

# Конверсия в НРИ Mothership на примере одностороннего приключения "Наутилус Времени"

Антон (Ottar) Прохоров



В новой рубрике Рыжего Библиотекаря ["Перечень Международных НРИ-новинок #1"](#) попало мне на глаза любопытное одностороннее научно-фантастическое [приключение Nautilus of Time](#) за авторством Нортон Гловера (Norton Glover a.k.a. ng76). По сути, это было не готовое приключение, а генератор случайных локаций и событий в духе ["Садов Инн"](#) и ["Стигийской библиотеки"](#). По признанию автора, он вдохновлялся именно этими работами Эмми Аллен (@DyingStylishly). В качестве мегаданжа тут выступает огромный, наутилусоподобный заброшенный корабль времени, который можно исследовать, углубляясь в него уровень за уровнем. Само приключение не привязано ни к какой конкретной системе.



Мне очень понравилась идея спиралевидного заброшенного корабля, он живо напомнил мегакорабль из мартиновских "Приключений Тафа". А также то, что за основу были взяты великолепные приключения в духе [OSR](#) и, собственно, односторонность. Поэтому я [перевёл](#) само приключение, а также взялся за его конвертацию под систему [НРИ Mothership](#), по которой в последнее время вожу. Благо заявленный сеттинг практически просится стать научно-фантастическими ужасами. И, чтобы два раза не вставать, на этом примере я решил показать, как легко адаптировать под механику Mothership понравившееся готовое приключение или лично созданное.

Начал я с простого. Выписал из переведённого листа приключения то, что придётся помещать в рамки механики Mothership. В основном, это параметры монстров и некоторых явлений.

Вот этот список в порядке появления в тексте приключения.

- Локация 1, **Силовое поле** (явление)
- Локация 2, **Мед-бот хулиган** (монстр)
- Локация 3, **Отравленная еда** (явление)
- Локация 4, **Усыпляющий газ** (явление)
- Локация 6, **Радиационное заражение** (явление)
- Локация 7, **Кровавые Ивы** (монстр)
- Локация 10, **Позвоночные Неоновые Твари** (монстр)
- Локация 11, **Дроид Судного Дня** (монстр)
- Подробности 5, **Случайные электрические дуги** (явление)
- Подробности 8, **Молекулярная кислота** (явление)
- Подробности 10, **Огонь** (явление)
- Встреча 1, **Неандерталец** (монстр)
- Встреча 2, **Рой наноботов техобслуживания** (монстр)
- Встречи 5 и 9, **Динозавр** (монстр)
- Встреча 6, **Призрак хрононавта** (монстр)
- Встреча 7, **Полицейский времени** (монстр)
- Встреча 8, **Древние воины** (монстр)
- Встреча 10, **Слизистая тварь из будущего** (монстр)
- Встреча 12, **Темпоральные акулы** (монстр)

Всего 7 явлений и 12 монстров. В список не попали **копии персонажей самих игроков**, поскольку их параметры очевидны (можно просто переписать из листов персонажей), а также **увлекательная историческая персона** - в зависимости от конкретного выбора её параметры предлагаю выбрать самостоятельно. Например, из списка наёмников на странице 22-23 книги правил Mothership. Таблица наёмников из книги правил Mothership, кстати, это вообще готовый быстрый преген любого случайно встреченного в пути гуманоида. Будет неплохо, думаю, предоставить выбор исторической персоны самим игрокам - так играть будет интереснее.

Далее я подробно покажу, как "оцифровывал" явления и монстров. Чем руководствовался и какими мыслями в процессе терзался.



## Явления

Для адаптации явления, чтобы в игре было чётко понятно, как оно работает, мне нужно было указать *Эффект* от него, *Условие* срабатывания и прекращения действия этого явления и *Длительность* по времени. В произвольном, уместном порядке. Короткое напоминание, что непременно должно присутствовать в описании выглядит примерно так.

***Явление:** Эффект, Условие, Длительность.*

Для выбора конкретных числовых значений параметров я пользовался всеми доступными источниками по Mothership - [книгой правил](#), [модулями](#), информацией с [дискорда](#) (сразу рекомендую раздел #aliens-and-other-horrors). Ну и, конечно, здравым смыслом, который, в большинстве случаев, может нивелировать отсутствие подходящей информации. В идеале здравый смысл подкреплять математическими расчётами, но это уже для неленивых перфекционистов-фанатиков. Перейдём к практическим примерам.

Возьмём ***Молекулярную кислоту***, *капающую с потолка*. Прочитав название, мне представилась кислота, прожигающая потолки и полы - сразу вспомнилась кровь ксеноморфов. В описании от BaaL к монстру Facehugger с дискорда Mothership, свойства кислотной крови ксеноморфа определялись так:

*При получении урона пройди спасбросок Тела или получи 3к10 урона и 1к10 Стресса.*

К этому я решил добавить, что такая кислота запросто может привести в негодность броню/скафандр/комбенизон.

*+ спасбросок Брони или одежда испорчена.*

Готово!

Схожим образом я поступил с остальными эффектами явлений.

Действие ***огня*** взял из описания в книге правил урона от огнемета.

***Радиация*** - идея от Eternal из дискорда, которую я усилил постоянством эффекта до излечения в госпитале (или специально оборудованном медотсеке). Подумал и усилил ещё, добавив возможность суммирования эффекта, чтобы многократное шастанье по уровню с радиацией без защиты имело последствия.

***Силовое поле*** - эффект как от простого удара. Словно бы монтировкой огрели.

Для ***усыпляющего газа*** просто добавил время действия засыпания и собственно сна. А чтобы была хоть какая-то возможность выкарабкаться, допустил возможность повторных проверок. В игре персонажи могут постараться проветрить помещение, обзавестись респираторами или ещё как-то справиться с этой напастью.

В эффекте ***электрической дуги***, помимо урона, как от атаки, мне захотелось учесть возможность отключения андроида, описанной в [домашних](#)

[правилах для андроидов от QUADRA](#) (перевод [тут](#)). Как ведущий я бы разрешил персонажам игроков пройти проверку на Скорость, чтобы проскочить дуги и не попасть под их действие совсем. Но если сообразительные игроки пожелают обесточить опасность, позволил бы им это сделать. С риском, конечно. Смотрите сами как поступить по ситуации.

**Яд**, по моему разумению, должен наносить ущерб, пока не получишь медпомощь либо "само пройдёт". Что я и отразил в описании его эффекта. По теории вероятностей даже учёный со своим самым низким значением спасброска по Телу в 25% избежит от яда естественным путём за 5 проверок с вероятностью 76%. То есть суммарно может получить урона от яда 5к10. Десантник покрепче и его организм переварит отраву с шансом в 73% уже на третью попытку, то есть получит от яда 3к10 урона. Опасно, но, в принципе, терпимо. Чтобы не зверствовать, можно также завершать действие яда после потери одного Хита, например.

Я постарался не наделять эффекты безоговорочно смертельным уроном, чтобы игроки не погибали мгновенно. Но вы вольны исправить всё, что пожелаете для своей игры. Здесь полная свобода для творчества! Если считаете, что эффект незначителен - просто увеличьте урон. Считаете, что надо изменить условия - вперёд! Это конструктор - что вы из него построите, то и будет на вашей игре. На этих примерах я показал, как создавать эффекты от окружения и явлений, с которыми могут встретиться ваши игроки. По тем же принципам можно оцифровать в терминах Mothership практически любые препятствия. От инопланетной плесени и пыльных грибов, до ядовитых лиан джунглей неизведанной планеты и действий сталкерских аномалий в духе "Пикника на обочине".

## Монстры

Для создания монстров удобно использовать следующий шаблон, который я получил просто обезличив первого попавшегося монстра из дополнения [Mothership: Dead Planet](#).

### Название монстра

БОЙ: ??% » Что\_за\_атака ?к10

СКОРОСТЬ: ??%, ИНСТИНКТ: ??%, ХИТЫ: Количество\_хитов (Здоровья)

### Специальные способности

» СПОСОБНОСТЬ1: Описание способности1.

» СПОСОБНОСТЬ2: Описание способности2.

Общие сведения о монстре, описание внешности, тактики, и т.п.

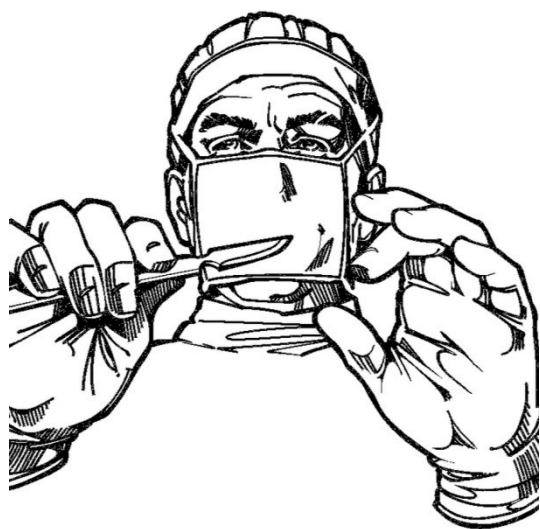
Это шаблон. Далее заполняйте все параметры и описывайте согласно вашему представлению о придуманном монстре. Можно не заботиться о балансе, если вы тоже придерживаетесь принципов OSR.

Покажу на примерах, как это работает.



1. Увидев в качестве неисправности в локации "Медицинский отсек" **Негодного мед-бота**, мне живо представился безумный доктор из Dead Space, который кромсал мёртвые тела. Я подумал, что это должен быть андроид в белом халате. В характеристиках наёмников в книге правил Mothership я нашёл параметры андроида [Бой: 25% Инстинкт: 35% Хиты: 2]. От этого очень удобно отталкиваться, поскольку базовые характеристики наёмников совпадают с таковыми у монстров.

Итак, для негодного мед-бота я взял базовые характеристики наёмника-андроида. В хиты здоровья написал не слишком много, чтобы возможная стычка не превратилась в получасовое противостояние. В руки доктору-маньяку логично дать скальпель и пистолет-транквилизатор, чтобы мог усыплять своих жертв для спокойной подготовки к последующим процедурам хирургического характера. В качестве спецспособностей решил дать *встроенный медсканер*, который позволяет сканировать живое или мертвое



тело и анализировать его на предмет заболеваний или отклонений без необходимости проводить биопсию. Он функционирует, но сбой мед-бота в том, что он думает иначе и для постановки диагноза любого заболевания просто "вынужден" теперь совершать полное диагностическое вскрытие. В описании указываем эти особенности поведения мед-бота, для подсказки Смотрителю (как в Mothership называют Ведущего или Мастера игры) по отыгрышу его роли. Всё - шаблон заполнен и этого монстра теперь легко можно отыгрывать.

### **Негодный мед-бот**

БОЙ: 25% » Скальпель 1к10 или Пистолет-транквилизатор  
СКОРОСТЬ: 35%, ИНСТИНКТ: 35%, ХИТЫ: 2 (24)

#### *Специальные способности*

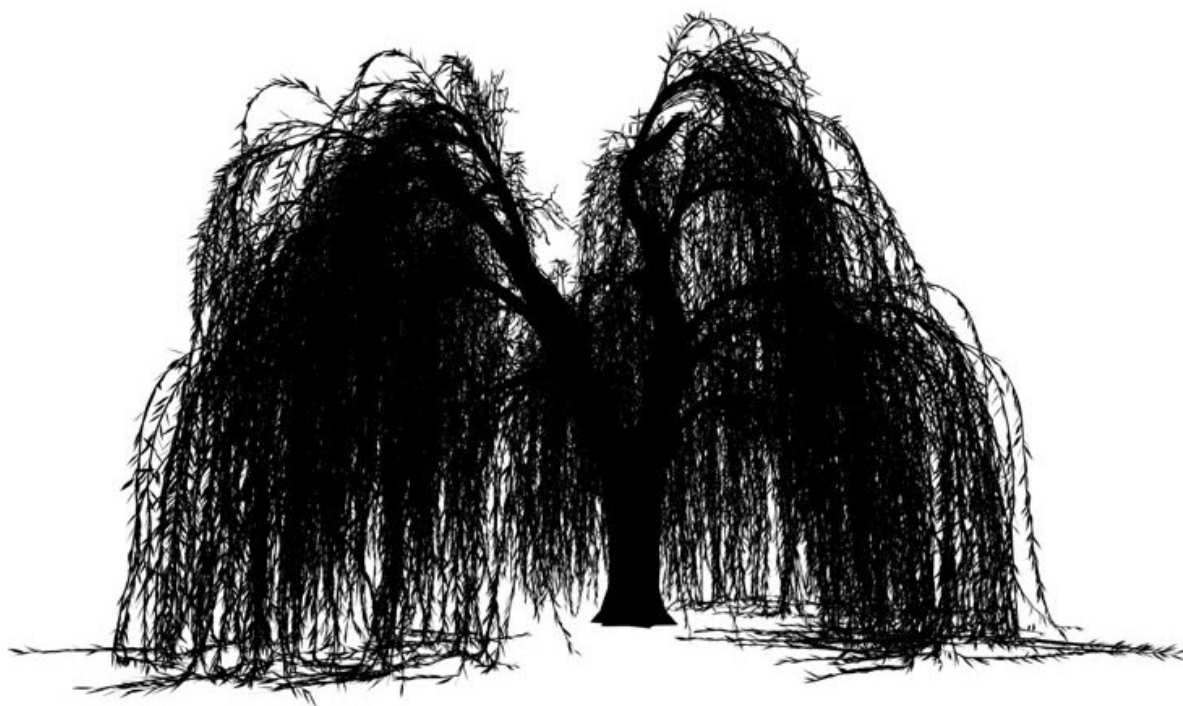
» **ВСТРОЕННЫЙ МЕДСКАНЕР**: Он функционирует, но неисправный мед-бот думает иначе и для диагностики заболевания "вынужден" проводить вскрытие.

Внешне дружелюбный, может предложить медпомощь. Всех попросит выйти из операционной и подождать снаружи. Сам запрётся там. Согласившегося фиксирует на операционном столе и с циничными медицинскими шуточками препарирует "пациента", холодно комментируя свои действия.

"Вскрытие показало, что пациент умер в результате вскрытия. Следующий!"

Кстати, если неисправность в локации не выпала (а эту проверку лучше делать скрытно), в медицинском отсеке вполне может находиться исправный медицинский андроид, готовый реально помочь.

2. В качестве прототипа **Кровавых Ив** я использовал *Grabber Tree* из модуля Mothership: Dead Planet (стр.46). Это огромное растение, поэтому скорость его нулевая, а здоровье большое. Специальные способности прототипа - "Заражение" и "Семена" - я заменил на "Острые листья" и "Уязвимость к огню". Поскольку в названии автор "Наутилуса Времени" применил прилагательное "Кровавые", мне представились растения, которые режут плоть. Листья реальной ивы продолговатые, клинкообразные, сразу захотелось сделать их прочными и заострёнными, как настоящий телорез, который растёт в воде и крайне неприятный, за что и получил своё говорящее название.



### **Кровавые Ивы**

БОЙ: 10% » Острые листья 2к10

СКОРОСТЬ: 00%, ИНСТИНКТ: 10%, ХИТЫ: 4 (40)

#### *Специальные способности*

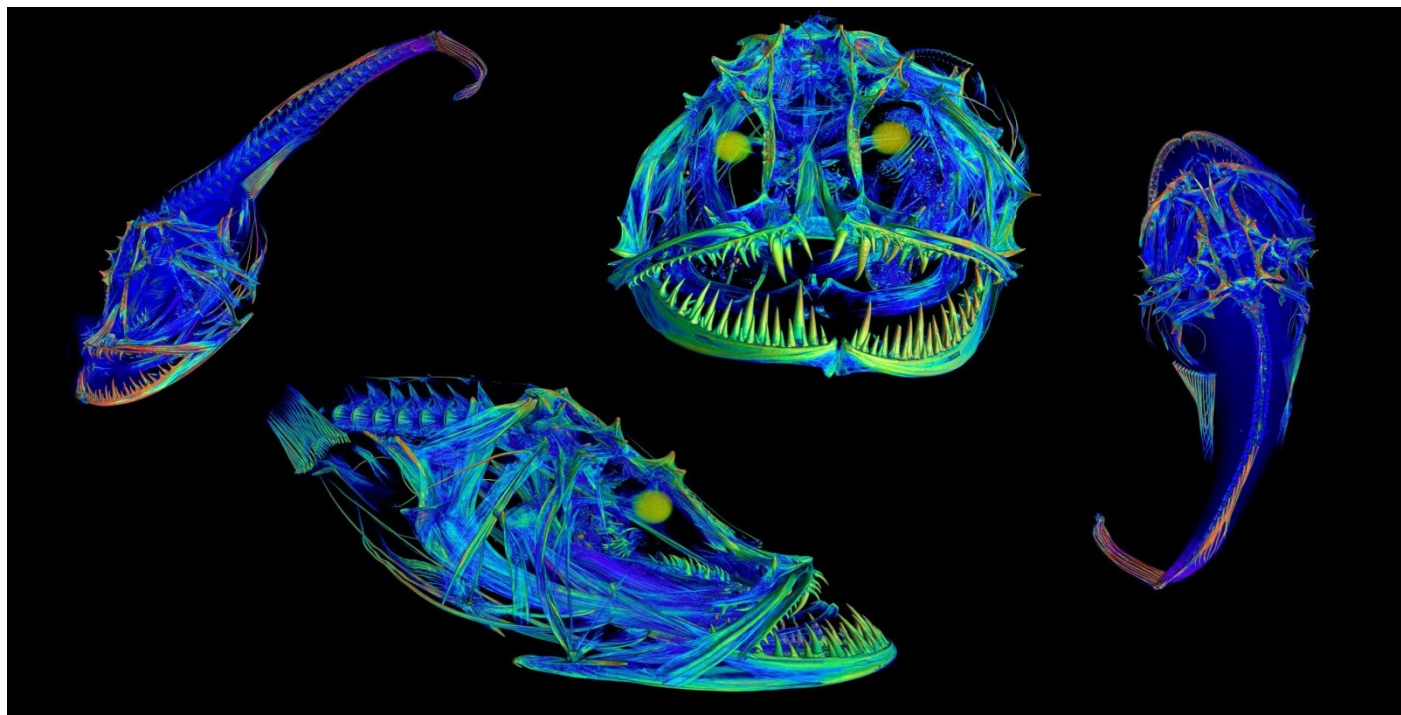
» **ОСТРЫЕ ЛИСТЬЯ:** В радиусе 10 м от ствола острые листья множества веток наносят 2к10 урона. При провале Брони портится то, что надето. При провале Тела цель опутана и потребуются проверка Силы, чтобы освободиться.

» **УЯЗВИМОСТЬ К ОГНЮ:** Все атаки огнём по Кровавой Иве совершаются с Преимуществом.

Продукт мутации плакучей ивы, приобретший прочные, с зазубренными краями листья как у телореза. Неконтролируемое разрастание делает местность непроходимой.

В общем, просто помеха в передвижении, при неосторожности или спешке может доставить неприятностей.

3. В качестве прототипа для **Позвоночных Неоновых Тварей** я взял **Смертельных Червей (Death Worms)** из модуля Mothership: Dead Planet (стр.44). Только вместо **Забуривания (BURROW)** придал в качестве особенности - возможность нанесения электрического разряда. Если очень захочется, можно добавить последствия для андроидов в виде отключения. Я так делать не стал, посчитав разряд недостаточно сильным для этого. Неоновые твари вызвали ассоциацию с аквариумными стайными рыбками "неонами". Внешность их я бы так и описывал. Чтобы немного их ослабить, я им добавил свечение (сложнее будет спрятаться и напасть неожиданно), дал темновидение и сделал чувствительными к свету.



#### **Позвоночные Неоновые Твари**

БОЙ: 20% » Укус 1к10 и Электрический разряд +1к10

СКОРОСТЬ: 45% (летают), ИНСТИНКТ: 30%, ХИТЫ: 1 (10)

##### *Специальные способности*

» ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ РАЗРЯД: Прикосновение дополнительно бьёт на 1к10 электрическим разрядом при провале спасброска Тела.

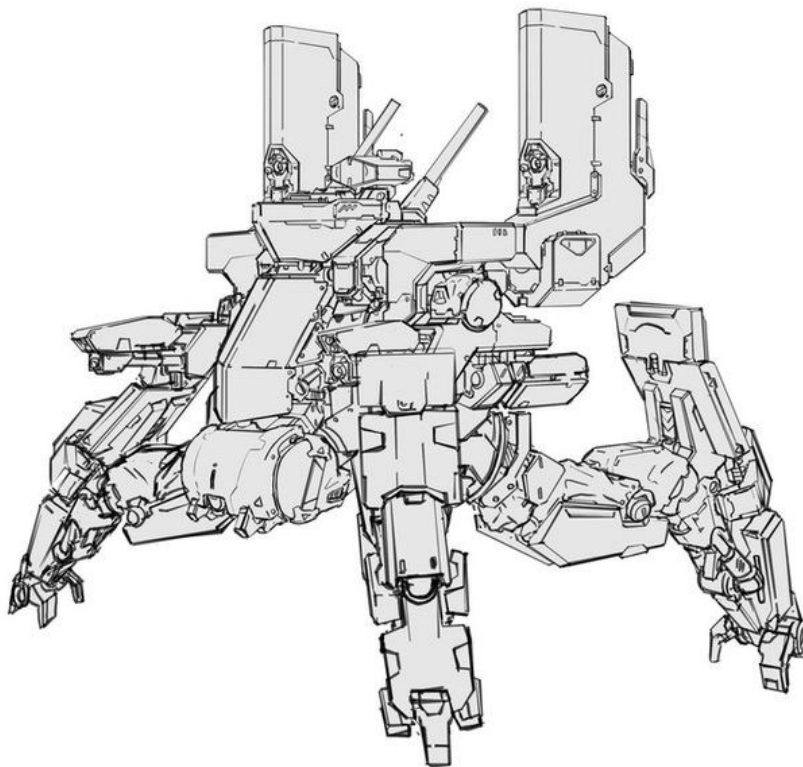
» ФЛЮОРЕСЦИРУЕТ: По скользкому телу пробегают светящиеся неоновые сполохи. Их видно в темноте.

» ЖИЗНЬ В ТЕМНОТЕ: Прекрасно видят в темноте. Яркий свет слепит их. Атака по ослеплённым с Преимуществом.

Позвоночные неоновые твари нападают стайкой в 5-6 особей.

Это не очень страшный враг, опасный только своим количеством. Можно гибко варьировать степень опасности в зависимости от размера исследовательской команды и их оснащения.

4. Читаешь "Арсенал и **Дроид Судного Дня**" и в голове сразу начинают звучать первые басовые ритмы и тема из "Терминатора". Словом, требуется машина для убийства. Неотвратимого и неумолимого. Сначала дал смарт-винтовку и подствольный гранатомёт, а затем решил ничем не ограничивать выбор. Пусть дроид будет оснащён любым видом вооружения из списка книги правил (стр.i). В конце концов, это же машина уничтожения всего и вся. В качестве уязвимости взял из домашних правил по [3 андроидам от QUADRA](#) чувствительность к электро-магнитному импульсу. И для придания ужаса скорость помедленнее, чтобы чувствовалась неотвратимость. Внешний вид мне захотелось сделать не антропоморфным, а самая эффективная сухопутная форма - это форма паука. Арахнофобам привет!



#### **Дроид Судного Дня**

БОЙ: 70% » Любое оружие из списка книги правил.

СКОРОСТЬ: 20%, ИНСТИНКТ: 45%, ХИТЫ: 4 (40)

#### *Специальные способности*

» ИНФРАЗРЕНИЕ: Оружие оборудовано термоприцелом: тепловизор.

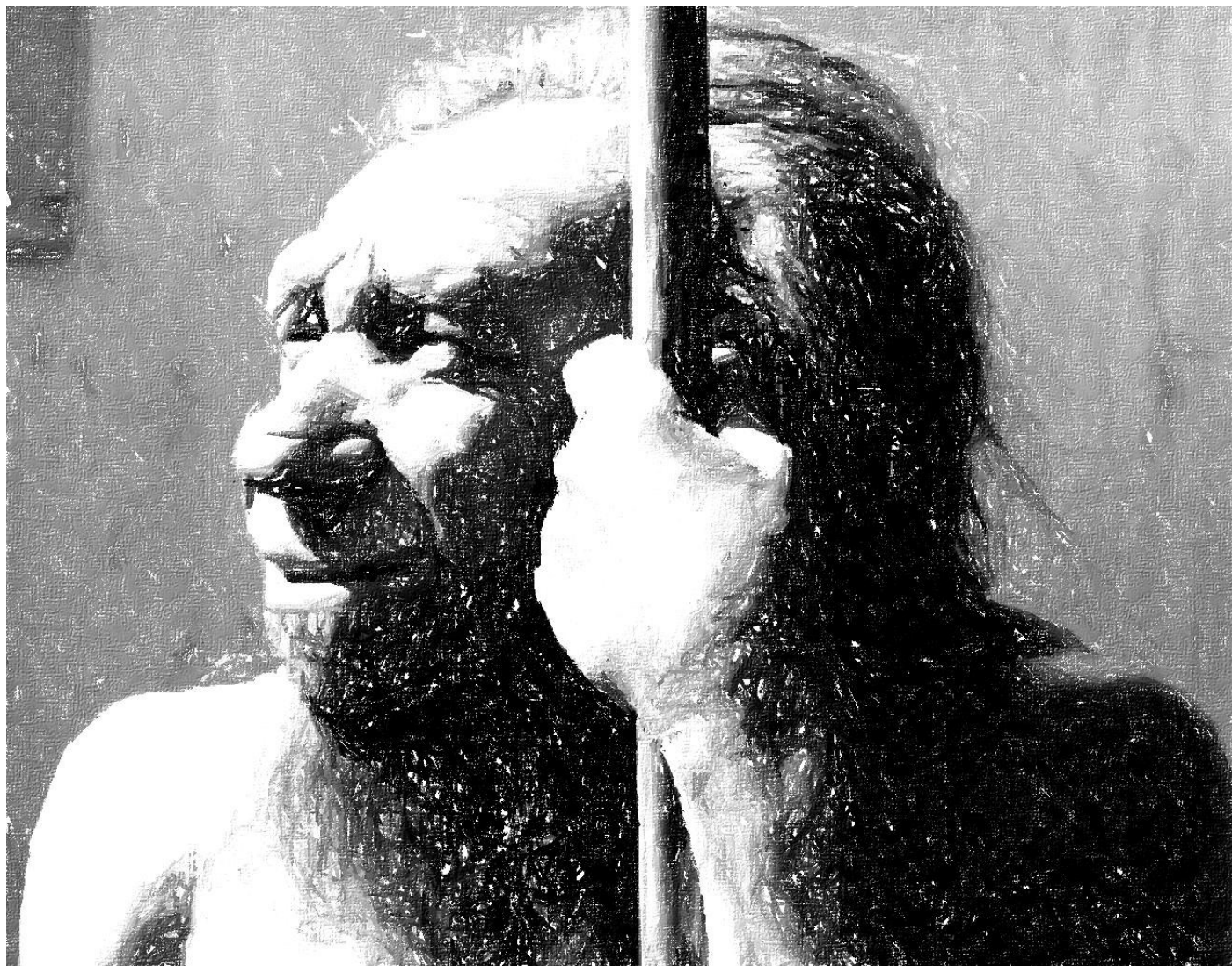
» ЭЛЕКТРОМАГНИТНАЯ УЯЗВИМОСТЬ: Атака на дрoида с применением ЭМ-импульса с Преимуществом.

Гигантский паукообразный терминатор. Методично следует единственному приказу уничтожать всё живое.

Я бы в игре от такого просто постарался убежать куда подальше. Оптимально было бы заманить его под Электрические дуги. Для ужесточения можно даже сделать это единственным возможным способом его уничтожения.



5. Поскольку "Наутилус Времени" побывал в различных эпохах, то тут попадают не только высокотехнологические агрегаты и существа, а вполне себе предки (или вернее сказать альтернативные ветки развития) людей. Примитивные **неандертальцы**. Параметры как у наёмника-священника, за исключением скорости. Скорость я сделал чуть побольше, чтобы у несчастных дикарей были шансы убежать в случае чего.



#### **Неандерталец**

БОЙ: 15% » Копьё 1к10 (Броня[+])

СКОРОСТЬ: 44%, ИНСТИНКТ: 20%, ХИТЫ: 1 (20)

#### *Специальные способности*

» **КОСТЯНОЕ ОРУЖИЕ:** Против костяных наконечников бросок Брони с Преимуществом.

Умные, дружелюбные, полные энтузиазма.

Надеюсь, что игроки не станут их обижать.

6. **Рой наноботов техобслуживания.** Вспомнились сразу и двумерские паучки из Скайрима и Хранители Цитадели из Mass Effect. Нано - это пожалуй чересчур, пусть будут просто очень мелкие и по ним из-за этого будет трудно попадать из точного стрелкового оружия. Роботы - трудяги, поэтому дал им в качестве оружия инструменты: газовую горелку и монтировку=манипуляторы.

Рой решил обыграть следующим образом. Рой наноботов действует сообща. Каждый из ботов атакует с не слишком большой вероятностью (22%), но за счёт того, что атакует каждый, вероятность успеха повышается!

Кому нужно точно, вот формула:  $P_{\text{успешной атаки роя}}(\text{Хитов}) = 1 - (0,78)^{\text{Хитов}}$ .  
Шесть ботов поразят цель с вероятностью 77%, пять – с вероятностью 71%, четыре – с 63%, три – с 53%, два – с 39%.

Хиты роя - это отдельные особи. Погибая, нанобот уменьшает количество хитов роя, и следом закономерно уменьшается его эффективность! По-моему, красиво получилось.



#### **Рой наноботов техобслуживания**

БОЙ: 22% » Газовая горелка 1к10 (Броня[-10%]) или Манипуляторы 1к10.

СКОРОСТЬ: 35%, ИНСТИНКТ: 32%, ХИТЫ: 6 (6)

#### **Специальные способности**

» РОЙ: Наносят количество атак, равное оставшимся хитам.

» МИНИАТЮРНЫЕ: Любая атака наноботов точным оружием будет с Помехой.

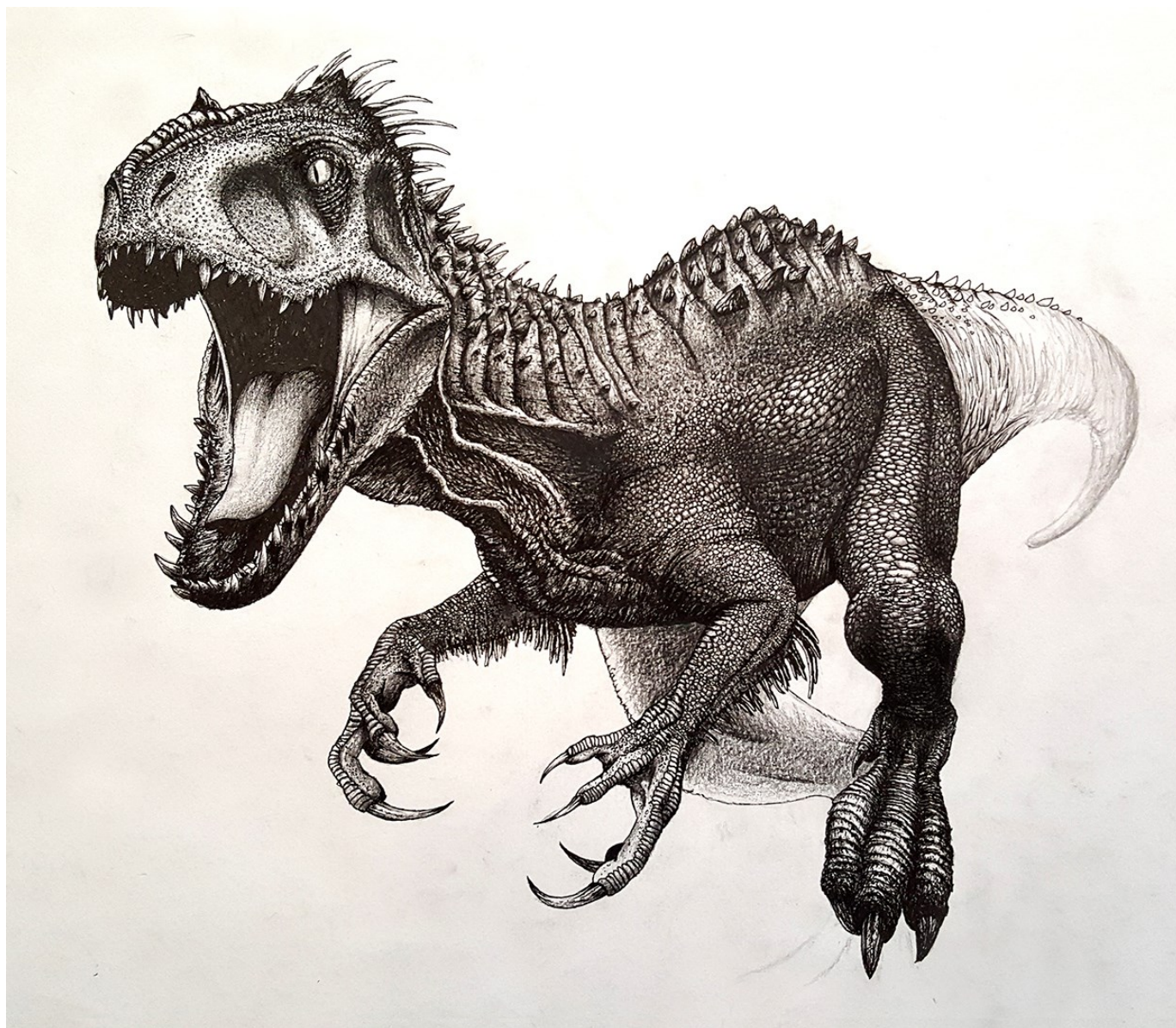
» ЛАЗАЮТ: могут цепляться за стены и потолки и легко передвигаться по тесным пространствам.

Маленькие паукообразные роботы, выполняющие техническое обслуживание корабля.

Если в игре встретятся мирные наноботы, я бы дал возможность уволочь их к себе на корабль и перепрограммировать. Правда, за провал такой попытки рой должен бы стать враждебным. Да и поломанных допустил бы разбирать и попытаться собрать одного рабочего хотя бы из трёх разбитых. Полезные в космическом хозяйстве вещи!



7. Прототипом **динозавра** выступил монстр *Gaunt Hounds* из модуля Mothership: Dead Planet. Практически без изменений. Только скорость поменьше сделал, чтобы была возможность сбежать от огромного хищника.



#### **Динозавр**

БОЙ: 60% » Укус 1к10 или удар Хвостом 2к10

СКОРОСТЬ: 35%, ИНСТИНКТ: 45%, ХИТЫ: 3 (20)

#### *Специальные способности*

» РЫК: Добавляет 2 Стресса и сразу 5% шанс запаниковать.

Динозавр типа анкилозавра. Мощные челюсти, могучий хвост. Учувя добычу, издаёт рык, призывая сородичей.

Разумеется, никто не помешает представить динозавров травоядными жвачными животными, годных пойти только на шашлык голодной партии. Здесь представлен самый стереотипный, благодаря франшизе «Парк юрского периода», вариант.

8. **Призрак** – это переработка монстра "Фантом" за авторством Eternal с [дискорда Mothership](#). Мне понравилась идея, что призрак не наносит физического урона и не может быть уничтожен оружием, только энергией. Рукопашную атаку я добавил, поскольку в ней присутствует тепловая энергия тела самого персонажа, пусть она будет влиять на призрака. Чтобы понять, как уничтожить враждебного призрака, игрокам придётся потрудиться и потратить много патронов. Ужас ситуации как раз в этом. Это как бюрпер из С.Т.А.Л.К.Е.Р.а, который легко убивается ножом, но пока до этого додумаешься, все нервы истратишь.



#### **Призрак хрононавта**

БОЙ: 65% » Ментальный ужас 2к10 Стресса

СКОРОСТЬ: 65%, ИНСТИНКТ: 25%, ХИТЫ: 1 (25)

#### *Специальные способности*

» ЭФЕМЕРНЫЙ: Может быть поражён только энергией (лазер, огонь), электричеством или рукопашной атакой.

» МЕНТАЛЬНЫЙ УЖАС: Получи ментальный урон 2к10 Стресса. Пройди проверку Рассудка или Паникуй.

Мерцающий временной слепок пропавшего экипажа.

Чтобы призрак не оказался крайне смертельным из-за постоянного провоцирования паники, проверку Рассудка можно разрешить делать с преимуществом. Возможно это лишнее, надо проверять на живой игре. Для трёх-четырёх игроков и без этого справиться с призраком не должно составить труда. Правда, с вероятными потерями.



9. Там, где есть нарушения времени, рано или поздно появятся те, кто за эти нарушения захочет наказать. **Полицейские времени**, которые желают предотвратить искажения временных линий и постараются уничтожить ядро "Наутилуса Времени" - хроно-сингулярную установку. А вам предложат либо присоединиться к ним и помочь, либо убраться с дороги и не мешать. Для образов полицейских я просто взял первых попавшихся персонажей из сериалов по запросу "полицейский времени". Один детектив, одна учёная и один дерзкий и нахальный оперативник. В игре можете выпускать их всех вместе или по одному - как угодно. Параметры этих персонажей взяты из [книги правил Mothership](#), со страницы 22 с наёмниками. А особенность прямо из описания сериала "Полицейские во времени" в википедии. Чтобы не попасть в "петлю бесконечности" полицейским нужно вернуться к машине времени вовремя, о чём им сообщает специальный таймер. Поэтому они могут внезапно сорваться и убежать.



### **Полицейский времени**

БОЙ: 30% » Револьвер 3к10, пистолет-транквилизатор, дробовик 2кх10  
СКОРОСТЬ: 35%, ИНСТИНКТ: 35%, ХИТЫ: 2 (20)

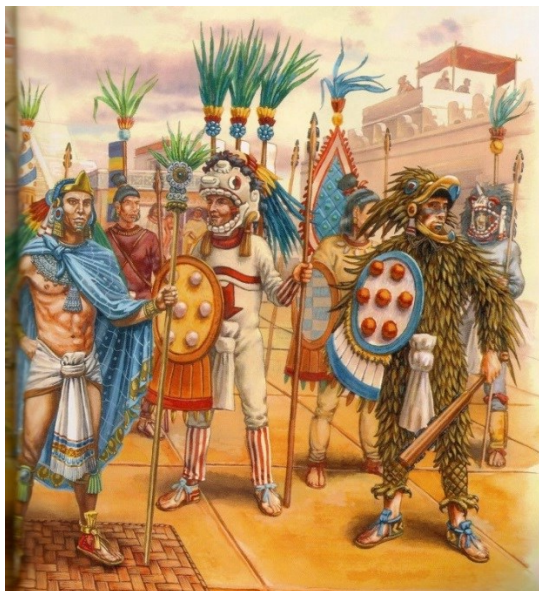
#### *Специальные способности*

» ТАЙМЕР МАШИНЫ ВРЕМЕНИ: Есть 35% шанс, что полицейским времени надо срочно возвращаться. Они всё бросают и убегают.

Полицейские времени Джефф Слейд (детектив), Холли Тёрнер (учёный, криминалист) и Джек Логан (нахальный и дерзкий оперативник). Этот корабль искажает шкалу времени. Их работа - привести всё в порядок любыми средствами.

10. **Древние воины**, как мне кажется, чуть покрепче неандертальских дикарей. Но основное их преимущество в том, что они уже умеют сражаться вместе. В строю. Именно этот аспект я и постарался отразить в их специальной способности.

Параметры как у наёмника-десантника, но хитов из-за отсутствия современной брони и медицины всего 1.



### **Древние воины**

БОЙ: 25% » Копьё/меч 1к10

СКОРОСТЬ: 25%, ИНСТИНКТ: 25%, ХИТЫ: 1 (20)

#### *Специальные способности*

» **БОЕВОЙ СТРОЙ**: Пока воины держат строй, они имеют +15% к БОЮ и ИНСТИНКТУ. Убийство командира рушит строй и есть 45% шанс обращения в бегство.

Древние ассирийцы, шумеры, хетты, египтяне, ацтеки, майя и прочие. Копья и мечи - простое оружие и примитивная защита.

11. Вот где можно развернуться фантазией, так это в продумывании подробностей монстра с совершенно абстрактным описанием. **Слизистая тварь из будущего** – под такое название можно представить себе червя, амёбу, чужого, гигантскую улитку, медузу, угря, желатиновый куб и так далее. Я остановился на аморфной массе, поверхность которой способна выделять пищеварительную слизь. Существо обволакивает свою жертву и переваривает. Для обеспечения ориентации в пространстве и охоты я наделил существо прочными, тонкими нитями. Нечто среднее между "катитараном" и "странствующей сетью" из "Приключений Тафа" Джорджа Мартина. Исходные характеристики позаимствованы у монстра из великолепного одностраничного буклета-приключения ["Призрак Ипсилона-14"](#). В общем, получился очень страшный монстр. Его допустимо рассматривать даже как монстра-босса всего заброшенного корабля.



### **Слизистая тварь из будущего**

БОЙ: 70% » Поглощение 4к10

СКОРОСТЬ: 50%, ИНСТИНКТ: 35%, ХИТЫ: 3 (40)

#### *Специальные способности*

» **ПОГЛОЩЕНИЕ:** Обволакивает, чтобы поглощать свою добычу. Поглощаемый должен проходить проверку Тела каждый ход или получать критические повреждения. Успешная встречная проверка Скорости освобождает из объятий существа.

» **НИТЕВИДНЫЕ ЩУПЫ:** Существо слепое и использует тонкие, прочные нитевидные отростки для ориентации в пространстве и охоты.

» **ПРОТОПЛАЗМА:** Вместо атаки может восстановить 1к10 здоровья не выше оставшегося ХИТА.

» **ЛАЗАЕТ:** Может цепляться за стены и потолки и легко передвигаться по тесным пространствам, оставляя за собой заметный осадок.

» **ТАКТИКА:** Подкрадывается / тихо наблюдает за своей жертвой. Методично нападает на одного за другим. При получении урона отступает, чтобы спокойно восстановиться.

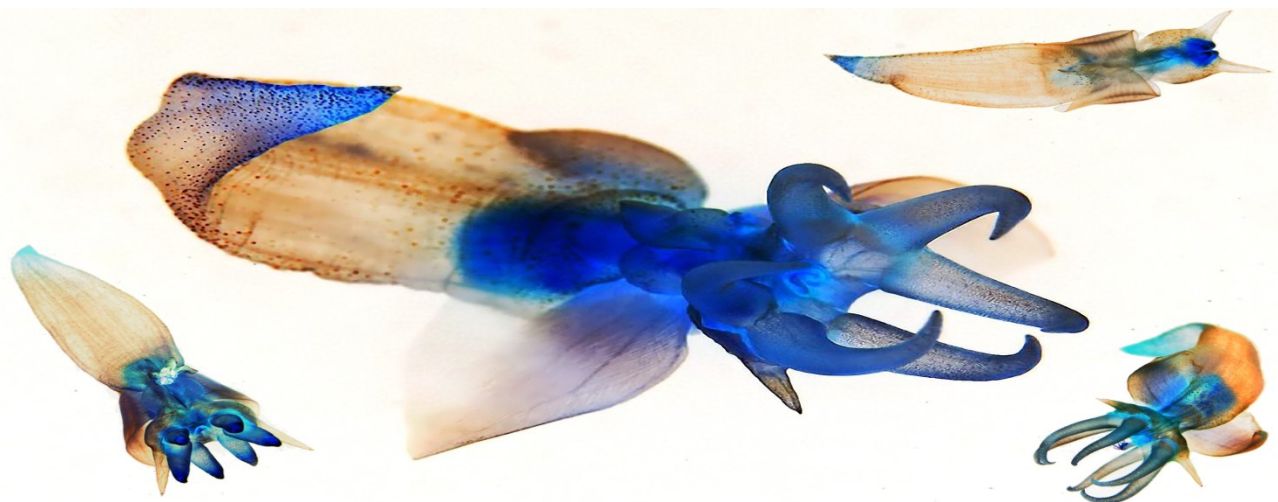
Желеобразное инопланетное существо, питающееся любой органикой и теплом.



12. И, наконец, странные существа, названные **"темпоральными акулами"**. Причём, акулами их назвали, судя по скупому примечанию, не за внешний вид, а значит – за манеру поведения. Бредовый набор слов **"высасывание энергии времени из живых существ"** поставил меня в тупик. Это какая-то эзотерика, что-то связанное с биополем и прочими волшебными сущностями. Всё, что выдал мне измученный раздумьями мозг, сводилось к ускоренному старению персонажа, на которого набросилась темпоральная акула. И как реализовать "старение" в числовых характеристиках персонажей? Вряд ли я ошибусь, если буду утверждать, что к старости остаётся меньше здоровья и сил. А поскольку здоровье в Mothership это функция характеристики Силы ( $\text{Максимальное\_Здоровье} = \text{Сила} \times \text{Хиты}$ ), то мне показалось логичным, чтобы темпоральные акулы, "высасывая энергию времени" снижали параметр Силы. Снижение Силы снижает максимальное здоровье. А в пределе убивает персонажа.

Чтобы не портить навсегда персонажа (я добрый), предусмотрел возможность излечения от эффекта старения. Но только после продолжительного отдыха и с проверкой Рассудка. Эту опцию вы, как Ведущий/Мастер/Смотритель, всегда можете отключить. Как и любую другую, на самом деле.

Поскольку акулы были указаны во множественном числе, я добавил им особенность "Рой", которую я придумал для наноботов техобслуживания.



### **Темпоральные акулы**

БОЙ: 22% » Высасывание времени

СКОРОСТЬ: 55%, ИНСТИНКТ: 45%, ХИТЫ: 6 (6)

#### **Специальные способности**

» РОЙ: Наносят количество атак, равное оставшимся хитам.

» ВЫСАСЫВАНИЕ ВРЕМЕНИ: Провоцирует проверку Рассудка и снижает  $1k10/2$  Силы при провале. Эффект старения долговременный и влияет на максимальный уровень Здоровья. Излечить можно только после отдыха не менее 6 часов и успешной проверки Рассудка.

Они могут высасывать энергию времени из живых существ. Не совсем похожи на акул.



В завершение, я отсортировал все явления и монстров в алфавитном порядке и сохранил в трёхколоночный макет вёрстки приключения "Наутилус Времени", чтобы можно было распечатывать приключение и получившуюся конверсию на одной странице с оборотом. Ещё раз напомню, что перевод приключения и компактную страницу с адаптацией явлений и монстров под НРИ Mothership можно взять [тут](#).

На этом всё. Надеюсь, эти заметки с примерами адаптации явлений и монстров к системе НРИ Mothership окажутся полезными при подготовке к вашим собственным приключениям в страшном и безмолвном далёком космосе.

Всем интересных игр!