

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЁТА



Введение в игру

Обратный отсчёт

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЁТА

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

Издатель ООО «Студия 101», MAILBOX@STUDIO101.RU, WWW.STUDIO101.RU.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ И РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ВЫ МОЖЕТЕ НАЙТИ НА САЙТЕ ИЗДАТЕЛЯ.

ПОДДЕРЖКА ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ОБЩЕСТВОМ ДРУЗЕЙ МЮНХГАУЗЕНА: WWW.KARLMUNCHAUSEN.RU.

Авторы: Томас Хёренстам (правила, «Новые звери», «Небесное Колесо»),
Кристиан Гренет («Башни Зверей»).

Руководитель проекта и редактор: Томас Хёренстам.

Соиздатель на английском языке: Крис Вёрч.

Оформление обложки: Саймон Сталенхаг.

Художник-иллюстратор: Рейне Розенберг.

Художественный руководитель: Кристиан Гренет.

Вёрстка и предпечатная подготовка: Дэн Алгстранд.

Перевод на английский язык: Тим Перссон.

Вычитка: Т. Р. Найт.

Перевод на русский язык: Константин «Доктор Кот» Смыков.

Редактор: Анастасия «Хима» Гастева.

Корректорская работа: Татьяна Антипова, Мария Шемшуренко,
Константин Смыков.

Адаптация дизайна и макета: Александр Ермаков.

Обработка графических файлов карт: Мария Шемшуренко.

Вёрстка: Мария «Марэн» Шемшуренко.

Руководитель проекта (русское издание): Александр Ермаков.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 02 марта 2019. Версия от 16 апреля 2019. Срок годности не ограничен.

Формат 60×90/8 (220×290мм). Гарнитуры TT Barrels, Working Signs TFB и Supermolot Condensed.

Перевод и издание на русском языке © ООО «Студия 101», 2019.

Текст и иллюстрации © Game Ark Limited, 2016. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.





ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать на страницы «Обратного отсчёта» — ознакомительной брошюры для игры «Мутанты. Точка отсчёта». Её можно использовать сразу двумя способами:

- ❖ Отдельно, как самостоятельное введение в мир игры «Мутанты. Точка отсчёта». Буклеты персонажей игроков содержат выжимку минимально необходимых для игры правил. Вооружившись этими буклетами и десятком шестигранных игральные костей, которые мы в дальнейшем будем называть кубиками (существуют особые кубики, предназначенные специально для этой игры, но вполне подойдут и обычные), можно запросто провести игру на каком-нибудь фестивале настольных ролевых игр или просто познакомить игроков с новой игрой!
- ❖ Совместно с полной версией игры «Мутанты. Точка отсчёта», в качестве дополнения из серии «Путеводителей по Зоне»: основная часть книги описывает три особых сектора Зоны, которые ты как ведущий можешь разместить в любом квадрате карты твоей собственной Зоны.

ОСОБЫЕ СЕКТОРЫ ЗОНЫ

Особые сектора Зоны — это сценарии приключений, в которые включены описания обстановки, персонажей ведущего, имеющих между ними конфликтов, а также событий, в которые могут быть вовлечены персонажи игроков. Несколько особых секторов вы найдёте в книге «Мутанты. Точка отсчёта», а дополнительные сектора описаны в дополнениях из серии «Путеводители по Зоне». В любом случае особые сектора Зоны — это самостоятельные сценарии, и проводить их можно в любом порядке.

Особые сектора, описанные в этой брошюре, немного отличаются — они написаны так, чтобы вы могли рассказать связную историю, а потому вводить их в игру предстоит в заранее определённом порядке. Первый сектор и отправная точка приключения — «Новые звёри». Конечно, если вы уже участвуете в большой кампании, ведущий сохраняет за собой право использовать все описанные здесь особые сектора в любом удобном ему порядке.

Описание каждого особого сектора сопровождается двумя версиями карт.

- ❖ Карта, предназначенная для ведущего, снабжена небольшими вкладками с изображениями того, что находится в этом секторе.
- ❖ На карте, предназначенной для игроков, таких вкладок нет, и ведущий может спокойно показать её игрокам, когда их персонажи впервые прибудут в сектор. Карты для игроков подшиты в эту брошюру, а их электронные версии можно скачать с сайта «Студии 101».

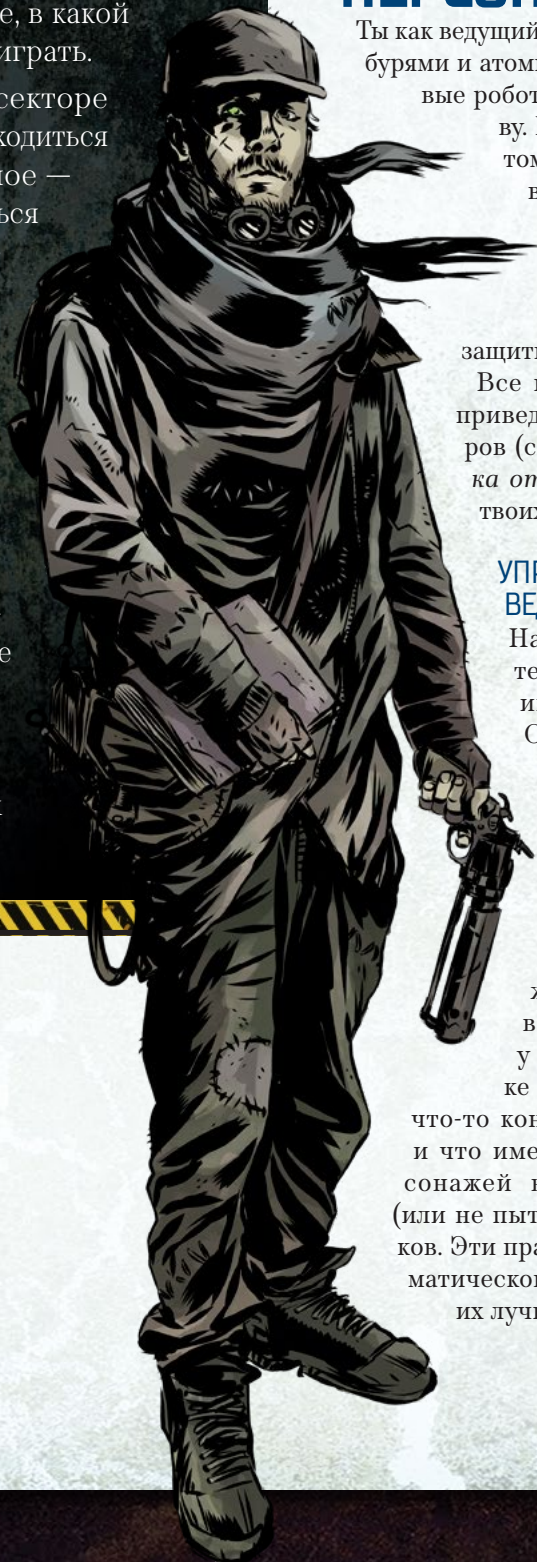
ТОЛЬКО ДЛЯ ГЛАЗ ВЕДУЩЕГО!

Дальнейшая часть этой брошюры предназначена исключительно для глаз ведущего. Если ты игрок, остановись, не читай дальше, иначе ты рискуешь испортить всё веселье себе и своим товарищам. Единственное исключение — четыре буклета персонажей, которые находятся в середине брошюры (или в конце, если ты читаешь электронную версию). Игроки могут спокойно читать и использовать их во время игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре в «МТО: Обратный отсчёт» состоит из нескольких простых шагов:

1. Аккуратно извлеки буклеты и карты Зоны из середины брошюры.
2. Совместно решите, в какой из Зон вы будете играть.
3. Решите, в каком секторе (квадрате) будет находиться ваш Ковчег. Главное — он должен находиться в непосредственной близости от крупного водоёма.
4. Каждый игрок должен выбрать один из буклетов и создать своего персонажа.
5. Начните игру с особого сектора «Новые звери» (см. стр. 14), первого из трёх описанных в этой брошюре особых секторов.



БУКЛЕТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

В середине этой брошюры ты найдёшь четыре буклета персонажей, которые необходимо аккуратно извлечь и раздать игрокам. В каждом буклете содержится краткая выжимка правил, необходимая для создания персонажа и, собственно, игры. Полные правила приведены в книге «Мутанты. Точка отсчёта».

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Ты как ведущий управляешь в этой игре кислотными бурями и атомными зимами. Чудовища Зоны и боевые роботы подчиняются каждому твоему слову. И всё же самым мощным инструментом в твоих руках являются персонажи ведущего. Если хочешь ввести сюжетный поворот или усилить накал страстей, смело используй персонажей ведущего, которых герои ненавидят или, напротив, стремятся защитить (см. буклеты персонажей).

Все необходимые персонажи ведущего приведены в описании трёх особых секторов (см. ниже), а в книге «Мутанты. Точка отсчёта» есть правила по созданию твоих собственных персонажей ведущего.

УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

На персонажей ведущего действуют те же правила, что и на персонажей игроков (см. буклеты персонажей). Они проходят проверки умений, активируют мутации и получают повреждения точно так же, как персонажи игроков. Однако стоит помнить, что ты можешь пренебречь этими правилами, когда действия персонажей ведущего не касаются напрямую персонажей игроков. Можешь не отслеживать, сколько еды и воды остаётся у каждого из участвующих в вылазке персонажей ведущего — если у них что-то кончается, только ты решаешь, когда и что именно. Не проходи проверки за персонажей ведущего, если они не атакуют (или не пытаются вылечить) персонажей игроков. Эти правила можно игнорировать ради драматического накала, но в большинстве случаев их лучше соблюдать.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО И МУТАЦИИ

Мутации персонажей ведущего действуют по тем же правилам, что и мутации персонажей игроков. Правда, в отличие от героев, у персонажей ведущего нет индивидуального запаса пунктов мутации — вместо этого в начале игровой встречи ведущий получает общий для всех своих персонажей запас пунктов мутации, равный количеству мутаций, имеющихся у всех персонажей игроков.

Ты, как и игроки, можешь пополнять этот запас по ходу игры при помощи рискованных проверок. Ещё одно отличие состоит в том, что пункты мутаций у персонажей игроков не сохраняются, а рассчитываются заново в начале каждой игровой встречи.

Трать пункты мутации так, чтобы создать в игре максимально напряжённую атмосферу. Пусть персонажи ведущего активируют свои мутации для того, чтобы осложнить жизнь персонажам игрока, а не потому, что у тебя завалилась лишняя пара пунктов мутации — если к концу встречи ты не истратишь их все, ничего страшного не произойдёт.

ВЫЛАЗКИ В ЗОНУ

Вылазки в Зону в поисках еды, артефактов и знаний — важная часть игры «Мутанты. Точка отсчёта». Одноимённая книга содержит полные правила этих рискованных путешествий и рассказывает, как ведущий может создавать секторы Зоны, наполняя их опасностями и загадками, с которыми предстоит столкнуться персонажам игроков. Сокращённые правила, приведённые в этой брошюре, рассчитаны лишь на несколько коротких вылазок.

ИССЛЕДОВАНИЕ СЕКТОРОВ

Карта Зоны расчерчена на секторы — условные квадраты со стороной в 1 километр. Путешествуя по Зоне, персонажи игроков перемещаются от сектора к сектору. Движение по диагонали не запрещено. Оказавшись в новом секторе, герои должны его исследовать. Тебе нужно в общих чертах описать игрокам, что видят их персонажи, а игроки в свою очередь должны сказать тебе, что именно они хотят получше рассмотреть. В процессе исследо-



вания сектора они могут столкнуться со всевозможными опасностями и найти бесценные артефакты.

Время в пути: исследование нового сектора (включая все вероятные встречи и стычки) занимает около четырёх часов. Может показаться, что это слишком долго, но не стоит забывать, что любая Зона по сути своей — это запутанный лабиринт, заваленный обломками зданий и затянутый буйной растительностью. Перемещение по нему требует изрядных усилий и большой осторожности.

Ночь: только глупцы отправляются в путь ночью. В ночное время (или в особенно густом тумане) время исследования сектора увеличивается вдвое. Кроме того, ночью из своих нор выползают упыри и хищные звери — вероятность нарваться на кого-нибудь из них возрастает многократно.

Повторное посещение: если герои входят в уже исследованный сектор, его не нужно исследовать повторно. Кроме того, теперь они уже знают, как сквозь него пройти — путь через исследованный сектор занимает всего один час. Как правило, исследованный сектор пуст и безопасен, но ведущему, конечно, никто не запрещает делать из этого правила исключения — находясь в Зоне, герои никогда не должны расслабляться.

ЛАНДШАФТ СЕКТОРА

Когда персонажи игроков входят в новый сектор, опиши в общих чертах, что они видят. Можешь придумать что-нибудь своё, а можешь пройти проверку d66 по таблице ниже. Проверка d66 осуществляется при помощи двух кубиков, где первый показывает «десятки», а второй — «единицы».

Ты можешь и даже должен, изменять описание ландшафта в соответствии со здравым смыслом и местоположением исследуемого квадрата на карте Зоны.



D66	ЛАНДШАФТ	РУИНЫ	ОПАСНОСТЬ	АРТЕФАКТ
11–12	Густой лес	Нет	Да	Нет
13–15	Заросли кустарников	Нет	Да	Нет
16–21	Болота	Нет	Да	Нет
22–24	Сухостой	Нет	Да	Нет
25–26	Пепельная пустошь	Нет	Да	Нет
31	Гигантский кратер	Нет	Да	Нет
32	Стекланная пустошь	Нет	Да	Нет
33–35	Заросшие развалины	Да	Да	Да

D66	ЛАНДШАФТ	РУИНЫ	ОПАСНОСТЬ	АРТЕФАКТ
36–42	Развалины	Да	Да	Да
43–51	Обветшалые строения	Да	Да	Да
52–56	Уцелевшие строения	Да	Да	Да
61–66	Заброшенная промзона	Да	Да	Да

Колонки «Руины», «Опасность» и «Артефакт» указывают, есть ли в секторе с определённым ландшафтом примечательные руины, какие-нибудь опасности или шансы найти артефакт. Однако стоит помнить, что это всего лишь рекомендации, а не жёсткие правила — ты можешь размещать опасности, руины и артефакты в любом секторе, где тебе заблагорассудится.



ПРОВЕРКА ОПАСНОСТИ

Описав игрокам ландшафт сектора, брось пять кубиков, но не показывай игрокам выпавший результат. Если выпадает хотя бы одна единица (знак 1, если вы пользуетесь специальными кубиками), это означает, что в секторе есть опасность. Пройди проверку d66 по таблице на следующей странице, чтобы выяснить, какая именно (или просто выбери ту, которую сочтёшь подходящей). Ты можешь изменять описание опасностей по своему усмотрению.

Знание Зоны: когда персонажи игроков сталкиваются с неведомой опасностью, они могут пройти проверку знания Зоны, чтобы вспомнить что-нибудь полезное. В случае успеха ты можешь описать игрокам пару каких-нибудь второстепенных деталей. Главное, не вываливай на них всю приведённую в описании опасности информацию.

Чудовища: некоторые опасности, описанные в таблице, являются чудовищами. Чудовища пользуются своими характеристиками и навыками точно так же, как персонажи игроков, но у них нет мутаций, а при проверках они не могут идти на риск. Кроме того, у большинства чудовищ нет смекалки и эмпатии, а значит, они не могут получать пункты смятения и стресса. У некоторых чудовищ нет ещё и ловкости, поэтому усталость им также не страшна. Когда показатель телосложения чудовища падает до 0, оно погибает. В книге «Мутанты. Точка отсчёта» и её дополнениях описано множество других опасных чудовищ.

Артефакты: если при проверке опасности выпадает хотя бы одна шестёрка (знак 6, если вы пользуетесь специальными кубиками), это означает, что в секторе находится ценный артефакт эпохи Древних людей. Описание артефактов ты найдёшь далее.



D66 ОПАСНОСТИ В СЕКТОРЕ

Гнилой ручей. Путь вперёд преграждает широкий поток зловонной воды. У героев три варианта действий:

1. Перебраться на другой берег по развалинам старого моста. Каждый должен пройти проверку проворства; при провале брось 4 кубика — каждая полученная шестёрка/ означает, что персонаж получает 1 пункт урона. Кроме того, каждый, кто окажется в воде, получит 1 пункт Гнили.
2. Перейти вброд. Все получают по 1 пункту Гнили.
3. Пойти в обход и потратить кучу времени.

11–13

Гниль постепенно накапливается в организме персонажа — каждый раз, когда он получает пункт Гнили, ты должен бросить кубики, количество которых равно количеству уже имеющихся у него пунктов Гнили (включая только что полученный). Каждая шестёрка/ означает, что персонаж получает 1 пункт урона.

Пиявки. Пробираясь через густой лес или полуразрушенные руины, герои замечают впереди артефакт (если он есть в этом секторе) или какой-нибудь ценный утиль. Если они попытаются подойти ближе, сверху на них начнут сыпаться тяжёлые мясистые пиявки. Проверка проворства позволит вовремя отскочить назад. Против персонажа, который провалит эту проверку или захочет добраться до артефакта, ведущий должен пройти проверку атаки (бросить 6 кубиков). В случае успеха жертва будет получать по 1 пункту урона каждый раунд, пока не избавится от присосавшихся пиявок — для этого облепленный пиявками (или любой другой персонаж) должен пройти проверку драки. Количество попыток не ограничено.

14–16

Пронажа. Персонаж ведущего, сопровождающий героев в пути, бесследно исчезает (желательно — прихватив с собой весь запас еды). Ты должен решить — сбежал он по своей воле (и если да, то почему) или был похищен. Если верно второе, то виновниками пронажи могут быть упыри или зверомутанты. Если в группе нет ни одного персонажа ведущего, пройди проверку опасности повторно.

21–23

Пожиратель. Над Зоной раздаётся какой-то звук. Поначалу кажется, что это завывает ветер, но вскоре звук становится громче — очевидно, это вой какого-то зверя, и этот зверь стремительно приближается. Выбрав момент, пожиратель нападает. Это чудовище с грязно-серым мехом, громадной пастью, неутолимым аппетитом и способностью передвигаться практически бесшумно. Пожиратель обладает телосложением 6, ловкостью 5, дракой 3 и скрытностью 4, а его густая шкура служит ему природной броней (класс защиты 2). Атака когтями наносит 1 пункт урона, атака пастью — 3 пункта урона. Атаковать пастью пожиратель может только исподтишка (проверка скрытности), но если эта атака оказывается успешной, пожиратель проглатывает жертву. Пока жертва остаётся в этом незавидном положении, она получает по 1 пункту урона каждый раунд. Чтобы освободиться, она (или другой персонаж в рамках нулевой дистанции) должна пройти встречную проверку силы — другие персонажи тоже могут помогать. Чудовище выплюнет добычу и попытается бежать с поля боя, если показатель его телосложения снизится до 3 пунктов.

24–26

D66 ОПАСНОСТИ В СЕКТОРЕ

- 31–35** **Магнитное поле.** Неподальку раздаётся едва слышное электрическое гудение, и герои ощущают, как волоски по всему телу встают дыбом, а металлические предметы начинают ощутимо тяжелеть. Если герои хотят пройти дальше и сохранить всё своё снаряжение, им предстоит пройти проверку силы.
- 34–36** **Подземная пещера.** Земля под ногами у одного из персонажей внезапно оседает и осыпается, увлекая его за собой. Чтобы не провалиться в яму, он должен пройти проверку проворства. При провале он падает с высоты в несколько метров (последствия падения см. в «Гнилом ручье»). Чтобы выбраться из ямы, нужно пройти проверку проворства (–2).
Провал ведёт в большой подвал или просторную подземную пещеру, в которой обитает гигантский голодный паук. Он обладает телосложением 5, дракой 2, проворством 2 и бронёй 3. Укус паука наносит 1 пункт урона. Если жертва паука получает урон, она получает и дозу паучьего яда, который будет приносить персонажу по 1 пункту усталости каждый раунд, пока тот не станет небоеспособным или кто-нибудь не пройдёт проверку лечения. Пока яд действует, персонаж не может восстанавливать ловкость при помощи воды.
- 41–45** **Кислотный дождь.** Небо стремительно затягивает тучами, и вскоре сверху начинают сыпаться первые тяжёлые капли. Падая на землю или попадая на кожу, они шипят и оставляют крохотную выжженную отметину. Ещё пара минут, и на вас обрушится смертоносный кислотный ливень.
Любой попавший под дождь персонаж становится целью атаки, в которой используется 4 кубика в первом раунде, 6 — во втором, 8 — в третьем и 10 — в четвёртом и последующем раундах. Каждая полученная шестёрка/▲ означает, что персонаж получает 1 пункт урона. Дождь будет атаковать до тех пор, пока персонажи не найдут надёжное укрытие (проверка проворства).
- 44–46** **Упыри.** В руинах Зоны повсюду рыщут упыри. Эти дикари прячут лица за сделанными из утиля устрашающими масками и носят глухие пластиковые накидки с капюшонами. Они атакуют группу персонажей, имея численный перевес в два бойца.
Неподальку от того места, где упыри нападают на персонажей игроков, расположены руины высокого и удобного для обороны здания — персонажи могут либо принять бой, либо отступить к руинам (проверка проворства) и забаррикадироваться внутри. Во втором случае упыри окружают здание и останутся ожидать подкрепления.
Упыри обладают телосложением 3, ловкостью 4, смекалкой 3, эмпатией 2, скрытностью 3, стрельбой 2 и дракой 1. Они вооружены импровизированными дубинками, ножами и пращами. Если ситуация будет складываться не в пользу персонажей игроков, их может выручить патруль зверомутантов (см. ниже).
- 51–53** **Летучие медузы.** В воздухе разносится резкий едкий запах, и откуда ни возьмись вокруг персонажей игроков появляются парящие в воздухе полупрозрачные пузыри. Покрытые слизью длинные щупальца неведомых существ свисают почти до самой земли. Этих так называемых летучих медуз не интересуют живые существа — им нужно только сделанное из металла снаряжение. Пройди проверку атаки, в которой используется 6 кубиков против каждого имеющегося у персонажей игроков металлического предмета. Каждая полученная шестёрка/▲ означает, что качество этого предмета снижается на 1 пункт. Атаки продолжаются каждый ход, пока всё металлическое снаряжение не будет уничтожено или пока персонажи не пройдут проверку проворства, чтобы убраться от медуз подальше (медуз слишком много, чтобы их можно было одолеть).
- 54–56** **Самозванный оракул.** На крыше ржавого остова ездовой машины древних сидит увешанный утилем мутант. Он приветствует каждого персонажа, называет всех по имени и заявляет, что готов передать им важное послание об их будущем.
Этот мутант — житель другого Ковчега, обладающий рядом мощных психических мутаций, благодаря которым он может выдавать себя за предсказателя. Единственное, что ему нужно, — всеми правдами и неправдами (в основном под видом платы за предсказания) выманить у персонажей игроков все имеющиеся у них патроны, артефакты и еду. На вопросы о себе оракул отвечает расплывчато и очень неохотно.
Оракул обладает телосложением 2, ловкостью 2, смекалкой 4, эмпатией 3 и влиянием 2. Он обладает мутацией «телепатия» (см. буклет дельца).
- 61–63** **Робот.** Персонажи игроков натываются на относительно свежий кратер. На дне этого кратера валяется нечто, похожее на останки какого-то странного металлического существа. Оно лежит на спине, то и дело судорожно содрогаясь всем телом. Внезапно существо вскакивает и бросается на персонажей игроков, непрестанно повторяя фразу «Недопустимые параметры. Немедленная перезагрузка!»
Это существо — робот-страж по имени Дельта СКФ026 с разбившейся в Зоне станции «Хугин-457» (см. особый сектор «Небесное Колесо», стр. 32). Его выбросило за борт на высоте нескольких километров, и он рухнул на землю вдали от места падения самой станции. Параметры этого робота указаны на стр. 36.
Блоки обработки и хранения информации робота сильно повреждены, и он считает персонажей игроков угрозой, которую следует нейтрализовать. Скорее всего, персонажи попытаются сбежать (проверка проворства) — если игроки не догадаются сами, напони им, что такая возможность есть. Робот может отправиться за ними в погоню и позднее вновь появиться на сцене в нужный тебе момент.
- 64–66** **Зверомутанты.** Персонажи издали замечают дым, выходящий над чьей-то стоянкой. Если кто-нибудь из персонажей игроков пройдёт встречную проверку скрытности (против наблюдательности зверомутантов), он сможет подобраться поближе и разглядеть собравшуюся у костра группу зверомутантов (той же численности, что и группа персонажей игроков), жарящих нанизанные на прутья кусочки мяса.
Эти зверомутанты — дозорный патруль из Башен Зверей (см. стр. 14). Если они обнаружат подкрадывающихся к лагерю персонажей игроков, они перепугаются и разольются. Риск того, что дело закончится сражением, возрастет многократно. Зверомутанты отступят, когда персонажи игроков убьют или нейтрализуют хотя бы половину противников.
Чтобы поговорить со зверомутантами, персонажам предстоит убедить лидера патруля — собаку по имени Спутник — в своих мирных намерениях (проверка влияния). В случае успеха они узнают о досаждающих зверомутантам роботах (см. стр. 32). Патруль возвращается домой, но для того, чтобы Спутник позволил персонажам составить им компанию, потребуется ещё одна проверка влияния. Патруль — смешанный отряд из обезьян, собак и крыс (см. параметры на стр. 30).

АРТЕФАКТЫ

Артефакты — это вещи производства Древних, до сих пор находящиеся в рабочем (или ремонтнопригодном) состоянии, и потому способные стать для Народа источником новых знаний. Артефакты — одна из важнейших причин вылазок в Зону. Персонажа, отыскавшего могущественный артефакт, станут славить как героя Ковчега, но найдётся немало и тех, кто прислушается к голосу алчности и зависти.

ПОИСК АРТЕФАКТОВ

Именно ты, ведущий, решаешь, когда и как персонажи игроков найдут артефакт. Когда они исследуют новый сектор Зоны, ты можешь доверить этот вопрос броску кубиков (см. выше), но даже в этом случае ты можешь изменить результат так, как считаешь нужным. Более того, ты можешь позволить персонажам находить артефакты в самых неожиданных местах — например, в карманах у какого-нибудь персонажа ведущего.

Помни, что артефакты не просто валяются в Зоне, ожидая, когда персонажи игроков на них наткнутся, — героям предстоит активно их искать, самым тщательным образом прочёсывая руины и, возможно, даже сражаясь с теми, кто нашёл артефакт раньше.

Чтобы выяснить, какой артефакт нашли персонажи игроков, пройди проверку d66 по таблице артефактов (см. ниже). Подробные описания этих и многих других артефактов можно найти в книге «Мутанты. Точка отсчёта» и её дополнениях. Они же описаны на картах артефактов в Колоде мутантов и Колоде зверей (продаются отдельно).



D66 АРТЕФАКТ

11–14 Автомат. Немного заржавевшее, но всё ещё грозное оружие. Качество +3 (стрельба), урон 2, дистанция дальняя. Не нужно перезаряжать после каждого выстрела.

15–22 Сигнальный пистолет. Тяжёлый однозарядный пистолет с необычным патроном в стволе. Если выстрелить в воздух, ракету будет видно за несколько секторов. Качество +2 (стрельба), урон 2, дистанция средняя. Можно выстрелить только один раз — обычные патроны для стрельбы из этого пистолета не годятся.

25–26 Карта Зоны. На этой изорванной и выцветшей карте Зона изображена так, как она выглядела в эпоху Древних. Качество +3 (разведка). Маленький предмет.

31–34 Обезболивающее. Съев одну из этих таблеток, персонаж может полностью восстановить пониженный из-за полученного урона показатель телосложения. Полученные персонажем травмы обезболивающее не излечивает. В коробке d6 таблеток.

D66 АРТЕФАКТ

35–42 Изолирующий костюм. Свободный комбинезон с капшоном, сделанный из плотной ярко-жёлтой ткани. Он довольно грязный и порядком поношенный, но ещё целый. Обеспечивает класс защиты 6 против Гнили (см. «Гнилой ручей» на стр. 6).

43–46 Револьвер. Это оружие Древних немного заржавело, но до сих пор прекрасно работает. Качество +3 (стрельба), урон 2, дистанция средняя. Не нужно перезаряжать после каждого выстрела.

51–54 Самозарядный пистолет. Лёгкое и удобное огнестрельное оружие. Качество +2 (стрельба), урон 2, дистанция средняя. Не нужно перезаряжать после каждого выстрела. Лёгкий предмет.

55–62 Обрез. На удивление удобное ружьё со спилленным прикладом и парой укороченных стволов. Качество +3 (стрельба), урон 3, дистанция средняя. Нужно перезаряжать после каждого второго выстрела.

65–66 Гачный ключ. Эта тяжёлая металлическая штукавина немного заржавела, но любой железячник с радостью отдаст за неё свою любимую коллекцию утиля. Также неплохо справляется с ролью дубинки. Качество +3 (ремесло) и +2 (драка), урон 1.



ПОНИМАНИЕ АРТЕФАКТОВ

Прежде чем воспользоваться найденным артефактом, персонаж должен пройти проверку понимания (см. правила применения навыков в буклете персонажа). У каждого персонажа только одна попытка — для того чтобы попытаться понять артефакт повторно, персонаж должен улучшить этот навык. Если персонаж понял, как пользоваться артефактом, он может научить своих товарищей.

УТИЛЬ

Артефакты — это работающие предметы производства Древних, но Зона буквально усеяна сломанными вещами, бесполезными почти для всех, кроме железячников. Эти предметы называются утилем.

Для большинства мутантов утиль не имеет никакой практической ценности (за исключением предметов, которыми можно врезать кому-нибудь по голове), но некоторые вещицы могут быть достаточно красивыми или любопытными, чтобы кого-нибудь заинтересовать. Если хочешь дать персонажам возможность поживиться утилем, используй эту таблицу, чтобы быстро определить, что именно попало им в этот раз.

Если герои захотят обменять утиль на что-нибудь полезное, помни, что ни о какой фиксированной стоимости речи не идёт — всё зависит от потенциального покупателя.



D666 ПРЕДМЕТ

111	Коллекционная фигурка (Хи-Мэн)
112	Будильник (механический)
113	Аквариум (пустой)
114	Кукла Барби
115	Бита (см. стр. 40)
116	Баскетбольный мяч (сдутый)
121	Электробритва
122	Берет (красный)
123	Библия
124	Мотоциклетная цепь (см. стр. 40)
125	Велосипедная рама (без колёс)
126	Велосипедный насос
131	Скоросшиватель (с документами)
132	Ботинки (качество +1 во время долгих переходов, выносливость)
133	Резиновый мячик
134	Овсяные хлопья (годятся в пищу, 1 порция еды)

D666 ПРЕДМЕТ

155	Коробка конфет (годятся в пищу, d6 порций еды)
136	Боксёрская перчатка
141	Портфель
142	Мегафон (сломанный)
143	Консервный нож
144	Канделябр
145	Автомобильная крышка
146	Резец (самодельный нож, см. стр. 40)
151	Кассовый аппарат
152	Кабель категории 5 (d6 метров)
153	Потолочный вентилятор
154	Фужеры для вина (d6 штук)
155	Подсвечник
156	Мангал
161	Детский рисунок
162	Пачка сигарет (полупустая)
163	Одёжная вешалка
164	Кофейная кружка с рисунком
165	Кофейный столик
166	Книжка-раскраска (наполовину раскрашенная)
211	Расчёска
212	Комикс (с кровавым содержанием)
213	Строительный миксер (ржавый)
214	Кастрюля (дырявая)
215	Кредитка
216	Бульварный детектив
221	Столовые приборы (d6 штук)
222	Шляпа-цилиндр
223	Игрушечная лошадь
224	Освежитель воздуха
225	Настольная лампа
226	Моющее средство
231	Игральная кость
232	Водолазная трубка
233	Пластиковые солдатки
234	Горная лыжа (одна)
235	Туфли (поношенные)
236	Гантель (5 килограммов)
241	Мольберт
242	Столовый нож (самодельный нож, см. стр. 40)
243	Электрогитара (сломанная)
244	Электрический миксер
245	Машинка для стрижки

D666 ПРЕДМЕТ

246	Электрическая зубная щётка
251	Пустая рама
252	Электрический удлинитель
253	Маска Дональда Дака
254	Маска-череп
255	Маска Санта-Клауса
256	Пластиковые клыки
261	Вставная челюсть
262	Фэнтези-роман (очень толстый)
263	Огнетушитель
264	Фейерверки (в рабочем состоянии, d6 штук)
265	Фонарик (сломанный)
266	Торшер
311	Флейта (пластиковая)
312	Складной стул
313	Футбольный мяч (сдутый)
314	Камертон
315	Сковорода (импровизированная дубинка, см. стр. 40)
316	Изолента (синяя)
321	Стекланые бусины
322	Клюшка для гольфа (импровизированная дубинка, см. стр. 40)
323	Семена в пакетике
324	Фен
325	Гель для волос
326	Наушники с микрофоном
331	Секатор (самодельный нож, см. стр. 40)
332	Приправы
333	Хоккейная клюшка (импровизированная дубинка, см. стр. 40)
334	Торговый автомат (пустой)
335	Автомобильный колпак «Вольво»
336	Табуретка из «Икеа»
341	Детское питание (годится в пищу, d6 порций еды)
342	Растворимый кофе
343	Лашша быстрого приготовления (годится в пищу, d6 порций еды)
344	Стальная труба (импровизированная дубинка, см. стр. 40)
345	Домкрат
346	Джинсы (варёные)
351	Пазл
352	Комбинезон
353	Брелок (2d6 ключей)
354	Клавиатура (без нескольких клавиш)
355	Стремянка (качество +1 во время лазания, проворство)

D666 ПРЕДМЕТ

356	Туфли на высоком каблуке
361	Дамская шляпка
362	Ноутбук (сломанный)
363	Газонокосилка
364	Лампочки (d6 штук)
365	Помада
366	Жидкое мыло
411	Громкоговоритель (сломан)
412	Любовное письмо
413	Увеличительное стекло
414	Тушь для ресниц
415	Учебник математики
416	Микроволновка (сломанная)
421	Зеркало
422	Фильмы на DVD (d6 штук)
423	Киноафиша
424	Музыкальные диски (d6 штук)
425	Государственный флаг (порванный)
426	Галстук
431	Никотиновая жвачка
432	Разноцветный ковёр
433	Соска-пустышка
434	Носки
435	Бумажные салфетки (d666 штук)
436	Перечница
441	Фотоальбом
442	Семейное фото
443	Фотография с кошкой
444	Свинья-копилка (пустая)
445	Пластиковые пакеты (d666 штук)
446	Пластиковая бутылка (пустая)
451	Игрушечный динозавр
452	Искусственные цветы (d6 штук)
453	Пластиковый скелет
454	Соломинки для коктейлей (100 штук)
455	Колода карт
456	Кукурузные зёрна в пакете (несостоявшийся попкорн)
461	Платье принцессы (детское)
462	Спортивная медаль
463	Пуховик (качество +1 во время холодов, выносливость)
464	Костюм кролика (взрослый)
465	Шезлонг
466	Пульт управления

D666 ПРЕДМЕТ

511	Роликовые коньки
512	Резиновая лодка (дырявая)
513	Резиновая уточка
514	Саксофон
515	Пёстрый шарф (качество +1 во время холодов, выносливость)
516	Научный трактат
521	Водолазная маска
522	Водолазный костюм (дырявый)
523	Секс-игрушка
524	Магазинная тележка
525	Скейтборд
526	Альбом (с рисунками)
531	Лыжный ботинок
532	Лыжная шапочка (качество +1 во время холодов, выносливость)
533	Крем для кожи
534	Подстилка-пенка
535	Снежный шар
536	Диван (сломанный)
541	Костюм Человека-паука (детский)
542	Бутылка для воды
543	Хоккейный свитер
544	Призовой кубок
545	Степлер
546	Мармеладные мишки (годятся в пищу, 1 порция еды)
551	Детская коляска
552	Доска для сёрфинга
553	Подтяжки
554	Очки для плавания
555	Синтезатор
556	Футболка с рисунком
561	Настольная игра
562	Мягкая игрушка
563	Телефон
564	Теннисный мячик
565	Термометр (сломанный)
566	Монтировка (импровизированная дубинка, см. стр. 40)
611	Туалетный ёршик
612	Зубная щётка
613	Полотенце с логотипом отеля
614	Игрушечная машинка
615	Игрушечный кораблик
616	Игрушечный меч

D666 ПРЕДМЕТ

621	Игрушечный трактор
622	Игрушечный поезд
623	Дорожный конус (d6 штук)
624	Тромбон
625	Телевизор (разбитый)
626	Коробка бисквитов «Твинки» (годятся в пищу, d6 порций еды)
631	Печатная машинка
632	Зонттик (сломанный)
633	Нижнее бельё
634	Пылесос
635	Термос
636	Ваза
641	Видеокассета
642	Игровая приставка
643	Пластинка (в отличном состоянии)
644	Ходунки
645	Кассетный плеер с наушниками
646	Настенные часы
651	Бумажник с истлевшими купюрами
652	Водяной пистолет
653	Сварочная маска
654	Стекланная бутылка (пустая)
655	Маркер
656	Парик
661	Бутылка вина (не годится в пищу, 1 пункт Гнили)
662	Котёл
663	Лом (импровизированная дубинка, см. стр. 40)
664	Наручные часы (сломанные)
665	Выцветшая книга правил НРИ «Хроники мутантов»
666	Йо-йо (импровизированная дубинка, см. стр. 40)





НОВЫЕ ЗВЕРИ

Это особый сектор Зоны, в котором находится Ковчег — родной дом персонажей игроков. Ковчег и всё, что в нём происходит — это центральная сюжетобразующая часть игры. Здесь игра начинается, и именно сюда герои будут возвращаться после вылазок в Зону. В книге «Мутанты. Точка отсчёта» ты найдёшь правила для создания своего собственного Ковчега, но описанный здесь Ковчег можно использовать, если вы хотите пропустить этот этап и сразу начать игру.

Сектор «Новые звери» создан специально для того, чтобы стать возможной отправной точкой для начала игры. Если хочешь, можешь сразу начать с события, описанного на стр. 20 и вводного текста на стр. 21.

МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

Реши вместе с игроками, где должен находиться Ковчег. Лучше всего подойдёт один из прибрежных секторов, но никто не мешает расположить его посреди суши — паром, который служит Народу домом, вполне могла выбросить на берег одна из громадных волн, поднятых всеразрушающим оружием Древних.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Ковчег — это старый пассажирский паром Древних, выброшенный на берег где-то на просторах Зоны. Паром разделён на девять палуб, но нижние давно заброшены — слишком уж сильно они пострадали от крушения и ржавчины. Большая часть Народа обитает в каютах на палубах № 8 и № 9.

Когда-то на носу парома находились ворота, запиравшие главный въезд — широкую рампу, ведущую на палубы № 3 и № 4, — но они, видимо, были уничтожены ещё во время крушения. Чтобы защитить Ковчег от нежеланных гостей, Народ возвёл напротив зияющей в носу дыры импровизированный частокол.

Шканцы. Для больших собраний Народ использует старую прогулочную площадку на палубе № 9. Здесь мутанты когда-то собирались, чтобы послушать Старика. Сегодня это место облюбовал для своих публичных выступлений босс Максимон.

Водосборник. На крыше над шканцами железячник Понтиак установил кучу переделанных зонтиков и других приспособлений для сбора росы и дождевой воды.

Изоляторы. Несколько тесных кают на палубе № 5, в которых запирают мутантов, нарушивших законы Народа (или просто разозливших одного из боссов).

Машинное отделение. В ржавых глубинах Ковчега находится машинное отделение, личная берлога железячника Понтиака — мутация позволяет ему приводить в действие множество изобретённых им хитроумных машин, которые позволяют содержать это место в сухости и тепле, и даже освещать его при помощи электрических ламп.

Спасательная шлюпка. К корме Ковчега пришвартована большая двадцатиместная металлическая спасательная шлюпка. Прочный самодельный навес надёжно защищает этот плавучий дом от любых капризов погоды. Шлюпка — это владения босса Оскарта и его личного культа.

Частокол. Вокруг носовой части старого парома из подручного утиля выстроен простой, но довольно крепкий частокол — он защищает подходы к главному въезду. Ворота в частоколе не предусмотрены, и для того, чтобы попасть внутрь или выбраться наружу, нужно через него перелезть. Частокол охраняется днём и ночью.

Ферма. Внутри частокола железячники и хронисты разбили небольшой огород, на котором Народ выращивает свёклу и грибы — без этих грядок население Ковчега давным-давно вымерло бы от голода.

ОБСТАНОВКА

Ковчег — это родной дом персонажей игроков. Они живут в нём вместе с ещё примерно двумя сотнями других мутантов. За пределы Ковчега время от времени выбираются только разведчики — большая часть мутантов не знает о внешнем мире ровным счётом ничего. Ну, за исключением того, что снаружи, во мраке хаоса и запустения, рыщут жуткие чудовища и неведомые ужасы.

Мутанты выросли в Ковчеге, но никто не знает, как они здесь оказались. Правду о происхождении Народа знает только Старик, один из Древних, но он надёжно хранит свою тайну (она описана в главе 16 книги «Мутанты. Точка отсчёта»).

МУТАЦИИ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Названные здесь мутации персонажей ведущего описаны в книге «Мутанты. Точка отсчёта». Если вы играете только с «МТО: Обратный отсчёт», считай, что никаких мутаций у персонажей ведущего попросту нет.

Сам Старик умирает. Мутанты уже давно не дети, и без руководства Старика установленный им некогда порядок рухнул. Запасы древних консервов подходят к концу, а огород у подножия Ковчега слишком мал, чтобы прокормить всех. Сильные берут своё силой, а всем остальным остаётся лишь подчиниться.

Власть в Ковчеге делят три враждующих босса — три самых сметливых, харизматичных и беспощадных мутанта: Максимон, Марлотта и Оскарт.

Представители Народа живут, даже не подозревая, что на просторах Зоны они не одиноки. Помимо других Ковчегов (читай о них в книге «Мутанты. Точка отсчёта») в нескольких секторах от них совсем недавно поселилась группа разумных и прямоходящих животных-мутантов, сумевших сбежать со спрятанной где-то в горах научно-исследовательской станции Древних.

Совсем скоро случится событие, которое заставит мутантов и разумных зверей встретиться лицом к лицу, и встреча эта раз и навсегда изменит судьбу обоих народов...

ОБИТАТЕЛИ

Старик. Когда-то — предводитель Ковчега, сегодня — бледная тень себя самого. Вот уже несколько месяцев, как он не выходил из своей берлоги (большая каюта на палубе № 9). Он ещё жив, но одной ногой уже стоит в могиле. Астрина и другие хронисты заботятся о нём и защищают в меру своих сил. Если персонажи игроков всё-таки сумеют пробраться в каюту и поговорить со Стариком, тот будет не в себе, и на любые вопросы будет отвечать таинственно и невразумительно.

Характеристики: телосложение 1, ловкость 1, смекалка 2, эмпатия 1.

Навыки: понимание 5.

Мутации: нет.

Максимон. Самый влиятельный босс Ковчега. Он носит потрёпанный и заплатаанный капитанский китель и настаивает на том, чтобы все обращались к нему как к капитану, а кулачищи Маббы способны быстро освежить память всякому, кто вздумает об этом забыть. Максимон считает себя прямым наследником Старика и полноправным правителем Ковчега. Максимон властен и жесток, но он отнюдь не злодей. Его главная цель — выживание Народа, и жизни отдельных его представителей он считает всего лишь приемлемой жертвой во имя «общего блага». Владения Максимоны находятся на бывшем капитанском мостике старого парома. В обмен на еду и безопасность ему служит около 50 мутантов,

из них около половины — громилы. Правая рука Максимоны — делец Сикстер.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 5.

Навыки: драка 3, стрельба 2, проникательность 5, влияние 4.

Мутации: огненное дыхание.

Снаряжение: мачете, 9 патронов.

Артефакты: револьвер.



СТАРИК

Марлотта. Босс с небольшой, но безоговорочно преданной группой сторонников. Она командует двумя десятками мутантов, в рядах которых поддерживает строжайшую, почти военную дисциплину. Максимон терпит присутствие Марлотты, поскольку признаёт её огромный вклад в обороноспособность Ковчега. Сама Марлотта, впрочем, прекрасно понимает, что Максимон рано или поздно непременно постарается избавиться от неё как от основного своего соперника. Она верит, что где-то на просторах Зоны существуют другие Ковчег и мечтает их отыскать. Владения Марлотты расположены в старом танцевальном зале в кормовой части парома — там как раз достаточно места для тренировок и строевой подготовки.

МАРЛОТТА



Характеристики: телосложение 4, ловкость 5, смекалка 3, эмпатия 3.

Навыки: драка 3, стрельба 4, проникательность 3, влияние 2.

Мутации: человек-насекомое.

Снаряжение: самодельный нож, 5 патронов.

Артефакты: самозарядный пистолет.

Оскарт. Лидер небольшой секты, члены которой называют себя Часовыми Апокалипсиса и верят в то, что конец света был ниспослан Древним в наказание самими богами и что мутантам предназначена роль свидетелей Конца Времён. Оскарт учит, что любые попытки построить Новый мир или раскрыть загадки мира Древних грешны, а потому их надлежит прекратить. Остальные мутанты терпят сектантов потому, что считают их безобидными чудаками, хотя в последнее время терпение Народа начало понемногу иссякать. Оскарт и его культ (в общей сложности около 20 мутантов) живут на пришвартованной к парому старой спасательной шлюпке. Оскарт — бледный и безволосый мутант, одетый в длиннополую тунику, сшитую из старого брезентового чехла.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 2, смекалка 3, эмпатия 5.

Навыки: драка 2, влияние 5.

Мутации: эмокинез.

Снаряжение: импровизированная дубинка (хоккейная клюшка).

Мабба. Мабба считается самой сильной в Ковчеге. Когда нужно, она может быть жестокой и беспощадной, но применяет силу только тогда, когда это совершенно необходимо. Она работает на Максимона, но никогда не забывает о моральных принципах и вполне способна отказать выполнению приказ, если тот будет противоречить её убеждениям. Она ненавидит дельца Сикстера, считает его угрозой всему Народу и при каждом удобном случае пытается убедить в этом Максимона, но пока её усилия не увенчались успехом.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 2.

Навыки: запугивание 5, драка 5.

Мутации: четыре руки, человек-зверь.

Снаряжение: мачете, 2 патрона.

Сикстер. Сикстер — делец и правая рука босса Максимона. Он красив, харизматичен, но чрезмерно высокомерен и к тому же одержим манией величия. Сикстер абсолютно убеждён, что он один знает, что лучше для Народа, и уверен, что однажды станет его полномочным правителем. Впрочем, он прекрасно осознаёт, что в данный момент сильнейшим боссом Ковче-

га является Максимон, и держится рядом, терпеливо выжидая возможности свергнуть того и узурпировать власть.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 5.

Навыки: проворство 4, стрельба 3, проникаемость 3, влияние 5.

Мутации: кукловод.

Снаряжение: самодельный нож, 7 патронов.

Артефакты: обрез, солнцезащитные очки.

Астрина. Астрина — одна из 20 хронистов, личных приближённых самого Старика. Только они имеют доступ в его каюту (см. выше). Задача хронистов — записывать всё, что происходит в Ковчеге, и присматри-

вать за Сокровищницей Нового мира, запертой каютой, где хранят и изучают найденные мутантами артефакты (подробнее см. в книге «Мутанты. Точка отсчёта»). Астрина искренне убеждена, что Народу суждено сыграть значительную роль в возрождении цивилизации на Земле. Она живёт в небольшой каюте по соседству с каютой Старика.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 2, смекалка 5, эмпатия 5.

Навыки: стрельба 2, понимание 4, проникаемость 3.

Мутации: эмокинез.

Снаряжение: карманный самодельный пистолет, 4 патрона, записная книжка, карандаш.

Артефакты: глянецовый журнал.

МАББА



СИКСТЕР



Понтиак. Помимо недюжинной смекалки и технического склада ума этот железячник известен своей привычкой надоедать своей болтовнёй всякому, кто встречается ему на пути. Работает он в основном на Марлотту и её банду, но купить его услуги может любой, у кого водятся патроны или интересный утиль. Понтиак бледен, с головы до ног перемазан маслом и ржавчиной и носит выдавший виды комбинезон, который когда-то был жёлтым. Его берлога находится в самом сердце Ковчега — в старом машинном отделении.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 5, эмпатия 2.

Навыки: ремесло 4, понимание 3.

Мутации: живой магнит.

Снаряжение: трёхствольный самодельный пистолет, 8 патронов.

Артефакты: гаечный ключ.

Яссон. Легендарный разведчик Ковчега. Свою первую вылазку в Зону он совершил, когда ему было всего 10 лет. Его тело основательно изъедено Гнилью, а сильный голос приглушён маской потёртого изолирующего костюма. Большую часть времени он проводит в Зоне, а когда возвращается в Ковчег, обычно обретается где-то во владениях Марлотты.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 5, смекалка 3, эмпатия 2.

Навыки: разведка 4, скрытность 2, стрельба 3, знание Зоны 5.

Мутации: ускоренная реакция.

Снаряжение: самодельная винтовка (качество +2), 5 патронов.

Артефакты: изолирующий костюм.

ЕДА И ВОДА

Ковчег испытывает хроническую нехватку еды и воды. Любой, у кого при себе будет больше нескольких порций, обязательно привлечёт к себе внимание.

Скудные запасы старых консервов и небогатый урожай с разбитого у подножия паромы свекольно-грибного огорода хранятся в старом холодильнике на бывшем камбузе, расположенном в кормовой части палубы №7. Запасы находятся в ведении боссов и под охраной их лучших громил. Обычно всем мутантам раздают по одной порции еды раз в два дня. Если запасы не пополнить, их хватит от силы на неделю.

Народ собирает дождевую воду при помощи приспособлений, придуманных и построенных железячником Понтиаком. Бочки и канистры с собранной водой стоят на шканцах — если, как сейчас, каждый мутант будет ежедневно получать по одной порции воды в день, этих запасов хватит на несколько дней.

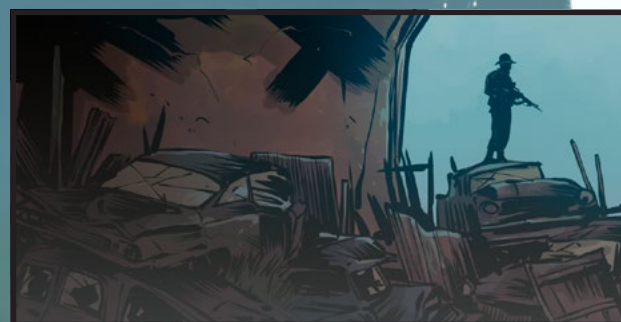
КОВЧЕГ



ШКАНЦЫ



ВОДОСБОРНИК



ЧАСТОКОЛ

ТИПИЧНЫЕ ЖИТЕЛИ КОВЧЕГА

Роль	Имя	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ	МУТАЦИИ	ВНЕШНИЙ ВИД	ОРУЖИЕ
Громила	Мерл	Телосложение 5 Ловкость 3 Смекалка 2 Эмпатия 2	Запугивание 3 Драка 2 Сила 1	Человек-зверь	Хромающая походка, волосатые ручки, дурной нрав	Шипованная бита
Разведчик	Крин	Телосложение 2 Ловкость 5 Смекалка 3 Эмпатия 2	Разведка 3 Стрельба 2 Скрытность 1	Пожиратель Гнили	Пустой взгляд, гнилой капюшон, перегар	Самодельная винтовка (качество +2)
Железячник	Нафта	Телосложение 2 Ловкость 2 Смекалка 5 Эмпатия 3	Ремесло 3 Понимание 2 Наблюдательность 1	Живой магнит	Ходячий скелет, всклокоченные волосы, ухмылка	Трёхствольный самодельный пистолет
Делец	Денрик	Телосложение 2 Ловкость 2 Смекалка 3 Эмпатия 5	Деловая хватка 3 Влияние 2 Проворство 1	Эмокинез	Сверкающая лысина, круглое лицо, всегда улыбается	Самодельный нож
Хронист	Сайлас	Телосложение 2 Ловкость 2 Смекалка 4 Эмпатия 4	Понимание 2 Проницательность 2 Лечение 1	Биокинез	Болезненная бледность, полупрозрачная кожа, мрачное выражение лица	—
Раб	Хенни	Телосложение 4 Ловкость 4 Смекалка 2 Эмпатия 2	Выносливость 3 Сила 2 Драка 1	Четыре руки	Громадные ручки и ножки, суровый взгляд	Бита

СОБЫТИЯ

Пока персонажи игроков находятся в Ковчеге, они могут поучаствовать в любом из описанных далее событий. Предполагается, что первое событие станет отправной точкой для всей игры, но остальные ты можешь использовать в любом порядке по своему усмотрению.

❖ В эту ночь дежурство на частоколе несут персонажи игроков. Зверомутант-волк из Башен Зверей (см. стр. 22) пытается пробраться внутрь, чтобы стянуть немного еды. Пройди встречную проверку скрытности волка против наблюдательности персонажа-разведчика. Вне зависимости от результата проверки произойдёт что-то неожиданное — в ночном небе вспыхнет и пронесётся огненный шар, который на несколько секунд ярко осветит Ковчег и его окрестности, выдав местоположение волка, который запаникует и бросится на персонажей игроков. В это время огненный шар унесётся вдаль и, ярко вспыхнув напоследок, бесшумно рухнет где-то за горизонтом. Примерно через минуту донесётся глухой рокот — отзвук далёкого взрыва (подробнее об этом явлении рассказано в описании особого сектора «Небесное Колесо» на стр. 32). Это событие можно использовать в качестве отправной точки игры — смотри врезку на стр. 21.

Волк, который пытается проникнуть в Ковчег, заблудился, замёрз и жутко проголодался. В свой первый ход он бросится на ближайшего к нему персонажа игрока, но, получив любое повреждение, попытается бежать (проверка проворства). Если загнать волка в угол, он будет драться насмерть.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 2, инстинкт 4.

Навыки: скрытность 4, драка 3, стрельба 2, проницательность 2, доминирование 3.

Дары предков: хищник (см. стр. 27).

Снаряжение: клыки (урон 2).

❖ Максимон созывает общее собрание на шанцах, объявляя о появлении новой угрозы — зверомутантов. Если волку из первого события удастся уйти, Максимон скажет, что это вина персонажей. По словам Максимоны, разведчики впервые заметили зверомутантов в окрестностях Ковчеге несколько недель назад, и теперь пришло время обезопасить Ковчег, построив вокруг него новый частокол, вдвое выше прежнего. В проекте обязаны принять участие все мутанты, и несогласных Максимон готов заставить силой (на этом этапе один из персонажей игроков или персонаж ведущего, с которым кто-нибудь из них состоит в близких отношениях, может влишнуть в неприятности).

Марлотта недовольна таким решением — с её точки зрения угрозу, с которой намереваешься бороться, необходимо узнать поближе (например — посыл в разведку небольшой патруль), но она пока не решается возразить Максиму. Впрочем, персонажи игроков могут попробовать повлиять на её решение.

- ❖ Персонаж ведущего, с которым один из персонажей игроков состоит в близких отношениях, пропадает без вести. Появляются слухи, что за похищением стоят зверомутанты. Атмосфера в Ковчеге становится тяжёлой и напряжённой. Поговаривают, что кое-кто (возможно, персонажи игроков?) сами впустили зверомутантов в Ковчег. Если персонажи игроков попытаются разгадать эту тайну, они обнаружат улики, однозначно указывающие на то, что пропавший мутант мёртв. Правда в том, что он выполнял различные тайные поручения Сикстера, которому показалось, что бедолага слишком много знает. Сикстер выманил его на берег неподалёку от Ковчеха и, пустив в ход свою мутацию, приказал своему бывшему агенту покончить жизнь самоубийством. У убийства был и свидетель — босс Оскарт, который видел всё со своей спасательной шляпки и готов поделиться этой информацией в обмен на солидное вознаграждение. Обвинить Сикстера открыто он, однако, не согласится, поскольку опасается возмездия со стороны Максимиона.
- ❖ Максимион из страха перед зверомутантами запрягает представителей Народа покидать Ковчег, что только усугубляет и без того безрадостную ситуацию с запасами продовольствия. Одного из персонажей игроков или персонажа ведущего, состоящего с ним в близких отношениях, обвиняют в воровстве еды. Это обвинение может быть как ложным, так и справедливым. Свидетелем в любом случае выступит Сикстер. Максимион приговорит обвиняемого к смерти, и если персонажи игроков не вмешаются, приговор непременно будет приведён в исполнение. Обдумав ситуацию, Максимион обещает оправдать вора, если будут представлены свидетельства его невиновности. Если их нет у персонажей игроков, вперёд выступит босс Марлотта, которая и обеспечит нужное алиби. К величайшему неудовольствию Сикстера Максимион будет вынужден сдержать данное слово.
- ❖ В окрестностях Ковчеха пойман зверомутант, молодая волчица по имени Каллисто (см. параметры волка, выше) — её, связанную, под охраной отборных громил Максимиона, заперли в клетке и выставили на шканцах, на осмеяние и поругание толпе. Обратившись к Народу, Максимион объявляет,

что намерен выбить из волчицы всё, что той известно о поселении звероловцев, а затем расправиться с нависшей над Ковчехом угрозой раз и навсегда. Хронистка Астрина (или другой подходящий персонаж ведущего) протестует и предлагает вместо этого попытаться заключить со зверомутантами мир, но Максимион отказывается слушать.



НАЧАЛЬНАЯ СЦЕНА

Над Зоной сгустилась очередная холодная и тёмная ночь, и сегодня ваша очередь заступать в караул. В моменты, когда ледяной ветер продувает вас до самых костей, рассвет кажется далёкой и несбыточной мечтой. Максимион, самый сильный босс Ковчеха, приказал, всем мутантам Народа по очереди дежурить на частокле, отделяющем Ковчег и его жителей от налётчиков и неведомых ужасов Зоны. В последние несколько недель разведчики сообщали, что в окрестностях ковчеха всё чаще встречаются какие-то странные звери-мутанты, а некоторое время назад Народ понёс первые потери — несколько мутантов были найдены мёртвыми и обезображенными почти до неузнаваемости.

Внезапно ночь превращается в день — небо прорезает вспышка огромной и невероятно яркой падающей звезды. Её сияние заливает весь Ковчег и, медленно угасая, исчезает за горизонтом.

А затем вы видите нечто ужасное. Внутри частокла, прямо за вами. Вздрыбленная шерсть, сверкающие глаза — неведомое чудовище, безумное порождение самой Зоны. Существо, должно быть, пробралось через частокле, пока вы не видели, но загадочная вспышка сослужила ему дурную службу. Чудовище издаёт утробный рык, обнажает клыки и бросается в атаку.

Что вы будете делать?



- ❖ Ближе к вечеру Астрина обращается к персонажам игроков с просьбой — даже мольбой — о помощи. Она хочет спасти волчицу Каллисто, проводить её в поселение зверомутантов и поговорить с их предводителем. Если персонажам игроков удастся спасти волчицу, та сначала будет относиться к ним очень настороженно, но если кто-нибудь из героев продемонстрирует, что спасители не желают Каллисто зла (и успешно пройдёт встречную проверку влияния против её проницательности), она начнёт им доверять. Это событие даёт персонажам игроков возможность побывать в Башнях Зверей.

❖ Однажды утром Максимона находят мёртвым на пляже у подножия Ковчег. Это может произойти как после визита персонажей к Башням Зверей (и даже после битвы у Небесного Колеса), так и пока персонажи предпринимают вылазку в Зону. Всё выглядит так, будто Максимон упал со шканцев и разбился, но виноват в его смерти Сикстер, который разозлился на босса и, выждав момент, вновь пустил в ход свою мутацию и приказал Максиму прыгнуть навстречу своей смерти. У этого убийства тоже есть свидетель (персонаж ведущего, состоящий в близких отношениях с персонажем одного из игроков), но он слишком напуган, чтобы выступить против Сикстера в открытую. Расправившись с Максимоном, Сикстер берёт власть над обезглавленной бандой в свои руки. Он быстро превращает Ковчег в царство страха, где любого врага нового босса, хоть реального, хоть мнимого, могут в любой момент схватить и бросить

в пыточную камеру на нижней палубе по обвинению в убийстве Максимона. Арестованных ожидают массовые казни, а их тела по приказу Сикстера будут повешены на стенах Ковчег в назидание. В числе жертв произвола могут оказаться и Марлотта, и персонажи игроков, и состоящие с ними в близких отношениях персонажи ведущего.

- ❖ Сикстер захватывает контроль над старым холодильником на палубе 7 (см. выше) и объявляет, что еду отныне будут получать только те, кто поклянётся ему в вечной верности. Остальным придётся либо голодать, либо добывать пропитание самостоятельно.
- ❖ Народ устаёт от деспотичного правления Сикстера. К персонажам обращается один из персонажей ведущего, который хочет вытащить Марлотту из заточения (возможно, один из членов её банды). Оскарта и его сектантов тоже можно убедить поддержать восстание. Конечно, события могут пойти по-разному, но, скорее всего, Народ свергнет Сикстера. Может, ему удастся сбежать в Зону и найти способ отомстить за своё изгнание?

БАШНИ ЗВЕРЕЙ

События с участием хронистки Астрины и волчицы Каллисто (см. «Новые звери», выше) могут привести персонажей игроков к поселению зверомутантов — так называемым Башням Зверей. Кроме того, на это поселение персонажи могут наткнуться случайно, во время одной из вылазок в Зону.

О зверомутантах, их происхождении и правилах создания героев-зверомутантов можно прочитать в книге «МТО: Питомник «Альфа».

МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

Размести Башни Зверей в 5–10 секторах от Ковчег, но не слишком близко к краю карты.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Поселение зверомутантов находится на вершинах трёх расположенных по соседству небоскрёбов, на десятки метров возвышающихся над раскинувшейся у их подножия Зоной. Тёмные силуэты Башен отчётливо видны даже из соседних секторов, а по ночам и вечерам с восточной башни доносится ритмичный барабанный бой.

У подножия Башен находятся заросшие зеленью руины множества небольших строений. Нижние этажи небоскрёбов темны и пусты, а в выбитых окнах гуляет ветер — зверомутанты обитают на верхних этажах. Именно там устроены их жилища и натянуты верёвки, трапеции и подвесные мосты, при помощи которых зверомутанты перемещаются между башнями. С земли



на крышу средней башни можно попасть при помощи самодельной канатной дороги.

Каждая из башен считается владением одного из звериных племён. Западная башня принадлежит медведям, средняя — обезьянам, а восточная — собакам. Немногочисленное племя рептилий обитает в помещении старой климатической установки центральной башни.



КАК ПОПАСТЬ НАВЕРХ?

Если персонажи попытаются просто подойти к Башням Зверей, их непременно заметят дежурящие на крышах часовые (см. ниже). Впрочем, они откроют огонь, только если персонажи игроков попытаются приблизиться к платформе ведущей вверх канатной дороги, но и в этом случае часовые скорее постараются отогнать незваных гостей, а не убить их. Если персонажи пройдут встречную проверку скрытности против наблюдательности часовых, они смогут спокойно рассмотреть канатную дорогу поближе и, при желании, незаметно войти в любую из башен. Навверх можно попасть любым из описанных ниже способов.

❖ **Изнутри.** Изнутри башни представляют собой смертельно опасный лабиринт. Когда-то здесь жили Древние, но ни остановка, ни перекрытия не устояли под гнётом времени. Пока персонажи пробираются наверх, им придётся несколько раз пройти проверку проворства (неудачная проверка чревата падением на 2d6 метров). Кроме того, внутри вполне можно наткнуться на каких-нибудь чудовищ (на дне Смертельной Глотки (см. ниже) обитает секач, а в некоторых пролётах и коридорах вполне могут жить пивяки). Если персонажам повезёт, то, пробираясь наверх, они могут даже разжиться каким-нибудь интересным утилем. Конечно, герои могут вскарабкаться и по внешней стене любой из башен (это позволит им избежать встреч с чудовищами), но провал проверки проворства, скорее всего, окончится смертью персонажа.

❖ **По канатной дороге.** Механизмом канатной дороги нельзя управлять с земли, но если герои просидят в засаде пару-тройку часов, они могут дожидаться, когда отряд собак (на одного бойца меньше, чем персонажей игроков) вернётся из патруля и даст условный сигнал, чтобы с башни послали вагонетку. Если персонажам игроков удастся проделать всё быстро и бесшумно, они смогут обезвредить собак или взять их в заложники и с комфортом прокатиться до самой крыши. Другой вариант — оставить в покое патруль и воспользоваться вагонеткой, прицепившись к ней снаружи, однако для этого потребуется пройти проверку выносливости и встречную проверку скрытности. Взобраться по верёвке канатной дороги самостоятельно весьма непросто (три проверки проворства с -2), а часовые обязательно засекут нарушителя и откроют огонь.

❖ **По воздуху.** Взлететь на вершину любой из башен персонажи игроков могут либо на воздушном шаре (см. в книге «Мутанты. Точка отсчёта»), либо при помощи мутации «крылья». Мутацию для этого потребуется активировать четыре раза подряд, останавливаясь каждые 30 метров. Чтобы персонажа не заметили часовые, ему в любом случае придётся пройти встречную проверку скрытности.

❖ **В компании Каллисто.** Если персонажи игроков придут к Башням Зверей в сопровождении Каллисто, она сможет дать опознавательный сигнал, и часовые спустят за ней вагонетку канатной дороги. Она сделает это вне зависимости от того, как с ней обращались персонажи игроков, но если они держат её как пленницу, она воспользуется любой возможностью, чтобы сбежать и предупредить других зверомутантов.

❖ **Постучаться в дверь.** Если персонажи игроков подойдут к башням открыто, всячески демонстрируя свои мирные намерения, им вполне могут позволить войти, но для того, чтобы поговорить с Теслой, им потребуется пройти встречную проверку влияния.



Капище. На вершине центральной башни шаманы зверомутантов возвели величественный двухметровый тотем, сделанный из антенн, спутниковых тарелок и прочего древнего утиля. Этот тотем находится в центре площадки, на которой зверомутанты проводят свои собрания и обряды.

Тронный зал. Сразу за площадкой капища располагается широкая лестница, ведущая в большой, отделанный мрамором зал (бывший спа-центр), где обретается Тесла, главная альфа племени зверомутантов. Большую часть времени она проводит, развалившись на грязном (когда-то белом) диване, на расстоянии вытянутой руки от чаши, наполненной выращенными в оранжерее фруктами и ягодами. На ночь Тесла и её телохранители устраиваются неподалёку, на широких уступах небольшой, похожей на лестницу комнаты в дальнем углу помещения (в бывшей сауне). В дальней стене зала устроено высокое панорамное окно — оно немного потрескалось, но до сих пор цело, и когда смог над Зоной немного рассеивается, вид из него открывается просто потрясающий.

Оранжерея. Зверомутанты засыпали дно старого бассейна поднятой снизу почвой и превратили его в оранжерею. Она находится неподалёку от тронной залы и охраняется круглосуточно. В оранжерее нет крыши, так что в случае непогоды бассейн просто накрывают старым брезентом. В углу оранжереи устроена специальная грядка, на которой Тесла выращивает целебные травы.

БАШНИ ЗВЕРЕЙ



КАПИЩЕ





КОЛЕСО ФОРТУНЫ

помогающие ей бороться с постоянными приступами головной боли. Эти травы — мощный галлюциноген, способный с непривычки вызывать сильную тошноту (проверка выносливости, при провале 46 пунктов смятения).

Водосборник. На крыше рядом с оранжереей зверомутанты разместили большую спутниковую тарелку, которую приспособили для сбора росы и дождевой воды. Тарелка установлена на треноге, позволяющей разводить под ней костёр и кипятить собранную воду. Большая часть собранной воды тратится на полив растений в оранжерее.

Храм. На крыше, прямо напротив лестницы, ведущей в тронный зал, находится храм — невзрачное прямоугольное строение, доверху забитое всевозможным мусором и утилем (старая климатическая установка). В вентиляционных коробах храма проживают немногочисленные представители племени рептилий: жрецы и послушники Великого Провидца и шамана Башен Зверей — ящерицы по имени Лемми. В центре храма зияет провал бывшего лифтового колодца (зверомутанты называют его Смертельной Глоткой), глубиной полтора десятка метров. Там он соединяется с главной лифтовой шахтой, которая беспрестанно тянется вниз до самого первого этажа. Наиболее примечательным элементом обстановки храма является Колесо фортуны (см. врезку на следующей странице).

Канатная дорога. Примерно в 100 метрах от подножия Башен находится руины ещё одного, далеко не такого высокого, здания. Между его крышей и вершиной центральной башни протянута канатная дорога. В качестве кабинки зверомутанты используют выпотрошенный остов древней ездовой машины, а в качестве движущей силы — самых сильных зверомутантов вроде медведей и горилл. Впрочем, работа «на дороге» может применяться и в качестве меры наказания (см. ниже).

Клетка. В крыше башни медведей зияет глубокий и очень широкий провал, образовавшийся после обрушения перекрытий сразу нескольких верхних этажей. При помощи уцелевшего подъёмного крана зверомутанты подвесили над этой пропастью огромную клетку, собранную из дерева и утиля. На этой импровизированной арене размером 5×5 метров зверомутанты проводят поединки и карают преступников. Внутри Клетки противники могут перемещаться только в рамках ближней дистанции друг от друга. Чтобы сломать прутья Клетки, нужно пройти проверку силы (-2), однако при этом стоит помнить, что Клетка свисает на 5 метров ниже уровня крыши, а до заваленного обломками пола ближайшего уцелевшего этажа лететь ещё целых 15 метров.



КАНАТНАЯ ДОРОГА





КОЛЕСО ФОРТУНЫ

Это устройство сделано из старого вентилятора с шестью лопастями. На каждой лопасти написано слово или короткая фраза, которые определяют наказание для тех, кто совершил преступление или отказался подчиниться приказу альфы. Виновный должен просто крутануть колесо и смириться с выпавшим результатом. Брось кубик.

1/♣ **Смертельная Глотка.** Осуждённого бросают в Смертельную Глотку. Шансы остаться в живых после такого невесело, но они есть — из всех, кому выпало попытать удачу столь радикальным способом, выжил только один зверомутант. Падение на дно шахты с высоты 15 метров — это ситуативная атака, для которой потребуется 15 кубиков — каждый полученный при этом ♣ означает, что персонаж получит 1 пункт урона. По пути вниз у персонажа будет возможность ухватиться за проносящиеся мимо балки и прутья и немного притормозить падение — каждый ♣, полученный при проверке проворства, позволит нейтрализовать 1 пункт урона, полученный в результате падения. На дне шахты валяется куча раздробленных и дочиста обглоданных костей, причём не только звериных. На этом этаже находится логово секача (см. в книге «Мутанты. Точка отсчёта»), которого зверомутанты запирают в Клетке, когда приходит время битвы с чудовищем (см. ниже).

2 **Изгнание.** Виновного изгоняют из Башен и объявляют вне закона — отныне кто угодно может убить его совершенно безнаказанно.

3 **Битва с чудовищем.** У виновного отбирают всё оружие и бросают в Клетку, где ему предстоит смертельная схватка со взбешённым секачом.

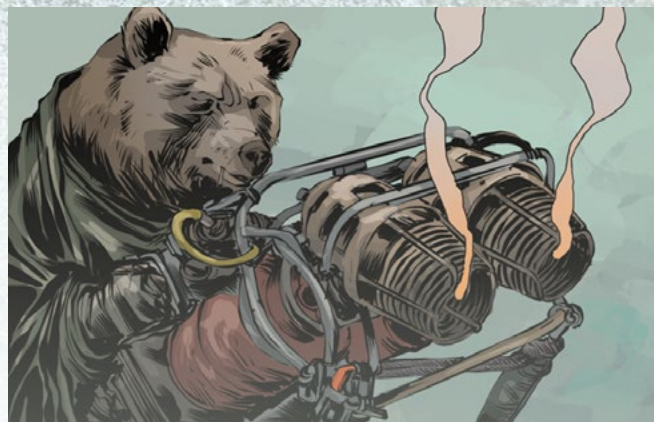
4 **Судебный поединок.** Виновный должен сойтись в битве с лучшим воином Башен (в данный момент это медведь Эррол). Схватка проводится на капище, без оружия, и длится до тех пор, пока один из бойцов не утратит боеспособность.

5 **Принудительный труд.** Обвиняемый обязан отработать несколько дней на канатной дороге. Раз в день он должен проходить проверку выносливости и получать при провале 1 пункт усталости. Когда срок наказания подходит к концу, обвиняемый снова занимает своё обычное место в иерархии племени.

6/♣ **Главная альфа.** Обвиняемый должен сразиться с главной альфой племени (обезьяной Теслой). Если обвиняемый побеждает, он немедленно становится новым альфой племени. Схватка проводится на капище, без оружия, и длится до тех пор, пока один из бойцов не погибнет.



Кабак. На вершине башни собак установлена большая ярко-красная палатка, сшитая из громадного куска какой-то древней ткани (старого воздушного шара). В кабаке зверомутанты коротают время, сидя за колченогими самодельными столами и напиваясь дурманящими травяными и ягодными настойками. С вечера до полу-



ночи их досуг скрашивают незамысловатые барабанные ритмы.

Сторожевая вышка. На капище, прямо за тотемом находится сторожевая вышка, на которой всегда находится дозор из пары зверомутантов. Зверомутанты установили на своей вышке переделанную пропановую горелку, чтобы использовать её в качестве огнемета для обороны от летающих чудовищ. Впрочем, огнемёт можно в любой момент развернуть, чтобы использовать против пробравшихся на крышу незваных гостей (качество +1, урон 3, дистанция дальняя). Этот огнемёт слишком тяжёл, чтобы его можно было носить с собой, однако его можно установить на транспортное средство.

ОБСТАНОВКА

Эта группа зверомутантов — те, кому удалось сбежать от так называемых «смотрителей» — роботов, обслуживающих расположенный в горной долине секретный научно-исследовательский комплекс Древних (подробнее об этом рассказано в дополнении «МТО: Питомник «Альфа»). Это племя, состоящее из обезьян, медведей, собак и рептилий, привела в Зону обезьяна по имени Тесла. Зверомутанты нашли приют на вершинах трёх древних башен, достаточно высоких для того, чтобы защитить своих новых обитателей и от чудовищ, и от Гнили.

Благодаря техническим знаниям обезьян зверомутанты сумели устроить на крыше оранжерею и водосборник, однако проблему нехватки еды и воды пока ещё только предстоит решить. Патрули из собак и волков отправились в Зону на поиски ресурсов. Медведи занялись укреплением обороны Башен. Рептилии взяли на себя отправление духовных нужд племени и заботу о здоровье его членов.

Некоторое время назад патрульный отряд волков вернулся и сообщил о неожиданной находке — во время вылазки они наткнулись на выброшенный

ЗВЕРОМУТАНТЫ

Зверомутанты кое в чём разительно отличаются от мутантов-людей. Все подробности описаны в книге «МТО: Питомник «Альфа», а здесь приведены основные отличия:

- ❖ У зверомутантов нет характеристики «эмпатия», но есть характеристика «инстинкт». Впрочем, обе эти характеристики взаимозаменяемы.
- ❖ Вместо навыка «влияние» у зверомутантов есть навык «доминирование». Зверомутант может доминировать над обычным мутантом, а простой мутант может влиять на зверомутанта (и то, и другое — встречная проверка против проницательности оппонента).
- ❖ У зверомутантов, как правило, нет мутаций — вместо мутаций у них есть дары предков (см. врезку).
- ❖ У зверомутантов имеется параметр, который называется рангом и указывает на положение зверомутанта в иерархии племени. Подробнее об этом параметре рассказано в книге «МТО: Питомник «Альфа».

на берег корабль, населённый странными человекоподобными существами (Ковчег). Главная альфа Тесла приказала собакам-разведчикам пристально следить за поселением и немедленно созвала собрание. Альфы обезьян и рептилий, Архимед и Лемми, предложили немедленно атаковать чужое поселение и поживиться припасённой там едой, но Тесла с ними не согласилась. Она напомнила, что зверомутантам как созданиям Человеков надлежит с уважением относиться к потомкам создателей, даже к порченным и заблудшим. Эррол, альфа медведей, и Мелвилл, альфа волков, поддержали Теслу, и тремя голосами против двух предложение о нападении было отвергнуто.

Однако напряжение внутри племени с тех пор только росло. Тесла старается вернуть жизнь в прежнее русло и напряжённо размышляет над тем, как наладить с Ковчегом мирный контакт; тем временем Лемми старает-

ся подорвать власть главной альфы, а Архимед всерьёз готовится к войне.

И вот, несколько дней назад, практически сразу после появления упавшей с неба звезды (см. стр. 20), над Башнями Зверей нависла новая угроза. Патрульный отряд собак столкнулся с какими-то неизвестными машинами — выжить в стычке и вернуться удалось только одной собаке. Вскоре первые машины были замечены в непосредственной близости от самих Башен. Похоже, что в Зону вторглись заклятые враги всех зверомутантов — роботы.



ДАРЫ ПРЕДКОВ

Дары предков у зверомутантов действуют точно так же, как мутации у простых мутантов — ты можешь активировать их, используя имеющийся у тебя запас пунктов мутации. Более подробные правила, касающиеся даров предков, приведены в книге «МТО: Питомник «Альфа». Стоит отметить, что полный перечень даров отнюдь не ограничивается теми, что описаны ниже в качестве примера.

- ❖ **Цепкие пальцы.** Зверомутант может потратить 1 пункт мутации, чтобы взобраться на дерево или на стену. Можно использовать вместо проверки проворства при бегстве с поля боя или в другой опасной ситуации.
- ❖ **Великан.** У этого дара два эффекта. Во-первых, нанося урон в драке, зверомутант может потратить пункт мутации, чтобы увеличить этот урон на 1 пункт. Во-вторых, получая урон, зверомутант может потратить пункт мутации, чтобы снизить этот урон на 1 пункт. Зверомутант не может потратить больше одного пункта мутации за раз — это касается обоих эффектов.
- ❖ **Хищник.** Зверомутант может потратить пункт мутации, чтобы отметить любую цель как свою добычу (для этого хищник должен либо видеть цель, либо чують её след, которому должно быть не больше нескольких дней). Когда хищник атакует свою добычу, каждый дополнительно потраченный пункт мутации обеспечит ему модификатор +1 при проверке драки или стрельбы.
- ❖ **Быстрая реакция.** Зверомутант может активировать этот дар перед проверкой инициативы. Каждый потраченный пункт мутации позволяет повысить значение инициативы на 2 пункта.



ОБИТАТЕЛИ

В Башнях Зверей обитает около сотни зверомутантов: по три десятка обезьян, медведей и собак, и около десятка рептилий.

Тесла, главная альфа. Роботы похитили эту шимпанзе ещё ребёнком и проводили над ней ужасные эксперименты в загадочном подземном комплексе под названием «Лабиринт» (см. книгу «МТО: Питомник «Альфа») — там она обрела невероятную силу, но пережитая боль до сих даёт о себе знать. Тесла воспринимает племя Башен как свою семью и сделает всё, чтобы избежать кровопролития. Возвращение роботов пугает её и, по правде говоря, она понятия не имеет, как избавиться от этой угрозы.

Ранг: 11.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 3, смекалка 4, инстинкт 4.

Навыки: драка 3, стрельба 3, наблюдательность 1, понимание 3, знание Зоны 1, проникаемость 4, доминирование 4.

Дары предков: цепкие пальцы.

Снаряжение: курительная трубка.

Артефакты: композитный лук, кибернетический лазерный глаз (качество +2, урон 2, средняя дистанция), подкожная броня (класс защиты 6).

Архимед, альфа обезьян. Едва ли не с самого детства шимпанзе по имени Архимед сражался с роботами-Смотрителями из Райской Долины. Его брали в плен, избивали, пытали, но так и не сумели сломить. В битве, которая позволила племени Башен сбежать в Зону, Архимед сражался в первых рядах, а после — согласился считать Теслу главной альфой. Архимед равнодушен к власти и не жаждет её, но недавно он начал сомневаться в способности Теслы обеспечивать безопасность племени — он просто не знает, хватит ли ей духу пожертвовать единицами ради спасения многих.

Ранг: 9.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 5, смекалка 3, инстинкт 5.

Навыки: драка 2, скрытность 3, стрельба 4, проникаемость 3, доминирование 3.

Дары предков: цепкие пальцы.

Снаряжение: 9 патронов.

Артефакты: автомат.



АРХИМЕД

ТЕСЛА

ЛЕММИ

Лемми, альфа рептилий. Лемми — скользкий тип. Будучи Великим Провидцем и верховным шаманом Башен Зверей, он обладает весьма и весьма значительной властью, но он жаждет большего, и ради этой цели готов пойти на всё. В данный момент его главный союзник — Архимед. Лемми мастерски играет на ненависти этого шимпанзе к роботам и ищет любую возможность обернуть её против Теслы.

Ранг: 10.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 5, инстинкт 4.

Навыки: проворство 3, проникательность 5, доминирование 4, лечение 3.

Дары предков: быстрая реакция.

Снаряжение: шаманский посох с лампочками.

Мелвилл, альфа собак. С самого побега из Райской Долины собаки и волки играли в жизни племени второстепенную роль, но Мелвилл делал всё возможное, чтобы это изменить. В данный момент он является главным разведчиком Башен Зверей и сохраняет верность Тесле, но заманчивые обещания Лемми и Архимеда, сулящие собакам заслуженное признание, уже заставили его поколебаться.

Ранг: 8

Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 2, инстинкт 4.

Навыки: скрытность 4, драка 3, стрельба 3, проникательность 2, доминирование 3.

Дары предков: хищник.

Снаряжение: шипованная бита, праща.

Эррол, альфа медведей. Эррол — величайший воин племени медведей и их вожак. Он безраздельно верен главной альфе: несмотря на то, что в его могучей груди бьётся доброе сердце, он без колебаний выполнит любой приказ лидера Башен Зверей, и единственное, что может поколебать его решимость — это внезапная смена руководства...

Ранг: 9.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 3, смекалка 2, инстинкт 3.

Навыки: сила 4, драка 5, проникательность 2, доминирование 3.

Дары предков: великан.

Снаряжение: самодельное копьё.

ЕДА И ВОДА

Благодаря оранжерее обезьян и охотникам собак зверомутанты сумели накопить приличный запас про-

довольствия, но нехватка питьевой воды продолжает оставаться проблемой. Еды в Башнях Зверей зверомутантам хватает на неделю.

АРТЕФАКТЫ

У зверомутантов очень мало артефактов помимо тех, что принадлежат Тесле и Архимеду.

ЭРРОЛ



ТИПИЧНЫЕ ЗВЕРОМУТАНТЫ

ЗВЕРЬ	Имя	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ	ДАРЫ ПРЕДКОВ	ВНЕШНИЙ ВИД	ОРУЖИЕ
Медведь	Богарт	Телосложение 5 Ловкость 3 Смекалка 2 Эмпатия 2	Драка 3 Сила 2 Проницательность 1	Великан	Бурый медведь, тихоня, величественный вид	Бита
Обезьяна	Оппенгеймер	Телосложение 2 Ловкость 3 Смекалка 3 Эмпатия 4	Понимание 3 Доминирование 2 Знание Зоны 1	Цепкие пальцы	Шимпанзе, обожает вещицы Древних, бесстрашный	Праща
Рептилия	Рамон	Телосложение 2 Ловкость 4 Смекалка 3 Эмпатия 3	Скрытность 3 Драка 2 Проворство 1	Быстрая реакция	Ящерица, упрямый, легко сбить с толку	Самодельный нож
Собака	Гленн	Телосложение 3 Ловкость 4 Смекалка 2 Эмпатия 3	Скрытность 3 Стрельба 2 Разведка 1	Хищник	Волк, верный, подозрительный	Самодельный нож, самодельный лук

СОБЫТИЯ

Приём, который окажут персонажам игроков в Башне Зверей, сильно зависит от того, как именно они туда попадут.

- ❖ Если персонажи игроков проникнут в поселение тайно или с боем, к ним отнесутся как к врагам и будут обращаться соответственно. Часовые-медведи постараются взять их живьём и запереть в Клетке, где героям предстоит провести несколько дней в ожидании суда (см. ниже). Ты как ведущий за это время должен предоставить им одну попытку побега — например, при помощи Каллисто.
- ❖ Если персонажи придут с миром (особенно если их будет сопровождать Каллисто), к ним отнесутся подозрительно и настороженно, но их могут удостоить аудиенции у главной альфы. Тесла примет их в тронном зале. Она захочет узнать у них всё, что им известно о Ковчеге и о роботах — персонажи вполне могут попросить её об ответном одолжении, но для этого им придётся пройти встречную проверку влияния. На аудиенции будет присутствовать Лемми, который примется подвергать сомнению всё, что скажут при нём персонажи игроков.
- ❖ Если персонажи игроков не превратят встречу в тронном зале в дипломатическую катастрофу, их объявят гостями племени и позволят свободно передвигаться по поселению, пока Тесла обдумывает следующий шаг. Впрочем, персонажам запрещено покидать Башни Зверей, но об этом они узнают, только если захотят уйти. Остальные зверомутанты отнесутся к героям с настороженным любопытством: в конце концов, они впервые видят подобных существ и к тому же их всех терзает во-

прос — неужели эти бедолаги на самом деле легендарные Человеки?

- ❖ Архимед пытается вытянуть из персонажей сведения о Ковчеге (встречная проверка доминирования против проницательности). Сколько в нём жителей? Как устроена оборона? Сколько внутри хранится воды и артефактов? По умолчанию Архимед воспринимает мутантов как врагов, но у персонажей игроков есть шанс его переубедить. Постарайся, чтобы к этому моменту герои определились, на чьей они стороне: Теслы или Архимеда.
- ❖ Лемми искренне убеждён, что от мутантов и их Ковчеге можно ждать только зла. Он приказывает своим убийцам избавиться от персонажей игроков (убийцы обладают параметрами типичных рептилий, см. таблицу выше). Убийца может либо подстеречь героев во время вылазок в Зону (см. ниже), либо попытаться расправиться с ними прямо в поселении зверомутантов. Убийца опытен и умён, но если герои возьмут его живым и допросят, он вполне может выдать имя своего хозяина (встречная проверка влияния или запугивание против проницательности).
- ❖ Персонажи игроков предстают перед судом либо прямо по прибытии (если они пробрались в поселение тайно или с боем), либо позднее, в связи с какими-нибудь их деяниями — например, по обвинению в убийстве подосланного Лемми головореза. Судьёй выступает Тесла, обвинителем — Лемми. У героев будет шанс сказать слово в свою защиту, но Лемми постарается опровергнуть всё, что они скажут. Каждый персонаж игрока должен пройти встречную проверку влияния против проницательности Теслы. Персонаж, который открыто исполь-



зовал насилие против зверомутантов, получит модификатор -3 . Каждому герою, который проигрывает эту встречную проверку, придётся вращать Колесо фортуны.

- ❖ Собака-разведчик возвращается из вылазки в Зону и сообщает, что обнаружила местонахождение базы роботов. Это гигантское металлическое колесо, охраняемое десятками кошмарных машин, находится в нескольких секторах от Башен Зверей. Новость распространяется как пожар, и в племени зверомутантов воцаряется страх.

Тесла решает, что зверомутантам не под силу одолеть роботов в одиночку. Она посылает в Ковчег патруль с просьбой прислать подмогу или хотя бы помочь водой и оружием. Персонажи игроков присоединяются к патрулю в качестве дипломатов или (в зависимости от ситуации) заложников. Если посланный Лемми убийца всё это время выжидал удобного момента, считай, что он настал (см. выше). Во время этой вылазки посольство может наткнуться на патруль роботов-стражей из Небесного Колеса.

- ❖ Переговоры между Башнями Зверей и Ковчегом могут закончиться очень по-разному — если во главе Ковчеха к этому времени будет стоять Сикстер, он отнесётся к зверомутантам чрезвычайно настороженно. Будет здорово, если предыдущие действия персонажей игроков повлияют на исход этих переговоров. Тесла приказала зверомутантам по завершении переговоров вернуться в Башни вместе с персонажами игроков. Постарайся выстроить историю таким образом, чтобы они выполнили её приказ.
- ❖ Архимед устал от мягкости и нерешительности Теслы и, заручившись поддержкой Лемми и Мелвилла, устроил вооружённый переворот. Противостоят ему Тесла и медведи Эррола, сохранившего верность свергнутой главной альфе. Будет здорово, если на исход переворота повлияют действия персонажей игроков.
- ❖ В разгар междоусобицы в племени зверомутантов на Башни нападают роботы. Это небольшой ударный отряд, а его задача — разведка боем. Дроны атакуют с неба, а паукообразные роботы-ремонтники (см. стр. 37) взбираются по стенам. Битва станет непростым испытанием для зверомутантов, но примерно через час они смогут одолеть Смотрителей. Позволь персонажам игроков принять участие в сражении — если герои отличатся, они смогут оказаться на хорошем счету у Теслы или Архимеда.
- ❖ Главный альфа (в большинстве случаев — Тесла или Архимед) готовится к последней битве с роботами и посылает к Небесному Колесу патруль, призванный точно оценить силы Смотрителей. Поскольку персонажи игроков знают Зону лучше большинства зверомутантов, их просят присоединиться к отряду разведчиков. По ходу вылазки отряд может повстречать одиночных роботов. Если посланный Лемми убийца всё это время выжидал удобного момента, считай, что он настал (см. выше). О том, что случится, когда отряд доберётся до Небесного Колеса, читай далее, в описании одноимённого особого сектора.

НЕБЕСНОЕ КОЛЕСО

Небесное Колесо, третий и последний из связанных друг с другом особых секторов нашей брошюры, позволяет ознакомиться с третьим типом разумных обитателей вселенной «Мутантов» — роботами. Для того чтобы привести героев в этот сектор, тебе не обязательно доводить до конца события, описанные в секторах «Новые звери» и «Башни Зверей», более того — некоторые из этих событий и сами могут привести персонажей игроков к встрече с роботами.

МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

Небесное Колесо нужно разместить примерно в том же направлении от Ковчега, что и Башни Зверей, но на 5–10 секторов дальше.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Этот сектор Зоны не похож ни на что из того, что персонажи игроков видели ранее. Уже издалека (если смог не слишком густой — то даже из соседних секторов) отчетливо видно огромное металлическое «колесо» в окружении кажущихся крохотными руин. Обод этого колеса соединён с втулкой при помощи четырёх толстых «спиц», а верхушка стоящей на ребре конструкции возвышается над землёй на добрую сотню метров. Зрелище настолько поразительное и чуждое, что кажется чем-то нереальным. Впрочем, таинственное колесо находится здесь недавно — это оно оставило в воздухе огненный след, который видели и в Ковчеге, и в Башнях (см. стр. 20).

Приблизившись к гигантской конструкции, персонажи заметят, что земля и руины вокруг обожжены и будто перепаханы, причём, судя по всему, совсем недавно. Если персонажи игроков пройдут проверку наблюдательности, они увидят, что само колесо также сильно обуглено и повреждено, а у его подножия бродит туда-сюда с десятком странных металлических существ. Это роботы-лаборанты, осматривающие место крушения, и охраняющие их роботы-стражи.

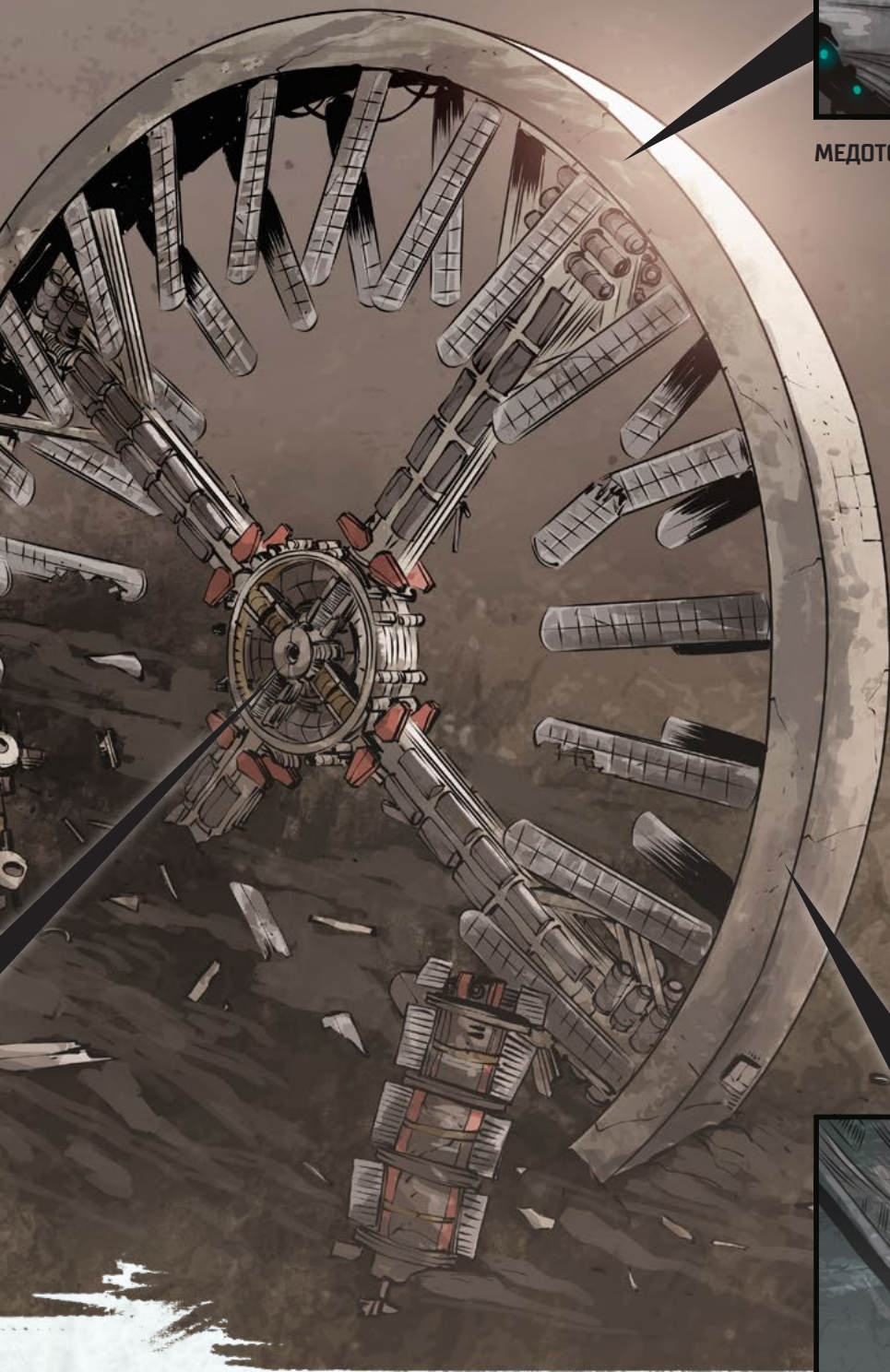
Персонажи игроков могут попытаться подобраться поближе (несколько встречных проверок скрытности персонажей против наблюдательности роботов), но рано или поздно их обязательно заметят. На незваных гостей роботы-стражи отреагируют монотонным «*Покиньте охраняемый периметр или приготовьтесь к полному медицинскому осмотру*».

Если персонажи не подчинятся требованиям стражей, сражения им не избежать, но рано или поздно вмешается робот-помощник Катенька RPS-236 — она из тех роботов, что способны принимать решения и вести осмысленный диалог. Если к моменту появления Катеньки персонажи игроков будут небоеспособны, их перенесут в медотсек для дальнейшего изучения. Подробности смотри в описании событий ниже.

НЕБЕСНОЕ КОЛЕСО



ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ



МЕДОТСЕК



КОЛЬЦО

Вход. Вход в Небесное Колесо — это сломанный воздушный шлюз, который круглосуточно охраняется роботом-стражем.

Кольцо. Металлические внутренности Небесного Колеса покажутся персонажам игроков чем-то чуждым и необъяснимым — никто из них раньше не видел такого обилия всевозможных неведомых устройств и высокотехнологичной отделки. К несчастью, большая часть этого великолепия повреждена или уничтожена, и повсюду валяются трупы членов экипажа станции — по большей части изувеченные и сильно обгоревшие.

Чтобы пройти по коридору в любом направлении, персонажам рано или поздно придётся карабкаться вверх. В верхней части Колеса мебель и прочая обстановка перевернуты с ног на голову, а поверхность, которая внизу играет роль пола, окончательно становится потолком. Чтобы взобраться наверх, потребуется проверка проворства. При провале персонаж всё равно доберётся до нужного места, но в процессе сорвётся и упадёт с высоты 6 метров. Если персонажи войдут внутрь, будучи незваными гостями, они обязательно столкнутся с роботами.

Каюты. В стенах коридора у входа в Кольцо расположены ряды крохотных комнатшек с намертво привинченными к стенам койками. Трупов здесь особенно много. Если персонажи игроков обыщут комнатки, они смогут найти пару случайных артефактов и кучу утиля (см. таблицу на стр. 10).

Медотсек. В верхней части Колеса находится лаборатория, в «потолок» которой вмонтирован десяток столовых столов. На одном из столов закреплён вскрытый труп зверомутанта-собаки, который роботы, судя по всему, успели внимательно и всесторонне изучить. Именно сюда роботы по распоряжению Катеньки перенесут небоеспособных персонажей игроков (см. ниже).

Неприкосновенный запас. В верхней части Колеса находится небольшой склад с запасами еды и воды на случай аварийной ситуации. Ценности для роботов он не представляет, но с точки зрения персонажей игроков это настоящий клад (см. ниже).

Пост службы безопасности. На противоположном от входа конце Колеса располагается пост службы безопасности — комната опустошена и сожжена, но в запертом сейфе ещё можно найти кое-какое оружие (см. ниже). Катенька знает об этом и в случае необходимости может отвести туда персонажей игроков. Подробнее об этом рассказано в описании событий ниже.

Спицы и втулка Колеса. Помимо «обода» у Колеса есть четыре «спицы» и «втулка» — бывшая центральная система управления станцией. Когда Колесо находилось на орбите, здесь не было гравитации, так что эта часть станции использовалась в основном роботами. Сейчас там устроена штаб-квартира робота-координатора Эдмонда NPZ-306.

Из четырёх спиц уцелели только две — одна полностью разрушилась во время падения, а та, что находится ближе ко входу, сейчас больше напоминает раздавленную гармошку, чем коридор. Чтобы добраться до двух других «спиц», придётся карабкаться вверх по коридору Кольца. Перемещаться внутри «спиц» можно только ползком.

ОБСТАНОВКА

Небесное Колесо — это космическая станция «Хугин-457», один из анклавов Союза «Мимир». Несколько месяцев назад станция потеряла связь с другими анклавами, и когда запасы еды, воды и кислорода начали подходить к концу, члены её экипажа поняли, что их дни сочтены.

Бортинженеры сделали всё, чтобы подготовить станцию к жёсткой посадке на негостеприимную Землю. План, который они попытались привести в исполнение, был жесток отчаяния — спектральный анализ атмосферы и воды показывал, что планета всё ещё непригодна для жизни, но иного выбора у них попросту не было.

Аварийная посадка обернулась катастрофой. Несмотря на работу мощных тормозных двигателей, скорость вхождения в плотные слои атмосферы оказалась слишком высокой — температура внутри станции поднялась на несколько сот градусов Цельсия, и все люди на борту «Хугина-457» сгорели заживо. Потеряв управление, станция потерпела крушение на просторах Зоны — именно она была падающей звездой, оставившей в ночном небе над Ковчегом пылающий огненный след.

В крушении уцелело около 30 роботов из числа обслуживающего персонала станции. Напрасно ожидая новых приказов от погибших людей, роботы начали послушно выполнять полученные ранее распоряжения: обследовать место посадки и обеспечить безопасность нового человеческого поселения.

Следуя распоряжениям координатора Эдмонда NPZ-306, роботы предприняли ряд разведывательных экспедиций. Столкнувшись с опасностями вроде кислотных штормов и мутировавших чудовищ, роботы пришли к выводу, что такая окружающая среда слишком опасна для проживания людей. Заключение Эдмонда было однозначным: чтобы сделать Зону пригодной для жизни, большую часть угроз необходимо нейтрализовать.

Узнав о поселении зверомутантов, Эдмонд классифицировал их как чуждую форму жизни и отнёс к чис-

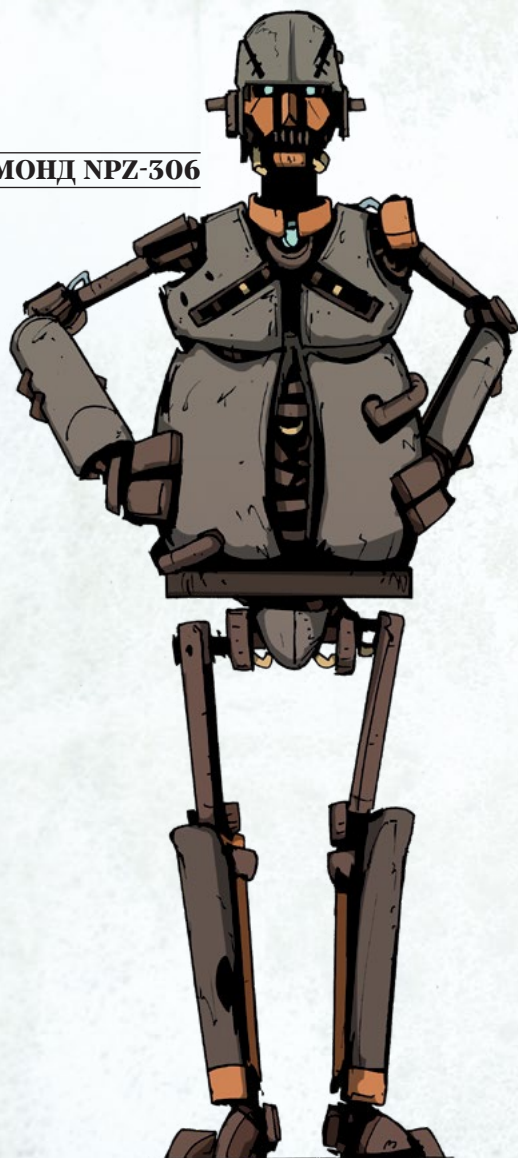
лу угроз, подлежащих скорейшему уничтожению — так Башни Зверей стали первым пунктом его амбициозного проекта.

Впрочем, не все выжившие роботы согласны с радикальными суждениями Эдмонда. Робот-помощник Катенька полагает, что в Зоне может быть разумная жизнь, при взаимодействии с которой наиболее продуктивным может оказаться дипломатический, а не военный подход. Тем не менее ранг Эдмонда выше ранга Катеньки, так что единственное, что ей остаётся, — это выжидать.

ОБИТАТЕЛИ

На месте крушения «Хугина-457» обитает около 30 исправных роботов. Остальные сгорели, выпали за борт или вышли из строя во время крушения.

ЭДМОНД NPZ-306



Эдмонд NPZ-306, робот-координатор. Этот робот полностью лишён воображения и фанатично предан идее очистить окрестности Небесного Колеса от мутантов. Немного обгоревшая при пожаре обшивка Эдмонда раскрашена в серый цвет с оранжевыми элементами, а из-за повреждённого речевого модуля его голос звучит искусственно и монотонно.

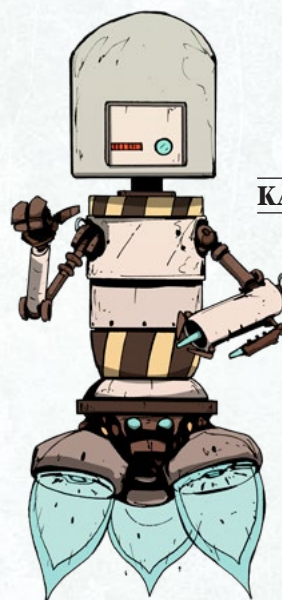
Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 3.

Навыки: драка 2, стрельба 4.

Броня: 6.

Снаряжение: встроенный лазерный пистолет (качество +1, урон 2, дистанция средняя).

КАТЕНЬКА RPS-236



Катенька RPS-236, робот-помощник. Этим роботом движет неутолимое любопытство и восторг от обилия новой информации. По-детски непосредственная Катенька готова сканировать, ощущивать и исследовать каждое живое существо, которое попадает к ней на глаза (включая, конечно же, персонажей игроков). Она слегка наивна и не до конца понимает губительную природу задумки Эдмонда. Небольшой светло-серый корпус Катеньки увенчан крупной, похожей на бочку головой, а перемещается она при помощи миниатюрных реактивных двигателей. Речевой модуль Катеньки настроен на дружелюбный женский голос.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 5, эмпатия 4.

Навыки: проворство 3, понимание 5, проникаемость 3.

Броня: 3.

Снаряжение: нет.

НЕБЕСНОЕ КОЛЕСО

Роботы-стражи. Изначальным предназначением этих роботов было поддержание порядка на борту «Хугина-457». Теперь, после крушения станции, Эдмонд отдал им новый приказ — обезвреживать и доставлять в лабораторию всех мутировавших существ, замеченных на территории охраняемого периметра вокруг Небесного Колеса. Широкоплечие корпуса роботов-стражей закованы в прочную броню, руки оканчиваются парой могучих клешней со встроенным в них оружием, а вместо ног они оборудованы гусеничными шасси. В общей сложности в подчинении Эдмонда находится 15 стражей.

Характеристики: телосложение 6, ловкость 6, смекалка 3, эмпатия 1.

Навыки: драка 4, стрельба 4.

Броня: 10.

Снаряжение: встроенная лазерная винтовка (качество +2, урон 2, дистанция дальняя), встроенная шоковая дубинка (качество +2, урон 2, жертва получает усталость вместо урона).

Поведенческий ингибитор: роботы-стражи запрограммированы на то, чтобы подчиняться без раздумий и колебаний. Проверки влияния, доминирования и запугивания против них бесполезны.

Роботы-лаборанты. На борту «Хугина-457» находится пять роботов-лаборантов. Они напрямую подчиняются роботу-помощнику Катеньке. Изначальной их задачей было наблюдение за Землёй и забота о физическом и психическом здоровье членов экипажа. После крушения они получили приказ исследовать ближайшие окрестности Небесного Колеса и особенно тщательно — любые обнаруженные формы жизни (включая персонажей игроков). Внешне роботы-лаборанты похожи на металлические скелеты, а вместо лиц у них — экраны с изображением человеческих лиц.

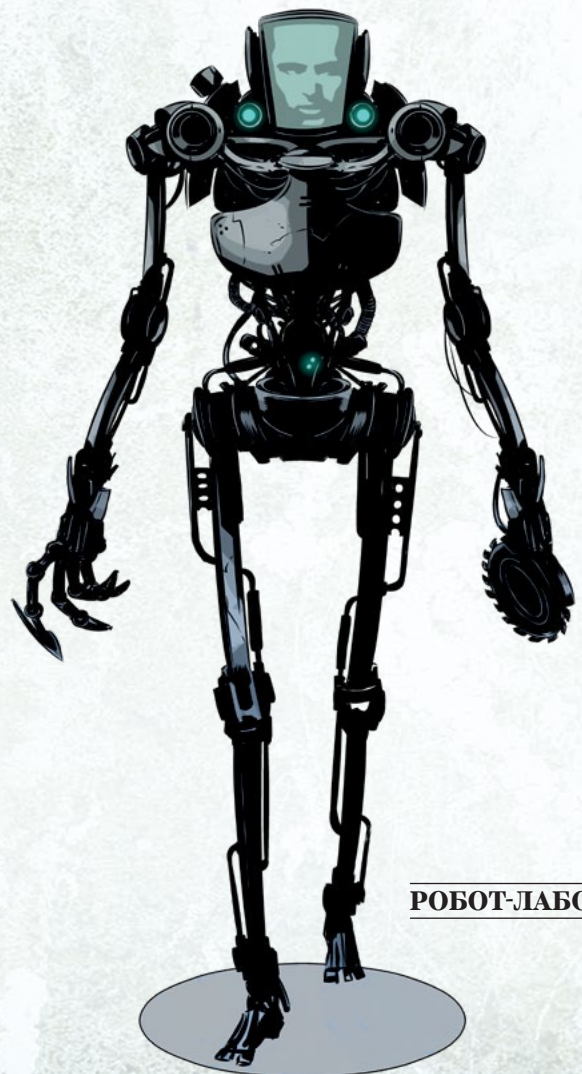
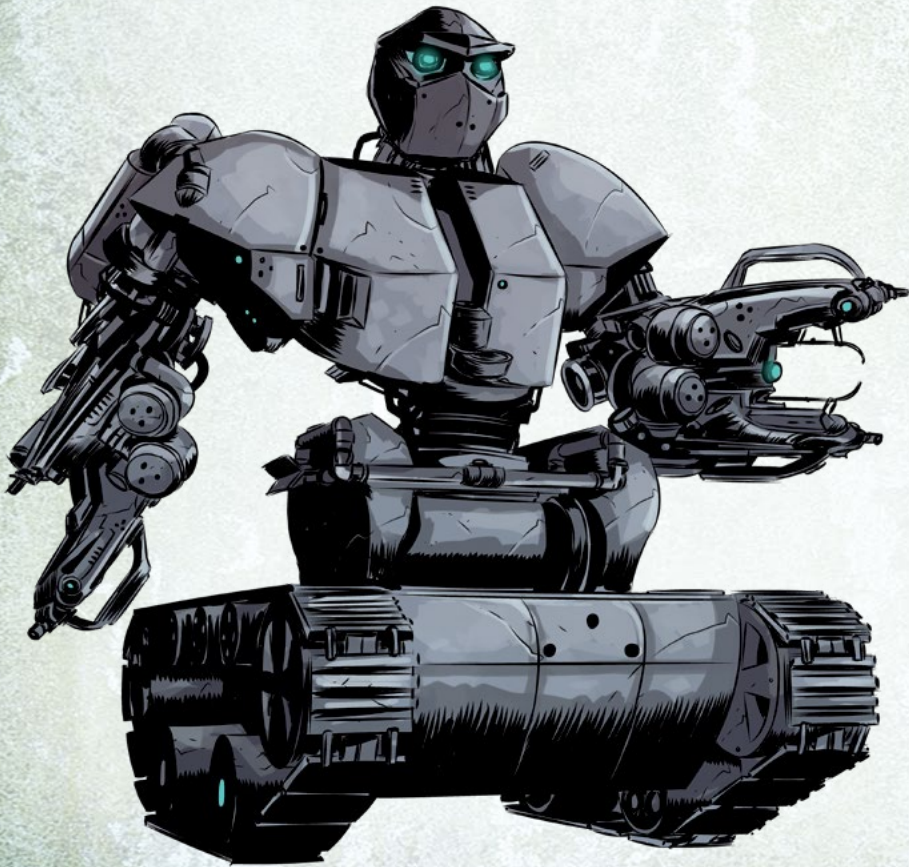
Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 5, эмпатия 2.

Навыки: драка 2, проворство 3, скрытность 1.

Броня: 3.

Снаряжение: хирургический манипулятор (урон 2), встроенный инъектор (урон 1, вместо пунктов урона жертва получает пункты смятения).

РОБОТ-СТРАЖ



РОБОТ-ЛАБОРАНТ

Робот-ремонтник. Когда-то даже самая крошечная течь на борту «Хугина-457» могла угрожать жизням всего экипажа, и роботы-ремонтники нужны были именно для того, чтобы ничего подобного не произошло. Эти восьминогие роботы размером с кошку способны пробраться практически куда угодно, и после крушения их основной задачей стал ремонт других роботов и помощь в сборе образцов мутировавшей флоры и фауны Зоны. В Небесном Колесе обретается примерно десяток роботов-ремонтников. Они не обладают хоть сколько-нибудь развитыми мыслительными способностями, а потому лишены смекалки и эмпатии, не испытывают смутения и стресса, а проверки влияния, доминирования и запугивания против них бесполезны.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 4.

Навыки: драка 1, скрытность 4, проворство 2.

Броня: 1.

Снаряжение: металлические жвалы (урон 1).

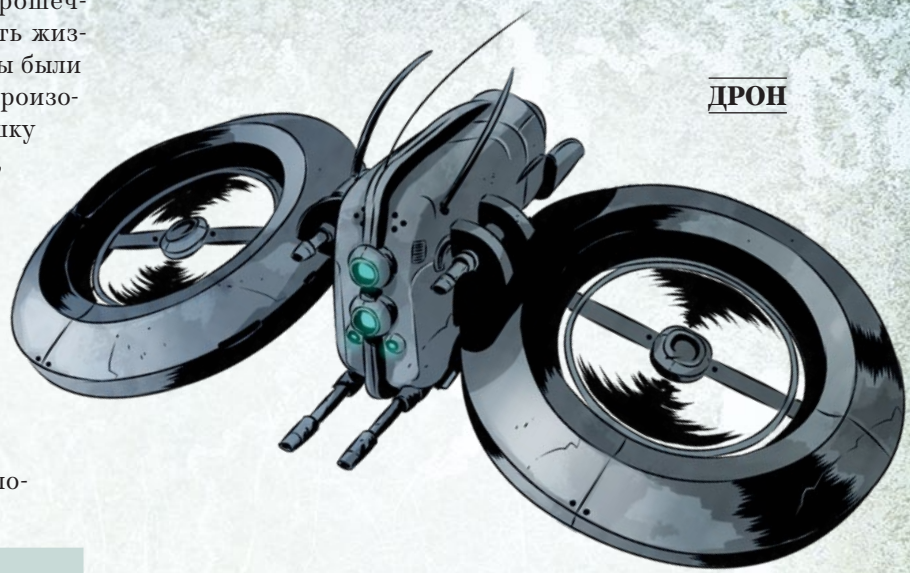
Ремонт: взобравшись на другого робота, ремонтник может каждый раунд восстанавливать ему по 1 пункту телосложения или ловкости, пониженных из-за полученных повреждений. Восстановив 4 пункта характеристик, робот-ремонтник должен вернуться в лабораторию, чтобы пополнить комплект запчастей.

Прыгун: гидравлические приводы робота-ремонтника позволяют ему прыгать до двух метров в высоту и до пяти метров в длину. Если враг находится в рамках ближней дистанции, ремонтник может пройти проверку драки, чтобы прыгнуть прямо на него. Успешная атака не наносит урона, но теперь прыгнуть прямо на него. Успешная атака не наносит урона, но теперь атаки, которые прошли мимо юркого робота, будут поражать того, к кому он прицепился.

РОБОТ-РЕМОНТНИК



ДРОН



Дроны. На случай высадки на поверхность планеты на борту «Хугина-457» было три робота-дрона. После крушения Эдмонд использовал их как картографов и разведчиков. Метровые пропеллеры на подвижных консолях обеспечивают этим дронам поразительную манёвренность и подвижность — при необходимости они могут парить над самой землёй и пробираться даже сквозь очень узкие проходы. Компактный корпус дрона оборудован камерами, мощным передатчиком, а также лазерным и шоковым оружием. Дроны не обладают хоть сколько-нибудь развитыми мыслительными способностями, а потому лишены смекалки и эмпатии, не испытывают смутения и стресса, а проверки влияния, доминирования и запугивания против них бесполезны.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 6.

Навыки: стрельба 3, наблюдательность 6, проворство 5, скрытность 4.

Броня: 3.

Снаряжение: встроенный лазерный излучатель (урон 2, дистанция дальняя), встроенный шокер (урон 2, дистанция средняя, вместо пунктов урона жертва получает пункты смутения).

Скорость: дроны летают очень быстро — чтобы сбежать от них, требуется проверка проворства (-3).

ЕДА, ВОДА И АРТЕФАКТЫ

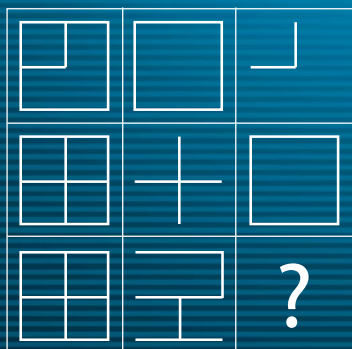
Неприкосновенный запас станции (см. выше) содержит 66 порций сублимированной еды и 66 порций чистой питьевой воды. Для роботов этот запас никакой ценности не представляет.

В сейфе поста службы безопасности хранится карта Зоны, обрез, 4 патрона, сигнальный пистолет и изоли-

рующий костюм. В медотсеке можно найти обезболивающее. Все остальные технические устройства уничтожены в результате крушения.

СОБЫТИЯ

- ❖ Персонажи игроков встречают Катеньку, которая тут же проникается к ним живейшим интересом. Робот-помощник никогда не встречал подобных им существ и не знает, можно ли считать их людьми. Если кто-нибудь из героев успешно пройдёт проверку влияния (простую, не встречную), Катенька сочтёт, что их нужно изучить поближе, и пригласит их в свою лабораторию – медотсек станции. Там же персонажи окажутся, если ввяжутся в сражение с роботами в окрестностях Колеса и станут небоеспособными. Помимо всего прочего, Катенька исцелит все полученные ими повреждения.
- ❖ Если персонажи игроков явятся в компании зверомутантов, драки избежать точно не удастся. Роботы уже встречали зверомутантов из Башен Зверей и однозначно классифицировали тех как опасное отклонение от нормы. Если герои вмешаются и попытаются защитить зверомутантов, роботы сочтут врагами и персонажей игроков. Роботы ни при каких обстоятельствах не позволяют зверомутантам войти в Небесное Колесо (но вполне могут втащить внутрь их бесчувственные тела для проведения медицинского обследования). Как бы то ни было, сопровождающие персонажей зверомутанты и сами откажутся приближаться к Небесному Колесу, а если дело дойдёт до сражения, постараются бежать с поля боя.
- ❖ Оказавшиеся в медотсеке персонажи игроков подвергнутся полному медицинскому осмотру. Катенька и её роботы-лаборанты будут брать кровь и выделения на анализ, измерять давление и сердечный ритм, светить в глаза, заглядывать в уши и в рот, поить героев разноцветными жидкостями и пичкать таблетками. Несмотря на то, что с точки зрения героев вся эта процедура выглядит немного жутковато (в конце концов, никто из них никогда не участвовал ни в чём подобном), медосмотр совершенно безвреден – он продлится несколько дней, но за это время персонажи игроков успеют полностью восстановить пониженные из-за повреждений ловкость и телосложение. Если персонажи проявят агрессию, их усмирят роботы-стражи. Если персонажи попадут в Колесо по приглашению Катеньки и будут вести себя мирно, им будет позволено оставить при себе всё своё снаряжение (в том числе оружие).
- ❖ Вторая часть обследования – тест на интеллект (смотри врезку слева) – потребуется Катеньке для



РАЗДАТКА: ТЕСТ НА ИНТЕЛЛЕКТ

ТЕСТ НА ИНТЕЛЛЕКТ

Проводимые Катенькой тесты на интеллект можно представить в качестве простой проверки понимания, но гораздо веселее будет, если ты предложишь игрокам решить пару настоящих головоломок вроде той, что представлена в раздатке — там игрокам необходимо выбрать один из пяти предложенных символов (правильный ответ — «Е»). При желании ты, конечно, можешь придумать или найти в интернете что-нибудь более хитроумное.

оценки уровня мыслительных способностей персонажей игроков. Если герои успешно пройдут его, Катенька окончательно убедится, что перед ней люди, и относиться к ним надлежит соответствующе – как к друзьям и союзникам роботов.

- ♣ Несмотря на полученные Катенькой заключения, Эдмонд будет придерживаться строго противоположной точки зрения. Когда робот-координатор узнает о новоприбывших на станцию «людях», он отправит за ними нескольких роботов-стражей с приказом пленить или убить незваных гостей, которых сочтёт частью нависшей над Колесом «мутантской» угрозы. Узнав о том, что Эдмонд пытается причинить людям вред, Катенька заключит, что координатор неисправен, встанет на сторону персонажей игроков и даст им доступ к сейфу поста службы безопасности станции (см. выше). Персонажи могут попытаться либо бежать, либо сразиться с Эдмондом и его стражами. Как только Эдмонд будет выведен из строя, самым высокоранговым роботом станции станет Катенька, которая немедленно прикажет считать героев и весь их Народ друзьями роботов. Персонажи игроков также могут попытаться пройти встречную проверку влияния против Эдмонда, чтобы заставить его воспринимать персонажей игроков как разумных существ, а не как чудовищ.
- ♣ Рано или поздно зверомутанты из Башен Зверей атакуют Небесное Колесо с твёрдым намерением покончить с роботами раз и навсегда. В атаке примет участие около 30 зверомутантов: сначала медведи отвлекут на себя роботов-стражей, а затем обезьяны вскарабкаются на Колесо и, скинув ожидающим внизу собакам свободные концы закреплённых наверху верёвок, спустятся по ним на землю. Потянув за верёвки, собаки и обезьяны сумеют распатать Колесо и с оглушительным грохотом повалить громадную конструкцию набок. В этом сражении персонажи игроков могут выбрать, будут ли они сражаться на чьей-нибудь стороне, или постараются примирить роботов и зверомутантов. Последнее, впрочем, будет очень непросто, поскольку даже Катенька никогда не признает зверомутантов разумной формой жизни, а сами зверомутанты вряд ли запросто согласятся отступить и уступить свой шанс (подробности смотри во врезке справа).
- ♣ Чем бы ни закончилась битва, Небесное Колесо, скорее всего, будет разрушено, а многие роботы – уничтожены. Немногочисленные уцелевшие попытаются создать новый коллектив, но без Эдмонда у них ничего не выйдет. Кое-кто, возможно, захочет присоединиться к персонажам игроков и отправиться в Ковчег, другие останутся у Небесного

Колеса, а третьи – уйдут в Зону, навстречу своей неведомой судьбе. Всё, что останется после этого персонажам игроков, – это зализать раны и вернуться в Ковчег в одиночестве или в компании роботов либо зверомутантов.



ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

Нападение зверомутантов на Небесное Колесо – это крупномасштабная битва, которую не нужно разыгрывать подробно, как обычное сражение. Просто брось нужное количество кубиков, выясни общий исход сражения и переходи к персонажам игроков. Неважно, кто будет бросать кубики – это могут сделать даже игроки. Количество кубиков зависит от того, чью сторону выбрали персонажи игроков. Если они помогают роботам против зверомутантов, нужно бросить 4 кубика. Если они помогают зверомутантам против роботов, нужно бросить 8 кубиков. Если герои предпочли нейтралитет (или решили выждать), нужно бросить 6 кубиков. Посчитай количество выпавших на кубиках шестёрок (или символов ♣, если вы пользуетесь специальными кубиками) и сверься с таблицей.

ШЕСТЁРКИ/♣ ИСХОД

0	Атака зверомутантов захлёбывается в крови. Им удаётся опрокинуть Небесное Колесо, но после удачного старта всё идёт наперекосяк. Если персонажи игроков сражаются на стороне зверомутантов, на каждого из них придётся по одному роботу-стражу. Если герои их одолеют, зверомутантам удастся вырвать победу, в противном случае наступление на Небесное Колесо будет отбито. То же самое случится, если персонажи игроков будут сражаться на стороне роботов, но в этом случае им всем вместе предстоит одолеть всего одного зверомутанта, но влияния на исход битвы эта схватка не окажет.
1	Исход неясен, ни у одной из сторон нет явного преимущества. На каждого из героев придётся по одному противнику (зверомутанту или роботу). Если герои одолеют хотя бы половину доставшихся им противников, сторона, которую они поддержали, одержит победу.
2+	Атака зверомутантов застаёт роботов врасплох. Если персонажи игроков выбрали сторону зверомутантов, они побеждают – всем вместе им предстоит одолеть всего одного робота-стража, но влияния на исход битвы эта схватка не окажет, а все роботы до последнего будут уничтожены. Спаситься бегством в Зону сможет только один из них (скорее всего, это будет Катенька или Эдмонд). Если же персонажи игроков сражаются на стороне роботов, на каждого из них придётся по два зверомутанта. Если герои их одолеют, роботам удастся опрокинуть наступление на Небесное Колесо и одержать победу.



ТАБЛИЦА ОТДАЧИ МУТАЦИЙ



Скрытые биологические механизмы перестраивают организм мутанта. Мутант получает неизлечимое повреждение, в результате которого одна из его характеристик (по твоему выбору) навсегда снижается на один пункт. Взамен он получает новую мутацию.

2

Персонаж становится жертвой собственной мутации и получает те же повреждения, что и его цель, и в том же объёме. Если активированная мутация не наносит повреждений, персонаж просто теряет ориентацию в пространстве и пропускает свой следующий ход.

3

При активации тратится вдвое больше пунктов мутации, чем обычно, но эффект мутации при этом не меняется. Запас пунктов мутации не может упасть ниже нуля.

4

Механизмы, отвечающие за работу мутации, блокируются сразу после её активации. Ты не сможешь активировать эту мутацию до начала следующей игровой встречи.

5

Мутация изменяет внешность персонажа (ты сам определяешь, как именно). Эффект чисто косметический, но необратимый.



Активация мутации в этот раз даётся гораздо легче, чем обычно. Мутант получает назад все только что потраченные пункты мутации и при желании может немедленно активировать эту же мутацию ещё раз.



ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	КАЧЕСТВО	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	СВОЙСТВА
Безоружная атака	–	1	Нулевая	
Импровизированная дубинка	+1	1	Нулевая	Можно найти где угодно
Мотоциклетная цепь	+1	1	Ближняя	Можно найти в Зоне
Кастет	+1	1	Нулевая	Самодельное, лёгкое
Самодельный нож	+1	2	Нулевая	Самодельное, лёгкое
Бита	+2	1	Нулевая	Можно найти в Зоне
Шипованная бита	+2	2	Нулевая	Самодельное
Мачете	+2	2	Нулевая	Самодельное
Самодельное копьё	+1	2	Ближняя	Самодельное
Самодельный топор	+1	3	Нулевая	Самодельное, тяжёлое

ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	КАЧЕСТВО	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	СВОЙСТВА
Камень	–	1	Средняя	Можно найти где угодно
Праща	+1	1	Средняя	Самодельное
Самодельный лук	+1	1	Дальняя	Самодельное
Самодельный пистолет	+1	2	Средняя	Самодельное
Карманный самодельный пистолет	+1	1	Ближняя	Самодельное, лёгкое
Самодельная винтовка	+1	2	Дальняя	Самодельное
Огнемёт	+1	2	Ближняя	Самодельное, тяжёлое
Самодельная пушка	+1	4	Дальняя	Самодельное, стационарное

ТАБЛИЦА ТРАВМ

D66	ТРАВМА	СМЕРТЬ	КРАЙНИЙ СРОК	ЭФФЕКТ	ПЕРИОД ЗАЖИВЛЕНИЯ
11	Сбитое дыхание	Нет	–	–	–
12	Дезориентация	Нет	–	–	–
13	Растяжение запястья	Нет	–	–1 при проверках стрельбы и драки.	D6
14	Растяжение лодыжки	Нет	–	–1 при проверках проворства и скрытности.	D6
15	Сотрясение мозга	Нет	–	–1 при проверках наблюдательности и понимания.	D6
16	Ушиб голени	Нет	–	–1 при проверках проворства и скрытности.	2D6
21	Перелом носа	Нет	–	–1 при проверках влияния, +1 при проверках запугивания, мутация «звериный нюх» не действует.	2D6
22	Перелом кисти	Нет	–	–1 при проверках стрельбы и драки.	2D6
23	Перелом стопы	Нет	–	–1 при проверках проворства и скрытности.	2D6
24	Перелом челюсти	Нет	–	–1 при проверках влияния, +1 при проверках запугивания.	2D6
25	Ушиб паховой области	Нет	–	1 пункт урона за каждую проверку силы, проворства или драки.	2D6
26	Ушиб бедра	Нет	–	–2 при проверках проворства и скрытности.	2D6
31	Ушиб плеча	Нет	–	–2 при проверках стрельбы и драки.	2D6
32	Разрыв ахиллесова сухожилия	Нет	–	–2 при проверках проворства и скрытности.	2D6
33	Вывих плеча	Нет	–	–3 при проверках силы и драки, нельзя использовать двуручное оружие.	D6
34	Перелом рёбер	Нет	–	–2 при проверках проворства и драки.	2D6
35	Перелом руки	Нет	–	Нельзя использовать двуручное оружие.	3D6
36	Перелом ноги	Нет	–	–2 при проверках проворства и скрытности.	3D6
41	Разрыв уха	Нет	–	–1 при проверках наблюдательности, мутация «эхолокатор» не действует.	3D6
42	Травма глаза	Нет	–	–2 при проверках стрельбы и наблюдательности.	3D6
43	Сквозное ранение лёгкого	Да	D6 суток	–2 при проверках выносливости и проворства.	2D6
44	Разрыв почки	Да	D6 суток	1 пункт урона за каждую проверку силы, проворства или драки.	3D6
45	Сложный перелом ноги	Да	D6 суток	–2 при проверках проворства и скрытности.	4D6
46	Сложный перелом руки	Да	D6 суток	–2 при проверках силы и драки, нельзя использовать двуручное оружие.	4D6
51	Сложный перелом стопы	Да	D6 суток	–3 при проверках проворства и скрытности.	4D6
52	Проникающее ранение в живот	Да	D6 часов	1 пункт урона за каждую проверку силы, проворства или драки.	D6
53	Перелом лицевой кости	Да	D6 часов	–2 при проверках влияния.	4D6
54	Повреждение внутренних органов	Да	D6 часов	Пока травма не обработана, персонаж каждый час получает по 1 пункту Гнили.	2D6
55	Перелом позвоночника	Нет	–	Паралич ниже пояса. Если травму не обработать, становится постоянным.	4D6
56	Перелом шеи	Нет	–	Паралич ниже шеи. Если травму не обработать, становится постоянным.	4D6
61	Внутреннее кровотечение	Да, – 1	D6 минут	1 пункт урона за каждую проверку силы, проворства или драки.	2D6
62	Артериальное кровотечение (рука)	Да, – 1	D6 минут	–1 при проверках выносливости и проворства.	D6
63	Артериальное кровотечение (нога)	Да, – 1	D6 минут	–1 при проверках выносливости и проворства.	D6
64	Разрыв яремной вены	Да, – 1	D6 раундов	–1 при проверках выносливости и проворства.	D6
65	Проникающее ранение в сердце	Да	–	Сердце судорожно сокращается в последний раз и замирает навсегда. Пора создавать нового персонажа.	–
66	Проникающее ранение в мозг	Да	–	Смерть наступает мгновенно – этому герою не суждено увидеть Эдем. Пора создавать нового персонажа.	–
–	Ситуативный урон	Да	D6 суток	Персонаж находится без сознания, пока не погибнет или не вылечится.	–
–	Урон от рискованных проверок	Нет	–	–	–

ВГЛУБЬ ЗОНЫ

Описанные в этой брошюре особые секторы Зоны — это лишь начало ваших приключений! В книге «Мутанты. Точка отсчёта» описаны правила создания и исследования Зоны, развития Ковчега и возведения новой цивилизации на руинах Древней эпохи. Кроме того, в книге описаны угрозы и опасности, с которыми предстоит столкнуться героям и обитателям их Ковчега: различные группировки Зоны, чудовища,

феномены, пять особых секторов и, наконец, грандиозная магистральная кампания «Дорога в Эдем».

Если же вы с игроками желаете для начала познакомиться со зверомутантами и роботами, можете сразу начать с посвящённых им дополнений: «МТО: Питомник «Альфа» и «МТО: Мехатрон» — там содержится не только полноценная тематическая кампания, но и все необходимые для игры правила.

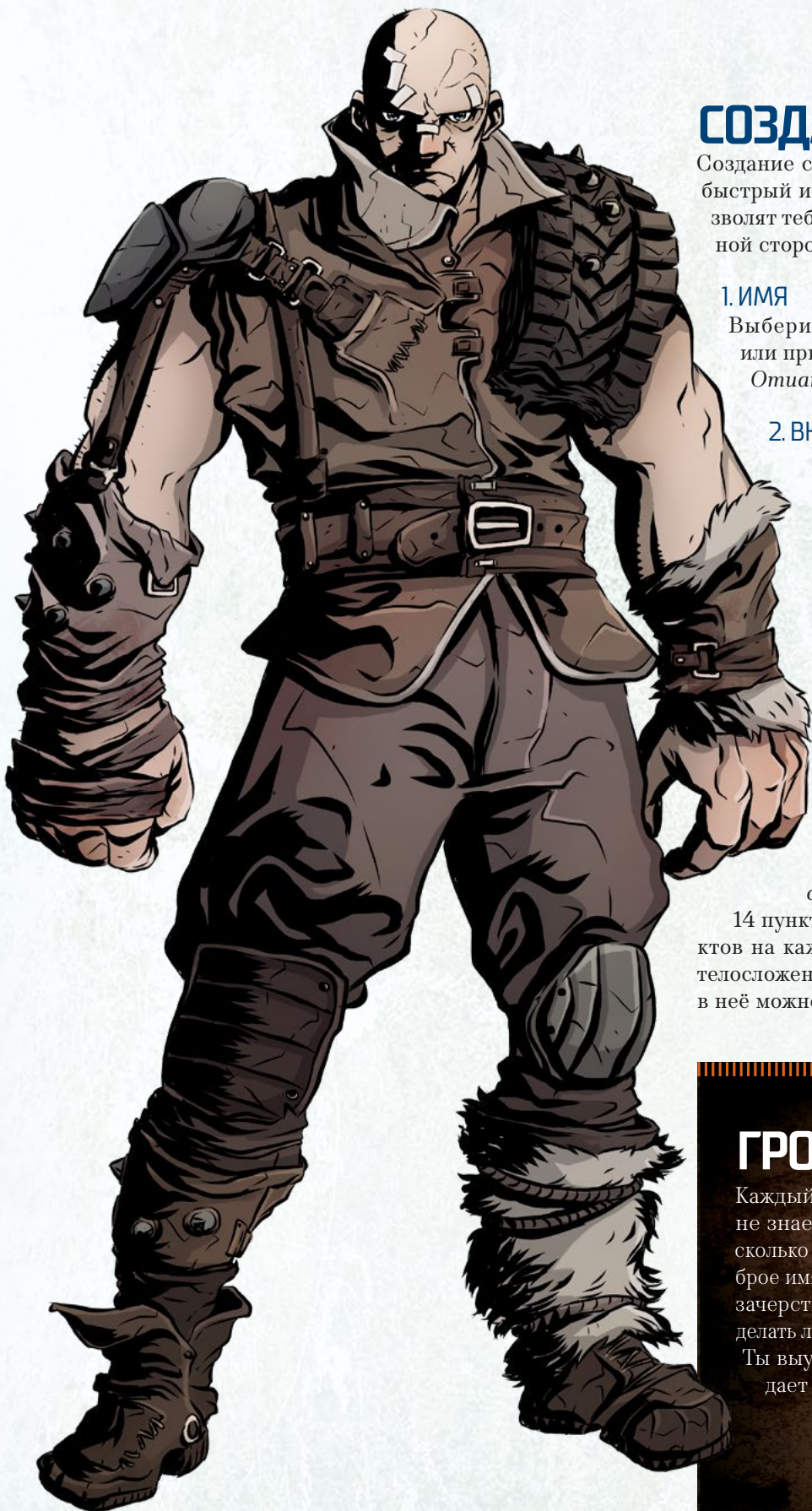
До встречи в Зоне!



БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЕТА



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Создание собственного персонажа игрока — процесс быстрый и увлекательный. Девять простых шагов позволяют тебе заполнить бланк персонажа (см. на обратной стороне буклета) и приступить к игре.

1. ИМЯ

Выбери одно из типичных для громил имён или придумай своё: *Хагаст, Ленни, Мерл, Понтис, Отиак, Ингрид, Мабба, Нельма, Ребет, Ронда.*

2. ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

♣ **Лицо:** сломанный нос, пустой взгляд, куча шрамов, сварочная маска, хоккейная маска, стальная челюсть.

♣ **Тело:** шрамы, накачанные мускулы, коротышка, жилистый, великан, самодельный протез вместо руки.

♣ **Одежда:** потёртый кожаный плащ, грязный комбинезон, обтягивающая майка, наплечники из покрышек, бляхи из автомобильных колпаков.

3. ХАРАКТЕРИСТИКИ

Твой персонаж обладает четырьмя характеристиками: *телосложением, ловкостью, смекалкой и эмпатией.* Распредели

14 пунктов характеристик в пределах от 2 до 4 пунктов на каждую из них. Единственное исключение — телосложение, ключевая для громилы характеристика: в неё можно вложить до 5 пунктов.

ГРОМИЛА

Каждый день — битва за выживание, и никто не знает об этом лучше тебя. Ты сражаешься, сколько себя помнишь, — за еду, за патроны, за доброе имя. Костяшки твоих пальцев огрубели, душа зачерствела, а необходимость время от времени делать людям больно уже не гнетёт так, как раньше. Ты выучил главный урок любого бойца: побеждает не тот, кто сильнее, а тот, кто не сдаётся.

4. НАВЫКИ

Распредели 10 пунктов навыков между двенадцатью общими и одним специальным навыком — запугиванием. Ты не можешь вложить в один навык более 3 пунктов, но обязан вложить хотя бы 1 пункт в навык запугивания.

5. ДОСТОИНСТВА

Достоинства — это свойства, трюки и способности, которые дают тебе преимущество над другими персонажами. Твоё достоинство — «железный кулак», так что урон от безоружной атаки твоего персонажа равен 2, а не 1, как обычно.

6. МУТАЦИИ

Мутации — это сверхъестественные способности твоего организма. В начале игры ты получаешь одну случайную мутацию. Брось d6, чтобы определить какую именно.

1–2 **Четыре руки.** Дополнительная пара рук позволяет тебе атаковать дважды за один ход. Вторая атака считается манёвром и стоит 1 пункт мутации.

3–4 **Человек-насекомое.** Тело мутанта покрыто твёрдым роговым панцирем, напоминающим хитин насекомого. Каждый потраченный пункт мутации уменьшает полученный персонажем урон на 1 пункт.

5–6 **Человек-зверь.** Острые звериные когти и мощные клыки позволяют персонажу атаковать противника в рамках нулевой дистанции. Каждый потраченный пункт мутации позволяет нанести ему 1 пункт урона.

По ходу игры твой персонаж может получить новую мутацию. Чтобы определить, какую именно, брось d6. Если выпадет мутация, которая у тебя уже есть, брось кубик ещё раз.

7. ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ДРУГИХ ИГРОКОВ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

...устоял/устояла на ногах после твоего коронного удара.

...дрался/дралась с тобой плечом к плечу.

...бросил/бросила тебя на верную смерть.

... — настоящее чудо. Когда-нибудь он/она будет твоим/твоей.

8. ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

Ты ненавидишь:

♣ Босса Максимона. Он убил твоего прошлого босса и пытал тебя.

♣ Громилу Илона. Он единственный, кто побил тебя в честном бою.

♣ Дельца Майликса. Ты думаешь, что это он стащил у тебя целую кучу еды.

Ты защищаешь:

♣ Босса Марлотту. Теперь ты ешь её еду.

♣ Хронистку Астрину. Ты тайно в неё влюблён.

♣ Никого. Никто не заслуживает жизни в этом прогнившем мире.

9. СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с d6 патронами, 2d6 порциями еды и d6 порциями воды.

Выбери один предмет: шипованная бита, кастет (лёгкий предмет) или самодельный топор (тяжёлый предмет).

Нагрузка: ты можешь носить количество средних предметов, равное удвоенному показателю силы твоего персонажа. Каждый тяжёлый предмет считается за два средних, а каждый лёгкий предмет — за половину среднего. Четыре порции еды или воды считаются за один средний предмет. Патроны и прочие маленькие предметы при подсчёте нагрузки не учитываются.

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

В буклете персонажа приведены сокращённые правила игры «Мутанты. Точка отсчёта». Для игры тебе понадобится либо специальный набор игровых костей, либо кубики трёх разных цветов.

ПРИМЕНЕНИЕ НАВЫКОВ


Используя навык, опиши, что твой персонаж делает или говорит. Затем возьми в руки кубики: кубики навыка (зелёные), число которых должно быть равно значению нужного навыка; основные кубики (жёлтые), число которых должно быть равно текущему значению привязанной к нужному навыку характеристики; и (если ты используешь подходящий инструмент) кубики снаряжения (чёрные). Чтобы твоя затея оказалась успешной, нужно чтобы хотя бы на одном из этих кубиков выпала шестёрка (символ ♣, если вы используете специальные кубики).


Встречная проверка: когда правила требуют пройти встречную проверку, ты и твой оппонент должны пройти проверку нужного навыка одновременно. Побеждает в проверке тот, у кого будет больше ♣ (шестёрок).

РИСКОВАННЫЕ ПРОВЕРКИ

Если тебе отчаянно нужна успешная проверка, ты всегда можешь пойти на риск. Для этого ты должен взять все использованные для проверки кубики, на которых не выпали символы ♣, ♠ и ♣ (единицы и шестёрки), и бросить их ещё раз. Все полученные в итоге ♣ (шестёрки) работают как обычно, но и у ♠ и ♣ (единиц

на основных кубиках и кубиках снаряжения) при рискованных проверках срабатывает собственный эффект.

Каждый , полученный в результате рискованной проверки, причиняет персонажу одно повреждение, которое снижает значение задействованной характеристики, но при этом даёт ему 1 пункт мутации;


Каждый , полученный в результате рискованной проверки, снижает качество задействованного в проверке снаряжения на 1 пункт.

НАВЫКИ

В игре двенадцать общих навыков — ими может пользоваться любой мутант. Кроме того, каждой роли соответствует уникальный специальный навык. Каждый навык привязан к одной из четырёх характеристик.

Влияние (эмпатия). Ложь, убеждение, шантаж, обольщение и соблазнение — вот лишь немногие инструменты влияния. Пройди встречную проверку влияния персонажа против пронизательности противника. Если ты выигрываешь, противник должен согласиться сделать то, что ты хочешь, но только на определённых условиях.

Выносливость (телосложение). Когда персонажу приходится особенно тяжело, когда ноги отказываются делать ещё один шаг, ты проходишь проверку выносливости.

Драка (телосложение). Пройди проверку этого навыка, если персонаж атакует противника холодным оружием или без оружия вовсе. В случае успеха противник получает урон, равный показателю урона оружия, которым был нанесён удар. Каждый дополнительный  (шестёрка) позволяет увеличить этот урон на 1 пункт.

Запугивание (телосложение). Используй запугивание, когда хочешь получить желаемое исключительно за счёт наглого поведения и грозного вида своего персонажа. В случае успеха оппонент должен либо сделать то, что хочет твой персонаж, либо немедленно атаковать его.

Знание Зоны (смекалка). Пройди проверку этого навыка, чтобы понять, с каким чудовищем или феноменом имеешь дело, и узнать его параметры или эффекты.

Лечение (эмпатия). Пройди проверку лечения, чтобы поставить на ноги небеспособного персонажа. В случае успеха он немедленно восстанавливает 1 пункт соответствующей характеристики.

Наблюдательность (смекалка). Пройди встречную проверку наблюдательности, когда пытаешься засечь врага, который желает остаться незамеченным.

Понимание (смекалка). Используй этот навык, когда пытаешься понять, как работает артефакт Древних.


Проворство (ловкость). Этот навык понадобится персонажу, когда он захочет спешно покинуть поле боя, избежать опасной ситуации, а также запрыгнуть

или забраться в какое-нибудь труднодоступное место.

Проницательность (эмпатия). Пройди проверку этого навыка, если пытаешься угадать мысли и чувства другого персонажа. Пройди встречную проверку этого навыка, если кто-нибудь пытается оказать на тебя влияние.

Сила (телосложение). Груда обломков преграждает путь? Нужно поднять или сдвинуть что-то тяжёлое? Используй этот навык всякий раз, когда персонаж пытается продемонстрировать мощь своих мускулов.


Скрытность (ловкость). Используй этот навык, если хочешь, чтобы твой персонаж остался незамеченным. Это встречная проверка, при которой скрытность персонажа противопоставляется наблюдательности соперника.

Стрельба (ловкость). Пройди проверку этого навыка, когда стреляешь из дистанционного оружия. В случае успеха противник получает урон, равный показателю урона этого оружия. Каждый дополнительный  (шестёрка) позволяет увеличить этот урон на 1 пункт. При выстреле из оружия тратится один патрон или одна стрела, а после каждого выстрела (кроме некоторых артефактов и многоствольного оружия) дистанционное оружие необходимо перезаряжать (перезарядка считается манёвром).

ПУНКТЫ МУТАЦИИ

Для того чтобы пользоваться мутациями, нужны пункты мутаций. В начале каждой игровой встречи запас пунктов мутации каждого героя пополняется на число, равное количеству уже имеющихся у персонажа мутаций. Ты можешь получить больше пунктов мутации, если предпримешь рискованную проверку. Максимально возможный запас пунктов мутации равен 10.

ОТДАЧА

Активированная мутация срабатывает в любом случае, но это ещё не означает, что она всегда срабатывает как предполагалось. Брось по одному основному кубику за каждый потраченный при активации пункт мутации. Если выпадет хотя бы один  (единица), происходит отдача. Мутация срабатывает, но не так, как обычно, — чтобы определить побочный эффект отдачи, пройди проверку d6 по таблице в самом начале брошюры «МТО: Обратный отсчёт».

СРАЖЕНИЯ

Сражение делится на раунды, которые, в свою очередь, делятся на ходы каждого из его участников. В начале первого раунда все участники сражения проходят проверку инициативы, бросая по одному d6. На результат этой проверки могут влиять некоторые достоинства

и мутации. Конечный результат этой проверки определяет очерёдность ходов персонажей до конца сражения.

Действия и манёвры: в свой ход ты можешь предпринять либо одно действие и один манёвр, либо два манёвра.

Персонаж совершает действие, если:

- ☘ Проходит проверку навыка.
- ☘ Активирует мутацию.

Персонаж совершает манёвр, если:

- ☘ Перемещается на одну ступень дистанции.
- ☘ Прячется в укрытие.
- ☘ Достает предмет из рюкзака, сумки, кармана и т.д.
- ☘ Подбирает лежащий на земле предмет.
- ☘ Подготавливает оружие к бою.
- ☘ Перезаряжает дистанционное оружие.

ДИСТАНЦИЯ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В сражении расстояние между персонажем и его противниками можно условно разделить на пять ступеней:

- ☘ **Нулевая:** в непосредственной близости.
- ☘ **Ближняя:** до нескольких метров.
- ☘ **Средняя:** до пары десятков метров.
- ☘ **Дальняя:** до нескольких сотен метров.
- ☘ **Предельная:** в пределах видимости.

Обрати внимание, что в рамках любой ступени дистанции находятся и все предыдущие ступени.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

По ходу игры твой персонаж может получить повреждения четырёх типов — по числу характеристик. Каждый полученный пункт повреждения временно уменьшает значение соответствующей характеристики на единицу. Если значение любой характеристики снижается до 0, персонаж становится небоеспособным и теряет возможность стоять, передвигаться и применять навыки на $d6$ часов или пока кто-нибудь его не вылечит. Если проверка лечения окажется удачной, персонаж сразу восстанавливает 1 пункт характеристики и со временем сможет восстановить и остальные.

Естественное восстановление: условия, необходимые для естественного восстановления характеристик зависят от типа имеющихся повреждений.

- ☘ **Урон (телосложение):** хороший отдых и по 1 порции еды за каждый пункт характеристики.
- ☘ **Усталость (ловкость):** хороший отдых и по 1 порции воды за каждый пункт характеристики.
- ☘ **Смятение (смекалка):** хотя бы четыре часа сна.
- ☘ **Стресс (эмпатия):** общение с другим мутантом — разговор у костра, согласное молчание или физический контакт.

БРОНЯ

Броня может защитить персонажа от урона. Эффективность брони определяется её классом защиты. Получая урон, персонаж проходит проверку брони, бросая кубики снаряжения (чёрные), количество которых равно классу защиты брони. Каждый полученный в результате проверки ☘ (шестёрка) снижает этот урон на один пункт. Если урон при этом снижается не до нуля, то каждый полученный 🍀 снижает класс защиты брони на один пункт. Броня не действует против урона, полученного от рискованных проверок.

ТРАВМЫ

Урон, снижающий телосложение, персонаж может получить и от вражеских атак. Персонаж, который становится небоеспособным из-за полученного урона, получает травму. Пройди проверку $d6b$ по таблице травм на стр. 41.

Смерть: если полученная травма обозначена как смертельная, кто-то должен как можно скорее пройти проверку лечения, иначе травмированный герой погибнет по истечении крайнего срока.

МУТАНТЫ

ГОЧКА ОТСЧЕТА

Характеристики

Телосложение	<input type="checkbox"/>	Урон	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ловкость	<input type="checkbox"/>	Усталость	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Смекалка	<input type="checkbox"/>	Смятение	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Эмпатия	<input type="checkbox"/>	Стресс	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Состояния

Голод	<input type="radio"/>	Жажда	<input type="radio"/>
Недосыпание	<input type="radio"/>	Переохлаждение	<input type="radio"/>

Травмы:

Навыки

Влияние (эмпатия)	<input type="checkbox"/>
Выносливость (телосложение)	<input type="checkbox"/>
Драка (телосложение)	<input type="checkbox"/>
Знание Зоны (смекалка)	<input type="checkbox"/>
Лечение (эмпатия)	<input type="checkbox"/>
Наблюдательность (смекалка)	<input type="checkbox"/>
Понимание (смекалка)	<input type="checkbox"/>
Проворство (ловкость)	<input type="checkbox"/>
Проницательность (эмпатия)	<input type="checkbox"/>
Сила (телосложение)	<input type="checkbox"/>
Скрытность (ловкость)	<input type="checkbox"/>
Стрельба (ловкость)	<input type="checkbox"/>
Запугивание (телосложение)	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Гниль

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Опыт

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Имя: _____ Роль: Громила

Внешний вид

Лицо:

Тело:

Одежда:

Достоинства

Железный кулак

Снаряжение

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Патроны:

Мутации

Пункты мутации

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Броня Класс защиты

Оружие

	Качество	Урон	Дистанция	Свойства

Взаимоотношения

№1	<input type="radio"/>
№2	<input type="radio"/>
№3	<input type="radio"/>
№4	<input type="radio"/>
Я ненавижу:	
Я защищаю:	
Моя мечта:	

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЕТА



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Создание собственного персонажа игрока — процесс быстрый и увлекательный. Девять простых шагов позволят тебе заполнить бланк персонажа (см. на обратной стороне буклета) и приступить к игре.

1. ИМЯ

Выбери одно из типичных для железячников имён или придумай своё: *Кварк, Октан, Бурбон, Бинго, Зиппо, Дельта, Иридия, Лоранга, Нафта, Занова.*

2. ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ❖ **Лицо:** очки-консервы, кривая ухмылка, растрёпанные волосы, безволосый, покрасневшие глаза, грязь, самодельная жвачка.
- ❖ **Тело:** худой, жилистый, костлявый, карлик, толстяк.
- ❖ **Одежда:** грязный жёлтый комбинезон, цепи, залатанный дождевик, футболка с логотипом рок-группы, провода и лампочки.

3. ХАРАКТЕРИСТИКИ

Твой персонаж обладает четырьмя характеристиками: *телосложением, ловкостью, смекалкой и эмпатией.* Распредели 14 пунктов характеристик в пределах от 2 до 4 пунктов на каждую из них. Единственное исключение — смекалка, ключевая для железячника характеристика: в неё можно вложить до 5 пунктов.

ЖЕЛЕЗЯЧНИК

Для кого-то Зона — бесплодная пустошь, заваленная грязным утилем и бесполезным мусором, но для тебя это неиссякаемая сокровищница, доверху забитая сломанными техническими диковинками эпохи Древних. Ты постиг непустое искусство превращения этих неработающих диковин в работающие штуковины. Видок у твоих железяк, конечно, ещё тот, но они действительно делают своё дело... Большую часть времени. Как бы то ни было, Народ быстро научился ценить тебя и плоды твоих трудов.

4. НАВЫКИ

Распредели 10 пунктов навыков между двенадцатью общими и одним специальным навыком — ремеслом. Ты не можешь вложить в один навык более 3 пунктов, но обязан вложить хотя бы 1 пункт в навык ремесла.

5. ДОСТОИНСТВА

Достоинства — это свойства, трюки и способности, которые дают тебе преимущество над другими персонажами. Твоё достоинство — «антиквар», так что ты получаешь модификатор +2 при проверке понимания, когда пытаешься определить назначение артефакта Древних.

6. МУТАЦИИ

Мутации — это сверхъестественные способности твоего организма. В начале игры ты получаешь одну случайную мутацию. Брось d6, чтобы определить какую именно.

1–2

Живой магнит. Ты способен генерировать мощное магнитное поле. С его помощью ты можешь метать металлические предметы в любую цель, находящуюся в рамках средней дистанции. Каждый потраченный пункт мутации позволяет нанести 1 пункт урона.

3–4

Крылья. У тебя на спине растут большие и прочные крылья, похожие на крылья бабочки или мухи. Потратив 1 пункт мутации, ты можешь пролететь расстояние до 30 метров — затем ты должен приземлиться.

5–6

Пирокинез. Ты можешь поджигать предметы силой мысли, атакуя любую цель, находящуюся в рамках ближней дистанции. Каждый потраченный пункт мутации позволяет нанести 1 пункт урона.

По ходу игры твой персонаж может получить новую мутацию. Чтобы определить, какую именно, брось d6. Если выпадет мутация, которая у тебя уже есть, брось кубик ещё раз.

7. ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ДРУГИХ ИГРОКОВ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

... — просто нечто. Стоит держаться к нему/ней поближе.

... медленно схватывает. Лучше использовать слова попроще. И покороче.

... заставляет тебя нервничать. Не нравится тебе, как он/она на тебя смотрит.

... зарится на твои вещи. Приглядывай за ним/ней.

8. ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

Ты ненавидишь:

♣ Железячника Понтиака. Думает, что он здесь самый умный.

♣ Дельца Сикстера. Он обманом выманил у тебя артефакт.

♣ Разведчицу Кару. Она бросила тебя в Зоне на верную смерть.

Ты защищаешь:

♣ Босса Максимиона. Он хорошо платит железяникам.

♣ Громилу Илона. На него всегда можно положиться.

♣ Разведчика Яссона. Он обещал отвести тебя вглубь Зоны.

9. СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с 2d6 патронами, d6 порциями еды и d6 порциями воды.

Выбери один предмет: кастет (лёгкий предмет), мотоциклетная цепь или самодельный пистолет.

Нагрузка: ты можешь носить количество средних предметов, равное удвоенному показателю силы твоего персонажа. Каждый тяжёлый предмет считается за два средних, а каждый лёгкий предмет — за половину среднего. Четыре порции еды или воды считаются за один средний предмет. Патроны и прочие маленькие предметы при подсчёте нагрузки не учитываются.

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

В буклете персонажа приведены сокращённые правила игры «Мутанты. Точка отсчёта». Для игры тебе понадобятся либо специальный набор игровых костей, либо кубики трёх разных цветов.







ПРИМЕНЕНИЕ НАВЫКОВ


Используя навык, опиши, что твой персонаж делает или говорит. Затем возьми в руки кубики: кубики навыка (зелёные), число которых должно быть равно значению нужного навыка; основные кубики (жёлтые), число которых должно быть равно текущему значению привязанной к нужному навыку характеристики; и (если ты используешь подходящий инструмент) кубики снаряжения (чёрные). Чтобы твоя затея оказалась успешной, нужно чтобы хотя бы на одном из этих кубиков выпала шестёрка (символ ♣, если вы используете специальные кубики).


Встречная проверка: когда правила требуют пройти встречную проверку, ты и твой оппонент должны пройти проверку нужного навыка одновременно. Побеждает в проверке тот, у кого будет больше ♣ (шестёрок).

РИСКОВАННЫЕ ПРОВЕРКИ

Если тебе отчаянно нужна успешная проверка, ты всегда можешь пойти на риск. Для этого ты должен взять

все использованные для проверки кубики, на которых не выпали символы ,  и  (единицы и шестёрки), и бросить их ещё раз. Все полученные в итоге  (шестёрки) работают как обычно, но и у  и  (единиц на основных кубиках и кубиках снаряжения) при рискованных проверках срабатывает собственный эффект.

Каждый  , полученный в результате рискованной проверки, причиняет персонажу одно повреждение, которое снижает значение задействованной характеристики, но при этом даёт ему 1 пункт мутации;


Каждый  , полученный в результате рискованной проверки, снижает качество задействованного в проверке снаряжения на 1 пункт.

НАВЫКИ

В игре двенадцать общих навыков — ими может пользоваться любой мутант. Кроме того, каждой роли соответствует уникальный специальный навык. Каждый навык привязан к одной из четырёх характеристик.

Влияние (эмпатия). Ложь, убеждение, шантаж, обольщение и соблазнение — вот лишь немногие инструменты влияния. Пройди встречную проверку влияния персонажа против пронизательности противника. Если ты выигрываешь, противник должен согласиться сделать то, что ты хочешь, но только на определённых условиях.

Выносливость (телосложение). Когда персонажу приходится особенно тяжело, когда ноги отказываются делать ещё один шаг, ты проходишь проверку выносливости.

Драка (телосложение). Пройди проверку этого навыка, если персонаж атакует противника холодным оружием или без оружия вовсе. В случае успеха противник получает урон, равный показателю урона оружия, которым был нанесён удар. Каждый дополнительный  (шестёрка) позволяет увеличить этот урон на 1 пункт.

Знание Зоны (смекалка). Пройди проверку этого навыка, чтобы понять, с каким чудовищем или феноменом имеешь дело, и узнать его параметры или эффекты.


Лечение (эмпатия). Пройди проверку лечения, чтобы поставить на ноги небеспособного персонажа. В случае успеха он немедленно восстанавливает 1 пункт соответствующей характеристики.

Наблюдательность (смекалка). Пройди встречную проверку наблюдательности, когда пытаешься засечь врага, который желает остаться незамеченным.

Понимание (смекалка). Используй этот навык, когда пытаешься понять, как работает артефакт Древних.


Проворство (ловкость). Этот навык понадобится персонажу, когда он захочет спешно покинуть поле боя, избежать опасной ситуации, а также запрыгнуть или забраться в какое-нибудь труднодоступное место.

Проницательность (эмпатия). Пройди проверку этого навыка, если пытаешься угадать мысли и чувства другого персонажа. Пройди встречную проверку этого навыка, если кто-нибудь пытается оказать на тебя влияние.

Ремесло (смекалка). Используй ремесло, если хочешь собрать какое-нибудь приспособление из найденного в Зоне утиля. Полученный предмет снаряжения будет обладать качеством, равным количеству полученных при проверке ремесла  (шестёрка), но воспользоваться им можно будет только один раз.

Сила (телосложение). Груда обломков преграждает путь? Нужно поднять или сдвинуть что-то тяжёлое? Используй этот навык всякий раз, когда персонаж пытается продемонстрировать мощь своих мускулов.


Скрытность (ловкость). Используй этот навык, если хочешь, чтобы твой персонаж остался незамеченным. Это встречная проверка, при которой скрытность персонажа противопоставляется наблюдательности соперника.

Стрельба (ловкость). Пройди проверку этого навыка, когда стреляешь из дистанционного оружия. В случае успеха противник получает урон, равный показателю урона этого оружия. Каждый дополнительный  (шестёрка) позволяет увеличить этот урон на 1 пункт. При выстреле из оружия тратится один патрон или одна стрела, а после каждого выстрела (кроме некоторых артефактов и многоствольного оружия) дистанционное оружие необходимо перезарядить (перезарядка считается манёвром).

ПУНКТЫ МУТАЦИИ

Для того чтобы пользоваться мутациями, нужны пункты мутаций. В начале каждой игровой встречи запас пунктов мутации каждого героя пополняется на число, равное количеству уже имеющихся у персонажа мутаций. Ты можешь получить больше пунктов мутации, если предпримешь рискованную проверку. Максимально возможный запас пунктов мутации равен 10.

ОТДАЧА

Активированная мутация срабатывает в любом случае, но это ещё не означает, что она всегда срабатывает как предполагалось. Брось по одному основному кубику за каждый потраченный при активации пункт мутации. Если выпадет хотя бы один  (единица), происходит отдача. Мутация срабатывает, но не так, как обычно, — чтобы определить побочный эффект отдачи, пройди проверку d6 по таблице в самом начале брошюры «МТО: Обратный отсчёт».

СРАЖЕНИЯ

Сражение делится на раунды, которые, в свою очередь, делятся на ходы каждого из его участников. В начале

первого раунда все участники сражения проходят проверку инициативы, бросая по одному d6. На результат этой проверки могут влиять некоторые достоинства и мутации. Конечный результат этой проверки определяет очерёдность ходов персонажей до конца сражения.

Действия и манёвры: в свой ход ты можешь предпринять либо одно действие и один манёвр, либо два манёвра.

Персонаж совершает действие, если:

- 👉 Проходит проверку навыка.
- 👉 Активирует мутацию.

Персонаж совершает манёвр, если:

- 👉 Перемещается на одну ступень дистанции.
- 👉 Прячется в укрытие.
- 👉 Достаёт предмет из рюкзака, сумки, кармана и т.д.
- 👉 Подбирает лежащий на земле предмет.
- 👉 Подготавливает оружие к бою.
- 👉 Перезаряжает дистанционное оружие.

ДИСТАНЦИЯ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В сражении расстояние между персонажем и его противниками можно условно разделить на пять ступеней:

- 👉 **Нулевая:** в непосредственной близости.
- 👉 **Ближняя:** до нескольких метров.
- 👉 **Средняя:** до пары десятков метров.
- 👉 **Дальняя:** до нескольких сотен метров.
- 👉 **Предельная:** в пределах видимости.

Обрати внимание, что в рамках любой ступени дистанции находятся и все предыдущие ступени.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

По ходу игры твой персонаж может получить повреждения четырёх типов — по числу характеристик. Каждый полученный пункт повреждения временно уменьшает значение соответствующей характеристики на единицу. Если значение любой характеристики снижается до 0, персонаж становится небоеспособным и теряет возможность стоять, передвигаться и применять навыки на d6 часов или пока кто-нибудь его не вылечит. Если проверка лечения окажется удачной, персонаж сразу восстанавливает 1 пункт характеристики и со временем сможет восстановить и остальные.

Естественное восстановление: условия, необходимые для естественного восстановления характеристик зависят от типа имеющихся повреждений.

- 👉 **Урон (телосложение):** хороший отдых и по 1 порции еды за каждый пункт характеристики.
- 👉 **Усталость (ловкость):** хороший отдых и по 1 порции воды за каждый пункт характеристики.
- 👉 **Смятение (смекалка):** хотя бы четыре часа сна.

- 👉 **Стресс (эмпатия):** общение с другим мутантом — разговор у костра, согласное молчание или физический контакт.

БРОНЯ

Броня может защитить персонажа от урона. Эффективность брони определяется её классом защиты. Получая урон, персонаж проходит проверку брони, бросая кубики снаряжения (чёрные), количество которых равно классу защиты брони. Каждый полученный в результате проверки 👉 (шестёрка) снижает этот урон на один пункт. Если урон при этом снижается не до нуля, то каждый полученный 🎲 снижает класс защиты брони на один пункт. Броня не действует против урона, полученного от рискованных проверок.

ТРАВМЫ

Урон, снижающий телосложение, персонаж может получить и от вражеских атак. Персонаж, который становится небоеспособным из-за полученного урона, получает травму. Пройди проверку d6b по таблице травм на стр. 41.

Смерть: если полученная травма обозначена как смертельная, кто-то должен как можно скорее пройти проверку лечения, иначе травмированный герой погибнет по истечении крайнего срока.

МУТАНТЫ

ГОЧКА ОТСЧЕТА

Характеристики

Телосложение	<input type="checkbox"/>	Урон	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ловкость	<input type="checkbox"/>	Усталость	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Смекалка	<input type="checkbox"/>	Смятение	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Эмпатия	<input type="checkbox"/>	Стресс	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Состояния

Голод	<input type="checkbox"/>	Жажда	<input type="checkbox"/>
Недосыпание	<input type="checkbox"/>	Переохлаждение	<input type="checkbox"/>
Травмы:			

Навыки

Влияние (эмпатия)	<input type="checkbox"/>
Выносливость (телосложение)	<input type="checkbox"/>
Драка (телосложение)	<input type="checkbox"/>
Знание Зоны (смекалка)	<input type="checkbox"/>
Лечение (эмпатия)	<input type="checkbox"/>
Наблюдательность (смекалка)	<input type="checkbox"/>
Понимание (смекалка)	<input type="checkbox"/>
Проворство (ловкость)	<input type="checkbox"/>
Проницательность (эмпатия)	<input type="checkbox"/>
Сила (телосложение)	<input type="checkbox"/>
Скрытность (ловкость)	<input type="checkbox"/>
Стрельба (ловкость)	<input type="checkbox"/>
Ремесло (смекалка)	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Гниль

Опыт

Имя: _____ Роль: Железячник

Внешний вид

Лицо:

Тело:

Одежда:

Достоинства

Антиквар

Снаряжение

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____

8 _____

9 _____

10 _____

Патроны: _____

Мутации

Пункты мутации

Броня Класс защиты

Оружие Качество Урон Дистанция Свойства

Оружие	Качество	Урон	Дистанция	Свойства

Взаимоотношения Друг

№1	<input type="checkbox"/>
№2	<input type="checkbox"/>
№3	<input type="checkbox"/>
№4	<input type="checkbox"/>
Я ненавижу:	
Я защищаю:	
Моя мечта:	

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЕТА



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Создание собственного персонажа игрока — процесс быстрый и увлекательный. Девять простых шагов позволят тебе заполнить бланк персонажа (см. на обратной стороне буклета) и приступить к игре.

1. ИМЯ

Выбери одно из типичных для разведчиков имён или придумай своё: Данко, Эндел, Фрэнтон, Хамид, Макс, Фелин, Джена, Кейтин, Крин, Тула.

2. ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

♣ **Лицо:** прячет под капюшоном, шрамы, безволосый, болезненная бледность, бинты.

♣ **Тело:** андрогин, жилистый, мускулистый, коротышка.

♣ **Одежда:** дождевик, комбинезон, камуфляжный костюм, армейские ботинки, рюкзак.

3. ХАРАКТЕРИСТИКИ

Твой персонаж обладает четырьмя характеристиками: телосложением, ловкостью, смекалкой и эмпатией. Распредели 14 пунктов характеристик в пределах от 2 до 4 пунктов на каждую из них. Единственное исключение — ловкость, ключевая для разведчика характеристика: в неё можно вложить до 5 пунктов.

РАЗВЕДЧИК

Пусть они пьются на тебя с отвращением. Пусть они избегают тебя, опасаясь Гнили. Пусть они боятся тебя, как саму смерть. Пусть они ненавидят тебя, но ты им нужен. Только ты знаешь Зону — безопасные пути, петляющие по этому кладбищу ушедшей эпохи. Ты знаешь, где прячутся артефакты, ты знаешь, где рыщут чудовища. Ты — разведчик.

4. НАВЫКИ

Распредели 10 пунктов навыков между двенадцатью общими и одним специальным навыком — разведкой. Ты не можешь вложить в один навык более 3 пунктов, но обязан вложить хотя бы 1 пункт в навык разведки.

5. ДОСТОИНСТВА

Достоинства — это свойства, трюки и способности, которые дают тебе преимущество над другими персонажами. Твоё достоинство — «опытный боец», так что при проверке инициативы ты бросаешь два кубика и выбираешь лучший результат.

6. МУТАЦИИ

Мутации — это сверхъестественные способности твоего организма. В начале игры ты получаешь одну случайную мутацию. Брось d6, чтобы определить какую именно.

1–2 Ускоренная реакция. Каждый потраченный пункт мутации позволяет персонажу повысить значение инициативы на 2 пункта, но только в начале сражения и до самой проверки инициативы.

3–4 Огненное дыхание. Ты можешь выдыхать жаркое пламя, атакуя любую цель, находящуюся в рамках ближней дистанции. Каждый потраченный пункт мутации позволяет нанести 1 пункт урона.

5–6 Бегун. Ты способен развивать потрясающую скорость на коротких дистанциях. Потратив 1 пункт мутации, ты можешь удвоить свою скорость на один ход. Каждый манёвр, использованный для перемещения, считается за два.

По ходу игры твой персонаж может получить новую мутацию. Чтобы определить, какую именно, брось d6. Если выпадет мутация, которая у тебя уже есть, брось кубик ещё раз.

7. ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ДРУГИХ ИГРОКОВ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

... не раз выбирался/выбиралась с тобой в Зону и неплохо справлялся/справлялась.

... — напыщенный идиот/напыщенная идиотка. Встанет у тебя на пути — пожалеет.

... — один/одна из немногих, кто тебя понимает. Рискнёшь ли ты открыться ему/ей?

... опасен/опасна для всех. Держись от него/неё подальше.

8. ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

Ты ненавидишь:

- ♣ Разведчик Яссона. Он забирался в Зону дальше, чем ты.

- ♣ Громилу Илона. Он убил твоего единственного друга.

- ♣ Хронистку Астрину. Она постоянно донимает тебя расспросами.

Ты защищаешь:

- ♣ Железячника Понтиака. Та ещё заноза, но без тебя ему крышка.

- ♣ Рабыню Эриэль. Никто не заслуживает жить в цепях, особенно она.

- ♣ Никого. Не можешь позаботиться о себе сам — твои проблемы.

9. СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с d6 патронами, d6 порциями еды и 2d6 порциями воды.

Выбери один предмет: самодельная винтовка, самодельный пистолет или самодельный лук (и 5 стрел).

Нагрузка: ты можешь носить количество средних предметов, равное удвоенному показателю силы твоего персонажа. Каждый тяжёлый предмет считается за два средних, а каждый лёгкий предмет — за половину среднего. Четыре порции еды или воды считаются за один средний предмет. Патроны и прочие маленькие предметы при подсчёте нагрузки не учитываются.

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

В буклете персонажа приведены сокращённые правила игры «Мутанты. Точка отсчёта». Для игры тебе понадобятся либо специальный набор игровых костей, либо кубики трёх разных цветов.







ПРИМЕНЕНИЕ НАВЫКОВ


Используя навык, опиши, что твой персонаж делает или говорит. Затем возьми в руки кубики: кубики навыка (зелёные), число которых должно быть равно значению нужного навыка; основные кубики (жёлтые), число которых должно быть равно текущему значению привязанной к нужному навыку характеристики; и (если ты используешь подходящий инструмент) кубики снаряжения (чёрные). Чтобы твоя затея оказалась успешной, нужно чтобы хотя бы на одном из этих кубиков выпала шестёрка (символ ♣, если вы используете специальные кубики).


Встречная проверка: когда правила требуют пройти встречную проверку, ты и твой оппонент должны пройти проверку нужного навыка одновременно. Побеждает в проверке тот, у кого будет больше ♣ (шестёрок).

РИСКОВАННЫЕ ПРОВЕРКИ

Если тебе отчаянно нужна успешная проверка, ты всегда можешь пойти на риск. Для этого ты должен взять все использованные для проверки кубики, на которых

не выпали символы ,  и  (единицы и шестёрки), и бросить их ещё раз. Все полученные в итоге  (шестёрки) работают как обычно, но и у  и  (единиц на основных кубиках и кубиках снаряжения) при рискованных проверках срабатывает собственный эффект.

Каждый  , полученный в результате рискованной проверки, причиняет персонажу одно повреждение, которое снижает значение задействованной характеристики, но при этом даёт ему 1 пункт мутации;


Каждый  , полученный в результате рискованной проверки, снижает качество задействованного в проверке снаряжения на 1 пункт.

НАВЫКИ

В игре двенадцать общих навыков — ими может пользоваться любой мутант. Кроме того, каждой роли соответствует уникальный специальный навык. Каждый навык привязан к одной из четырёх характеристик.

Влияние (эмпатия). Ложь, убеждение, шантаж, обольщение и соблазнение — вот лишь немногие инструменты влияния. Пройди встречную проверку влияния персонажа против пронизательности противника. Если ты выигрываешь, противник должен согласиться сделать то, что ты хочешь, но только на определённых условиях.

Выносливость (телосложение). Когда персонажу приходится особенно тяжело, когда ноги отказываются делать ещё один шаг, ты проходишь проверку выносливости.

Драка (телосложение). Пройди проверку этого навыка, если персонаж атакует противника холодным оружием или без оружия вовсе. В случае успеха противник получает урон, равный показателю урона оружия, которым был нанесён удар. Каждый дополнительный  (шестёрка) позволяет увеличить этот урон на 1 пункт.

Знание Зоны (смекалка). Пройди проверку этого навыка, чтобы понять, с каким чудовищем или феноменом имеешь дело, и узнать его параметры или эффекты.

Лечение (эмпатия). Пройди проверку лечения, чтобы поставить на ноги небеспособного персонажа. В случае успеха он немедленно восстанавливает 1 пункт соответствующей характеристики.

Наблюдательность (смекалка). Пройди встречную проверку наблюдательности, когда пытаешься засечь врага, который желает остаться незамеченным.

Понимание (смекалка). Используй этот навык, когда пытаешься понять, как работает артефакт Древних.

Проворство (ловкость). Этот навык понадобится персонажу, когда он захочет спешно покинуть поле боя, избежать опасной ситуации, а также запрыгнуть или забраться в какое-нибудь труднодоступное место.


Пронизательность (эмпатия). Пройди проверку этого навыка, если пытаешься угадать мысли и чувства

другого персонажа. Пройди встречную проверку этого навыка, если кто-нибудь пытается оказать на тебя влияние.

Разведка (ловкость). Пройди проверку разведки, когдаходишь в новый сектор Зоны. В случае успеха ты замечаешь все находящиеся там опасности прежде, чем они замечают тебя.

Сила (телосложение). Груда обломков преграждает путь? Нужно поднять или сдвинуть что-то тяжёлое? Используй этот навык всякий раз, когда персонаж пытается продемонстрировать мощь своих мускулов.


Скрытность (ловкость). Используй этот навык, если хочешь, чтобы твой персонаж остался незамеченным. Это встречная проверка, при которой скрытность персонажа противопоставляется наблюдательности соперника.

Стрельба (ловкость). Пройди проверку этого навыка, когда стреляешь из дистанционного оружия. В случае успеха противник получает урон, равный показателю урона этого оружия. Каждый дополнительный  (шестёрка) позволяет увеличить этот урон на 1 пункт. При выстреле из оружия тратится один патрон или одна стрела, а после каждого выстрела (кроме некоторых артефактов и многоствольного оружия) дистанционное оружие необходимо перезарядить (перезарядка считается манёвром).

ПУНКТЫ МУТАЦИИ

Для того чтобы пользоваться мутациями, нужны пункты мутаций. В начале каждой игровой встречи запас пунктов мутации каждого героя пополняется на число, равное количеству уже имеющихся у персонажа мутаций. Ты можешь получить больше пунктов мутации, если предпримешь рискованную проверку. Максимально возможный запас пунктов мутации равен 10.

ОТДАЧА

Активированная мутация срабатывает в любом случае, но это ещё не означает, что она всегда срабатывает как предполагалось. Брось по одному основному кубику за каждый потраченный при активации пункт мутации. Если выпадет хотя бы один  (единица), происходит отдача. Мутация срабатывает, но не так, как обычно, — чтобы определить побочный эффект отдачи, пройди проверку d6 по таблице в самом начале брошюры «МТО: Обратный отсчёт».

СРАЖЕНИЯ

Сражение делится на раунды, которые, в свою очередь, делятся на ходы каждого из его участников. В начале первого раунда все участники сражения проходят проверку инициативы, бросая по одному d6. На результат этой проверки могут влиять некоторые достоинства

и мутации. Конечный результат этой проверки определяет очерёдность ходов персонажей до конца сражения.

Действия и манёвры: в свой ход ты можешь предпринять либо одно действие и один манёвр, либо два манёвра.

Персонаж совершает действие, если:

- ☛ Проходит проверку навыка.
- ☛ Активирует мутацию.

Персонаж совершает манёвр, если:

- ☛ Перемещается на одну ступень дистанции.
- ☛ Прячется в укрытие.
- ☛ Достает предмет из рюкзака, сумки, кармана и т.д.
- ☛ Подбирает лежащий на земле предмет.
- ☛ Подготавливает оружие к бою.
- ☛ Перезаряжает дистанционное оружие.

ДИСТАНЦИЯ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В сражении расстояние между персонажем и его противниками можно условно разделить на пять ступеней:

- ☛ **Нулевая:** в непосредственной близости.
- ☛ **Ближняя:** до нескольких метров.
- ☛ **Средняя:** до пары десятков метров.
- ☛ **Дальняя:** до нескольких сотен метров.
- ☛ **Предельная:** в пределах видимости.

Обрати внимание, что в рамках любой ступени дистанции находятся и все предыдущие ступени.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

По ходу игры твой персонаж может получить повреждения четырёх типов — по числу характеристик. Каждый полученный пункт повреждения временно уменьшает значение соответствующей характеристики на единицу. Если значение любой характеристики снижается до 0, персонаж становится небоеспособным и теряет возможность стоять, передвигаться и применять навыки на $d6$ часов или пока кто-нибудь его не вылечит. Если проверка лечения окажется удачной, персонаж сразу восстанавливает 1 пункт характеристики и со временем сможет восстановить и остальные.

Естественное восстановление: условия, необходимые для естественного восстановления характеристик зависят от типа имеющихся повреждений.

- ☛ **Урон (телосложение):** хороший отдых и по 1 порции еды за каждый пункт характеристики.
- ☛ **Усталость (ловкость):** хороший отдых и по 1 порции воды за каждый пункт характеристики.
- ☛ **Смятение (смекалка):** хотя бы четыре часа сна.
- ☛ **Стресс (эмпатия):** общение с другим мутантом — разговор у костра, согласное молчание или физический контакт.

БРОНЯ

Броня может защитить персонажа от урона. Эффективность брони определяется её классом защиты. Получая урон, персонаж проходит проверку брони, бросая кубики снаряжения (чёрные), количество которых равно классу защиты брони. Каждый полученный в результате проверки ☛ (шестёрка) снижает этот урон на один пункт. Если урон при этом снижается не до нуля, то каждый полученный ☛ снижает класс защиты брони на один пункт. Броня не действует против урона, полученного от рискованных проверок.

ТРАВМЫ

Урон, снижающий телосложение, персонаж может получить и от вражеских атак. Персонаж, который становится небоеспособным из-за полученного урона, получает травму. Пройди проверку $d66$ по таблице травм на стр. 41.

Смерть: если полученная травма обозначена как смертельная, кто-то должен как можно скорее пройти проверку лечения, иначе травмированный герой погибнет по истечении крайнего срока.

МУТАНТЫ

ГОЧКА ОТСЧЕТА

Характеристики

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	<input type="checkbox"/>	Урон	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ЛОВКОСТЬ	<input type="checkbox"/>	УСТАЛОСТЬ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
СМЕКАЛКА	<input type="checkbox"/>	СМЯТЕНИЕ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ЭМПАТИЯ	<input type="checkbox"/>	СТРЕСС	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Состояния

Голод	<input type="checkbox"/>	Жажда	<input type="checkbox"/>
Недосыпание	<input type="checkbox"/>	Переохлаждение	<input type="checkbox"/>

Травмы:

Навыки

Влияние (эмпатия)	<input type="checkbox"/>
Выносливость (телосложение)	<input type="checkbox"/>
Драка (телосложение)	<input type="checkbox"/>
Знание Зоны (смекалка)	<input type="checkbox"/>
Лечение (эмпатия)	<input type="checkbox"/>
Наблюдательность (смекалка)	<input type="checkbox"/>
Понимание (смекалка)	<input type="checkbox"/>
Проворство (ловкость)	<input type="checkbox"/>
Проницательность (эмпатия)	<input type="checkbox"/>
Сила (телосложение)	<input type="checkbox"/>
Скрытность (ловкость)	<input type="checkbox"/>
Стрельба (ловкость)	<input type="checkbox"/>
Разведка (ловкость)	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Гниль

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Опыт

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Имя: _____ Роль: Разведчик

Внешний вид

Лицо:

Тело:

Одежда:

Достоинства

Опытный боец

Снаряжение

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Патроны:

Мутации

Пункты мутации

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Броня Класс защиты

Оружие

Оружие	Качество	Урон	Дистанция	Свойства

Взаимоотношения

№1	<input type="checkbox"/>
№2	<input type="checkbox"/>
№3	<input type="checkbox"/>
№4	<input type="checkbox"/>

Я ненавижу: _____

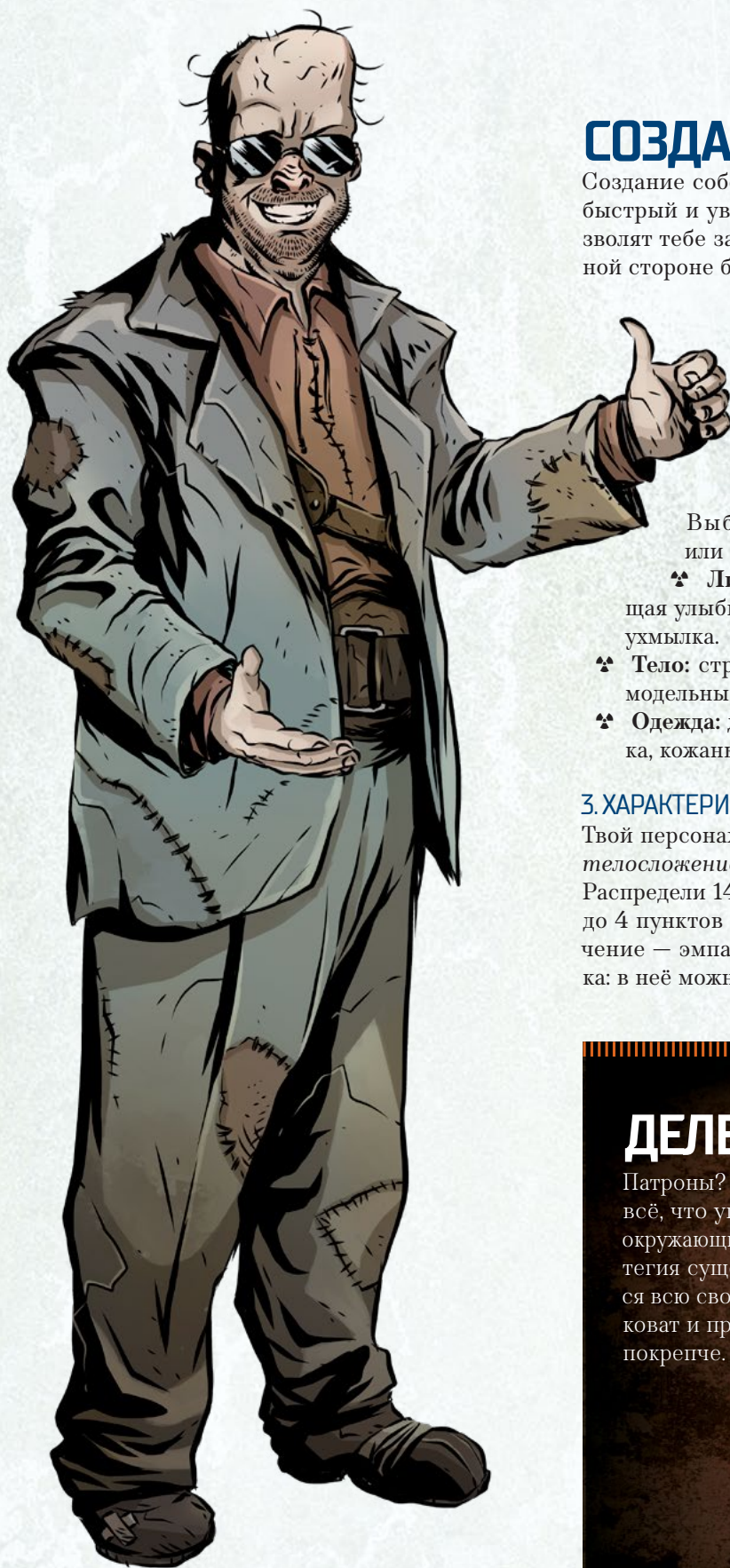
Я защищаю: _____

Моя мечта: _____

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЕТА



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Создание собственного персонажа игрока — процесс быстрый и увлекательный. Девять простых шагов позволят тебе заполнить бланк персонажа (см. на обратной стороне буклета) и приступить к игре.

1. ИМЯ

Выбери одно из типичных для дельцов имён или придумай своё: *Абед, Денрик, Филликс, Джонар, Леодор, Джолиза, Лула, Марлин, Моник, Нова.*

2. ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ♣ **Лицо:** приятные черты лица, располагающая улыбка, сверхъестественная красота, сальная ухмылка.
- ♣ **Тело:** стройный, худощавый, карлик, толстяк, самодельный протез вместо ноги.
- ♣ **Одежда:** деловой костюм, платье, цветная футболка, кожаный плащ, шляпа, перчатки.

3. ХАРАКТЕРИСТИКИ

Твой персонаж обладает четырьмя характеристиками: *телосложением, ловкостью, смекалкой и эмпатией.* Распредели 14 пунктов характеристик в пределах от 2 до 4 пунктов на каждую из них. Единственное исключение — эмпатия, ключевая для дельца характеристика: в неё можно вложить до 5 пунктов.

ДЕЛЕЦ

Патроны? Еда? Вода? Рабы? Ты можешь достать всё, что угодно. Как-нибудь. Пойми, что нужно окружающим, и удовлетвори их нужды — вот стратегия существования, которой ты придержишься всю свою жизнь. К тому же ты всегда был мелковат и предпочитал водить дружбу с ребятами покрепче.

4. НАВЫКИ

Распредели 10 пунктов навыков между двенадцатью общими и одним специальным навыком — деловой хваткой. Ты не можешь вложить в один навык более 3 пунктов, но обязан вложить хотя бы 1 пункт в навык деловой хватки.

5. ДОСТОИНСТВА

Достоинства — это свойства, трюки и способности, которые дают тебе преимущество над другими персонажами. Твоё достоинство — «шантажист», так что перед началом игры выбери важного персонажа ведущего, на которого у тебя есть компромат. Персонажа и приросту этого компромата необходимо обсудить с ведущим.

6. МУТАЦИИ

Мутации — это сверхъестественные способности твоего организма. В начале игры ты получаешь одну случайную мутацию. Брось d6, чтобы определить какую именно.

1–2

Психокинез. Ты способен вызывать реалистичные галлюцинации у выбранного противника, находящегося в рамках ближней дистанции. За каждый потраченный пункт мутации жертва получает 1 пункт смятения или стресса (по твоему усмотрению).

3–4

Кукловод. Силы твоего разума позволяют тебе контролировать других разумных существ. Потратив 1 пункт мутации, ты можешь приказать жертве совершить любое действие по твоему выбору. Жертва проходит проверку как обычно.

5–6

Телепатия. Ты способен читать мысли разумных существ, находящихся в рамках ближней дистанции. Лжёт ли твой собеседник? Скрывает ли он что-нибудь? О чём он думает прямо сейчас? Каждый потраченный пункт мутации позволяет узнать ответ на один из этих вопросов.

По ходу игры твой персонаж может получить новую мутацию. Чтобы определить, какую именно, пройди проверку d6. Если выпадет мутация, которая у тебя уже есть, брось кубик ещё раз.

7. ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ДРУГИХ ИГРОКОВ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

... кинул/кинула тебя на кучу патронов. Он/она за это заплатит.

... выручил/выручила тебя из беды. Чего он/она захочет взамен?

... — твой путь вверх. Не отходи от него/от неё ни на шаг.

... на редкость глуп/глупа и легко поддаётся влиянию.

8. ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

Ты ненавидишь:

- ❖ Дельца Майликса. За ним долг, который он не собирается возвращать.
- ❖ Босса Максимиона. Он кинул тебя и приказал своим громилам тебя избить.
- ❖ Железячника Понтиака. Он никогда не приносит то, что обещал.

Ты защищаешь:

- ❖ Громилу Илона. Он нужен тебе, а ты — ему.
- ❖ Разведчика Яссона. Он приносит тебе ценные штучки из Зоны.
- ❖ Босса Марлотту. Она твой самый надёжный покровитель.

9. СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с 2d6 патронами, 2d6 порциями еды и d6 порциями воды.


Выбери один предмет: самодельный нож (лёгкий предмет), кастет (лёгкий предмет) или самодельный карманный пистолет (лёгкий предмет).


Нагрузка: ты можешь носить количество средних предметов, равное удвоенному показателю силы твоего персонажа. Каждый тяжёлый предмет считается за два средних, а каждый лёгкий предмет — за половину среднего. Четыре порции еды или воды считаются за один средний предмет. Патроны и прочие маленькие предметы при подсчёте нагрузки не учитываются.

КРАТКИЕ ПРАВИЛА







В буклете персонажа приведены сокращённые правила игры «Мутанты. Точка отсчёта». Для игры тебе понадобится либо специальный набор игровых костей, либо кубики трёх разных цветов.


ПРИМЕНЕНИЕ НАВЫКОВ


Используя навык, опиши, что твой персонаж делает или говорит. Затем возьми в руки кубики: кубики навыка (зелёные), число которых должно быть равно значению нужного навыка; основные кубики (жёлтые), число которых должно быть равно текущему значению привязанной к нужному навыку характеристики; и (если ты используешь подходящий инструмент) кубики снаряжения (чёрные). Чтобы твоя затея оказалась успешной, нужно чтобы хотя бы на одном из этих кубиков выпала шестёрка (символ , если вы используете специальные кубики).

Встречная проверка: когда правила требуют пройти встречную проверку, ты и твой оппонент должны пройти проверку нужного навыка одновременно. Побеждает в проверке тот, у кого будет больше  (шестёрок).

РИСКОВАННЫЕ ПРОВЕРКИ

Если тебе отчаянно нужна успешная проверка, ты всегда можешь пойти на риск. Для этого ты должен взять все использованные для проверки кубики, на которых не выпали символы ,  и  (единицы и шестёрки), и бросить их ещё раз. Все полученные в итоге  (шестёрки) работают как обычно, но и у  и  (единиц на основных кубиках и кубиках снаряжения) при рискованных проверках срабатывает собственный эффект.

Каждый , полученный в результате рискованной проверки, причиняет персонажу одно повреждение, которое снижает значение задействованной характеристики, но при этом даёт ему 1 пункт мутации;

Каждый , полученный в результате рискованной проверки, снижает качество задействованного в проверке снаряжения на 1 пункт.


НАВЫКИ

В игре двенадцать общих навыков — ими может пользоваться любой мутант. Кроме того, каждой роли соответствует уникальный специальный навык. Каждый навык привязан к одной из четырёх характеристик.

Влияние (эмпатия). Ложь, убеждение, шантаж, обольщение и соблазнение — вот лишь немногие инструменты влияния. Пройди встречную проверку влияния персонажа против пронизательности противника. Если ты выигрываешь, противник должен согласиться сделать то, что ты хочешь, но только на определённых условиях.

Выносливость (телосложение). Когда персонажу приходится особенно тяжело, когда ноги отказываются делать ещё один шаг, ты проходишь проверку выносливости.

Деловая хватка (эмпатия): Находясь в Ковчеге, пройди проверку деловой хватки, когда пытаешься что-нибудь найти. В случае успеха ты выяснешь, где найти то, что тебе нужно. Как достать то, что тебе нужно — совсем другой вопрос...

Драка (телосложение). Пройди проверку этого навыка, если персонаж атакует противника холодным оружием или без оружия вовсе. В случае успеха противник получает урон, равный показателю урона оружия, которым был нанесён удар. Каждый дополнительный  (шестёрка) позволяет увеличить этот урон на 1 пункт.

Знание Зоны (смекалка). Пройди проверку этого навыка, чтобы понять, с каким чудовищем или феноменом имеешь дело, и узнать его параметры или эффекты.

Лечение (эмпатия). Пройди проверку лечения, чтобы поставить на ноги небоеспособного персонажа. В случае успеха он немедленно восстанавливает 1 пункт соответствующей характеристики.

Наблюдательность (смекалка). Пройди встречную проверку наблюдательности, когда пытаешься засечь врага, который желает остаться незамеченным.


Понимание (смекалка). Используй этот навык, когда пытаешься понять, как работает артефакт Древних.

Проворство (ловкость). Этот навык понадобится персонажу, когда он захочет спешно покинуть поле боя, избежать опасной ситуации, а также запрыгнуть или забраться в какое-нибудь труднодоступное место.

Проницательность (эмпатия). Пройди проверку этого навыка, если пытаешься угадать мысли и чувства другого персонажа. Пройди встречную проверку этого навыка, если кто-нибудь пытается оказать на тебя влияние.

Сила (телосложение). Груда обломков преграждает путь? Нужно поднять или сдвинуть что-то тяжёлое? Используй этот навык всякий раз, когда персонаж пытается продемонстрировать мощь своих мускулов.


Скрытность (ловкость). Используй этот навык, если хочешь, чтобы твой персонаж остался незамеченным. Это встречная проверка, при которой скрытность персонажа противопоставляется наблюдательности соперника.

Стрельба (ловкость). Пройди проверку этого навыка, когда стреляешь из дистанционного оружия. В случае успеха противник получает урон, равный показателю урона этого оружия. Каждый дополнительный  (шестёрка) позволяет увеличить этот урон на 1 пункт. При выстреле из оружия тратится один патрон или одна стрела, а после каждого выстрела (кроме некоторых артефактов и многоствольного оружия) дистанционное оружие необходимо перезарядить (перезарядка считается манёвром).

ПУНКТЫ МУТАЦИИ

Для того чтобы пользоваться мутациями, нужны пункты мутаций. В начале каждой игровой встречи запас пунктов мутации каждого героя пополняется на число, равное количеству уже имеющихся у персонажа мутаций. Ты можешь получить больше пунктов мутации, если предпримешь рискованную проверку. Максимально возможный запас пунктов мутации равен 10.

ОТДАЧА

Активированная мутация срабатывает в любом случае, но это ещё не означает, что она всегда срабатывает как предполагалось. Брось по одному основному кубик за каждый потраченный при активации пункт мутации. Если выпадет хотя бы один  (единица), происходит отдача. Мутация срабатывает, но не так, как обычно, — чтобы определить побочный эффект отдачи, пройди проверку d6 по таблице в самом начале брошюры «МТО: Обратный отсчёт».

СРАЖЕНИЯ

Сражение делится на раунды, которые, в свою очередь, делятся на ходы каждого из его участников. В начале первого раунда все участники сражения проходят проверку инициативы, бросая по одному d6. На результат этой проверки могут влиять некоторые достоинства и мутации. Конечный результат этой проверки определяет очерёдность ходов персонажей до конца сражения.

Действия и манёвры: в свой ход ты можешь предпринять либо одно действие и один манёвр, либо два манёвра.

Персонаж совершает действие, если:

- ☛ Проходит проверку навыка.
- ☛ Активирует мутацию.

Персонаж совершает манёвр, если:

- ☛ Перемещается на одну ступень дистанции.
- ☛ Прячется в укрытие.
- ☛ Достает предмет из рюкзака, сумки, кармана и т.д.
- ☛ Подбирает лежащий на земле предмет.
- ☛ Подготавливает оружие к бою.
- ☛ Перезаряжает дистанционное оружие.

ДИСТАНЦИЯ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В сражении расстояние между персонажем и его противниками можно условно разделить на пять ступеней:

- ☛ **Нулевая:** в непосредственной близости.
- ☛ **Ближняя:** до нескольких метров.
- ☛ **Средняя:** до пары десятков метров.
- ☛ **Дальняя:** до нескольких сотен метров.
- ☛ **Предельная:** в пределах видимости.

Обрати внимание, что в рамках любой ступени дистанции находятся и все предыдущие ступени.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

По ходу игры твой персонаж может получить повреждения четырёх типов — по числу характеристик. Каждый полученный пункт повреждения временно уменьшает значение соответствующей характеристики на единицу. Если значение любой характеристики снижается до 0, персонаж становится небоеспособным и теряет возможность стоять, передвигаться и применять навыки на d6 часов или пока кто-нибудь его не вылечит. Если проверка лечения окажется удачной, персонаж сразу восстанавливает 1 пункт характеристики и со временем сможет восстановить и остальные.

Естественное восстановление: условия, необходимые для естественного восстановления характеристик зависят от типа имеющихся повреждений.

- ☛ **Урон (телосложение):** хороший отдых и по 1 порции еды за каждый пункт характеристики.

- ☛ **Усталость (ловкость):** хороший отдых и по 1 порции воды за каждый пункт характеристики.
- ☛ **Смятение (смекалка):** хотя бы четыре часа сна.
- ☛ **Стресс (эмпатия):** общение с другим мутантом — разговор у костра, согласное молчание или физический контакт.

БРОНЯ

Броня может защитить персонажа от урона. Эффективность брони определяется её классом защиты. Получая урон, персонаж проходит проверку брони, бросая кубики снаряжения (чёрные), количество которых равно классу защиты брони. Каждый полученный в результате проверки ☛ (шестёрка) снижает этот урон на один пункт. Если урон при этом снижается не до нуля, то каждый полученный ☛ снижает класс защиты брони на один пункт. Броня не действует против урона, полученного от рискованных проверок.

ТРАВМЫ

Урон, снижающий телосложение, персонаж может получить и от вражеских атак. Персонаж, который становится небоеспособным из-за полученного урона, получает травму. Пройди проверку d6b по таблице травм на стр. 41.

Смерть: если полученная травма обозначена как смертельная, кто-то должен как можно скорее пройти проверку лечения, иначе травмированный герой погибнет по истечении крайнего срока.

МУТАНТЫ

ГОЧКА ОТСЧЕТА

Характеристики

Телосложение	<input type="checkbox"/>	Урон	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ловкость	<input type="checkbox"/>	Усталость	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Смекалка	<input type="checkbox"/>	Смятение	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Эмпатия	<input type="checkbox"/>	Стресс	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Состояния

Голод	<input type="checkbox"/>	Жажда	<input type="checkbox"/>
Недосыпание	<input type="checkbox"/>	Переохлаждение	<input type="checkbox"/>

Травмы:

Навыки

Влияние (эмпатия)	<input type="checkbox"/>
Выносливость (телосложение)	<input type="checkbox"/>
Драка (телосложение)	<input type="checkbox"/>
Знание Зоны (смекалка)	<input type="checkbox"/>
Лечение (эмпатия)	<input type="checkbox"/>
Наблюдательность (смекалка)	<input type="checkbox"/>
Понимание (смекалка)	<input type="checkbox"/>
Проворство (ловкость)	<input type="checkbox"/>
Проницательность (эмпатия)	<input type="checkbox"/>
Сила (телосложение)	<input type="checkbox"/>
Скрытность (ловкость)	<input type="checkbox"/>
Стрельба (ловкость)	<input type="checkbox"/>
Деловая хватка (эмпатия)	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Гниль

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Опыт

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Имя: _____ Роль: Делец

Внешний вид

Лицо:

Тело:

Одежда:

Достоинства

Шантажист

Снаряжение

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Патроны: _____

Мутации

Пункты мутации

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Броня Класс защиты

Оружие

Качество	Урон	Дистанция	Свойства

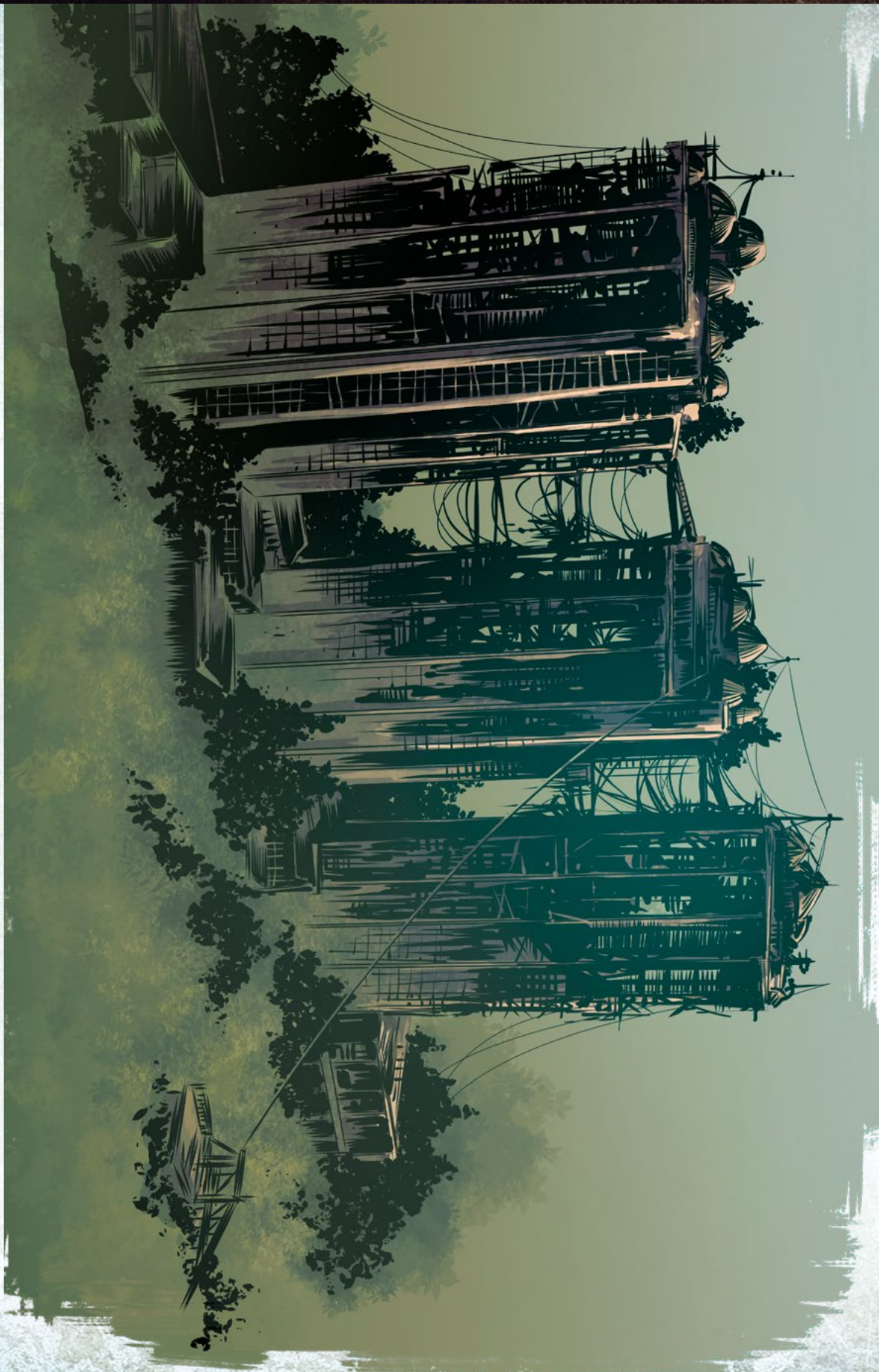
Взаимоотношения

№1	<input type="checkbox"/>
№2	<input type="checkbox"/>
№3	<input type="checkbox"/>
№4	<input type="checkbox"/>
Я ненавижу:	
Я защищаю:	
Моя мечта:	



КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ №1: КОВЧЕГ

КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ № 2. БАШНИ ЗВЕРЕЙ





КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ № 3: НЕБЕСНОЕ КОЛЕСО



ДЕРМИСЬ
КОДАШЕ!


ГНИМ

Торговая
пост


Башня
Александрры


СМЕРТЕЛЬНАЯ
ТОПЬ

Змеиный
лес

Дыра


Сонная
Заводь

Столб


Старый
Коробань
Тёмный
Замок


Гудящая
Башня

Арена


Старый
Бен


Гнилой
Отстойник


МИНЫ!

СТРАИНЫЕ
ОГНИ

Владения
Иглозубых

Болота

НЕ ХОЛМТЬ



16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S

ЗАСТРЯВШАЯ
БОЕВАЯ
МАШИНА

Шипастый
купол



БЫСТРАЯ
СМЕРТЬ

Бугристая
пустынь

ВХОД
В ТОННЕЛИ

Туманные
башни

НЕЛЕЗТЬ!

Пенельные
холы

Эдем?

ЗЛОЙ
ГЛАЗ

ЗАСАДА

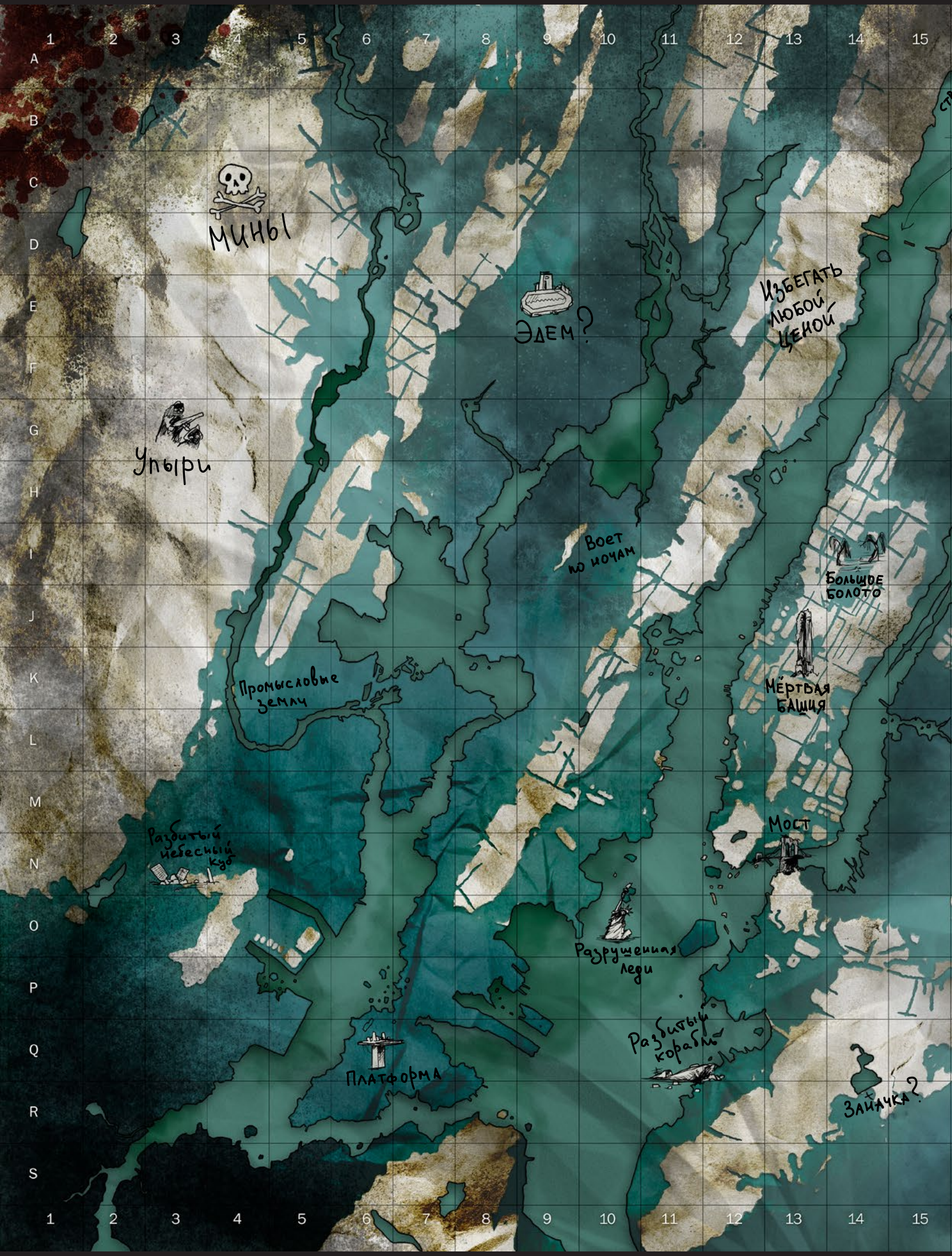
Воем
по ногам!
Осторожно!

Большой
воинчик

Хищные
растения

УПЫРИ

16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30



МЦНЫ

ЭДЕМ?

ИЗБЕГАТЬ
ЛЮБОЙ
ЦЕНОЙ

Упыри

Воет
по ночам

БОЛЬШЕ
БОЛОТО

Промысловые
земли

МЁРТВАЯ
БАШНЯ

Разбитый
небесный
куф

Мост

Разрушенная
ледя

ПЛАТФОРМА

Разбитый
корабль

ЗАЙЧКА?



16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S

Плавящийся
Бум

Пустой
Круг



НЕ ПЛАВАТЬ

ДЕРЖИСЬ
ПОДАЛЬШЕ

КОГТИ
И КЛЫКИ!

КОТЁЛ

ЭЛЕКТРИЧЕСКОЕ
ПОЛЕ

ПЛАВАЮЩИЕ
БОМБЫ

СЮДА
НЕ ХОДИТЬ

ЗАСТЕННЫЙ
ОСТРОВ

МОНОЛИТ

КУЧА
МУКОВ!

СТРАННАЯ
СФЕРА

ГНИЛЬ

ЗЕМЛЯ
МЁРТВЫХ

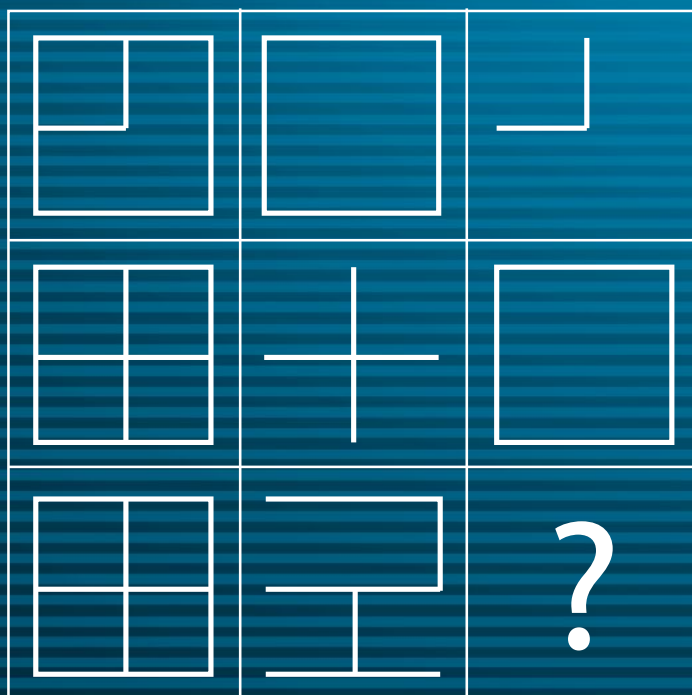
БАРЬЕР

БОЛОТО
КРОВСОСОСОВ

Форт-Бум

ЗЕМЛЯ
ЖЕЛЕЗНЫХ
ПТИЦ

16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30



A

B

C

D

E



MIMIR

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ: ТЕСТ НА ИНТЕЛЛЕКТ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

Тула медленно брела сквозь тёмный лес вдоль старых рельсов, мимо полузаросших руин и насквозь проржавевших вагонов, стремясь во что бы то ни стало добраться до сверкающего на горизонте серебристого диска. Её мечта — стать героиней Ковчега, прославленной разведчицей... пока же всё идёт к тому, что она станет мёртвой разведчицей. Если её не доконает жажда, значит, выследят упыри или сожрёт Гниль. Ещё один поворот, и она видит их — металлические тела просто валяются повсюду, как марионетки с обрезанными нитками. Разумные машины... мёртвые вот уже далеко не первый десяток лет. Тула как-то слышала о них пару-тройку жутковатых историй. Но что же здесь случилось? Внезапно до неё доносится шум. Рычание. Голоса. Тула медленно вынимает из-за пазухи свой верный самопал — кто бы там ни был, ему придётся дорого заплатить за её жизнь!

«Обратный отсчёт» — это брошюра, предназначенная для знакомства с заслужившей массу наград игрой «Мутанты. Точка отсчёта» от компаний Free League Publishing и Modiphius Entertainment. Эта игра перенесёт вас в суровый постапокалиптический мир, населённый мутантами, роботами и разумными человекообразными зверями. Вооружившись этой брошюрой, ты сможешь:

- За считанные минуты создать уникального персонажа: громилу, железячника, дельца или разведчика.
- Почувствовать пыл стремительных и кровопролитных сражений, в которых придётся считать каждый патрон, а каждый удар может стать смертельным.
- Рискнуть и дать волю невероятным способностям, которыми наделят тебя твои мутации.
- Побывать в трёх особых секторах Зоны, рассчитанных на то, чтобы познакомить тебя с суровым, но увлекательным миром игры «Мутанты. Точка отсчёта».

ОТЗЫВЫ ОБ ИГРЕ «МУТАНТЫ. ТОЧКА ОТСЧЁТА»:

«Вероятно, лучшая постапокалиптическая ролевая игра на рынке. Точка».
— RPG.net

«Мы с игроками отлично провели время, и нам не терпится снова вернуться в Зону».
— British Fantasy Society

«Если вам нравятся настольные ролевые игры и постапокалиптические игровые миры, значит, игре «Мутанты. Точка отсчёта» определённо стоит дать шанс».
— Stargazer's World

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.
Mutant: Year Zero™ © Game Ark Limited, 2016. All rights reserved.
Текст и иллюстрации © Game Ark Limited, 2016. Перевод © ООО «Студия 101», 2019.
Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.

