿‿‿‿‿♡ Манёвры
62 ‿‿‿‿‿‿♡ Недуги
63 ------✦ Способности и Заклинания
63 ------✦ Зоны Применения
64 ------✦ Спасбросок
64 ------✦ Пул Урона
65 ------✦ Пул Выгорания
66 ♡ За пределом
67 ♡ Советы МП
67 ------✦ Для создания и проведения Сезона
68 ------✦ Примеры Антагонистов
69 ------✦ Для создания Эпизода
69 ------✦ Боевые Стратегии
70 ------✦ Враги
71 ‿‿‿‿‿‿♡ Черты врагов
72 ‿‿‿‿‿‿♡ Параметры Врагов
73 ‿‿‿‿‿‿♡ Примеры Врагов
75 ♡ Выражаем благодарность

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ

Однажды в самой обычной школе...



ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ вам потребуются от трёх до семи людей, включая Мастера Происшествий (или МП), листы персонажа, лист с сеткой, письменные принадлежности и немалое количество шестигранных костей (как минимум 6, но лучше больше). И как в любом хорошем махо-сёдзё, действие игры проходит в течении нескольких Эпизодов или игровых встреч, на протяжение одного или более Сезонов, или сюжетных арок.

ОСТАЛЬНЫЕ игроки берут на себя роль девочек-волшебниц — подростков с магическими силами, живущих двойной жизнью. Процесс превращения является переходом между обычной и магической жизнью Главной Героини (ГГ). До начала событий игры, ГГ были обычными людьми, но уже являлись выдающимися личностями — из-за чего их заметил маскот (стр. 58). Маскот вошёл в их жизни и активировал их магическое оружие. Превращение трансформирует их в магические личности, достаточно сильные для победы над злодеем сезона. Превращение ГГ может нести последствия в их повседневной жизни, возможно у ГГ появляются шрамы, или они проходят через ужасные муки. Главные Героини развиваются всей Командой через Уровень (Урв). Про это вы можете прочитать на странице 7.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Броски костей

ВНЕ БОЯ, игра идёт по взаимному рассказу: МП говорит, что происходит, описывая текущую ситуацию и разбирая действия игроков. Главные героини говорят, что и как они хотят сделать. Однако, когда итог действия не очевиден или когда ГГ уже превратились, время трясти костями! Часто будет использовано количество костей, равное Основному параметру (стр. 4). Если на кости выпало число равное или меньше заданного числа (обычно Вторичный параметр ГГ), эта кость считается как успех. Шесть на кости всегда считается провалом. Единица всегда считается как успех и взрывается — бросьте ещё одну кость, добавляя результат этой кости к общему количеству успехов. Если новая кость также упала на 1, то она тоже взрывается, и такое продолжается, пока не выпало другое число.



Пример: Если Основной параметр ГГ равен 4, и её Вторичный параметр равен 3, то она бросает 4 кости. Из-за значения Вторичного параметра, каждая кость равная 3 или ниже считается за успех, по этому, бросок 1-3-4-6 имеет 2 успеха. Результат 1 взрывается, и ГГ бросает дополнительную кость и добавляет её результат. Кости от взрывов не считаются в максимальное количество бросаемых костей и также могут взорваться. В этом случае ГГ выбросила ещё одну 3, в сумме получилось 3 успеха.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Станьте Главной Героиней в Четыре Простых Шага!

1 ***Выберите ваше Оружие*** стр. 4

Выберите два разных оружия (или одно оружие дважды), одно будет вашим Главным и другое Запасным. Они определяют ваши Основной и Вторичный параметры и доступные способности. Каждое оружие имеет два указанных параметра. Вы можете использовать любой из них, пока Основной и Вторичный параметры отличаются.

2 ***Распределите Параметры*** стр. 5

У вас есть — Шарм, Фокус, Сердце и Сила — они все имеют стартовое значение 1. Затем вы получаете 6 пунктов для распределения между ними.

3 ***Выберите вашу Фишку*** стр. 6

Фишки оружия являются отдельными модификациями Основного оружия, они влияют на его внешний вид и функции.

4 ***Заклинания и Способности*** стр. 6

Количество известных вам заклинаний зависит от вашего Шарма, а количество способностей зависит от вашего Уровня (стр. 7).

СТАНЦИЯ РОДЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

1> ВЫБЕРИТЕ ВАШЕ ОРУЖИЕ

БЕЙСБОЛЬНАЯ БИТА стр. 9
Сила ♡ Шарм

Если хотите превратить поле битвы в бейсбольное.

КАСТЕТЫ стр. 13
Сердце ♡ Сила

Бейте сильно и много.

БЕНЗОПИЛА стр. 17
Сердце ♡ Сила

Издалека раздаётся рёв бензопилы.

РУЖЬЁ стр. 21
Шарм ♡ Фокус

На случай, если в душе вы Волшебный Стрелок.

ШЛЯПА стр. 25
Шарм ♡ Сердце

Если с другом вышел в путь — веселей дорога!

КАТАНА стр. 29
Сила ♡ Фокус

Выглядите стильно, пока рубите врагов.

НОЖИ стр. 33
Фокус ♡ Шарм

Вблизи и вдали, по ножу в каждую спину.

МИКРОФОН стр. 37
Шарм ♡ Сердце

Вам нравится быть в центре внимания, не так ли?

РОЛИКОВЫЕ КОНЬКИ стр. 41
Фокус ♡ Сила

Самая быстрая сучка на поле боя.

ХЛЫСТ стр. 45
Фокус ♡ Сердце

Раскидывай врагов и наслаждайся их мучениями.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

2> РАСПРЕДЕЛИТЕ ПАРАМЕТРЫ

У вас есть 4 параметра — Шарм, Фокус, Сердце и Сила — значение которых равно 1. Затем вы получаете 6 пунктов для распределения между ними. Максимальное значение, которого может достичь любая статистика — 6. У вас также есть 4 побочных параметра, что основаны на 4 основных: Известные Заклинания, Пул Урона, Скорость и Спасбросок.

ШАРМ — означает вашу способность убедить или увлечь кого-то, но после превращения отражает вашу степень магических знаний. Количество Известных заклинаний равно Шарму минус 1. Заклинания расписаны со страницы 49.

ФОКУС — означает вашу остроту и ясность ума, возможность мыслить под давлением. Этот параметр также отвечает за Скорость в бою. Ваша Скорость равна сумме Фокуса и Основного параметра, и означает сколько 5-ти футовых клеток вы можете пройти за одно действие (стр. 59).

СЕРДЦЕ — означает вашу силу воли и смелость, так же как и умение принять как физический, так и ментальный урон. Ваш Пул Урона (стр. 64) равен Сердцу умноженному на 3.

СИЛА — демонстрирует вашу физическую силу и способность запугивать. При проверке спаброска (стр. 64), вы бросаете Силу и считаете успехи ниже, или равные Фокусу.

И под конец, ваши Пункты Выгорания (стр. 65), равные Уровню (стр. 7).

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!

3> ВЫБЕРИТЕ ФИШКУ

Фишками оружия обычно являются физические модификации проделанные с ним. У вас есть одна постоянная фишка, влияющая на ваше оружие. Она должна быть выбрана от Главного оружия с одним исключением: если вы выбрали одно оружие дважды, то вы получаете вторую фишку.

Вы также можете на время воспользоваться фишкой от Главного или Запасного оружия при использовании манёвра На Скорую Руку (стр. 61). Фишку также можно поменять при Развитии (стр. 7).

4> ЗАКЛИНАНИЯ И СПОСОБНОСТИ

Вы получаете количество заклинаний равное вашему Шарму минус 1, то есть, вам потребуется как минимум 2 Шарма для изучения первого Заклинания. Выберите несколько известных вам заклинаний из списка первого уровня (стр. 50). Вы можете менять заклинания при каждом повышении Уровня. Вы узнаёте больше заклинаний при повышении вашего значения Шарма или вместо изучения новой способности.

СПОСОБНОСТИ это начинка всего оружия. Выберите две способности первого уровня из вашего Главного и Запасного оружия. Вы получаете больше способностей на каждом Уровне во время развития, но можете брать их только из вашего выбранного оружия.

Способности и заклинания второго уровня открываются на 5 Уровне, а третьего уровня на 8 Уровне.

ЗАКЛИНАНИЯ имеют базовую дальность, равную удвоенному Шарму заклинателя и действует 1 ход. Способности имеют ту же дальность, как и само оружие, обычно близко (5 футов) и действуют указанное значение времени.

СТАНЦИЯ ПОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ