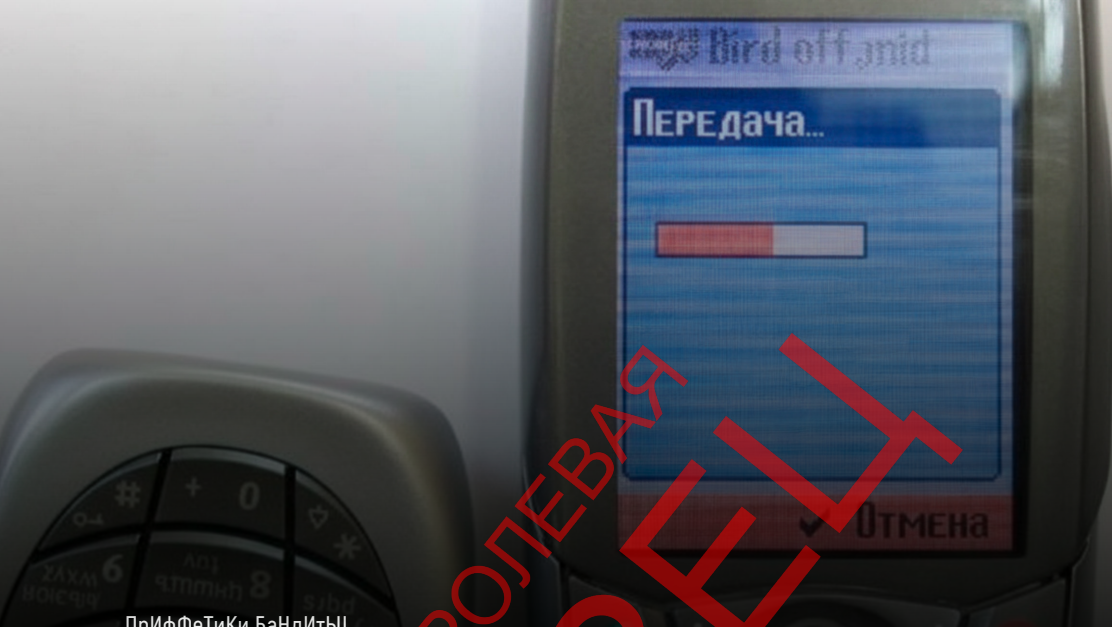



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ




ПрИфФеТиКи БаНдИтЫ!

Кто-то однажды сказал, что никто и никогда больше не вернётся в 2007-й. А мы это исправим. Ведь это дополнение для игры «Ёкарный бабай!» — мой поклон светлым годам моего взросления. Взрыв из прошлого, наполненный обрывочными воспоминаниями о культуре и медиа тех лет. Много воды утекло с тех пор, и, конечно, то время не всегда было радужным. Но, как говорил один из персонажей «Хранителей»: "В моём возрасте будущее с каждым днём становится все мрачнее, а прошлое, вместе со всей грязью, которая там была - светится всё ярче".

Включай свой ИК-порт. Передача ностальгии уже началась.

Пыщ-пыщ, ололо.

адинадин11!!!11

СТАЛКЕР РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Автор: Глеб Мордовцев

Тираж 100 экз.

# EMOTIONAL DAMAGE

Это опциональное правило меняет подход к подсчёту ранений.

Теперь Герои могут получать ранения двух типов: физические (когда им наносят прямой урон) и душевные (когда ранят их чувства).

Количество ранений обоих типов, которые может вынести Герой, зависит от его навыков.

***Физическая стойкость = Мускулы + Каскадёр***
***Душевная стойкость = Смекалка + Героизм***

В любом случае, стойкость не может быть меньше 1. Поэтому, если одна из них равна 0, увеличьте её на 1.

Обычно Герои получают физические раны, когда проваливают проверки Мускулов или Каскадёра, а душевные - когда проваливают проверки Смекалки или Героизма. Но Режиссёр может решить иначе или вовсе позволить Герою самому решить, какое ранение он получит, и описать его соответственно.

Если заполнится счётчик физических ран, Герой окажется при смерти. Если заполнится счётчик душевных ран, Герой окажется опустошён.

В любом случае, если не удастся спасти Героя до конца сцены, он будет вынужден покинуть историю.

СТАНИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

