

# ДЖУЛИАН КЕЙ МУТАНТЫ В НАШИ ДНИ



СОВРЕМЕННАЯ ИГРА ПРО ЖИВОТНЫХ-МУТАНТОВ В СТИЛЕ РЕТРО

# ДЖУЛИАН КЕЙ МУТАНТЫ В НАШИ ДНИ

Автор: Джулиан Кей

Арт: Фабио Фонтес

Перевод: Евгений Дорожинский

Игровые тестеры: Коттар Борт, Гарретт Рейми, Джереми Фриди, Джоу МакГинити, Джозеф Филиппини, Ричард Уилтроут, Скотт Уэлмс

Дополнительный арт и графика: bedxstock, 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 Лерд, 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, Эвард Химел,

Мэтт Миллер и Софи Кэмпвелл 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 Ламир,  
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 придурам, чем каким-то конкретным придурам. 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

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

# 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, вызывает 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 сообщила 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 целостности 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 опосумов, 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 кампанию 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.

# Введение



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 историю. 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 БАЛБАЗАРА, 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 ноуновским PSbox? Или вы хотите прикинуть 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 бредные 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 дискомфортную ситуацию 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 неоновое-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 разбивается 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 несколькими 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.**

# 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 лечится обычным образом; обычно от какого-либо физического недомогания, например, от жажды или болезни.

**Антропоморфный признак:** Черта, благодаря которой животное-мутант становится более человеческим 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:** Вой 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 ПЗВ 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 умножить 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 избежать психических травм.

**Животное-мутант:** Гуп вызвало мутацию у этого животного, обычно делая его более человеческим, 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 описанная 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 Улучшенные навыки, зависящие от атрибутов и уровня.

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

**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 %".

**Псионические 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 псионической 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 X/X:** Когда значение уменьшается до явной дроби (1/2, 1/3), 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 её до 1/2, то дробь будет применена после; в итоге получится 15. Если несколько черт уменьшают значение дроби, 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 псионической силы, активируемый тратой ВОЛИ (но не временной ВОЛИ).

**Флипнуть:** Когда вы "флипаете" после броска %, это означает, что вы можете поменять местами цифры десятков 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".

**Это справочник, а не материал  
для проведения тестов.**



# Создание Персонажа



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, потратите Возвраты на переброс, если нужно, и определите свою базовую G00-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 G00-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 Псионические 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 ПШВ 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 Контактных, чтобы упростить процесс (стр. 66).