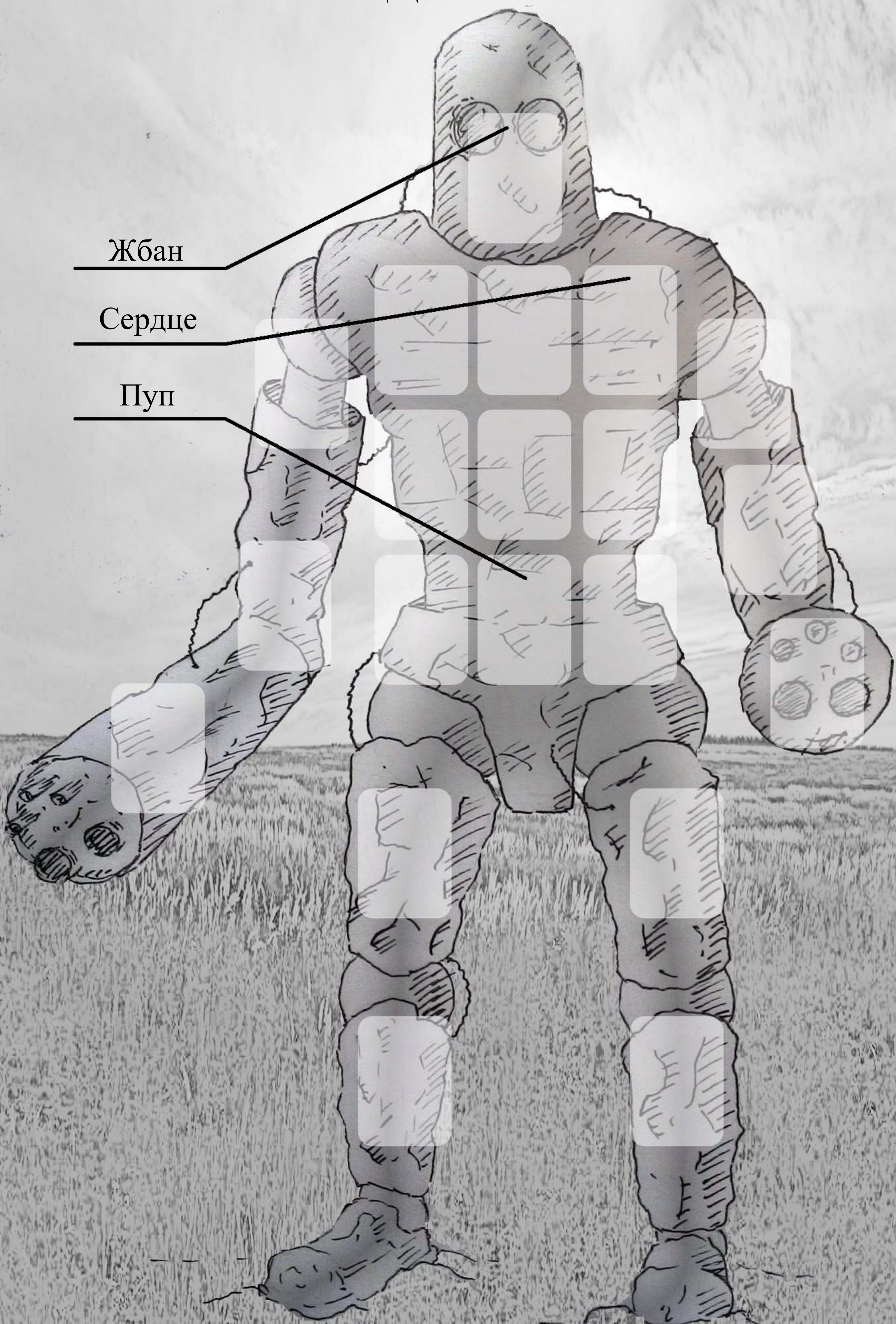


ПОСЛЕДНИЙ КОЛОСС



Жбан

Сердце

Пуп

В мире после нескольких войн, по землям покинутым человечеством, бредёт стальной великан Колосс-101. Войн больше нет. И скорее всего, других боевых машин, оборудованных системой жизнеобеспечения экипажа в любых условиях тоже больше нет. По крайней мере, на этой планете.

А вот Колосс по-прежнему жив. И члены экипажа, бойцы Великого Войска Освобождения (никто, правда, не помнит от кого) в четвертом поколении, тоже живы.

Сегодня команда отмечает Праздник. Никто конечно уже не помнит что это за праздник, но теорий относительно этого, а так же мнений как именно стоит его отмечать, великое множество. Что конечно порождает конфликты...

«А ну-ка, оставь в покое оливьеху! Закупорить бутылки!

Я знаю, что у вас праздничное настроение, но боюсь, этому придется подождать. Колосс умирает. Его запасы энергии на исходе, а Праздник растрчивает остатки. И кто-то должен что-то сделать!

Кто-то, это вы, потому что я уже надел свой праздничный колпак. Вот инструкция. Удачи!»

С этими словами начальник вашего цеха, Диагностирования Состояния Колосса и Борьбы с Паразитами (ДСКПП!), выскочил из подсобки, оставив только записку.

Записку перепешите на отдельный листок бумаги как можно более отвратительным почерком и отдайте игрокам.

ИНСТРУКЦИЯ

- *Вооружитесь*
- *Взять кафандр (склад в правой кисти)*
- *Закройте черный вентиль (он в левой стопе)*
- *Почините громовод (он на жбане, не забудь надеть кафандр)*
- *Найти штурмана (где-то в правой ноге)*
- *Притащите его в пупок*

Если что, я в левой руке. Но лучше сами. Шевелитесь, не то помрем.

Эта настольная ролевая игра рассчитана на 3-6 игроков и одного мастера.

Правила написаны таким образом, что бы вы могли как можно быстрее прочитать их и приступить к развлечению. Поэтому, многие моменты в них опущены, и мастеру придется справляться с этим уже в процессе.

Помимо богатого воображения вам понадобятся:

- 1. Несколько листов бумаги и карандаш**
- 2. Набор игральных карт**
- 3. Набор разногранных кубиков и несколько шести-гранников**
- 4. Монетки разного значения**

1. Листы нужны для записи характеристик и имущества персонажей игроков, а так же для совершения пометок ведущим.

Игроки записывают следующую информацию:

- **Имя Персонажа (Тут всё просто).**
- **Масть (Можете вытянуть случайную карту или остаться нейтральным). Получаете +2 на броски Тёрки и -2 на Драки против отмечающих своей масти.**

- Параметры (Распределите между ними d4, d6, d8, d10 и d12)

Параметры	Отвечает за	В бою
Драки	Физическое развитие	Отнеми 1 ХП у противника
Тёрки	Умение договориться	Заставь противника пропустить ход
Починка	Технические навыки	Смойся в отсек из которого пришёл
Лечение	Медицинские знания	Вылечи 1 ХП союзнику
Одалживание	Приёмы выживания	Выхвати у противника шмотку

- Опынение (На старте равно 0)

Показатель	Степень	Воздействие на организм *
0	Подозрительно трезв	-2 на броски Тёрки
1	Принял	-2 на броски Лечение
2	Поддал	-2 на броски Одалживание
3	Хорош	-2 на броски Починка
4	Пьян	-2 на броски Драки
5	В умат	Вы не в состоянии спасти Колосс

* По одному воздействию за степень опынения.

- Шмотье (На старте у вас одна случайная шмотка)

Значение *	Шмотка	Описание	Применение **
1	Бутылка	Похоже на алкоголь	Отпить за спокойный проход (Одноразовое)
2	Гаечный ключ	Главное средство борьбы с паразитами	+2 к броскам Драки
3	Леденец	Очень старый	Нанести 2 урона, метнув (Одноразовый)
4	Огнетушитель	Красная штуkenция	Все противники пропускают ход (Одноразовый)
5	Оливьеха	Мешанина из всего, что нашёл кок	Брось 1d4: 1- Восстанавливает все ХП; 2- +2 к следующему броску; 3- +1 Опынение; 4- Ничего (Одноразовый)
6	Хлопушка	Опасная штука	Все противники и вы получают 1d6 урона

* Бросайте 1d6 каждый раз когда должны получить случайную шмотку.

** Не ограничивайтесь таблицей, позволяйте игрокам экспериментальное применение шмоток, а так же придумывайте новые.

2. Покерная колода карт, хотя подойдет и обычная.

Карты выкладываются по приведенной на обложке схеме, рубашкой вверх. Они обозначают отсек, через который сотрудникам ДСКПП нужно прорваться к точке выполнения задания.

Масть обозначает группировку, отмечающую свой Праздник, или убранство отсека.

Масть	Группировки	Договориться *	Получить **
Буби	Новый Год или Рождество	Стишок +2	Заставят выпить и отпустят
Трефы	Хэллоуин	Страшилка +2	Отберут по шпотке и отпустят
Пики	День Святого Патрика	Опьянение 2+ +2	Заставят выпить и выкинут в отсек откуда вы пришли
Червы	День Святого Валентина, С ними тяжело и другие непопулярные праздники	С ними тяжело договориться	С этими по разному бывает

* При некоторых обстоятельствах и действиях, вы получаете бонус к броскам Тёрки.

** Если вы проигрываете схватку или не хотите её начинать, то получаете результат из данного столбца.

Значение на карте обозначает сложность препятствия или уровень члена экипажа.

Значение	Экипаж	Обстоятельства
2-6	Паразиты	Заблокированные двери
7-10	Младший персонал или	Искусственное препятствие
В-Т	Потомственные офицеры	Разрывы в обшивке
Дж	Дружелюбный кладовщик	Находите случайный предмет

Члены экипажа имеют характеристики: Драки Х, Тёрки Х-2, Починка Х-4, Лечение Х-6, Одалживание Х-8, где Х - значение на карте. Но никак не меньше 1.

3. Кубики из набора используются для выяснения успешности действия, а шестигранниками обозначается уровень здоровья, ваш и противника.

Будет ли в отсеке препятствие или члены экипажа решает мастер.

Что бы преодолеть препятствие игрокам достаточно выкинуть на кубике подходящего параметра число большее сложности указанной на карте. Картинка принимается за число 11.

Кодичество членов экипажа находящихся в отсеке определяется броском d4.

Если завязалась драка, то раунд протекает следующим образом: сначала ходят игроки, потом их противники, совершая по одному действию. У всех в начале каждого боя 6 ХП. Те чье здоровье упало меньше единицы теряют сознание. Бой продолжается до момента, когда представители с одной из сторон потеряют сознание или скроются. Когда это члены ДСКПП, то не успевшие скрыться персонажи терпят непотребство определенное мастером. Проиграл экипаж - игроки получают по случайной шмотке с каждого тела (Если они еще не сняты Одалживанием).

4. Монетками отмечается положение членов ДСКПП на схеме Колосса.

Начинают они в Сердце, и перемещаются к отсекам, отчерченным в записке Начальника, вскрывая карту отсека, в который входят.

Перемещаться можно только между отсеками, примыкающими друг к другу сторонами, но не уголками карт.

«Последний Колосс» написана специально для конкурса «RPG-Кашевар 2015». Поэтому, её основная тема ПРАЗДНИК. И именно поэтому, она про ОДИНОКОГО КОЛОССА, который, позвякивая раскиданным по отсекам БУТЫЛКАМИ, направляется к грозовой туче, что бы подзарядиться от МОЛНИИ.

Но эта игра может быть и о чем-то другом, более или менее веселом. Не стесняйтесь переосмысливать и дополнять её своими идеями.

Текст: Кугель
Обложка: Иван Катюгин