

Генератор монстров

от Алексея Шлыкова

Редактура: Анастасия Гастева.

Вёрстка: Александр Ермаков.

Правила Savage Worlds: Шейн Лэси Хенсли



Studio 101
2013

При помощи этого простого инструмента вы, уважаемый ведущий, сможете быстро и легко обрушить на вашу группу орды опаснейших чудовищ. Причём на каждом из этапов допускается как выбрать один из доступных вариантов, так и довериться воле случая (в этом случае вам пригодится колода карт). Вперёд!

ШАГ 1: ТИП

Этот параметр влияет прежде всего на внешность чудовища — от кого оно произошло. Не стесняйтесь, ведущий, включайте воображение на полную катушку и смело изобретайте любую, самую зловещую вариацию исходного существа. Плюс к этому тип определяет шаг и особые способности перемещения.

Тяните карту или выберите то, что нравится.

<i>Результат</i>	<i>Тип</i>	<i>Параметры</i>
2-4	Зверь (медведь, крыса, лось – всё что угодно)	Шаг: 8;
5-7	Птица	Шаг: 4, полёт (12);
8-9	Рептилия (змея или ящерица)	Шаг: 4, водный: шаг 4;
10	Рыба*	Водный: шаг 10;
J	Насекомое или паукообразное	Шаг: 8, хождение по стенам (8);
Q	Растение или гриб	Шаг: 2;
K	Червь	Шаг: 4, перемещение под землёй (6);
A	Человек	Шаг: 6,
Joker	Черт-знает-что, тварь неведомая	Шаг: 2d6, хождение по стенам (2d6).

** Если дело происходит на суше, бросьте кубик ещё раз и сотворите гибрид: рыба-зверь, рыба-червь и т.д. Если лень этим заниматься, просто перебросьте.*

ШАГ 2: РОЛЬ

Характеристики и навыки определяются ролью.

Тяните карту или выберите то, что нравится.

<i>Результат</i>	<i>Роль</i>	<i>Параметры</i>
2-3	Слабый и беззащитный	<i>Характеристики:</i> ловкость d6, смекалка d4 (ж), характер d4, сила d6, выносливость d4; <i>навыки:</i> внимание d6; <i>защита:</i> 2; <i>оружие:</i> сила+d4
4-6	Рядовая рабочая особь	<i>Характеристики:</i> ловкость d6, смекалка d4 (ж), характер d6, сила d6, выносливость d6; <i>навыки:</i> внимание d8, драка d4; <i>защита:</i> 4; <i>оружие:</i> сила+d6
7-9	Солдат	<i>Характеристики:</i> ловкость d6, смекалка d4 (ж), характер d6, сила d8, выносливость d8; <i>навыки:</i> внимание d8, драка d6; <i>защита:</i> 5; <i>оружие:</i> сила+d8
10-J	Ловкий и гибкий	<i>Характеристики:</i> ловкость d10, смекалка d4 (ж), характер d6, сила d6, выносливость d6; <i>навыки:</i> внимание d10, драка d8, лазание d10, маскировка d10; <i>защита:</i> 6; <i>оружие:</i> сила+d8
Q-K	Большой и толстый	<i>Характеристики:</i> ловкость d4, смекалка d4 (ж), характер d8, сила d12, выносливость d10; <i>навыки:</i> внимание d4, драка d6, запугивание d8; <i>защита:</i> 5; <i>оружие:</i> сила+d12
A	Мозг	<i>Характеристики:</i> ловкость d6, смекалка d10 (ж), характер d8, сила d4, выносливость d6; <i>навыки:</i> внимание d8, драка d4, провокация d8, маскировка d6; <i>защита:</i> 4; <i>оружие:</i> сила+d4
Joker	Лучший воин своего вида	<i>Характеристики:</i> ловкость d8, смекалка d6 (ж), характер d8, сила d10, выносливость d8; <i>навыки:</i> внимание d8, драка d12, маскировка d8; <i>защита:</i> 8; <i>оружие:</i> сила+d10

Вы вполне можете вытянуть несколько карт, если хотите столкнуть вашу группу с разными представителями одного вида — например, несколькими рабочими особями и охраной. Есть и более сложные варианты, например — мозг (пси-активный лидер стаи), большой и толстый (телохранитель) и несколько рядовых рабочих; если убить мозг, остальные рассеются.

Фантазируйте!

ШАГ 3: РАЗМЕР

Размер влияет на модификатор атаки, стойкость и силу. Вам не нужно мучиться и складывать-вычитать разные цифры. Просто вытяните карту и примените к своему монстру соответствующую строку (альтернатива — сразу выберите тот вариант, который приглянулся). Конечно, мы понимаем, что так вполне может получиться некоторое несоответствие между первичными и вторичными параметрами, ну и чёрт с ними! Игроки не заметят разницы, а времени на создание врага потребуется куда меньше. Да, и если вы получили как минимум девятку, то замените силу чудовища на приведённую в таблице.

<i>Результат</i>	<i>Размер</i>	<i>Стойкость</i>	<i>Модификатор атаки</i>	<i>Сила</i>
2-4	Маленький: кошка, собака	3	-2	—
5-8	Средний: человек, крупная собака	6	—	—
9-J	Крупный: бык, горилла, медведь, лошадь	9	+2	Сила 1d12+2
Q-K	Большой: слон, большая белая акула	12	+2	Сила 1d12+4
A	Очень большой: мамонт, синий кит	15	+4	Сила 1d12+6
Joker	Гигантский: тираннозавр	18	+4	Сила 1d12+8

ШАГ 4: ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

Вот уже и почти все! Дело за малым — наделить вашу зверушку уникальным набором спецправил. Либо просто выбирайте, что нравится, либо снова доставайте колоду карт.

Тящим карту и смотрим по таблице, что у нашего монстра отросло. Если масть — чёрная, то на этом все. Если красная — тянем ещё одну карту и применяем полученный результат. И так, теоретически, до бесконечности — если все время будете получать красную масть.

Карта	Свойство
2	Стая/рой. Вместо одной большой твари у нас получается много-много маленьких. Смотрите соответствующее описание в правилах да.
3	Длинные руки. Существо может наносить удары через клетку.
4	Броня +2. Всё просто.
5	Крепкий. Смотрите соответствующее описание в правилах да.
6	Яд. Смотрите соответствующее описание в правилах да. Яд считайте удушающим.
7	Паралич. Смотрите соответствующее описание в правилах да.
8	Вцепиться в горло. Смотрите соответствующее описание в правилах да.
9	Оглушение. Смотрите соответствующее описание в правилах да.
10	Страх. Монстр вызывает страх, как описано в книге правил да.
J	Стрелковое оружие. Той или иной формы — кислотные плевки, стрекательные щупальца или метательные иглы. Дайте существу навык стрельбы, равный его навыку драки, и дистанционное оружие с уроном, равным урону в ближнем бою. Дистанция оружия — 5/10/20.
Q	Разум. Сотрите букровку «ж» около показателя смекалки. Существо разумно, возможно, даже больше, чем мы с вами. Подсказка: это должно сильно повлиять на его тактику.
K	Быстрая регенерация. Смотрите соответствующее описание в правилах да. Раны, нанесённые огнём, не регенерируют.
A	Мистический дар. Ваш монстр может использовать одну выбранную вами силу с навыком d6. Для простоты считайте, что может он это сделать три раза за бой, после чего ему нужно отдохнуть перед повторным применением.
Joker	Вашей группе повезло! Они встретили дикую карту — со всеми соответствующими спецправилами (несколько ранений, дикий кубик и прочее).

Если какое-то свойство повторяется, то усугубите его (например, броня +2 дважды = броня +4, а повторно полученный страх даст страх (-2)). Если это невозможно, то попросту проигнорируйте повторяющуюся карту.

ШАГ 5: ФИНАЛЬНЫЕ ШТРИХИ

Если получившийся зверь кажется вам совсем уж неказистым, и никакой фантазии не хватит, чтобы это обосновать, — не стесняйтесь, пишите, кромсайте, дополняйте, в общем — делайте всё необходимое.

...тянем карты действия!

