

# NEKO

# PUNK



Автор: Дмитрий Здорников, «Катя водит и пьёт» <https://t.me/trpgandkate>

Обложка: Дарья VOnadium <https://t.me/vonadiumart>

Графика: Imagen 4, GPT-4o, стр. 14 — Дарья VOnadium.

Вычитка: Пока без вычитки

Игровые тестеры: Изя, Гуга, Андрей, Gray Fox, Лера, Астра, Пьяный мастер, Китайская ворона, Контэ

**Особые благодарности:** Владу с канала «Пьяный мастер» за множество идей по базовым механикам, собранным на основе его системы; Тимуру Халматову за идею с монетой и «Разрядом сознания»; Светику за помощь с правками в макете; Изе и Лере за множественную помощь в оценке внешнего вида макета; Лиле за помощь в подборе цветовой гаммы макета; Тасе за рукописный шрифт, который ломает вам глаза, но я так видел; и, наконец, камраду Тосакофагу, моему дорогому другу Ти за самую идею Некопанка; а также всем тем, кто не оставлял меня в Долине смерти всю эту дорогу.

**Слово от автора:** эта игра базируется на основе правил NecroPunk, но является полностью самостоятельным проектом с собственными механиками и совсем другим балансом. Вы всё ещё можете взаимозаменять и взаимодополнять ваши сессии вещами из NecroPunk или NekoPunk, но помните, что они могут нуждаться в незначительном балансе. Удачной игры. И хороших бросков.

В текущей версии могут и будут ошибки, а также механики, которые будут правиться с течением времени. Если вы обратите внимание, что какая-то механика неудачная, какое-то предложение несогласованное — я буду рад вашей обратной связи. Вы можете оставить её в телеграм-канале «Катя водит и пьёт» или же по адресу [rbczdornikov@gmail.com](mailto:rbczdornikov@gmail.com).

Также, я буду рад любой обратной связи по поводу механик, приведённых здесь. Играйте и получайте удовольствие!



СТАНЦИЯ РОЗЕТТ  
ОБРАТНО

# СОДЕРЖАНИЕ

О чём эта игра?.....	4	Одежда.....	37
Век зверей .....	4	Оружие .....	39
Торренская Звероссия.....	5	Валериановые сыворотки.....	41
Кошко-девочки.....	5	Расходники и инструменты.....	42
Рексоград.....	6	Рекомендации мастеру.....	43
Транспорт.....	7	Ключевые лица фракций .....	46
Фракции.....	9	Генераторы НИПов.....	48
Политика Звероссии.....	11	Создание противников .....	50
Кошко-девочки и власть .....	12	Идеи для Указов .....	63
Быстрое создание персонажа.....	14	Генератор находок.....	64
Основы игры .....	15	Послесловие.....	67
Характеристики .....	16		
Умения .....	17		
Репутация у Фракций .....	18		
Вялость .....	19		
Спячка.....	19		
Эволюционные достижения .....	20		
Виды пробуждения.....	22		
<i>Сибирская аристократическая</i> .....	23		
<i>Невская маскарадная</i> .....	24		
<i>Уральская горная</i> .....	25		
<i>Софинская бесшёрстая</i> .....	26		
Виды ампула .....	27		
<i>Валериановая аптекарша</i> .....	28		
<i>Ловчая зайчиков</i> .....	28		
<i>Теневая форточница</i> .....	29		
<i>Инженер клубков</i> .....	29		
Боевые действия.....	30		
Последствия получения травм .....	32		
Врачевание .....	33		
Шрамы .....	34		
Погода и болезни .....	36		

## О ЧЁМ ЭТА ИГРА?

NekoPunk основывается на большей части правил настольной ролевой игры NecroPunk. Это игра в жанре научной фантастики, в которую вы можете играть как с игровым полем с нанесённой гексагональной сеткой, так и в формате театра воображения. У участвующих в игре есть две роли: мастер и игрок. На мастере лежит задача продумать основную канву истории, действующих лиц и то, как мир будет реагировать не действия персонажей игроков. Игроки же, в свою очередь, должны управлять собственными персонажами.

Цель этой книги — дать вам весь необходимый инструментарий для старта приключений. Всё остальное ограничено лишь вашей фантазией и вашим желанием. Вы можете играть по правилам или же жертвовать ими в угоду более динамичного и инетресного приключения. Далее же пойдёт речь о той НРИ, какой её видели мы.

NekoPunk расскажет об альтернативной версии нашего мира, где человечество вымерло во время Ледникового периода, а кошачьи были уничтожены упавшим метеоритом. Эволюционную нишу людей заняли остальные звери, развившие прямохождение: собаки, куницы, еноты, медведи, слоны и т.д. — их предстоит отыгрывать мастеру. Игрокам же предстоит взять на себя роль искусственно выведенных кошко-девочек, созданных для шпионажа, войн и решения сложных конфликтов.

Представьте себе фильмы в жанрах шпионских боевиков, драм, детективов, триллеров и научной фантастики — это основа, на которой базируется NekoPunk.

Если вы хотите перейти напрямую к игре, игнорируйте дальнейший текст и откройте [страницу 14](#) для перехода к Быстрому созданию персонажа.

NekoPunk основывается на системе проверок и боя d100. Для игры вам понадобятся кости **d6**, **d10**, **d100** и **обычная монета** (либо же антуражная игровая). Чтобы кинуть **1d100** — либо возьмите две кости **d10** (заранее озвучив мастеру, какая кость будет считаться «десятками», а какая — «единицами»), либо **d100** и **d10**.

В таблице «Примеры бросков» объясняется, каким образом нужно трактовать полученный результат.

Примеры бросков

Кость десятка	Кость единиц	Результат
6	3	63
0	6	6
0	0	100
20	2	22
70	4	74
00	0	100

## БЕК ЗВЕРЕЙ

Задавали ли вы когда-нибудь себе вопрос: что было бы, если бы история пошла иначе? Что если бы какой-то вид вымер, не успев истребить другие? Что если бы волей случая, Земля бы лишилась привычных нам животных, существующих с нами в повседневности? Что если бы не было нас — людей? Так и случилось в мире NekoPunk.

Целое семейство кошачьих было уничтожено в ходе катастрофы — падения метеорита, случившегося несколько десятков миллионов лет назад. Вместе с тем, в последующем за этим ледниковым периоде погибло и всё семейство гоминид — не пережив холод и голод предки человека исчезли.

В последующие тысячелетия оставшиеся на планете звери развивались и эволюционировали: обрели прямохождение, их конечности менялись в некое подобие рук с противопоставленным большим пальцем, в мозгу под управление конечностями выделялись большие объёмы коры. Тысячелетия ушли на овладение огнём, абстрактным мышлением, на появление прото-культуры и создание устойчивых сообществ из разных групп.

И хотя в начале каждое семейство животных представляло собой обособленную группу, со своей собственной иерархией, культурой и прото-религией, то спустя тысячелетия, история привела разные группы зверей к унификации. Города представляют собой удобную почти для каждого вида площадку: высококонтрастные цвета, легко различимые всеми и разные звуковые сигналы для различных ушных раковин. Канал восприятия через нюх же значительно атрофировался с развитием прямохождения, перфоральной коры и социализации. Тем не менее, животные по-прежнему чувствуют его в разы лучше современного человека.



## ТОРРЕНСКАЯ ЗВЕРОССИЯ

Со временем на планете появились первые государства, затем первые империи. Об одной из таких и пойдёт речь: Торренская империя была могущественным государством, управляемая императором Кириллом из рода медведей. Но как и все государства, которые когда-то встретят конец, Торренская империя не стала исключением. Революционное восстание пролетариата, поднятое в 1879 году окружным комиссаром полиции города Лёница Рексом Штефаницем, стало отправной точкой конца империи. Рабочие и солдаты, уставшие от политики притеснения со стороны царской семьи, заняли административные центры и военные части.

Спустя три недели император Кирилл был вынужден отречься от власти, а затем отправиться в принудительную ссылку за полярный круг. Революционеры объявили о создании Торренской Звероссии, где каждый зверь найдёт своё место и будет равен другому в правах.

После смерти Рекса от дифтерии в 1894 году, власть, в результате партийной борьбы между Учредительным собранием Звероссии и внутренним Особым городским комитетом, перешла в руки ближайшему последователю Рекса — Илье Юлианову. Собрание было разогнано, а на его месте создан Совет пяти линий, куда вошли представители самых распространённых направлений нового государства: от армии и снабжения до промышленности и сельского хозяйства.

Длительное время политика Торренской Звероссии оставалась направленной на «освобождение каждого трудового зверя» и, особенно, на холодную войну со странами Церали, ставшими оплотом капитализма. Под эгидой соперничества с западными государствами, большие средства выделялись не только на новейшие военные разработки, но и на исследовательские проекты, в том числе в космической и биологической сферах.

Отчаянно нуждаясь в победе в длящейся уже с десяток лет гонке вооружений, Звероссия открывает Институт особых разработок. Круглосуточные испытания и опыты приводят к разработке новых препаратов, оружия массового поражения и даже прорыву в генной инженерии. В 1943 году наконец-то собран достаточный урожай зерновых культур и Звероссия отказывается от дальнейших экономических отношений с Цералью, наращивая новый виток противостояния.

## КОШКО-ДЕВОЧКИ

В 1949 году, по случаю празднования 70-летия победы над «угнетателями-империалистами», Институт особых разработок получает прямой указ от Совета пяти линий — разработать оружие, способное обеспечить полное превосходство интересов Звероссии во множественных конфликтах с Цералью и странами Тоании.

Проект поручают молодому, но перспективному учёному-биологу Алексею Дружкову. После непродолжительных изысканий, Дружков предлагает неслыханное: возродить некогда уничтоженные семейства кошачьих и гоминид, объединив их сильные стороны. Итогом такого эксперимента должны стать «супер-солдаты», способные не только превосходить врага по силе или рефлексам, но и завоёвывать расположение на переговорах.

Под проект homo-feline выделяет финансирование и начинается работа. Она идёт удивительно быстрыми темпами для такой новой идеи и уже через четыре года Дружков демонстрирует первых стабильных подопытных: четырёх прямоходящих приматов женского пола с чертами кошачьих — ушами и хвостами. Совет остаётся удовлетворённым, выделяет новое финансирование и приказывает Дружкову вывести первых солдат на полевые тесты через два года, к 1955 году. К сожалению, дальнейшие попытки создать homo-feline мужского пола не приводят к успеху — все испытуемые умирают на этапе помещения материала в пробирки.

Несмотря на неудачи, к 1955 году Дружков отправляет совету батальон обученных homo-feline, называемых им самим и его лаборантами «кошко-девочками». Название быстро приживается, а искусственно созданные солдаты почти двадцать лет подряд показывают отличный результат в прокси-войнах, разведке и контр-шпионаже.

Любая из кошко-девочек — мастерица клубка и кубка, ножа и пистолета. Им нет равных в переговорах и устранении целей, но, как и у каждого, у них есть свои недостатки, слабости и предпочтения.



## РЕКСОГРАД

На берегу Суомского залива стоит бывший город Лёниц, ныне переименованный в честь героя революции. Рексоград — это город, который внутри устроен так, будто его десятилетиями приспособляли под очень разный рост, вес и телесность жителей. Здесь один и тот же квартал может сочетать монументальные административные фасады, старые торренские доходные дома, переделанные под коммунальное заселение, и поздние зверосийские жилмассивы, возведённые уже с оглядкой на «универсального горожанина».

Но универсального горожанина в Рексограде не существует: слишком велика разница между юрким зайцем, овчаркой и тяжёлым медведем. Поэтому город не столько единообразен, сколько наскоро, местами талантливо, а местами грубо шит из решений разного времени. На центральных улицах это почти незаметно: там широкие тротуары, светофоры и указатели с контрастными цветами, дублирующими формами и разными звуковыми сигналами для разных типов слуха. Но чем дальше от витрины города, тем сильнее видно, что многие звери здесь просто научились терпеть неудобства.

Жильё в Рексограде само по себе выдаёт социальную историю города. Самые массовые дома, прозванные в народе «мышовками»: тесные, низковатые, с узкими лестничными пролётами, маленькими кухнями и проходами, в которых крупному зверю приходится разворачиваться боком. Их строили быстро, дёшево и под идею «расселить как можно больше», а не «сделать удобно каждому». Совсем другой тип — юлиановки, более поздние и статусные дома с трёхметровыми потолками, широкими лестницами, толстыми перекрытиями и комнатами, где

крупный зверь не чувствует себя мебелью среди мебели. В них охотнее селят ценных специалистов, служащих, научных работников, армейское начальство, а иногда и иностранных гостей. Между этими двумя крайностями существует целый пласт старого фонда: бывшие торренские дома с высокими дверями, длинными коридорами, дворами-колодцами и служебными пристройками, которые при Звероссии поделили на коммуналки, конторы, общежития и ведомственные квартиры — это самый распространённый вид жилья.

Улицы в Рексограде тоже устроены неодинаково. Парадные магистрали — это пространство показательной заботы о многообразии видов. Там больше расстояния между торговыми лавками, выше арки, шире двери в учреждениях, чаще встречаются пандусы, погрузочные платформы, общественные лифты, двойные кассовые окна и даже скамьи разной высоты. Контрастная раскраска бордюров, табличек, переходов и служебных зон нужна не ради красоты, а потому что город населяют звери с разными привычками восприятия. Центр должен быть понятен всем: местным, провинциалам, солдатам, иностранцам, чиновникам и уж тем более контрразведке.

На второстепенных улицах всё иначе. Там многие указатели давно выцвели, сигналы работают через раз, а местные ориентируются по памяти, запахам, отслоившейся краске. То, что в центре выглядит как система, в жилых кварталах вынужденно превращается в негласную договорённость: «свои и так знают». Поэтому Рексоград функционален прежде всего там, где его видят приезжие и чиновники, и куда менее удобен там, где в нём живут обычные трудяги.

Административный центр, именуемый Центральным проспектом или, реже, Адмиральской стороной (на до-революционный манер) рассчитан на крупные фигуры



— буквально и символически: здесь просторнее кабинеты, шире коридоры, выше двери, тяжелее мебель, прочнее полы. Старые промышленные районы и рабочие массивы, опоясывающие город посередине, наоборот, собраны из компромиссов: внизу — мастерские, склады, ремонтные боксы и столовые, где удобно крупным и сильным видам; выше — жильё, всё более тесное и менее удобное. Научный сектор и институтские корпуса проектировались уже прагматичнее: там больше стандартизированных проходов, металлических лестниц, грузовых лифтов, лабораторной мебели регулируемой высоты. Рексоград всё время отвечает на вопрос не «красиво ли», а «кто здесь должен пройти, развернуться, поднять ящик, сесть за стол, пронести оружие, получить по потребностям и отдать по способностям».

Население Рексограда тоже распределено по городу не абстрактно, а по возможностям среды. Крупные виды — медведи, лоси, волки, лошади — тяготеют туда, где пространство позволяет не чувствовать себя втиснутыми: в старый фонд с большими комнатами, в юлиановки, в ведомственные дома, в кварталы при фабриках и гарнизонах. Более мелкие виды охотнее живут в плотной городской застройке: в коммуналках, старых доходных домах, над лавками, в длинных дворовых корпусах. Но это не жёсткое деление, а скорее характерная черта: в Рексограде не существует идеального района «для всех», и каждый вид приспособляется по-своему. Именно поэтому многие городские конфликты начинаются не с идеологии, а с повседневности: кто занимает слишком много места, кто вечно шумит в квартире, кто ломает ступени своим весом, кому в доме слишком жарко, а кому слишком холодно.

Это город постоянной подгонки мира под тех, для кого он никогда не был одинаково удобным. Его центр пестрит цветами, знаками и сигналами, потому что должен казаться образцовым и понятным любому. Его жилые районы грубее, честнее и беднее на внимание. Здесь любой фасад, подъезд, трамвайная площадка или лестничный пролёт сразу говорят, для кого этот город действительно строился, а кому в нём просто велели проживать. И каким бы противоречивым ни был этот котёл, звери всё равно продолжают в нём уживаться. В конце концов, любимая присказка тех, кто ютится в мышовках Гарнизонных полей, — «стерпится — слюбится». И, кажется, большая часть зверей Торрена уже стерпелась с этим контрастом городской жизни.

## ТРАНСПОРТ

Даже транспорт разделяет эту дихотомию: один возит массы, другой связывает ведомства и закрытые зоны, третий обслуживает груз, армию и серые схемы.

Главным способом добраться из одной точки в другую был и остаётся трамвай. Трамвай идёт по широким магистральям, через мосты, вдоль промышленных кварталов и связывает центр с рабочими районами, вокзалами, набережными и большими жилмассивами. Он дешёвый, заметный, шумный, предсказуемый. Для обычного жителя это способ добраться из мышовки или юлиановки на работу, в контору, в больницу или на рынок. Для контрразведки и шпионов это ещё и идеальный транспорт для слежки, побега с пересадками и наблюдения: в вагоне всегда есть толпа, из окна хорошо видно улицу, а на остановках легко затеряться. По Рексограду курсирует несколько видов разных вагонов: старые и тесные ходят по второстепенным линиям, более широкие составы встречаются на центральных маршрутах, где ездят крупные звери, служащие и приезжие.

Второй слой — метро, представляющее из себя сеть из нескольких ключевых линий, которые прорезают город в самых важных направлениях: от вокзалов к центру, от центра к научному сектору, от жилых районов к промышленному поясу. Метро в Рексограде строилось не только из соображений скорости, но и как часть логики холодной войны: глубокие станции, тяжёлые своды — подземку можно в случае чего использовать как убежище. На метро быстрее всего передвигаться по центральным улицам и добираться до важных точек. Но метро не решает все проблемы доступности: в трущобы, в старые дворы, к складам у воды и к многим ведомственным задворкам всё равно приходится добираться уже наземным транспортом или пешком.

Троллейбусы и автобусы — уже является транспортом компромисса. Троллейбус идёт там, где трамвай слишком дорог или неудобен: по второстепенным улицам, в новых районах, вокруг административных кварталов, у гостиниц для делегаций, посольских и миссионных зон. Он тише и выглядит аккуратнее, а значит хорошо подходит для центра, где власти важно показывать порядок. Автобус, наоборот, самый грубый и практичный

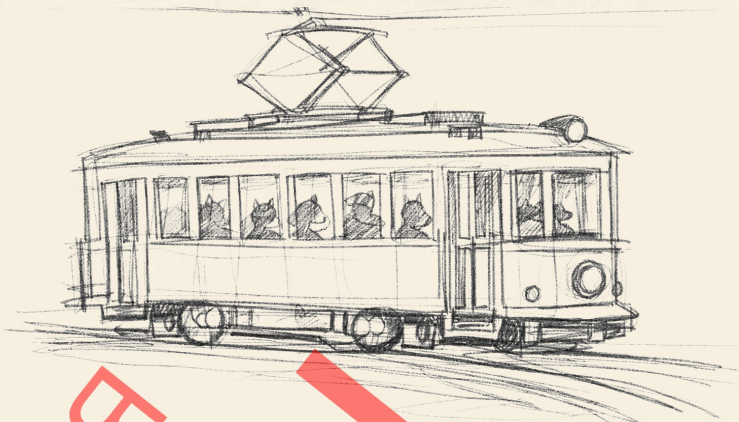


транспорт. На нём можно доехать в спальные кварталы, к заводским проходным, к складским окраинам, к больничным корпусам, на дальние рынки и в пригороды. Ведомственные автобусы отдельно возят работников Института, солдат, снабженцев и смены на закрытые объекты. Если персонажу нужно попасть «почти туда, но не совсем», он чаще всего едет именно автобусом, а последние кварталы проходит ногами.

Железная дорога и грузовые ветки в Рексограде не менее важны, чем пассажирский транспорт. Город тяготеет к своему индустриальному настоящему, научными объектами, иностранными миссиями и военному присутствию, а значит ему нужен постоянный поток топлива, оборудования, продовольствия, деталей, химии и секретных грузов. Эту потребность закрывают главный вокзал, несколько товарных станций, подъездные пути к заводам, портовым складам, депо и гарнизонным расположениям. Обычный житель использует пригородные поезда, чтобы выбраться на дачи, к родственникам или в города-спутники. При этом железка регулярно находится по угрозе: с ней слишком просто что-то снять или куда-то подсесть. Слабоохраняемые грузовые платформы, сцепки, тупики, сортировочные станции и ангары часто становятся целью хищений и налётов.

Рексоград режет река *Лёница*, её многочисленные каналы, которые лишь частично закатаны в бетонные коллекторы или строгие набережные. По воде идут баржи, буксиры, речные катера и сезонные пассажирские маршруты. Днём в основном по ним ходит хозяйственный транспорт. Он возит строительные материалы, уголь, металлолом, ящики, зерно, оборудование, иногда дипломатический груз под охраной. В тёплый сезон на воде работают и речные трамвайчики — не самый быстрый, но очень романтичный способ попасть с одной набережной на другую, обойти перегруженные мосты или добраться до островных и портовых участков. А ночью вода превращается в идеальную серую зону: контрабанда, перевозка без лишних глаз, встречи на причалах, сбросы в канал, бегство от наземной погони.

Личный и служебный автотранспорт в Рексограде тоже есть, но он не занимает главную роль. Свой автомобиль — это уже маркер достатка, должности или связи с нужной структурой. Поэтому улицы полны не столько частных машин, сколько служебных: чёрные седаны Совета, фургоны Института, армейские грузовики, патрульные машины, посольские автомобили, машины снабжения, редкие муниципальные такси. На машине удобно ехать туда, куда обычный маршрутный транспорт не довезёт: к закрытому корпусу, во двор ведомственного дома, на базу, к иностранной миссии, на аэродром или в пригородную резиденцию. Но у машины есть и минус: она слишком заметна. В городе, где полно политиков, шпионов и наружного наблюдения, личный автомобиль — это не свобода, а почти всегда лишний след. Поэтому простые звери чаще живут общественными маршрутами, а машина остаётся инструментом тех, у кого есть власть, деньги или плохие намерения.



ТРАМВАЙ RB3-17

Мест: сид. 40, общ. 87

Скорость: курс. 20 км.ч., макс. 45 км.ч.



АВТОБУС RM3-065

Мест: сид. 25, общ. 102

Скорость: курс. 30 км.ч., макс. 60 км.ч.



КАТЕР „САРПЕГ-3“

Мест: сид. 7, общ. 7

Скорость: курс. 13 узл., макс. 28 узл.

## ФРАКЦИИ

В Рексограде почти никто не действует в одиночку. За каждым приказом, лабораторией, облавой, дипломатическим приёмом или подпольным убежищем стоит сила со своими интересами, ресурсами и представлением о будущем Звероссии. Поэтому политические и общественные силы города удобно рассматривать как фракции: так проще понять, кто на чьей стороне, чего добивается и чем готов платить за верность. Для кошко-девочек это особенно важно, потому что лишь одна из этих сил считает их просто свободными зверьми — для остальных они либо оружие, либо ценность, либо угроза.

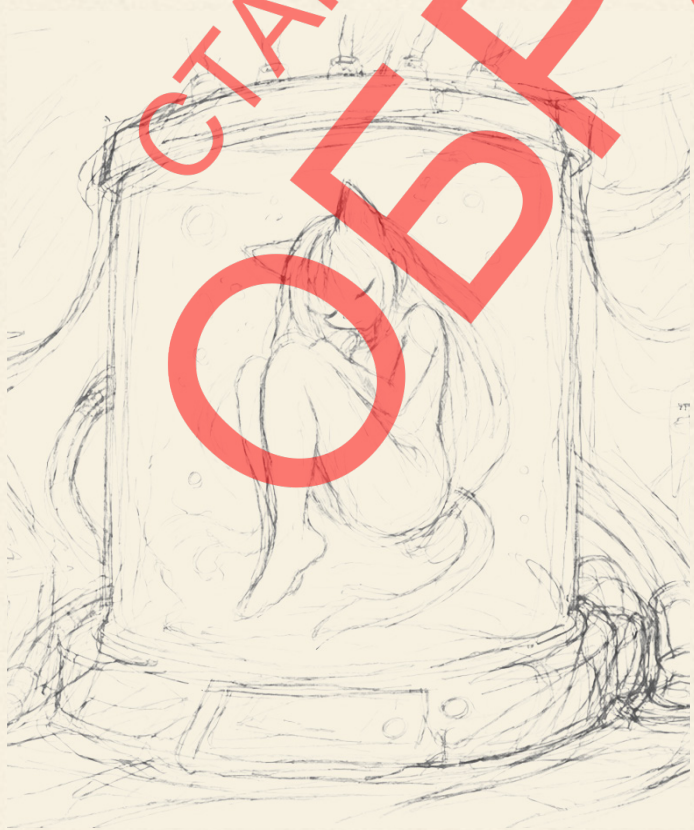
### Совет пяти линий

Это высшая бюрократия Торренской Звероссии. В Совет входят представители самых «достойных» рабочих зверей: собак, зайцев, куниц, волков и медведей. Совет разделяется на Президиум — фактическое руководство страны, а также на Палату округов и Палату линий — нижнюю и верхнюю палаты парламента.

**Цель:** сохранить статус-кво и свои кресла, сблизиться с Цералью для получения статуса «мировой державы».

**Отношение к кошко-девочкам:** рассматривают их как «государственное имущество, теряющее свою пользу».

**Нарративно-игровой бонус:** они расширяют ваши полномочия. Вы можете одним своим внешним видом доносить до союзников и подчинённых Совета, что лучше не вмешиваться, когда вы появляетесь на месте.



### Институт особых разработок

Научное крыло, которое формально подчиняется Совету, но фактически ведёт свою игру. Успех проекта homo-feline и совершенствование биологической науки заставили ИОР взглянуть по-новому на существующие семейства животных. Теперь глава ИОР, профессор Дружков одержим идеей акселерации «эволюции».

**Цель:** продолжать эксперименты с ДНК Homo Sapiens, создать усовершенствованную версию кошко-девочек.

**Отношение к кошко-девочкам:** как к любимым, но бесправным и полезным дочерям.

**Нарративно-игровой бонус:** они могут ускорить вашу эволюцию, если вы согласитесь на очередной эксперимент, но каждый раз у вас появляется Шрам «Аддикция» к какой-то новой валериановой сыворотки.

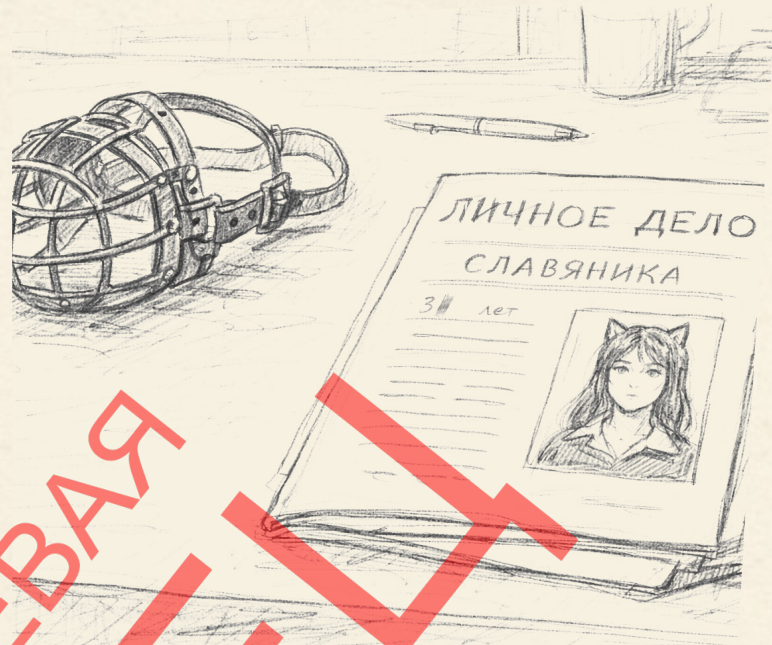
## ЖЕЛЕЗНЫЙ НАМОРДНИК

Военизированная организация старой закалки, состоящая из агрессивных видов, преимущественно собак пород бульдогов, доберманов, гончих, овчарок и терьеров. Они считают «оттепель» 1970-х годов предательством идеалов нации, а кошко-девочек — пособниками и инструментом мелкой буржуазии.

**Цель:** свергнуть Совет, закрыть границы и утилизировать всех кошко-девочек, устроив военную хунту.

**Отношение к кошко-девочкам:** как к прихвостням слабых политиков, шпионов и предателей.

**Нарративно-игровой штраф:** на вас регулярно устраивают охоту «чистильщики» — специальные военизированные подразделения фракции. Это вечная проблема, которая никак не облегчает вам жизнь.



## ФЕДЕРАЦИЯ «ПОСЛЕДНЯЯ ЖИЗНЬ»

Сеть кошко-девочек, которые «вышли из системы». Бывшие агенты, дезертиры, инвалиды и те, чей срок службы подошел к концу, но кто отказался возвращаться в криокамеры Института на «консервацию до востребования».

**Цель:** добиться признания прав кошко-девочек на законодательном уровне и остановить эксплуатацию сестёр.

**Отношение к кошко-девочкам:** как к родным и названным сёстрам, матерям и подругам.

**Нарративно-игровой бонус:** в убежищах можно найти бесплатную медицинскую помощь, а также покой. Кошко-девочки быстрее восстанавливают силы и могут даже избавляться от Шрамов, но такие услуги оказываются редко и только самым полезным и доверенным сёстрам.

## МИССИЯ «ЗОЛОТОЙ ФАЗАН»

Иностранные шпионы, аристократы, послы, военные и привлечённые специалисты, работающие с властями Звероссии или посягающие на их блага. Представляют из себя собрание всевозможных видов иностранных зверей от обычных лис до орангутанов и даже капибар.

**Цель:** индустриальный шпионаж, политическое давление, продвижение экономических интересов.

**Отношение к кошко-девочкам:** они ценят ваши таланты, но относятся как к экзотическому инструменту.

**Нарративно-игровой бонус:** миссия платит вдвое больше за любые Указы, чаще предоставляет редкое снаряжение и готово выдавать всё необходимое по первому запросу. Вы будете кататься как сыр в масле, пока в вас будет нужда и потребность.



СТАЦИОНАРНЫЕ РОЛЕВАЯ

ПЖ

Торренская Звероссия сочетает жёсткий внутренний контроль с активной и нервной внешней политикой. После установления власти Совета пяти линий государство долгое время исходило из принципа осаждённой крепости: укрепляло границы, подчиняло хозяйство нуждам безопасности, подавляло внутреннюю оппозицию и рассматривало почти любое внешнее влияние как форму вмешательства. Однако в последние годы этот курс был частично пересмотрен. Новое руководство Совета стремится не столько к прямой конфронтации с внешним миром, сколько к осторожному поиску партнёров в Церали и Тоа, сохраняя прежнюю подозрительность.

## Внутренняя политика

Внутри страны курс линий остаётся централизованным, полувоенным и бюрократическим. Совет контролирует министерства, распределение кадров, промышленность, безопасность и большую часть крупных научных программ. Государство поощряет порядок, производительность и политическую лояльность, но опасается автономных элит, независимых кружков и любых форм самоуправления, не встроенных в вертикаль. Даже в период частичного смягчения курса Звероссия не стала свободнее в полном смысле слова. Там, где раньше предпочитали запрет, теперь выбирают надзор; там, где прежде действовали грубой чисткой, теперь нередко используют компромат, агентуру, экономическое давление и управляемые уступки.

Для рядового жителя это означает, что эпоха открытой истерики и тотальной мобилизационной риторики отчасти отступила, но сама система не изменилась по существу. Государство всё ещё требует послушания, всё ещё следит за настроениями в городах, всё ещё готово вводить чрезвычайные меры.

## Отношения с Цералью

Цераль в зверосийской политической мысли долгое время рассматривалась как главный источник идеологической, экономической и разведывательной угрозы. Особенно подозрительно в Рексограде относились к Брассейру как к главной морской силе, Раверну как к центру прессы, банков и политической эмиграции, а также к Гельмарку как к опасной индустриальной державе, способной быстро перейти от торговой экономики к военной. Ряд стран на границах с Торренской Звероссией, такие как Луверия и Валькрена воспринимались или как слабые и податливые государства, либо как нейтральные посредники для взаимодействия с северо-западными странами.

Наиболее напряжёнными традиционно были отношения с теми странами Церали, которые сочетали пограничный страх перед Звероссией с собственными великодержавными амбициями. Здесь особенно выде-

лялся Серамат, для которого зверосийская мощь служила одновременно пугалом, оправданием внутренней милитаризации и постоянным поводом говорить о «рабочей угрозе».

При новом курсе Совет пяти линий не отказался от старого образа Церали как опасного соперника, но изменил методы. Вместо прямого политического разрыва он делает ставку на выборочное сближение: покупает технологии, ведёт ограниченные торговые переговоры, приглашает специалистов, пробует играть на противоречиях между самими церальскими державами. Внешне это выглядит как период осторожной разрядки. На деле же сохраняются взаимная разведывательная активность, контрабанда технологий, пропагандистская борьба, дипломатические скандалы и постоянный страх, что любой заключённый контракт окажется прикрытием для вербовки, шантажа или диверсии.

## Отношения с Тоа

Политика по отношению к юго-восточной части материка строилась иначе. Если Цераль воспринимался как идеологический соперник, то юго-восточные земли Тоа долгое время казались в Рексограде далёким, сложным и менее предсказуемым миром — одновременно рынком, цивилизационной альтернативой и потенциальным источником передовых технологий. Торренская Звероссия не испытывала к Тоа того культурного комплекса, который сопровождал её отношения с Цералью и именно поэтому часто ошибалась в оценке.

Наиболее важным партнёром и одновременно объектом подозрений стала Танукия. История взаимоотношений с ней тянется ещё с императорских времён: две войны, закончившиеся, по сути, ничем — пирровыми победами и перемирием. Сейчас же техника, приборы, носители, малогабаритная электроника и промышленные решения Танукии вызывают в Звероссии устойчивый интерес, особенно у военных, научных институтов и городского хозяйства. Для Совета пяти линий это удобный торговый партнёр, но неудобный пример того, как быстро может меняться общество под воздействием рынка, техники и экспортируемого стиля жизни, меняя свои устоявшиеся идеалы на открытия нового времени.

Поэтому зверосийская линия в Тоа обычно сводится к трём задачам: закупать нужное, не пропускать чужое, искать дипломатические и коммерческие каналы в обход Церали. Отсюда и характер отношений: официально Совет приветствует делегатов, проявляет вежливость, разрешает и проводит выставки техники, ведётся обмен торговыми миссиями и техническими делегациями. Неофициально же ведётся взаимная слежка, борьба за агентуру, попытки скопировать технологии и добиться перевеса в культурном и экономическом влиянии.

## ОБЩАЯ ЛОГИКА НОВОГО КУРСА

Современная политика Совета пяти линий сейчас выглядит как прагматичный поворот без идейного разоружения — Звероссия больше не стремится жить в полной изоляции и не считает разрыв с внешним миром выгодным. Ей нужны станки, химия, точная техника, отдельные виды сырья, новые методы организации производства и доступ к внешним рынкам. Однако весь этот курс строится не на доверии, а на расчёте. Совет ищет удобных партнёров, выгодные сделки и налаживает каналы влияния. Ключевая цель политиков — подготовить себе подстилку, в случае, если Цераль решит подмять под себя Звероссию. И для некоторых это уже предательство.

Именно поэтому современная внешняя политика кажется противоречивой. С одной стороны, открываются новые контакты с Раверном, обсуждаются технические закупки у Танукии, через Валькрену идут финансовые соглашения, а в отношениях с Луверией и Брассейром появляются эпизоды сотрудничества. С другой стороны, на границах сохраняется тревога, спецслужбы по-прежнему работают против эмиграции и иностранных мис-

сий, армия готовится к возможной войне, а любая внешняя уступка внутри страны подаётся не как шаг к миру, а как форма стратегического манёвра.

## ПОЛОЖЕНИЕ МИРА ВОКРУГ ЗВЕРОССИИ

Всё это в совокупности означает простую вещь: мир вокруг Звероссии находится не в состоянии спокойной стагнации, но и не в состоянии открытой войны. Это ослабшее напряжение прошлых лет, спровоцированное старыми конфликтами и незакрытыми амбициями. Прямые столкновения уступили место шпионажу, дипломатическим кризисам, торговым переговорам под давлением, технологической охоте, идеологической борьбе и операциям, которые официально никто не признаёт.

Рексоград, как самый крупный город и столица Звероссии, в такой обстановке становится естественным центром большинства событий: сюда сходятся интересы министерств, разведок, зарубежных торговцев, перебежчиков, контрабандистов, учёных, эмиссаров Церали и Тоа, а также тех, кто пытается использовать новый курс Совета в собственных целях.

## КОШКО-ДЕВОЧКИ И ВЛАСТЬ

Формально высшая власть в Звероссии принадлежит Совету пяти линий, который соединяет в себе законодательные, кадровые и надзорные функции. Через него проходят назначения, контроль над министерствами, распределение квот, финансирование проектов, утверждение специальных программ и общая политическая линия государства. Однако для большинства жителей, а тем более для кошко-девочек, Совет не существует как место, куда можно просто «пойти и обратиться». На практике он проявляет себя через разветвлённые подчинённые правительственные структуры:

1. профильные министерства;
2. научные институты и лаборатории;
3. гарнизонные и комендантские органы;
4. кадровые управления;
5. органы надзора и внутренней безопасности;
6. местные исполкомы и особые администрации.

Вопрос «кто здесь власть?» имеет простой ответ: власть — это не один кабинет, а цепочка ведомств, за которыми всегда стоит Совет пяти линий.

## ПОДВЕДОМСТВЕННОСТЬ КОШКО-ДЕВОЧЕК

Отношение кошко-девочек со структурами власти зависит не от абстрактных прав, а от статуса, прикрепления и полезности. Если кошко-девочка состоит при институте, лаборатории, ведомстве, военной части, хозяйственном управлении или специальной программе, то

её первым начальством будут: куратор; заведующий; комендант; начальник объекта; кадровый или медицинский инспектор.

Если она приписана к городской структуре, коммунальной службе, больнице, ведомству или распределительному дому, обращаться она может: к администрации учреждения; в местное управление снабжения; в медицинский или учётный отдел; к районному представителю профильного министерства.

Лишь в редких случаях, — если речь идёт о споре между ведомствами, о секретной программе, о статусе особо ценной единицы или о конфликте государственной важности, — вопрос может быть поднят выше, до министерства, президиума, контрольной палаты или специальной комиссии при Совете. Во многом, это зависит от сути спора, участвующих лиц и доверия к агенту.

Иначе говоря, кошко-девочки почти никогда не говорят с Советом напрямую. Они говорят с теми, кто действует от имени Совета.

## КАКИЕ У КОШКО-ДЕВОЧЕК ЗАДАЧИ

В обычном порядке полномочия кошко-девочки определяются не личной свободой, а выданной задачей. Государство может разрешить перемещаться по городу, выезд за границу, аренду недвижимости, а может запретить покидать указанный район. При этом у каждой кошко-девочки есть разрешение на ношение оружия, реже — формы и совсем редко — знаков принадлежно-

сти Совету пяти линий. Часто разработкам Дружкова поручают сопровождение конвоев, охрану дипломатических лиц, наблюдение за подозрительными гражданами, соблазнение политиков, а также неофициальное участие в военных и специальных операциях.

При этом, помимо очевидных военных и политических целей, кошко-девочки могут выполнять и гражданские задачи — лечить больных, управлять тяжёлой техникой, вести научную и техническую разработку, а также заниматься архивной и библиотечной работой.

Все эти полномочия, задачи и назначения почти всегда условны и отзывны. Они держатся на одном из трёх оснований: приказе, прикреплении к учреждению или покровительстве вышестоящего лица.

### Что доступно кошко-девочкам

Формально — немного. Но зачастую формальность уступает имеющимся связям.

Обычная кошко-девочка может добиться без особых проблем перевода в другую часть или оперативную группу, пересмотра программы тренировок и спецподготовки, а также отмены явно ошибочного приказа. Гораздо реже удаётся получить дополнительные допуски к снабжению, медосмотрам и часы увольнений сверх назначенных. Почти всё из этого выдаётся не просто по желанию агента, а под предлогом служебной, медицинской или производственной необходимости. Впрочем, если кошко-девочке действительно грозит опасность, как правило власть заинтересована в качественном обеспечении своей протекже всем необходимым — выдать лишнюю винтовку всегда дешевле, чем поспособствовать гибели ценного кадра.

Для игроков полезно помнить, что в общении с правительственными органами решают не красивые слова, а следующие вещи:

1. **Ведомственная принадлежность.** Чем яснее понятно, кому именно вы приписаны, тем легче чего-то добиться.
2. **Документы.** Пропуск, направление, акт, приказ, печать, заключение врача, подпись куратора.
3. **Куратор или покровитель.** Один заинтересованный начальник, учёный, офицер или чиновник, выступающий в интересах кошко-девочек может оказаться эффективнее запроса.
4. **Полезность.** Особо опытные агенты, редкие специалисты, удачные оперативницы, носительницы уникальных эволюционных достижений получают больше свободы потому, что ими не хотят рисковать.
5. **Тихое согласование.** Вопросы чаще решаются через записку, подпись, звонок, обмен любезностями, угрозу проверки вышестоящих органов или вмешательство другого ведомства.

На фоне имеющегося отношения к кошко-девочкам, требования федерации «Последней жизни», о признании за лабороторно выведенным видом гражданской самостоятельности, звучат особо отдалённо и нереалистично. О каких свободах идёт речь, если обычная оперативница не всегда может рассчитывать на изменение графика работы или смену места деятельности по собственному желанию.

Даже если в частном порядке кто-то из системы власти и относится к ним с уважением, государственная машина продолжает видеть в них прежде всего объект учёта и применения.

### Как с этим работать в игре

Будьте готовы чувствовать себя брошенным или недостаточно любимым ребёнком в семье. Скорее всего вам дадут всё необходимое, но ровно столько, чтобы вы всегда ощущали близкую нехватку: оружия, информации, прикрытия, прав или доступов. Это будет транслироваться любым важным органом власти, если вы решите получить что-то сверх выданного. Вам не будут помогать только потому, что вы не справляетесь. Любую помощь нужно заслужить или обосновать.

Вместе с тем, в зависимости от вашей задачи, покровителей и документов, вы почти всегда сможете убедить большую часть обычных элементов системы в вашей значимости. О кошко-девочках знают все — от водителя трамвая, до солдата на посту. Не каждый их видел, но каждый слышал истории о том, сколько опальных политиков, опасных шпионов и невинных горожан были пойманы Специальным ведомством внутренней безопасности благодаря их деятельности. Эти пересуды играют вам на руку — используйте их, чтобы получать преимущество там, где вам недостаёт официальности.

Иногда вам может повезти — вы получите официальный пропуск; чуткого куратора или будете признаны «особо ценным экземпляром». Тогда ваша жизнь станет комфортнее, проще и приятнее. Но помните, что это везение временное — пропуск могут аннулировать, куратора убрать, а признание превратится в путёвку на осваиваемый север «до востребования».

## БЫСТРОЕ СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Этот раздел будет полезен тем, кто готов пуститься сразу в дебри игры, не особо разбираясь в механиках и предыстории мира. Здесь будет пошагово рассказано, как быстро создать себе персонажа, а также что и куда записывать в лист персонажа.

Начните с обсуждения с вашей группой или мастером, какое приключение вам предстоит разыграть. Возможно, у мастера уже имеются наработки для ваших персонажей, которые позволят вам вместе создать интересную историю. Или, быть может, ваши соигроки хотят собрать сбалансированную группу с разными амплуа и породами, чтобы закрыть все игровые ниши.

Если же таких наработок нет и группа вас не ограничивает, определите свой: «Вид пробуждения» — это разновидность кошко-девочек, от которых заимствуются базовые преимущества и недостатки. Всего в игре их четыре — Сибирская аристократическая, подойдёт желающим брать на себя боевую роль; Уральская горная — тем, кто предпочитает не обращать на себя внимания; Невская маскарадная понравится любителям быть в центре внимания публики; а Софинская бесшёрстая тем, кто ценит гибкость тактик (см. стр. 22).

Выберите себе подходящую породу кошко-девочки и запишите её в соответствующее поле листа персонажа. Запишите полученные от пробуждения *Эволюционное достижение* и *Биологическую недоработку* в соответствующие разделы листа персонажа.

После чего переходите к следующему разделу и определите свой «Вид амплуа». В нём вам будет предложено четыре вида деятельности, на одном из которых ваша кошко-девочка будет специализироваться — бое; лечения; модификациях снаряжения или же скрытном проникновении. В игре нет жёстких привязок к работе, поэтому не переживайте: даже силовой оперативник может починить технику под обстрелом и провести какую-нибудь полевую операцию.

Однако, представленные амплуа позволят полнее раскрыть вашего персонажа, дав ему одну полезную особенность, которая уточнит основные задачи кошко-девочки. Выпишите ваше амплуа в соответствующее поле листа персонажа. Запишите особенность кошко-девочки, полученную от амплуа в раздел «Особенность амплуа» на листе персонажа (см. стр. 27).

Переходите к распределению Умений (см. стр. 17). Стартовое значение всех ваших Умений — 20, но вы можете распределить между ними ещё 50 бонусных очков, а также дополнительно 9, 6 и 3, полученные от Амплуа. Определите, в какое из умений сколько бонусных очков амплуа вы вложите. Запишите получившуюся сумму в столбец «Значение умений».

*Пример распределения значений для персонажа с амплуа Ловчей зайчиков, которая хочет специализироваться на дальнем бое: Сила — 23 (20 базовое, 3 от амплуа), Меткость — 49 (20 базовое, 20 бонусное, 9 от амплуа), Анализ — 25 (20 базовое, 5 бонусное), Хитрость — 25 (20 базовое, 5 бонусное), Выносливость — 36 (20 базовое, 10 бонусное, 6 от амплуа), Выдержка — 30 (20 базовое, 10 бонусное).*

Теперь, когда вы закончили распределять ваши Умения, математика заканчивается и вы можете переходить к выбору одной Одежды (см. стр. 38), двух Оружий (см. стр. 40), двух Расходников или инструментов (см. стр. 42) и, если вы выбрали себе амплуа Валериановой аптекарши, то ещё и двух Валериановых сывороток (см. стр. 41). Запишите выбранные вещи и их характеристики в соответствующие таблицы листа персонажа.

Как вариант, вы можете просто взять предложенный ниже стартовый комплект, рассчитанный на максимальную гибкость вашего персонажа.

- **ОДЕЖДА:** Кошачья бекеша
- **ОРУЖИЕ:** Пистолет ПМ «Звезда»; Нож «Коготь-Н2»
- **РАСХОДНИК:** Сухпаёк армейский; Сигареты «Счастье»

Поздравляю, ваша кошко-девочка почти готова к бою. Осталось придумать ей имя, небольшую предысторию и отправиться в суровый и промозглый Рексоград середины 1970-х годов.



# ОСНОВЫ ИГРЫ

В NekoPunk персонажи регулярно совершают броски  $1d100 \pm$  Модификатор сложности. Для успешной проверки, необходимо выбросить значение, которое будет меньше или равно значению Умения (см. стр. 17). Помимо этого, в игре используются влияющие на броски модификаторы двух видов — Модификатор сложности и Модификатор умения, о которых будет сказано ниже.

## Модификатор сложности (МС)

Это числовой показатель, усложняющий или упрощающий проверку персонажа. Например, Модификатор сложности +20 означает, что к результату выпавшего значения на  $1d100$  игрок добавляет 20 единиц, прежде чем определить меньше либо равен итоговый результат значению его умения. По умолчанию МС равен 0. В иных случаях, МС определяется мастером. Модификаторы не могут опустить значение Умения ниже 1 и не могут поднять его выше 95.

*Алиса хочет ударить преследующего героинь бульдога из железномордых. Для этого она совершает проверку своего Умения силы. Значение её умения 50. В данном случае, проверка проходит с МС +10 — бульдог намерен уклоняться. Алиса совершает бросок  $1d100$  и получает значение 34 на костях. Проверка пройдена, так как  $34+10=44$ , что меньше 50.*

Модификатор сложности позволяет мастеру корректировать игровую сцену под свои цели и задачи. Для этого он может руководствоваться таблицей «Модификаторы сложности», где предложена разбивка на сложность действия, числовой модификатор и игровой пример.

## Модификатор умения (МУ)

Используется при расчёте инициативы и некоторых игровых показателей. Это целочисленный показатель Умения персонажа, соответствующий числу, кратному десяти в Умении. Например, Хитрость 45 означает, что ваш Модификатор хитрости 4. В свою очередь Выдержка 20 означает, что ваш Модификатор выдержки 2.

### ИЗ ПРОТОКОЛА ОПРОСА РЯДОВОГО ОЛЕГА ЕРМОЛАЕВА

Поясняю, что пост я оставил 17 сентября 1974 года во время караула.

Ранее, со слов сослуживцев, мне был известен рассказ о появляющейся по ночам на реке лодке-призраке. Говорили, что караульные видят на воде огни неизвестного судна, после чего теряют рассудок, бросаются в реку и погибают.

Считал эти разговоры суеверием, но, находясь на посту, всё время о них помнил.

Около часа сорока восьми минут я заметил на реке огни. Они двигались в мою сторону. Я окликнул судно, ответа не получил. Затем произвёл предупредительный выстрел в воздух, в соответствии с правилами караула.

После выстрела огни не остановились и не изменили направления. Шума мотора, весел либо голосов с воды слышно не было.

Испугавшись увиденного, я оставил пост и направился в расположение части.

Что именно наблюдал на реке, объяснить не могу. Подтверждаю только, что огни видел лично.

### Модификаторы сложности

Сложность действия	Модификатор	Пример
Проще простого	-20	Залатать казённую бекешу с помощью иголки и нитки в тишине явочной квартиры
Просто	-10	Убедить подвыпившего рабочего, что ты тоже «из цеха», используя знакомую жаргонную фразу
Обычно	0	Вырубить караульного, стоящего к тебе спиной
Сложно	+20	Взломать замок незнакомого автомобиля в темноте
Очень сложно	+40	Уговорить генерала отдать тебе его форменную шинель

## РАЗРЯД СОЗНАНИЯ

Когда игрок хочет получить преимущество, он может заявить об использовании «Разряда сознания» — нарративно это означает, что персонаж старается изо всех сил, чтобы достичь успеха. Игромеханически же это позволяет игроку совершить бросок монеты, загадав результат.

Если **бросок успешен**, игрок получает, **МС -20** на выпавший ранее результат. Также по желанию, игрок может поменять между собой значение десятков и единиц. Т.е. если у вас выпало 85, то вы можете выбрать или 65, или 56 в качестве результата. Наконец, персонаж игрока получает **I уровень Вялости** ([см. стр. 19](#)).

Если же бросок **не был успешен**, игрок не в состоянии использовать «Разряд сознания» до *следующей игровой сцены*. Использование этой механики требует больших трудозатрат от персонажа, и легко перегружает организм. Потому его нельзя успешно использовать чаще раза за Указ. Некоторые *Эволюционные достижения* и игровые механики могут позволить преодолеть это ограничение.

Также, игрок может один раз за Указ применить «Разряд сознания» в бою. Подробнее об этом читайте в главе «Боевые действия» ([см. стр. 30](#)).

## ПОМОЩЬ

Персонажи могут оказывать помощь друг другу в выполнении каких-либо действий, если они предусматривают такую возможность. Перенос тяжёлого груза, ассистирование при операции, штурманство во время погони — это примеры действий, которые могут оказывать персонажи для помощи.

В таком случае, персонаж, получающий помощь, может использовать «Разряд сознания» *внеочередно*, игнорируя бросок монеты, взамен траты «Разряда» персонажем, оказывающим помощь. Проверка при этом проходит с **МС -10**.

*Евгений неудачно бросил кость, пытаясь убедить мелкого чиновника дать доступ к архивам городского совета, чтобы поискать улики против торговца антиквариатом. Результат его броска 73, в то время как его Умение хитрости — 55. Игрок решает, что ему нужны эти документы и он заявляет использование «Разряда сознания», ставя на выпадение «орла». Монета выпадает нужной стороной и теперь Евгений может поменять выпавший результат на 45, проходя тем самым проверку.*

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

Персонажи мастера и игроков имеют две характеристики их состояния, которые отвечают за здоровье и самочувствие — они зовутся оценками и определяют, как много сможет вынести персонаж перед тем, как умрёт от полученных ран или потеряет рассудок. В отличие от живых существ, объекты окружения имеют только одну характеристику состояния — пункты прочности.

### ОЦЕНКА ЗДОРОВЬЯ (ОЗ)

Оценка здоровья показывает, как много урона может перенести персонаж. ОЗ есть у всех живых существ. Как правило, ОЗ теряется из-за получения физического урона, обморожения и сильного отравления. Полная трата ОЗ по той или иной причине, в том числе, утрата их путём снижения максимального значения до нуля, ведёт к мгновенной смерти персонажа. Ваши ОЗ растут в момент пересечения *Умением выносливости* граничных значений — **50** и **80** на 2 единицы, т.е. на 4 суммарно.

### ОЦЕНКА САМОЧУВСТВИЯ (ОС)

Оценка самочувствия показывает, как много ужасов может вынести персонаж. ОС есть у всех живых существ. Как правило, вы теряете ОС, видя кровавые сцены, принимая тяжёлый неоднозначный выбор, а также становясь объектом чужого психологического давления. Полная трата ОС, в том числе, утрата их путём снижения максимального значения до нуля, ведёт к мгновенному переходу персонажа в руки ведущего или же к его смерти. Аналогично ОЗ, ваши ОС растут в момент пересечения *Умением выдержки* граничных значений — **50** и **80** на 2, т.е. на 4 суммарно.

### ПУНКТ ПРОЧНОСТИ (ПП)

ОЗ отсутствует у объектов окружения, сменяясь на пункты прочности (ПП). Полная трата ПП по той или иной причине, приведёт к разрушению объекта и потребует его длительного восстановления. ПП уместно использовать для расчета крепости укрытия, состояния техники, а также любых иных объектов, которые персонажи планируют разрушить. Обычно, число ПП определяется мастером и колеблется **от 1 до 9**. В целях помощи мастеру ниже приведена таблица ПП у разных материалов.

МАТЕРИАЛ	ПП	МАТЕРИАЛ	ПП
Брезент	1	Дюралюминий	6
Древесина	2	Чугун	7
Фанера	3	Сталь	8
Кирпич	4	Композитная броня	9
Текстолит	5		

## УМЕНИЯ

Умения отражают потенциал и развитие персонажа, а также его природные данные. Стартовый уровень всех умений персонажа равен **20**. При генерации, игрок может свободно распределить ещё **50 очков** между умениями. При генерации, в одно умение вложить можно не более **20 очков**. Мастер может изменить это значение по своему усмотрению, как и стартовое число бонусных очков. Умение не может быть ниже **1** и выше **95**. Понизить или повысить эти значения не могут и модификаторы, однако, некоторые Эволюционные достижения позволяют временно игнорировать эти ограничения.

Каждые *три выполненных Указа*, игрок получает **8 очков**, которые волен распределить в любые Умения, значения которых ещё не превысили **95** или ограничивающих персонажа Порогов развития.

### Меткость

Определяет, насколько кошко-девочка или персонаж искусны в обращении со стрелковым оружием. Отвечает за стрельбу из дальнобойного оружия, метание предметов, а также за сложные баллистические расчёты. Обычно **МС** равняется **0**, однако мастер может принять решение усложнить проверку в зависимости от окружающих или иных факторов: погоды, видимости и т.д.

### Сила

Определяет, насколько мышечно развиты кошко-девочка или персонаж. Влияет на способность переносить и толкать тяжести, попадать оружием ближнего боя по противнику и карабкаться вверх по стенам без оборудования. Обычно **МС** равняется **0**, однако мастер может принять решение усложнить проверку, в зависимости от вашего состояния или состояния цели.

### Анализ

Отвечает за умение понимать о чём идёт речь в сложном диалоге, знание научных терминов, особенностей пород и видов, а также за ориентацию в пространстве. Проверка *Умения анализа* проводится, если игрок пытается найти что-то спрятанное от его глаз, отыскать в кипе книг нужную информацию или же быстро сориентироваться в городских трущобах. **МС** проверки равен разнице между *Умением хитрости* или *выдержки* цели (выбирается наивысшее значение) и *Умением анализа* персонажа.

Оля планирует обмануть охранника павильона Золотого Фазана. Его Умение анализа — **50**, а Умение выдержки — **42**. Проверка будет проводиться против Умения анализа цели. Умение хитрости Оли — **45**. Разница между умениями составляет **+5** единиц. Итоговая проверка проводится с **МС +5**.

### Хитрость

Отвечает за умение вести беседу с выгодой для себя и введение в заблуждение. Проверка *Умения хитрости* проводится, когда игрок пытается кого-то обмануть, запугать или получить нужную ему информацию. Как правило, проверка проводится, если цель не желает делиться информацией или чувствует подвох. **МС** проверки равен разнице между *Умением анализа* или *выдержки* цели (выбирается наивысшее значение) и *Умением хитрости* персонажа.

### Выносливость

Отвечает за умение переносить полученные повреждения физического характера, сопротивляться болезням, холоду, пыткам, а также за **ОЗ**. Если не указано иного, мастер определяет сложность проверок. Повышение значения *Умения выносливости* выше **50** и **80** приводит к росту **ОЗ** (*см. стр. 16*).

### Выдержка

Отвечает за умение сопротивляться тягестям жизни: инстинктивным страхам, суровым приказам, выносить принятие тяжёлых решений и блокировать травмирующие воспоминания, а также за **ОС**. Если не указано иного, мастер определяет сложность проверок. Повышение значения *Умения выдержки* выше **50** и **80** приводит к росту **ОС** (*см. стр. 16*).

### Порог развития

У Умений персонажа есть естественное природное ограничение их развития — **95** единиц. Оно называется *Порогом развития* и указывает на максимальное значение Умения, которого может достичь персонаж. Обычно Порог развития может быть снижен из-за Шрамов или Биологических недоработок. Этот эффект постоянен.

### Порог эффективности

Помимо Порога развития, у персонажей также есть *Порог эффективности* — это временные ограничения Умений по тем или иным причинам. Порог эффективности не препятствует дальнейшему увеличению Умений, однако не даёт от этого бонусов. Само значение Умения может быть и выше этого числа, но для расчётов и проверок используется значение не превышающее Порога эффективности. Обычно Порог эффективности равен **95**, но он может быть снижен из-за Шрамов, Биологических недоработок или некоторых особенностей предметов, одежды и оружия. Порог эффективности рассчитывается после учёта Порога развития, если не указано иного.

После тяжёлого боя, Славяника получила перелом руки. Чтобы купировать боль, она применяет сыворотку *Анальгет-Аж*, которая снижает её Порог эффективности силы и меткости до **40** единиц. Несмотря на то, что у Славяники Умение силы равно **52**, её броски успешны только при результате  $\leq 40$ .

## РЕПУТАЦИЯ У ФРАКЦИЙ

Выполняя Указы и мешая другим Фракциям, кошка-девочки непременно будут обзаводиться друзьями и врагами, а также продвигаться по лестницам доверия внутри этих социальных структур. Репутация кошка-девочек внутри Фракций можно отслеживать с помощью разницы между плюсами и минусами. Если плюсов больше — их Репутация положительная. Если больше минусов — отрицательная. Мастер сам принимает решение, на какие Фракции и как сильно влияет выполнение Указа, но как правило, *каждый Указ приносит:*

++	одной фракции
+	одной или двум фракциям
--	одной фракции
-	одной или двум фракциям

Репутация разбивается на уровни, в зависимости от разницы между плюсами и минусами. Положительная репутация требует в два раза больше плюсов — её не так-то просто заслужить, но и быстро не потерять. Напротив же, отрицательная репутация копится быстрее — несколько злонамеренных поступков наверняка сделают вас чьим-то врагом. Для простоты, игроки и мастер могут пользоваться *следующими уровнями Репутации* и, при необходимости, отталкиваться от их описания, чтобы показать отношение Фракций к персонажам:

+30	<b>Сестра:</b> вы и они — одной крови, ваши названные братья и сёстры готовы положить свои жизни за вашу.
+15	<b>Товарищ:</b> вы входите во внутренние круги, офицерские составы, вам могут доверить военные тайны и возложить сложные задачи.
+5	<b>Друг:</b> к вам хорошо относятся, но всё ещё недостаточно, чтобы доверять тайные задачи и рассчитывать на помощь.
0	<b>Незнакомец:</b> вас не подпускают к секретам, но и откровенно подозревать в чём-либо не будут.
-5	<b>Недруг:</b> на вас косо смотрят и за вами будут следить с удвоенной внимательностью.
-10	<b>Враг:</b> вас могут не пустить в здание, взять в плен или даже открыть огонь, если заметят за чем-то подозрительным.
-15	<b>Главная угроза:</b> в любой ситуации, по вам будут открывать огонь.

## Вялость

Кошко-девочки — это биологически усовершенствованные версии homo sapiens, их организм совершеннее обычных зверей, но он требует и больше ресурсов, а также, в целом, капризен к окружающим условиям. Преодоление ограничений организма приводит к накоплению уровней Вялости — обычно одного за раз, но некоторые мощные способности кошко-девочек, а также экспериментальные сыворотки могут приводить к накоплению сразу двух уровней Вялости. Если уровни Вялости превысят порог Спячки, рано или поздно кошко-девочка будет вынуждена заснуть.

Уровни Вялости получаются регулярно. Как правило, это прямо описано в тексте, но на усмотрение мастера, уровни Вялости могут быть получены и за другие действия. Обычно уровни Вялости выдаются за следующее:

1. Отсутствие сна в течении **18 часов**;
2. Отсутствие еды в течении **10 часов**;
3. Регулярные физические нагрузки более **2 часов**;
4. Эффект порогов Обморожения или Отравления;
5. Эффектот Шрамов или Биологических недоработок.

Базовое значение уровней Вялости — 5. Некоторые Сыворотки или Эволюционные достижения могут превысить это значение.

## Спячка

Спячка — это внутренний биологический предохранитель. Организм, созданный Дружковым, работает на пределе возможностей, и когда «топливо» заканчивается, мозг кошко-девочки уходит в гибернацию, чтобы сохранить организм в целости. Если кошко-девочка накапливает 5 или более уровней Вялости (в зависимости от Эволюционных достижений кошко-девочки), она рискует тут же впасть в Спячку.

Кошко-девочка может сопротивляться Спячке. Для этого ей требуется пройти проверку *Умения выдержки*, чтобы заставить свой мозг работать дальше, на пределе возможностей. В случае успеха, кошко-девочка может профункционировать ещё **раунд** (если она находится в бою) или **10 минут** (если вне боя), после чего потребуются очередная проверка *Умения выдержки*, но с суммирующимся штрафом в **+10** к каждой последующей проверке (**0, +10, +20, +30** и т.д.). При провале, кошко-девочка тут же впадает в Спячку.

**В бою:** во время Спячки персонаж не может перемещаться и тратить ОД в течение **1d6 раундов**. После выхода из Спячки, кошко-девочка может действовать до конца боя, но по завершению боя тут же впадает в Спячку уже на **1d10 часов**.

**Вне боя:** кошко-девочка засыпает на **1d6 часов**, её невозможно разбудить обычными способами. Однако, получение порогов *Перегрузка/Переохлаждение/Интоксикация*, вынуждает организм выйти из Спячки на **1 час**, после которого кошко-девочка впадает в Спячку уже на **10 часов**. Если это случилось, кошко-девочку невозможно вывести из Спячки любым способом.

## ЭВОЛЮЦИОННЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ

Такими достижениями называются сильные стороны породы кошко-девочки или же её человеческих генов. Именно они позволяют кошко-девочкам преодолевать стандартные ограничения животных. *Эволюционные достижения* есть у каждой кошко-девочки в её генетическом коде, но они требуют особых условий для проявления, о которых будет подробно написано ниже.

Как правило, на старте персонажи игроков имеют два Эволюционных достижения — одно от *Вида пробуждения*, другое от *Вида ампулы*. Мастер может разрешить набор дополнительных стартовых Эволюционных достижений, если посчитает это необходимым.

Выполнение *Указов*, совершенствование собственных *Умений* и приём редких валериановых сывороток способны проявить Эволюционное достижение кошко-девочки. С игровой точки зрения это выражается в том, что после достижения определённых условий, игрок может выбрать своему персонажу новое Эволюционное достижение и вписать его в лист персонажа. Ниже перечислены возможные пути их получения.

**Выполнение Указов:** каждые три выполненных Указа позволяют игроку выбрать одно Эволюционное достижение для своего персонажа.

**Совершенствование Умений:** когда одно из Умений кошко-девочки достигает значения в 50 единиц, игрок может выбрать одно из Эволюционных достижений из соответствующего списка, связанного с Умением.

**Приём валериановой сыворотки:** принимая валериановую сыворотку Э-8/Др-Ш, кошко-девочка может получить одно Эволюционное достижение, однако после этого кошко-девочка должна получить новый Шрам.

**Развитие института:** кошко-девочки, работающие на Институт особых разработок имеют доступ к ускоренной процедуре получения Эволюционных достижений, за счёт перестройки их генетического кода. К сожалению, после этого, кошко-девочка получает Шрам «Аддикция», связанный с новой лабораторной валериановой сывороткой.

сила

**Хищный рывок:** если перед атакой на дистанции Контакт вы использовали Рывок, прыгнули сверху или выскочили из укрытия, при успешном попадании вы наносите +1 ОЗ или сбиваете цель с ног.

**Стенной хват:** вы можете карабкаться по неровным стенам, трубам, карнизам и строительным лесам без специального снаряжения там, где обычному зверю уже нужен крюк, верёвка или лестница.

**Упрямое тело:** вас невозможно повалить, сдвинуть, вытолкнуть из прохода, схватить или прижать к поверхности, если это пытается сделать существо меньше вас или вашего размера. В остальных случаях, противник получает МС +20 на это действие.

**Крепкие лапы:** любое вражеское промедление вы используете, чтобы применить технику борьбы. Противник на дальности Kontakta не может добровольно покинуть гекс, не пройдя проверку Умения силы МС +10.

**Бывший штурмовик:** вы умеете ломать преграды телом. Вы можете выбивать деревянные двери, проламывать перегородки, сталкивать баррикады, переворачивать мебель и вскрывать силой запертое «наспех». Вы можете по желанию ломать Препятствия, если их ПП превышает 3, то есть брезент, древесину и фанеру.

меткость

**Игольное ушко:** раз за сцену вы можете атаковать не противника или объект целиком, а конкретную его часть. Например: глаз, кисть с оружием, лампу, ремень, ногу, колбу, трос, замок, кнопку тревоги. Эффект зависит от решения мастера.

**Стрельба на бегу:** бег, прыжок, пережат, падение на колено и резкая смена позиции не сбивают вам руку, а даже помогают вести огонь. Раз за битву сразу после передвижения вы получаете МС -20 к проверкам Умения меткости в этом ходу.

**Привычка к отдаче:** ваши руки надёжно удерживают даже самое строптивое и скорострельное оружие. Штраф от Урона точности снижается на 10 единиц.

**Занять позицию:** если вы не двигались в прошлый ход и рядом с вами нет противника на дальности Контакт, можете игнорировать Уклонения противника.

**Бросок по памяти:** вы одинаково опасны не только с огнестрелом. Метательное оружие, ножи, камни, инструменты и импровизированные снаряды получают МС -20 к атаке, пока враг не Уклоняется.

**Глубокий резерв:** ваш организм умеет лучше запасать энергию и дольше держится на пределе. Порог, после которого вы рискуете впасть в Спячку, повышается на I уровень *Вялости* и теперь составляет **6 уровней**.

**Железный желудок:** вы куда лучше переносите плохую еду, мутную воду, дешёвый алкоголь, дым, гарь, химические пары и лёгкие отравляющие вещества. Вы игнорируете штрафы от порога *Интоксикации*.

**Быстрое зализывание:** если рана или травма падает под *Недомогание*, вам нужно не **10 минут**, а **1-2 минуты** или **3 ОД**, чтобы привести себя в порядок с помощью слюны, ткани и краткого покоя.

**Теплообмен:** холод, сырость, сквозняки и ночёвки в плохих условиях вредят вам заметно меньше. Вы игнорируете штрафы от порога *Замерзание*.

**Второе дыхание:** раз за сцену, если ваш уровень *Вялости* должен спровоцировать Спячку, проигнорируйте проверку до конца вашего следующего хода.

**Не сегодня:** раз за Указ вы автоматически игнорируете первый момент, когда должны сопротивляться *Безумию*. Последующая проверка проходит как обычно.

**Ледяная морда:** по вам хуже читаются страх, боль, зависимость, сомнение и ложь. Все проверки *Умения анализа* против вас проводятся с **МС +20** и всегда против вашего *Умения выдержки*, даже если указано обратное.

**Страха нет:** вас почти невозможно сломать угрозой, криком, допросом или внезапной жестокостью. Вы игнорируете первый урон по **ОС** в таких случаях, а противник проводит проверку *Умения хитрости* с **МС +20**.

**Приказ мимо ушей:** если ваш Шрам, прошлый опыт или дрессировка заставляют вас рефлекторно подчиняться, раз за сцену вы можете сдержать этот рефлекс и сделать выбор осознанно.

**Удержать себя:** когда ситуация провоцирует вас сорваться на бегство, ярость, истерику, ступор, панический ритуал или вредную привычку — вы можете остаться в сцене до конца следующего раунда и действовать рационально, словно вас ничего не спровоцировало.

**Мышление тактика:** раз за сцену, попадая в новое место, вы можете попросить мастера указать вам на самую лучшую или опасную позицию. Пока вы находитесь в описанном мастером месте, вы получаете **МС -20** на все проверки *Умений силы и меткости*.

**Память охотницы:** один раз внимательно увидев помещение, маршрут, лицо, порядок сигналов, план склада или график патруля, вы сохраняете это в памяти без искажений. Вы можете использовать эти знания, чтобы ввести противника в заблуждение — используйте свой *Анализ* вместо *Хитрости* во время таких проверок.

**Чуйка на подставу:** раз за Указ, если в сцене есть ловушка, слежка, тайник, фальшивый документ, засада или иное «слишком удобное совпадение», мастер обязан дать вам тревожный намёк об этом.

**Чуйка зверя:** раз за сцену после короткого разговора со зверем вы можете косвенно понять его намерения. Мастер обязан описать их одним словом или фразой. Вы получаете **МС -10** на все дальнейшие проверки *Умения анализа* против этого зверя.

**Мысленная реконструкция:** по следам драки, беспорядку в комнате, запахам, расположению тел, осколкам и брошенным вещам вы можете быстро восстановить примерную последовательность событий. Все проверки *Умения анализа* получают **МС -20** для расследования в таких условиях.

**Чужая среди своих:** пока у вас есть правдоподобная легенда, одежда или манера поведения, вы можете общаться с рядовыми членами враждебной фракции будто ваша репутация находится на уровне «Незнакомка».

**Мягкие лапки:** когда вы двигаетесь неторопливо и осознанно, вас почти невозможно услышать по шагам, шороху одежды, хвосту, когтям, дыханию или лёгкому касанию поверхностей.

**Улыбка хищницы:** раз за сцену вы можете немного смягчить негативную реакцию одного зверя. Например, вместо расстрела вас посадят в камеру, вместо преследования — отпустят. Мастер решает, что именно произойдёт, но последствия всегда должны быть мягче.

**Быстрая ложь:** вам не нужно заранее продумывать всю легенду. Если вас внезапно спросили «кто вы», «зачем вы тут», «где пропуск» или «почему у вас кровь на рукаве», вы можете дать немедленный убедительный ответ, не проходя проверку *Умения хитрости*.

**Кошачье исчезновение:** если в сцене есть толпа, дым, рынок, переулки, мебель, тени, окна, бельевые верёвки и т.д., вы можете выйти из боя без преследования.



## Виды пробуждения

В этой игре вам предстоит взять на себя роль биологических суперсолдат, разработанных в Институте особых разработок под руководством профессора Дружкова. Виды пробуждения — это смесь генов кошек и внедрённых специфических генов человека. Каждый Вид имеет своё *Эволюционное достижение* — мощное преимущество, определяющие особенность игры за вашего персонажа и *Биологическую недоработку* — уязвимость балансирующую персонажа, а также значения ОЗ и ОС. Вы можете придумать свой собственный Вид, основываясь на любимой породе кошачьих и их характерных повадках либо же прибегнуть к использованию одного из четырёх видов, представленных ниже.

# СИБИРСКАЯ АРИСТОКРАТИЧЕСКАЯ

выносливость

уверенность

аппетит

независимость

Кошко-девочки, выведенные на основе генетического материала крупных, густошёрстных и исключительно выносливых кошек, чьи останки были обнаружены в вечной мерзлоте северных окраин ещё Торренской империи, задолго до становления Звероссии. Изначально эта линия рассматривалась как перспективная для эксплуатации в условиях холода, дефицита снабжения и регулярной, тяжёлой физической нагрузки.

Сибирские аристократические отличаются массивным телосложением, развитой мускулатурой, плотным костяком и высокой общей живучестью. Они лучше большинства других серий переносят низкие температуры, длительные переходы, недосып и работу в тяжёлых бытовых или производственных условиях. Благодаря сочетанию силы, выносливости и устойчивости к неблагоприятной среде часто используются как грузчицы, работницы полевых станций, северных гарнизонов, складских комплексов и удалённых исследовательских баз. При этом их организм требует усиленного и регулярного питания: ускоренный обмен веществ, высокая теплопотеря и большие энергозатраты делают их особенно зависимыми от калорийного рациона, а при недостатке пищи они быстрее теряют массу, раздражаются и хуже восстанавливаются после нагрузок.

Внешне и поведенчески сибирские аристократические производят впечатление крепких, спокойных и надёжных особей, хотя в быту нередко отличаются независимым нравом, выраженным чувством собственного достоинства и слабой терпимостью к грубому обращению.

Эволюционное достижение

## МЫШЕЧНЫЙ СКЕЛЕТ ПРИМАТА

Ваш организм представляет почти точную копию скелета и мышц прямоходящего примата. Это позволяет вам носить тяжёлую броню без штрафов к скорости передвижения. Также вы можете считать Медленное или Сверхмедленное оружие Обычным или Медленным.



Биологическая недоработка

## БЫСТРЫЙ МЕТАБОЛИЗМ

Ваш организм стремительно сжигает калории и без еды провоцирует частые обмороки. Вам нужно в три раза больше еды. Если вы не ели более 5 часов, вы получаете уровень Вялости, который нельзя снять отдыхом, только полноценным обедом.



# НЕВСКАЯ МАСКАРАДНАЯ

манипулятивность

конформизм

хитрость

социальность



Кошко-девочки, выведенные на основе генетического материала изящных, выразительных и социально ориентированных кошек, изображения которых неоднократно встречались в наскальной живописи и ритуальных композициях северо-западных и речных культур ранней доледниковой эпохи. Животные нередко помещались в центр обрядовых плясок, праздничных шествий и коллективных представлений, что позднее дало повод связывать данную линию с врождённой тягой к демонстративности, игре ролей и стремлению удерживать на себе внимание окружающих.

Невские маскарадные отличаются стройным телосложением, плавной пластикой движений, развитой мимикой и особенно высокой способностью к подражанию повадкам, речи и социальным манерам других. В повседневном поведении они склонны к театрализации, охотно используют маски, грим, декоративные элементы и намеренную смену образа. Изначально линия рассматривалась для сфер, где важны социальная адаптивность, умение производить впечатление, отвлекать внимание, входить в доверие и тонко чувствовать реакцию публики.

Невские маскарадные часто находят применение в агитационных программах, представительских службах, в качестве посредниц, информаторш, приманок или агентов мягкого воздействия.

При этом выраженная потребность в признании, эмоциональном отклике и постоянной ролевой игре делает их менее устойчивыми к длительной изоляции, однообразной дисциплине и среде, где от них требуется полная эмоциональная прозрачность.

Эволюционное достижение

## PERSONA GRATA

У вас есть способность располагать к себе даже агрессивных животных. Ваша популярность у всех фракций считается на одну ступень выше. Если вы делаете что-то вредное для фракции и об этом становится известно, бонус перестаёт действовать до конца следующего Указа.

Биологическая недоработка

## ЗАСТРЕВАНИЕ В ОБРАЗЕ

Ваша психология завязана на социальные роли. Перед началом сцены игрок обязан выбрать «маску»: кокетка, аристократка, жертва, простушка, чиновница, артистка и т.д. Пока сцена не закончилась, она не может действовать вразрез с этим образом, даже если это вредит её друзьям.



# УРАЛЬСКАЯ ГОРНАЯ

тревожность

хитрость

скрытность

инстинктивность

Кошко-девочки, созданные из одноимённой породы, найденной поблизости от человеческих поселений в горных хребтах. Похоже, хорошо скрывались и, видимо, как-то могли воздействовать на зверей, судя по большому обилию фигурок в их честь. Уральские горные могут контактировать с тем, что учёные называют «мяу-сферой» — коллективным бессознательным всех кошко-девочек, а также, как считается, с остаточными следами этого бессознательного в атмосфере земли.

Уральские горные отличаются лёгким, но крепким телосложением, высокой чувствительностью к звуку, переменам погоды и состоянию окружающего пространства, а также исключительной склонностью к уединению и осторожному наблюдению. Наиболее ценным считается способность к контакту с феноменом, который в научной среде условно обозначается как «мяу-сфера» — коллективное бессознательное всех кошко-девочек, а также с остаточными следами этого бессознательного.

При этом Вид обладает выраженной социальной уязвимостью: уральские горные крайне плохо переносят концентрированное внимание и, как правило, впадают в острое тревожное состояние, если становятся объектом прямого наблюдения сразу для более чем двух существ, которых не считают близкими. В такой ситуации у них быстро нарушается концентрация, усиливается паника, ухудшается контакт с окружающей реальностью.

Эволюционное достижение

## КОНТАКТ С «МЯУ-СФЕРОЙ»

Вы способны улавливать тонкие, едва заметные колебания информации и инстинктивно интерпретировать их. Вы можете раз за сцену перебросить любой выпавший результат на костях, но обязаны принять новый результат. Это достижение не работает во время приступа от «Кошки Шрёдингера».

Биологическая недоработка

## КОШКА ШРЁДИНГЕРА

Если на вас смотрят более двух зверей, у вас срабатывает инстинкт самосохранения. Если на кошко-девочку направлено одновременно более двух взглядов, персонаж должен предпринимать только следующие действия в приоритетном порядке: бежать, защищаться, атаковать.



# СОФИНСКАЯ БЕСШЁРСТАЯ

удерживать

память

анализ

системность



Кошко-девочки, выведенные на основе генетического материала породы, обнаруженной в окрестностях города София и быстро привлёкшей внимание исследователей своей необычной физиологией, почти полным отсутствием шерстяного покрова на отдельных участках тела и выраженными когнитивными особенностями.

Наиболее заметной чертой Вида является отсутствие шерсти на ушах и хвосте, из-за чего софинские бесшёрстые остро зависят от тепла. Их кожа тонкая, чувствительная и легко повреждается. При этом они обладают выдающимся качеством иного порядка — феноменальной долговременной памятью, высокой способностью к удержанию сложных последовательностей, визуальных ассоциаций, словесных конструкций и эмоционально окрашенных эпизодов.

Софинские бесшёрстые рассматриваются как ценный ресурс в архивном деле, шифровой работе, канцелярии, протокольной службе, следственных подразделениях, аналитических группах и любых сферах, где важны точность воспроизведения и долговременное хранение сведений.

Эволюционное достижение

## ТОЧНАЯ ПАМЯТЬ

Ваша память феноменальна, благодаря чему вы можете воспроизводить эволюционные достижения своих сестёр, даже не развивая свой организм. Перед началом Указа, выберите любое Эволюционное достижение. До конца Указа вы можете пользоваться этим Эволюционным достижением, согласно правилам, которые в нём описаны.

Биологическая недоработка

## ПЕРГАМЕНТНАЯ КОЖА

Ваша кожа слишком тонка, чтобы надёжно защищать организм. Вы совершаете все проверки против холода, болезней и интоксикации с МС +20. Полученные эффекты Недомогания, Интоксикации и Переохлаждения нельзя снять обычным Зализыванием ран: требуется перевязка, тепло, мазь, валериановый препарат или помощь Валериановой аптекарши.





## Виды амплуа

Это роль кошко-девочек в сложном мире Звероссии. Они могут быть как на передовой прокси-войн в Запаме, так и мелькать на официальных раутах посольства церальской Венегаи. Вы можете сами придумать новое амплуа для своей кошко-девочки или воспользоваться одним из четырёх, представленных ниже. Помните, амплуа — это не столько классическая работа, сколько ключевое направление деятельности кошко-девочки. Иными словами, ничто не мешает солдату быть на торжественном приёме, на крыше соседнего с посольством здания для ведения шпионской деятельности или же в медицинском кабинете для оказания первой помощи пострадавшей сестре.

## ЛОВЧАЯ ЗАЙЧИКОВ



Сидит как влитая: Пока вы не пользуетесь и оружием, и одеждой со свойством «Неподходящая», вы дополнительно получаете МС -15 на проверки Умения силы и меткости. Если одежда или оружие не имеют этого свойства, вы теряете бонус.

Местный оперативник, прозванный так за любовь своих предков к поимке движущихся солнечных пятен. Ловчая зайчиков может быть как обыкновенным грубым решением проблемы, силовым рычагом, одетым в броню солдатом, так и изысканным устранителем шпионов, целей Указов и важных политических фигур. Так или иначе, они в идеале владеют оружием и снаряжением, разработанным специально под биологические особенности кошко-девочек, а их физические навыки считаются выдающимися даже на фоне других сестёр.

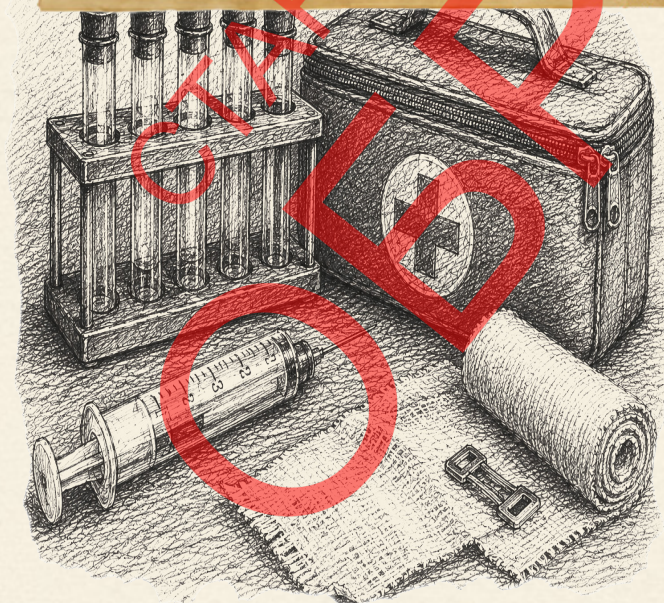
Вложите 9, 6 и 3 очка в следующие Умения:

сила

меткость

выносливость

## ВАЛЕРИАНОВАЯ АПТЕКАРША



Вложите 9, 6 и 3 очка в следующие Умения:

выносливость

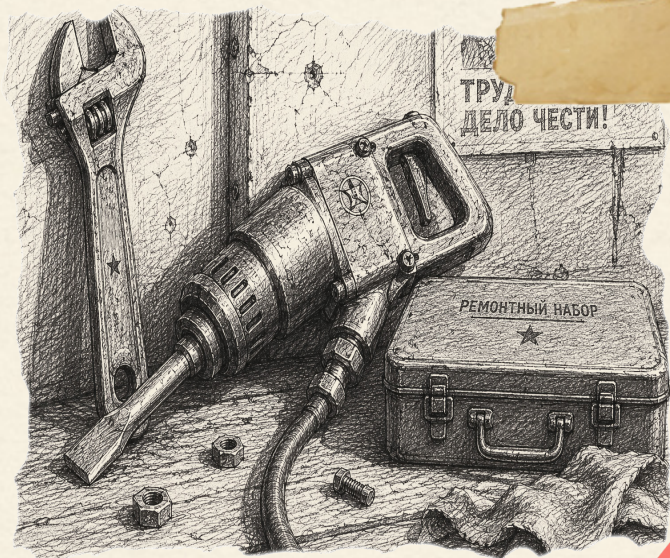
выдержка

анализ

Кошко-девочки действительно невероятные существа по меркам животного мира, но им нужен особый уход. И только генетическая сестра может в идеале знать биологические и психологические потребности других кошко-девочек. Аптекарша может быть полевым хирургом, латающим раны, недавним выпускником курсов Института, обученным лишь на примере атласов или же опытным подпольным врачом, спасающим жизни. Но настоящая их специализация — применение валериановых сывороток и купирование их опасных эффектов.

Купирование сывороток: Потратьте 10 минут, чтобы убрать один негативный эффект Валериановой сыворотки, в том числе который уже действует на кошко-девочку. Валериановые сыворотки носимые вами на момент начала Указа имеют на один негативный эффект меньше. Вы не можете убрать более одного эффекта.

## ИНЖЕНЕР КЛУБКОВ



Подгонка снаряжения: потратьте 4 часа, чтобы дать любому оружию или одежде не более одного нового постоянного Свойства. Носимое вами оружие и одежда на момент начала Указа не имеет Свойств «Неподходящее», если оно было.

Инженерами становятся лишь единицы среди кошко-девочек. Природа их генетических наследников не располагает к внимательному, нерасторопному, однообразному труду, которым является изучение гор литературы и постоянные провалы экспериментов. И всё же, инженеров клубков ценят по настоящему, ведь они экспертны в разработке девайсов для своих сестёр. Они могут легко взламывать электронные замки, программировать на недавно появившихся супер-компьютерах и даже создавать сложные аппараты и протезы.

Вложите 9, 6 и 3 очка в следующие Умения:

сила

анализ

выдержка

## ТЕНЕВАЯ ФОРТОЧНИЦА



Природа щедро наградила кошко-девочек ловкостью и изворотливостью. Не все решаются использовать этот дар в полной мере, но теневые форточницы выжимают из него всё до последней капли. Протиснуться в узкий лаз, ловко взобраться на карниз, перепрыгнуть на далёкую крышу — всё это то, что любая форточница делает с лёгкостью и удовольствием. Если вам нужно что-то незаметно стащить, попасть в помещение с серьёзной охраной или нанести удар в слабое место цели — зовите теневую форточницу.

Вложите 9, 6 и 3 очка в следующие Умения:

леткость

хитрость

выносливость

Я уже там: Раз за сцену вы можете объявить, что одно физическое препятствие (расстояние, высота, узкий проход, линия обзора и так далее) не мешает вам действовать. Вы преодолеваете такое препятствие без проверки и ограничений, если мастер рассудит, что это возможно.

## БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Забудьте о долгих, героических сражениях и благородных дуэлях. Бой на улицах Рексограда — это грязная, жестокая и скоротечная схватка за выживание. В воздухе пахнет пороховой гарью, лязгает сталь, шипит раненая кошко-девочка. Схватки здесь редко затягиваются: шальная пуля, точный удар ножом, очередь из автомата — могут оборвать жизнь. Не воспринимайте начавшийся бой, как безобидное приключение — это отчаянная борьба за следующий вдох.

Вступать в бой без подготовки, без понимания противника и вашего окружения — верный путь к гибели, особенно для тех, кто ещё не закалён годами суровых боевых действий где-нибудь в холодных уголках Звероссии. Последнее, что стоит делать в NekoPunk — это лезть в драку, не взвесив все риски и не имея чёткого плана. Отступление, хитрость, переговоры или саботаж часто оказываются куда более эффективными инструментами выживания, чем заряженный наган.

Но бывает так, что отсидеться не получается и тогда стоит сражаться — отчаянно, как в последний раз. Если избежать боя не получилось, то этот раздел поможет вам разобраться с возникшими проблемами.

## ИНИЦИАТИВА

Любой бой начинается с определения инициативы, путем броска **1d10**+Модификатор Умения хитрости, где первым ходит тот, у кого наибольшее выпавшее число. Значение инициативы персонажей, лишённых возможности двигаться по тем или иным причинам, равняется единице (1). Если у двух и более персонажей одинаковая инициатива, то первыми ходят персонажи игроков, лишь затем — персонажи мастера.

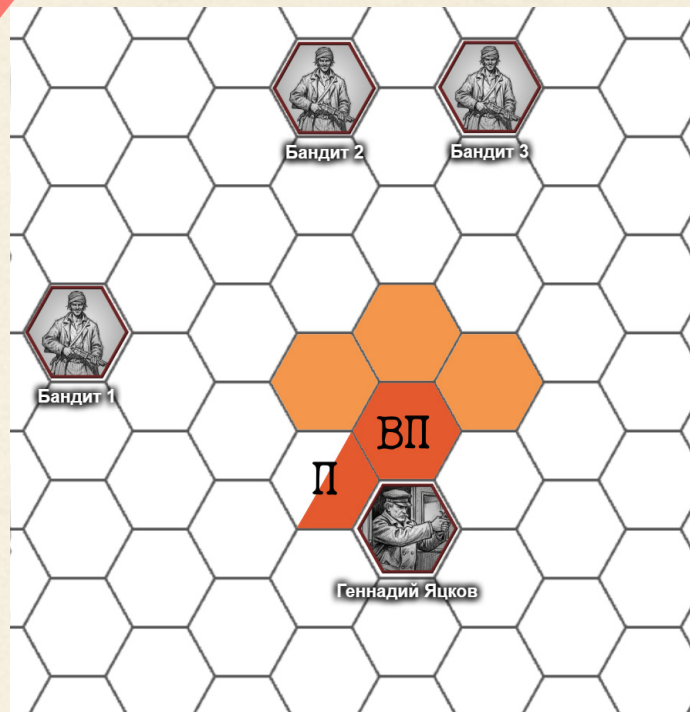
## РАССТОЯНИЕ, ПРЕПЯТСТВИЯ И УКРЫТИЯ

В бою персонажи перемещаются по шестиугольникам, называемым гексами, соединёнными друг с другом. Один гекс — равен двум метрам. Если гекс занят каким-либо препятствием — через него невозможно переместиться обычным способом. Низкие препятствия (обозначаются гексами, закрашенными на 1/2 или буквой **П**) можно пересечь с помощью действия **Прыжок**. Высокие препятствия (обозначаются полностью закрашенными гексами или буквами **ВП**) — только обогнуть.

Помимо ограничения передвижения, препятствия можно использовать для укрытия персонажа — для этого достаточно занять гекс около них. Если персонаж укрылся за **Низким препятствием**, он получает одно действие **Уклонение** от каждого атакующего его противника. Персонажа, укrywшегося за **Высоким препятствием**, невозможно атаковать дальнобойным оружием по направлению трёх противоположных препятствию гексов, не разрушив само препятствие.



Персонаж игрока может переместиться с помощью **Прыжка** в гексы 1 или 2, так как их разделяет низкое препятствие. В гекс 3 же персонаж может добраться только обогнув, вставшее на пути, высокое препятствие.



Противники 1 и 2 не могут вести огонь по персонажу, так как он укрылся за **Высоким препятствием**. Противник 3 может вести огонь по персонажу, однако персонаж получит эффект действия **Уклонения**, т.е. проверка противника 3 будет проводиться с **МС +10**.

## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

В свой ход Персонаж может переместиться на расстояние до 5 гексов. Некоторые *Эволюционные достижения*, *Шрамы* и эффекты могут как увеличивать, так и уменьшать это значение. Перемещение может быть выполнено между любыми Действиями, исключая последнее.

## ДИСТАНЦИЯ И КОНТАКТ

Если противник находится в пределах *Дистанции* вашего оружия, то вы совершаете действие *Атака* без каких-либо особенностей. Вы всё ещё можете вести огонь по противнику, если расстояние между ним и вами не превышает *удвоенную Дистанцию* вашего оружия — в таком случае, действие *Атака* совершается с **МС +50**. Если *Дистанцией* оружия является *Контакт*, противник не можете совершать действие *Атака* для нанесения урона иной цели, кроме той, что вступила с ним в контактный бой.

## ДЕЙСТВИЯ

В начале своего хода Персонаж получает **3 Очка действия** (ОД), которые он может потратить на любые активности. За каждое потраченное ОД после траты 3 ОД, *Модификатор сложности* увеличивается по арифметической прогрессии начиная с +10, также Персонаж больше не может совершать никакие действия, кроме *Атаки*.

Действия совершаются в порядке их заявления, кроме *Уклонения* — оно совершается при попытке противника атаковать Персонажа. Иными словами, Персонаж может оставить до 3 ОД на действие *Уклонение* во время хода противников.

Перезарядка, смена оружия, атака, прыжок, уклонение, прицеливание, обезоруживание — считаются действиями и стоят 1 ОД, если не указано иного. *Передвижение*, *краткие переговоры* — не считаются действием.

## АТАКА, УКЛОНЕНИЕ И ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Действие *АТАКА* позволяет вам пройти проверку *Умения меткости* или *силы*, путем броска  $1d100$ +*Модификатор сложности*.

Действие *УКЛОНЕНИЕ* даёт врагу *единоразовый штраф* МС +10 при попытке атаковать вас оружием.

Действие *ПРИЦЕЛИВАНИЕ* *единоразово* даёт вам МС -10 на попадание по противнику. Это действие можно выполнять как с оружием ближнего, так и дальнего боя.

## ПРЫЖОК, СМЕНА ОРУЖИЯ, ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ

Действие *ПРЫЖОК* позволяет переместить Персонажа через один или два гекса. С помощью Действия *Прыжок* можно пересекать *Низкие препятствия*. Это действие тратит доступное число гексов для передвижения. Т.е. если вы совершили *Прыжок* через два гекса, у вас останется 2 ОД и 3 гекса на перемещение.

Действие *СМЕНА ОРУЖИЯ* позволяет поменять текущее оружие Персонажа на любое, находящееся на *дистанции Контакт* и *подготовить* его к бою. Игрок или Мастер сами решают, что делают с текущим оружием: убирают в кобуру, выбрасывают, передают тому, кто рядом и т.д.

Если Персонаж ничего не удерживает в руках, он может попытаться *выхватить* оружие противника, находящегося на *дистанции Контакт*, совершив проверку *Умения хитрости* — такое действие называется *ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ*. В случае успешного броска, оружие переходит во владение Персонажа *подготовленным* к бою.

*Наталья ведёт огонь из винтовки по бегущим в сторону её сестёр урядников «Железного намордника». Она тратит 1 ОД на прицеливание и 2 ОД на два выстрела. На этом её «бесплатные» ОД заканчиваются, но она решает продолжать огонь. Она тратит ещё 3 ОД на третий, четвёртый и пятый выстрелы, соответственно. Модификатор сложности для третьего выстрела будет равняться МС +10, для четвёртого МС +20, а для пятого — МС +30.*

## ДРУГИЕ ОСОБЕННОСТИ БОЯ

**Урон точности:** если у оружия нет свойства «Точное», «Направленное» или «Невесомое», каждое последующее действие *Атака*, совершённое после первого, мгновенно даёт противнику бонусные действия *Уклонение*, равные числу совершённых *Атак*.

**Разряд сознания:** если атака попала в противника, игрок может заявить *Разряд сознания* и нанести критическое поражение противнику. Это выражается, во-первых, в увеличении урона оружия вдвое, во-вторых, в вызове следующего эффекта порога *Раны* или *Стресса*.

*Алиса скрылась за столом и решает стрелять три раза из своего пистолета. Её Меткость — 45. Она кидает кости три раза и получает результаты — 30, 44, 26. Без учёта Урона точности, все броски прошли. Но из-за того, что Алиса стреляла трижды, её цель получила одно Уклонение на второй выстрел и два Уклонения на третий — таким образом, финальные результаты броска Алисы равны 30, 54, 46. Теперь видно, что в цель попадает лишь первый выстрел.*

# ПОСЛЕДСТВИЯ ПОЛУЧЕНИЯ ТРАВМ

Обычно полученные ранения не проходят для персонажа бесследно. Будь то сломанная нога от падения, полученная пуля в незащищённую часть тела или же ужасное психологическое давление — всё это отражается на игровом персонаже. При этом стресс и раны не только отражают физическое состояние персонажа, но и влияют на его способности. Когда **ОС** и **ОЗ** падает ниже пороговых значений, персонаж начинает получать осложнения, ухудшающие его способности.

У каждого персонажа три ключевых порога снижения **ОЗ** и **ОС**. На каждом этапе на персонажа начинают действовать негативные эффекты, делая бой всё более трудным. Эти пороги пересекаются, когда **ОЗ** или **ОС** снижаются на четверть от предыдущего значения. Полностью здоровый персонаж не получает никаких штрафов.

Персонаж, у которого осталось менее 75% оценки здоровья или самочувствия ощущает *Недомогание* — как правило, оно влияет на конкретное *Умение* или даёт слабый штраф к действиям.

Если же здоровье персонажа опустится ещё ниже, до 50% — *Перегрузка* организма даст о себе знать. Она сказывается на способности персонажа быстро и эффективно действовать, задевает сразу несколько *Умений* или же усугубляет штраф предыдущего порога.

Финальный порог достигается персонажем при снижении его **ОЗ** и **ОС** до 25%. В этот момент *Организм отказывает* из-за полученных повреждений и функционирует по остаточному принципу.

Эффекты, которые получает персонаж, определяются мастером. Для удобства, ниже приведён пример штрафов для каждого из типов полученного урона. Мастер не

может назначить персонажу больше одного эффекта на каждом пороге. Эффекты действуют до тех пор, пока не будут устранены медицинским вмешательством.

Если **ОЗ**, **ПП** или **ОС** цели не делится ровно на 75%, 50% и 25%, то такие пороги считаются с округлением вверх. Например, при 3 **ОЗ**, ваши пороги будут 2, 2 и 1, соответственно. Если получаемые повреждения пересекают сразу несколько порогов, то задействуется только эффект последнего пересечённого порога. Например, при 3 **ОЗ**, получение 1 **ОЗ** урона приведёт к получению вами эффекта порога *Перегрузка*.

Игрок и мастер вправе совместно прийти к решению оставить эффект порога *Перегрузка* или *Организм отказывает* перманентно. Такой эффект становится *Недостатком*, его невозможно устранить каким-либо образом, а персонаж игрока получает возможность выбрать одно *Знание*.

## ЗАЛИЗЫВАНИЕ РАН

Кошко-девочки даже по сравнению с животными, наделёнными от природы быстрой регенерацией, способны выносить страшные ранения и оправляться от них за часы. Те же травмы, что довольно мелки по их меркам и вовсе можно *Зализать* — кошко-девочка должна потратить **10 минут** на покрытие ранения или травмы собственной слюной, чтобы убрать эффект порога *Недомогание*. К сожалению, в случае получения порогов *Перегрузка* или *Организм отказывает* кошко-девочкам всё ещё нужна квалифицированная медицинская помощь, которую может предоставить *Валериановая аптекарша*, государственная, частная или, реже, подпольная клиника, а также равнодушная сестра или персонаж с набором первой помощи.

## ФИЗИЧЕСКИЕ РАНЫ

Порог	Эффект
НЕДОМОГАНИЕ	Действие Уклонение стоит 2 ОД; лёгкое кровотечение (1 <b>ОЗ</b> урона раз в два раунда).
ПЕРЕГРУЗКА	Доступное число гексов для перемещения снижается на 1; сильное кровотечение (1 <b>ОЗ</b> урона каждый раунд).
ОРГАНИЗМ ОТКАЗЫВАЕТ	Любое действие стоит 3 ОД; обморочное состояние (при перемещении требуется проверка <i>Умения выносливости</i> ); действие Уклонение недоступно.

## ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ СТРЕСС

Порог	Эффект
НЕДОМОГАНИЕ	Действие Прицеливание стоит 2 ОД; Нервоз (-20 к Умению Анализа).
ПЕРЕГРУЗКА	Фобия по выбору Мастера (-20 ко всем Умениям, пока источник фобии видим); навязчивый образ (начальные ОД снижаются до 2).
ОРГАНИЗМ ОТКАЗЫВАЕТ	Паника (персонаж замирает на месте, громко кричит или убегает); голоса в голове (Мастер даёт персонажу тайные указания, если он им не следует, то получает -50 ко всем Умениям).

## ВРАЧЕВАНИЕ

Обычно, квалифицированную помощь игрокам могут оказать Валериановые аптекарши, а также медицинские учреждения и подпольные больницы. Если же в отряде нет никого с Ампулы Валериановой аптекарши, персонажи способны сами провести Врачевание, если у них найдутся подходящие инструменты ([см. стр. 42](#)), однако такая проверка получает **МС +30**.

Время лечения Ран определяется порогом: для Недомогания — 10 минут для кошко-девочек и 15 минут для

всех видов зверей; для Перегрузки — 4 часа; в тех случаях, когда Организм отказывает — 12 часов. Время лечения Стресса также определяется порогом: для Недомогания — 15 минут; для Перегрузки — 4 дня; в тех случаях, когда Организм отказывает — 15 дней. Для устранения эффектов порога Перегрузка и Организм отказывает требуется Операционное вмешательство.

Для устранения эффекта порога Недомогание — достаточно потратить 10 минут. После устранения эффектов, ОЗ восстанавливается со скоростью 1 ОЗ в сутки, ОС восстанавливается со скоростью 1 ОС раз в три дня.

Операционное вмешательство идёт в три этапа: постановка диагноза; выбор методов; операция.

### Этап 1: Диагноз

На этом этапе, цель игрока выяснить источник поражения и его особенности. Игрок вправе узнать у мастера три симптома. После этого, игрок выбирает тип поражения. Верно выбранный тип поражения увеличивает итоговые шансы на успех лечения. Ниже приведена таблица поражений и их симптомов, по которой игроки могут ориентироваться. Вы можете пропустить этот этап, если были свидетелем Поражения персонажа.

ПОРАЖЕНИЕ	ПЕРВЫЙ СИМПТОМ	ВТОРОЙ СИМПТОМ	ТРЕТИЙ СИМПТОМ
Сотрясение мозга	Головокружение	Тошнота	Дезориентация
Внутреннее кровотечение	Бледность	Слабость	Учащённый пульс
Тяжёлое ранение	Кровотечение	Слабость	Острая боль
Перелом костей	Отек	Тремор	Острая боль
Ожог	Поражение тканей	Озноб	Острая боль
Отравление химикатом	Головокружение	Кашель	Отдышка
I стадия тлеющей оспы	Кашель	Озноб	Слабость
Отравление А-45	Отдышка	Поражение тканей	Дезориентация
Шок	Бледность	Учащённый пульс	Тремор
Психоз	Галлюцинации	Дезориентация	Головокружение

### Этап 2: Метод

На этом этапе игрок выбирает до двух методов лечения пациента. Каждый верно выбранный метод увеличивает итоговые шансы на успех лечения. Ниже приведена таблица методов лечения с их кратким описанием.

ПОРАЖЕНИЕ	ПЕРВЫЙ МЕТОД ЛЕЧЕНИЯ	ВТОРОЙ МЕТОД ЛЕЧЕНИЯ
Сотрясение мозга	Покой	Обезболивание
Внутреннее кровотечение	Операционное вмешательство	Переливание крови
Тяжёлое ранение	Обработка раны	Наложение швов
Перелом костей	Вправление	Наложение шины
Ожог	Очистка места поражения	Обезболивание
Отравление химикатом	Промывание желудка	Ингаляции
I стадия тлеющей оспы	Стабилизирующая сыворотка	Симптоматическое лечение
Отравление А-45	Промывание желудка	Ингаляции
Шок	Седативные препараты	Покой
Психоз	Седативные	Изоляция

### ЭТАП 3: ОПЕРАЦИЯ

На этом этапе персонажу остаётся пройти проверку *Умения анализа*, учитывая модификаторы, прибавляемые к сложности итоговой проверки:

НАЗВАНИЕ	МОДИФИКАТОР
Недомогание	0
Перегрузка	+30
Организм отказывает	+70
Набор первой помощи	+30
Верный диагноз	-10
Метод	от -10 до -20
Хороший свет	-5
Чистая вода	-5
Ассистирование	-5

### ДЕВЯТЬ ЖИЗНЕЙ

Кошко-девочки крайне удачливы и могут выживать даже при получении ранений и стресса, обычно смертельных для других видов животных. В игре это отражено счётчиком *Девяти жизней* кошко-девочки. Каждый раз, когда *Оценка здоровья* кошко-девочки опускается до **0**, игрок зачёркивает одну из *Девяти жизней* и восстанавливает свои *ОЗ* или *ОС* до **1** (иногда до **1d4**, в зависимости от *Эволюционных достижений*), а также немедленно получает новый *Шрам*. В текущий ход персонаж больше не получает длительного урона от действующих на него в данный момент эффектов. Он всё ещё может получить такой урон, если войдёт в опасную зону.

### БЕЗУМИЕ

Когда *Оценка самочувствия* персонажа впервые за бой опускается до нуля, персонаж проходит проверку *Умения выдержки* в попытке сопротивляться наступающему Безумию. Если проверка провалена, то персонаж теряет одну из *Девяти жизней* и получает новый *Шрам*. Если у персонажа не осталось места на счётчике *Девяти жизней*, то он впадёт в Безумие и переходит под постоянное управление мастера. Обычно это означает конец для персонажа — его ментальное здоровье полностью разбито. Если проверка успешна, персонаж не теряет жизнь и не впадает в Безумие, но автоматически проваливает проверку при повторном снижении *ОС* в этом бою.

*Персонаж Никиты оказывается втянут в рукопашный бой с комиссаром Совета пяти линий. Противник использует способность «Приказ Совета». Персонаж теряет оставшееся ОС и вынужден сопротивляться Безумию. Выдержка персонажа Никиты — 35. Он кидает 1d100 и получает значение 32 — проверка пройдена, персонаж остаётся под контролем игрока, но теперь второго шанса не будет.*

### ГИБЕЛЬ

Когда *Оценка здоровья* персонажа впервые за бой опускается до нуля, персонаж проходит проверку *Умения выносливости* в попытке сопротивляться приближающейся Гибели. Если проверка провалена, персонаж теряет одну из *Девяти жизней* и получает новый *Шрам*. Если у персонажа не осталось места на счётчике *Девяти жизней*, значит он больше не в силах выдерживать полученные повреждения и моментально умирает. Если проверка успешна, персонаж не теряет жизнь и не умирает, но автоматически проваливает проверку при повторном снижении *ОЗ* в этом бою.

*Ирэн отступила, в попытке сбежать от патруля «Золотого фазана», который гонится за ней по пятам. Она уже находится на пороге Отказа организма, так что преследующий её дикобраз быстро нагоняет беглянку. Он атакует Ирэн своим ножом и попадает. ОЗ Ирэн снижаются до нуля и она вынуждена сопротивляться Гибели. Выносливость Ирэн — 50. Игрок кидает 1d100 и получает значение 78. Мастер сообщает, что Ирэн не повезло, ведь нож вонзается ей под ребро, оставляя ужасный Шрам.*

### ШРАМЫ

Теряя одну из *Девяти жизней*, акселилируя ваши *Эволюционные достижения* и получая страшные травмы, ваш персонаж получает *Шрамы*. Шрамы — это недостатки, которые могут не только снижать ваши *Порог развития* или *Порог эффективности*, но и влиять на возможности вашего персонажа, ограничивать базовые возможности. Как правило, от Шрамов нельзя избавиться, однако некоторые *Эволюционные достижения*, сыворотки или расходники позволяют изредка или временно игнорировать эффекты Шрамов.

Мастеру и игрокам лучше выбирать Шрам исходя из условий его получения. Если вы потеряли одну из *Девяти жизней*, от удара тяжёлого молота, будет странно получить в результате *Ожоговые рубцы*. При этом, вам ничто не мешает бросить **1d66** и остановиться на выпавшем результате или же просто перебросить дайс ещё раз. Главное, чтобы ни вас, ни мастера это не смущало.

Также, обратите внимание, что в списке много шрамов связанных с психологическими травмами — их можно заработать и в результате тяжёлых физических ранений, но обычно они рассчитаны на получение в результате неудачных попыток сопротивления *Безумию*. Если вам кажется, что ни один из описанных Шрамов не подходит к ситуации, в которой он был получен, вы можете по согласованию с мастером создать новый, на основе имеющихся описанных эффектов.

d66	НАЗВАНИЕ	ЭФФЕКТ
11	Раздробленное колено	Скорость передвижения снижена на 1 гекс. Длительный бег вызывает боль
12	Сломанные рёбра	Порог развития Выносливости снижается на 10. После тяжёлых нагрузок персонаж задыхается
13	Смещённый позвоночник	Вы больше не можете носить Тяжёлую одежду
14	Тремор рук	Порог эффективности Меткости снижается на 10
15	Потеря глаза	Вы больше не можете использовать Прицеливание
16	Частичная глухота	Порог развития Анализа снижается на 10. Вы с трудом слышите отдалённые звуки
21	Хроническая мигрень	Порог эффективности Анализа снижается на 10
22	Фантомная боль	Порог развития Выдержки снижается на 10. Старые раны периодически вспыхивают мучительной болью
23	Повреждённые лёгкие	Порог эффективности Выносливости снижается на 10. Вы регулярно тяжело кашляете
24	Ожоговые рубцы	Проверки против Обморожения проходятся с МС +10
25	Разрыв сухожилий	Порог развития Силы снижается на 10
26	Судорожный синдром	Порог эффективности Хитрости снижается на 10
31	Потеря пальцев	Порог развития Меткости снижается на 10
32	Искривлённая челюсть	Порог развития Хитрости снижается на 10. Вашу речь порой очень сложно разобрать
33	Повреждение нервов	Порог эффективности Силы снижается на 10
34	Расколотый череп	Пороги Ран наступают при 80/60/33% ОЗ
35	Старое заражение	Проверки против Отравления проходятся с МС +10
36	Дегенерация суставов	Вы больше не можете использовать Перезарядку
41	Паранойя	Максимум ОС снижается на 1. Вам постоянно кажется, что вас хотят убить или предать
42	Панические атаки	Пороги Стресса наступают при 80/60/33% ОС
43	Ночные кошмары	Сон больше не защищает от накопления Вялости
44	Расстройство памяти	Вы неспособны запоминать имена, должности и знаки различия — это мешает внедряться в окружение
45	Аддикция	Вы пристрастились к какой-то вещи. Сутки без неё снижают ваш Порог эффективности всех Умений на 20 единиц.
46	Галлюцинации	Мяу-сфера посылает вам неадекватные сигналы. Иногда вы видите двери и противников там, где их нет
51	Компульсия	Выберите себе небольшое привычное действие. Если вы не придаёте ему раз в час, вы теряете 1 ОС
52	Фобия	Вас пугает что-то: пауки, солдаты, подвалы. Вы теряете 1 ОС за сцену, когда видите объект вашей фобии
53	Неконтролируемая агрессия	При наступлении каждого порога Стресса, вы атакуете ближайшую к вам цель
54	Обмороженные конечности	Порог развития Силы и Меткости снижается на 5
55	Диссоциация	Вы теряете базовое Эволюционное достижение
56	Перелом хвоста	Вы больше не можете использовать Прыжок
61	Светобоязнь	Порог эффективности Выдержки снижается на 10
62	Непереносимость белков	Еда больше не защищает от накопления Вялости
63	Сердечная аритмия	Каждый ход вы получаете всего 2 ОД
64	Дрожащий голос	Проверки Анализа и Хитрости против зверей получают МС +10
65	Ампутация конечности	Вы больше не можете использовать Медленное и Сверхмедленное оружие. На месте руки или ноги у вас ненадёжный протез
66	Инфаркт	Немедленно потеряйте ещё 1 из Девяти жизней

## ПОГОДА И БОЛЕЗНИ

Рексоград расположен на северо-западе Торренской Звездосии. Несмотря на умеренный климат, местная погода редко бывает по-настоящему мягкой: средние температуры здесь колеблются от -8 до 16 градусов. Близость залива и реки, пересекающей город, делает воздух сырým и пронизывающим, из-за чего холод ощущается значительно сильнее, чем показывают термометры.

### ОБМОРОЖЕНИЕ

По аналогии с *Ранами* и *Стрессом*, у персонажа есть три порога: *Озноб*, *Переохлаждение* и *Замерзание*. Если персонаж проводит длительное время (на усмотрение мастера — от часа до нескольких часов, в зависимости от температуры и одежды) на морозе (ниже 0°C) без адекватной защиты: тёплая одежда, укрытие, источник у которого можно согреться — он рискует получить штрафы.

Мастер может потребовать периодические проверки *Умения выносливости* (МС +20). Провал проверки означает переход на следующую пороговую стадию. Если при проверке на пороге *Замерзание* персонаж проваливает её более чем на **20 пунктов**, то приобретает *Шрам Обмороженные конечности* или теряет сознание.

Согревание у огня, в тёплом помещении или с помощью специальных средств позволяет постепенно снять эффекты холода, проходя стадии в обратном порядке.

Но опасность не всегда исходит от пуль и мороза. Улицы Рексограда полны смога, заводских выбросов и заразных болезней, а спецслужбы, армейские части и шпионы Церали всё ещё применяют боевые отравляющие вещества, пускай и не так часто. Яды, газы, заражённая среда и болезни действуют по-разному, но одинаково подтачивают тело, волю и способность оставаться в строю.

### ОТРАВЛЕНИЕ

По аналогии с холодом, воздействие ядов, газов и болезней имеет три порога: *Раздражение*, *Интоксикация* и *Токсический коллапс*. При попадании в зону химического или биологического заражения без соответствующей защиты, мастер может потребовать периодические проверки *Умения выносливости*. Сложность зависит от концентрации и опасности вещества. Для удобства можно отталкиваться от МС +20 — такая проверка пройдёт, если персонаж был поражён обычным ядом или тяжёлой инфекцией. Провал означает переход на следующую стадию отравления.

Если при проверке на пороге *Токсический коллапс* персонаж проваливает её более чем на **20 пунктов**, он теряет сознание или получает *Шрам* по выбору мастера. Выход из заражённой зоны, применение антидотов или медицинская помощь позволяют постепенно снять эффекты, проходя стадии в обратном порядке.

### ОБМОРОЖЕНИЕ

Порог	Описание	Эффект
Озноб	Персонажа бьёт дрожь, пальцы начинают неметь, трудно сосредоточиться	МС +10 на проверки Умений меткости, анализа
Переохлаждение	Конечности немеют, движения становятся скованными, реакция замедляется	МС +20 на проверки Умений силы и выносливости. Доступное для перемещения количество гексов снижается на 1
Замерзание	Дрожь прекращается, сознание путается, наступает апатия, конечности теряют чувствительность	МС +30 на проверки всех Умений. Каждый ход в бою или каждые 10 минут вне боя — проверка Умения выносливости (МС +20). При провале потеря 1 ОЗ

### ОТРАВЛЕНИЕ

Порог	Описание	Эффект
Раздражение	Персонаж чувствует лёгкое головокружение, его мучает кашель, а глаза начинают слезиться	МС +10 на проверки Умений анализа и хитрости
Интоксикация	Тошнота, слабость, затруднённое дыхание	МС +20 на проверки Умений анализа и хитрости. Персонаж не может совершать более одного действия Атака за ход
Токсический коллапс	Судороги, помутнение сознания, кровавая рвота	МС +30 на проверки всех Умений. В начале каждого хода или каждые 10 минут вне боя персонаж получает 1 ОЗ урона

# ОДЕЖДА

Одежда в Торренской Звероссии варьируется от простых халатов, платьев и рабочей формы до тяжёлых шинелей, служебных мундиров и бронированных нагрудников. При этом большая часть производимой одежды шьётся под основные виды зверей и плохо учитывает особенности телосложения кошко-девочек: посадку корпуса, подвижность, строение бёдер, ушей и хвоста. Такая одежда нередко жмёт, натирает, сковывает движения, плохо распределяет вес и быстро становится источником постоянного бытового дискомфорта. Поэтому по-настоящему удобными считаются тщательно подогнанные вещи либо специальные модели, разработанные именно для кошко-девочек. На старте игрок может выбрать **одну** любую одежду. Остальное придётся находить или выбивать запросами.

У одежды есть следующие свойства:

## БРОНЯ

Принимает на себя часть урона. Если одежда не имеет свойства *Изношенная* или *Прочная*, то броня перестанет принимать урон после **2 попаданий** по персонажу и требует починки.

## ИЗНОШЕННАЯ

Это не одежда, а пародия на неё, она держится на вас лишь каким-то чудом и любой удар приведёт её в негодность. **МС +15** при общении с любыми персонажами, носящими изношенную одежду.

## ТЯЖЕЛАЯ

Носить её, всё равно, что носить тяжкий груз ответственности на плечах. Снижает доступное число гексов для перемещения **на 1**.

## ПРОЧНАЯ

Рассчитанная на нагрузки, прочная одежда способна выдержать **3 попадания**, прежде чем придёт в негодность и потребует ремонта.

## ТЁПЛАЯ

Такая одежда гарантирует персонажу комфортные условия в случае столкновения с холодом. Всего есть три градации: Минимальная/Средняя/Максимальная. Минимальная даёт **МС -10** при проверке *Умения выносливости*, средняя — **МС -30** и максимальная — **МС -60**.

## ОФИЦИАЛЬНАЯ

Идентифицирует носителя как «своего» благодаря отличительным знакам. **МС -20** при проверках *Умения хитрости* или *Умения анализа* во время общения с персонажами соответствующей фракции или группы.

## РОСКОШНАЯ

Выглядит богато или имеет какие-либо элементы, выдающие вас за персонажа, имеющего высокий социальный статус. **МС -20** при проверках *Умения хитрости* или *Умения анализа* во время общении с персонажами, целящими подходящий вид.

## СКРЫВАЮЩАЯ

Затрудняет идентификацию персонажа, позволяет прятать оружие и прятаться самому. Даёт **МС -20** при проверках *Умения хитрости* для незаметного перемещения и незаконной переноски оружия.

## НЕПРАКТИЧНАЯ

Эта одежда не предназначена для боя или же слишком неудобна для быстрой реакции, а потому только мешает вашим движениям. Пока ваш персонаж носит такую одежду, он получает **МС +15** на все проверки *Умения силы* и *Умения меткости*.

## ХИМЗАЩИТА

Гарантирует защиту от поражения химикатами, ядами и некоторыми болезнями. Всего есть три градации: Минимальная/Средняя/Максимальная. Минимальная даёт **МС -10** при проверке *Умения выносливости*, средняя — **МС -30** и максимальная — **МС -60**.

## НЕПОДХОДЯЩАЯ

Одежда разработанная без учёта особенностей строения тел кошко-девочек. Вы получаете **МС +10** на проверки *Умения силы* и *Умения меткости*, пока носите эту одежду. МС суммируется с *Неподходящим* оружием.

НАЗВАНИЕ	СВОЙСТВА	ОПИСАНИЕ
Обноски	Изношенная, Неподходящая	Рваные тряпки, едва прикрывающие тело
Комбинезон «Труд-4»	Прочная	Стандартная рабочая одежда техников Института
Пальто	Скрывающая, Роскошная, Неподходящая	Классический тренч, популярный благодаря своей всепогодности
Китель Совета	Официальная, Роскошная, Неподходящая	Форма высших чинов номенклатуры Совета пяти пород
Ватник «Северный»	Тёплая (Сред.), Тяжёлая, Неподходящая	Громоздкая, но надежная защита от суровых зим Звероссии
Платье «Вечер на Веренеа»	Роскошная, Непрактичная, Неподходящая	Роскошное платье, сковывающее движения в угоду стилю
Облегающий костюм	Скрывающая	Эластичный комбинезон для проникновений через форточки
Плащ чистильщиков	Прочная, Тёплая (Мин.), Неподходящая	Узнаваемый кожаный плащ охотников на кошко-девочек
Жилет техника	Прочная	Множество карманов для инструментов и деталей, свободный крой для разных видов
Костюм БХ-3	Химзащита (Макс.), Тяжёлая, Неподходящая	Полная изоляция для работы в опасных местах
Медицинский халат	Официальная, Химзащита (Сред.), Неподходящая	Белоснежный халат Института, вызывающий доверие или страх
Кошачья бекеша	Тёплая (Сред.), Химзащита (Мин.), Прочная	Золотой стандарт экипировки кошко-девочек
Кираса «Охранник»	Броня (1), Тяжёлая, Неподходящая	Стальной нагрудник поверх обычной формы патрульных
Армейский разведкомплект	Прочная, Скрывающая, Неподходящая	Тактическая одежда для лесных и городских миссий, разработанная для армии
Шинель генерал	Официальная, Тёплая (Макс.), Роскошная, Неподходящая	Тяжелая статусная вещь Совета, защищающая от любого бурана
Лабораторный фартук	Химзащита (Сред.), Непрактичная, Неподходящая	Тонкий прорезиненный фартук и перчатки
Штурмовой жилет	Броня (1), Прочная, Тяжёлая	Облегченная броня, разработанная для кошко-девочек и не мешающая хвосту
Бронекорсет	Броня (2), Тяжёлая, Роскошная, Непрактичная, Неподходящая	Изящная и невероятно прочная, но неудобная броня
Бронекомплект «Намордника»	Броня (2), Тяжёлая, Химзащита (Мин.), Неподходящая	Тяжёлые металлические бронепластины, укрытые нейлоном

# ОРУЖИЕ

Вооружение в Торренской Звероссии охватывает весь спектр средств боя — от простого оружия ближнего действия до тяжёлых дальнбойных систем. В ходу остаются ножи, дубинки, кувалды, пистолеты и автоматы, но наряду с ними используются и более специальные образцы: распылители, игломёты, инъекционные устройства, малолетные пусковые системы. На военном уровне к этому добавляются снайперские винтовки, крупнокалиберное оружие и противотанковые ружья. Как и с одеждой, не все оружия боя удобно лягут в руку кошко-девочки, так как разрабатывались с учётом широкой доступности для большинства видов Зверосийской армии. На старте игрок может выбрать *два любых оружия*. Остальное придётся находить или выбивать запросами.

У оружия есть следующие свойства:

## СКРЫТОЕ

Оружие, которое почти невозможно обнаружить путём беглого досмотра. Это позволяет совершать неожиданные атаки. Первая атака за бой проводится с **МС -20**.

## НЕВЕСОМОЕ

Персонаж с таким оружием игнорирует *Урон точности* и *раз за ход* может совершить одно действие *Атака* без затрат **ОД**. Это оружие не может иметь свойство *Скорострельное*.

## МЕДЛЕННОЕ

Персонаж тратит **2 ОД** на каждое действие *Атака*.

## ГОШНОТВОРНОЕ

## СВЕРХМЕДЛЕННОЕ

Персонаж тратит **3 ОД** на каждое действие *Атака*.

Атаки из этого оружия вместо урона **ОЗ** вынуждают цель проходить проверки *Умения выносливости*. В случае провала, цель получает эффекты порогов *Отравления*, начиная с порога *Раздражение*.

## НЕТОЧНОЕ

Персонаж не может применять действие *Прицеливание*.

## БРОНЕБОЙНОЕ

Атаки из этого оружия игнорируют свойство *Броня* цели, но всё ещё учитываются в числе попаданий.

## ТОЧНОЕ

Персонаж с таким оружием игнорирует *Урон точности*. Это оружие не может иметь свойство *Скорострельное*.

## СКОРОСТРЕЛЬНОЕ

*Раз за ход*: применяя действие *Атака*, вы можете повторно атаковать эту же или другую цель не тратя **ОД**. Повторная атака проводится с **МС +20** и не учитывается как атака для расчёта *Урона точности*.

## НАПРАВЛЕННОЕ

Персонаж с таким оружием игнорирует *Урон точности* и любые действия *Уклонение* атакуемой цели. Это оружие не может иметь свойство *Скорострельное*.

## ОСЕЧКА

При стрельбе из оружия с таким свойством, если во время действия *Атака* у персонажа на костях выпадает **>50**, то им временно нельзя совершать действие *Атака*. **1 ОД** нужно потратить на устранение осечки.

## ЛЁГКОЕ

*Раз за ход*: персонаж с таким оружием может совершить одно действие *Атака* без затрат **ОД**.

## НЕПОДХОДЯЩЕЕ

## РАЗРУШИТЕЛЬНОЕ

Это оружие способно ломать даже самые крепкие стены. Его *урон удвоен*, при нанесении повреждений по **ПП**.

Кошко-девочки получают **МС +10** на проверки *Умения силы* и *Умения меткости*, пока используют это оружие. **МС** суммируется с *Неподходящей* одеждой.

НАЗВАНИЕ	ДИСТАНЦИЯ	УРОН	СВОЙСТВА
Пистолет ОБ-1а «Поцелуй»	40 метров (80 метров)	1 ОЗ	Лёгкое, Скрытое, 6 патронов
Пистолет ПМ «Звезда»	50 метров (100 метров)	1 ОЗ	Точное, 10 патронов
Автоматический пистолет АПМ-М Патрубова	40 метров (80 метров)	1 ОЗ	Лёгкое, Скорострельное, Осечка, Неподходящее, 30 патронов
«Портсигар» КБ-506	10 метров (20 метров)	1 ОЗ	Скрытое, Неподаходящее, 1 патрон
Нож «Коготь-Н2»	Контакт	1 ОЗ	Лёгкое, Скрытое
Винтовка «Саблерез»	500 метров (1000 метров)	2 ОЗ	Точное, Пробивающее, Медленное, Неподходящее, 5 патронов
Автомат АКБ-022 «Бульдог»	250 метров (500 метров)	1 ОЗ	Медленное, Скорострельное, Неточное, Неподходящее, 30 патронов
Тяжёлый автомат АТКБ-059 «Троица»	200 метров (400 метров)	2 ОЗ	Сверхмедленное, Скорострельное, Неточное, Осечка, Неподаходящее, 28 патронов
Лазерный пистолет СПК	20 метров (40 метров)	1 ОС	Направленное, Неподаходящее, 5 зарядов
Газовый баллон «Чёрный чай»	2 метра (5 метров)	—	Направленное, Тошнотворное, 10 зарядов
Пневмо-молот	Контакт	2 ОЗ	Сверхмедленное, Разрушительное, Бронебойное, Неподаходящее, 10 зарядов
Стилет «Игла»	Контакт	—	Скрытое, Тошнотворное, Неподаходящее
Телескопическая дубинка	Контакт	1 ОЗ	Скрытое, Бронебойное
ПТР «Бивень»	150 метров (300 метров)	3 ОЗ	Сверхмедленное, Разрушительное, Бронебойное, Неподаходящее, 3 патрона

## ВАЛЕРИААНОВЫЕ СЫВОРОТКИ

Валериановые сыворотки — это особый класс стимуляторов и биохимических препаратов, разработанных для временного усиления способностей кошко-девочек и других восприимчивых к валериане видов. Их действие может повышать силу, скорость реакции, концентрацию, устойчивость к холоду или болезням, а также давать иные качества, но почти всегда это достигается ценой серьёзной нагрузки на организм. Несмотря на закрытие большинства заводов по производству сывороток, часть составов всё ещё широко производится и применяется повседневно.

Самыми популярными и расхожими в народе являются Бодряшка-А и Концентрат-Б, позволяющие заводским рабочим отработать несколько смен, ради выполнения плана и получения премии. Но даже такие «слабые» составы вызывают сильное привыкание. Более опасные сыворотки даже могут приводить к появлению новых Шрамов. На старте игрок, выбравший ампулу Валериановой аптекарши может выбрать две повсеместные и/или редкие сыворотки. Остальное придётся находить или выбивать запросами.

НАЗВАНИЕ	БОНУСЫ	ШТРАФЫ	ДОСТУПНОСТЬ
Бодряшка-А	Снимает 1 уровень Вялости	МС +10 на проверки Умения меткости и силы. Действует 4 часа	Повсеместная
Концентрат-Б	МС -15 на проверки Умения силы. Действует 1 час	Увеличивает Вялость на 2	Повсеместная
Рывок-10	МС -15 на проверки Умения выносливости. Действует 1 час	Увеличивает Вялость на 1. МС +10 на проверки Умения силы. Действует 4 часа	Редкая
Фокус-3	МС -15 на проверки Умения анализа и хитрости. Действует 1 час	Увеличивает Вялость на 1. МС +30 на проверки Умения анализа. Действует до конца Указа	Крайне редкая
Звёздочка новая	МС -20 на проверки Обморожения. Действует 1 час	Увеличивает Вялость на 1	Повсеместная
Концентрат-Б+	МС -20 на проверки Умения силы. Игнорируйте один Шрам. Действует 1 час	Увеличивает Вялость на 2. МС +30 на проверки Умения меткости и выносливости. Действует 4 часа	Редкая
Сетка-Связь	Проверки Умения меткости проходятся с МС -30, пока вы сохраняете неподвижность. Действует 1 час	Увеличивает Вялость на 3. МС +20 на проверки Умения силы и хитрости. Действует 4 часа	Крайне редкая
Мнемозин-Кз	МС -30 на проверки Умения выдержки. Действует 1 час	МС +30 на проверки Умений меткости, силы, хитрости и выносливости. Действует 4 часа	Редкая
Анальгет-Аж	До конца боя игнорируйте один эффект порога Ран или Стресса	Увеличивает Вялость на 1. Зализывание ран недоступно. МС +10 на проверки Умения выносливости. Действует до конца Указа	Повсеместная
Э-03/Сердце	Снимает всю Вялость. МС -10 на проверки всех Умений. Действует 1 час	МС +20 на все проверки Умений до конца Указа. Персонаж мгновенно впадает в Спячку на 6 часов	Единичная
Э-06/Линька	Игнорируйте Биологическую недоработку. Действует 4 часа	Увеличивает Вялость на 1. Временно получите новый Шрам. Действует до конца Указа	Единичная
Э-08/Др-Ш	Навсегда получите новое Эволюционное достижение	Навсегда получите новый Шрам. Не купирется Валериановой аптекаршей	Единичная

Обратите внимание, что способность Валериановой аптекарши «Купирование сывороток» снимает только один из штрафов. Если в штрафе написано «Увеличивает Вялость на I. МС +10 на проверки Умения меткости и силы», то формально это три штрафа:

1. увеличивающий Вялость на 1;
2. МС +10 на проверки Умения меткости;
3. МС +10 на проверки Умения силы.

Обычно *Штрафы* начинают действовать немедленно. Исключением являются сыворотки, чьи *Бонусы* и *Штрафы* влияют на одно и то же Умение — в таком случае, сперва заканчивается действие *Бонуса*.

Полученные от сывороток уровни *Вялости* не исчезают по завершению действия *Штрафа* — это накопительный эффект. Такой уровень *Вялости* всё ещё может снять Валерианова аптекарша, если она ещё не применяла *Купирование сывороток* для устранения другого штрафа этой же сыворотки.

## РАСХОДНИКИ И ИНСТРУМЕНТЫ

Расходники и инструменты — это широкий класс утилитарных предметов, используемых в быту, работе, выживании и полевых операциях. К ним относятся как самые обычные вещи массового спроса — спички, мази, сигареты, верёвки, мыло, консервы, — так и более специализированное снаряжение: аптечки, ремонтные принадлежности, рабочие наборы и инструменты для взлома. Такие мелочи часто оказываются не менее важны, чем оружие или лекарства. На старте игрок может выбрать два любых предмета из этой таблицы. Остальное придётся находить.

НАЗВАНИЕ	СВОЙСТВО	ОПИСАНИЕ
Папиросы «Герцеговина Флор»	Получите МС -10 на следующую проверку Умения хитрости или анализа	Элитный табак. Помогает завести полезные знакомства
Сигареты «Счастье»	Получите МС -5 на следующую проверку Умения выдержки	Дешево, сердито, много дыма. Популярны среди рабочих и солдат
Зажигалка «Герань»	Позволяет развести огонь	Работает в снег, в дождь и в ветер — символ звероссийского качества
Консервы «Килька в томате»	Снимает I уровень Вялости спустя 1 час после употребления	Кошко-девочки обожают их, несмотря на сомнительный состав
Сухпаёк армейский	Поддерживает силы 8 часов	Тушёнка и галеты. На вкус как прессованный картон с жиром
Ремнабор	Позволяет чинить броню, оружие и технику	Отвёртки, ключи, пассатижи, канифоль, а также целый ворох винтов
Набор для взлома	Необходим для взлома и проникновения	Тонкие стальные инструменты: крючки, ригели, натяжители
Бинты стерильные	Позволяют до конца боя убрать эффект порога Недомогание от Ран	Обычные марлевые бинты, упакованные в простые бумажные пакеты
Батарейка «Искра-5»	Питает фонарь, оружие на зарядах или небольшую радиостанцию в течение 5 часов	Универсальный источник питания для многих звероссийских устройств
Шоколад «Гвардейский»	Поддерживает силы 8 часов. Снимает I уровень Вялости спустя 1 час после употребления	Горький шоколад с добавлением кофеина для марш-бросков
Набор первой помощи	Позволяет персонажу с любым Амплуа проводить Врачевание с МС +30	Всё необходимое, чтобы поставить на ноги даже мёртвого

## РЕКОМЕНДАЦИИ МАСТЕРУ

Этот раздел целиком и полностью посвящён материалам для того игрока, который возьмёт на себя роль мастера. Однако, он будет полезен и тем, кто хочет просто глубже разбираться в игре. В этом разделе будут как полезные прикладные вещи, вроде генераторов врагов, неигровых персонажей, таблиц находок, так и дополнительная информация, посвящённая лору игры.

Давайте начнём с небольшого рассказа о том, кто такой мастер и какова его роль в игре. Если вы считаете себя аксакалом дела и не в первый раз берёте в свои руки тяжёлую задачу управлять миром — можете пропустить это вступление и переходить к соседнему столбцу.

Ключевая роль игрового мастера в НРИ — не «рассказать сюжет» и не «победить игроков», а поддерживать живой мир, в котором решения игроков имеют последствия. Иными словами: будьте арбитром и помните, что каждое действие, в том числе ваше, должно к чему-то приводить, двигать сюжет и приносить эмоции. Все эти правила характерны и для NekoPunk — руководите окружающим персонажей городом, его жителями, силами, борющимися за власть, отражайте реакцию на действия героинь и следите за темпом повествования. В довершении: соединяйте правила и лор игры в таких пропорциях и комбинациях, чтобы у игроков появилось ощущение настоящей истории.

Важно также отметить, что NekoPunk задумывался, как близкий наследник не бондианы, но классического политического детектива и детективной драмы. Хорошими примерами, откуда можно черпать вдохновение станут многосерийные фильмы «17 мгновений весны», «Место встречи изменить нельзя», «Мёртвый сезон» и другие похожие. Тем не менее, не ограничивайте себя только мрачными и тяжёлыми историями. Некоторые Указы могут быть проще, нелепее и дружелюбнее. Для лучшей передачи атмосферы рекомендуется также посмотреть *The Long Goodbye*, *Columbo*, «Берегись автомобиля» и «Опасный возраст».

Не каждый Указ связан с государственными тайнами, перебежчиками или аппаратными чистками. Иногда история может начаться с пропавшего реквизита, странного письма, жалобы соседей, неудачного спектакля, потерянного контейнера в порту или слишком разговорчивого свидетеля. Даже в мрачной и напряжённой Звероссии остаётся место для более тёплых, нелепых и по-своему человеческих историй. Единственное, чего, пожалуй, стоит избегать — превращения всего повествования в аналог *Kingsman* или *Police Squad*!

Наконец, помните, что хороший задел истории включает в себя проработку следующей схемы: в начале истории должен быть понятный, центральный кризис → в ходе повествования планомерно должно нарастать давление → последствия должны отразиться на мире.

### КАК ОТЫГРЫВАТЬ РАЗНЫХ ЖИВОТНЫХ

Так как мир NekoPunk невероятно разнообразен и даже аляповат, вам может быть полезно знать, как отыгрывать тех или иных животных. В данной главе предложена универсальная схема, базирующаяся на повадках сгруппированных видов животных. Как нам кажется, это позволит быстро и доходчиво передавать игрокам особенности окружающих их зверей, не превращая тех в обычных «людей, но с другим телосложением».

Для любителей научной терминологии важно заметить: это не претензия на чёткое и правильное научное деление животных. Это попытка сделать удобную систему для быстрой ориентации мастера в условиях игры.

Повадки можно разбить на несколько групп с подгруппами внутри:

1. по типу питания;
2. по типу социальности;
3. по типу защиты.

Так как тип питания во многом определяет и тип социальности, и тип защиты, мы сосредоточим своё описание на том, как характер питания животных формирует их повадки. Группировка по типу питания делится на следующие подгруппы и отличительные единицы:

- *травоядные*: пасущиеся, грызущие и собиратели;
- *хищники*: засадные, преследующие, изнуряющие;
- *всеядные*: истинные, вынужденные, сезонные.



## Травоядные виды Звероссии

Прежде чем говорить о единицах подгруппы травоядных, стоит ответить на вопрос о питании: как следует из их названия, нынешние травоядные животные питаются в основном растительной пищей, орехами, грибами и, в целом, поддерживают веганскую диету, за редкими исключениями. Даже упомянутые тут звери могут иной раз позволить себе рыбу, птицу или яйца.

**Пасущиеся травоядные**, такие как лошади, козы, олени, быки и другие *зависимы от чувства группы* — их часто можно встретить на собраниях в цехах и партийных кружках — они малоинициативны, но всегда стремятся быть с другими зверьми, объединёнными общей идеей.

Как правило, в группах пасущихся есть один-два наблюдателя, которые *следят за обстановкой*, пытаются отследить возможные угрозы. Это не всегда похоже на нервозные оглядки по сторонам, сколько на занятие стратегического положения в пространстве. Например, лошадь-замполит может встать так, чтобы видеть всех присутствующих.

В более стрессовых ситуациях, это, конечно, проявится в дискомфорте и нервозности, что выразится, в свою очередь, в *коротких присвистываниях, громких хлопках, матах и других жестах*, инстинктивно означающих «опасность».

Вместе с тем, пасущиеся *не склонны к усидчивости* на одном месте: помимо их подверженности настроению группы, они могут менять одно место работы на другое, часто переезжать, в попытке найти «лучшие условия».

**Грызущие травоядные**, такие как зайцы, белки, бобры, бурундуки и мыши, ведут себя совершенно иначе — они *менее подвержены групповой зависимости, хотя и недостаточно индивидуальны*. Они активно занимаются обучением подрастающих животных, любят партийную структуру за её сложную систему иерархий и часто формируют *собственные предпочтения*, поэтому найти к ним подход может быть сложнее, чем к другим.

Их стратегия защиты строится в большей степени на *количестве доступных путей отступления* — чем их больше, тем лучше. Это касается не только физических, но и социальных *возможностей* — они часто склонны

договариваться с другими зверьми на случай потери работы, нехватки средств, помощи в возможных начинаниях. При этом, им зачастую важен не сам факт помощи, сколько готовности эту помощь оказать.

Из-за своих природных особенностей, грызуны большую часть дня остаются вялыми и раздражительными. Пик их *интеллектуальной и физической активности приходится на тёмное время суток* — поэтому их часто можно встретить в караулах, на ночных сменах в киосках, а некоторые заводы работают круглосуточно только благодаря таким коллективам.

В стрессовых же ситуациях, грызуны делают ставку на *выход из опасной зоны как можно скорее* — быстро сбегать и затем затаиться их любимая тактика.

Последняя группа травоядных, — **собиратели**, — демонстрируют *почти максимальную индивидуальность*. Как правило это представители иностранных слонов, жирафов, ленивцев, чёрных носорогов и более характерных для Звероссии лосей и ондатр. Они редко собираются большими группами, предпочитая семейный круг или вовсе одиночество. Также, представители собирателей *не любят низкооплачиваемую и грязную работу*, предпочитая искать место, где им заплатят больше и где их будут особо ценить. Чаше других эти виды проявляют себя как гурманы и эстеты, а потому среди них много поэтов, литераторов и художников.

Эта же индивидуальность формирует у таких животных *территориальность*. Их пространство, будь то рабочий кабинет или же однушка в коммунальной мышовке — неприкосновенно. Собиратель будет ругаться, злиться и, по возможности, непременно пожалуется в вышестоящие органы, если ему будут докучать.

Такие травоядные никогда не поставят себя «ниже» собеседника и даже наоборот, *будут считать себя во всём лучше*. Иногда это действительно им помогает — подобное высокомерие стимулирует постоянно соперничать с другими животными, открывая неожиданные углы на ранее, казалось бы, исследованную проблему.

В целом, их поведение можно описать как *спокойное и медлительное*. Они не склонны к лишней нервотрёпке и скорее будут давить массой — своим положением, знанием законов, а иногда и буквальной силой.



## Хищные виды Звероссии

Спустя множество лет эволюции пищевая диета хищных также подверглась незначительному сдвигу: кишечники большинства плотоядных видов приспособились к растительному белку. Но основу их рациона всё ещё составляют рыба, птица и яйца.

**Засадные хищники**, представленные в Звероссии белыми медведями, куницами и лисами, как и собиратели, разделяют *наибольшую индивидуальность и независимость*. Они часто работают послами и чиновниками, занимают руководящие должности и хорошо себя показывают на тыловых позициях в армии. Редко связывая себя семейными узами и ещё реже заботясь о поддержании отношений со всеми родственниками, такие звери, тем не менее, редко покидают город или меняют работу.

Скорость их реакции на внешние раздражители и ситуации зачастую становится поводом для шуток и насмешек — в Звероссии широко распространена фраза «спокоен как медведь», олицетворяющая эту черту. На самом же деле такие хищники обычно *не склонны лезть в драку или спор не подготовившись и не оценив происходящее*. Внезапно молчавший партийный функционер может резко оборвать вашу выстроенную речь одним фактом, лишаящим веса все ваши аргументы.

Вместе с тем, это сказывается и на их методах действия в критических ситуациях — *рассчёт возможных итогов и прогнозирование даётся им лучше всех*. Из них получаются отличные разведчики, снайперы и шпионы и, в этом, они во многом почти равны кошко-девочкам.

**Преследователи**, такие как хорьки, мангусты, ежи, а также некоторые псовые *тяготеют к большей социальности*. Для них важна позиция в обществе, осознание собственного превосходства и постоянная гонка за признанием или успехом. Такие звери быстро продвигаются по карьерным лестницам, вступают в партии и профсоюзы не по политическим и идеологическим причинам, а из-за собственной меркантильности. Они могут переезжать с места на место, пытаясь выслужиться перед начальством или в попытке заработать больше. Дети в таких семьях, как правило, имеют большую независимость, но от них регулярно требуют достижений.

Они *предпочитают идти в нападение, даже когда играют от защиты* и находятся в уязвимом положении — прижатый к стенке хорёк может внезапно выхва-

титить нож и постараться продать свою жизнь подороже, а высмеянный в споре грейхаунд внезапно перейти на беспочвенные оскорбления.

Несмотря на это, *их заинтересованность часто иссекает* так же быстро, как и разгарается. Начатый спор может закончиться усталым взмахом руки, а внезапная драка закончиться вскинутыми руками в знак примирения. В таких поражениях хищник даже не чувствует себя проигравшим, сколько просто уставшим и потому уступившим — правда, по его мнению, всё ещё за ним.

Наконец, последние и, пожалуй, самые распространённые в Звероссии хищники — **персистентные**. Они представлены широким семейством псовых, росомачами, медоедами и гиенами. Их отличает *невероятная выносливость и выдержка* — они способны часами заниматься одним и тем же монотонным трудом. Их часто можно увидеть на работе в сельскохозяйственной отрасли, на армейской службе и в монотонной бухгалтерской или бюрократической работе.

Хотя часть таких хищников *отличается индивидуальностью* и предпочтением образовывать надёжные семьи, псовые, представленные широким разнообразием пород собак, а также волками *живут большими дружными группами* — они хорошо показывают себя в командных видах спорта, могут принимать разные роли и тяготеют к сложным системам взаимоотношений. Всё это, разумеется, направлено на достижение результата.

В критических ситуациях, когда требуется вступить в спор или бой, персистентные хищники редко сразу получают преимущество. Но они *будут неуклонно и неизбежно приближать свою победу*: перебором аргументов или же множественными ударами-отходами. В целом, их можно описать, как не самых быстрых, не самых сильных, но самых терпеливых и настойчивых зверей. Неудивительно, что именно они заняли ведущие позиции Совета пяти линий и подмяли под себя Звероссию.

## Всеядные виды Звероссии

Как следует из их названия, рацион всеядных зверей наиболее разнообразен и включает в себя как весь перечень растительной пищи, так и продуктов животного происхождения. Хотя их предки и делились на подгрупповые единицы, о которых далее пойдёт речь, сейчас это отражается только в их привычках.

**Истинные всеядные**, представленные в Звероссии свиньями, бурыми медведями и барсуками. Как правило, представители этой единицы *славятся стабильностью, умеренностью и низкой раздражительностью*. Они хорошо встроились в систему Звероссии и прочно заняли своё место почти во всех сферах деятельности — на заводах, в партийной номенклатуре, армии, сельском хозяйстве и в бытовых профессиях.

Несмотря на стабильность, такие всеядные *без трудностей меняют работу, сферу деятельности, хобби и социальную группу* — они не испытывают дискомфорта



и показывают средние результаты даже в малознакомых занятиях. Они редко склонны к крайностям, всегда имеют запасной план и в целом, стараются рассчитывать ситуацию наперёд.

**Вынужденные всеядные**, такие как крысы, еноты и шимпанзе сочетают в себе черты преследователей и истинных всеядных. Иными словами, они умеют извлекать выгоду из всего с минимальным приложением усилий. Им легко достаются новые должности, но они никогда не показывают невероятных результатов. Обычно, их можно встретить в качестве водителей, фарцовщиков, охранников и специалистов по несложным техническим устройствам.

Вместе с тем, такие звери редко склонны к изобретению чего-то нового или излишне переусложнённым планам. Для многих из них нет ничего брезгливого в том, чтобы работать на дешёвой или нечестной работе, пока это приносит прибыль и закрывает потребности.

При этом вынужденных всеядных отличает *повышенная любознательность* — сунуть нос в чужие дела, узнать и распространить какую-то сплетню или выкрасть новое радио они не считают чем-то плохим. Их нечасто повстречаешь в партийном аппарате, потому что сама карьера в партии воспринимается ими, как нечто невыгодное и неинтересное.

**Сезонные всеядные**, которых в Звероссии встречается не так много видов и которые представлены, в основном, песцами, а также иностранными бабуинами и белогрудыми медведями из Тоа. Их социальное поведение зачастую связано с имеющимися у них ресурсами: властью, силой, деньгами, подконтрольным окружением. Если чего-то, по их мнению, недостаёт, включается инстинкт безумного накопительства и расщепленности, желания получить ещё и ещё. Когда же такой всеядный чувствует избыток, он расслабляется и сосредотачивается на какой-то одной деятельности. Поэтому их много в науке. Также они хорошо зарекомендовали себя в качестве продавцов, руководителей некрупных производств, штурмовой пехоты.

В быту они продолжают вести себя, на первый взгляд, крайне непоследовательно: богатый всеядный может сорить деньгами, угощать бедняков или быть меценатом. Но он тут же поменяется в поведении, став скупым, если его доход даже на малую долю изменится. На самом же деле такой зверь редко когда навредит себе таким поведением — они почти интуитивно ощущают своё положение в обществе. Иной раз, в их поведении прослеживается агрессия и территориальность — если семье нехватает денег, сезонный всеядный может стать настоящим семейным тираном. Всё это формирует у таких зверей жестокую приспособленность к разным критическим ситуациям. Они по-прежнему болезненно реагируют, но сносят их гораздо легче других видов.

## КЛЮЧЕВЫЕ ЛИЦА ФРАКЦИЙ

### Совет пяти линий

*Председатель Президиума Никита Грачёв. Хорёк*

Невысокий, осторожный и пугающе спокойный политик, переживший несколько аппаратных чисток. Он открыто выступает в палатах парламента от лица Совета. Считается главным архитектором «прагматической оттепели» 1970-х годов. Выступает за осторожное сближение с Цералью и реформирование системы без потери контроля над ней. Для одних — спаситель Звероссии от нового кризиса, для других — символ дряхлеющей бюрократии и предательства старых идеалов.

*Глава секретариата Аркадий Серов. Волк*

Серов решает, кто получит повышение, кто исчезнет в провинции, а кто внезапно окажется обвинён в неблагонадёжности. Практически не появляется публично, но влияет на работу всех министерств. За его плечами аппаратные интриги Рексограда и несколько сотен сломанных судеб. Давно позабыл, что такое эмоции и действует исходя из строгой эффективности, а потому на его совести больше десяти решений об отправлении кошко-девочек на крио-консервацию до востребования.



## *Оперативник Славяника. Софинская бесшёрстая*

Кошко-девочка, работающая на Совет пяти линий более семи лет. За её широкими плечами несколько крупных успешных операций по нейтрализации влияния военных, два неудачных покушения на Степана Барковина и три сорванных сделки по продаже государственной тайны. Её мало интересует судьба сестёр и собственное будущее, пока Совет обеспечивает её всем необходимым.

### ИНСТИТУТ ОСОБЫХ РАЗРАБОТОК

#### *Директор ИОР Алексей Дружков. Лайка*

Блестящий биолог и опасный идеалист, искренне убеждённый, что эволюцию нельзя оставлять природе — она облагается. После успеха проекта homo-feline окончательно поверил, что Звероссия стоит на пороге создания новых разумных видов и что медлить нельзя. Хотя и относится почти ко всем кошко-девочкам с вниманием и заботой — это холодная и отстранённая забота, напоминающая скорее переживания за недавно купленный автомобиль. Грачёв прекрасно понимает, что успех вскружил Дружкову голову, но влияние учёного слишком велико, чтобы можно было его устранить.

#### *Глава испытаний Ирина Штерн. Горностай*

Опытная сотрудница, руководившая ранними генетическими программами. Лично курировал испытания валериановых сывороток и части специальных серий кошко-девочек, послуживших прототипами для пород Пробуждения. Пользуется огромным уважением среди научного персонала за готовность работать «в поле» и невероятные познания в области неврологии homo-feline, но имеет репутацию зверя, который воспринимает нарушения, как допустимую цену прогресса.

#### *Нейролингвист София. Софинская бесшёрстая*

Известный сотрудник ИОР, кошко-девочка дослужившаяся до ассистирования Ирине Штерн. За её холодной натурой учёного скрывается почти такая же одержимость, что и у Дружкова, только иного рода — София верит, что погибшие homo обладали невероятными возможностями и жаждет пробудить эти возможности в кошко-девочках. Она не брезгает никакими средствами, чтобы улучшить ресурсную базу института. По слухам, даже готова сливать наработки и открытия своих коллег «Золотому фазану», ради получения прибыли для исследования своих теорий.

### ЖЕЛЕЗНЫЙ НАМОРДНИК

#### *Генерал Степан Барковин. Бульдоз*

Бывший член Совета по внутренней безопасности, отстранённый после попытки устроить штурм Президиума. Несмотря на потерю поддержки Совета, остался горячо любим и почитаем народом, а также солдатами из

своей бывшей части. Считает современную Зверссию слабой, разложившейся и заражённой иностранным влиянием. Для сторонников — герой старого порядка и последний настоящий патриот. Для противников — опасный радикал, готовый утопить страну в крови и военной диктатуре, если у него будет возможность.

#### *Полковник Рада Кригель. Доберман*

Организатор подпольных ячеек Намордника в Рексограде. Специалист по диверсиям, запугиванию и ликвидации. Известна фанатичной дисциплиной и ненавистью к кошко-девочкам, которых считает «биологическим оружием, созданным против рабочих». Её жёсткость внушает страх рядовым солдатам Намордника, заставляя тех выполнять любые её приказы.

#### *Агитатор Виктор «Гвоздь» Нерутин. Терьер*

Бывший армейский инструктор и культовая фигура среди радикальной молодёжи. Постоянно появляется на нелегальных собраниях, в рабочих районах и ветеранских клубах, где агитирует за «возвращение настоящей силы». Он куда проще Барковина и потому иногда даже симпатичен: грубый, прямой, местами смешной, но очень заразительный. Настоящий носитель народной злобы, которую легко перенаправляет на власть.

### ФЕДЕРАЦИЯ "ПОСЛЕДНЯЯ ЖИЗНЬ"

#### *Группа доверенных сестёр*

Неофициальное руководство Федерации, состоящее из старших и наиболее уважаемых кошко-девочек, доказавших свою лояльность и приверженность идеям сестринства. Никто точно не знает полный состав Группы: часть сестёр скрывается, часть убита Намордником и Советом пяти линий, а часть существует лишь как имена в цепочке доверия, за которыми ничего нет. И всё же они есть — эти сёстры определяют стратегические цели, передают через связных предупреждения об облавах и координируют работу всех автономных ячеек Федерации.

#### *«Бабушка» Катя и «Подруга» Гера. Кошко-девочки*

Две диаметрально противоположные личности: старая валериановая аптекарша из породы Уральских горных и молодая ловчая зайчиков из породы Сибирских аристократических, привыкшая сначала бить, а потом быть второй раз. Обе продолжают работать на Совет, но втайне помогают кошко-девочкам, решившим сбежать из системы, посредством медицинской помощи, передачи им адресов безопасных квартир, данных о готовящихся облавах. Многие новообретённые «Последней жизнью» сёстры обязаны своей свободой и здоровьем Кате и Гере.

#### *Лада «Ржавая». Уральская горная*

Бывшая диверсантка и ветеран нескольких закрытых операций. В ходе работы на Совет пяти линий потеряла руку, часть памяти и способность ориентироваться

в пространстве. Когда её попытались отправить в морозильную камеру по решению Рутова, Лада убила лаборантов ИОР и сбежала. Теперь Лада — символ всего движения, работающая инструктором в убежищах Федерации. Среди молодых кошко-девочек её считают живой легендой: историей о том, что систему всё-таки можно пережить, даже будучи сломанной.

### Миссия "Золотой Фазан"

*Посол Валькрену Паулина Дюбуа. Лиса*

Официально — дипломат и представитель интересов Валькрену в Звероссии. Неофициально — один из важнейших координаторов иностранных контактов в Рексограде. Великолепно понимает внутреннюю политику Звероссии и мастерски играет на конфликтах между ведомствами, армией и институтом. Совет терпит её потому, что слишком нуждается в связях с Цералью. Единственным зверем, которого она так и не смогла к себе расположить, оказался Степан Барковин.

*Консультант Хидео Танума. Енотовидная собака*

Танукийский промышленный консультант и специалист по электронике. Постоянно появляется рядом с выставками, лабораториями и закупочными комиссиями. Считается крайне опасным экономическим агентом: умеет получать доступ к технологиям без единого выстрела, просто через сделки, подарки и нужные знакомства. Недавно провалившийся проект сверхъёмких энергоносителей «Искра-55» — дело его рук.

*Ирэн. Невская маскарадная*

Кошко-девочка, влившаяся в Миссию с хитростью превосходящей большинство засадных хищников. Ирина,

притворяясь лисой, мастерски сводит на нет любые конфликты между Советом и Цералью и недавно даже стала причиной для завершения идущей прокси-войны, приведя стороны к переговорам. Что побудило обычную кошко-девочку влиться в разборки крупных держав и какую выгоду она получает от патовых решений конфликтов — не может понять даже Паулина Дюбуа.

### ГЕНЕРАТОРЫ НИПов

Снизу находится одна из таблиц генератора неигрового персонажа. Для вашего удобства, он разделён на 4 таблицы: Вид, Имя, Черта характера, Привычка. Сделайте бросок указанной в первой строке таблицы генератора кости, найдите результат в таблице и запишите его, переходя к следующей таблице генератора. Как только вы сделаете 4 броска, на руках у вас будет готовый НИП.

Вы вольны добавить в эти таблицы свои идеи, если вам покажется недостаточно предложенных вариантов видов, привычек или черт.

d20	Вид
1	Волк
2	Овчарка
3	Доберман
4	Бульдог
5	Лайка
6	Терьер
7	Медведь
8	Хорёк
9	Куница
10	Мышь
11	Заяц
12	Белка
13	Кабан
14	Лиса
15	Борзая
16	Олень
17	Бобр
18	Капибара
19	Лошадь
20	Барсук



d20	ЧЕРТА	d20	ПРИВЫЧКА
1	Подозрительный	1	Постоянно курит
2	Неожиданно заботливый	2	Записывает всё в блокнот
3	Угрюмый	3	Поправляет очки
4	Разговорчивый	4	Теребит хвост при волнении
5	Чрезмерно вежливый	5	Избегает смотреть в глаза
6	Панически осторожный	6	Всегда носит термос
7	Любит спорить	7	Часто молчит посреди разговора
8	Вечно уставший	8	Громко вздыхает
9	Самоуверенный	9	Всё время жуёт спички
10	Скрытный	10	Подслушивает чужие разговоры
11	Исполнительный	11	Постукивает когтями по столу
12	Циничный	12	Поправляет воротник
13	Азартный	13	Постоянно проверяет часы
14	Пугающе спокойный	14	Нарушает личное пространство
15	Любопытный	15	Говорит шёпотом
16	Медлительный	16	Даёт непрошенные советы
17	Нервный	17	Носит с собой газету
18	Навязчиво патриотичный	18	Постоянно мёрзнет
19	Сентиментальный	19	Извиняется без причины
20	Пассивно-агрессивный	20	Напевает старые песни

d100	Имя и фамилия	d100	Имя и фамилия	d100	Имя и фамилия
1	Виктор Савельев	14	Светлана Ершова	27	Валерия Осокина
2	Ирина Громова	15	Олег Данилин	28	Георгий Вяземский
3	Павел Руденко	16	Юрий Малахов	29	Инна Логинова
4	Лев Артемьев	17	Вера Синицына	30	Пётр Зимин
5	Нина Коваль	18	Игорь Брагин	31	Денис Карпов
6	Степан Зорин	19	Анна Черкасова	32	Ольга Бурцева
7	Мария Белова	20	Семён Дроздов	33	Сергей Трофимов
8	Алексей Яров	21	Роман Крылов	34	Нелли Авдеева
9	Татьяна Миронова	22	Лидия Волкова	35	Анатолий Крайнов
10	Григорий Климов	23	Аркадий Рутов	36	Виталий Ермаков
11	Валентин Орлов	24	Борис Невзоров	37	Зинаида Рябова
12	Раиса Лебедева	25	Евгения Лапина	38	Кирилл Дёмин
13	Константин Ветров	26	Михаил Серебряков	39	Людмила Грачёва

d100	Имя и фамилия	d100	Имя и фамилия	d100	Имя и фамилия
40	Николай Жаров	61	Исао Наката	82	Элеонора Веденская
41	Тимофей Веденин	62	Рэйдзи Морита	83	Геннадий Прутов
42	Яков Суханов	63	Стефан Бауэр	84	Борислав Жданов
43	Эдуард Розанов	64	Эльза Рихтер	85	Илларион Мезенцев
44	Алла Бекетова	65	Матвей Полозов	86	Лариса Тихая
45	Леонид Гурьев	66	Андрей Лыткин	87	Евгений Сомов
46	Вениамин Соколов	67	Софья Брагина	88	Тамара Юдина
47	Галина Мурина	68	Владислав Нечаев	89	Ростислав Кедров
48	Василий Чернов	69	Марат Корнеев	90	Аглая Воронина
49	Арсений Поливанов	70	Юлия Севостьянова	91	Илья Долматов
50	Елена Дорохова	71	Данила Осин	92	Валерия Чурсина
51	Рудольф Крейн	72	Федор Кротов	93	Конрад Вейс
52	Паулина Дюбуа	73	Римма Королёва	94	Мирослав Янич
53	Хидео Танума	74	Игнат Вересов	95	Альберт Грон
54	Ганс Волькер	75	Арина Туманова	96	Таисия Невская
55	Ингрид Мельц	76	Вадим Серов	97	Роман Златин
56	Жак Моро	77	Платон Кудрин	98	Дмитрий Власов
57	Отто Шталь	78	Кира Левина	99	Оксана Речная
58	Юхан Линд	79	Максим Ратников	100	Сергей Беркутов
59	Карл Хаген	80	Ася Дуброва		
60	Эмиль Ротт	81	Савелий Нагорный		

## СОЗДАНИЕ ПРОТИВНИКОВ

Противники — это любые персонажи, которые стоят на пути выполнения целей кошко-девочек. Они не всегда обязаны быть вооружёнными. Наоборот, иной раз это могут быть местные и зарубежные политики, партийная номенклатура; шпионы, внедрённые во власть и изображающие из себя законопослушных граждан и даже простые жители Рексограда, оказавшиеся не в том месте или влипшие в историю по глупости.

Так как в NekoPunk нет фиксированных уровней сложности, мастеру предстоит взять на себя задачу по определению тяжести вызова, который будет брошен игрокам. Несмотря на то, что система задумывалась смертельной и сложной, было бы глупо просто заваливать персонажей игроков бесконечными волнами противников. Поэтому мастеру предстоит опираться на несколько факторов, определяющих сложность вызова:

- количество и состав персонажей игроков.

*Группа без валериановой аптекарши вряд ли переживёт много врагов, противника со Скорострельным или мощным оружием. Обратная ситуация: пять кошко-девочек разных Амплуа наверняка успеют устранить наиболее опасных врагов.*

- число завершённых Указов.

*Каждые три Указа кошко-девочки растут в Умениях и получают новые Эволюционные достижения. Вместе с ними растут и навыки игроков.*

- имеющаяся экипировка.

*Враги на дальней дистанции могут быть проблемой для персонажей с пистолетами и ножами. Но они не проиграют персонажам с винтовками, под валериановыми сыворотками и в толстой броне.*

Помимо понятных значений Умений и экипировки, у каждого противника есть как минимум два *Ключевых слова*, определяющих его особенности. Как правило, особенности дают персонажу бонусы, позволяющие разнообразить взаимодействие с ними в бою или социалке. Вы вольны добавить свои Ключевые слова, если вам кажется, что представленных ниже недостаточно.

В таком случае, руководствуйтесь тремя простыми правилами добавления новых Ключевых слов, чтобы избежать проблем на игре и легко ориентироваться в получившемся списке:

- **КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ДОЛЖНО УМЕЩАТЬСЯ В ОДНО-ДВА СЛОВА;**

Хорошо: «*Нервный*». Плохо: «*Постоянно затравлено оглядывается и вздрагивает*».

- **КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ДОЛЖНО ПРЕДОСТАВЛЯТЬ ОДИН ЭФФЕКТ;**

Хорошо: «*Первая проверка Меткости за бой всегда успешна*». Плохо: «*Первая проверка Меткости за бой всегда успешна; Дальность передвижения увеличена с 5 до 6 гексов; Перезарядка не тратит ОД*».

- **КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО МОЖНО ПРИМЕНИТЬ К НЕСКОЛЬКИМ НЕИГРОВЫМ ПЕРСОНАЖАМ.**

Хорошо: «*Инженер*» — подходит любому, кто работает с техникой. Плохо: «*Посол Никита*» — подходит лишь ограниченному кругу лиц, вероятно, единственному персонажу в игре.

#### БОРЗАЯ

Дальность перемещения персонажа-Борзой увеличивается с 5 до **6 гексов**.

#### БУЛЬДОГ

При достижении каждого порога *Стресса*, получает дополнительное ОД на один ход.

#### ОВЧАРКА

Персонаж не может добровольно перемещаться, пока персонаж-Овчарка находится на дальности *Контакт*.

#### МЕДВЕДЬ

Эффекты порога *Недомогание*, полученные от *Ран* не действуют на персонажа-Медведя.

#### ЗАЯЦ

Первое действие *Прыжок* за ход не расходует доступную дальность перемещения.

#### КУНИЦА

Любая смена оружия персонажем-Куницей не требует затрат ОД.



#### ЛИСА

Противник получает **+15 к МС** при проверках *Умения хитрости* или *анализа* против действий персонажа-лисы.

#### ХОРЕК

При успешном *Обезоруживании* персонаж-хорёк бесплатно может совершить одно действие *Атака*.

#### ВОЛК

Если союзник находится в пределах **2 гексов** от цели, персонаж-волк получает **-10 к МС** во время *Атаки*.

#### БЕЛКА

Стрельба из оружия на дистанцию, превышающую базовую, проводится с **+25 к МС** вместо **+50**.

#### ЛОШАДЬ

Пока вы неподвижны, вы совершаете проверки *Умения анализа* с **-20 к МС**.

#### ЕНОТ

Оружие персонажа-Енота всегда считается, как имеющее свойство *Скрытое*.

#### ОЛЕНЬ

Раз за бой, совершая атаку на дальности *Контакт*, наносит дополнительно **+1 ОЗ** урона.

#### СВИНЬЯ

Персонаж-Свинья невосприимчив к *Тошнотворному* оружию.

## СОЛДАТ

Персонаж-Солдат игнорирует штраф +20 к МС при стрельбе из *Скорострельного* оружия.

## ОФИЦЕР

Раз за ход: один союзник персонажа-Офицера в пределах **5 гексов** получает **-10 МС** к любому действию.

## СНАЙПЕР

Персонаж-Снайпер, используя действие *Прицеливание*, получает **-20 к МС** вместо **-10**.

## СЛЕДОВАТЕЛЬ

Проверка умения *Хитрости* против персонажа-Следователя проводится с **+20 к МС**.

## МЕДИК

Персонаж-Медик может потратить **1 ОД** и убрать эффект порога *Недомогание Ран* или *Стресса* у цели.

## ШПИОН

При определении *Инициативы* персонаж-Шпион совершает бросок **1d10+2+МУ** вместо обычного.

## ПОЛИТИК

Раз за ход: персонаж-Политик может потратить **1 ОД**, чтобы нанести противнику **1 ОС** урона.

## ЧИНОВНИК

Раз за ход: потратьте **1 ОД**, чтобы один противник в пределах **5 гексов** получил **+15 МС** к любому действию.

## ВЫШИБАЛА

При успешной атаке на дальности *Контакт*, цель также получает **+10** к проверкам *Умения силы* до конца хода.

## ФАНАТИК

Пока персонаж-Фанатик участвует в бою или разговоре — его союзников **невозможно** заставить отступить.

## ПРОВОКАТОР

Если не является целью атак или воздействий, все проверки против его союзников проводятся с **+20 к МС**.

## ВОР

Раз за сцену: выбранный персонажем-Вором противник лишается одного из своих предметов (оружия, сыворотки, расходника или инструмента). Этим предметом может пользоваться персонаж-Вор.

Ниже представлены 10 противников, которых вы можете использовать в игре, а также на которых вы можете равняться, чтобы создавать собственные вызовы для игроков. Для большего удобства игроков и ускорения создания новых противников, мы советуем придерживаться следующих принципов:

- **ОПИШИТЕ ПРОТИВНИКА, ИСПОЛЬЗУЯ КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА.**

Обычно, если ваше приключение не посвящено химерическим существам, противники имеют **одно** ключевое слово, определяющие их вид животного, а также **от одного до трёх** ключевых слов, определяющих их подготовку. Мы рекомендуем выдавать большинству рядовых противников **два** ключевых слова, чтобы не перегружать игроков и себя нюансами. Элитные противники или же «главные злодеи» могут иметь и **три-четыре** ключевых слова, чтобы по-новому раскрыть их взаимосвязь с механиками.

- **ОПРЕДЕЛИТЕ ЗНАЧЕНИЕ УМЕНИЙ ПРОТИВНИКА.**

Как и у персонажей игроков, значение Умений противников может колебаться **от 1 до 95**, но редко начинается **ниже 25** и поднимается **выше 60-70**. Для удобства, распределяйте числовые значения группами **по 5 баллов** — это упростит броски и поможет легче считать модификаторы сложности. Сумма распределённых в Умениях очков для большинства рядовых противников **не превышает 180 единиц**. Рекомендованная сумма распределённых в Умениях очков для элитных противников и «главных злодеев» — **310 единиц**. Вы можете по своему желанию изменять это значение в сторону увеличения или уменьшения, в соответствии с факторами сложности вызова, описанными в этой главе выше.

- **ОПРЕДЕЛИТЕ, КАКИМ СНАРЯЖЕНИЕМ ВЛАДЕЕТ ПЕРСОНАЖ.**

Обычно это **одно оружие** дальнего и/или ближнего боя, **одежда**, **один или два расходника**, **дополнительная безделушка**. Выдавая оружие и одежду, убедитесь, что она соответствует логике мира — вряд ли чиновник будет носить за плечом снайперскую винтовку, а простой солдат всегда найдёт у себя в кармане пачку сигарет. Также мы рекомендуем не пренебрегать безделушками — они не несут никакой игровой пользы, но позволяют дать персонажу немного «жизни».

# Рядовой Армии Звероссии

★ ЧАСТО ВСТРЕЧАЕТСЯ

Обычный солдат-срочник, проходящий службу в армии или внутренних войсках. Действует по уставу, редко проявляет инициативу и предпочитает выполнять приказы буквально. Сам по себе не представляет опасности, пока не действует в группе и под командованием офицера.

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА



### БОРЗАЯ

Дальность перемещения персонажа-Борзой увеличивается с 5 до 6 гексов.



### СОЛДАТ

Персонаж-Солдат игнорирует штраф +20 к МС при стрельбе из Скорострельного оружия.

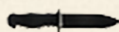
## УМЕНИЯ



## СНАРЯЖЕНИЕ



Автомат АКБ-022 «Бульдог»



Нож «Коготь-Н2»



Кираса «Охранник»



Сигареты «Счастье»



Спички



«Главное — не геройствовать.

Геройство — в церальском кино. У нас устав».

— Памятка новобранцу стр. 3

# ПАРТИЙНЫЙ ИНСПЕКТОР

Партийный функционер средней руки. Может курировать производство, район или завод. Чаще всего не представляет физической угрозы, но способен превратить любой разговор в бюрократический кошмар и вызвать серьёзные последствия одним телефонным звонком.



## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА



### Лошадь

Пока вы неподвижны, вы совершаете проверки Умения анализа с **-20** к МС.



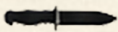
### Чиновник

Раз за ход: потратьте **1** ОД, чтобы один противник в пределах **5** гексов получил **+15** МС к любому действию.

## УМЕНИЯ



## СНАРЯЖЕНИЕ



Нож «Коготь-Н2»



Комбинезон «Труд-4»



Бодряшка-А



Зажигалка «Герань»



«Я последний раз вас предупреждаю, Петров!  
Ещё раз не появитесь на общезаводском собрании,  
руководству будет об этом доложено!»

— партийный организатор Аркадий Геркулесов

# СЛЕДОВАТЕЛЬ-ОСОБИСТ

Оперативный сотрудник ведомств внутренней безопасности. Обычно появляется раньше, чем понимание, что вами заинтересовались. Не любит открытые столкновения, предпочитая слежку, давление и сбор компромата. Часто знает о происходящем больше, чем показывает.

★ РЕДКО ВСТРЕЧАЕТСЯ

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА



### ХОРЁК

При успешном *Обезоруживании* персонаж-Хорёк бесплатно может совершить одно действие *Атака*.



### СЛЕДОВАТЕЛЬ

Проверка умения *Хитрости* против персонажа-Следователя проводится с +20 к МС.

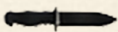
## УМЕНИЯ



## СНАРЯЖЕНИЕ



Пистолет ПМ «Звезда»



Нож «Коготь-Н2»



Армейский разведкомплект



Шоколад «Гвардейский»



Записная книжка



ПЛАН  
ПАРТИИ  
ПЛАН  
НАРОД

«Никита Шейберг, кв. 30 ул. 20 лет Освобождения.

Женат. Пьёт. 25 апреля встречался с  
законспирированным агентом Церали».

— запись из книжки убитого следователя Макарова

# ГОРОДСКОЙ ДРУЖИННИК

Дружинники следят за порядком на улицах, вокзалах и в общественных местах. Не являются полноценными военными и не обладают всеми полномочиями милиции, но привыкли действовать грубо и быстро. Обычно работают парами или небольшими группами.



## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА



### ОВЧАРКА

Персонаж не может добровольно перемещаться, пока персонаж-Овчарка находится на дальности *Контакт*.



### ВЫШИВАЛА

При успешной атаке на дальности *Контакт*, цель также получает +10 к проверкам Умения силы до конца хода.

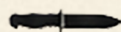
## УМЕНИЯ



## СНАРЯЖЕНИЕ



Авт. пистолет АПМ-М Патрубова



Телескопическая дубинка



Кираса «Охранник»



Наручники,  
Свисток



«— Что случилось дальше, товарищ Петров?»

— Ну, а дальше я ему вдарил, товарищ милиционер.

Темень была, откуда ж я знал, что это парторг?»

— из протокола допроса дружинника Алексея Петрова

## РЕЗИДЕНТ «ФАЗАНА»



Посольский сотрудник, журналист, предприниматель или переводчик, оказавшийся не тем, за кого себя выдаёт. Избегает прямых столкновений и предпочитает работать через связи, шантаж и дезинформацию. Часто имеет запасной маршрут отхода и чужие документы.

### КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА



#### Лиса

Противник получает +15 к МС при проверках *Умения хитрости* или *анализа* против действий персонажа-лисы.



#### Шпион

При определении *Инициативы* персонаж-Шпион совершает бросок **1d10+2+МУ** вместо обычного.

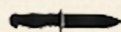
### УМЕНИЯ



### СНАРЯЖЕНИЕ



Пистолет ОБ-11а «Поцелуй»



Стилет «Игла»



Платье «Вечер на Веренеа»



Папиросы «Герцеговина Флор»



Поддельные документы



«Чего в голове нет, то должно быть в ногах».

— народная Гельмаркская пословица

# БОЕЦ «НАМОРДНИКА»

Радикально настроенный член «Железного намордника». Верит, что Звероссия предала саму себя, а любые компромиссы — обычная слабость. Предпочитает прямое насилие и запугивание. Даже оказавшись в безнадежной ситуации, редко отступает.

★ РЕДКО ВСТРЕЧАЕТСЯ

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА



### БУЛЬДОГ

При достижении каждого порога *Стресса*, получает дополнительное ОД на один ход.



### ФАНАТИК

Пока персонаж-Фанатик участвует в бою или разговоре — его союзников невозможно заставить отступить.

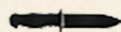
## УМЕНИЯ



## СНАРЯЖЕНИЕ



Тяж. автомат АТКБ-059 «Троица»



Нож «Коготь-Н2»



Бронекомплект «Намордника»



Концентрат-Б



Колода карт с эротическими изображениями зверей



«Чтобы Звероссия не истекла кровью, я истеку кровью за Звероссию. Слава Звероссии!»

— отрывок из присяги «Железного намордника»

# ФАРЦОВЩИК

★ ЧАСТО ВСТРЕЧАЕТСЯ

Спекулянт, посредник и продавец дефицитных вещей. Знает множество полезных зверей и имеет угрозы от множества зверей, которым задолжал. Часто первым узнаёт слухи и хорошо предчувствует, когда пахнет жареным. По-настоящему ценит только деньги.

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА



### ЕНОТ

Оружие персонажа-Енота всегда считается, как имеющее свойство *Скрытое*.



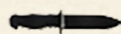
### Вор

*Раз за сцену*: противник лишается одного из своих предметов. Этим предметом может пользоваться персонаж-Вор.

## УМЕНИЯ



## СНАРЯЖЕНИЕ



Нож «Коготь-Н2»



Пальто



Набор для взлома



Игральные кости



«Хочешь выглядеть, как современный зверь, а не член заводского профсоюза? Плати».

— расхожая фраза у фарцовщиков на Набережной

# Учёный ИОР

Научный сотрудник Института особых разработок. Может быть исследователем, врачом или специалистом по экспериментальным организмам. Не стремится к насилию, но способен спокойно пожертвовать несколькими жизнями ради ценного результата.



## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА



### Олень

Раз за бой, совершая атаку на дальности *Контакт*, наносит дополнительно +1 ОЗ урона.



### Медик

Персонаж-Медик может потратить 1 ОД и убрать эффект порога *Недомогание Ран* или *Стресса* у цели.

## УМЕНИЯ



## СНАРЯЖЕНИЕ



Лазерный пистолет СПК



Медицинский халат



Фокус-3



Батарейка «Искра-5»



«В теории, товарищи учёные, этот излучатель плавит броню за секунду. На практике — он пока плавит только свою проводку».

— из докладной записки ведущего инженера ИОР

# РАБОЧИЙ ЦЕХА

★ ЧАСТО ВСТРЕЧАЕТСЯ

Обычный житель Звероссии, работающий на производстве. Как правило, не представляет серьёзной угрозы, но может стать препятствием случайно: вызвать милицию из-за криков, поднять шум, заметив кошко-девочек или вступить за товарища, которого пытаются увести.

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА



### СВИНЯ

Персонаж-Свинья невосприимчив к Тошнотворному оружию.



### ПРОВОКАТОР

Если не является целью атак или воздействий, все проверки против его союзников проводятся с +20 к МС.

## УМЕНИЯ



## СНАРЯЖЕНИЕ



Газовый баллон «Чёрный чай»



Жилет техника



Сигареты «Счастье»



Россыпь гаек и болтов



«Ты мне норму не шей, начальник. Я свой план отбарабанил. С Петрова иди спрашивай».

— из разговора в курилке литейного цеха

# ОПЕРАТИВНИК СОВЕТА

Хорошо подготовленный силовой специалист. Используется для ликвидации опасных целей, штурмов и задержаний. Не склонен к лишним разговорам, дисциплинирован, фанатично предан Совету, крайне гибко подстраивается под стиль боя противника.

★ **ОСОБО ОПАСЕН**

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА



### ОВЧАРКА

Персонаж не может добровольно перемещаться, пока персонаж-Овчарка находится на дальности *Контакт*.



### ОФИЦЕР

Раз за ход: один союзник персонажа-Офицера в пределах **5 тексов** получает **-10 МС** к любому действию.



### СНАЙПЕР

Персонаж-Снайпер, используя действие *Прицеливание*, получает **-20** к *МС Атаки* вместо **-10**.

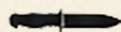
## УМЕНИЯ



## СНАРЯЖЕНИЕ



Винтовка «Саблерез»,  
Пистолет ПМ «Звезда»



Стилет «Игла»



Штурмовой жилет



Сетка-Связь



Дымовая шашка

«Предохранитель — снять, хвост — прижать,  
дышать через раз. Заходим с двух направлений».

— из переговоров опергруппы у многоквартирного дома

## ИДЕИ ДЛЯ УКАЗОВ

Ниже вам будут представлены завязки нескольких указов, которые, на наш взгляд, помогут лучше всего отразить задумываемый опыт игры в NekoPunk. Мы намеренно не даём полноценных сюжетов, чтобы вы, будучи мастером, могли спокойно развернуться и действовать по необходимости. Если вам интересно посмотреть на готовую реализацию приключения, вы можете обратить внимание на бесплатное приключение «Гамбит генерала» — в нём будет дано и подробное описание указа, даны предварительно сгенерированные персонажи игроков и мастера, а также приложены иные материалы.

### 1. УКАЗ «О ЧАСТИЧНОЙ ДЕКОНСЕРВАЦИИ АРХИВНЫХ БИО-ФОНДОВ»

**Суть:** для работы на сортировочных станциях Рексограда расконсервируют небольшую партию кошко-девочек первых, ещё несовершенно серий, заложённых в крио-капсулы десятилетия назад. Во время транспортировки одна из них сбегает. Нужно найти беглянку тихо, пока не вмешалась милиция или пресса. Куратор игроков подозревает, что она знает слишком много, а потому представляет опасность для Звероссии.

**Развитие:** беглянка не знает никаких государственных тайн. Она просто травмирована, дезориентирована и инстинктивно ищет своего старого куратора — пожилого пса, который когда-то относился к ней с теплотой. Проблема в том, что куратор давно на пенсии и живёт в тесной «мышовке» в одном из глухих районов города. Игрокам предстоит найти её в незнакомом ей современном Рексограде. Когда они встречаются с беглянкой и узнают её мотивацию, встаёт выбор: вернуть её в ИОР, где её признают «браком» и утилизируют, или помочь ей скрыться, передав её подполью «Последней жизни», рискуя собственной репутацией.

### 2. УКАЗ «ОБ УПОРЯДОЧЕНИИ ТРУДОВОГО НАЙМА ЭЛЕМЕНТОВ НОМО-FELINE»

**Суть:** на одном из промышленных заводов Рексограда, куда недавно распределили бригаду кошко-девочек, резко упала выработка и участились поломки оборудования. Руководство завода винит «бракованных» агентов, требуя их отзыва. Совет поручает игрокам разобраться в ситуации и устранить саботаж, не останавливая конвейер.

**Развитие:** мастер цеха погряз в карточных долгах. Чтобы расплатиться с местным криминалитетом, он списывает дорогие детали и ломает станки, а вину

удобно сваливает на бесправных кошко-девочек, которым всё равно никто не поверит. Среди рабочих кошко-девочек объявляется агитатор из миссии «Золотой Фазан», которая подбивает своих сестёр устроить забастовку и передать чертежи новейшего двигателя на Запад. Игрокам нужно доказать невиновность сестёр, определить судьбу чертежей и вывести мастера цеха на чистую воду.

### 3. УКАЗ «О РАСШИРЕНИИ КУЛЬТУРНЫХ СВЯЗЕЙ СО СТРАНАМИ ЦЕРАЛИ»

**Суть:** Для демонстрации открытости Звероссии, кошко-девочек назначают почётным эскортом и переводчицами для прибывшего посла из Тоани или Церали. Указ прост: сопроводить посла на театральную премьеру и банкет, не допустив скандалов.

**Развитие:** «Железный намордник» считает это сближение предательством Родины. Их «чистильщики» готовят покушение на иностранного посла прямо во время раута, чтобы сорвать Оттепель и вернуть страну к режиму осаждённой крепости. Они пытаются подставить кошко-девочек, подкинув улики — опасные аллергены, которые вредны послу, отравляющие вещества и даже нож, если покушение удастся. Игрокам предстоит применять Умение хитрости и анализа, вычислять провокаторов в толпе, изящно перехватывать отравленные бокалы и сглаживать углы с помощью, сохраняя идеальные маски.

### 4. УКАЗ «О БЕЗОПАСНОСТИ КУЛЬТУРНЫХ ДЕЯТЕЛЕЙ»

**Суть:** из далёкой ссылки возвращается некогда опальный писатель — Белый медведь. В своих текстах он один из немногих открыто говорит о том, что кошко-девочки — это не оружие и не имущество, а живые существа с душой, достойные уважения. Совет решил реабилитировать его ради имиджа. Персонажам поручено официально охранять его, так как его возвращение — важный элемент пропаганды реформ.

**Развитие:** писатель искренне уважает и ценит кошко-девочек: он видит в них личностей, готов их выслушать и угостить чаем. Однако его слова приводят в бешенство ветеранов из «Железного намордника», которые считают, что он развращает общество. Они начинают травлю: бьют окна в его юлиановке, угрожают и в итоге готовят покушение. Игрокам нужно защитить едва ли не единственного зверя, который относится к ним как к равным, при этом сам писатель — упрямый идеалист, который наотрез отказывается отменять грядущее выступление в центральном парке.

## 5. УКАЗ «О ПРЕСЕЧЕНИИ УТЕРИ ВЕДОМСТВЕННОЙ ДОКУМЕНТАЦИИ»

**Суть:** служба внутренней безопасности зафиксировала утечку. Секретный пакет документов был оставлен в тайнике (например, в вентиляционной шахте старой «мышовки»), но когда за ним пришёл курьер, пакета там не оказалось. Кошко-девочкам приказано найти документы в жилом квартале до рассвета.

**Развитие:** документы случайно нашёл местный подросток, который лазил по крышам. Он не понимает, что у него на руках, и просто хвастается находкой перед дворовой шпаной. Проблема в том, что в документах — списки агентуры Совета. За пакетом уже выехали церальские шпионы, а также радикалы из «Железного намордника», которые хотят использовать списки для чисток. Игрокам предстоит устроить гонку на опережение по тесным коммуналкам, дворам-колодцам и крышам, пытаясь спасти глупого подростка от профессиональных убийц и воров.

## 6. УКАЗ «ОБ ОБЕСПЕЧЕНИИ СОХРАННОСТИ ПОДВИЖНОГО СОСТАВА»

**Суть:** из-за снегопадов и бюрократической ошибки на окраине Рексограда застрял грузовой товарняк. Местные рабочие уже начали растаскивать вагоны с продовольствием и зимними шинелями. Милиции не хватает, поэтому Совет отправляет кошко-девочек взять состав под охрану и разогнать мародёров.

**Развитие:** мародёры — рабочие ближайшего завода, которым задерживают зарплату. Кошко-девочкам нужно решить: применять ли силу к голодной толпе, провоцируя бунт. В процессе охраны выясняется, что в одном из неприметных вагонов едет неучтённый груз — партия новейших экспериментальных автоматов, списанных «налево» прапорщиком-коррупционером. Ночью к поезду подъезжают грузовики: покупатели пришли за товаром, и они вооружены гораздо лучше голодных рабочих. Игрокам придётся держать оборону поезда в условиях холода, решая, стоит ли вооружить местных рабочих для помощи в бою.

## 7. УКАЗ «О ЛИКВИДАЦИИ ОЧАГОВ НЕЛИЦЕНЗИРОВАННОЙ МЕДПРАКТИКИ»

**Суть:** в портовом районе участились случаи пропажи медикаментов со складов. Совет подозревает, что кто-то открыл подпольную клинику, лечащую криминальный элемент. Нужно найти пропажу, накрыть клиники, оборудование изъять, а организатора сдать следователям-особистам.

**Развитие:** подпольным хирургом оказывается уставший бывший военврач. Он действительно лечит бандитов, чтобы заработать, но на эти деньги он закупает валериановые сыворотки и тайно оперирует кошко-девочек. Когда игроки вламываются в клинику, то обнаруживают, что в операционной лежит тяжело раненая генетическая сестра. Врач ставит ультиматум: если его арестуют, сестра умрёт на столе, а остальные белоглянки в районе останутся без медицинской помощи.

## 8. УКАЗ «О ПРОФИЛАКТИКЕ АНТИГОСУДАРСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

**Суть:** информаторы доложили, что важный инженер Торренской Звероссии собирается сбежать в Валькрену, прихватив микрофильмы с чертежами. Он купил билет на ночной пассажирский экспресс. Приказ: сесть на поезд под прикрытием, вычислить инженера среди пассажиров и тихо снять его на ближайшей станции.

**Развитие:** у игроков нет точных примет инженера (возможно, у него поддельные документы и чужая внешность благодаря гриму). Поезд — это замкнутое пространство, полное гражданских зверей, где нельзя просто так устроить перестрелку. Инженер едет не один, а с семьёй, используя их как прикрытия. Более того, в поезде находятся двое агентов Церали, которые тоже ищут его, чтобы обеспечить безопасность перехода. Игрокам предстоит обыскивать купе, блефовать в вагоне-ресторане и, в итоге, устроить тихую, жестокую схватку на ножах в тамбуре или на крыше несущегося сквозь метель экспресса.

## ГЕНЕРАТОР НАХОДОК

d100	Находка
1	Смятая пачка сигарет «Прима» с одной сигаретой внутри
2	Коробок отсыревших спичек
3	Пустой шприц из-под валериановой сыворотки

Выше, в главе «Создание противников», было рассказано, что неигровым персонажам, с которыми сталкиваются игроки следует выдавать один предмет, не имеющий непосредственно игровой механики, но раскрывающий противника полнее и создавая атмосферу живого мира. Так как большинство противников вам, будучи мастером, придётся создавать самостоятельно, мы прикладываем ниже таблицу Находок, которой вы можете быстро воспользоваться, чтобы ответить на вопрос, что игроки нашли в карманах, кабинете или багажнике машины своей цели.

d100	Находка	d100	Находка
4	Медная зажигалка с выгравированным номером части	27	Обрывок карты Рексограда
5	Половина плитки дешёвого шоколада	28	Квитанция из химчистки
6	Служебной талон на питание в заводской столовой	29	Банка рыбного паштета
7	Погнутый нательный крестик	30	Мелкая отвёртка
8	Две монеты Валькрены	31	Тюбик обувного крема
9	Карандаш, обгрызенный почти до основания	32	Ампула обезболивающего
10	Фотография семьи в потёртом бумажнике	33	Список телефонных номеров без имён
11	Билет на пригородный поезд	34	Кусок мела
12	Флакон дешёвого одеколona	35	Небольшой моток верёвки
13	Ключ от неизвестной камеры хранения	36	Сломанные наручные часы
14	Пачка рыбных консервов	37	Справка о временной нетрудоспособности
15	Нож для бумаги с агитационной символикой	38	Трамвайный билет с дыроколом
16	Письмо без подписи, разорванное пополам	39	Стеклянный глаз от игрушки
17	Катушка тонкой медной проволоки	40	Пустой магазин от АКБ-022 «Бульдог»
18	Небольшой фонарик без батареек	41	Складная опасная бритва
19	Таблетки от кашля в бумажной упаковке	42	Письмо из армии
20	Карманный календарик за прошлый год	43	Небольшой флакон растворителя
21	Игральная карта с пометкой карандашом	44	Дешёвый портсигар
22	Пустая обойма от пистолета	45	Пластинка с иностранной музыкой
23	Складной нож с тупым лезвием	46	Потрёпанная книжка стихов
24	Значок ударника труда	47	Справочник по радиодеталям
25	Три патрона не того калибра	48	Сломанная рация без антенны
26	Фотография неизвестной кошко-девочки	49	Карманное зеркало
		50	Пропуск на закрытое предприятие
		51	Пустая бутылка из-под валерианы

№	Находка	№	Находка
52	Список фамилий с зачёркнутыми строками	77	Простой набор отмычек
53	Самодельная удавка из провода	78	Удостоверение журналиста
54	Пачка иностранных сигарет	79	Список адресов с пометками «пусто» и «готово»
55	Рецепт на сильнодействующие препараты в государственной аптеке	80	Небольшая банка машинного масла
56	Пластиковая расчёска с шерстью	81	Офицерская кокарда
57	Золотой зуб	82	Дешёвое обручальное кольцо
58	Небольшой набор игл и ниток	83	Катушка магнитофонной ленты
59	Свисток армейского образца	84	Письмо на языке одной из стран Тоа
60	Карманная фляга со спиртом	85	Пропуск в порт Рексограда
61	Документ с чужой фотографией	86	Запечатанная пачка морфия
62	Детский рисунок танка	87	Старая армейская фотография с вырезанным лицом
63	Грязный бинт с кровью	88	Небольшой компас
64	Чек из ресторана «Полярная чайка»	89	Список подозреваемых по делу ИОР
65	Маленькая статуэтка кошки	90	Номерок гардероба элитного ресторана
66	Катушка фотоплёнки	91	Карманный дозиметр
67	Сломанный жетон внутренней службы	92	Засохший букетик полевых цветов
68	Ампула неизвестного препарата	93	Ключи от служебного автомобиля
69	Инструкция по сборке радиопередатчика	94	Справка о переводе в другой округ
70	Чёрная записная книжка	95	Секретная инструкция по эвакуации
71	Обрывок шифровки	96	Полупустая сыворотка без маркировки
72	Иностранная купюра крупного номинала	97	Фотография высокопоставленного чиновника с иностранцами
73	Армейская ложка с инициалами	98	Запечатанный конверт с крупной суммой звероссийских денег
74	Тюбик оружейной смазки	99	Микрофильм в металлическом футляре
75	Карманный молитвенник	100	Личный дневник с подробным описанием готовящегося Указа
76	Запасные очки в футляре		

## ПОСЛЕСЛОВИЕ

Всем снова привет! С вами автор данного опуса, Дмитрий Здорников, also known as «Катя водит и пьёт». Как уже говорилось в начале, данное произведение задумывалось, как смешное, несерьёзное ответвление от NecroPunk — материнской одноимённой НРИ. Однако, что-то пошло не так и желание сделать короткую смешную ролёвку про кошко-девочек вылилось в этот почти 70-страничный талмуд. Да, он всё ещё далёк от идеала, в нём наверняка ещё есть ошибки, опечятки и прочие артефакты маленького независимого проекта одного сибирского панка.

И всё же, я надеюсь, что вы получите от него столько же удовольствия, сколько получил я, не только во время работы, но и во время тестерских прогонов. Мне кажется, удалось создать уникальный, приятный и увлекательный мир, в который лично мне хочется возвращаться.

К сожалению, вёрстка, хотя и стала быстрее по сравнению с моим первым проектом, всё ещё отнимает много сил и времени. Так как я не дизайнер и даже не художник, я многие решения принимаю понаитию, а какие-то вообще открываются мне не сразу. Тем не менее, я всё равно планирую выпустить стартовое приключение, которое, скорее всего, вы найдёте поблизости от этой книги на площадке. Остальные приключения, если они и будут, будут написаны сильно позднее. Не бойтесь экспериментировать и менять мир под нужды вас и ваших игроков! Отбросьте неудобные механики, поменяйте время и место действия. Не топчитесь в тесном Рексграде, если он вам надоел. Выйдите в Цераль, потрогайте траву! Любое творчество, а особенно настольно-ролевое, должно жить и эта жизнь только в движении.

Мне также бы хотелось отдельно высказаться о каркасе правил, представленном здесь: я предполагаю, что у игроков возникнет множество вопросов о трактовке правил и их применении, о некоторых эффектах, кумулятивных штрафах и бонусах. На часть из них я отвечу здесь, часть из них, вероятно, по мере накопления, будет отражена в дополнительных сопроводительных файлах.

### • Как складываются и вычитаются МС?

Любые имеющиеся факторы, влияющие на МС складываются и вычитаются последовательно, пока не будет получена *финальная сумма* — положительная или отрицательная. Её знак (+ или -, соответственно) определит будет ли производиться бросок с бонусом или со штрафом.

### • Почему плюс — это штраф, а минус — это бонус?

Я понимаю, что это, возможно, одно из самых неудобных решений, которые могут повлиять на слабопод-

готовленных игроков. Однако, я принял его осозанно, размышляя по следующей схеме:

у нас есть *Умения*, то есть некие постоянные показатели персонажа. Так как классическая система успешной проверки предусматривает, что вы *выкидываете результат меньший или равный значению* вашего Умения, означает, что у нас есть два возможных варианта решения. Первый — это увеличивать или уменьшать значение Умений за счёт бонусов и штрафов, но это нелогично. Ведь от того, например, что вы замерли на месте, ваша умелость в меткости не поменялась, поменялись обстоятельства. Второй же — уменьшать или увеличивать сложность проверки, то есть делать её легче или сложнее в зависимости от обстоятельств, что уже звучит более логично.

### • Если я получу два Шрама, один ограничивает Порог эффективности, второй Порог развития одного и того же Умения, каким будет показатель обоих порогов?

Рассмотрим на примере «Сломанных рёбер» и «Повреждённых лёгких». Первый Шрам снижает ваш Порог развития выносливости на 10, второй — Порог эффективности на 10. Независимо от порядка их получения, ваш Порог развития составит 85, а Порог эффективности — 75. Помните об этом и отслеживайте при получении новых Шрамов.

### • Зачем нам нужно целых два Порога, ограничивающих Умения?

В сущности, вы правы, Порог эффективности является небольшим атавизмом и может быть, для большего удобства, заменён на +МС. Единственное его отличие от Модификатора сложности в том, что он действует постоянно, пока не будет устранён его источник, в то время как МСы обычно рассчитываются индивидуально и редко действуют дольше одной сцены.

### • Почему для боя выбрана гексовая сетка?

Мне показалось, что она лучше подходит под тактический бой. Да и мне просто нравится гексовка.

### • Когда БНК, Редакция, Прямое действие, ЗОГАННОЕ ВЕСЕЛЬЕ, NecroPunk?

Мы (я) над этим работаем. Следите за каналом.

Конечно, ответить на все возможные вопросы мне бы не удалось. Поэтому, мне бы хотелось призвать вас не только не бояться менять правила и трактовать их, но и присылать свои пожелания по уточнению мне на почту или в сообщения телеграм-канала.



**КОМИССАР РЕКС  
ОСВОБОДИТЕЛЬ**

