

МЮТА
ИМПЕРИУМ

Смута

Поле Экспериментов

в\ А.4.10
нумерация версий «rNmm»

Сделано на основе «Пробуждение: Дети подземелья»
от [Ex Nihlum Publishing](#)

всё моё - по лицензии
Coryleft
CC0

Нумерация версий:

Версии правил нумеруются по след. схеме: [release name].[major].[minor]

release name - текстовое обозначение крупного изменения в правилах.

зарезервированные RN для этих правил:

- ♦ А - альфа-версия
- ♦ Б - бета-версия
- ♦ В1 - первый выпуск

major - номер значительного изменения правил

minor - номер мелких изменений правил (зачастую косметические)

Оглавление:

ПЕРСОНАЖИ

Люди, успевшие сбежать или предварительно спрятаться от перекраивающих сетей, теперь выживают в бункерах. Но кто-то пришёл в бункеры уже после чисток, их же стали отправлять наверх за ресурсами.

Значимое прошлое

Значимое прошлое — это короткая (в одно-два слова) условная метка, подсказывающая вам и другим игрокам, кем был некогда ваш персонаж, что он может знать и уметь, чего от него можно ожидать.

Примеры описания прошлого:

Агроном, артиллерист, актёр, антрополог, архивариус, библиотекарь, бухгалтер, ветеран-отставник, военнослужащий, врач-педиатр, геолог, дворник, журналист, звукооператор, зоотехник, инженер, иностранец, комбайнёр, легкоатлет, лингвист, литератор, металлург, механик-водитель, милиционер, моряк, музыкант, нефтяник, повар, пожарный, продавец, радист, слесарь, строитель, токарь, учёный-физик, учитель, географ, химик, художник, чиновник, швея, ювелир.

Базовые атрибуты

Всего атрибутов шесть:

- *сила*
- *ловкость*
- *выносливость*
- *интеллект*
- *воля*
- *чутьё*

При создании персонажа каждый атрибут определяется по формуле $[\min(3d6) + 10]$.

После определения всех атрибутов Вы можете 1 раз поменять местами показатели двух атрибутов.

Очки здоровья

Максимальное количество ОЗ при создании равно $[d8 + 2]$.

Восстановление ОЗ

Условия	Восстановление ОЗ
Безопасное место	$[d4 + УП^*]$ ОЗ в сутки
Безопасное место и отдых	$[d6 + УП]$ ОЗ в сутки
Безопасное место, отдых и питание	$[d8 + УП]$ ОЗ в сутки

* - *Уровень Персонажа*

Опыт и уровни

Персонажи получают опыт за хабар, выполненные задания и участие в событиях.

Таблица уровней

Уровень	Всего опыта	Опыт для перехода с пред. уровня
1	0	-
2	10	10
3	21	11
4	33	12
5	46	13
6	61	15
7	79	18
8	100	21
9	126	26
10	160	34

11	205
12	265
13	347
14	460
15	617
16	838
17	1150
18	1592
19	2220
20	3114

45
60
82
113
157
221
312
442
628
894

Каждый новый уровень игрок бросает d8 и прибавляет полученное число к максимальному количеству ОЗ.
Помимо того, при получении нового уровня игрок получает 3 очка атрибутов (ОА).
Значение любого атрибута можно увеличить на 1 за 1 ОА (при этом значение атрибута не может превысить 20).

Броски

Проверка атрибута - выбросить на d20 число ниже атрибута.
Бросок с преимуществом - кинуть 2d20 и выбрать наименьшее значение
Бросок с осложнением - кинуть 2d20 и выбрать наибольшее значение

БОИ

Раунды

Все бои делятся на раунды. Один раунд - 12(?) секунд.
Перед боем все участники определяют инициативу (очередность ходов): [d20 + Чутьё(?)].
В случае неожиданной атаки инициатива определяется с осложнением у тех, на кого напали.
За раунд в свой ход персонаж может совершить 2 обычных действия (ОД) и 2 быстрых (БД) (?).

Расход боеприпасов

Одно полноценное боестолкновение (не одиночный добивающий или сигнальный выстрел, а полноценная перестрелка или серия выстрелов) вынуждает стрелка потратить один боекомплект соответствующего типа. Трата патронов для редких одиночных выстрелов не учитывается.

Передвижение и дистанции

Условные дистанции:

- рядом
- неподалёку
- в отдалении
- далеко

Перегруженный персонаж может переместиться только в точку неподалёку.

Перемещение в точку неподалёку - 1 ОД
Перемещение в точку в отдалении - 2 ОД
Перемещение в точку далеко - 2 ОД + 2 БД

Атаки и урон

При атаке проверяется успех попадания по цели:
При рукопашной атаке - проверка силы,
При стрелковой атаке - проверка ловкости.

Если персонаж перегружен, то попадание проверяется с осложнением.

Чтобы произвести рукопашную атаку, противник должен быть **рядом**.

Если персонаж проводит стрелковую атаку по цели рядом, то он получит осложнение, если цель не обездвижена.

Атака - 1 ОД

Перезарядка однозарядного и двузарядного оружия - 1 ОД

Критические попадания и промахи

Идеальная атака (1):

Удваивает нанесённый урон и снимает единицу запаса прочности брони.

Ужасная атака (20):

Огнестрельное оружие заклинивает (требует пересборки в спокойной обстановке с инструментами),

Рукопашное оружие теряет единицу прочности (при поломке требует ремонта в спокойной обстановке с инструментами)

Умирание и смерть

Когда ОЗ персонажа уменьшается до нуля, он теряет сознание.

После окончания боя или другой опасной сцены игрок выбывшего из строя персонажа должен произвести бросок d6 по соответствующей таблице для определения последствий. Если по результатам броска персонаж всё ещё жив, то он приходит в себя с d4 пунктами запаса прочности.

Если все герои проиграли сражение или оставшиеся на ногах не смогли вынести выбывших из строя с поля боя, то все выбывшие потеряны безвозвратно.

Последствия

d6 последствий для выбывших из строя	
1	Помер — покинул мир живых
2	Помят — сила, ловкость и выносливость понижены на 2 пункта до следующего отдыха
3	Помер — покинул мир живых
4	Искалечен — сила или ловкость (на выбор ведущего) уменьшаются на 2 пункта
5	Помер — покинул мир живых
6	Сломлен — воля уменьшается на d6+2 пунктов

Кость прочности и показатель урона монстров

Параметр кость прочности (КП) определяет уровень развития монстра и количество d8, которое ведущий бросает, чтобы определить запас пунктов прочности этого монстра.

Для быстрого создания монстра можно использовать средние значения: КП = 4, ОЗ = 16.

Сложные противники

За каждую КП монстра, превышающую уровень персонажа, добавляйте штраф +1 к результатам проверок атрибутов при любом взаимодействии с этим монстром и -1 для определения инициативы этого персонажа.

Стойкость монстров

Большинство монстров имеют особый показатель стойкости, равный $[d10 + d4]$. Когда они встречаются с угрозой более опасной, чем ожидали, ведущий совершает бросок $[d10 + d4]$. Если результат броска выше или равен, чем показатель стойкости, то провалившие проверку монстры или персонажи пытаются сбежать, скрыться или сдаться.

Проверка стойкости также может быть уместна при гибели половины и более группы нападающих, убийстве их лидера, или, в случае одиночного противника, снижении его ОЗ до половины и ниже.

Экспедиционные правила

Снаряжение и нагрузка

Всё снаряжение в игре делится на казённое (выдающееся Администрацией перед развед-миссией) и приобретаемое на чёрном рынке Бункера.

Уже на старте каждый персонаж обладает комплектом полевой униформы (соответствующей времени года), а его потребности в пище, отдыхе, гигиене и медицинском обслуживании во время пребывания в бункере полностью берёт на себя Администрация.

Помимо того, каждый персонаж начинает игру с [2d6 x 10] ру., которые он может обменять на товары или услуги чёрного рынка.

В дальнейшем персонажи могут продавать те или иные товары (например, не израсходованные во время разведывочных боекомплекты) по произвольному (определяемому ведущей) курсу.

Цены на товары чёрного рынка:

- **Массовое** — товар может быть куплен на месте в любое время за [d6 x 10] рублей.
- **Заказное** — приобретается за [d6] дней, изготавливается в индивидуальном порядке и обходится в [3d6 x 10] рублей.
- **Проблематичное** — товар можно получить за [3d6] дней, его стоимость составит [6d6 x 10] рублей, а обладание им может вызвать вопросы у Администрации Бункера.

Особые свойства снаряжения:

- **Негабаритное** снаряжение невозможно переносить без поняги, саней, волокуш, тележек, тачек и подобного транспорта.
- **Хрупкое** снаряжение всегда ломается при 20 на проверке ловкости того, кто его переносит.
- **Мелочёвка** в единичном количестве не занимает слотов, но начиная от десяти штук может быть оценена ведущим как нечто весомое.
- **Редкое** снаряжение (в отличие от массового, выдаваемого для разведмиссий по первому запросу) может потребовать переговоров, а также проверок интеллекта или воли для приобретения. Помимо того, по настоящему редкого снаряжения может попросту не оказаться на складе.

Максимум снаряжения, которое может нести персонаж, равняется его значению атрибута сила. Увеличение нагрузки сверх этого лимита означает, что герой перегружен и все проверки силы и ловкости будут происходить с осложнениями. Переноска количества вещей превышающего двойное значение силы без использования средств типа тачек или волокуш невозможна.

Казённое снаряжение

Название	Слоты	Особые свойства
Вещмешок / рюкзак	0	
Бивачное снаряжение (палатка, групповой спальный мешок, войлочная подстилка, котлы и т.п.)	4	
Лыжи	2	
Верёвка, 20м	2	
Бутыль керосина (2 заправки лампы)	1	
Фонарь «Летучая мышь» (освещает большой шаблон 24 часа)	1	
Парафиновая свеча, 10 шт. (2 часа горения каждая при безветрии)	1	
Оружейный рем-комплект (для мелкого ремонта, чистки и смазки оружия)	1	
Лопата	2	
Кирка	2	
Кувалда	3	
Лом	3	

Кусачки	1	
Мед. сумка, 4 прим.	2	
Полевая аптечка, d6+1 прим.	2	
Индивид. аптечка, 1 прим.	0	Мелочёвка
Психоблокатор, d6 прим.	1	
Сухой паёк, 2 дня	1	
Водный паёк, 1 день	1	
Переносная радиостанция «Астра-1»	3	
Аккумулятор для «Астра-1», 12 часов связи	2	
Антенна «Штырь Куликова» (1.5 - 2.7 м) с креплением на трансп. средство	1	
Радиостанция батальонная «РБ-М»	6	Негабаритное
Аккумулятор для «РБ-М», 48 часов связи	2	
Катушка колючей проволоки (1000 метров)	4	Негабаритное
Телефонный провод «ГП-275» (бухта 1000 метров)	4	
Телефонный аппарат полевой «ТА-88», 12 часов связи, перезаряжаемый	2	
Коммутатор телефонный механический «ГП-194М1»	2	Негабаритное
Миноискатель (металлодетектор) «ВИМ-625-В2»	2	
Батареи для «ВИМ-625-В2», 10 применений	2	
Контейнер для биологических образцов, малый	3	
Контейнер для биологических образцов, герметичный средний	5	Негабаритное
Контейнер для биологических образцов, герметичный большой	10	Негабаритное
Полевая химическая лаборатория «ГХЛ-54М»	8	Негабаритное
Набор лабораторной посуды	1	Хрупкое, редкое
Прибор химической разведки «ГХР-54»	2	
Противогаз «ГП-9», осложнения на все проверки чутя при ношении	1	Мелочёвка
Фильтр для противогаза, 12 часов	1	
Костюм химзащиты (при ношении - осложнения при проверках ловкости)	3	
Бинокль	1	Редкое
Карандаш и блокнот	0	Мелочёвка
Компас	0	Мелочёвка
Фонарик электрический с динамомашинкой «Жук»	0	Мелочёвка, шумное
Спички, коробок	0	Мелочёвка
Соль, в солонке	0	Мелочёвка
Очки	0	Мелочёвка, редкое
Бритвенный набор	1	Мелочёвка
Часы «Офицерские»	0	Мелочёвка
Шагомер	0	Мелочёвка, редкое
Фотоаппарат	1	Редкое, хрупкое
Фотоплёнка, 36 кадров	0	Мелочёвка
Швейный набор	0	Мелочёвка

Предметы с Чёрного рынка

Название	Слоты	Цена	Особые свойства
Бутылка алкоголя	1	1d6 x 10	
Доза «»	0	1d6 x 10	Мелочёвка
Домкрат	2	1d6 x 10	
Поняга (рама с лямками)	1	3d6 x 10 за 1d6 дней	

Волокуша, позволяет перетаскивать по снегу до х3 нагрузки на человека	3	3d6 x 10 за 1d6 дней	
Гранатная сумка (4 гранаты в 2 слотах при ношении)	0	3d6 x 10 за 1d6 дней	
Снегоступы/болотоступы	2	3d6 x 10 за 1d6 дней	
Гармонь	3	6d6 x 10 за 3d6 дней	Негабаритное, проблематичное
Нагрудная бандольера (передник с карманами), позволяет разместить 4БК АК в 2 слотах	0	3d6 x 10 за 1d6 дней	
Зажигалка бензиновая	0	3d6 x 10 за 1d6 дней	Мелочёвка
Плотницкий набор (для мелких работ)	4	6d6 x 10 за 3d6 дней	Проблематичное
Слесарные инструменты (для работ общего профиля)	2	6d6 x 10 за 3d6 дней	Проблематичное
Набор радиолюбителя (для электро- и радиотехнических работ), требует мощного источника электроэнергии	1	6d6 x 10 за 3d6 дней	Проблематичное
Хирургические инструменты	2	6d6 x 10 за 3d6 дней	Проблематичное

Вооружение и средства защиты

Любая броня имеет параметры прочности и защиты.

Защита определяет то, насколько сложнее будет ранить персонажа: так, персонаж в броне с показателем защиты 4 вычитает это число из значения урона от каждой вражеской атаки.

Прочность брони всегда равна двойному показателю защиты и определяет то, сколько критических попаданий способна пережить эта броня перед тем как развалиться на части.

Оружие для рукопашного боя имеет аналогичный запас прочности, работающий так же как и в случае брони.

Особые свойства вооружения:

- ♦ **Бронебойное** — атаки с использованием этого оружия игнорируют любую броню индивидуального ношения;
- ♦ **Двуручное** — для того, чтобы прицельно стрелять из этого оружия, одной руки, как правило, недостаточно;
- ♦ **Очередь** — из автоматического, стреляющего очередями оружия можно поразить до нескольких целей за один раунд, при этом каждая новая цель требует новой проверки ловкости с накапливающимся штрафом +2 к броску (+2 для второй цели, +4 для третьей, +6 для четвёртой и т.п.);
- ♦ **Тяжёлое** — оружие достаточно мощное для того, чтобы наносить урон технике и сводить в ноль преимущества как индивидуальной брони, так и недостаточно прочных огневых укрытий, требует установки на станине;
- ♦ **Тихое** — звук выстрела из этого оружия не громче хлопка;
- ♦ **Разборное** — такое оружие легко разобрать на небольшие, не вызывающие подозрений части;
- ♦ **Однозарядное** — заряжается всего одним патроном;
- ♦ **Дуплет** — заряжается двумя патронами, выстрел может быть произведён как одним так и парой (двойной урон) патронов за раз;
- ♦ **Ручная перезарядка** — требует ручной перезарядки (перезарядка занимает 1 ОД в бою);
- ♦ **Взрывоопасное** — при 20 на проверку попадания из этого оружия бросьте d6, если выпадет 1-3, оружие взрывается;
- ♦ **Самодельное** — ???
- ♦ **Тип урона** — колющий, рубящий, дробящий и т.п

Броня индивидуального ношения (казённая)

Название	Слоты	Защита	Прочность
Стальной нагрудник СН-46	6	4	8
Стальная каска СШ-40	3	+1	2

Лёгкое стрелковое вооружение (казённое)

Название	Слоты	Боекомплект		Свойства
		Слоты	Урон	
«АЕК-971»	3	1	d8+4	Двуручное, бронебойное, очередь
«ПЛК» (пистолет)	2	1	d6+2	
«РПК-74» (ручной пулемёт)	3	1	2d8+4	Двуручное, бронебойное, очередь
DXL-3 «Возмездие» (снайп. винтовка)	3	1	d10+4	Двуручное, бронебойное

Название	Слоты	Прочность	Свойства
Глушитель «ПБС-1» (для АЕК-971)	1	d10 БК	Редкое
Прицел оптический «П04х24» (для DXL-3)	1		Редкое, хрупкое

Лёгкое стрелковое вооружение (чёрный рынок)

Название	Слоты	Боекомплект		Свойства
		Слоты	Урон	
Ружьё охотничье «МР-94»	3	См. Ниже		Дуплет, двуручное, проблематичное
Обрез ружья «МР-94»	2	См. Ниже		Дуплет, проблематичное
БК для ружья «МР-94», дробовой		1	2d6 2d8+2 по не- бронирован- ным целям	1/2 шанса на половинный урон для d2 соседних целей, заказное
БК для ружья «МР-94», пуля		1	2d8 2d10+2 по не- бронирован- ным целям	1/2 шанса на оглушение цели, заказное
БК для ружья «МР-94», разрывной		1	2d10+2 4d10+4 по не- бронирован- ным целям	1/2 шанса на оглушение цели, 1/10 шанса разрыва в стволе при выстреле, заказное
Самопал	d2	1	d6	Однозарядное, разборное, заказное, проблематичное
Лук	2	1	d4	Тихое, ловкость не менее 15, 1/2 шанса вернуть БК после боя, заказное
Арбалет	2 (+1 для «козьей ноги»)	1	d4+2	Тихое, однозарядное, 1/2 шанса вернуть БК после боя, заказное

Средства рукопашного боя (казённые)

Название	Слоты	Урон	Прочность	Свойства
Сапёрная лопатка	1	d4+2	2	Рубящий
Топор	2	d6+2	3	Рубящий/дробящий
Нож (Штык-нож)	1	d4	2	Колющий

Средства рукопашного боя (чёрный рынок)

Название	Слоты	Урон	Прочность	Свойства
Шашка/тесак (и аналоги)	1	2d6	d2+2	Рубящий, проблематичное, заказное

Самодельное копье или рогатина	3	d6	d4+1	Коллющий, заказное
--------------------------------	---	----	------	--------------------

Взрывчатка и спецсредства

Все взрывчатые средства по определению взрывоопасны и могут более или менее эффективно наносить урон бронетехнике.

Правила предполагают, что все типы взрывчатых средств гранатного типа в бою взрываются на следующий ход после активации. Перед очевидным для персонажей взрывом ведущий может предложить игрокам пройти проверку ловкости с целью поиска укрытия и, в случае успеха проверки, снизить урон до 1/2 (с округлением вниз).

Наконец, стоит учитывать, что в замкнутых помещениях любые взрывчатые средства могут наносить вдвое-втрое больший урон.

Название	Слоты	Урон	Свойства
Тротиловая шашка	1	3d4	Рядом, фугасный
Дымовая шашка	1	0	Скрывает в облаке дыма область неподалёку
Наступательная граната «РГН»	1	3d4	Неподалёку, фугасно-осколочный
Оборонительная граната «Ф-1»	1	4d4	Неподалёку, фугасно-осколочная
Противопехотная мина	1	4d4	Неподалёку
Противотанковая мина «ТМ-89»	3	4d6+4	Неподалёку

Тяжёлое (позиционное) вооружение

Название	Слоты	Боекомплект		Свойства
		Слоты	Урон	
Миномёт батальонный «2Б25»	6	0 (БК не носится отдельно)	8d8+4	Только далеко, интеллект или чутьё не менее 15, каждый выстрел по новой цели - 3d6 раундов (x 3, если без отдельного заряжающего), осколочно-фугасный, тяжёлое, редкое
Крупнокалиберный пулемёт «НСВ-12.7»	12	3	4d10+4	Очередь, бронебойное, тяжёлое, редкое

Особое стрелковое вооружение

Название	Слоты	Боекомплект		Свойства
		Слоты	Урон	
Противотанковое ружьё Симонова	4	1	2d12+4	Бронебойное, однозарядное, двуручное, негабаритное, редкое, стрельба только с сошек и из положения лёжа и по целям не ближе чем в отдалении
Лёгкий пехотный огнемёт «ЛПО-50»	4	3	2d8+2	Все цели рядом и неподалёку + 1/4 шанса возгорания цели с d6 урона от огня в начале каждого раунда до успешной проверки ловкости, двуручное, бронебойное, взрывоопасное, редкое
Сигнальный пистолет «СПШ-44»	1	1	2d6 (только по неброинированным целям)	1/4 шанса возгорания цели с d6 урона от огня в начале каждого раунда до успешной проверки ловкости, од-

				нозарядное
--	--	--	--	------------

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Спутники

Спутники — это персонажи второго плана, которые могут принимать участие в экспедициях наравне с персонажами игроков.

Спутники устроены проще главных героев:

- ♦ все базовые атрибуты спутников в начале экспедиции равны 10 + уровень самого развитого персонажа в группе;
- ♦ при этом базовые атрибуты спутников не могут превышать значения в 15 пунктов;
- ♦ стойкость спутников равна 5 + уровень самого развитого персонажа в группе;
- ♦ запас пунктов прочности равен $d8 \times$ уровень самого неразвитого персонажа в группе;
- ♦ спутникам доступно любое оружие, снаряжение и прошлое, а максимальная нагрузка для них рассчитывается штатным образом;
- ♦ максимальное количество спутников, которое может с собой взять группа, равно $d4 +$ уровень самого развитого персонажа в группе.

Упрощённая механика спутников

Если вы не хотите возиться с отдельными бросками, значениями атрибутов и действиями спутников, просто добавляйте ситуационные +1 к атрибутам персонажей игроков за каждого помогающего выполнению заявок спутника.

Ужас

Любая встреча с нечеловеческими и враждебными обитателями изменившихся просторов за пределами бункера ввергает организм разведчика в шок, сопоставимый с непосредственным переживанием смерти. Самое близкое слово, которым герои могут описать это для себя, – ужас, глубокий, нутряной, иррациональный и почти не контролируемый.

Тело впавшего в ужас человека отказывается следовать приказам мозга. Единственный способ переселить ужас и выйти из ступора — успешная проверка воли.

После каждого провала проверки — воля снижается на 1, а к следующей проверке добавляется мод. -1.

Снижение значения воли до 0 активирует один из психозов (см. таблицу ниже), а уменьшение до -1 и ниже ввергает персонажа в пучину безумия и дальнейшая игра им становится невозможной.

Восстановление воли (не выше значения атрибута):

- ♦ Неделя отдыха в безопасном месте — 1 пункт;
- ♦ Три дня в забытии, под веществами или алкоголем – 2 пункта;
- ♦ Завершение порученной группе миссии – 3 пункта.

Психозы

? d6 психозов	
1	Паранойя — персонаж не хочет оставаться один на один с кем-либо, всегда таскает с собой готовое к бою оружие и не желает делиться ресурсами с окружающими
2	Жор — привычка к поеданию не вполне или вовсе не съедобных субстанций и предметов (бычков от сигарет, тараканов, веточек, пороха, замазки и т.п.)
3	Панические атаки — персонаж автоматически проваливает $d4$ проверок любых атрибутов (в бою или вне боя) каждые сутки
4	Ночные кошмары — персонажу требуется успешная проверка воли (или доза успокоительного), чтобы отдохнуть за время ночного сна
5	Галлюцинации — персонаж видит и слышит куда больше, чем все остальные
6	Отрешенность — чувства персонажа притуплены настолько, что он не замечает очевидных для других вещей

Выгорание

Путешествие по просторам давит на психику, выматывает, тянет жилы, лишает радости и веры в себя. Каждый день, проведённый среди этих, чужих человеку, просторов, уменьшает значение атрибута воля разведчика на единицу. Всего за неделю-две уверенный и целеустремлённый человек эмоционально выгорает изнутри, становится безвольной жертвой, безропотно ждущей смерти. Однако этот процесс можно замедлить и даже прекратить полностью.

Психоблокада

Среди «чистых» давно гуляет психоблокатор (в народе — «Ёж», из-за спичечных коробков, в которых психоблокатор продаётся), позволяющую избежать выгорания без каких-либо побочных эффектов. Большинство руководителей бункеров давно узнало способ производства Ежа и теперь снабжают им всех разведчиков в добровольно-принудительном порядке.

Препараты

Регулярное употребление притупляющих интеллект препаратов — алкоголя, опиатов и подобных веществ — в два раза снижает скорость выгорания, уменьшая расход воли до одного пункта за два дня. Побочным эффектом является осложнение для всех проверок как воли так и интеллекта.

Мутации ?

Мир постоянно пытается изменить и подстроить под себя персонажей игроков. Организм каждого разведчика за пределами Бункера ежедневно сражается не только за выживание, но и за сохранение себя в том виде, в котором этот организм, как структура и система взаимосвязей, существовал ранее.

Для отражения этой борьбы в вашей игре вы можете воспользоваться следующими простыми правилами:

- В случае провала проверки выносливости (при исчерпании ОЗ, попытках выздоровления и т.п.), игрок может изменить результат на успешный за дополнительный бросок по таблице мутаций (см. ниже).
- Каждый новый, после первого, бросок по этой таблице должен производиться с суммируемым модификатором +2 (первый бросок — без модификатора, второй — +2, третий — +4, и т.п.). Результат за пределами таблицы означает, что никаких новых мутаций не появилось.
- Накопленный модификатор +12 также означает, что все последующие проверки выносливости для этого персонажа будут автоматически успешны.
- Каждая мутация на постоянной основе понижает волю на 1 пункт.
- Каждая повторная мутация одного и того же типа имеет 1/4 вероятности запустить неконтролируемый процесс изменений, в течение d6 суток превращающий человека в бесформенный и совершенно не играбельный кусок плоти.

? d12 мутаций	
1-4	Никаких явных мутаций
5	Канал связи — возможность при помощи собственного мозга и особых выростов затылочной кости принимать и получать радиосигналы, чревата головными болями, через d6+2 суток
6	Жилец — болезненное шевелящееся образование в животе, позволяющее без последствий употреблять заражённые пищу и воду, но делающее не заражённую пищу бесполезной, через d6+2 суток
7	Струпья — новая «шкура» из ороговевших пластин хитиноподобного материала, d4 пунктов естественной брони, через d6+2 суток
8	Хлысты — отмирание рук, d12+3 длинных, сильных и функциональных щупалец вместо верхних конечностей, через d6+2 суток
9	Человек-битюг — увеличение выносливости и силы на d4+2 пунктов в неделю вплоть до максимальных 20, двойной расход еды и воды, двойная скорость самостоятельного излечения, тройной запас пунктов прочности, проверки выносливости с преимуществом, чудовищная гипертрофия мышц и костей, через d2 недели
10	Тараканья чуйка — автоматический успех на проверках чутья и явные инсектоидные черты внешности, через d2 недели
11	Муть — высокочастотные колебания всего тела, размытость («замыленность») контура, постоянные осложнения на проверках чутья, 50% вероятности неудачи для любого физического контакта (включая атаки), возможность проходить через тонкие перегородки и двери при провале проверки выносливости, через d6+2 суток
12	Мозгоед — поедание свежего человеческого мозга позволяет получить воспоминания его бывшего носителя, двойной размер черепной коробки и мозга через d4 недели, способности к теле-, пиро- и крио-кинезу средних масштабов, требующие проверок интеллекта и каждый раз наносящие d6 урона

	самоу персонажу
--	-----------------

ПАСПОРТ ГОРОЖАНИНА

ФИО: _____

Уровень: _____ / Возраст: _____ / Прошлые: _____

Сила: _____ / Ловкость: _____ / Чутьё: _____
Интеллект: _____ / Выносливость: _____ / Воля: _____ из _____

ОЗ: _____ из _____ / Защита: _____ / Рубли: _____

ОРУЖИЕ (В БЫСТРОМ ДОСТУПЕ)

НАЗВАНИЕ	УРОН	КАЧЕСТВО

СНАРЯЖЕНИЕ (НА СЕБЕ)

№	НАЗВАНИЕ	КОЛ-ВО	КАЧЕСТВО
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			
21.			
22.			
23.			
24.			
25.			

26.			
27.			
28.			
29.			
30.			
31.			
32.			
33.			
34.			
35.			
36.			
37.			
38.			
39.			
40.			

МЕЛОЧЁВКА
