

ПРИ: Метро 2036. Мелодия ужаса.
22-24 апреля 2016 г.
Допуск: общеизвестная информация
Тема: Правила по мутантам

Выжившие в туннелях метро после Катастрофы люди столкнулись с множеством новых опасностей. Одной из таких стали мутанты - ужасные пародии на живое, организмы извращенные радиацией, ожесточенные вечным голодом и условиями, в которые их поставила не их вражда.

Те, кому посчастливилось не быть разорванным при встрече с мутантами, кто смог добраться до ставших родными станций, рассказывали ужасные истории о новых хозяевах поверхности и туннелей.

Постепенно люди систематизировали все, что получалось узнать. Данные о мутантах стали и спасением, и товаром.

На момент начала игры, жители Метро знают несколько типов мутантов, обитающих в непосредственной близости. Однако, ходят слухи, что иногда встречались и ранее неизвестные виды.

Общая информация

- Любой мутант может отрывать конечности при поражении противника. Отыгрывается это поражением конечности и произнесением фразы "Оторвано". Отрывание конечности гарантированно вводит противника в состояние «тяжелое ранение» и требует соответствующего медицинского вмешательства.
- При физическом контакте с мутантом существует шанс заражения.

Игротехнически мутант сам решает, получил ли прикоснувшийся заражение и какое, из доступного данному типу мутантов, списка. При заражении мутант выдает карточку воздействия прикоснувшемуся. Выбор заражения мутантом возможен только из карточек у него "на руке".

Физическим контактом, способным передать заражение, считается боевое взаимодействие. То есть поражение персонажа когтем/клювом/лапой/etc имеет шанс передать заражение. Заражение может передаваться также при взаимодействии с оглушенным или убитым мутантом.

Пленение

Чтобы взять живого мутанта в плен необходимо его обездвижить.
Сделать это возможно исключительно крупной сетью.

Игромеханика следующая - мутант должен оказаться (упал на нее или просто наступил) на лежащей на полу/земле сети (То есть накидывать сеть на игроков-мутантов нельзя!).

Сеть игроки делают самостоятельно.

Сеть обязательно чипуется у Мастера по Мутантам перед началом игры.

Сеть должна представлять собой реальную сеть, которая по размеру и надежности может удержать кабана. То есть не менее чем 2х2м, достаточно толстая. Материал не важен, но должен быть надежен. Максимальный размер ячейки 30х30см.

Сеть можно накинуть (аккуратно положить сверху) на оглушенного мутанта (игрок-мутант лежит, не дергается, считает время оглушения).

Мутант, попавший в сети, гарантированно обездвижен, перемещаться самостоятельно не может. Транспортировка пленного мутанта может осуществляться не менее чем 3 людьми.

Игромеханика: три человека держат руку на плече/плечах мутанта и таким образом идут. Вторая рука может использоваться для удержания оружия и стрельбы.

Расчленение

Мертвого или плененного мутанта можно расчленить, вырезать у него внутренние органы. Любой мутант имеет набор карточек органов и конечностей.

Конечности у всех одинаковые - голова, лапа левая/правая, нога левая/правая
Внутренние органы могут отличаться.

Игрок, который хочет отрезать/вырезать конечность/орган должен сказать "отрезаю (или вырезаю) такой-то орган". Если у мутанта он есть, то игроку выдается карточка. Если нет (например, мутант уже без одной лапы, или у него по строению организма нет печени), игроку сообщается что конечности/органа нет.

Транспортировка органа осуществляется на усмотрение игрока.

Монстробой

Попадание из монстробоя в:

- Упыря - убивает сразу
- Стража и Носача - первое попадание оглушает, второе убивает
- Если Стражи видят выстрел(только выстрел, а не просто в руках) из монстробоя - убегают. Это единственные мутанты, понимающие что монстробой для них смертелен.

Известные типы мутантов

Упыри

Описание внешнего вида:

Эти мутанты обитают исключительно в туннелях метро. Сами жилистые, имеют матово-серую, складчатую кожу, узловатые передние лапы, очень быстро передвигаются, планируя сверху вниз на кожаных складках.

Этот вид мутантов один из самых распространенных монстров в метро.

Ареал обитания:

Обитают в туннелях, могут выходить на поверхность
Неограниченны в перемещениях между Метро и поверхностью.

Типовое поведение:

Упыри почти всегда перемещаются в одиночку, очень редко небольшими группами или совместно с другими мутантами. Передвигаются обычно быстро. Поведение типовое для одиночного и изредка стайного хищника.

Система поражения мутанта:

Хитов нет.

Поражаемы только стрелковым оружием.

Граната убивает упыря. Если один упырь зашел за спину другому мутанту или был в общем закрыт его корпусом, то он оглушен. Оглушение длится 10 секунд (счет и-1-и-2-и-3 и т.д.)

Область поражения - "майка"

Первое попадание - злит, мутант атакует активнее.

Второе попадание - пугает, даже если в стае. Уходит за спины других мутантов и зализывает раны. Через пару минут возвращается в бой, счетчик попаданий сброшен.

Если один - убегает.

Убийство - два попадания по "майке" спереди и одно сзади в рамках одного боя.

Система поражения мутантом:

Атакует когтями. Удары пробивают бронежилет со второго поражения.

Первое поражение игрока мутантом вводит игрока в обычное ранение.

Второе поражение игрока мутантом вводит игрока в состояние «тяжелого ранения».

Все последующие поражения не наносят повреждений, если мутант не хочет именно добить персонажа.

Если игрок в бронежилете, то

Первое поражение - нет урона

Второе поражение - обычное ранение

Третье - «тяжелое ранение»

Все последующие поражения не наносят повреждений, если мутант не хочет именно добить персонажа.

Стражи

Описание внешнего вида:

Стражи произошли от крыс. Покрыты шерстью, обладают большим размером, широкими и длинными ногами и большой головой. Могут иметь серый, чёрный или коричневый окрас.

Ареал обитания:

Обитают на поверхности, иногда заходят в метро, если туннель находится неглубоко.

Любят устраиваться в заброшенных зданиях.

В туннели спускаются в двух случаях

- сильно оголодав
- продолжая охоту/преследование людей. Люди могут оторваться от преследования далеко уйдя в туннели Метро.

Типовое поведение:

Стражи — самые умные мутанты. В отличие от Носачей, они всегда действуют осторожно, стремясь сохранить основной костяк стаи, высылая вперёд своих разведчиков. Если неприятель силен, то они отступают. В случае опасности страж встаёт на задние лапы, начинает выть, и на его зов прибегают сородичи. Если противник вторгся в логово, то стражи дерутся до последнего. Хорошо знакомы с человеком и с огнестрельным оружием. На врага нападают только имея значительное численное преимущество, либо же сильно оголодав или будучи атакованными. Имеют самую большую популяцию среди высших хищников постядерного мира.

Активная атака стража-разведчика вынуждает его бежать, и тогда отходит вся стая (если в ней нет других мутантов, если есть другие, то стражи не лезут первыми).

Система поражения мутанта:

Хитов нет.

Поражаемы и холодным, и стрелковым оружием.

Область поражения - "майка".

Первое попадание - если один, то пугает (Страж убегает), если в стае - нет изменений в поведении.

Второе попадание - пугает, даже если в стае. Уходит за спины других мутантов и зализывает раны. Через пару минут возвращается в бой, счетчик попаданий сброшен.

Третье и далее попадания - убегает и не участвует в бою 10 минут, затем счетчик сбрасывается.

Убийство - необходимо оглушить гранатой (оглушение длится 20 секунд, счет ведется по принципу "и-1-и-2-и-3"), после чего добить холодным оружием (обязательно произнесение фразы "Добиваю" и поражение холодным оружием по «майке»).

Система поражения мутантом:

Атакуют когтями. Удары не пробивают бронежилет.

Первое поражение игрока мутантом вводит игрока в обычное ранение.

Второе поражение игрока мутантом вводит игрока в «тяжелое ранение».

Все последующие поражения не наносят повреждений, если мутант не хочет именно добить персонажа.

Носачи

Описание внешнего вида:

По внешности их не спутать ни с кем, даже без фонаря вы поймёте, что это носач, и дело дрянь. Главным признаком является длинный загнутый, как у пеликанов, нос, или лучше выразиться, клюв. Шерсти у твари нет, а кожа чёрная, как нефть, и так же красиво блестит при попадании на свет. Из оружия, если можно его так назвать, имеется тот же самый острый как кинжал клюв, маленькие, но такие же острые зубы, а также большие когти. Как и у многих мутантов, у этих имеются крылья, которыми они практически не пользуются, то ли из-за веса, то ли из-за тесных помещений.

Ареал обитания:

Встречаются преимущественно в туннелях метро и очень редко - на поверхности.

На поверхность выходят в двух случаях:

- сильно оголодав
- продолжая охоту/преследование людей. Люди могут оторваться от преследования далеко уйдя на поверхность.

Типовое поведение:

Носачи всегда охотятся стаями, чаще всего бросаясь на врага парами, остальные в это время обходят сбоку.

Игротехнически - не ходят по одиночке (за исключением, если всю стаю перебили)

Система поражения мутанта:

Хитов нет.

Стрелковое оружие не наносит повреждений вообще.

Область поражения - "майка", только холодным оружием.

Первое попадание - злит, Носач начинает атаковать активнее.

Второе попадание - пугает, носач начинает медленно отступать, но не уходит, продолжая бой.

Третье и далее попадания - если носач не один, то он отходит за спины других мутантов, зализывая раны. Через пару минут возвращается в бой, счетчик попаданий сброшен. Если носач один - убегает.

Убийство - необходимо оглушить гранатой (оглушение длится 20 секунд, счет ведется по принципу "и1-и2-и3"), после чего добить холодным оружием (обязательно произнесение фразы "Добиваю" и поражение холодным оружием по "майке")

Система поражения мутантом:

Атакует носом-клювом и когтями. Удары пробивают бронежилет.

Поражение игрока мутантом вводит игрока в «тяжелое ранение» сразу.

Все последующие поражения не наносят повреждений, если мутант не хочет именно добить персонажа.

Иные типы мутантов не исследованы, опыта взаимодействия мало или нет выживших после встречи с ними.