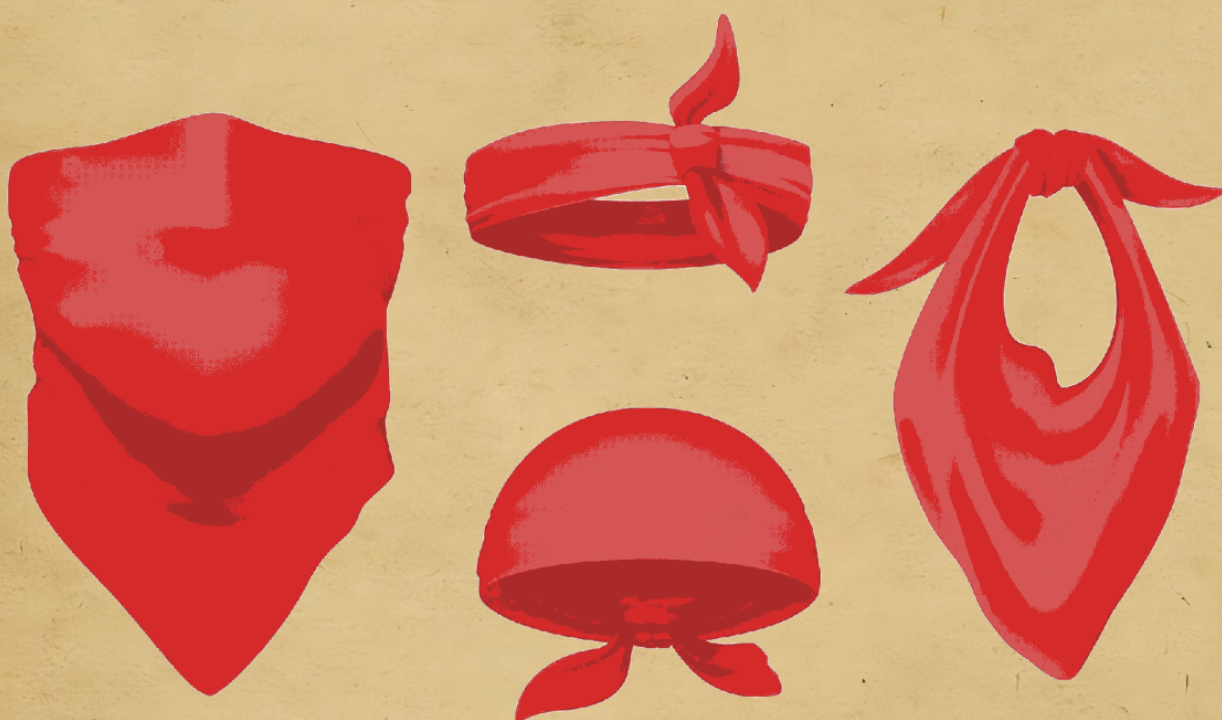


КРАСНЫЕ ПЛАТКИ



НРИ про дружинников в советском оккультизе

Под авторством:

Varik,
rotatome314,
Бумажного Дракона

2023 год



НРИ «КРАСНЫЕ ПЛАТКИ»

Об игре

"Красные платки" — это хак нри "Шиноби" про группу бывших пионеров, которые сражаются с порчей, что скрытно забирает жизни жителей.

В произведении используется текст игры "Шиноби" от Emergen666, который мы применяем под лицензией CC BY-NC-SA 4.0

Контрольные слова:

Дети — детство, детские сказки

Трансформация — в виде мутаций персонажей

Предания — порча и вера в сказки

Также это прототип без иллюстраций сделанный для
RPG-Кашева

Создание персонажа

Концепт

d6	Концепт	Навык	Инструм-ы
1	Колхозник	Природа	Набор лесничего
2	Студент	Наука	Карта в библиотеке
3	Делец	Обман	Набор взломщика
4	Гопник	Город	Трубой (Дубинка)
5	Кадет	Воля	Кожаная броня
6	Лекарь	Медицина	Аптечка

Колхозник: когда ты рос, твоя семья (и ты, в том числе) жила на окраине города, из-за чего у тебя много знаний о природе и есть инструменты для выживания в лесу.

Студент: учился нормально, пошёл в универ и единственное, что тебя пока волнует - сессия.

Делец: Ты – скользкий хитрец. Мелкие кражи, шантаж и прочее - для тебя это обыденность.

Гопник: Выросший на улицах, ты понимаешь, с кем связываться, а с кем нет.

Кадет: Обученный в кадетском корпусе. У тебя осталась воля солдата и броня для тренировок.

Лекарь: Благодаря образованию ты знаешь, как лечить и лечиться.

Навыки

2d6	Навыки	2d6	Навыки
2	Кулаки	8	Воля
3	Медицина	9	Природа
4	Легкое оружие	10	Город
5	Сила	11	Обман
6	Ловкость	12	Оккульт
7	Скрытность		

Описание

Кулаки и Легкое оружие: это боевые навыки, используются при ударах без и с оружием.

Медицина: знание состояния другого существа или как его вылечить.

Сила: мышцы, выносливость и телосложение.

Ловкость: быстрота и реакция.

Скрытность: умение спрятаться.

Воля: способность не смотря ни на что цепляться за жизнь.

Обман: умение заставить человека врасплох или наврать ему.

Природа и Город: знание местности.

Оккультизм: умение обращаться с оккультизмом и порчей

Предыстория

Возьмите 2 из таблицы

d6	d6	Предыстория
1-2	1-3	<i>Враг</i> — друг или родственник
	4-6	<i>Жертва</i> — друг или родственник
3-4	1	<i>Враг</i> — Полиция
	2	<i>Враг</i> — Бандиты
	3	<i>Враг</i> — Другие
	4-6	<i>Враг</i> — Бывший коллега
5-6	1-2	Ужасный инцидент в прошлом
	3-4	Ты имеешь хорошее наследство
	5	Ты что-то знаешь про культ
	6	Ты или твой знакомый был в культе

Враг — это персонаж, который враждует с персонажем игрока. Причина вражды и кто именно враг игроки и ведущий придумывают во время игры.

Жертва — это персонаж, связанный с персонажем игрока, который пострадал от рук культа.

Контакт

У каждого персонажа есть 2 контакта: Родственники и Знакомый. Родственники связаны с концепцией персонажа (военные у кадета, ученые у медбрата и т.п.), а кто "знакомый" - сам игрок решает во время игры.

Также у персонажей ещё контактов на (1d6 / 2) - 1.

К контакту можно обратиться в любое подходящее время, и по дружбе они могут помочь персонажу, но условия уже решают ведущий и игроки.

Экипировка

Холодное оружие (нож) - урон 1d6

Пистолет Полицейский - 2d6, 50 метров, 8 патронов в магазине

Двустволка - 2d6, 15 метров, упрощённая стрельба, +1 к броску атаки с ней, 2 патрона в обойме. Можно зарядить солью (оглушение на монстров порчи на 2d6 раундов и повышенный урон на 1d6)

Винтовка - 3d6, 1300 метров, 5 патронов в обойме

Капкан - 1d6, проверка силы. при провале обездвиживание на 3d6 раундов:

Дымовая граната

Создаёт облако дыма радиусом 10м на 8 раундов. Сквозь дым могут видеть только термальные приборы и особые виды зрения

Осколочная граната

Наносит 3d6 урона в радиусе до 3 метров и 1d6 урона в радиусе 3-5 метров.

Правила игры

Проверки

Чтобы совершить проверку умения, брось 2d6. Если ты не владеешь соответствующим умением, но всё же хочешь совершить действие, привязанное к нему — сумма на кубах должна быть выше 7. Если владеешь нужным навыком — выше 5.

Добавь +2 к броску, если используется подходящий предмет.

Критические успехи или провалы

Любой результат, при котором на кубах выпадают одинаковые цифры (например, две единицы или две шестёрки) является критическим успехом или провалом, в зависимости от того, успешно ли совершена проверка.

Встречные проверки

Если два персонажа вступают в противостояние вроде армрестлинга или игры в нарды, и оба владеют необходимым умением — пусть каждая сторона бросит 2d6 и победит та, которая выбросила больше.

Если одна из сторон не владеет нужным умением — дай другой "+2" к броску.

Боевые столкновения

В при "Красные Платки" нет огнестрельного боя почти полностью, из-за

чего лучше всего упростить и изменить изначально ориентированную на огнестрел систему "Шиноби".

Порядок боевого столкновения

1. Обе стороны кидают 2d6 (+2 стороне за потенциальный сюрприз);
2. Действует сторона с наибольшим результатом;
3. Действует сторона с наименьшим результатом.
4. Если бой продолжается, вернитесь на пункт 1

Действия в свой ход

В ход персонаж может делать 1 действие:

1. Взаимодействие
Вы можете взаимодействовать с предметом или атаковать.
2. Ходьба
Вы передвигаетесь на максимум 10 метров.
3. Бег и Действие
Можете пройти 5 метров и взаимодействовать (с -2 на проверки).

Атака

Чтоб атаковать другого персонажа, соверши проверку навыка, как обычно, но во время боя могут быть применены разные модификаторы, например: цель в укрытии = -2; бросок на близкой дистанции = +1 и т.д.

Когда атака успешна, персонажу наносится 1 оглушение и урон броском обозначенного количество кб, и каждый крит наносит 2 с двойным уроном.

Ранения

В игре нет понятия "очки здоровья" или "класс брони", а сама система урона приведена на следующей странице:

Урон	Эффект	Пояснение
1-3	Оглушён	Ошеломление, лёгкий урон. Персонаж получает 1 оглушение. При 6 оглушении персонаж падает без сознания на 30 минут или до лечения.
4-8	Ранен	Вы без сознания 2 раунда и имеете -2 ко всем проверкам, пока не вылечат. При получении второй раны персонаж будет "при смерти".
9-13	При Смерти	В таком состоянии каждую минуту нужно делать проверку воли, чтоб не умереть. При крите можно сделать раунд как обычно.
14+	Смерть	Вы умерли, всё.

Броня

Броня поглощает обозначенное количество урона, тем самым понижая результат на бросок урона.

Название	Защита
Кожаная	2
Охранная	3
Полицейская	5
Военная	8

Лечение

Лечение происходит при помощи навыка "Медицина" (с +2 за аптечку или мед. набор), что позволяет снизить степень ранения персонажа при успешной проверке. При критическом успехе степень снижается на 2.

После лечения персонажам потребуется столько дней покоя, какова была их наивысшая степень (1к6 для Оглушен, 2к6 для Ранен, 3к6 для При смерти).

Новое Правило Игры

Из-за того, что это хак, нужно будет расписать новые правила отдельно от основных для большего обозначения особенности хака.

Человечность

Во время игры персонажам периодически придется не только сталкиваться, но и взаимодействовать с порчей, из-за чего они могут потерять свою человечность.

Эта система также заменяет киберимпланты Шиноби, при этом показывая слабость разума персонажей перед реальностью.

На старте у персонажей 10 человечности.

Есть 3 способа потерять человечность (далее порча):

1. Быть под визуальным или психическим влиянием порчи (временное)
2. Получить мутацию (постоянное)
3. Сотворять ритуалы, которые тратят человечность (варьируется)

Безумие

При столкновении с созданиями порчи или их взаимодействием персонажам нужно будет кинуть $2d6$ ниже их свободной человечности, чтоб не получить от 1 временного безумия. Также на этот бросок могут быть \pm МОД при использовании спец предметов (например, пластиковое ожерелье с чесноком дает -1 к броску)

Когда свободных ячеек безумия остается 0, персонаж становится безумным. Если есть временные ячейки порчи, то персонаж получает контроль над собой после 30 минут. При постоянной порче персонаж становится монстром порчи.

Из-за того, что это прототип и у автора лимит по словам и времени, Рефери создает проявление порчи.

Мутация и Ритуалы

Вы сражаетесь против порчи, но, как говорится, клин клином вышибают. Придется знать, как она работает.

В главе "Порча и создания её" будут даны примеры мутаций и ритуалов, здесь - как они построены.

Мутации делятся на 4 оценки от 2 до 5, обозначая затрачиваемое кол-во человечности, далее название, затем описание.

Ритуалы также имеют оценки, только от 1 до 12. Пусть инициатор ритуала бросит $2d6 \pm$ МОД (+2 за Оккульт), а результат вычитет из оценки. Если сколько-то не хватило - столько человечности он теряет.

Порча и создания её

Порча прорвалась во все уголки этого город. Она появилась здесь спустя несколько поколений боев и неразберихи. Но порча не работает в открытую: скрытно, словно змей, она выжидает жертву, чтоб отравить её и тем самым убить. Порча чувствует слабых духом - и в тот момент, когда такие люди решают, что она может помочь - они уже окажутся её частью, сами того не осознавая.

Создание №3А78: Доктор Адскиболит

Настоящее ФИО: Шустер Богдан Петрович

Бывший род деятельности: Нейрохирург

Отчёт от красного платка: Несмотря на свой внешне старый возраст, Доктор Адскиболит очень резво убивал людей и животных, чтоб потом создавать мумифицированные пародии, которые он заставлял выполнять то же самое, что и их хозяин - или другой мумифицированный человек. К счастью для народа, мы смогли его ликвидировать до возрастания его мощи на слишком опасный уровень.

Ритуалы:

- **5 Восстание**
Для этого ритуала нужно тело существа, подлежащего к восстанию, литр крови и две 5 конечных звезды, наложенных друг на друга под углом 180°. Восставшее существо имеет свою жизнь, но

версия для покорения превращает временную трату в постоянную.

Мутации:

- **2 Волчьи ноги**
Позволяют носителю увеличить скорость своих ног до невообразимой
- **4 Медвежьи лапы**
Носитель имеет +2 на проверки Силы и урона в ближнем бою