ДЖУЛИАН КЕЙ

МУТАНТЫ В НАШИ ДНИ



СТАНИСЛАВ ВОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СОВРЕМЕННАЯ ИГРА ПРО ЖИВОТНЫХ-МУТАНТОВ В СТИЛЕ РЕТРО

ДЖУЛИАН КЕЙ

МУТАНТЫ В НАШИ ДНИ

REVISED EDITION

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Автор: Джулиан Кей

Арт: Фабио Фонтес

Перевод: Евгений Дорожинский

Игровые тестеры: Коттар Борт, Гарретт Рэйми, Джереми Фриди, Джои МакГинити, Джозеф Филиппини, Ричард Уилтроут, Скотт Уэллс

Дополнительный арт и графика: bedxpstock, Clker Free Vector, freepik.com, Гордон Джонсон, ikatod, Мартин Морелос, Macrovector, Мохаммед Хассан, Мостафа Элтурки, Open Clip Art, pch.vector, photoroyalty, pikisuperstar, Сергей Кандаков, Starline

Особые благодарности:

Кевин Истмен и Питер Лэрд, за то, что он все это затеял.

Эрик Вуйчик, за написание первой игры, которую я купил.

Джеймс Холлоуэй, за то, что случайно заронил эту идею в мой мозг.

Александр Снайдер, Аври, Брэд Моррис, Колин Юэн, Эдвард Химел,

Мэтт Миллер и Софи Кэмпбелл за их предложения и исправления.

И **каждому,** кто поддержал меня на Kickstarter и Patreon!

Перевод и издание на русском языке Студия "Офиздат!": Дорожинский Евгений, Ильяшенко Дамир, Юлия Рудык

2021, 2022, 2023, 2024, 2025 © Julian Kay
Все права защищены

Все персонажи и организации, представленные в этой игре, являются вымышленными. Некоторые персонажи вдохновлены общественными деятелями, но являются скорее сплавом различных отвратительных черт, присущих самым разным придуркам, чем каким-то конкретным придуркам. Могут упоминаться организации реального мира, но их деятельность и члены полностью вымышлены.

Эта игра не связана с серией After the Bomb, изданной Palladium Books. Никакой совместимости не подразумевается и не предполагается. Некоторые элементы игры напоминают тон или структуру Palladium Books в целях уважения и сатиры.

Содержание

ВВЕДЕНИЕ 4
Как играть 5
Безопасность и Вы 5
Сеттинг 5
Термины 6
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА 8
Пошаговое руководство 9
Шаг #1: Сбор 10
Шаг #2: Проклятие Костей 10
Процесс мутации 11
Это Нереалистично! 11
Шаг #3: Вы хороши в... 12
Таблица Атрибутов 13
Второстепенные атрибуты 13
Шаг #4: История вашего происхождения 14
Таблицы предыстория (А-Б) 14-15
Таблицы видов (В-Г) 15-16
Необязательные Таблицы 17
Таблицы институтов (Д) 17
Таблицы внешнего вида (Е) 17-18
Шаг #5: Мутируем! 19
Понимание своего вида 19
Список видов 20-34
Аксолотль - Белый носорог 20
Бенгальский тигр - Гепард 21
Гигантский панголин - Гусь 22
Дельфин - Зонтичный осьминог 23
Змея - Кабан 24
Канадская рысь - Красная панда 25
Кот - Курица 26
Ласка - Лягушка 27
Медведь - Муха 28
Мышь - Обыкновенный опоссум 29
Осел - Росомаха 30
Рубиновогорлый калибри - Сетчатый жираф 31
Сирийский хомяк - Сокол 32
Страус - Чилийский пицеед 33
Черепаха - Шиншила 34
Виды-геномолы 34
Классификационные черты 35
Классификационные черты 36
Рейтинг размера 37
Базовые антропоморфные черты 38
Бионика и устройства поддержки 39
Инвалидность и Мутации 39
Редкие антропоморфные черты 40
Зооморфные черты 41
Основные признаки 42-45
Второстепенные признаки 45-49
Психические силы 50-51
Шаг #6: Как вы сражаетесь 52
Шаг #7: Улучшение навыков 54
Вывор набора навыков 54
Модификация набора навыков 54
Как читать описания набора 54
Наборы навыков по типу 54
Наборы навыков 55-57
Вывор навыков 57
Создание навыков с нуля 57
Проценты навыков 58
Заполнение атрибутов 58
Список навыков 58-59
Шаг #8: Получение снаряжения 60
Комплекты снаряжения 60
Гаджеты 60-61
Финансы 62
Оружие и броня 63
Шаг #9: Завершение 64
Имя 64
Ценности 64
Контакты 64
Вторичные атрибуты 65
Ролевые зацепки 65
Последнее напоминание 65
Таблицы случайного контакта (Ж-И) 66-69
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА 70
Броски 71
Успех и Неудача 71
Преимущество и Осложнение 71
Проверки без подготовки 71
Решительность и Усилие 71
Временные Черты 71
Перки и Штрафы 72
Лечение 72
Восстановление ВОЛИ 72
Таблица результатов 73
ДРАМАТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА 74
Испытания 75
Синергия 75
Ценности 75
Командная работа 75
Разговоры 75
Языки 75
Информация 76
Тайны 76
Контакты 76
Размер 76
Опасности 77
Транспорт 77
Свыше 100% 77
ПРАВИЛА БОЯ 78
Раунды и Ходы 79
Инициатива 79
Активные и Неактивные 79
Эскалация 79
Действия 79
Реакции 79
Перемирие 79
Побег 79
Защита 79
Боевой дух 79
Ближний и Дальний бой 80
Урон 80
Сопротивление 80
Решимость 80
Броня 80
Уязвимость 80
Проникающий урон 80
Токсины и яды 80-81
Особый тип урона 81
Поражение и смерть 81
Спасброски 81
Эффект неожиданности 81
Размер 81
Опасности 81
Действия перемещения 82
Маневры 82-83
Импровизация 83
Фокусировка 83
Моменты 83
Статусы 84-85
Состояния 85
Травмы 86
Опасные ситуации 86
Оружие и Броня 86-89
ПРАВИЛА ПСИОНИКИ 90
Психические усиления 91
Психические удары 91
Дальность психических способностей 91
Сопротивление ментальным эффектам 91
Обнаружение психики 91
ПРАВИЛА КАМПАНИЙ 92
Очки опыта 93
Награды за истории и монтаж 93
Процесс повышения уровня 94
Вехи развития 94
Восстановление контактов 95
Улучшение боевых стилей 95-97
Ведение игры 98
Неигровые персонажи 99-101
Союзники и антагонисты 102
За мутацию 102
Фонд исследований Genea 102
Служба борьбы с инвазивными видами 102
Протеус, ИНК. 103-105
Плохие парни 106-108
Атама-рю 109-111
[redacted] 112-114
Тайна Гупа 115
ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ 116

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Протеус, Инк. Исполнительный совет

Протокол заседания от 4 мая 2021 года

Заседание началось в 10:00 утра с выступления Романа Пайка, генерального директора.

Члены Совета присутствуют:

Роман Пайк, *генеральный директор*

Дик Кейн, *финансовый директор*

Вернер Вольтон, *старший вице-президент по фармацевтике*

Пейдж Стивенс, *старший вице-президент по биотехнологиям*

Габриэль Джонс, *начальник отдела внутренней безопасности*

Доктор Джудит Нобл, *руководитель отдела генетических исследований*

Члены Совета отсутствуют:

Девин Никсон, *руководитель отдела внешних закупок*

Присутствуют гости:

Ксандр Ван Зил, *представитель службы безопасности Эвменид*

Секретарь: Роуз Брайант

Заметки к заседанию: Доклад доктора Нобла о современном состоянии исследований и разработках химер. Пайк прервал презентацию о химерных породах собак, спросив, когда появятся «крутые животные», добавив, что «у военных уже есть [redacted]». Нобл отметил, что клыки более надежны, а Джонс напомнил о сложности приобретения экзотических животных и связанных с этим рисках безопасности. Пайк уступил, поинтересовавшись, будут ли у него хотя бы космические обезьяны. Доктор Нобл продолжила свое выступление, в ходе которого освещалась запрошенная информация о текущих испытаниях химер в безгравитационном пространстве, а также приводились результаты аллергенного теста, проведенного на Squeaky!Slinky!™, дабы избежать судебных разбирательств из-за того, что Mutant Blue™, как сообщается, вызывают сильную аллергическую реакцию у некоторых детей.

Ван Зил представил отчет о работе «Плохих парней» и поимке ими химерной лисы. Кейн отметил, что для маркетинговых целей следует выбрать более подходящее название. «Ни один продукт не должен иметь в названии слово «плохой»». Пайк грубо перебил его, указав на то, что им нужно «крутое» название, и предложил в качестве альтернативы «Дьявольские псы». Судя по последовавшему молчанию, возражений против ребрендинга не было.

Стивенс сообщил о ходе работ по созданию условий для моделирования человеческого сердца и пересадки искусственного сердца. Затем последовала дискуссия, в основном по поводу цен. Принято решение, что цены должны быть выше, чем на существующие органы, и что искусственно выращенные трансплантаты должны получить «бренд роскоши», который будет обсуждаться с маркетологами. Аналогичным образом антибактериальные свойства молока трансгенного утконоса будут рекламироваться в качестве носителя «детокс»-свойств (нужно убедиться, что покупатели подпишут отказ в веб-магазине до получения разрешения от Управления по санитарному надзору).

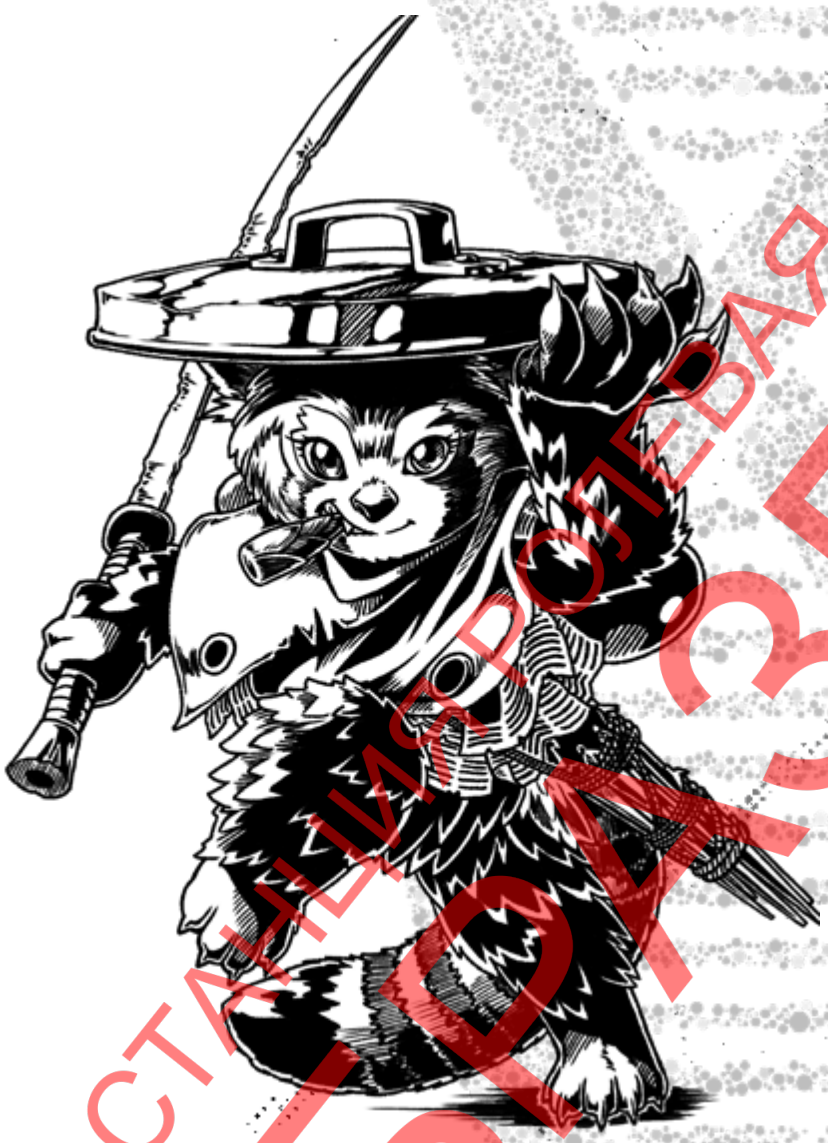
Джонс представил отчет о недавних нападениях «банды ниндзя». Пайк подверг его жесткой, но конструктивной критике, поинтересовавшись, как кучка уличных бандитов смогла преодолеть его сложную систему безопасности, и обвинил в том, что он якобы руководит «цирком клоунов-[redacted]». Джонс возразил, что трудно уберечь департамент от преступников, которым удалось пройти между зданиями по проволоке длиной более 60 метров, и что они сохранили [redacted] в целости и сохранности, несмотря на проникновение в локальную сеть. Ван Зил предложил расширить контракт, но получил отказ. Доктор Нобл предложил «Плохим парням» разобраться с этой проблемой, что и было одобрено.

Резолюция:

- Д-р Нобл выяснит у Никсона возможность получения более «крутых» животных, таких как ядовитые змеи, гиены или хищные птицы.
- Увеличить число обезьян, проходящих космическую подготовку. Пересмотреть и рассмотреть возможность прекращения испытаний опоссумов, потому что они «выглядят уродливо», черепах, потому что они считаются «ленивыми животными», и аксолотлей, потому что «да что это за [redacted] вообще?».
- Отправить название «Дьявольские псы» на рассмотрение в отдел маркетинга, и пусть они разработают бренд-пакет для гибрида лебедя и свиньи для сельскохозяйственных корпораций, подчеркнув сочетание бекона и крылышек. Продолжить рекламную компанию о трансгенном лосе как о «большой говядине».
- Пересмотреть процедуры безопасности вокруг [redacted] и каждого сотрудника, не являющегося старшим по званию и имеющего сведения о [redacted]. Привлечь ЧВК «Эвмениды» для устранения любых потенциальных утечек информации.

СТАНДИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Введение



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

В 80-х и 90-х годах прошлого века животные-мутанты правили ролевыми играми. Сотни тысяч ролевиков проходили в своих играх приключения, останавливая грабителей, ломая планы их дерзких создателей или перемещаясь во времени и пространстве.

А потом они пропали.

Возможно, они отправились в будущее. Или их бросили создатели. А может быть, им просто нужен был перерыв.

Но теперь они вернулись. И готовы **НАДИРАТЬ ЗАДНИЦЫ**.

Что за ролевые игры

Ролевые игры – это форма повествования, где героем истории и персонажем являетесь вы. Мастер Игры описывает обстановку, придумывает историю, союзников и злодеев, проводя вас через истории. Именно вы населяете этот мир, влезая в шкуру (и мех, чешую и т.д.) своего персонажа, принимая решения, сражаясь с врагами и исследуя дикий сюжет.

Например, вы играете за БАЛЬТАЗАРА, летучую мышь-мутанта, и осматриваете улицы, сидя на своей крыше. В нос ударяет запах городов. Вдруг вы видите внизу группу молодых панков.

Их тени тянутся под уличными фонарями, когда они разбивают витрину магазина, вламываются и крадут игровые приставки и телевизоры. Теперь вы знаете, это панки. Спускаетесь ли вы, чтобы остановить их? Поддерживаете ли их? Идете ли в магазин, чтобы тоже разжиться новеньким PSbox? Или вы хотите примкнуть к их преступному кругу? А может, вы хотите убедить их найти иной путь, например, готовить бургеры? Возможно, последний вариант не приведет вас к чему-то.

Выбор за ВАМИ!

Безопасность и Вы

В силу своей свободной природы ролевые игры могут затрагивать неудобные или вредные темы. Эти инструменты помогут игрокам избежать эмоциональных и психологических травм за столом.

Для начала узнайте у игроков перед стартом игры, какие темы или ситуации вызывают у них дискомфорт, а какие они просто желают обойти стороной. Это позволит установить границы.

Другой вариант – использовать X-карты, с помощью которых игроки смогут обозначить дискомфортность ситуации и изъявить желание сменить текущую сцену или тему. Игрок не должен объяснять причину использования карточки, так как подобные обсуждения могут быть неудобными и отвлекать от игры.

И наконец, хотя животные-мутанты являются частью животного мира, это не повод вести себя неадекватно по отношению к игровой группе, независимо от того, как данный вид ведет себя в дикой природе. Если это неправильно для человека, то и для мутанта это неправильно.

Сеттинг

На первый взгляд, мир с мутантами похож на наш собственный. Все живут своей жизнью, занимаются обычными делами, справляются с привычными проблемами современного быта. Но под всем этим скрывается бурлящий котел событий.

Неизвестные большинству таинственные силы выпустили в свет неоново-голубое, слабо светящееся вещество, известное как "Гуп". Животные, если они как-то вступят с ним в контакт, стремительно мутируют в человекоподобные формы, иногда демонстрируя дикие и не поддающиеся эволюции изменения.

В результате, генетическая мутация развивается быстрее, чем природная. Такие домашние животные экзотичны и дороги, но о них знают, и корпорации вмешиваются в природу, чтобы найти больше возможностей для заработка.

Экстрасенсорные способности существовали на задворках сознания человечества, и лишь нескольким организациям удалось доказать их реальность. Но число психически одаренных растет, в основном как раз из-за мутаций.

Тем временем могущественные группировки в панике пытаются узнать секрет Гупа и найти способы вербовать или подчинять мутантов. Компании стремятся раскрыть потенциал светящейся жидкости. Преступные картели ищут уникальные таланты химер, чтобы проворачивать свои делишки. И даже существа из других миров признают определенную новизну в этом внезапном земном развитии.

А животные-мутанты оказываются зажатыми между всеми этими событиями. Смогут ли они найти свое место в этом мире? Или могущественные и амбициозные люди подчинят их себе в борьбе за господство?

Все зависит от Вас.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

ТЕРМИНЫ

Ознакомьтесь с этим, а когда запутаетесь, вернитесь сюда.

+0: Когда нужно сделать бросок этого эффекта или черты, то он делается "с Осложнением". См. "Осложнение".

+П: Когда нужно сделать бросок этого эффекта или черты, то он делается "с Преимуществом". См. "Преимущество".

Абсолютный урон: Не прямой урон, который игнорирует сопротивление или броню и не лучится обычным образом; обычно от какого-либо физического недомогания, например, от жажды или болезни.

Антропоморфный признак: Черта, благодаря которой животное-мутант становится более человечным или лучше функционирует в мире, где доминирует человек.

Атрибут: Одно из восьми различных измерений потенциала вашего персонажа. Когда атрибуты обозначаются трехбуквенной аббревиатурой, например "+АВВ", это означает основной модификатор, предоставляемый атрибутом, а не его полное значение.

Базовая способность: Техника, которой обучается каждый практикующий боевой стиль.

Базовое умение: Процентный шанс на успех при использовании навыка до его улучшения.

Безоружный: Бой без созданного оружия, например: голые руки, зубы, когти и другое природное "оружие".

Боевой бросок: Бросок d20, сделанный во время боевой сцены, часто с добавлением основных модификаторов (даже если основной модификатор отрицательный). Обычно это обозначается как 1d20+АВВ.

Броня: Способность противостоять повреждениям благодаря прочному панцирю или надетой броне, которая уменьшает серьезность травмы и получаемый в ПЗ урон.

Бросок %: Это специальный бросок с использованием двух 10-гранных костей. Перед броском объявите, какая кость — десятки, а какая — единицы, а затем сделайте бросок. Например, 6 и 1 будут равны 61. Броски на 10 считайте за 0, а результат 00 равен 100. Также известен как "процентный бросок".

Бросок XdY: Указание бросить X количество костей с Y граней; просьба бросить 2d8 означает бросить две 8-гранные кости. В этой игре используются 6-, 8-, 10-, 12- и 20-гранные кости.

Вид: Животное, которым мутант был до изменений.

Возврат: Во время создания персонажа вы получаете ограниченное количество возвратов, чтобы скорректировать случайные броски.

Воля: Расходный ресурс, позволяющий вам выйти за привычные рамки. Стилизовано под "ВОЛЯ".

Временный: Прилагательное, которое, будучи примененным к ППВ или ВОЛЯ, означает, что они исчезают в конце сцены.

Генномод: Вид, подвергшийся генетической модификации.

Группа навыков: Набор тесно связанных навыков, который также дает уникальное преимущество, известное как групповая способность.

Групповая способность: Особое преимущество, предоставляемое группой навыков.

Гуп: Таинственное голубое светящееся вещество, вызывающее ускоренную мутацию.

Добавить %: Когда к значению добавляется %, сложите все %-ные бонусы вместе, прежде чем умножать базовое значение, и округлите. Так, если персонаж имеет Скорость 12 и прибавляет 100% от одной мутации и 50% от другой мутации, он прибавит 150% к 12, что в сумме составит 30. Если черта уменьшает значение на явную дробь (см. "Уменьшить до X/X"), выполните этот расчет после того, как будет завершено любое добавление %.

Добавить кость: Добавляет дополнительную кость указанного типа. Кость оружия 1d12 добавляет еще d12 (итого 2d12). Кость оружия 2d8 добавляет d8, итого 3d8, и так далее.

Драматическая сцена: Сцена без прямого боя, часто включающая драматические броски и социальное взаимодействие.

Драматический бросок: Бросок на %, сделанный с использованием атрибута или навыка, обычно во время драматической сцены.

Дух: Способность персонажа избегать психических травм.

Животное-мутант: Гуп вызвало мутацию у этого животного, обычно делая его более человечным, но возможны и другие варианты.

Защита: Способность персонажа избегать физических атак.

Зооморфная черта: Черта, выполняющая ту же роль, что и эволюционные черты, но использующая другую морфологию. Например, таурический признак позволяет персонажу иметь как тело и ноги животного, так и человеческие тело и руки (как у кентавра), а признак "независимые крылья" дает дополнительный набор передних конечностей отдельно от крыльев.

Инициатива: Очередность действий персонажей во время боевой сцены. Может также означать бонус, добавляемый при броске для определения этой очередности.

Классификация: Научно описаная группа животных, к которой относится вид мутанта (тип), или физические признаки, присущие разным видам (форма).

Контакт /КТКТ/: Союзник животного-мутанта, к которому можно обратиться за помощью в драматических сценах.

Кость урона: Кость, брошенная для определения урона. Обычно уроны делятся на виды в зависимости от атрибутов, размера и оружия.

Максимизировать кость: Если вы максимизируете кость или кости, вы не бросаете их, а просто считается, будто выпало максимально возможное значение.

Минорный персонаж: Неигровой персонаж, не имеющий большого значения для повествования.

Модификатор: Бонус или штраф, который атрибут дает при бросках d20, обозначается как +АВВ, где "АВВ" — трехбуквенная аббревиатура этого атрибута.

Навык: Профессия, ремесло или хобби, которым обучается персонаж. Навыки имеют как Базу навыка, так и Улучшение навыка, зависящие от атрибутов и уровня.

Нетравмирующий урон: Урон, который не наносит Травм, даже после истощения ПЗ.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Незначительный признак: Черта животного, дающая скромную или косвенную выгоду.

Неигровой персонаж /НИП/: Персонаж, которым управляет Мастер Игры.

Необязательный: Используется для описания случайных таблиц, которые не являются обязательными и применяются только для того, чтобы придать персонажу индивидуальность. Вы можете свободно перебрасывать кости по ним или игнорировать их результат.

Несмертельный урон: Урон, который может уменьшить только ППВ, но не ПЗ.

Осложнение: Когда вы делаете драматический бросок с преимуществом, более высокий результат всегда считается десяткой. Когда вы делаете боевой бросок в невыгодном положении, бросьте 2d20 и уберите больший результат. См."+0".

Основная способность: Техника, изучаемая только в рамках первого боевого стиля персонажа.

Основная черта: Черта животного, дающая значительные преимущества.

Основной бонус: Бонус к атрибутам, получаемый только благодаря первому боевому стилю персонажа.

Отметка: Атрибуты и навыки могут быть отмечены, что позволяет использовать их в особых случаях при прокачке персонажа.

Персонаж игрока /ПИ/: Главный персонаж, изображаемый игроком.

Порог поверхностного вреда /ППВ/: Показатель способности персонажа избегать серьезных травм и игнорировать мелкие раны.

Предыстория: Обстоятельства, в которых оказался мутант после мутации. Подразделяется на городской, сельский и институциональный фон.

Преимущество: Когда вы делаете драматический бросок с преимуществом, вы можете перебросить кости. Когда вы делаете боевой бросок с преимуществом, бросьте 2d20 и уберите кость по своему выбору. См. "+П".

Прирост навыка: Процентное соотношение, на которое увеличивается навык при повышении уровня.

Процентный бросок: См. "бросок %".

Психические силы: Эзотерические и не поддающиеся науке способности, которые можно получить путем мутации.

Пункты здоровья /ПЗ/: Показатель способности персонажа переносить серьезные повреждения тела.

Размер: Показатель размера вашего мутанта.

Ранг: Мера Мастерства мутанта в том или ином боевом стиле.

Решимость: Способность противостоять ментальному урону благодаря необычной ментальной структуре или психической защите. Функционирует, как Сопротивление, но для ментального урона.

Сопротивление: Способность противостоять урону, обычно благодаря гибкой защите, например, чешуе или шипам. Сопротивление устраняет кости урона, которые выпали равными ее значению или меньше.

Специализация: Навык, которым персонаж владеет особенно хорошо благодаря практике или таланту.

Способность: Преимущество, предоставляемое боевым стилем или Группой навыков. Боевые стили предоставляют базовые и основные способности, а Группы навыков — Групповые способности.

Стиль боя: Стратегия ближнего боя, используемая персонажем, будь то боевое искусство или естественный стиль боя.

Сцена боя: Сцена, включающая в себя бой.

Сцена: Последовательность событий, происходящих в одном контексте и/или временном периоде: место, встреча, событие и т.д. Когда этот контекст существенно меняется, это становится новой сценой.

Убрать кость: Убрать кость из броска урона означает убрать кость указанного типа; например, оружие, наносящее 6d6 урона, уменьшается до 5d6.

Увеличение кости: Если вы "увеличиваете" кость, то замените её на более высокую. d6 становится d8, d8 становится d10 и т. д. Вы не можете увеличивать d12 или d20.

Улучшение атрибута: Способ, с помощью которого вы можете повысить четыре из восьми своих атрибутов с помощью GOO-P. Три из доступных атрибутов определяются видом персонажа, а четвертый выбирает игрок.

Улучшить навык: Добавьте Прирост навыка к его базе указанное количество раз, как если бы он получил уровень.

Уменьшить до Х/Х: Когда значение уменьшается до явной дроби (½, ¼), это делается после того, как завершено добавление любых %-ных значений (округлите). Так, если персонаж имеет Скорость 12 и прибавляет к ней 150%, чтобы получить в итоге 30, но имеет черту, которая уменьшает ее до ½, то дробь будет применена после; в итоге получится 15. Если несколько черт уменьшают значение дробью, используйте наименьшую из нескольких дробей. См. раздел "Добавить %".

Уменьшить кость: Если вы "уменьшаете" кость, то замените её на меньшую. d12 становится d10, d10 становится d8 и т. д., d6 не может уменьшаться.

Уникальная черта: Уникальный для вида признак животного, дающий видимое преимущество.

Уровень: Общий опыт и компетентность персонажа игрока.

Усиление: Особый эффект психической силы, активируемый тратой ВОЛИ (но не временной ВОЛИ).

Флипнуть: Когда вы "флипаете" после броска %, это означает, что вы можете поменять местами цифры десяток и единиц; например, 72 может стать 27.

Химера: Формальный термин для обозначения животных-мутантов.

Ценность: Черта, характеризующая убеждения и приоритеты персонажа.

Черта животного: Полезная черта, которую мутировавшее животное сохраняет от своего вида. Черты животных делятся на второстепенные, главные и уникальные.

Чистый бросок: Число на брошенных костях до применения модификаторов или изменений к их значению.

Эскалация /+ЭСК/: Бонус к маневрам в боевых сценах, который представляет собой эскалацию насилия.

GOO-P: Очки генетико-органической оптимизации (Genetic-Organic Optimization Points). Вы тратите эти очки, чтобы мутировать своих животных, представляя антропоморфный потенциал после воздействия Гун. Произносится как "гу-пи".

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Это справочник, а не материал для проведения тестов.

Создание Персонажа



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Создание персонажа — это долго и сложно, потому что персонажи — это долго, ~~важно~~ и сложно. Просто следуйте каждому шагу справа.

Рекомендуется делать это в группе, чтобы совместно участвовать в создании персонажей друг друга и сообща отвечать на возникающие вопросы. Стоит встретиться и убедиться, что у вас набралась подходящая группа химер, и насладиться этим процессом вместе!

Пошаговое руководство: Общим планом

Создание персонажа включает следующие шаги:

ШАГ #1: СБОР

В группе игроки должны решить, каким типом группы Мутантов они хотят играть. Это определяет, как будут распределены Возвраты на Шаге #2, и будут ли игроки делиться Бросками на Шаге #3 для Предыстории и Вида.

ШАГ #2: ПРОКЛЯТИЕ КОСТЕЙ

Здесь вы получаете Возвраты, чтобы изменить свои Броски на следующих шагах.

ШАГ #3: ВЫ ХОРОШИ В...

Сделайте Броски для восьми основных Атрибутов, потратьте Возвраты на переброс, если нужно, и определите свою базовую GOO-P.

Напоминание: Это единственный раз, когда вы можете перебрасывать Атрибуты!

ШАГ #4: ИСТОРИЯ ВАШЕГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ

Здесь вы делаете броски по таблицам Источника Мутации, Предыстории и Вида, чтобы определить свою Предысторию и тип Животного, а также тратите Возвраты, чтобы изменить результаты таблиц по своему желанию. Вы также можете сделать броски по необязательным таблицам, чтобы узнать больше о своем Мутанте!

Напоминание: Запишите свой тип Предыстории (для использования на Шаге #6), полученные Группы Навыков и Навыки Хобби (для использования на Шаге #7), полученные Наборы Оборудования (для использования на Шаге #8) и бонусы к второстепенным Атрибутам (для их суммирования на Шаге #9).

ШАГ #5: МУТИРУЕМ!

Здесь вы тратите свои GOO-P, чтобы мутировать из базового вида в антропоморфное (или более странное) существо, выбирая свой Рейтинг Размеров, Антропоморфные (или Зооморфные) Черты, Усиление Атрибутов, Животные Черты (второстепенные, основные и уникальные) и Психические силы.

Напоминание: Вы можете выбрать один Атрибут, помимо тех, которые определены вашим видом, для усиления. Также это ваша последняя возможность потратить Возвраты, прежде чем они будут преобразованы в ПНВ и ПЗ (стр. 65)!

ШАГ #6: КАК ВЫ СРАЖАЕТЕСЬ

Выберите свой Стиль Боя, будь то боевое искусство, природный инстинкт или спорт.

Напоминание: Ваш Стиль Боя может получать особые преимущества для маневров, когда они совпадают с оружием, выбранным на Шаге #8.

ШАГ #7: УЛУЧШЕНИЕ НАВЫКОВ

Выберите свои Группы Навыков, Навыки Хобби и Навыки Специализации. Затем определите свои Рейтинги Навыков.

Напоминание: После выбора Групп Навыков обязательно запишите Базу Навыка и Прирост Навыка для каждого Навыка и Основной Модификатор для каждого Атрибута. Также не забудьте получить дополнительные Навыки Специализации, равные вашему +ИНТ, и что +ИНТ добавляется к Рейтингу Навыка ваших Навыков Специализации.

ШАГ #8: ПОЛУЧЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ

Выберите свой набор Снаряжения и особые предметы, оружие или броню и сделайте бросок на достаток.

Напоминание: Для получения дополнительных деталей вы можете посмотреть список оружия и брони на стр. 88.

ШАГ #9: ЗАВЕРШЕНИЕ

Выберите свои Контакты и Ценности, определите свои второстепенные Атрибуты, запишите свое окончательное имя и опишите своего Персонажа.

Напоминание: Вы не обязаны выбирать свои Контакты; вы можете сделать бросок по случайным таблицам Контактов, чтобы упростить процесс (стр. 66).

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ