

Fallout dS

Бестиарий для версии 0.4

Ниже приведены примеры существ, которых вы можете встретить в пустынях. Очень хорошо, если Мастер придумает своих необычных существ – ведь радиация позволяет ДНК неконтролируемо мутировать. Все важные для сражения характеристики приведены после общего описания существа.

ОГЛАВЛЕНИЕ

FALLOUT dS.....	1
ОГЛАВЛЕНИЕ.....	1
ЗАМЕТКИ ПО НАТУРАЛЬНЫМ АТАКАМ.....	1
ТИПЫ АТАК ЕСТЕСТВЕННЫМИ ОРУЖИЕМ.....	1
УКУС.....	1
УДАР ЛАПОЙ.....	1
УДАР НОГОЙ ИЛИ ЛЯГАНИЕ.....	2
АТАКА РОГОМ.....	2
НАСЕЛЕНИЕ ФАЛЛАУТА.....	2
КРЫСЫ.....	2
ОБЫЧНАЯ КРЫСА.....	2
ГИГАНТСКАЯ КРЫСА.....	2
КРОТОКРЫСА.....	3
СВИНОКРЫСЫ.....	3
БРАМИН.....	3
ЧУЖИЕ.....	4
ЛЕТУНЫ.....	4
СЛИЗНЯК.....	4
МОЛОТИЛЬЩИК.....	4
КЕНТАВРЫ.....	5
РАДСКОРПИОНЫ.....	5
ВОЛКИ.....	5
ОБЫЧНЫЕ ВОЛКИ.....	5
МАТЕРЬЕ ВОЛКИ.....	6
КОЙОТЫ.....	6
ДИКАЯ СОБАКА.....	6
СОБАКИ.....	6
НАСЕКОМЫЕ.....	7
ГИГАНТСКИЕ МУРАВЬИ.....	7
ГИГАНТСКИЙ БОГОМОЛ.....	7
ЖУКИ.....	7
РУКИ СМЕРТИ (ДЕСКЛО).....	8
ХИЩНЫЕ РАСТЕНИЯ.....	8
ГЕККО.....	8
ГЕККО СЕРЕБРИСТЫЙ.....	8
ГЕККО, ЗОЛОТИСТЫЙ.....	9
ГЕККО, ОГНЕННЫЙ.....	9
НАВЫКИ СОЗДАНИЙ.....	9

ЗАМЕТКИ ПО НАТУРАЛЬНЫМ АТАКАМ

Каждое существо может проводить атаки своим натуральным оружием. Траты на эти действия главным образом зависят от размера существа. Базовая цена действий:

Размер и пример существа	Цена
Крошечное (гигант-муравей, крыса)	3
Небольшое (малый радскорпион)	3
Малый (гекко, собака)	4
Средний (человек)	4
Большой (супер-мутант, брамин)	5
Огромный (бегемот *)	5
Гигантский (слон *)	6

* - если сумеете найти

Этот параметр модифицируется в зависимости от того, чем и как делается атака. Тем не менее заметьте, что скорость не может упасть ниже 2.

Повреждения от натурального оружия зависят от размера и в качестве базового правила принимаются параметры из таблицы ниже. Однако, некоторые создания имеют более острые зубы, более длинные когти и более смертоносные атаки, а некоторые наоборот имеют слишком слабые зубы или практически не имеют когтей (например, люди).

ТИПЫ АТАК ЕСТЕСТВЕННЫМИ ОРУЖИЕМ

Естественное (или натуральное) оружие – это то, чем природа вооружила своих созданий. Когти, зубы, рога и копыта.

Тип атаки	Модификатор ТС	Траты ОД
Укус хищника	+0	+1
Укус прочих существ	-4	+1
Удар рукой/лапой	-2	-1
Удар когтями	+2	-1
Удар ногой	-1	0
Лягание (для четырехногих)	+2	0
Удар хвостом	+1	+1
Атака рогом, колющая	+4	+2
Атака рогом, таранная	+1	0

УКУС

Кусать могут практически все существа, имеющие зубы, но немногие могут кусать по настоящему серьезно. Как правило, кусают хищники и у них хорошо развиты мышцы, сжимающие челюсти, чтобы не дать жертве вырваться и убежать. Укус дело не такое простое и на него требуется на 1 ОД больше базовой стоимости рукопашной атаки. То есть, если у человека базовая стоимость атаки 4, то чтобы укусить, человеку придется потратить 5 ОД.

Также укус означает, что атакующий впивается в жертву зубами и как правило, не отпускает (если, конечно, не откусит кусочек, что происходит при выпадении критической раны, либо самостоятельно решает отпустить жертву). Чтобы освободиться от впившегося, требуется либо убить зверюгу, либо сделать бросок на Ближний бой с результатом большим, чем у кусающего (расценивается, как обычное действие ближнего боя и для обычного человека на каждую попытку освободиться требуется 4 ОД).

Если же освободиться не удалось, кусающий автоматически наносит повреждения в следующем раунде, то есть, ему не требуется бросок на попадание. Хотя ОД расходуются, как обычно.

Также в момент, когда кусающий впился в свою жертву, он теряет бонус к АС от Ловкости (только этот бонус), так как не может эффективно маневрировать.

УДАР ЛАПОЙ

Удар лапой, как правило, не так страшен, если атакующее существо не имеет больших и острых когтей. А вот когти уже могут нанести страшные раны.

На атаку когтями или лапой требуется меньше всего времени – на такую атаку требуется на 1 ОД меньше, чем базовая трата ОД на рукопашную атаку.

УДАР НОГОЙ ИЛИ ЛЯГАНИЕ

Человек иногда использует свою ногу для удара, а некоторые животные – копыта. Как правило, такой удар более сильный, чем обычный удар рукой или лапой.

АТАКА РОГОМ

Некоторые создания, имеющие рога, используют их для мощного таранного удара. Стоит отметить, что повреждения, наносимые рогами можно условно разделить на два типа – колотые (то есть, при успешном ударе они пробивают жертву) и ударные. В игровой механике от этого зависят наносимые повреждения.

Если при атаке колющим ударом существа размером как минимум на один размер меньше, выпало критическое попадание, значит у жертвы есть шанс быть «насаженной» на рога. (Так взрослый дескло сможет «насадить» на рога человека, но детеныш дескло этого сделать уже не сможет). Чтобы избежать этого, цель атаки должна сделать спасбросок на Рефлексы против Сложности 15. Если этот бросок завален – жертва беспомощна и не может действовать в течении следующих своих действий.

Насадив цель, существо с рогами может либо отбросить его (считается как автоматически успешная атака, но ударом рогов), либо продолжать удерживать противника на рогах – это нанесет ему еще 1к6 единиц повреждений и атакующий и атакованный делают одну атаку без оружия. Если атакующий выиграл, жертва продолжает висеть на рогах. Иначе она освобождается.

НАСЕЛЕНИЕ ФАЛЛАУТА

Ниже даны основные характеристики и краткое описание биологических видов, которые можно встретить в пустошах. Сюда не включены разумные расы, кроме дескло, так как многие дескло являются существами, мало отличающимися от обычных хищников.

Каждое существо имеет следующие статистики:

Размер: условное указание размера.

Уровень: условный уровень существа – от него зависят значения хитов, КЗ, спасбросков и так далее.

Хитов: количество хитов у данного существа

ОД: Количество Очков Действий у данных существ

Инициатива: Базовое значение инициативы.

КЗ: Класс Защиты и в скобках – его составляющие: модификатор размера, бонус от Ловкости и бонус от Уровня (+1 за каждые 2 уровня)

Поглощения: Поглощения повреждений – соответственно, стандартных, энергетических и повреждений взрывом.

Атака: тип атаки, в скобках указаны: бонус атаки, стоимость атаки в Очках Действия, наносимые повреждения и возможно, дополнения – к примеру, тип яда и сложность броска против отравления).

ТС, ЛВ, СБ, ВС: Значения соответствующих параметров

Сложность: Модификатор сложности победы над данным типом существа (см. правила по боевому опыту).

Обычно после первого описания создания, снизу даются сокращенные статистики для более сильных представителей данного вида. Ибо всегда есть твари сильнее или слабее.

КРЫСЫ

Эти животные наиболее распространены в Пустынях, они чувствуют себя очень неплохо, несмотря на ядерные взрывы. Целые полчища этих назойливых черных гадов кишат повсюду, а радиация превратила некоторых из них в довольно опасных противников.

ОБЫЧНАЯ КРЫСА

Обычная крыса практически не представляет из себя опасности, хотя полчища этих тварей все-же способны нанести некоторый вред людям. Однако, их с большой натяжкой можно назвать противниками.

Крыса: Размер: Мелкий, Уровень: 1, Хитов: 2, ОД: 8, Инициатива: +10, КЗ: 23 (15 размер + 8 ЛВ), Поглощения: 0/0/0; Атака: укус: (атака +0, стоит 3, повр. 1к2-1, яд А, бросок против яда, сложность 14); ТС: 1, ЛВ: 8, СБ: 2, ВС: 7; Сложность -.

Крыса (2 тип): Размер: Мелкий, Уровень: 2, Хитов: 3, ОД: 9, Инициатива: +11, КЗ: 25 (15 размер + 9 ЛВ + 1 уровень), Поглощения: 0/0/0; Атака: укус: (атака +2, стоит 3, повр. 1к2-1, яд А, бросок против яда, сложность 14); ТС: 1, ЛВ: 9, СБ: 2, ВС: 7; Сложность -.

ГИГАНТСКАЯ КРЫСА

Это просто увеличенный вариант обычной крысы. Гигантские крысы достигают размера от трети метра – размер кота – до метра в длину. Они покрыты коричневой или черной шерстью, глаза у них черные, стеклянные, похожие на две бусинки. Они нападают на человека только если очень голодны. Однако, отдельные особи могут напасть, почуяв кровь. Гигантские крысы обитают повсюду и притом в большом количестве.

Крыса большая: Размер: Миниатюрный, Уровень: 1, Хитов: 6, ОД: 8, Инициатива: +10, КЗ: 20 (12 размер +8 ЛВ), Поглощения: 0/0/1; Атака: укус: (атака +2, стоит 4, повр. 1к2, яд А, бросок против яда, сложность 15); ТС: 3, ЛВ: 8, СБ: 2, ВС: 7; Сложность ¼.

Крыса большая (2 тип): Размер: Миниатюрный, Уровень: 2, Хитов: 12, ОД: 8, Инициатива: +10, КЗ: 21 (12 размер +8 ЛВ +1 уровень), Поглощения 0/0/1; Атака: Укус (+4, повр. 1к3, яд А, бросок против яда, сложность 15); ТС: 4, ЛВ: 8, СБ: 2, ВС 7; Сложность 1.

Крыса большая (3 тип): Размер: Миниатюрный, Уровень: 3, Хитов: 16, ОД: 9, Инициатива: +11, КЗ: 22 (12 размер +9 ЛВ, +1 уровень), Поглощения 0/0/1; Атака: Укус (+6, повр. 1к3, яд А, бросок против яда, сложность 15); ТС: 4, ЛВ: 9, СБ: 2, ВС 7; Сложность 1.

КРОТОКРЫСА

Странная помесь крота и крысы. Никто не знает, как образовался этот вид крыс – может это результат союза между схожими видами, а может быть это союз между биологическим видом и радиацией. Кротокрысы вырастают до размеров трети до полутора метров. Самые крупные в холке достигают 1 метра. Мордой они напоминают кротов и практически слепы на свету – поэтому найти их можно только в пещерах. Небольших представителей вида называют «малыми кротокрысами». Крупных, уродливых называют «большими крысами».

Кротокрыс, малый: Размер: Малый, Уровень: 1, Хитов: 6, ОД: 6, Инициатива: +7, КЗ: 14 (8 размер +6 ЛВ), Поглощения: 0/0/1; Атака: укус: (атака +0, стоит 4, повр. 1к2, яд А, бросок против яда, сложность 16); ТС: 3, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 4; Сложность ¼

Кротокрыс, малый (2 тип): Размер: Малый, Уровень: 2, Хитов: 12, ОД: 6, Инициатива: +7, КЗ: 15 (8 размер +6 ЛВ, +1 уровень), Поглощения: 0/0/1; Атака: укус: (атака +2, стоит 4, повр. 1к3, яд А, бросок против яда, сложность 16); ТС: 4, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 4; Сложность ½

Кротокрыс, малый (3 тип): Размер: Малый, Уровень: 3, Хитов: 20, ОД: 6, Инициатива: +7, КЗ: 15 (8 размер +6 ЛВ, +1 уровень), Поглощения: 1/1/2; Атака: укус: (атака +4, стоит 4, повр. 1к4, яд А, бросок против яда, сложность 16); ТС: 5, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 4; Сложность ½

Кротокрыс, большой: Размер: Обычный, Уровень: 1, Хитов: 14; ОД 6, Инициатива: +7, КЗ: 12 (6 размер +6 ЛВ), Поглощения: 1/1/2; Атака: укус: (атака +4, стоит 5, повр. 1к8, яд А, бросок против яда, сложность 17); ТС: 7, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 4; Сложность 1

Кротокрыс, большой: Размер: Обычный, Уровень: 2, Хитов: 24; ОД 6, Инициатива: +7, КЗ: 13 (6 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/1/2; Атака: укус: (атака +6, стоит 5, повр. 1к10, яд А, бросок против яда, сложность 18); ТС: 8, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 4; Сложность 2

Кротокрыс, большой: Размер: Обычный, Уровень: 3, Хитов: 36; ОД 6, Инициатива: +7, КЗ: 13 (6 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/1/3; Атака: укус: (атака +8, стоит 5, повр. 1к12, яд А, бросок против яда, сложность 19); ТС: 9, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 4; Сложность 3

СВИНОКРЫСЫ

Гибрид крысы и свиньи. Как и их родственники кротокрысы, этот вид образовался после генетических изменений. Свинокрысы – крупные животные, от полуметра и почти до 2 метров в длину, сочетающие в себе лучшие (худшие?) черты обоих видов. У них мощные короткие ноги, в средней части туловища они очень толстые. Вообще-то, из свинокрыс получился бы отличный домашний скот – беда в том, что они очень опасны. Этот вид отлично приспосабливается к окружающим условиям, поэтому их можно встретить повсюду. Мигрируют они группами по 10 или более особей и атакуют только для защиты молодняка или своей территории. Однако, если свинокрыс проголодается, он станет очень агрессивным.

Свинокрыс, малый: Размер: Малый, Уровень: 1, Хитов: 10, ОД: 5, Инициатива: +6, КЗ: 13 (8 размер +5 ЛВ), Поглощения: 1/0/1; Атака: укус: (атака +1, стоит 4, повр. 1к4, яд А, бросок против яда, сложность 12); ТС: 5, ЛВ: 5, СБ: 1, ВС 5; Сложность ½

Свинокрыс, малый (2 тип): Размер: Малый, Уровень: 2, Хитов: 15, ОД: 6, Инициатива: +7, КЗ: 15 (8 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/1; Атака: укус: (атака +3, стоит 4, повр. 1к4, яд А, бросок против яда, сложность 12); ТС: 5, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 5; Сложность 1

Свинокрыс, малый (3 тип): Размер: Малый, Уровень: 3, Хитов: 24, ОД: 6, Инициатива: +7, КЗ: 15 (8 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/0/2; Атака: укус: (атака +5, стоит 4, повр. 1к6, яд А, бросок против яда, сложность 13); ТС: 6, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 5; Сложность 2

Свинокрыс, большой: Размер: Обычный, Уровень: 1, Хитов: 16, Инициатива: +7, КЗ: 12 (6 размер + 6 ЛВ), Поглощения: 2/0/4; Атака: укус: (атака +4, стоит 5, повр. 1к10, яд А, бросок против яда, сложность 14); ТС: 8, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 5; Сложность 1

Свинокрыс, большой (тип 2): Размер: Обычный, Уровень: 2, Хитов: 27, Инициатива: +7, КЗ: 13 (6 размер + 6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/0/5; Атака: укус: (атака +6, стоит 5, повр. 1к12, яд А, бросок против яда, сложность 15); ТС: 9, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 5; Сложность 2

Свинокрыс, большой (тип 3): Размер: Обычный, Уровень: 3, Хитов: 40, Инициатива: +7, КЗ: 13 (6 размер + 6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 3/0/6; Атака: укус: (атака +8, стоит 5, повр. 1к6+1к8, яд А, бросок против яда, сложность 16); ТС: 10, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 5; Сложность 3

БРАМИН

После войны большинство биологических видов предвоенного мира изменились до неузнаваемости. Коровы, по большей части, избежали столь печальной участи, за исключением одной неприятной вещи – коровы стали двухговыми. Это по-прежнему основной источник мяса и кожи в пустынях, и обнаружить их можно везде, хотя обычно их содержат в загонах. Есть даже огромные фермы браминов, чем-то напоминающие ранчо предвоенного Техаса. браминов используют также в качестве выючных животных, для перевозки повозок в караванах. Это очень выносливые животные, они могут выжить без пищи долгое время. брамины не слишком чувствительны к окружающей среде, будь то непереносимая жара или жгучий мороз. брамина невозможно ни с кем перепутать – у него две головы (ходят невероятные слухи об одноголовых браминов, обитающих далеко на востоке). брамины очень спокойны до прямого нападения на них, потом особи пытаются себя защитить.

Брамин, теленок: Размер: Обычный, Уровень: 1, Хитов: 10, Инициатива: +7, ОД: 6, КЗ: 12 (6 размер +6 ЛВ), Поглощения: 1/0/3; Атака: рог (атака +2, стоит 5, повр. 1к6), удар копытом (атака +2, стоит 4, повр. 1к8); ТС: 5, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 5; Сложность ½

Брамин взрослый (2 тип): Размер: Большой, Уровень: 2, Хитов: 21, Инициатива: +6, ОД: 5, КЗ: 10 (4 размер +5 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/1/4; Атака: рог (атака +4, стоит 6, повр. 1к10), удар копытом (атака +4, стоит 5, повр. 1к12); ТС: 7, ЛВ: 5, СБ: 1, ВС 5; Сложность 1

Брамин взрослый (3 тип): Размер: Большой, Уровень: 3, Хитов: 36, Инициатива: +5, ОД: 4, КЗ: 9 (4 размер +4 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 3/1/5; Атака: рог (атака +6, стоит 6, повр. 1к6+1к8), удар копытом (атака +6, стоит 5, повр. 2к8); ТС: 9, ЛВ: 4, СБ: 1, ВС 5; Сложность 1

ЧУЖИЕ

Не ясно, действительно ли прибыли эти существа с другой планеты, или это просто результат страшной мутации на Земле – разгадку пусть ищут ученые. К сожалению, ученых в пост-ядерном мире очень мало, и к тому же они находятся далеко друг от друга. Поэтому каждый из них имеет свою точку зрения на происхождение этих более чем странных существ. Одно о них известно достоверно – обычное огнестрельное оружие практически не наносит им вреда, также как и холодное оружие. Только огнеметы и энергетическое оружие по-настоящему эффективны против них.

ЛЕТУНЫ

Напоминают медузу, но не полые внутри и без щупальцев. Их плоть коричневатого цвета, влажная и твердая на ощупь. На том, что принято считать их передней частью, находится вырост, хотя никаких глаз или других естественных отверстий на теле летунов не обнаружено. На конце нароста находится дискообразная область, усеянная шипами и иглами. Путешественники, сталкивавшиеся с летунами, говорят, что те преследуют противника повсюду, даже в абсолютной темноте. Тело летуна обычно от метра до полутора в длину (если учесть, что чувствительный нарост – передний конец существа). Летуны парят на высоте около полуметра-двух от земли. Кажется, летуны любят сырые, темные места и живут в пещерах. Летуны атакуют без разбора, хотя непонятно зачем – для пропитания ли, для обороны или еще чего-нибудь. Летуны атакуют, ударяя щупальцем, и сотни иголок пронизывают плоть и доспехи. Они путешествуют с слизняками, в группах по 10 особей.

Летун (пришельцы): Размер: Обычный, Уровень: 2, Хитов: 24, Инициатива: +11, ОД: 8, КЗ: 15 (6 размер + 8 ЛВ + 1 уровень), Поглощения: 3/1/7; Атака: удар щупальцем (атака +8, стоит 4, повр. 1к12); ТС: 8, ЛВ: 8, СБ: 3, ВС 8; Сложность 2

Летун (пришельцы, 2 тип): Размер: Обычный, Уровень: 4, Хитов: 45, Инициатива: +11, ОД: 8, КЗ: 16 (6 размер + 8 ЛВ + 2 уровень), Поглощения: 3/2/8; Атака: удар щупальцем (атака +11, стоит 4, повр. 1к6+1к8); ТС: 9, ЛВ: 8, СБ: 3, ВС 8; Сложность 4

Летун (пришельцы, 2 тип): Размер: Обычный, Уровень: 6, Хитов: 70, Инициатива: +11, ОД: 8, КЗ: 17 (6 размер + 8 ЛВ + 3 уровень), Поглощения: 4/2/9; Атака: удар щупальцем (атака +14, стоит 4, повр. 2к8); ТС: 10, ЛВ: 8, СБ: 3, ВС 8; Сложность 7

СЛИЗНЯК

Во многом напоминают летунов, обладают теми же привычками и схожим поведением. Вместо того,

чтобы парить, их тела лежат на земле. Они оставляют слизистый след, как улитка, вырост у слизняка длиннее, сильнее и толще, чем у летуна. Слизняк использует свой нарост не только для атаки, но и для передвижения. Этот вид встречается реже, чем летуны, и среди группы летунов всегда найдется 1-2 слизняка. По одной из версий, слизняки – это самки летунов, но доказательств или опровержений этому пока что нет.

Слизняк (пришельцы): Размер: Обычный, Уровень: 2, Хитов: 27, Инициатива: +10, ОД: 6, КЗ: 13 (6 размер + 6 ЛВ + 1 уровень), Поглощения: 1/4/3; Атака: удар щупальцем (атака +7, стоит 4, повр. 2к8); ТС: 9, ЛВ: 6, СБ: 4, ВС 4; Сложность 2

Слизняк (пришельцы, 2 тип): Размер: Обычный, Уровень: 4, Хитов: 50, Инициатива: +10, ОД: 6, КЗ: 14 (6 размер + 6 ЛВ + 2 уровень), Поглощения: 1/6/3; Атака: удар щупальцем (атака +10, стоит 4, повр. 1к8+1к10); ТС: 10, ЛВ: 6, СБ: 4, ВС 4; Сложность 4

Слизняк (пришельцы, 3 тип): Размер: Обычный, Уровень: 6, Хитов: 77, Инициатива: +10, ОД: 6, КЗ: 15 (6 размер + 6 ЛВ + 3 уровень), Поглощения: 1/8/4; Атака: удар щупальцем (атака +13, стоит 4, повр. 1к20); ТС: 11, ЛВ: 6, СБ: 4, ВС 4; Сложность 6

МОЛОТИЛЬЩИК

Этот вид пришельцев был открыт первым. Они очень широко распространены, и когда кто-нибудь говорит о «пришельце», то, скорее всего, он подразумевает именно молотильщика. Это двуногие существа, достигающие 2 метров в высоту. Кожа их также влажная и мягкая, цвет – коричневый или черный. Ноги у молотильщиков толстые и мощные, заканчиваются массивной ступней-щупальцем. Его «руки» по форме похожи на плоские щупальца, покрытые иглами и шипами, которыми это существо «молотит» врагов. Лоб у молотильщика выходит прямо из туловища, глаз у него нет. У основания «лица» находится рот, усеянный несколькими рядами острейших зубов. Молотильщики путешествуют группами по 8 и более особей. В бою проявляют высокие интеллектуальные способности, используют хитроумную тактику. Непонятно, насколько разумны эти создания, а может быть Земля – не их родина...

Молотильщик (пришельцы): Размер: Обычный, Уровень: 2, Хитов: 27, Инициатива: +14, ОД: 8, КЗ: 15 (6 размер + 8 ЛВ + 1 уровень), Поглощения: 4/1/7; Атака: удар лапой (атака +9, стоит 3, повр. 2к8) или укус (атака +9, стоит 5, повр. 1к12); ТС: 9, ЛВ: 8, СБ: 6, ВС 4; Сложность 2

Молотильщик (пришельцы, 2 тип): Размер: Обычный, Уровень: 4, Хитов: 50, Инициатива: +14, ОД: 8, КЗ: 16 (6 размер + 8 ЛВ + 2 уровень), Поглощения: 5/2/8; Атака: удар лапой (атака +12, стоит 3, повр. 1к8+1к10) или укус (атака +12, стоит 5, повр. 1к6+1к8); ТС: 10, ЛВ: 8, СБ: 6, ВС 4; Сложность 4

Молотильщик (пришельцы, 3 тип): Размер: Обычный, Уровень: 6, Хитов: 77, Инициатива: +14, ОД: 8, КЗ: 17 (6 размер + 8 ЛВ + 3 уровень), Поглощения: 6/3/10; Атака: удар лапой (атака +15, стоит 3, повр. 1к20) или укус (атака +12, стоит 5, повр. 2к8); ТС: 11, ЛВ: 8, СБ: 6, ВС 4; Сложность 6

КЕНТАВРЫ

Эти животные совершенно не похожи на прочих «пришельцев». Ходят слухи о том, что кто-то, пользуясь доступом в довоенную лабораторию клонирования, произвел на свет этих существ, смешав гены человека и «пришельца». Кентавры оранжевого цвета, с коричневыми пятнами. Тело их напоминает человеческое, только расположенное горизонтально. Передвигаются кентавры на шести ногах, похожих на руки человека с атрофированными пальцами. Там, где у человека располагаются плечи, тело кентавра выгибается и тянется вверх. Заканчивается тело головой, напоминающей человеческую. Кентавры, как правило, лысые, а если присмотреться к лицу кентавра, то можно обнаружить лишь поверхностное сходство с человеком. У них грустные стеклянные глаза, а рот практически все время открыт, испуская слюну. Они атакуют, кусая и ударяя противника двумя передними лапами. Кентавры – очень редкий вид, они прячутся в пещерах и прочих подземных сооружениях, чаще всего группами по 5-6 особей. Атакуют кентавры далеко не всегда, сначала внимательно присматриваясь к путешественникам. Если какое-либо действие путешественников будет расценено как угроза, кентавры будут атаковать его до смерти.

Кентавры (пришельцы): Размер: Большой, Уровень: 2, Хитов: 30, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 12 (4 размер + 7 ЛВ + 1 уровень), Поглощения: 2/0/4; Атака: удар (атака +9, стоит 4, повр. 1к12); ТС: 10, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 5; Сложность 2

Кентавры (пришельцы, 2 тип): Размер: Большой, Уровень: 3, Хитов: 44, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 12 (4 размер + 7 ЛВ + 1 уровень), Поглощения: 2/0/5; Атака: удар (атака +11, стоит 4, повр. 1к6+1к8); ТС: 11, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 5; Сложность 3

Кентавры (пришельцы, 3 тип): Размер: Большой, Уровень: 4, Хитов: 60, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 13 (4 размер + 7 ЛВ + 2 уровень), Поглощения: 3/0/5; Атака: удар (атака +13, стоит 4, повр. 2к8); ТС: 12, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 5; Сложность 4

РАДСКОРПИОНЫ

Типичный представитель пустыни – радскорпион. Для этих существ с появлением радиации началась вторая фаза эволюции. Из-за облучения скорпионы выросли до гигантских размеров – радскорпионы в длину достигают 0,5-2 метров. Цвет радскорпионов колеблется от бледно-белого до коричневого и черного. В их закрученных хвостах находится запас яда, выбрасываемого через 15-ти сантиметровое жало на конце хвоста. Хвост радскорпиона считается ценным из-за противоядия, изготавливаемого из него. Радскорпионов можно обнаружить в группах до 8 особей или поодиночке. Они предпочитают темные места, особенно каньоны и пещеры. Радскорпионов редко можно встретить в открытой пустыне и районах, богатых растительностью.

Радскорпион, малый: Размер: Небольшой, Уровень: 1, Хитов: 6, Инициатива: +9, ОД: 7, КЗ: 17 (10 размер +7 ЛВ), Поглощения: 1/0/1; Атака: удар хвостом (атака +1, стоит 4, повр. 1к3, яд Д, бросок против яда, сложность 16); ТС: 3, ЛВ: 7, СБ: 2, ВС 5; Сложность 1

Радскорпион, малый (2 тип): Размер: Небольшой, Уровень: 2, Хитов: 12, Инициатива: +9, ОД: 7, КЗ: 18 (10 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/1; Атака: удар хвостом (атака +3, стоит 4, повр. 1к4, яд Д, бросок против яда, сложность 16); ТС: 4, ЛВ: 7, СБ: 2, ВС 5; Сложность 2

Радскорпион, малый (3 тип): Размер: Небольшой, Уровень: 3, Хитов: 16, Инициатива: +10, ОД: 8, КЗ: 19 (10 размер +8 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/2; Атака: удар хвостом (атака +5, стоит 4, повр. 1к4, яд Д, бросок против яда, сложность 17); ТС: 4, ЛВ: 8, СБ: 2, ВС 5; Сложность 3

Радскорпион, большой: Размер: Обычный, Уровень: 1, Хитов: 16, Инициатива: +8, ОД: 6, КЗ: 12 (6 размер +6 ЛВ), Поглощения: 1/0/3; Атака: удар хвостом (атака +5, стоит 5, повр. 1к10, яд Д, бросок против яда, сложность 18) или 2 клешни (атака +5, стоит 3, повр. 1к6); ТС: 8, ЛВ: 6, СБ: 2, ВС 5; Сложность 1

Радскорпион, большой (2 тип): Размер: Обычный, Уровень: 2, Хитов: 27, Инициатива: +8, ОД: 6, КЗ: 13 (6 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/1/3; Атака: удар хвостом (атака +7, стоит 5, повр. 1к12, яд Д, бросок против яда, сложность 18) или 2 клешни (атака +7, стоит 3, повр. 1к8); ТС: 9, ЛВ: 6, СБ: 2, ВС 5; Сложность 2

Радскорпион, большой (3 тип): Размер: Обычный, Уровень: 3, Хитов: 36, Инициатива: +9, ОД: 7, КЗ: 14 (6 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/1/4; Атака: удар хвостом (атака +9, стоит 5, повр. 1к12, яд Д, бросок против яда, сложность 18) или 2 клешни (атака +9, стоит 3, повр. 1к8); ТС: 9, ЛВ: 7, СБ: 2, ВС 5; Сложность 2

ВОЛКИ

Удивительно, но волки смогли выжить в войне и даже процветают в пост-ядерном мире. В дополнение к разновидности обычного «*Cantis lupis*» в Северную Америку вернулись огромные, страшные волки. Домашние собаки, которые более устойчивы к радиации, чем обычный человек, «одичали» после ядерных ударов, и стаи этих животных разбрелись по пустыне. Естественно, остались и домашние особи, а койоты все еще беспокоят домашний скот.

ОБЫЧНЫЕ ВОЛКИ

Обычные волки могут быть либо белыми, либо серыми, либо черными, а может быть и смешанной окраски. В холке они достигают метра. Это высоко социальные животные, объединяющиеся вокруг вожака, которого называют «альфа». Вся стая, за исключением беременных и кормящих самок, охотится сообща, используя изощренную тактику. Стаи волков придерживаются собственных территорий, как правило, не вторгаясь в чужие владения. Но почуяв чужака на своей земле волки сразу же атакуют. Вопреки всеобщему мнению, волки избегают людей и их домашний скот, и атакуют только когда другой пищи нет совсем. В стае могут быть от 5 до 25 волков.

Волк, обычный: Размер: Малый, Уровень: 1, Хитов: 8, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 15 (8 размер +7 ЛВ), Поглощения: 0/0/1; Атака: укус (атака +2, стоит 4, повр. 1к4); ТС: 4, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 7; Сложность ½

Волк, обычный (2 тип): Размер: Малый, Уровень: 2, Хитов: 15, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 16 (8 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/1; Атака: укус (атака +4, стоит 4, повр. 1к6); ТС: 5, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 7; Сложность 1

Волк, обычный (3 тип): Размер: Малый, Уровень: 3, Хитов: 20, Инициатива: +11, ОД: 8, КЗ: 17 (8 размер +8 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/1; Атака: укус (атака +6, стоит 4, повр. 1к6); ТС: 5, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 7; Сложность 2

МАТЕРЫЕ ВОЛКИ

Эти огромные представители волчьего семейства как будто пришли из ледникового периода. Опять же непонятно, как появились эти существа – то ли радиация создала отдельное существо, то ли этот вид пришел с севера через ядерную зиму. Тем не менее, стаи волков-убийц – одни из самых опасных существ пустынь. Хотя встречаются они редко, стая таких волков может убить целый караван с вооруженной охраной. Волки-убийцы едят мясо. Они достаточно разумны, чтобы избегать больших поселений людей, зато могут напасть на более мелкие и незащищенные города, убивая детей и подростков. Волки-убийцы достигают полутора метров в холке, и помимо размера, во многом напоминают их меньших собратьев - серых волков. Они передвигаются стаями по 5-25 особей.

Волк, матерый: Размер: Обычный, Уровень: 1, Хитов: 18, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 13 (6 размер +7 ЛВ), Поглощения: 1/1/2; Атака: укус (атака +7, стоит 5, повр. 1к10); ТС: 9, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 7; Сложность 1

Волк, матерый (2 тип): Размер: Обычный, Уровень: 2, Хитов: 30, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 14 (6 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/1/3; Атака: укус (атака +9, стоит 5, повр. 1к12); ТС: 10, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 7; Сложность 2

Волк, матерый (3 тип): Размер: Обычный, Уровень: 3, Хитов: 40, Инициатива: +11, ОД: 8, КЗ: 15 (6 размер +8 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/1/3; Атака: укус (атака +11, стоит 5, повр. 1к12); ТС: 10, ЛВ: 8, СБ: 3, ВС 7; Сложность 3

КОЙОТЫ

Койоты меньше волков и по большей части одиночки. Также они скорее падальщики, нежели охотники. Койоты теперь не столь многочисленны, как ранее (отчасти из-за отсутствия скота; отчасти из-за того, что другие представители волчьего семейства стали использовать койотов в пищу). Койоты достигают 1 метра в холке, окрас желтый или коричневый. Чаще всего их можно встретить в пустынях и горах, или любой другой местности с естественными укрытиями, вроде деревьев. До брачного периода койоты всегда одни, и они не станут нападать на людей, если только их не зажать в угол или спровоцировать. Однако, они станут нападать на домашний скот, особенно, если посчитают его легкой добычей.

Койот: Размер: Небольшой, Уровень: 1, Хитов: 6, Инициатива: +9, ОД: 7, КЗ: 17 (10 размер +7 ЛВ), Поглощения: 0/0/0; Атака: укус (атака +1, стоит 4, повр. 1к2); ТС: 3, ЛВ: 7, СБ: 2, ВС 6; Сложность ¼

Койот (2 тип): Размер: Небольшой, Уровень: 2, Хитов: 9, Инициатива: +10, ОД: 8, КЗ: 19 (10 размер +8 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/0; Атака: укус (атака +3, стоит 4, повр. 1к2); ТС: 3, ЛВ: 8, СБ: 2, ВС 6; Сложность ½

Койот (3 тип): Размер: Небольшой, Уровень: 3, Хитов: 16, Инициатива: +10, ОД: 8, КЗ: 19 (10 размер +8 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/1; Атака: укус (атака +5, стоит 4, повр. 1к3); ТС: 4, ЛВ: 8, СБ: 2, ВС 6; Сложность 1

ДИКАЯ СОБАКА

Лучший друг человека награжден сопротивлением радиации, коей не обладали его хозяева. После смерти миллиардов людей миллионы собак недоумевали, почему их не накормили в должное время. Некоторые из собак убежали из своих домов и будок, образовав группы, похожие на стаи волков. Сейчас эти своры собак одичали, перемешались между собой и живут без людей, кормивших и любивших их целую вечность. Стая диких собак ведет себя, как волчья стая, с одним самцом «альфа» и около 5-25 особей. Дикая собака меньше волков и может быть любого цвета и любой формы. Они живут везде, по большей своей части опасаются людей. Собаки подходят к городам гораздо ближе, чем койоты и волки. Дикая собака не нападает на человека, если только не подырают от голода.

Собака, дикая, малая: Размер: Небольшой, Уровень: 1, Хитов: 6, Инициатива: +9, ОД: 6, КЗ: 16 (10 размер +6 ЛВ), Поглощения: 0/0/0; Атака: укус (атака +1, стоит 4, повр. 1к2); ТС: 3, ЛВ: 6, СБ: 3, ВС 6; Сложность ¼

Собака, дикая: Размер: Малый, Уровень: 2, Хитов: 15, Инициатива: +9, ОД: 6, КЗ: 15 (8 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/1; Атака: укус (атака +3, стоит 4, повр. 1к4); ТС: 5, ЛВ: 6, СБ: 3, ВС 6; Сложность ½

Собака, дикая (2 тип): Размер: Малый, Уровень: 3, Хитов: 16, Инициатива: +9, ОД: 6, КЗ: 15 (8 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/2; Атака: укус (атака +3, стоит 4, повр. 1к6); ТС: 6, ЛВ: 6, СБ: 3, ВС 6; Сложность 1

СОБАКИ

Кто же не хочет большого, слюнявого, пахнущего зверя в попутчики? Они беззаветно преданы вам и любят вас, к тому же могут пригодиться для многих полезных вещей, к примеру, доставания предметов из радиоактивных зон или служить поводьером для слепых. Собаки есть там, где есть люди. Они могут быть любого цвета и размера. Собака не станет атаковать кого-то, до тех пор, пока тот не станет угрозой для жилища, территории или хозяина.

Собака, прирученная: Размер: Малый, Уровень: 1, Хитов: 10, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 15 (8 размер +7 ЛВ), Поглощения: 0/0/0; Атака: укусы (атака +3, стоит 4, повр. 1к4); ТС: 5, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 6; Сложность ½

Собака, прирученная (тип 2): Размер: Малый, Уровень: 2, Хитов: 18, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 16 (8 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/0; Атака: укусы (атака +5, стоит 4, повр. 1к6); ТС: 6, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 6; Сложность 1

НАСЕКОМЫЕ

Многие насекомые также претерпели значительные мутации. Сейчас в пустыне можно запросто встретить таракана размером с канализационный люк или муравейник, население которого по скорости обгладывания жертвы не уступает пираньям.

ГИГАНТСКИЕ МУРАВЬИ

Этот вид – всего лишь насекомые-переростки. Судьба распорядилась так, что какой-то радиоактивный материал оказался рядом с муравейником, и на свет появились эти ужасные огромные мутанты. Гиганты-муравьи черные, несколько сантиметров в длину. Эти насекомые в основном живут под землей, а наружу выходят только разведчики. Гигантские муравьи путешествуют группами от 5 до 10 насекомых. Они атакуют человека, только увидев его, и они обожают есть трупы.

Муравей, гигантский: Размер: Мелкий, Уровень: 1, Хитов: 2, Инициатива: +7, ОД: 6, КЗ: 21 (15 размер +6 ЛВ), Поглощения: 1/0/1; Атака: укусы (атака -2, стоит 3, повр. 1к2-1, яд А – бросок против яда, сложность 14); ТС: 1, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 5; Сложность -

Муравей, гигантский (2 тип): Размер: Мелкий, Уровень: 2, Хитов: 6, Инициатива: +7, ОД: 6, КЗ: 22 (15 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/1; Атака: укусы (атака +0, стоит 3, повр. 1, яд А – бросок против яда, сложность 14); ТС: 2, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 5; Сложность ¼

Муравей, гигантский (3 тип): Размер: Мелкий, Уровень: 3, Хитов: 8, Инициатива: +8, ОД: 7, КЗ: 23 (15 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/1; Атака: укусы (атака +2, стоит 3, повр. 1, яд А – бросок против яда, сложность 14); ТС: 2, ЛВ: 7, СБ: 1, ВС 5; Сложность ½

ГИГАНТСКИЙ БОГОМОЛ

Еще один вид насекомых-переростков. Это огромные (в сравнении с обычными) летающие насекомые, иногда называемые “мантиспа”. Хотя летают они редко и на небольшие расстояния. Трудно сказать, от кого они произошли – от саранчи или тараканов, но это и не важно. Живут гигантский богомол стаями, обычно от 4 до 12 особей, хотя в гнездах их количество может достигать нескольких десятков.

Гигантский богомол: Размер: Миниатюрный, Уровень: 1, Хитов: 4, Инициатива: +8, ОД: 7, КЗ: 19 (12 размер +7 ЛВ), Поглощения: 0/0/0; Атака: укусы (атака +0, стоит 3, повр. 1, яд А – бросок против яда, сложность 12); Особо: Могут летать со скоростью хода; ТС: 2, ЛВ: 7, СБ: 1, ВС 5; Сложность -

Гигантский богомол (2 тип): Размер: Миниатюрный, Уровень: 2, Хитов: 6, Инициатива: +9, ОД: 8, КЗ: 21 (12 размер +8 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/0; Атака: укусы (атака +2, стоит 3, повр. 1, яд А – бросок против яда, сложность 12); Особо: Могут летать со скоростью хода; ТС: 2, ЛВ: 8, СБ: 1, ВС 5; Сложность ¼

Гигантский богомол (3 тип): Размер: Миниатюрный, Уровень: 3, Хитов: 8, Инициатива: +10, ОД: 9, КЗ: 22 (12 размер +9 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/0; Атака: укусы (атака +4, стоит 3, повр. 1, яд А – бросок против яда, сложность 12); Особо: Могут летать со скоростью хода; ТС: 2, ЛВ: 9, СБ: 1, ВС 5; Сложность ½

ЖУКИ

Жуки, как и некоторые другие насекомые значительно «подросли» и окрепли. Тараканы, которые ранее лишь были неприятностью, превратились в огромных монстров, терроризирующих пустоши.

Жук малый: Размер: Миниатюрный, Уровень: 1, Хитов: 6, Инициатива: +7, ОД: 6, КЗ: 18 (12 размер +6 ЛВ), Поглощения: 1/0/2; Атака: укусы (атака +0, стоит 3, повр. 1к2-1, яд А – бросок против яда, сложность 12); ТС: 3, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 4; Сложность -

Жук малый (2 тип): Размер: Миниатюрный, Уровень: 2, Хитов: 12, Инициатива: +7, ОД: 6, КЗ: 19 (12 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/2; Атака: укусы (атака +2, стоит 3, повр. 1, яд А – бросок против яда, сложность 13); ТС: 4, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 4; Сложность ¼

Жук малый (3 тип): Размер: Миниатюрный, Уровень: 3, Хитов: 16, Инициатива: +8, ОД: 7, КЗ: 20 (12 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/2; Атака: укусы (атака +4, стоит 3, повр. 1, яд А – бросок против яда, сложность 14); ТС: 4, ЛВ: 7, СБ: 1, ВС 4; Сложность ½

Жук большой: Размер: Средний, Уровень: 1, Хитов: 20, Инициатива: +6, ОД: 5, КЗ: 11 (6 размер +5 ЛВ), Поглощения: 2/0/3; Атака: укусы (атака +6, стоит 5, повр. 1к6, яд А – бросок против яда, сложность 14); ТС: 10, ЛВ: 5, СБ: 1, ВС 4; Сложность ½

Жук большой (2 тип): Размер: Средний, Уровень: 2, Хитов: 33, Инициатива: +6, ОД: 5, КЗ: 12 (6 размер +5 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/0/4; Атака: укусы (атака +8, стоит 5, повр. 1к8, яд А – бросок против яда, сложность 15); ТС: 11, ЛВ: 5, СБ: 1, ВС 4; Сложность 1

Жук большой (3 тип): Размер: Средний, Уровень: 3, Хитов: 48, Инициатива: +6, ОД: 5, КЗ: 12 (6 размер +5 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 3/0/5; Атака: укусы (атака +10, стоит 5, повр. 1к10, яд А – бросок против яда, сложность 16); ТС: 12, ЛВ: 5, СБ: 1, ВС 4; Сложность 2

РУКИ СМЕРТИ (ДЕСКЛО)

Многие их принимают за тупых зверей, хотя на самом деле руки смерти высоко интеллектуальные прямоходящие ящеры. Ростом они зачастую выше двух метров, у них большие руки, заканчивающиеся острейшими когтями (давшими название этому виду). Кожа напоминает кожу рептилий, а цвет ее колеблется от коричневой до черной. У дескло есть свой язык и некоторые даже научились имитировать человеческую речь, чтобы общаться с людьми. Хотя их воспроизведение схоже с повторением попугая, а не с осмысленной речью. Бывает, что дескло одевают длинные плащи и ходят среди людей, которые принимают их за мутантов или полу-мутантов. Так дескло изучают человеческое сообщество. Путешествуют они группами по 10 или больше существ (если это не разведчики, которые всегда ходят парами). Обычно дескло не атакуют человека сразу, особенно разумные особи.

Дескло, детеныш: Размер: Малый, Уровень: 1, Хитов: 12, Инициатива: +11, ОД: 8, КЗ: 16 (8 размер +8 ЛВ), Поглощения: 1/0/3; Атака: удар когтями (атака +5, стоит 2, повр. 1к8) либо удар рогами (атака +5, стоит 4, повр. 1к12); ТС: 6, ЛВ: 8, СБ: 2, ВС 5; Сложность 1

Дескло, подросток: Размер: Средний, Уровень: 2, Хитов: 21, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 14 (6 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/1/4; Атака: удар когтями (атака +6, стоит 2, повр. 1к10) либо удар рогами (атака +6, стоит 4, повр. 1к6+1к8); ТС: 7, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 5; Сложность 2

Дескло, взрослый: Размер: Большой, Уровень: 3, Хитов: 32, Инициатива: +11, ОД: 7, КЗ: 12 (4 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 4/2/6; Атака: удар когтями (атака +8, стоит 3, повр. 1к12) либо удар рогами (атака +8, стоит 5, повр. 2к8); ТС: 8, ЛВ: 7, СБ: 4, ВС 5; Сложность 3

Дескло, охотник: Размер: Большой, Уровень: 5, Хитов: 48, Инициатива: +12, ОД: 8, КЗ: 14 (4 размер +8 ЛВ +2 уровень), Поглощения: 4/2/6; Атака: удар когтями (атака +11, стоит 3, повр. 1к12) либо удар рогами (атака +11, стоит 5, повр. 2к8); ТС: 8, ЛВ: 8, СБ: 4, ВС 5; Сложность 5

Дескло, воин: Размер: Большой, Уровень: 7, Хитов: 64, Инициатива: +12, ОД: 8, КЗ: 15 (4 размер +8 ЛВ +3 уровень), Поглощения: 4/2/6; Атака: удар когтями (атака +13, стоит 3, повр. 1к12) либо удар рогами (атака +13, стоит 5, повр. 2к8); ТС: 8, ЛВ: 8, СБ: 4, ВС 5; Сложность 7

Дескло, вождь: Размер: Большой, Уровень: 10, Хитов: 110, Инициатива: +12, ОД: 8, КЗ: 17 (4 размер +8 ЛВ +5 уровень), Поглощения: 4/2/6; Атака: удар когтями (атака +18, стоит 3, повр. 2к8) либо удар рогами (атака +18, стоит 5, повр. 1к20); ТС: 10, ЛВ: 8, СБ: 4, ВС 5; Сложность 10

Дескло, матка: Размер: Большой, Уровень: 10, Хитов: 88, Инициатива: +14, ОД: 8, КЗ: 17 (4 размер +8 ЛВ +5 уровень), Поглощения: 5/4/8; Атака: удар когтями (атака +16, стоит 3, повр. 1к12) либо удар рогами (атака +16, стоит 5, повр. 2к8); ТС: 8, ЛВ: 8, СБ: 6, ВС 5; Сложность 10

ХИЩНЫЕ РАСТЕНИЯ

Эти растения – осень назойливые постояльцы. Растут они почти повсюду, но обычно среди других растений, чтобы спрятаться и нападать, оставаясь незамеченным. Высотой хищные растения достигают 2 метров и заканчиваются «цветком», как у мухоловки (возможно их растения-прародителя). Реагируя на движение и тепло, растение «выстрелит» острой иглой из «цветка». Когда растение почувствует, что существо, в которое оно стреляло, не двигается, хищное растение начинает «есть» жертву своим цветком. Хотя это может показаться смешным, но встреча с 5-6 такими растениями одновременно может стать очень неприятной. Растут они обычно вместе, так как несколько растений гораздо опаснее одного. Хищные растения атакуют все, что теплое и движется. Помните, что эти растения практически не могут передвигаться – их скорость составляет около 10 метров в час.

Растение, хищное: Размер: Средний, Уровень: 1, Хитов: 4, Инициатива: +3, ОД: 2, КЗ: 8 (6 размер +2 ЛВ), Поглощения: 0/0/0; Атака: укус (атака -5, стоит 2, повр. 1), метает ядовитые шипы (атака -2, стоит 1, повр. 1, дальн 2, яд С – бросок против яда, сложность 15); ТС: 2, ЛВ: 2, СБ: 1, ВС 5; Сложность ¼

Растение, хищное (2 тип): Размер: Средний, Уровень: 2, Хитов: 9, Инициатива: +3, ОД: 2, КЗ: 9 (6 размер +2 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/0; Атака: укус (атака -3, стоит 2, повр. 1к2), метает ядовитые шипы (атака -1, стоит 1, повр. 1, дальн 2, яд С – бросок против яда, сложность 16); ТС: 3, ЛВ: 2, СБ: 1, ВС 5; Сложность ½

Растение, хищное (3 тип): Размер: Средний, Уровень: 3, Хитов: 16, Инициатива: +3, ОД: 2, КЗ: 9 (6 размер +2 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/0; Атака: укус (атака -1, стоит 2, повр. 1к3), метает ядовитые шипы (атака +0, стоит 1, повр. 1, дальн 2, яд С – бросок против яда, сложность 17); ТС: 4, ЛВ: 2, СБ: 1, ВС 5; Сложность 1

ГЕККО

Мутировавшие ящеры, гекко, – крупные пустынные рептилии, передвигающиеся на задних лапах и атакующие острыми зубами. Шкуры гекко высоко ценятся, и на них обычно охотятся группами, хотя стая гекко может запросто убить одного-двух неопытных охотников. Они ходят группами от 4 до 20 животных.

ГЕККО СЕРЕБРИСТЫЙ

Серебристые гекко – наиболее широко распространенные ящерицы. Они всеядны, но предпочитают питаться растительной пищей. Если их атакуют, сами бросаются в атаку яростно и бегут лишь получив серьезные раны. Они вырастают до полутора метров. Шкурки этих гекко ценятся среди людей и умельцы, способные уметь их снять, зарабатывают по 10-20 чипов со шкурки.

Гекко (обычный или серебристый): Размер: Малый, Уровень: 1, Хитов: 8, Инициатива: +8, ОД: 6, КЗ: 14 (8 размер +6 ЛВ), Поглощения: 1/0/1; Атака: удар когтями (атака +1, стоит 2, повр. 1к3) или укус (атака +1, стоит 4 повр. 1к6); ТС: 4, ЛВ: 6, СБ: 2, ВС 5; Сложность ½

Гекко серебристый (2 тип): Размер: Малый, Уровень: 2, Хитов: 15, Инициатива: +8, ОД: 6, КЗ: 15 (8 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/1; Атака: удар когтями (атака +3, стоит 2, повр. 1к4) или укус (атака +3, стоит 4 повр. 1к8); ТС: 5, ЛВ: 6, СБ: 2, ВС 5; Сложность 1

Гекко серебристый (3 тип): Размер: Малый, Уровень: 3, Хитов: 20, Инициатива: +9, ОД: 7, КЗ: 16 (8 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/1; Атака: удар когтями (атака +5, стоит 2, повр. 1к4) или укус (атака +5, стоит 4 повр. 1к8); ТС: 5, ЛВ: 7, СБ: 2, ВС 5; Сложность 2

ГЕККО, ЗОЛОТИСТЫЙ

Золотистые гекко много больше всех своих собратьев – они от полутора до двух метров ростом, агрессивные и опасные. Обычно их можно встретить в местах химического заражения, где они чувствуют себя прекрасно. Многие вообще считают, что золотистые гекко появились именно благодаря химическим заражениям. Шкурки золотых гекко ценятся и если удастся их снять, на рынке за шкурку можно выручить 50-100 чипов.

Гекко золотистый: Размер: Обычный, Уровень: 1, Хитов: 16, Инициатива: +9, ОД: 7, КЗ: 13 (6 размер +7 ЛВ), Поглощения: 2/0/3; Атака: удар когтями (атака +6, стоит 3, повр. 1к10) или укус (атака +3, стоит 5, повр. 1к6+1к8); ТС: 8, ЛВ: 7, СБ: 2, ВС 5; Сложность 1

Гекко золотистый (2 тип): Размер: Обычный, Уровень: 2, Хитов: 27, Инициатива: +9, ОД: 7, КЗ: 14 (6 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/0/4; Атака: удар когтями (атака +8, стоит 3, повр. 1к12) или укус (атака +8, стоит 5, повр. 2к8); ТС: 9, ЛВ: 7, СБ: 2, ВС 5; Сложность 2

Гекко золотистый (3 тип): Размер: Обычный, Уровень: 3, Хитов: 36, Инициатива: +10, ОД: 8, КЗ: 15 (6 размер +8 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/1/5; Атака: удар когтями (атака +10, стоит 3, повр. 1к12) или укус (атака +10, стоит 5, повр. 2к8); ТС: 9, ЛВ: 8, СБ: 2, ВС 5; Сложность 3

ГЕККО, ОГНЕННЫЙ

Огненные гекко очень редки. Никто не знает природу их возникновения и как они вообще выживают. Главной отличительной особенностью этих гекко является их способность изрыгать пламя. Во всем остальном они мало чем отличаются от своих серебристых собратьев.

Гекко огненный: Размер: Малый, Уровень: 1, Хитов: 10, Инициатива: +8, ОД: 6, КЗ: 14 (8 размер +6 ЛВ), Поглощения: 1/0/3; Атака: удар когтями (атака +2, стоит 2, повр. 1к4) или укус (атака +2, стоит 4, повр. 1к8) или раз в 1к6 раундов выдыхает огонь (атака +2, стоит 4, повр. 2к4, дальность: 2); ТС: 5, ЛВ: 6, СБ: 2, ВС 5; Сложность 1/2

Гекко огненный (2 тип): Размер: Малый, Уровень: 2, Хитов: 18, Инициатива: +8, ОД: 6, КЗ: 15 (8 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/4; Атака: удар когтями (атака +4, стоит 2, повр. 1к6) или укус (атака +4, стоит 4, повр. 1к10) или раз в 1к6 раундов выдыхает огонь (атака +3, стоит 4, повр. 2к4, дальность: 2); ТС: 6, ЛВ: 6, СБ: 2, ВС 5; Сложность 1/2

Гекко огненный (3 тип): Размер: Малый, Уровень: 3, Хитов: 24, Инициатива: +9, ОД: 7, КЗ: 16 (8 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/5; Атака: удар когтями (атака +6, стоит 2, повр. 1к6) или укус (атака +6, стоит 4, повр. 1к10) или раз в 1к6 раундов выдыхает огонь (атака +5, стоит 4, повр. 2к4, дальность: 2); ТС: 6, ЛВ: 7, СБ: 2, ВС 5; Сложность 1/2

НАВЫКИ СОЗДАНИЙ

Очевидно, животным нет смысла владеть искусством стрельбы, вождения или науки. Практически все эти создания используют лишь умения Ближний бой, Красться и Скаутинг.

Как правило, самым важным для созданий в ядерной пустыне является навык ближнего боя. «Или сожрешь ты, или сожрут тебя». Обычно, этот навык равен сумме Телосложения, Ловкости и Уровня, минус 10. Конечно, если этому существу приходится за себя постоять, иначе оно может иметь более высокие значения в других навыках. Второй навык, в котором совершенствуются создания пустыни – выживание (аналог навыка «скаутинг»). Его значение равно бонусу Сообразительности и Восприятия, минус 10. Если существо достаточно умно, чтобы самостоятельно странствовать и выживать в пустыне, то оно получает уровни и в этом навыке. И, наконец, третий, но не последний по значению, навык Скрытности. Этот навык полезен и хищникам и мирным существам. Его значение равно сумме Ловкости и Восприятию -10. Обычно, если существо имеет Сообразительность хотя бы 2, оно обязательно начинает развивать этот навык.

Таким образом, среднее существо имеет значение навыка Ближний бой равное его уровню. Если оно имеет Сообразительность 2, оно также развивает навыки Выживание и Скрытность (хотя может специализироваться только на одном из этих навыков). Но как правило, значение этих навыков равно половине уровня создания. Если же оно имеет Сообразительность 3 и выше, оно может совершенствоваться во всех трех навыках одновременно.

P.S: Версия 1.1. исправленная (от 3 июня 2004 года). Выражаю благодарность Вадиму Зайцеву (spiderhood@mail.ru) за помощь.