

МЯУ БОРГ



Книга правил

Открытый плейтест v.2026.04.14 RU

МЯУ БОРГ | MEOW BORG

Open Playtest – Version 2026.04.14.RU

Посвящается моей кошке.

Нет, не так.

Посвящается всем нашим кошкам. И другим питомцам тоже.

MEOW BORG TEAM

У котят есть имена

Систему разрабатывает **Blazing Wizard**, ему помогает вся команда, особенно **Teodeush** и **Ed DoggosTrash**.

Большая часть иллюстраций принадлежат перу **Maria Ehwas**, другие выполнены **Teodeush**, **Ed DoggosTrash**, **Docteur Qui**, **Sturm** и **Veltis**.

MEOW BORG эклектичен, и скоро здесь появятся ещё имена.

Оформление листа персонажа и дизайн в целом курирует **Maria Ehwas**.

Сайтом занят **Kikimor**, «вредные» советы даёт тоже он.

В разработке проекта и закрытых плейтестах также участвуют **Sutangu** и **Mousey_Chris**.

Отдельное спасибо **Хележе** за поддержку.

Мы не используем нейросети в разработке нашей игры.

MEOW BORG is an independent production by Blazing Wizard and MEOW BORG TEAM and is not affiliated with Ockult Örtmästare Games or Stockholm Kartell. It is published under the MÖRK BORG Third Party License.

MÖRK BORG is copyright Ockult Örtmästare Games and Stockholm Kartell.

Оглавление

КНИГА ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОГО КОТИКА.....	6
I. Девять жизней.....	6
II. Для неопытных котят и не только.....	8
Если MEOW BORG – твоя первая НРИ.....	8
MEOW BORG – это командная ролевая игра.....	8
Пара слов о характере самой игры.....	9
III. Основные механики, про которые стоит знать всем котикам.....	10
Что потребуется для игры (и немного об игральных костях).....	10
Характеристики котиков.....	10
Основные проверки характеристик.....	12
Хрустяшки.....	13
Вкусняшки.....	13
Кошачьи жизни.....	14
Количество кошачьих жизней.....	14
Использование кошачьих жизней в мире снов.....	15
Способность «Погибелный прилив».....	15
Способность «Героическое единение».....	16
Способность «У меня лапки».....	17
Пункты здоровья.....	17
Тень котика.....	19
Отдых.....	19
Повышение уровня.....	20
Грузоподъемность.....	20
Торговля.....	20
Ночное зрение.....	21
КОШМАР.....	21
IV. Правила в кошачьей драке.....	23
Начало боевого столкновения.....	23
Отношение встречных-поперечных к команде котиков.....	23
Внезапная атака.....	23
Инициатива.....	24
Раунды.....	24
Основные действия.....	24

Сопутствующие действия.....	25
Быстрые действия.....	25
Свободные действия.....	25
Таблица основных, внеочередных и быстрых действий.....	26
Переключение оружия в «Хрустрезжим».....	29
Защитные приспособления в бою.....	29
Мораль противников.....	30
Сражения с гигантскими противниками.....	30
Общие правила для подконтрольных МС существ в бою.....	30
Общие правила для призываемых существ.....	31
V. Создание твоего путешественника по снам.....	33
Природа твоего котика.....	33
Природа 0. Котёнок два сырных соуса.....	34
Природа 1. Муркнижник.....	36
Природа 3. Полковник пушок.....	38
Природа 4. Стрит Кэт Рояль.....	41
Природа 5. Реальный Электрический Мяупырь.....	46
VI. Вещички и особенности.....	49
Стартовое оружие.....	49
Стартовая броня.....	49
Твоё стартовое транспортное средство.....	49
Таблица обычных начальных вещичек.....	50
Таблица интересных начальных штукенций.....	50
Таблица ужасных и прекрасных черт характера.....	51
Нечто новое, что обретаешь с повышением уровня.....	52
VII. Мурмагия, сверхсилы и другие способности.....	54
Блестяшки.....	54
Многообразии кошачьей магии.....	55
Блестяшки магии пути Причуд Пернатых.....	56
Блестяшки магии пути Водяного Ведьмовства.....	57
Блестяшки магии пути Чешуистых Чарований.....	59
Блестяшки магии пути Мракобесо Механисто.....	60
Блестяшки магии пути Катарсиса Кошмара.....	62
Мяупыриные сверхсилы Госкотства.....	63
Мяупыриные сверхсилы Расколбаса.....	64

Мяупыриные сверхсилы Жидкуса.....	65
Мяупыриные сверхсилы Тыгыдыков.....	66
Мяупыриные сверхсилы Фантомимы	66
Мяупыриные сверхсилы Тьмуцки.....	67
КНИГА МУРКОВАТЕЛЯ СНОВ	69
VIII. Таблицы вредных эффектов.....	69
Голодные выходы реальных мяупырей	69
Магические КОТастрофы	70

КНИГА ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОГО КОТИКА

I. Девять жизней

У всякой кошки и у каждого кота девять жизней.

Одну ты проживаешь в обычной привычной реальности, а еще восемь – в невероятных снах. Иначе зачем тебе спать где-то по шестнадцать часов в сутки?

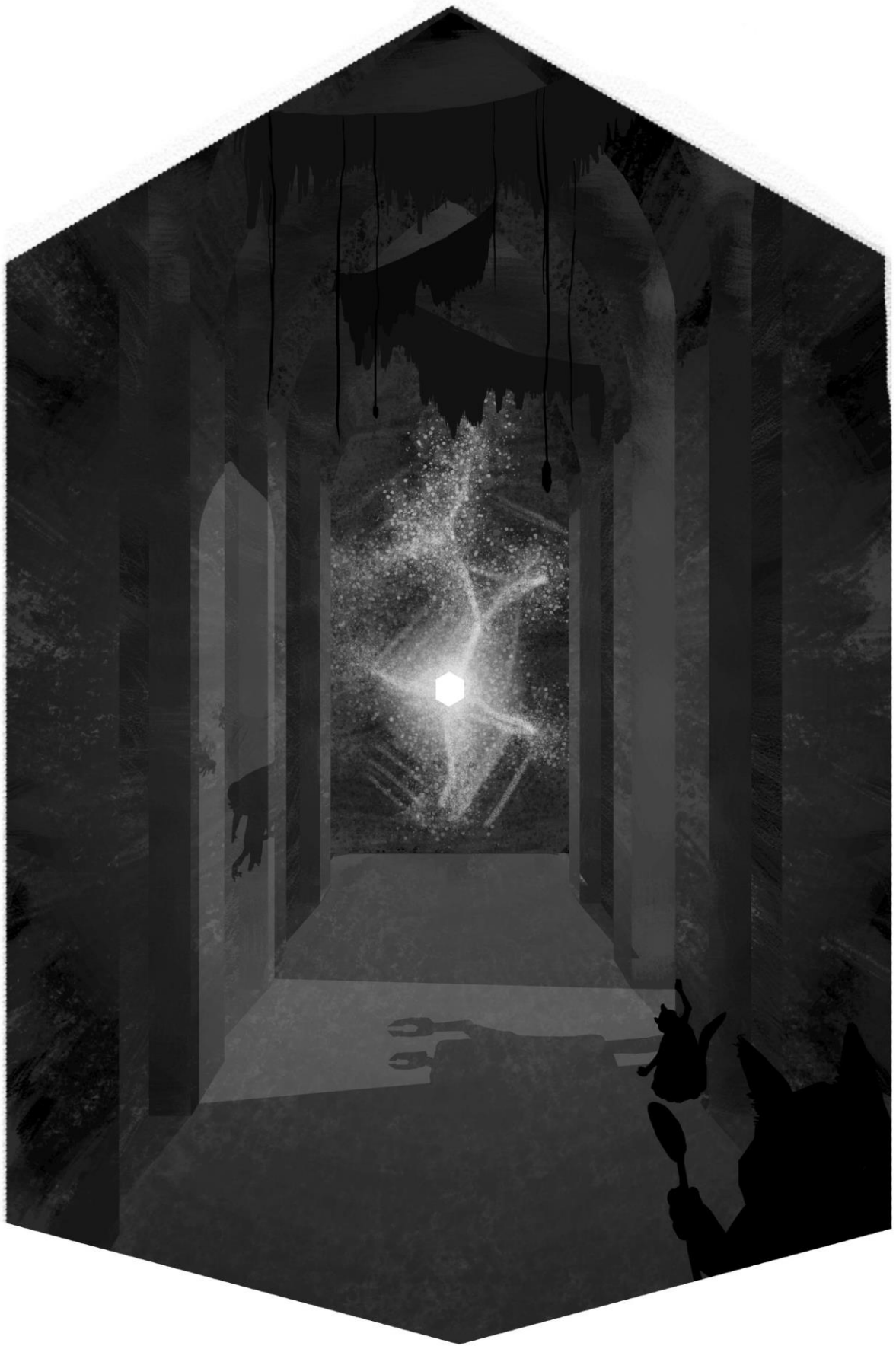
Брось d8, чтобы узнать, сколько жизней у тебя осталось.

А впрочем, не спеши. Котики не торопятся.

Потянись. Сладко зевни.

Насладись моментом.

А мы начнем.



II. Для неопытных котят и не только

Если MEOW BORG – твоя первая НРИ

Нам понадобится начать с основ, котёнок.

Что такое настольная ролевая игра, она же – НРИ?

Это история, которую игроки и ведущий (Муркователь Снов, МС) рассказывают и переживают вместе, собравшись за одним обычным или виртуальным столом и опираясь на установленные и принятые всеми участниками правила игры. В нашем случае – правила MEOW BORG.

Обычно Муркователь Снов описывает обстановку или ситуацию, а котики рассказывают и объясняют, как на неё реагируют и что именно делают.

Игроки могут взаимодействовать не только с Муркователем, но и между собой. Всем известно, что каждый котик – самостоятельная личность, но помни, что твоя... нет, ваша история только выиграет, если котики будут общаться за столом не только с Муркователем Снов, но и друг с другом.

В целом, на этом можно было бы закончить. Но настольная ролевая игра на то и игра, чтобы идти по правилам. И чтобы потом не было непонимания, нам потребуется определиться вот с чем.

Если ты и другие котята хотите играть в MEOW BORG так, как задумано её авторами – старайтесь как можно меньше отступать от правил.

Если же подобной цели ваша компания не преследует – меняйте правила так, как посчитаете нужным. Да, вы будете играть уже в, возможно, совсем другую игру, но если все за игровым столом этого хотят – то кто вам запретит?

А еще котик, который решит взять на себя роль Муркователя Снов, определенно стоит прочитать правила MEOW BORG от корки до корки перед тем, как вести игру.

MEOW BORG – это командная ролевая игра

Когда будешь играть, помни: ты – котик. Тот самый котик, которым тебе выпало быть. Разделяй себя в обычной реальности и котика, который ты в MEOW BORG. Но не бойся погружаться в игру, не бойся принимать решения и действовать в игре так, как поступил бы котик, лист персонажа которого будет лежать перед тобой.

Пусть это будет странно.

Не бойся и с удовольствием играй свою роль.

И кое-что ещё. Ты, за очень редким исключением, не будешь единственным игроком. Да, Муркователь Снов может вести игру тебе одному, однако в MEOW BORG намного интереснее играть, когда игроков несколько.

Комфортнее всего играть в MEOW BORG, когда за столом собираются Муркователь снов и трое или четверо игроков. Конечно, вас может быть больше или меньше, однако не стоит забывать, что при большом количестве игроков Муркователю Снов может быть сложнее вести игру таким образом, чтобы каждому хватало внимания и времени показать себя.

Пара слов о характере самой игры

Несмотря на то, что MEOW BORG – игра о приключениях котиков в их необычных, странных и загадочных снах, про которые люди не знают ровным счётом ничего, её нельзя назвать детской. Мир кошачьих сновидений в MEOW BORG суров и опасен, порой может быть даже пугающим или наполненным отнюдь не детским юмором – или вовсе его лишённым по велению Муркователя Снов.

Если говорить о жанре игры в целом, то, по мнению авторов, MEOW BORG можно назвать немного мрачным техногенным пауэр-фэнтези с нотками иронии и привкусом вкусняшек с «пира во время чумы». Впрочем, жанр вашей игры – вашего MEOW BORG – может быть совсем иным. Не бойтесь давать волю фантазии и экспериментировать!

Некоторые очевидные вещи в современном мире всё ещё необходимо прописывать и проговаривать. Значительная часть MEOW BORG посвящена сражениям котиков с их противниками, а сражения подразумевают нанесение вреда. Однако действие данной игры проходит в вымышленных мирах кошачьих снов, где само понятие боли весьма условно, в отличие от реальной жизни.

Авторы MEOW BORG выступают категорически против какой-либо жестокости в адрес животных. И это, котик, главная причина, почему MEOW BORG может показаться тебе несколько мягче других близких по духу настольных ролевых игр.

III. Основные механики, про которые стоит знать всем котикам

Что потребуется для игры (и немного об игральных костях)

Во-первых, конечно, правила MEOW BORG, которые ты держишь в своих лапках.

Во-вторых, листы персонажей для каждого котенка и еще несколько про запас.

В-третьих, немного чистой бумаги для записей, карандаши, ластик.

Ещё, в идеале, пара наборов дайсов (многогранные игральные кости для НРИ) – d4, d6, d8, d10, d12, d20 и d%. Пять дополнительных шестигранных костей (d6) и побольше восьмигранных (d8).

Кое-где в правилах могут встречаться d2 и d3. Для d2 используй монету или бросай любой дайс на «чёт-нечёт». Для d3 кидай d6 и считай значения «1» и «2» за единицу, «3» и «4» за двойку, а «5» и «6» за тройку.

Дайс d10 имеет одну важную особенность – вместо «10» на нём написано «0» - и это неспроста.

Когда бросается только d10, выпавший на нём «0» означает «10».

Для бросков d100 возьми d10 и d%, брось их вместе, посмотри на результат. Помни, что в связке с d% значение «0» на дайсе d10 означает уже просто «0», а не «10». Если выпали «0» и «00», то читай значение как «100». Если «0» и «10», то результатом станет «10», а если «1» и «00» – «1».

Если Муркователь Снов объявляет, что шанс успеха равен Y% (например, 25%) и просит бросить d100, то успешным считается бросок, когда у тебя выпало Y (например, 20 на d% и 5 на d10) или меньше (то есть 20 и 4 или 20 и 0 будут считаться успехом, а 20 и 6 – провалом).

Будут встречаться и обозначения в духе «3d8» – тогда дайс d8 необходимо бросить три раза и сложить результаты.

Ещё ты можешь столкнуться с обозначениями «d2d8», «d4d6», «d8d8» и так далее. Но бояться их не стоит – они лишь означают, что нужно бросить несколько дайсов и назвать выпавшие на них значения в том же порядке, в котором попросил Муркователь Снов. Когда требуется бросить два одинаковых дайса, просто быстро определись, какой из них отвечает за первое значение, какой за второе.

Характеристики котиков

ПРЫТКОСТЬ (ПРЫ) – скорость твоей кошачьей реакции. Когда кругом творится столько всего интересного, быть стремительным, значит, успеть везде. Ну, или почти. Пронестись как ветер из одного помещения в другое. И плевать, что впереди закрытая дверь – тормоза придумали трусливые люди, но ты же не из этих, ты – котик. А у котиков не бывает тормозов.

Проверяется во время действий на реакцию, на скорость, увёртливость и движение в бою.

БЕСНОВАТОСТЬ (БЕС) – драный диван, драные обои, драные носки... Нет, драные носки получаются иначе. Острота когтей и зубов, а то и чего посерьезнее, ведь в мире кошачьих снов есть нечто более острое, хоть и не столь надежное.

Проверяется при большинстве агрессивных действий, при силовых действиях, захватах, попытках удержать нечто большое.

ГРАЦИЯ (ГРА) – иногда картошки. Гибкость, ловкость, чувство равновесия. Способность совершить точный прыжок, взобраться вверх по любой мыслимой и немыслимой поверхности или элегантно приземлиться на все четыре лапы.

Проверяется при любых действиях, связанных с ловкостью, аккуратностью, незаметностью.

ПЛЮШЕВОСТЬ (ПЛЮ) – все котики немного плюшевые булочки. Это – твой тактический жирок. Это – твоя возможность не сплевануть от нового неизвестного корма. Это – твой шанс не захлебнуться, если жестокие подлецы вдруг решили утопить тебя, как незащитного нежеланного котёнка. Это – твоя крепость, твой последний бастион.

Используется при проверках выносливости, сопротивлении отравлениям, попыткам задержать дыхание или не быть раздавленным.

ПЯТИЧУВСТВИЕ (ПЯТ) – зрение, слух, обоняние, осязание и вкус. Ты котик и используешь все пять на полную катушку ниток, которую ты приметил, понюхал, зачем-то погрыз, потерся о нее боком и катнул, чтобы услышать, с каким звуком она покатится. Лучший способ оценить обстановку – это всесторонний.

Проверяется, когда стараешься ничего не упустить из виду, выследить кого-то, сориентироваться на местности, лизнуть что-либо. Последнее, впрочем, сомнительно.

ВЕЛИЧИЕ (ВЕЛ) – рвущаяся наружу непреодолимая внутренняя сила любой кошки. Один взгляд – и все склоняются перед тобой, одно «мур» – и все безропотно подчиняются тебе. Одни сладкие потягушки – и вот уже все хотят тебя погладить, затискать и вознести на пьедестал, как само совершенство этого мира. Твое обаяние и твой грозный взгляд хищника.

Проверяется, когда пытаешься произвести впечатление, запугать, распознать ложь или тревогу.

ТАИНСТВЕННОСТЬ (ТАИ) – паранормально-мистическое кошачье естество. Никто толком не понимает, откуда оно взялось и как работает. Даже сами кошки. Это просто есть. Если слишком долго смотреть в бездну, она попросит досыпать корма и почистить лоток. Тонкие невидимые струны сюрреальности извиваются в сложенных наоборот пушистых пятнистых спиралях. Магия – это котики, котики – величайшая тайна из всех.

Проверяется, когда дело касается магии или ритуалов, когда Муркователю Снов надо быстро придумать, какую проверку нужно совершить, чтобы котик что-то вспомнил, а тут вот же она – таинственность. Кроме того, эта характеристика влияет на количество используемых заклинаний до следующего отдыха.

УПОРОВОТВО (УПО) – уникальная минтайная связь упорства и упоротости. Ты грызешь его за ногу уже десять минут, а он никак не хочет проснуться и выдать порцию влажного корма? Не беда, ты будешь грызть его полчаса или час, если потребуется. Не нравится ваза на полке и сувениры там же? Сбрось их все, одно за другим. Внезапный, ничем не подкреплённый кусь? Кусь! А еще ведь надо как-то сдерживать себя, чтобы не прыгать за лазерной указкой, за веревочкой, за игрушечными мышами с перьевыми хвостиками и просто не начать без причины наворачивать круги по комнате. Позорься до конца, но добейся своей цели – опозориться с концами. Смотри в бетонную стену – там точно что-то есть.

К сожалению, мы не до конца знаем, что делает эта характеристика, но если бы мы знали, то она бы отвечала за волевые действия котика, за здравомыслие и его рассудок. Наверное.

Начальные значения характеристик зависят от природы твоего котика.

При повышении уровня значение характеристики не может стать выше «+8».

При снижении значения характеристик не могут стать ниже «-8».

Основные проверки характеристик

Муркователь Снов время от времени будет просить тебя сделать проверку одной из твоих характеристик. Все проверки характеристик делаются так, котик.

Шаг 1. Ты сталкиваешься с какой-либо ситуацией или сообщаем, что хочешь сделать (делаешь заявку).

Шаг 2. Муркователь Снов называет тебе сложность (СЛ) проверки и характеристику, которая будет проверяться. Например, СЛ12 по Величию (ВЕЛ).

Шаг 3. Ты бросаешь дайс d20 и прибавляешь к результату значение соответствующей характеристики.

Шаг 4 (ситуативный). Прибавляешь к полученному на шаге 3 значению все прочие бонусы, включая результаты на бонусных дайсах, и вычитаешь все штрафы, включая значения на штрафных дайсах.

Шаг 5. Сообщаешь результат Муркователю Снов. Для удобства можно уточнить, успешной была проверка или нет.

Проверка считается успешной, если в сумме получилось значение равное или большее заявленной Муркователем сложности. Проверка считается проваленной, если значение меньше требуемой сложности.

Порой на d20 при проверках выпадают «1» и «20». Такие значения часто называют «натуральная двадцатка» (НАТ20 или «критический успех») и «натуральная единица» (НАТ1 или «критический провал»).

В бою при атаке или защите всегда действуют правила эффектов критических успехов и провалов.

Для большинства иных проверок также прописаны эффекты для НАТ 1 и НАТ20. Во всех прочих случаях Муркователь Снов сам определяет, считать ли двадцатки и единицы на дайсе d20 критическими успехами и провалами. Лучше всего решить этот вопрос до начала игры и сообщить о принятом решении всем котикам.

Стандартной сложностью проверки является СЛ12. Чем выше значение, тем сложнее.

Все броски дайсов совершают игроки. Муркователь Снов дайсы не кидает. Увы.

Хрустяшки

Они же – классический сухой корм. Основная валюта и одновременно еда в мире кошачьих сновидений.

Вкусняшки

Ты до конца не уверен, откуда они берутся, но всякий раз, когда ты съедаешь их полностью, они появляются вновь после пробуждения (см. «Отдых»).

Восстанови в зависимости от своей природы dX (где X - число граней дайса) вкусняшек после долгого отдыха, если перед этим отдыхом у тебя не осталось ни одной вкусняшки.

В чей угодно ход можно скушать сколько угодно вкусняшек. Это НЕ считается действием. Эффекты от использования вкусняшек для одной и той же цели не суммируются.

Итак, съев одну вкусняшку, ты можешь:

- перебросить один свой или чужой дайс с любым числом граней (если одновременно бросалось несколько дайсов, перебрасывается всё равно только один из них);
- нанести максимальный урон своим оружием при атаке;
- уменьшить урон **по себе** на d8;
- нейтрализовать любую критическую удачу или любой критический провал;
- снизить сложность любой d20-проверки (или её аналога) на 4.

Потратив все оставшиеся у него вкусняшки, котик может:

- отменить вызванную им магическую КОТастрофу.

Кошачьи жизни

Да, те восемь или чуть меньше жизней, которые ты проживаешь в мире сновидений в этом теле. Как только их количество падает до нуля, твоё приключение в нынешней форме заканчивается. Ну, или не совсем.

Но чаще всего это точка в твоей истории.

После того, как будет потрачена последняя кошачья жизнь, ты ещё какое-то время побудешь здесь в виде тени, чтобы затем проститься с товарищами и раствориться – исчезнуть из этого сна навсегда.

Ты откроешь глаза в обычной реальности. Потянешься. Поешь настоящих вкусняшек или похрустишь кормом. Попьешь водички и сходишь в свой любимый и такой родной лоток. Уткнешься носом в руку странноватому гиганту, который по неизвестной причине очень тебя любит и заботится о тебе.

Хотя всё может оказаться иначе. Ты откроешь глаза, а вокруг будет лишь полный опасностей мрачный враждебный мир, где ты совершенно один. Тебе страшно, неуютно и очень хочется вернуться назад – в сон, где всё по-другому. Где ты можешь свернуть горы и не боишься ничего.

В твоей обычной жизни ещё будут другие сны. И в этих снах ты проживешь совсем другие жизни, станешь участником новых невероятных историй.

Но эта жизнь – обычная – так и останется у тебя одна. Береги её.

Хуже всего, конечно, если её и нет вовсе, а мир сна – твоё последнее пристанище...

Впрочем, мы отвлеклись.

Количество кошачьих жизней

Твое начальное и максимальное количество кошачьих жизней (КЖ) определяется при создании персонажа броском кубика d8, если иное не указано в описании природы котика. Так, к примеру, котёнок два сырных соуса начинает всегда с 8 КЖ.

Во время приключения по тем или иным причинам число кошачьих жизней у тебя может начать уменьшаться. Что делать, если их осталось слишком мало или не осталось вовсе?

Существуют способы получить жизнь от другого котика: свеча возвращения в сон, некоторые редкие способности и опасные заклинания, вроде кошмарного «ХвоСТОНКС».

А можно именно восстановить КЖ, ни у кого их не забирая? Что ж...

Нет. Восстановить кошачьи жизни невозможно. НИКАК.

Использование кошачьих жизней в мире снов

За один ход разрешается тратить любое количество своих КЖ. Потратив 1 КЖ, можно:

- полностью восстановить себе все пункты здоровья (ПЗ) в свой ход;
- добавить +1 к значению любой проверки с использованием дайса d20 (или любой аналог этого броска), не важно – своей или кого-то еще.

Ты, скорее всего, лишишься одной или нескольких КЖ в процессе игры, если окажешься в состоянии «НА ВОЛОСКЕ», о чём будет рассказано на страницах, посвященных пунктам здоровья.

Кроме того, ты можешь потерять от 0 до 3 КЖ при использовании общедоступной всем котикам опасной способности «Погибельный прилив».

Способность «Погибельный прилив»

Порой котиков тянет добровольно идти на максимальный риск и ставить на кон самое ценное, что у них есть – кошачьи жизни.

Когда ты котик, никто не запретит тебе попытаться прыгнуть выше головы. Способность «Погибельный прилив», доступная всем котикам в мире сновидений, даёт возможность это осуществить. Её применение позволяет при проверке прибавить к значению, выпавшему на d20, результат от броска бонусного дайса – d4, d6 или d8.

Но сперва необходимо пройти от одной до трех особых проверок, где первая – бросок дайса d8, вторая – d6, третья – d4. Выпавшее на дайсе значение необходимо сравнить с числом оставшихся у котика КЖ. Если выпавшее на дайсе значение равно 1 или меньше показателя КЖ, то персонаж теряет 1 КЖ. Если больше или равно (за исключением 1) – сохраняет.

Таблица проверок «Погибельного прилива»:

Номер проверки	1	2	3
Дайс для проверки	d8	d6	d4
Итоговый бонус к броску d20	+d4	+d6	+d8
Итоговый бонус к «Героическому единению»	+1d8	+2d8	+3d8
Автопровал при КЖ	–	7 и более	5 и более

Важно помнить, что котик получает бонусный дайс от применения «Погибельного прилива» вне зависимости от того, успешными были проверки d8/d6/d4 против количества КЖ или нет. Получаемый котиком бонусный (для броска d20) дайс от «Погибельного прилива» всегда один – или d4, или d6, или d8 в зависимости от количества проверок.

Муркователю Снов необходимо перед игрой определиться и сообщить игрокам следующее. Во-первых, нужно ли котику до основной проверки через d20 заявлять, использует ли он «Погибельный прилив», или способность можно задействовать уже после того, как игрок понял, что он провалил основную проверку через d20. Во-вторых, необходимо ли игроку сразу говорить, сколько проверок

«Погибельного прилива» – одну, две или три – будет проходить персонаж или он может в любой момент остановиться. Ну и, в-третьих, позволит ли Муркователь Снов котикку попытаться осуществить задуманное, если в ходе проверки число КЖ упадёт до 0?

Если у персонажа 0 КЖ – это означает, что применять способность «Погибельный прилив» он не может.

Автопровал при проверке «Погибельного прилива» означает, что при указанном количестве кошачьих жизней для получения бонуса проверки не требуется, потому что котик в любом случае потеряет 1 КЖ. Ведь на дайсе d6 невозможно выбросить 7 или 8, а на d4 – значение 5 и более.

И о чём не стоит забывать. Поначалу эта способность может показаться довольно слабой, требующей идти на неоправданный риск. И тут важно понимать, что предназначена она как раз для критических ситуаций, когда провал может обернуться катастрофой не только для одного котика – а для всей команды, для всего мира кошачьих снов. Когда цена неудачи действительно слишком велика. Когда... ну да, или когда тянет сделать какую-то бесполезную глупость и очень уж хочется, чтобы всё получилось.

«Погибельный прилив» может быть использован вместе со способностью «Героическое единение», но в таком случае котик получает не бонусный дайс d4, d6 или d8, а от 1 до 3 дополнительных дайсов d8, которые можно применить один раз в рамках текущей сцены (или в бою с гигантским противником, см. «Сражения с гигантскими противниками») и только для способности «Героическое единение».

Способность «Героическое единение»

Ну пути котиков будут встречаться препятствия, которые можно преодолеть, лишь объединив усилия. Именно тогда приходит время для «Героического единения».

Муркователь Снов или в какой-то момент объявляет, что команда должна пройти проверку «Героического единения», или принимает заявку игроков о желании попробовать сделать что-то вместе.

Для применения способности все участники должны находиться на ближайших друг к другу клетках. Можно встать «квадратом», можно в ряд бок к боку или по диагонали.

Каждый котик, который участвует в этом общем деле, готовится бросить свой дайс d8. Кроме того, участники «Героического единения» получают на всех ещё один d8 от МС. То есть группа из двух котиков будет кидать 3d8, из трёх – 4d8, из четырёх – 5d8 (если, конечно, кто-то из игроков или все игроки не решают применить «Погибельный прилив»).

Успешным считается бросок дайса d8, если на нем выпала 8.

Далее Муркователь Снов объявляет, сколько «восьмёрок» на дайсах команде котиков необходимо набрать. Обычно хватает одной. Для выполнения сложных задач может потребоваться 2 или даже 3 «восьмёрки». Муркователю Снов следует помнить, что чем больше котиков участвует в «Героическом единении», тем им проще добиться успеха.

В «Героическом единении» также могут принимать участие павшие в бою или в прошлой / этой сцене котики, если число их КЖ не менее 1. При этом они не могут добавлять начальный дайс d8 для единения. Только те, что можно получить от «Погибельного прилива».

Минимальное число бросаемых при «Героическом единении» дайсов равно $1 + Q$, а максимальное – $1 + 4 \times Q$, где Q – число участвующих в единении котиков.

Способность «У меня лапки»

Котик может отказаться проходить любую проверку, заявив во всеуслышание: «У меня лапки». В таком случае проверка считается автоматически проваленной и, казалось бы, на этом всё. Но нет.

Когда впервые между двумя пробуждениями (долгим отдыхом) котик заявляет: «У меня лапки», он получает одну вкусняшку.

Четыре последующих раза при применении этой способности котик получает бонус +1, который он может в дальнейшем потратить и прибавить к результату любого своего броска до ближайшего пробуждения. К одному броску можно применять не более одного такого бонуса. После пробуждения накопленные от способности «У меня лапки» бонусы исчезают.

Пятое и последующие применения этой способности до пробуждения эффекта не имеют.

При помощи этого умения нельзя отказываться бросать дайсы на определение величины повреждений или от любых иных бросков, которые не являются проверками. В том числе нельзя отказываться от бросков по таблице ну очень плохого состояния здоровья.

Применять способность «У меня лапки» можно только в случаях, если результатом броска будет провал или успех.

Способность «У меня лапки» нельзя применять вместо основного, сопутствующего или быстрого действия в бою, но можно использовать вместо внеочередных действий защиты.

Пункты здоровья

Пункты здоровья (ПЗ) – текущее и максимальное (Макс ПЗ) количество здоровья, которое есть у твоего котика. При получении повреждений текущие ПЗ уменьшаются, при лечении – восстанавливаются, но не более чем до максимума.

Для расчета Макс ПЗ на первом уровне бросается один раз дайс здоровья (указан в описании природы котика). К этому числу прибавляется значение характеристики «Плюшевость» (ПЛЮ). Такое максимальное здоровье на первом уровне. Если полученный результат 0 или ниже, то максимальное здоровье котика равно 1.

При повышении уровня один раз бросается дайс здоровья, указанный в описании природы котика. Если выпавшее на дайсе значение больше ПЛЮ, то прибавляется это значение к Макс ПЗ, если меньше – к Макс ПЗ прибавляется бонус ПЛЮ.

При повышении уровня текущие ПЗ не меняют своего значения.

Если во время приключений твои ПЗ падают до 0 или ниже, необходимо бросить нужный дайс по таблице ну очень плохого состояния здоровья и провести проверку, что именно случилось с котиком.

Когда жизнь «НА ВОЛОСКЕ» – это значит, что котик не может предпринимать никаких действий, кроме описанных для данного состояния. Если котик, находясь НА ВОЛОСКЕ, уже лишился кошачьих жизней (КЖ, о них дальше) по описанным в таблице правилам, остальные всё еще могут попробовать поднять павшего товарища лапками или мяуканьем (см. раздел «Правила в кошачьей драке»).

Если у персонажа количество кошачьих жизней (КЖ) по тем или иным причинам принимает значение 0 при ненулевом значении пунктов здоровья (ПЗ), то Муркователю Снов необходимо сделать выбор – позволить коту с 0 КЖ доиграть сцену или попросить его сразу стать тенью.

Таблица ну очень плохого состояния здоровья:

d8, если	ПЗ равны 0	d20 по ПЛЮ, если	ПЗ ниже 0 – НА ВОЛОСКЕ
1	На волоске, см. «ПЗ меньше 0»	НАТ1	В конце следующего хода игроков лишишь 1d6 КЖ. Если оставшихся КЖ больше 0, вернись по окончании боя на 1d4-1 сцен или до ближайшего долгого отдыха Тенью (см. далее), затем прими привычную форму с 1 ПЗ. Если КЖ стало равно 0, то котик исчезает из этого сна окончательно. С позором выгоните игрока из-за стола. Ладно, шутка. Пусть создает нового котика.
2-3	Без сознания до конца боя/сцены. Совсем плох: окажешься «на волоске» через d2 сцены, если не вылечишь. СЛ всех проверок +4 до момента исцеления.	8- (кроме НАТ1)	В конце следующего хода игроков лишишь 1d4 КЖ. Если оставшихся КЖ больше 0, вернись по окончании боя на 1d4-1 сцен или до ближайшего долгого отдыха Тенью, затем прими привычную форму с 1 ПЗ. Если КЖ стало равно 0, то котик исчезает из этого сна окончательно или остаток сессии он может доиграть в роли Тени. «Оживить» такую Тень нельзя, в конце сессии Тень растворяется.
4-5	Без сознания на d4 хода, потом восстанови d2 ПЗ	9-15	В конце следующего хода игроков лишишь 1d2 КЖ. Если оставшихся КЖ больше 0, вернись по окончании боя на 1d4-1 сцен или до ближайшего долгого отдыха Тенью, затем прими привычную форму с 1 ПЗ. Если КЖ стало равно 0, то котик исчезает из этого сна окончательно или продолжает играть в форме тени. Тень в конце сессии не растворяется. Котика можно снова вернуть в этот сон используя соответствующие предметы или заклинания.
6-7	Без сознания на d2 хода, потом восстанови d3 ПЗ	16-20+ (кроме НАТ20)	То же, что и при 9-15, но сразу лишишь всего 1 КЖ вместо 1d2. ИЛИ Пропусти 1 ход, затем восстанови d4 ПЗ. Брось 3d8 и уменьши на 1 навсегда те характеристики, номера которых выпали. Повторяющиеся значения не учитываются, если они выпали – тебе повезло: меньше характеристик уменьшится на 1.
8	Без сознания на 1 хода, потом восстанови d4 ПЗ.	НАТ20	Котик приходит в себя с d8 ПЗ, но не более максимума, открывает глазки. Удивительно. Ты отделался легким испугом. Пропусти всего 1 ход.

Тень котика

ТЕНЬ – форма котика во сне, которая имеет ограниченный спектр возможных действий. Если у тебя осталась хотя бы 1 КЖ, то быстрым действием в свой ход тень может попробовать временно вернуть себе подобие физической формы на текущую сцену или текущий бой, пройдя проверку ТАИ по СЛ 12.

Вернуться в нематериальную форму тень может не раньше своего следующего хода свободным действием (см. раздел «Правила в кошачьей драке»).

Материализованная тень имеет максимальные ПЗ 1 х уровень котика, броню 1 уровня (т.е. отсутствует). Когда ПЗ тени принимают нулевое или отрицательное значение, тень мгновенно исчезает до конца сцены или сражения, котик теряет 1 КЖ, а при нулевых КЖ – навсегда из этого сна.

Если в результате применения какой-либо доступной для тени способности предполагается, что число КЖ уменьшается, то при нулевых КЖ для тени это значит мгновенное исчезновение из сна.

Тень с 0 КЖ не восстанавливает вкусняшки во время отдыха и не потребляет корм.

Тень с 1 и более КЖ не может использовать потягушки (короткий отдых), а во время пробуждения (долгий отдых) возвращается в обычную форму, восстанавливает вкусняшки и съедает соответствующее количество хрустяшек.

Действия, которые может делать тень, определяются её формой	Нематер.	Матер.
Атаковать и физически воздействовать на других персонажей, объекты и пространство сна (все броски ПРЫ, БЕС, ГРА, ПЛЮ)	Не может	СЛ +4
Применять особые способности и предметы, требующие броска ПРЫ, БЕС, ГРА или ПЛЮ	Не может	СЛ +4
Проходить проверки по ПЯТ, ВЕЛ, ТАИ и УПО	Может	Может
Творить заклинания	Не может	Может
Применять способность «У меня лапки»	Не может	Не может
При 0 КЖ применять «Погибельный прилив» или «Героическое единение»	Не может	Не может
При 1 и более КЖ применять «Погибельный прилив» или «Героическое единение»	Может	Может

Отдых

Зевок (передышка, мгновенно – сопутствующее действие) – широко зевни, восстанови d2 ПЗ. Так сильно зевать можно не чаще, чем 1 раз между потягушками. Зевок не требует расхода хрустяшек и не восстанавливает вкусняшки.

Потягушки (короткий отдых, 5-10 минут) – сладко потянись и устрой легкий перекус. Ты съедаешь 4 хрустяшки, восстанавливаешь d4 ПЗ, но не восстанавливаешь вкусняшки.

Пробуждение (долгий отдых, пара-тройка часов) – временно покинь царство сна, вернись в реальный мир, проведи немного времени там – один или вместе с человеком, который считает себя твоим хозяином. Съешь N x 8 хрустяшек, восстанови Nd8 ПЗ (где N – число от 1 до показателя твоего

уровня), восстанови dX вкусняшек (где X число граней дайса в зависимости от твоей природы), определи количество используемых заклинаний до следующего пробуждения броском $dY+TAI$, где Y - число граней дайса в зависимости от твоей природы. Если перед отдыхом использовал дальнобойное оружие с как будто бы ограниченным боезапасом – потратить еще W хрустяшек, где W – размер дайса задействованного дальнобойного оружия (то есть, например 4 для оружия с дайсом урона $d4$).

Потягушки и пробуждение не восстанавливают ПЗ, если котик не ест хрустяшки.

После двух циклов голодания, если котик не будет есть, он начнет терять $d4$ ПЗ после отдыха.

В случае заражения после отдыха котик не восстанавливает, а теряет $d6$ ПЗ.

Природа отдельных котиков устанавливает для них особые правила отдыха.

Повышение уровня

Ты повышаешь свой уровень только тогда, когда об этом объявляет Муркователь Снов.

Особенности повышения уровня для каждой природы котика приведены в её описании.

Максимальный уровень котика - пятый.

Грузоподъемность

Где котики носят свои вещички во снах? Ответа на этот вопрос наука не знает. И мы не знаем. Во снах котики могут носить с собой сколь угодно много предметов.

На котике может быть надета одновременно одна броня. Броню нельзя снять или надеть во время боя. Броня увеличивает сложность всех действий по ПРы и ГРА.

Торговля

Персонажи игроков могут покупать во снах предметы у котят-торговцев и иных продавцов. Ассортимент определяет Муркователь Снов. Для обычных предметов можно ориентироваться на цены, указанные в главе «Вещички и особенности».

Также допустима покупка предметов во время пробуждения, но в таком случае Муркователь Снов, скорее всего, запросит у игроков двойную стоимость снаряжения и прочих вещичек.

Большинство торговцев не хотят покупать у котиков игроков какие-то предметы, за исключением сокровищ и блестяшек. Да и то, последние – не более чем за половину стоимости.

Ночное зрение

Все котики прекрасно видят в темноте. Dixi.

КОШМАР

Механика последствий Кошмарных КОТастроф находится в разработке.

Мир кошачьих снов медленно, но верно погружается в кошмар. Нет, не в кошмар.

И даже не в Кошмар.

В КОШМАР. ВСЕМИ БОЛЬШИМИ БУКВАМИ.

Что именно будет в конце – не знает никто, кроме Муркователя Снов. Время от времени он будет просить одного из котиков бросить дайс, чтобы узнать, стал ли мир кошачьих грёз на шаг ближе к КОШМАРУ?

И, если на дайсе выпадает единица – да, определенно стал. Случается Кошмарная КОТастрофа. Чтобы понять, какая именно, нужно бросить d8d8, а Муркователь Снов сверится с соответствующей таблицей и сообщит, какие изменения произошли.

Ты точно знаешь, что Мир кошачьих грёз как-то выдержит восемь Кошмарных КОТастроф. Но вот девятая... девятая Кошмарная КОТастрофа... Ты не знаешь, что именно она принесёт. Когда придёт её черёд – не сжигай эту книгу, а доверься Муркователю Снов.

В начале каждой игровой сессии котики совершают одну проверку приближения КОШМАРА.

Когда при проверке использования мурмагии выпадает НАТ1, неудачливый заклинатель делает проверку приближения КОШМАРА.

В конце каждой игровой сессии котики совершают столько проверок приближения КОШМАРА, сколько раз за сессию обращались к кошачьим Божествам.

Итак, какие дайсы кидать, чтобы определить – случилась Кошмарная КОТастрофа или нет:

Случилось Кошмарных КОТастроф	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Дайс	d12	d12	d12	d10	d10	d10	d8	d8	d8



IV. Правила в кошачьей драке

Начало боевого столкновения

Рано или поздно котикам придется вступить в драку! Конечно, случаются и спокойные сны, но обычно должна быть какая-то движуха! Действие! Неравная борьба с псом, пылесосом, другим котиком... Или, с НЕЙ. Да-да, именно с НЕЙ.

Со Злой Рукой.

Слушай внимательно Муркователя Снов, и в какой-то момент он точно объявит, что потасовки не избежать. Или избежать?

Важно помнить, что во время боевых столкновений Муркователь Снов не кидает дайсы. Их кидают игроки, когда котик нападает или защищается. Сперва, чтобы понять, есть попадание или нет, а затем – какие повреждения были нанесены или получены. Если у котиков или их противников есть какая-либо защита, то отдельно кидается дайс, чтобы определить, насколько нужно снизить урон. Подробнее об этом дальше.

Отношение встречных-поперечных к команде котиков

Если Муркователь Снов не говорит, что группа встреченных существ агрессивна к котикам, то кому-то из игроков необходимо кинуть d8.

Значение на d8	Отношение встречных
1	Вас готовы порвать на части (вероятно, как тузик грелку)
2-3	Они агрессивны. Проверка СЛ 16 по ВЕЛ, чтобы утихомирить.
4	Они озлоблены. Проверка СЛ 12 по ВЕЛ, чтобы успокоить.
5	Встречные равнодушны к вам. Ну, котики и котики, что с вас взять?
6-7	Они дружелюбны. Пока что. Давайте без резких движений.
8	Вам готовы помочь. Вот только с чем?

Внезапная атака

Если котики совершают внезапную атаку на ничего не подозревающих враждебно, нейтрально или дружелюбно настроенных персонажей, то каждый из нападающих совершает проверку внезапности по ПРЫ на СЛ 14 (или иной другой, заявленной Муркователем Снов). Либо успешность неожиданной атаки проверяется через совместную способность «Героическое единение». Успешно прошедшие проверку делают свой ход до определения инициативы в бою.

Если внезапное нападение совершается на группу котиков, то для своевременной реакции они должны пройти проверку ПЯТ на СЛ 14 (или иной другой, заявленной Муркователем Снов), либо через «Героическое единение». Не преуспевшие котики пропускают первый ход в бою.

Инициатива

Если бой начался, нужно понять, кто ходит первым.

Один из котиков кидает d8. Если выпало значение от 1 до 4, то первыми ходят противники, если от 5 до 8 – персонажи игроков. Нейтральная сторона, если участвует в бою, ходит последней. Этот порядок во время боя не меняется.

Раунды

Время в бою делится на раунды. Один раунд длится условно 6-10 секунд.

Один раунд делится на ход игроков, ход противников и ход нейтральной стороны.

Каждый раунд во время своего хода игроки сами решают, в каком порядке они ходят. Следующий игрок не может действовать, пока свой ход не завершит предыдущий.

Котик может совершить следующие действия в любом порядке:

- одно основное действие (или обменять его на ещё одно сопутствующее действие);
- одно сопутствующее действие;
- одно быстрое действие.

Чтобы закрыть или открыть незапертую дверь, котик может потратить на свой выбор любое из этих действий – основное, сопутствующее или быстрое.

Свободные действия можно применять любое число раз в раунд в чей угодно ход.

Вне своего хода котик может защищаться от сколь угодно большого числа противников.

В бою способность «Героическое единение» требует от всех участвующих в этом самом единении котиков потратить в свой ход одновременно основные и быстрые действия. В «Героическом единении» не обязаны быть задействованы все участвующие в сцене или бою персонажи игроков.

Основные действия

К основным действиям относятся (подробнее они описаны в таблице далее):

- атаковать противника;
- попытаться обездвижить противника;
- применить исцеляющий предмет мгновенного действия;
- использовать магию или способность (если в описании указано «основное действие»);
- поднять предмет с пола или взять откуда-либо;

- уйти в оборону (без проверки, СЛ защиты -4);
- перезарядить хитроумное устройство или оружие (после стрельбы очередью / веером);
- привести в чувства товарища без сознания;
- вытащить товарища из состояния «НА ВОЛОСКЕ»;
- изобретательно применить предмет с проверкой или без по решению Муркователя Снов;
- совершить любое иное сложное действие по согласованию с Муркователем Снов.

Сопутствующие действия

Котикам и иным существам доступны следующие действия (они не требуют проверки):

- переместиться на 6 клеток или менее (бежать, плыть, лезть по удобной поверхности), при этом можно перемещаться через занятую союзником клетку, но нельзя останавливаться на занятой кем угодно клетке и перемещаться через клетку, занятую противником примерно твоего или большего размера;
- передать товарищу один предмет;
- использовать Зевок (лечение себя на d2 не более одного раза между потягушками, которые требуют передышки около 10 минут, см. «Отдых»);
- совершить иное простое действие по согласованию с Муркователем Снов.

Быстрые действия

Обычно котика в свой ход хочется попробовать сделать что-то быстрое и не совсем обычное, для чего требуется отдельная проверка. Результаты быстрых действий могут влиять на основные или сопутствующие действия.

Базовые быстрые действия приведены в таблице далее. Иные быстрые действия могут быть придуманы Муркователем Снов на ходу в случае необходимости.

Свободные действия

Доступны следующие:

- применить способность «Погибельный прилив»;
- использовать вкусняшки;
- издавать осмысленные или не очень звуки мяуканья, мурчания и иные на любом из известных языков в количестве, разрешенном Муркователем Снов.

Таблица основных, внеочередных и быстрых действий

Там, где в графе «СЛ» указано «МС», сложность определяет Муркователь Снов. Он также может попросить совершить встречный бросок за противника (с бонусами / штрафами или без), а выпавшее на дайсе число и станет сложностью проверки.

По предварительной договоренности с игроками или по своему усмотрению Муркователь Снов может использовать иные показатели СЛ, отличные от приведенных в таблице ниже.

Тип	Действие	Хар	СЛ	Результат при успехе	Результат при провале
Осн	Атака в ближнем бою	БЕС	12	Попадание по противнику в ближнем бою / НАТ20: двойной урон + снижение ур.брони противника на 1	Промах / НАТ1: обычное оружие котика сломано или магическое оружие проклято
Осн	Атака на расстоянии	ГРА	12	Попадание по противнику на расстоянии / НАТ20: двойной урон + снижение ур.брони противника на 1	Промах / НАТ1: обычное оружие котика сломано или магическое оружие проклято
Осн	Применение заклинания	ТАИ	12	Успешное применение заклинания / НАТ20: можно применить ещё одно заклинание в тот же ход	Магическая КОТастрофа / НАТ1: Магическая КОТастрофа + проверка приближения КОШМАРА
Осн	Поторопить союзника	ВЕЛ	12	Союзник получает еще одно сопутствующее действие / НАТ20: вместо сопутствующего – ещё одно основное	Ничего / НАТ1: котик привлекает к себе внимание противников
Осн	Захват цели примерно своего или меньшего размера	БЕС	16	Цель схвачена и лишена всех действий до следующего хода игроков / НАТ 20: по решению МС	Ничего / НАТ1: котик получает урон от противника в ближнем бою
Осн	Привести в чувства товарища без сознания вблизи	—	нет	Котик тратит основное действие и приводит товарища в чувства	Ничего
Осн	Поднять павшего товарища лапками вблизи (мин. 1 проверка П.Прилива)	ВЕЛ	12	Котик-союзник, бывший НА ВОЛОСКЕ, тратит 1 КЖ и возвращается во время боя с 1 ПЗ	Ничего
Осн	Поднять павшего товарища мяуканьем издалека (до 6 клеток, мин. 1 проверка П.Прилива)	ВЕЛ	16	Котик-союзник, бывший НА ВОЛОСКЕ, тратит 1 КЖ и возвращается во время боя с 1 ПЗ	Котик максимально привлекает к себе внимание противников

Тип	Действие	Хар	СЛ	Результат при успехе	Результат при провале
Осн	Толкнуть противника	БЕС	МС	Переместить противника на 1 клетку назад	Ничего / НАТ 1: котик получает урон в ближнем бою
Осн	Воззвать к противнику	ВЕЛ	МС	Противник реагирует на мурчание котика	Противник не реагирует на мурчание котика
Осн	Найти слабое место противника	ПЯТ	16 / МС	Сложность попадания по противнику до конца боя для конкретного котика снижена на 1d4 / НАТ 20: на 1d8	Ничего
Осн	Мощный прыжок на 6 или менее клеток	ГРА	4 за клетку	Ты приземляешься в нужном месте	Ты не допрыгиваешь, но успешно приземляешься / Урон от ловушек
Вне	Защита от атаки в ближнем бою («У меня лапки» применимы)	ПРЫ	12	Противник промахивается по котику в ближнем бою / НАТ20: котик может сразу контратаковать без траты действия вне своего хода	Котик получает урон от противника в ближнем бою, / НАТ1: двойной урон по котику, уровень брони снижается на 1
Вне	Защита от атаки на расстоянии («У меня лапки» применимы)	ПРЫ	12	Противник промахивается по котику с расстояния / НАТ20: котик может переместиться на 1d4 клетки	Котик получает урон от дистанционной атаки противника / НАТ1: двойной урон по котику, уровень брони снижается на 1
Вне	Защита от магии противника («У меня лапки» применимы)	УПО	16	Магия противника не срабатывает на котика / НАТ20: котик получает +1 использование магии	Магия противника срабатывает / НАТ1: с котиком случается магическая КОТастрофа
Вне	Оттолкнуть союзника, которого атакуют (1 раз за раунд, нельзя при уходе в оборону)	БЕС	12	Переместить стоящего впритык союзника на 1 клетку, занять его место на поле боя, пройти проверку защиты вместо него и получить/не получить урон	Котик остаётся на месте, а в следующем раунде теряет своё сопутствующее действие
Вне	Прикрыть собой (только против дальних атак, нельзя при уходе в оборону)	ПРЫ	12	Переместиться на клетку перед стоящим впритык союзником, пройти проверку защиты вместо него и получить/не получить урон	Котик остаётся на месте, а в следующем раунде теряет своё сопутствующее действие
Быстр	Переключить оружие в «Хрустрежим»	—	4	Оружие переключается в «Хрустрежим» (см. описание) / НАТ20: первый раунд в «Хрустрежиме» не требует хрустяшек	Оружие не переключается в «Хрустрежим» / НАТ1: котик получает урон от своего оружия
Быстр	Бег с ускорением	ПРЫ	12	Скорость перемещения + 3 клетки в этом ходу	Скорость перемещения - 3 клетки в этом ходу

Тип	Действие	Хар	СЛ	Результат при успехе	Результат при провале
Быстр	Разбить перемещение	ПРЫ	12	Котик может переместиться на часть расстояния, совершить основное и/или быстрое действие, а затем переместиться на оставшуюся часть расстояния	Котик путается и теряет сопутствующее действие
Быстр	Прыжок в движении	ГРА	4 за клетку	В перемещение включена возможность прыгнуть на указанное число клеток	Котик в замешательстве теряет сопутствующее действие
Быстр	Слиться с окружением	ГРА	16	Котик отводит от себя внимание противников	Котик максимально привлекает к себе внимание противников
Быстр	Привлечь внимание одного врага	ВЕЛ	12	Котик привлекает к себе внимание конкретного противника	Ничего
Быстр	Обнаружить физические ловушки	ПЯТ	16	Понять, где ближайшая немагическая ловушка / НАТ20: увидеть все немагические ловушки	Ничего / НАТ1: оступился на ровном месте (котик получает 1d3 урона)
Быстр	Определить источник магии	ТАИ	16	Понять, где сосредоточена магия или увидеть ближайшую магическую ловушку / НАТ20: увидеть все магические ловушки	Ничего / НАТ1: магическая КОТастрофа
Быстр	Уйти в глухую оборону	ПЛЮ	12	ЕСЛИ осн. Действие «уйти в оборону», то СЛ защиты -6 вместо -4	ЕСЛИ осн. Действие «уйти в оборону», то СЛ защиты -2 вместо -4
Быстр	Держаться за вертикальную поверхность	БЕС	МС	Котик успешно удерживается за стену или иную вертикальную поверхность до конца своего следующего хода	Котик срывается вниз
Быстр	Нейтрализовать физ. эффект (яд, горение и т.д.)	ПЛЮ	МС	Физический эффект снят с котика	Физический эффект продолжает терзать котика
Быстр	Нейтрализовать маг. эффект	УПО	МС	Магический эффект снят с котика	Магический эффект продолжает терзать котика
Быстр	МС предлагает получить подсказку	ТАИ	МС	Муркователь Снов нашёптывает котике, как лучше действовать в сложившейся обстановке	Верные мысли облетают голову котика
Быстр	Выбить дверь	БЕС	МС	Дверь выбита	Ничего / урон по котике на усмотрение МС
Быстр	Запереть дверь	ГРА	МС	Дверь заперта	Ничего / замок сломан навсегда

Переключение оружия в «Хрустрезжим»

Вот как это работает.

«Хрустрезжим» есть у любого кошачьего оружия и для активации требует совершить быстрое действие (проверка переключения в «Хрустрезжим»), а также потратить хрустяшки в количестве 3 x размер дайса оружия: 12 для d4-оружия, 18 для d6-оружия и так далее; если урон оружия обозначен, например, как 2d4, то размером дайса оружия является d4 и потратить нужно 12 хрустяшек, а не 24. Хрустяшки тратятся, только если оружие успешно переведено в «Хрустрезжим».

О переключении оружия в «Хрустрезжим» необходимо сообщить до проведения атаки, а не в промежутке между броском d20 на попадание и броском костей урона. Перевести оружие в «Хрустрезжим» можно и после проведения атаки без его использования или совершения иного основного действия.

Для поддержания «Хрустрезжима» требуется тратить 3 x размер дайса оружия каждый раунд в начале своего хода. В противном случае «Хрустрезжим» отключается. Поддержание «Хрустрезжима» никаких иных дополнительных действий не требует – только траты хрустяшек.

У оружия в «Хрустрезжиме» урон увеличен на один дайс урона (например, оружие с уроном 1d4 в «Хрустрезжиме» наносит повреждения 2d4, оружие же с уроном 2d4 – 3d4), а в случае выпадения NAT20 при проверке атаки котик не только наносит двойной урон и снижает броню противника на 1 уровень, но и получает дополнительное основное действие.

У «Хрустрезжима» нет уровней мощности, поэтому оружие, которое уже находится в «Хрустрезжиме», нельзя перевести в еще более мощный «Хрустрезжим».

Защитные приспособления в бою

Шлейки, ошейники и иные элементы защиты снижают урон по тому, кто её носит, на dX, указанный в описании. У каждого защитного приспособления есть максимальный и текущий уровень брони (1 – отсутствует; 2 – d2, 3 – d4, 4 – d6, 5 – d8, 6 – d10).

Броня увеличивает сложность всех действий по ПРЫ и ГРА.

Уровень брони котика	1	2	3	4	5	6
Сниж.урона	0	d2	d4	d6	d8	d10
СЛ ПРЫ и ГРА	нет	нет	+2	+4	+5	+6

Если текущий уровень брони снижается до 1, она рассыпается в пыль.

Броня может быть отремонтирована во время пробуждения. Броню при ремонте нельзя сделать мощнее, чем она была изначально. Цены на ремонт:

Уровень брони котика	С 2 до 3	С 3 до 4	С 4 до 5	С 5 до 6
Цена в хрустяшках	10 x d4	10 x d6	10 x d8	10 x d10

У некоторых противников также встречается броня двух типов. Броня первого типа снижает урон по этим противникам на указанное число, а второго - на результат броска соответствующего дайса (как у котиков). Первая чаще встречается у многочисленных обычных и сильных противников, а вторая - у боссов, да и то не всех.

Уровень брони врага	1	2	3	4	5	6
Тип 1. Сниж.урона	0	1	2	3	4	5
Тип 2. Сниж.урона	0	d2	d4	d6	d8	d10

Мораль противников

Не все враги дерутся до конца. Если МС попросит, проверь мораль противников, когда:

- повержен их лидер;
- половина группы разгромлена;
- последний противник остался с 1/3 ПЗ.

Брось d8. Если показатель выше боевого духа противника, то брось d8 еще раз: при значении от 1 до 5 противник бежит, а от 6 до 8 – сдаётся.

Сражения с гигантскими противниками

Бой с гигантскими противниками разделён на фазы. На каждую фазу проходится определенное количество ПЗ. Когда ПЗ гигантского противника в текущей фазе падает до 0 (о чём должен объявить МС), котики могут применить «Героическое единение» и, в случае успеха, описать свой совместный удар. Далее бой переходит к следующей фазе, где у противника могут появиться новые возможности, либо бой заканчивается, если фаза последняя.

Так же «Героическое единение» может быть использовано до снижения здоровья гигантского противника до 0, но в таком случае после удачного единения ход тут же переходит лишь к одному из котиков (к кому именно – решают сами игроки), и, если нанесенные им повреждения больше оставшихся у гигантского противника ПЗ, фаза считается завершенной. В случае же неудачи ход тут же переходит к противникам или нейтральной стороне.

Для «Героического единения» в бою всем участникам требуется находиться на соседних клетках (по диагонали тоже считается).

Общие правила для подконтрольных МС существ в бою

Муркователь Снов не совершает никаких бросков за подконтрольных ему существ в бою.

Если существо МС атакует – игрок, чьего персонажа атакуют, делает проверку защиты.

Если существо МС применяет магию – игроки, попавшие под воздействие магии, делают проверку УПО или отказываются от проверки и просто применяют к себе её эффект.

Если котик игрока по какой-то причине потерял над собой контроль, то до завершения этого эффекта он считается подконтрольным МС существом.

Если котик игрока, находясь под контролем МС, атакует свою команду, он считается подконтрольным МС существом, а проверки совершаются за котиков, подконтрольных игрокам.

Если котик игрока, находясь под контролем МС, атакует других подконтрольных МС существ, то проверки за него проходят так же, как если бы он находился под контролем своего игрока.

Если в настоящий момент иные, отличные от котиков игроков, подконтрольные МС существа сражаются друг с другом, то бросаются лишь проверки на атаку без бонусов от характеристик или с бонусами, если таковые имеются (у части существ могут быть прописаны бонусы и штрафы для основных характеристик). Бросок делает игрок, которого об этом попросил Мурководитель Снов.

Общие правила для призываемых существ.

Вызванное существо контролирует тот игрок или МС, чей персонаж его вызвал.

Все характеристики вызванных существ считаются как +0, если не указано иное.

Лечение вызванных существ доступными средствами возможно, если не указано обратное.



V. Создание твоего путешественника по снам

Природа твоего котика

Прежде, чем погрузиться в создание твоего котика, нужно определить его природу. Это можно сделать одним из следующих способов:

- ты сам выбираешь природу своего котика из списка, который Муркователь Снов предоставляет тебе;
- ты кидаешь d4 для определения природы котика по таблице из этой книги;
- ты кидаешь dX по таблице, составленной Муркователем Снов;
- ты тянешь карту, каждая из которых соответствует природе котика.

Если в команде в общей сложности менее 4 котиков, не рекомендуется выбирать для игры Котёнка два сырных соуса.

Поняв, за котика какой природы ты играешь, возьми соответствующую карточку и заполни её, совершая указанные броски. Помни! Если ячейка в карточке природы котика уже заполнена каким-либо значением – это и есть то значение, которое нужно вписать в лист персонажа.

По итогу заполнения карточки перенеси все полученные значения в лист персонажа.

№	d4	Природа котика	Таро
0	–	Котёнок два сырных соуса (Two Sauce Kitten)	0. Дурак
1	1	Муркнижник (Nyarlock)	1. Маг
2	X	Глас кошачьего народа – <i>природа пока недоступна</i> (Vox Felis Catus)	3. Императрица
3	2	Полковник Пушок (Colonel Fluffy)	4. Император
4	3	Стрит Кэт Рояль (Street Cat Royal)	10. Колесо Фортуны
5	4	Реальный Электрический Мяупырь (Wire Purrrpire of the Clandestine Shadows)	13. Смерть
6	X	Выживший в суперпозиции – <i>природа пока недоступна</i> (Superpositional Survivor)	14. Умеренность
7	X	Кошколак – <i>природа пока недоступна</i> (Werefeline)	18. Луна
8	X	Робокот – <i>природа пока недоступна</i> (Robocat)	20. Суд

Природа О. Котёнок два сырных соуса

Ты самый маленький котёнок в своей команде. Ты родился совсем недавно и, возможно, это одно из твоих первых путешествий в мир снов. Но ты быстро учишься и перенимаешь навыки своих старших товарищей, какими бы бесновато-упоротоватыми делами они ни занимались! У тебя нет тормозов, ты не понимаешь, как что-то может тебя ограничивать!

Когда ты чуть-чуть подрос, тебя измерили в соусах. Точно ли это были сырные соусы?

1. Чили. Один взгляд на него заставляет лапки двигаться быстрее. Бонус ПРЫ+2.
2. Тартар. Где еще обитать внутренним накачанным, словно доге, бесенятам? Бонус БЕС+2.
3. Сальса. Грация картошки – это точно не про тебя. Двигайся в такт! Бонус ГРА+2.
4. Сырный. Ну в каких ещё соусах можно измерять такую шладкую булочку? ПЛЮ+2.
5. Кетчуп. Классический, острый, шашлычный? Ты отличаешь их все. Бонус ПЯТ+2.
6. Майонез. Король среди соусов, самый известный и узнаваемый. Бонус ВЕЛ+2.
7. Соевый. Гость с мистическим прошлым, очень загадочный. Бонус ТАИ+2.
8. Кисло-сладкий. Идеально сочетаемое сочетание, казалось бы, несочетаемого. УПО+2.

У каждого двухсоусного котёнка есть две основные способности.

Во-первых, когда старшие котики в команде уже сходили и применили какие-то способности (к ним относятся мурмагия, сверхсилы, О.Р.У.дия полковника, результаты комбинаций Стрит Кэт Рояля, Того из коробки в суперпозиции и других), котенок в тот же ход может попробовать их повторить, сделав проверку той же характеристики по той же сложности, отдав соответствующее количество ресурсов (вместо снижения сытости, как у мяупыря, котенок отдает по своему выбору КЖ или вкусняшки, а для способностей, зависящих от дайса голода, берется активный дайс голода мяупыря).

Во-вторых, котенок может обменяться с одним из своих друзей, отдав ему свою именную игрушку-обменяшку (с сохранением ее свойств) на способность, мурмагию или свойственный конкретной природе котика предмет. У Стрит Кэт Рояля котенок забирает кости для комбинаций.

А теперь определим, какая у тебя игрушка-обменяшка:

1. Бант с мятой на шнурке. Урон 1d4 на расстоянии до 2 клеток или захват на БЕС СЛ 16.
2. Мышка с шариками. Отвлечь врага броском до 6 клеток на 1 ход по ТАИ СЛ 16.
3. Плюшевый кубический котя. Свободным действием добавь УПО +2 себе 1 раз за сцену.
4. Проклятый ошейник с бубенцами. Броня +1 уровень, но штраф к УПО -2. Нервирует.
5. Мятый шуршащий фантик. СЛ привлечения внимания -4.
6. Крышка от бутылки. Можно катнуть по прямой на любое расстояние. Все расступаются.
7. Скомканная салфетка. Бесполезная. Но от неё пахнет лютиками.
8. Махонькая хомячья шляпа. Делает неотразимым. По ВЕЛ 16 ВСЕ верят, что ты хомяк!

Природа		Котёнок два сырных соуса – карта «Дурак (0)»							Итог
Раздел А		Описание выпавших значений найдешь в главе о природе своего котика							
Шаг А-01		Уверен, что тебя измеряли в сырных соусах? А вот и не факт! Кинь d8 и впиши +1 под соответствующим номером характеристики:							X
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	
Бонус от соуса									
Шаг А-02		Какая у тебя игрушка-обменяшка? Брось: d8							
Раздел В		Здесь значения числовые и просто переносятся в лист персонажа							
Шаг В-01.1		Для каждой из 8 характеристик котика бросай d8 и записывай результат.							X
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	
Выпало на d8									
Если выпало	1	2	3	4	5	6	7	8	
То нач. знач.	-2	-1	0	0	0	+1	+1	+2	
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	
Нач. знач.									
Шаг В-01.2		Прибавь бонус/штраф к нач. значениям и впиши итог в лист персонажа.							
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	
Бонус от соуса									
Итог. знач.									
Шаг В-02		Как котёнок два сырных соуса ты начинаешь игру с КЖ равными:							8
Шаг В-03		Определи начальные ПЗ, брось: d4			и прибавь свою ПЛЮ				
Шаг В-04		Сколько вкусняшек после пробуждения получишь, если ранее съел их все?							d4
Шаг В-05		Сколько раз до пробуждения можешь колдовать сегодня? ТАИ +							d6
Шаг В-06		Сколько хрустяшек у тебя есть в самом начале? 10 x							2d6
Раздел С		Описание выпавших значений в разделах о стартовых вещах и особенностях							
Шаг С-01		С каким оружием начинаешь? Брось по таблице стартового оружия:							d4
Шаг С-02		С какой броней начинаешь? Брось по таблице стартовой брони:							d2
Шаг С-03		Узнаем, на каком транспорте ты преодолеваешь расстояния. Кинь:							d6
Шаг С-04		По таблице обычных начальных вещичек брось:							d12
Шаг С-05		По таблице интересных начальных штукенций брось:							d12
Шаг С-06.1		Если выпала блестяшка, то сперва определи путь магии, бросив:							d8
Шаг С-06.2		Какое заклинание в блестяшке? Кинь по таблице магии этого пути:							d8
Шаг С-07		По таблице ужасных и прекрасных черт характера брось:							d8d8
Шаг С-08		По таблице сомнительных заслуг в этом самом сне брось:							d8d8
Шаг С-09		Какому кошачьему божеству поклоняется твой котик? Кинь:							d8
Уровень +		КОГДА Муркователь Снов объявит о повышении уровня							
Шаг L-01		Брось 3d8. Увеличь значения характеристик под выпавшими номерами на +1. Повторяющиеся значения НЕ увеличивают на +2 или +3. Макс знач. характеристики: +8.							X
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	
На d8 выпало	[]да	[]да	[]да	[]да	[]да	[]да	[]да	[]да	
Нов. значения									
Шаг L-02		Брось	d4	Если выпало больше ПЛЮ, то прибавь это значение к Макс ПЗ, если меньше – прибавь к Макс ПЗ бонус ПЛЮ					
Шаг L-03		Ты обрёл нечто новое. Давай узнаем, что именно. Кинь:							d8

Природа 1. Муркнижник

Чтобы постичь самые глубины магии, однажды ты заключил договор с таинственным Покровителем запретных искусств. Обычно коттики стараются не иметь дел с подобными сущностями, по крайней мере – никогда им не доверяют. Ты тоже не особо доверяешь своему Покровителю. Разве что чуть-чуть и до тех пор, пока он остаётся твоим проводником в мир колдовства и чародейства.

d4	Путь мурмагии	Покровитель (еще раз брось d4):	Дар
1	Причуды Пернатых	Покровитель – Пернатый Птицеарх, а именно: 1 – Лысеющий Каркар Неверморрор; 2 – Злобно-зверский Агроснегирь; 3 – Психопарный Попуг; 4 – Факелосный Фламинго.	Бесконечный багет. Оружие. 1d6, ближн. 1. Привлекает птиц. Если покрошен (на дальн. 1d4, пров. БЕС 12), восстанавливается в конце сцены/боя.
2	Водяное Ведьмовство	Покровитель – Русалка. Её облик в этом сне: 1 – образ её рыбно-хвостат и озорнист; 2 – столько щупалец, сколько ты не готов увидеть; 3 – сверху рыба голова, ноги держат два весла; 4 – словно кисель прозрачная и как медуза кусачая.	Водяной пистолет. Оружие. 1d4, дальн. 6. Игнорирует броню. Двойной урон по котикам.
3	Чешуйстые Чарования	Покровитель – Маревой Змей. Его отличительными особенностями являются: 1 – полное отсутствие особенностей, кроме того, что он просто жесть какой большой, ну просто огромнейший; 2 – у него 1d8 голов и каждая следующая меньше и глупее предыдущей; 3 – у него блестящая чешуя медно-серебристого или бронзово-золотого цвета, определенно ядовит, особенно на язык; 4 – это вообще не змей, а бородатая двухголовая ящерица, питается насекомыми и овощами, любит предсказывать всякие беды.	Дайс d8 из блестящих чешуек. Один раз в промежутке между двумя пробуждениями (долгими отдыхами) можешь перебросить любой брошенный именно тобой d8. Да. Даже при генерации персонажа или при повышении уровня.
4	Мракобесо Механисто	Покровитель – Diaboli Ex Machina. А именно: 1 – Всекрутящий БРРРР, властелин над мясокрутами и вертиляторами; 2 – Герцогиня Индарот, хозяйка холодильных кубов и крутящих пенно-водных порталов; 3 – Принцесса Си Три Ми, молодая демоническая повелительница вообще всего откуда-то с востока; 4 – Граф D, блестящий и шикарный циклонный владыка турбоподдува.	Антиразгрызный шнур с универсальным разъемом. Длина 15 клеток. Подходит к любым розеткам. Им можно связывать. Временно перегрызть / освободиться – БЕС по СЛ 18 (для врагов чистая проверка СЛ 16)

Муркнижники со старта получают заклинание номер 0 из списка пути мурмагии своего Покровителя. Иных способов получить «нулевое» заклинание оккультного пути не существует.

При попытке передать Дар Покровителя другому наносит владельцу 1d8 магического урона и мгновенно теряет свойства. При попытке украсть наносит вору 1d8 магического урона.

Природа	Муркнижник – карта «Mag (1)»								Итог	
Раздел А	Описание выпавших значений найдешь в главе о природе своего котика									
Шаг А-01	Определим, Покровитель какого из оккультных путей магии даровал тебе тайные знания. Для этого кинь d4. Описания путей магии найдешь в главе о мурмагии.									
На d4 выпало	1	2	3	4						
Твой путь	Причуды Пернатых	Водяное Ведьмовство	Чешуйстые Чарования	Мракобесо Механисто						
Шаг А-02	Для определения Покровителя брось: d4									
Раздел S	Описание заклинаний найдешь в разделе мурмагии, сверхсил и других способностей									
Шаг S-01	Выбери первое стартовое заклинание из магии своего пути, кинь:							d8		
Шаг S-02	Выбери второе стартовое заклинание из магии своего пути, кинь:							d8		
Шаг S-03	Выбери третье стартовое заклинание из магии своего пути, кинь:							d8		
Раздел В	Здесь значения числовые и просто переносятся в лист персонажа									
Шаг В-01.1	Для каждой из 8 характеристик котика бросай d8 и записывай результат.									
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	X	
Выпало на d8										
Если выпало	1	2	3	4	5	6	7	8		
То нач. знач.	-2	-1	0	0	0	+1	+1	+2		
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО		
Нач. знач.										
Шаг В-01.2	Прибавь бонус/штраф к нач. значениям и впиши итог в лист персонажа.									
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО		
Бонус / штраф	0	-2	0	-1	0	0	+2	+1		
Итог. знач.										
Шаг В-02	Определи начальные КЖ, брось:				d8	но их не менее:		4		
Шаг В-03	Определи начальные ПЗ, брось:				d4	и прибавь свою ПЛЮ				
Шаг В-04	Сколько вкусняшек после пробуждения получишь, если ранее съел их все?								d4	
Шаг В-05	Сколько раз до пробуждения можешь колдовать сегодня? ТАИ +								d6	
Шаг В-06	Сколько хрустяшек у тебя есть в самом начале? 10 x							2d6		
Раздел С	Описание выпавших значений в разделах о стартовых вещах и особенностях									
Шаг С-01	С каким оружием начинаешь? Брось по таблице стартового оружия:							d4		
Шаг С-02	С какой броней начинаешь? Брось по таблице стартовой брони:							–	1	
Шаг С-03	Узнаем, на каком транспорте ты преодолеваешь расстояния. Кинь:							d6		
Шаг С-04	По таблице обычных начальных вещичек брось:							d12		
Шаг С-05	По таблице интересных начальных штукенций брось:							d12		
Шаг С-06.1	Если выпала блестяшка, то сперва определи путь магии, бросив:							d4		
Шаг С-06.2	Какое заклинание в блестяшке? Кинь по таблице магии этого пути:							d8		
Шаг С-07	По таблице ужасных и прекрасных черт характера брось:							d8d8		
Шаг С-08	По таблице сомнительных заслуг в этом самом сне брось:							d8d8	ПОЗЖЕ	
Шаг С-09	Какому кошачьему божеству поклоняется твой котик? Кинь:							d8	ПОЗЖЕ	
Уровень +	КОГДА Муркователь Снов объявит о повышении уровня									
Шаг L-01	Брось 3d8. Увеличь значения характеристик под выпавшими номерами на +1. Повторяющиеся значения НЕ увеличивают на +2 или +3. Макс знач. характеристики: +8.									
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	X	
На d8 выпало	[]да	[]да	[]да	[]да	[]да	[]да	[]да	[]да		
Нов. значения										
Шаг L-02	Брось	d4	Если выпало больше ПЛЮ, то прибавь это значение к Макс ПЗ, если меньше – прибавь к Макс ПЗ бонус ПЛЮ							
Шаг L-03	Ты обрёл нечто новое. Давай узнаем, что именно. Кинь:							d8		
Шаг М-01	Изучи новую магию своего пути, по его таблице брось:							d8		
Шаг М-02.1	Чтобы обрести блестяшку ещё одной магии, узнай её путь броском:							d4		
Шаг М-02.2	Изучи новую магию выпавшего пути. По его таблице брось:							d8		

Природа 3. Полковник пушок

Твои предки были жесть как суровы и суровы как сама жесть. В древние времена, еще в эру допаркового Юрского периода они облачались в чешую своих ранее поверженных врагов и одной лапой зарывали в землю тиранозавров и психотератопсов. Пережив метеорит, несколько астероидов и гибель Атлантиды, они руководили строительством пирамид и кошачьих командных центров под ними (это секретная информация). В сокращении популяции древних щупаленосных богов на дне океана замешаны тоже они.

Ты – наследник или наследница их непомерного величия, которое пришлось даже приуменьшить в сказках и легендах, чтобы не привлекать лишнего внимания к всепокоряющему роду кошачьему.

Что предсказали звёзды в день славного триумфа громогласного «МЯУ» – в твой ДР, крч?

1. Ты станешь Чудищем Потопа, когда твоей шерстью забьется Вселенский Слив.
2. Вавилобстерская башня рухнет, ведь ты оттолкнешься от нее для Главного прыжка.
3. Дерево Жизни спилят бензинкой, потому как всех будет пугать твой лик в его ветвях.
4. Атлант в атаке расправит плечи, а ты будешь гордо восседать на его плечах, командуя.
5. После твоей тактически безупречной кампании псы войны станут просто псами.
6. Твоя охота на жука, на паука приведет их к занесению не в Красную, а в Черную книгу.
7. Ты вернешься в [ДАННЫЕ УДАЛЕНЫ] и возглавишь кошачий отряд [ВЫРЕЗАНО].
8. Твоя лапа крутанёт Землю последний раз и укажет путь к системе Сигма Котавра.

А ещё давай узнаем, какой хитроумный механизм, артефакт или О.Р.У.дие оставили тебе твои могущественные предки, чтобы ты вёл вооруженных зубами и до зубов пушистых комочков счастья вперед за собой к славным свершениям. Бросок d8:

d8	О.Р.У.дие	Описание
1 ОР	Осадная арбаллиста «Генри Лев IX»	Сложноперезаряжаемое (перезарядка требует 1 основное действие), но боезапас не тратится. Тяжелая гарпунная установка крепится к спине. Дальнобойное (атака ГРА по СЛ 12). Урон 1d8. Может подтянуть цель к тебе или тебя к цели. БЕС по СЛ 12 или какую назовёт МС.
2 ОР	Колесо «Пушан» из болливудской стали	Быстрым действием ГРА по СЛ 8 сцепляется с твоим оружием ближнего боя (проверка кидается 1 раз, сцеплено пока не расцепишь свободным движением). Можно раскрутить как солнышко (основное действие, БЕС по СЛ 12 +1 за каждого дополнительного противника), нанося этим оружием всем вокруг урон одновременно.
3 ОР	Зубастый щит «Мурмимик» Mk.II	Потрать основное действие, чтоб раззадорить мурмимика в щите (без проверки). Помни, что любой котик может привлечь внимание конкретного врага быстрым действием ВЕЛ по СЛ 12, но раззадоренный мурмимик позволяет тебе это сделать по СЛ 8. При защите твоя броня +1 ур., мимик атакует врагов в ответ, нанося им их же урон до снижения.

d8	О.Р.У.дие	Описание
4 ОР	Пандорова граната	Бросок до 6 клеток, ПЯТ по СЛ 12. Эффект от взрыва – d6 оккультная магия 1 уровня: 1-2 – ПП-8, 3-4 – ВВ-8; 5-6 – ЧЧ-8. Для перезарядки требуется поднять её (основное действие) и перезарядить как хитроумное устройство (основное действие). 1-2 – «Цедить электричество». Цепная молния пронзает поочередно 3 ближайшие цели. Если следующая цель неочевидна, кидается дайс для определения. Первая цель получает d8 урона, вторая – d6, третья – d4. 3-4 – «Смывной водоворот». Пол в указанной тобой клетке становится на время центром водяной воронкой, которая стягивает в него всех, оказавшихся в радиусе 3 клеток. Попавшие под раздачу получают урон 1d6+1d4. 5-6 – «Эти яйца». Создает на расстоянии до 8 клеток от тебя на поверхности кладку проклятых змеиных яиц в 2 клетки. Когда к ним кто-то приближается вплотную, они взрываются, нанося магический вред всем стоящим рядом в соседних клетках. Урон от 1 яйца – 1d12. Просто нахождение или движение вдоль кладки не тревожит их. Осторожное движение с проверкой по ГРА на СЛ16 не инициирует взрыв.
5 ОР	Меч отшельника, топор дезертира	Каждые 16 единиц нанесённого тобой урона (отмечай в «шкале») любым оружием заряжают проклятые лезвия. Незаряженные урон 2d4, но попадание по БЕС на СЛ 14. Заряженные наносят урон 2d12 (БЕС на СЛ8), игнорируя броню и восстанавливая 2d4 ПЗ. Затем сброс. Заряженные, меч и топор начинают говорить с тобой, в этот момент твоя УПО -4, а твоё ВЕЛ +4.
6 ОР	Удочка-дразнилка «Моргенштерн Луси»	Урон d8. Успешный удар по противнику провоцирует стоящих рядом с ним d2 врагов в свой ход атаковать его, погнавшись за манящим «шариком».
7 ОР	Хлопушка-сквишемёт Лапки-4000	Сопутствующее действие. От заряда сквишами d4 врагов расслабляются, теряют концентрацию, и защититься от их атак проще на 2 на 2 раунда. Сам помни сквиш сопутствующим действием и получи бонус 2 к БЕС, ГРА и ПЯТ на 2 раунда.
8 ОР	Подлая заводная рыба Реддса Геррингтона	Урон d6. Можно использовать как оружие, но лучше кинуть за спину врага. Автономно бьёт ближайшего противника (в этот же ход), издаёт привлекающие звуки, заставляя попытаться себя схватить (проверка ГРА 12 Полковника-рыбовладельца, чтоб не поймали). Можно вернуть обратно, забрав у поверженного противника.

Вне своего хода любой полковник пушок может отменить сопутствующее действие (включая движение) одного любого противника, стоящего к нему вплотную, или отвесить мощного леща одному противнику, решившему пройти мимо полковника, тем оружием ближнего боя, которое он держит сейчас в лапах.

Полковник пушок может атаковать при помощи оружия, используя быстрое действие, при этом сложность попадания вырастет на +4, то есть в ближнем бою стандартная СЛ по БЕС станет равна 16 вместо 12. Эта особенность даёт Полковнику пушку возможность применять оружие дважды в свой ход – один раз за счёт основного действия, второй – за счёт проверочного.

Природа	Полковник пушок – карта «Император (4)»								Итог
Раздел А	Описание выпавших значений найдешь в главе о природе своего котика								
Шаг А-01	Что звёзды предсказали в твой день рождения? Брось:							d8	
Шаг А-02	Выбери своё стартовое О.Р.У.дие, кинь:							d8	
Шаг А-03	Выбери второе стартовое О.Р.У.дие, кинь (перекинь повтор):							d8	
Раздел В	Здесь значения числовые и просто переносятся в лист персонажа								
Шаг В-01.1	Для каждой из 8 характеристик котика бросай d8 и записывай результат.								
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	X
Выпало на d8									
Если выпало	1	2	3	4	5	6	7	8	
То нач. знач.	-2	-1	0	0	0	+1	+1	+2	
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	
Нач. знач.									
Шаг В-01.2	Прибавь бонус/штраф к нач. значениям и впиши итог в лист персонажа.								
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	
Бонус / штраф	-1	+2	+1	+1	-1	0	-2	0	
Итог. знач.									
Шаг В-02	Определи начальные КЖ, брось:				d8	но их не менее:		3	
Шаг В-03	Определи начальные ПЗ, брось:				d10	и прибавь свою ПЛЮ			
Шаг В-04	Сколько вкусняшек после пробуждения получишь, если ранее съел их все?								d2
Шаг В-05	Сколько раз до пробуждения можешь колдовать сегодня? ТАИ +								d2
Шаг В-06	Сколько хрустяшек у тебя есть в самом начале? 10 x								2d10
Раздел С	Описание выпавших значений в разделах о стартовых вещах и особенностях								
Шаг С-01	С каким оружием начинаешь? Брось по таблице стартового оружия:							d10	
Шаг С-02	С какой броней начинаешь? Брось по таблице стартовой брони:							d3	
Шаг С-03	Узнаем, на каком транспорте ты преодолеваешь расстояния. Кинь:							d6	
Шаг С-04	По таблице обычных начальных вещичек брось:							d12	
Шаг С-05	По таблице интересных начальных штукенций брось:							d12	
Шаг С-06.1	Если выпала блестяшка, то сперва определи путь магии, бросив:							d4	
Шаг С-06.2	Какое заклинание в блестяшке? Кинь по таблице магии этого пути:							d8	
Шаг С-07	По таблице ужасных и прекрасных черт характера брось:							d8d8	
Шаг С-08	По таблице сомнительных заслуг в этом самом сне брось:							d8d8	ПОЗЖЕ
Шаг С-09	Какому кошачьему божеству поклоняется твой котик? Кинь:							d8	ПОЗЖЕ
Уровень +	КОГДА Муркователь Снов объявит о повышении уровня								
Шаг L-01	Брось 3d8. Увеличь значения характеристик под выпавшими номерами на +1. Повторяющиеся значения НЕ увеличивают на +2 или +3. Макс знач. характеристики: +8.								
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	X
На d8 выпало	[]да	[]да	[]да	[]да	[]да	[]да	[]да	[]да	
Нов. значения									
Шаг L-02	Брось	d10	Если выпало больше ПЛЮ, то прибавь это значение к Макс ПЗ, если меньше – прибавь к Макс ПЗ бонус ПЛЮ						
Шаг L-03	Ты обрёл нечто новое. Давай узнаем, что именно. Кинь:							d8	
Шаг M-01	Кинь по таблице О.Р.У.дия и получи ещё одно. Перебрось, если повтор:							d8	

Природа 4. Стрит Кэт Рояль

Когда-то давно, ещё будучи мелким котёнком два сырных соуса, которому уже тогда была интересна мурмагия, ты нашёл среди блестяшек волшебные игральные кости. Точнее, это они нашли тебя и стали твоими верными, но непредсказуемыми спутниками в кошачьих снах. Прибегнув к заключённой в волшебных костях силе, ты начал показывать внезапные и подчас опасные фокусы.

Каждой своей шерстинкой ты чувствуешь, что однажды забавы с этими костями до добра не доведут, и из (совсем не) безобидного кота-фокусника Стрит Кэт Рояля (СКР) ты станешь настоящим Вестником ТАПОКалиписса!

Брось $d6$ для определения твоего счастливого числа (СЧ)! Всякий раз, когда при броске нескольких $d6$ выпадает 3 и более значений равных твоему счастливому числу, ты получаешь 1 вкусняшку и восстанавливаешь 1 использование магии в день. Кроме того, один раз между пробуждениями ты можешь при любой проверке без траты вкусняшек перебросить $d20$, если выпало твое счастливое число.

За одну вкусняшку Стрит Кэт Рояль может перебросить одновременно любое число брошенных костей $d6$, а не только одну.

Рядом с каждым Стрит Кэт Роялем в воздухе парят волшебные шестигранные кости в количестве 5 штук, которыми может пользоваться он один.

Стрит Кэт Рояль любой свой проверочный бросок на $d20$ может заменить на бросок $4d6$, а затем убрав 1 любую игральную кость $d6$ из четырёх. При такой замене в случае выпадения 3 и более твоих счастливых чисел на $d6$ бросок считается критически успешным (как NAT20).

В самом начале игры или после пробуждения (долгого отдыха) Стрит Кэт Рояль может применять фокусы $d6$ раз. Оставшиеся применения фокусов записываются в шкалу. Стрит Кэт Рояль может обменять применение магии на применение фокуса, а вот применение фокусов на применение магии – уже нет.

В качестве основного действия Стрит Кэт Рояль может потратить 1 применение фокусов, выбрать 1 существо в качестве «Целевой аудитории» (ЦА) и бросить свои магические кости ($5d6$), никаких дополнительных проверок не требуется. Все эффекты от комбинаций считаются магическими, если в описании не указано противоположное.

Применять «Погибельный прилив» (2 уровня) для увеличения числа костей с 5 до 6 для фокусов нельзя.

Стрит Кэт Рояль может отказаться от применения фокуса по выпавшей комбинации, использовав своё быстрое действие на нейтрализацию эффекта. Это потребует успешно пройти проверку УПО по СЛ 12 + номер комбинации.

Список доступных Стрит Кэт Роялю комбинаций и связанных с ними фокусов:

№	Комбинация и фокус	Эффект
0	К.: «Содержимое лотка» Ф.: «Всё очень плохо» Пример: 1 3 4 5 6	Не соответствует ни одной работающей комбинации. Случается магическая КОТастрофа!

№	Комбинация и фокус	Эффект
1	К.: «Пара котят» Ф.: «Стрит Коту заплатите хрустящей хрустяшкой» Пример: 11 6 5 2	Зачем показывать фокусы даром? Волей-неволей, но целевая аудитория отдаёт немного хрустяшек Стрит Кэт Роялю, то есть тебе. По крайней мере, всё указывает на это! Количество хрустяшек у тебя увеличивается на 10 x число в комбинации (то есть на 10, 20, 30, 40, 50 или 60). Всем спасибо, а настоящие фокусы в следующий раз! СЧ в комбинации: получи 80 хрустяшек.
2	К.: «Две пары котят» Ф.: «Престиж» Пример: 11 6 6 2	На расстоянии 6 клеток или менее от ЦА или тебя по твоему решению из форточки в пространстве появляется твоя точная копия, которая и есть ты сам, а ещё ты мгновенно восстанавливаешь основное действие. У оригинала и копии одни ПЗ и действия на двоих. И нет уже никакого оригинала и копии, они оба – это ты! Пока вы оба существуете, начиная со следующего раунда, ты получаешь 1 дополнительное сопутствующее действие в ход. В свой ход свободным действием можно прекратить существование одного тебя из двоих. Тебя может быть двое сколь угодно долго, но в начале каждой следующей сцены сложность проверок по УПО увеличивается на 4 за сцену. Пробуждение отменяет существование одной из версий тебя. СЧ в комбинации: увеличь свои текущие ПЗ на 8 (даже сверх максимума).
3	К.: «Тройка котят» Ф.: «Цельнохолодцовая оболочка» Пример: 111 6 2	Стена из съедобного холодца на 4 раунда поднимается вокруг ЦА, отодвигая стоящих рядом на 1 свободную безопасную клетку (если это невозможно, то в стене из холодца сразу есть брешь, в которой стоит оставшееся на месте существо). Число в комбинации показывает, сколько ПЗ у каждой из частей стены. Стену можно пробить оружием или съесть укусом (укус восстановит ПЗ кусающему в размере урона укусом по холодцу, но не более доступного ПЗ холодца). Атаки в ближнем бою (включая укусы) по стене не требуют проверки. Если стена стоит на пути стрелка или заклинателя, то она закрывает от атак на расстоянии или направленной на ЦА магии. Вне боя стена появляется на 1 сцену. СЧ в комбинации: ПЗ каждой части стены равны 8 и стоять она будет 8 раундов.
4	К.: «Кошачий домик» Ф.: «Всё смешалось в доме Хвостонских» Пример: 111 6 6	Мир на мгновение замирает для тебя одного, ты видишь сцену или поле боя как огромный кошачий домик, и очень тянет кого-то пересадить. Число, выпавшее на трех кубах с одинаковыми значениями, показывает, сколько существ ты можешь переместить. Можно менять двух любых существ местами или перемещать на расстояние до X клеток (где X – число на двух кубах с одинаковыми значениями), но только в условно-безопасное место (в пропасть или на колья нельзя). СЧ в комбинации: по твоему желанию ЦА получает психиатрический урон от созерцания этих мгновенных перемещений равный 8.
5	К.: «Узкий коридор» Ф.: «Сквозь когтеточину» Выпало строго: 1 2 3 4 5	В пространстве открывается трещина, в которую тебя затягивает и уносит в сторону «Целевой аудитории», игнорируя любые препятствия на пути. Ты врезаешься в ЦА, причиняя ей урон, и останавливаешься прямо перед ЦА. Если ЦА выбран противник или иной персонаж Муркователя Снов, то в следующий свой ход ЦА первым делом пытается нанести тебе вред физической атакой. Сперва выбери, какое из выпавших значений – 1, 2, 3, 4 или 5 – станет твоим временным бонусом к ПРЫ и ПЛЮ. Сумма остальных значений – магический урон, который получит ЦА. Теперь кинь ещё один d6: столько раундов, не считая текущий, будет действовать выбранный тобой бонус к ПРЫ и ПЛЮ. Счастливым число выпало при определении числа раундов: наносимый этим фокусом магический урон по ЦА увеличен вдвое.

№	Комбинация и фокус	Эффект
6	<p>К.: «Коридор с лотками» Ф.: «Синий лоток внутри не меньше красного» Выпало строго: 2 3 4 5 6</p>	<p>Ты призываешь в сон два больших, размером в 1 клетку, лотка – один синий и один красный, между которыми открывается подпространственный ультракороткий коридор. Ты сам решаешь, какой из них расположить вплотную к «Целевой аудитории» на свободной клетке, а какой – в любом выбранном тобой пустом месте на расстоянии не более 6 клеток от тебя. Сперва выбери, какое из выпавших значений – 2, 3, 4, 5 или 6 – станет числом раундов действия коридора.</p> <p>У тебя останется 4 кубика со значениями. Всякий раз, как кто-то проходит через коридор, выбери один из этих кубиков со значением, используй это числовое значение и отодвинь его в сторону. Когда все 4 значения использованы, пододвинь кубики назад – ты вновь можешь использовать значения на них.</p> <p>Персонаж игрока, входя в красный лоток, восстановит текущие ПЗ на выбранное значение, а в синий – получит бонус к количеству клеток передвижения в этом ходу.</p> <p>Персонаж Муркователя Снов, входя в красный лоток, получит магический урон в размере выбранного значения, а в синий - уменьшит сложность попадания по нему физическим оружием.</p> <p>Противник не пойдёт через портал между лотками, если его не привлечь (быстрое действие, ВЕЛ по СЛ 12).</p> <p>Вместо того, чтобы применять значения оставшихся игральные кости по одному, можно использовать сумму сразу двух, трех или четырех, но тогда после этого коридор мгновенно закрывается.</p> <p>Во время действия данного фокуса ты не можешь применять другие фокусы.</p>
7	<p>К.: «Четверка котят» Ф.: «Оружие сна охотника» Пример: 1 1 1 1 6</p>	<p>На долю мгновения всё вокруг исчезает в яркой вспышке, и поначалу может показаться, что ничего не изменилось. Но, нет. Число, выпавшее в комбинации – количество ходов, на которое продлится эффект, плюс текущий (т.е. 2, 3, 4, 5, 6 или 7).</p> <p>ЦА временно теряет своё самое мощное оружие, которое ЦА уже использовала в этом бою. Если ЦА еще не пользовалась никаким оружием, МС делает выбор сам.</p> <p>Одновременно с этим потерянное ЦА оружие временно прирастает к оружию любого выбранного тобой существа. Даже если это клыки здоровенного пса или лопасти миксера.</p> <p>На время действия фокуса то оружие, к которому прирастили оружие ЦА, наносит во время каждой атаки свой урон + урон приращенного оружия. Например, пистолет с присосками (дальнобойное, урон d6) с приращенными к нему ботинками гиганто останется дальнобойным оружием, но уже с уроном 1d6+2d4.</p> <p>Хрустрежим для обеих частей такого комбинированного оружия запускается одним общим действием, увеличивает урон на 1 дайс каждой из частей оружия и требует хрустяшки на каждый из этих дайсов (описанный выше ботинкострел в Хрустрежиме будет наносить урон 2d6+3d4 и тратить в ход (3 x 6) + (3 x 4) = 18 + 12 = 30 хрустяшек.</p> <p>СЧ в комбинации: эффект от фокуса действует 8 ходов + текущий (в сумме 9).</p>

№	Комбинация и фокус	Эффект
8	<p>К.: «Пятёрка котят» Ф.: «ТАПОКалипсис чуть погода» Пример: 11111</p>	<p>Это сложный комплексный фокус, способный свести с ума даже неподготовленного МС. Откуда-то сверху из параллельного измерения в сторону ЦА начинает лететь гигантский астероидоморфозный ПРОТОТАПОК. Его размеры – 5 x 9 клеток с центральной точкой падения в месте нахождения ЦА непосредственно в ход падения. Число на кубиках – начальное количество ходов до падения, а сумма чисел – базовый урон по каждой клетке приземления (большие существа получают больше урона). Если выпала 1, то ПРОТОТАПОК прилетит в начале следующего хода и нанесет в каждой клетке приземления по 5 единиц урона + бонус от «разгона» (о котором чуть ниже).</p> <p>Счастливое число в комбинации: ты сам выбираешь количество ходов до падения ПРОТОТАПКА от 1 до 6, а базовый урон равен 40.</p> <p>Котиков в команде от урона ПРОТОТАПКА может защитить их броня (при этом выпавшие на дайсах брони значения умножаются на 3), противников – нет.</p> <p>Пока ПРОТОТАПОК не прилетел, в начале каждого хода свободным действием ты можешь кинуть 5d6 («разгон»). Сумма наибольших из выпавших чисел прибавляется к урону от ПРОТОТАПКА по каждой клетке. Т.е., например, при 2 «пятёрках» и 0 «шестёрок» прибавляется 10.</p> <p>В тот ход, когда ПРОТОТАПОК должен упасть, сначала бросается «разгон» (или ты отказываешься от броска), и лишь затем прилетает ПРОТОТАПОК.</p> <p><i>Расширенные правила (применяются по решению МС).</i></p> <p>Если при броске «разгона» выпадает три и больше счастливых числа, котики могут попробовать пройти проверку «Героического единения» и при успехе выбрать один из эффектов:</p> <p>А) ПРОТОТАПОК приземлится на ребро: ширина области падения 1 клетка, длина – 5 или 9 на твой выбор;</p> <p>Б) ПРОТОТАПОК прилетает в начале уже следующего хода;</p> <p>В) Время прилёта ПРОТОТАПКА увеличивается на число «восьмёрок», выпавших во время «Героического единения»;</p> <p>Г) Из земли выкапывается 2d6 глухих и слепых зомби-кротов, которые ориентируются на колебания воздуха от любого сопутствующего действия (например, движения), игнорируя все остальные. Начальное расположение зомби-кротов определяет МС по своему желанию, но так, чтобы у одной из сторон в сражении не появилось явное преимущество. Зомби-кроты бегут к жертве всей толпой в свой ход. Исчезают с падением ПРОТОТАПКА. Зомби-крот: ПЗ 4, урон d4, но могут сбиться в кучку из трёх и бить одновременно с уроном 3d8;</p> <p>Д) Котики отменяют падение ПРОТОТАПКА.</p> <p>Отдельное уточнение для небоевых сцен.</p> <p>Если ты вызываешь ТАПОКалипсис в небоевой сцене, то МС может выбрать – предложить ли котикам совершать вышеописанные броски с соответствующим результатом или описать события ТАПОКалипсиса на свой лад, дав волю своей фантазии и поведать свою историю локального Конца Света (котики видят в темноте, кстати).</p>

Природа	Стрит Кэт Рояль – карта «Колесо Фортуны (10)»								Итог	
Раздел А	Описание выпавших значений найдешь в главе о природе своего котика									
Шаг А-01	Сперва узнаем твоё счастливое число. Брось:							d6		
Шаг А-02	Сколько раз в самом начале можешь использовать фокусы? Кинь:							d6		
Шаг А-03	Посмотрим, магия какого из оккультных путей тебе близка. Для этого кинь d4.									
На d4 выпало	1	2	3	4						
Твой путь	Причуды Пернатых	Водяное Ведьмовство	Чешуистые Чарования	Мракобесо Механисто						
Раздел S	Описание заклинаний найдешь в разделе мурмагии, сверхсил и других способностей									
Шаг S-01	Выбери стартовое заклинание из магии своего пути, кинь:							d8		
Раздел В	Здесь значения числовые и просто переносятся в лист персонажа									
Шаг В-01.1	Для каждой из первых 6 характеристик котика бросай d8 и записывай результат.									
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	X	
Выпало на d6+1							X	X		
Если выпало	1	2	3	4	5	6	7	8		
То нач. знач.	-2	-1	0	0	0	+1	+1	+2		
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО		
Нач. знач.							0	0		
Шаг В-01.2	Прибавь бонус/штраф к нач. значениям и впиши итог в лист персонажа.									
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО		
Бонус / штраф	+1	-1	0	-1	+1	0	+1	-1		
Итог. знач.							+1	-1		
Шаг В-02	Определи начальные КЖ, брось:				d6	но их не менее:		4		
Шаг В-03	Определи начальные ПЗ, брось:				d6	и прибавь свою ПЛЮ				
Шаг В-04	Сколько вкусняшек после пробуждения получишь, если ранее съел их все?								d6	
Шаг В-05	Сколько раз до пробуждения можешь колдовать сегодня? ТАИ +								0	
Шаг В-06	Сколько хрустяшек у тебя есть в самом начале? 10 x							3d6		
Раздел С	Описание выпавших значений в разделах о стартовых вещах и особенностях									
Шаг С-01	С каким оружием начинаешь? Брось по таблице стартового оружия:							d6		
Шаг С-02	С какой броней начинаешь? Брось по таблице стартовой брони:							–	1	
Шаг С-03	Узнаем, на каком транспорте ты преодолеваешь расстояния. Кинь:							d6		
Шаг С-04	По таблице обычных начальных вещичек брось:							d12		
Шаг С-05	По таблице интересных начальных штукенций брось:							d12		
Шаг С-06.1	Если выпала блестяшка, то сперва определи путь магии, бросив:							d4		
Шаг С-06.2	Какое заклинание в блестяшке? Кинь по таблице магии этого пути:							d8		
Шаг С-07	По таблице ужасных и прекрасных черт характера брось:							d8d8		
Шаг С-08	По таблице сомнительных заслуг в этом самом сне брось:							d8d8	ПОЗЖЕ	
Шаг С-09	Какому кошачьему божееству поклоняется твой котик? Кинь:							d8	ПОЗЖЕ	
Уровень +	КОГДА Муркователь Снов объявит о повышении уровня									
Шаг L-01	Брось 3d8. Увеличь значения характеристик под выпавшими номерами на +1. Повторяющиеся значения НЕ увеличивают на +2 или +3. Макс знач. характеристики: +8.									
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	X	
На d8 выпало	[] да	[] да	[] да	[] да	[] да	[] да	[] да	[] да		
Нов. значения										
Шаг L-02	Брось	d6	Если выпало больше ПЛЮ, то прибавь это значение к Макс ПЗ, если меньше – прибавь к Макс ПЗ бонус ПЛЮ							
Шаг L-03	Ты обрёл нечто новое. Давай узнаем, что именно. Кинь:							d8		
Шаг M-01	Изучи новую магию своего пути, по его таблице брось:							d8		

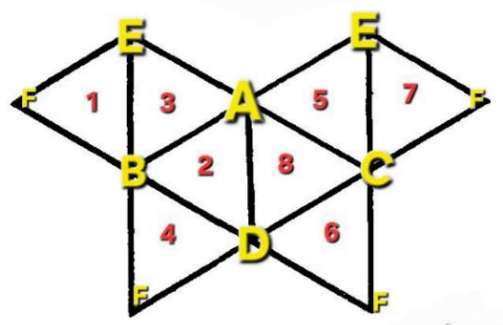
Природа 5. Реальный Электрический Мяупырь

Ты – представитель самой печальной природы котиков, ведь твоё существование в обычной реальности под большим вопросом. Скорее всего, там ты проиграл в неравной схватке с электроприбором, на чём твоя история и закончилась бы, но энергия, почти погубившая тебя, изменила тебя до неузнаваемости и дала новый шанс. Мощь одной из линий котопередач пульсирует в тебе. Кровь и электричество – твои новые лакомства, как там – в злой реальности, там и здесь, в не менее опасном мире снов.

Брось d8, чтобы определить, к какой из линий котопередач ты принадлежишь. Это определит доступные тебе силы.

1. Спекторс – сгущающие краски ночные погромщики, что дружат с полтергейстами.
2. Брутелло – тараны на реактивной тяге, им уступают место даже бабки на лавке.
3. Фузилли – надменные душники с подкрученными усами, давят лапой и авторитетом.
4. Выгребунд – резво копают могилы в лотках своим врагам и друзьям под покровом мрака.
5. Кискусъ – пугающие милые котейкоподобные неопикуемые октопусси из-за грани.
6. Черносток – их мурчание считают звуком спускаемой воды, чтобы не сойти с ума.
7. Эклиптич – первого из них безумный дед попутал ночью с радиошлангом от телевизора.
8. О'Нумбр – серые пушисто-плюшевые кардиналы, мчащиеся молнией по проводам.

d	Линия котопередач	X	Сила 1 (1-2 на d6)	X	Сила 2 (3-4 на d6)	X	Сила 3 (5-6 на d6)
8							
1	Спекторс	B	Расколбас	E	Фантомима	F	Тьмуцка
2	Брутелло	A	Госкотство	B	Расколбас	D	Тыгыдык
3	Фузилли	A	Госкотство	B	Расколбас	E	Фантомима
4	Выгребунд	B	Расколбас	D	Тыгыдык	F	Тьмуцка
5	Кискусъ	A	Госкотство	C	Жидкус	E	Фантомима
6	Черносток	C	Жидкус	D	Тыгыдык	F	Тьмуцка
7	Эклиптич	C	Жидкус	E	Фантомима	F	Тьмуцка
8	О'Нумбр	A	Госкотство	C	Жидкус	D	Тыгыдык



A – Госкотство (Catremacy);

B – Расколбас (Bangers);

C – Жидкус (Liquidus);

D – Тыгыдык (Zoomies);

E – Фантомима (Phantomime);

F – Тьмуцка (Lil dark).

Мяупыри сильно отличаются от котиков любой другой природы.

У мяупырей НЕТ кошачьих жизней (КЖ) и после пробуждения они НЕ получают вкусняшки. А еще отдых, хрустяшки, лечащие средства и магия не лечат его раны. Так как же им быть?

Основа основ жизни мяупыря – энергия, которую он черпает из крови и электричества. Его паранормальная СЫТОСТЬ. Уровень сытости мяупыря отражается в графе «Шкала» справа от ПЗ. Кинь d8, чтобы узнать, какова твоя сытость в самом начале (на старте она не может быть менее 4).

Мяупырь может тратить очки своей сытости точно так же, как другие котики КЖ и вкусняшки. Когда сытость мяупыря достигает 0, с ним случается то же самое, что и с котиком, у которого не осталось КЖ.

Неудачная попытка применить свехсилу мяупыря тратит 1 единицу сытости.

Восстанавливает свою сытость мяупырь, кусая других обитателей сна и высасывая из них кровь или электроэнергию. Если в теле цели нет ни того, ни другого, то мяупырь ничего не восстанавливает. Успешный укус считается атакой в ближнем бою (по БЕС), восстанавливает 1 единицу сытости и наносит 1d4 урона, в случае НАТ20 восстанавливаются 2 единицы сытости. К твоим мяупырским зубам неприменим «Хрустрезжим». Укус сам по себе не восстанавливает ПЗ мяупыря.

От того, насколько мяупырь сыт, зависит дайс голода, который кидается одновременно с любой проверкой через d20 (исключение: применение магии, записанной в блестяшках). Если число на дайсе голода выше, чем на основном d20, то голод берет над тобой верх, если равен или меньше – то можешь выдохнуть.

Сытость	1	2	3	4	5	6	7	8
Дайс голода	d100	d20	d12	d10	d8	d6	d4	–

Выпавшее на дайсе голода число НЕ заменяет результат проверки на d20, если оно больше.

Если голод берет верх, но итог проверки – провал, то мяупырь переходит под контроль МС пока не выполнит определенные условия или не выпьет крови/электричества: что он будет творить и как ему помочь, зависит от броска d8 (результат описан в разделе МС). Кто-то из команды может вызваться добровольцем и дать себя укусить! При добровольном разрешении на укус мяупырь кидает только дайс голода, и, если значение 1 или ниже числа КЖ кусаемого, – кусаемый теряет 1 КЖ. За 1 сцену можно добровольно дать попить своей кровушки 1 раз. Вне боя укус товарища по умолчанию считается добровольным.

Раз в сцену можно получить 1 единицу сытости из розетки под напряжением.

Если голод берет верх во время успешной проверки, то МС может попросить сделать бросок по таблице голодных выходов реальных мяупырей (из раздела МС), если это уместно в сцене.

Что ещё известно о мяупырях?

Мяупыри носят защищающую от солнца броню. Если мяупырь окажется под солнцем без неё, то, начиная со следующего раунда, будет в конце своего хода каждый раз получать урон 1d12.

Мяупыри боятся... воды и получают от неё двойной урон. Урон от электричества, напротив, по ним снижен на 1d4 и восстанавливает 1 единицу сытости.

Мяупырь может попытаться сделать другое существо своим фамильяром. Для этого он должен пройти проверку по ВЕЛ, установленную МС, а далее после каждого долгого отдыха команды тратить на фамильяра 1d2, 1d3 или 1d4 (по решению МС) единиц сытости, чтобы тот оставался верным ему.

Природа	Реальный Электрический Мяупырь – карта «Смерть (13)»								Итог
Раздел А	Описание выпавших значений найдешь в главе о природе своего котика								
Шаг А-01	Определим, к какой линии котопередач ты относишься?							d8	
Шаг А-02	Определи начальную Сытость, брось:		d8	но она не менее:				4	
Раздел S	Описание своих сил найдешь в разделе мурмагии, сверхсил и других способностей								
Шаг S-01	Выбери первую стартовую силу своей линии котопередач, кинь:							d6	
Шаг S-02	Выбери вторую стартовую силу своей линии котопередач, кинь:							d6	
Раздел В	Здесь значения числовые и просто переносятся в лист персонажа								
Шаг В-01.1	Для каждой из 8 характеристик котика бросай d8 и записывай результат.								
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	X
Выпало на d8									
Если выпало	1	2	3	4	5	6	7	8	
То нач. знач.	-2	-1	0	0	0	+1	+1	+2	
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	
Нач. знач.									
Шаг В-01.2	Прибавь бонус/штраф к нач. значениям и впиши итог в лист персонажа.								
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	
Бонус / штраф	0	+1	0	-1	0	+1	0	-1	
Итог. знач.									
Шаг В-02	Определи начальные КЖ, брось:				–	но их не менее:		–	
Шаг В-03	Определи начальные ПЗ, брось:				d8	и прибавь свою ПЛЮ			
Шаг В-04	Сколько вкусняшек после пробуждения получишь, если ранее съел их все?								–
Шаг В-05	Сколько раз до пробуждения можешь колдовать сегодня? ТАИ +								d3
Шаг В-06	Сколько хрустяшек у тебя есть в самом начале? 10 x							2d10	
Раздел С	Описание выпавших значений в разделах о стартовых вещах и особенностях								
Шаг С-01	С каким оружием начинаешь? Брось по таблице стартового оружия:							d8	
Шаг С-02	С какой броней начинаешь? Брось по таблице стартовой брони:							–	2
Шаг С-03	Узнаем, на каком транспорте ты преодолеваешь расстояния. Кинь:							d6	
Шаг С-04	По таблице обычных начальных вещичек брось:							d12	
Шаг С-05	По таблице интересных начальных штукенций брось:							d12	
Шаг С-06.1	Если выпала блестяшка, то сперва определи путь магии, бросив:							d4	
Шаг С-06.2	Какое заклинание в блестяшке? Кинь по таблице магии этого пути:							d8	
Шаг С-07	По таблице ужасных и прекрасных черт характера брось:							d8d8	
Шаг С-08	По таблице сомнительных заслуг в этом самом сне брось:							d8d8	ПОЗЖЕ
Шаг С-09	Какому кошачьему божеству поклоняется твой котик? Кинь:							d8	ПОЗЖЕ
Уровень +	КОГДА Муркователь Снов объявит о повышении уровня								
Шаг L-01	Брось 3d8. Увеличь значения характеристик под выпавшими номерами на +1. Повторяющиеся значения НЕ увеличивают на +2 или +3. Макс знач. характеристики: +8.								
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	X
На d8 выпало	[]да	[]да	[]да	[]да	[]да	[]да	[]да	[]да	
Нов. значения									
Шаг L-02	Брось	d8	Если выпало больше ПЛЮ, то прибавь это значение к Макс ПЗ, если меньше – прибавь к Макс ПЗ бонус ПЛЮ						
Шаг L-03	Ты обрёл нечто новое. Давай узнаем, что именно. Кинь:							d8	
Шаг М-01	Обрети одну из новых сил своей линии. Перебрось, если сила изучена полностью:							d6	

Сытость	1	2	3	4	5	6	7	8
Дайс голода	d100	d20	d12	d10	d8	d6	d4	–

VI. Вещички и особенности

Стартовое оружие

Брось дайс, который указан в карточке природы твоего котика, для определения стартового.

d10	Название и описание	Урон	Цена
—	Клыки. Не ломаются.	1d4, ближн. 1	—
1	Вантуз. ГРА 14 (быст.действ.): прилипнуть к врагу.	1d4, ближн. 1	15
2	Шнурок с заточенным пластиковым краем. Можно бить через клетку.	1d4, ближн. 2	20
3	Духовая ручка. Хрустрежим скидка 50%	1d4, дальн. 6	25
4	Половник. Можно безопасно черпать жидкости.	1d6, ближн. 1	50
5	Кухонные щипцы, БЕС 16 (быст.действ.): двигать существо на d2 клетки вбок.	1d6, ближн. 1	70
6	Пистолет «да ладно». С присосками? Пневматический? Так или иначе, у него нет дополнительных свойств, даже если он с присосками.	1d6, дальн. 9	80
7	Ссанный веник, ВЕЛ 16 (быст.действ.): заставить врага переключиться на другого	1d8, ближн. 1	100
8	Шипованные ботинки гиганто. ПЯТ 16 (быст.действ.): вызвать кровотечение / энергопротёк с уроном d2 в раунд (НАТ20 удваивает) в конце хода противника.	2d4, ближн. 1	100
9	Ядрёный композитный лукомёт. Слёзный паралич на НАТ20 d2 раунда.	1d8, дальн. 6	130
10	Пила с антресоли.	1d10, ближн. 1	160

Стартовая броня

Кинь дайс, который указан в карточке природы котика. Внешний вид брони ты определяешь сам.

d6	Уровень брони	Снижение урона на	СЛ проверок ПРы и ГРА	Цена
1	Уровень 1	0	Обычная (+0)	—
2	Уровень 2	d2	Обычная (+0)	40
3	Уровень 3	d4	+2	100
4	Уровень 4	d6	+4	330
5	Уровень 5	d8	+5	Бесценно
6	Уровень 6	d10	+6	Бесценно

Твоё стартовое транспортное средство

Твой личный вид транспорта для перемещения на большие расстояния. Как принято выражаться – по глобальной карте. Или во время погонь. Единовременно можно обладать одним транспортным средством. Его нельзя продать и получить за него хрустяшки, но можно обменять.

d6	Название и описание	Цена замены
1	Скейтборд (вероятно, отобранный у черепахи)	500
2	Тень рук твоего гиганто	500
3	Вертикальный пылесос	500
4	Старый громоздкий пылесос с мешком.	500
5	Робот-пылесос	500
6	Ранцевый пылесос	500

Таблица обычных начальных вещичек

Брось дайс, который указан в карточке природы твоего котика. С чем начинаешь?

d12	Название и описание	Цена
1	Прочный шнурок 10 метров (7 клеток)	20
2	Лизь-мазь на 2 применения (лечение 1d6)	15
3	Миска для корма (большая)	10
4	Скатанная в комок использованная салфетка	1
5	Набор камушков, похожих на дайсы (7 штук)	25
6	Ложка для вкусняшек (1d4 ближн. 1). НАТ20: +1 вкусняшка (не сытость)	25
7	Мягкая игрушка, пахнет кошачьей мятой	18
8	Бутылка с остатками сиропа и крышкой.	4
9	Коробка, в которую ты помещаешься.	30
10	Мешочек камушков. Можно бросать. урон 1d4, дальн. 4	20
11	d100 хрустяшек	—
12	d100+d20 хрустяшек	—

Таблица интересных начальных штукенций

Брось дайс, который указан в карточке природы твоего котика. Запиши себе:

d12	Название и описание	Цена
1	Освежитель воздуха (основное, ближн. 2, отпугнуть ВЕЛ 14)	33
2	Вилка-лентяйка телескопическая. 1d4 ближн.3	55
3	Ручная муха на нитке. ПЗ 1, урон d4	77
4	Портативная лежанка (если лечишься при отдыхе, то +2 ПЗ при пробуждении)	120
5	Блестяшка с мурмагией.	225
6	Отвар ромашки на 3 использования (бонус УПО +1 на всю сцену)	—
7	Блестяшка с мурмагией.	225
8	Чесалка для шерсти (раз в сцену/бой: d4 лечение, не действует на мяупыря)	75
9	Блестяшка с мурмагией.	225
10	Хлопушка (ГРА, быст.действ., 1d8, дальн. 6, одноразовое), 2 шт.	15 / 1 шт.
11	Психическое колесо гигантского хомяка. Быстрое действие ПРы 12, скорость в этом ходу +6 клеток, при провале -2 клетки.	120
12	Свеча возвращения в сон. Одноразовая. Передать 1 свою КЖ тени котика, чтобы тот мог вернуться в этот сон.	99

Таблица ужасных и прекрасных черт характера

Брось дайс, который указан в карточке природы твоего котика. Какая черта тебе присуща?

d8d8	Описание
1 – 1	Высокомерие – ты самый-самый важный котя и требуешь поклонения.
1 – 2	Ласковость – любишь мурлыкать и тереться о других.
1 – 3	Капризность – не ешь еду, если она не идеальной температуры.
1 – 4	Любознательность – исследуешь каждый уголок в попытках раскрыть загадку дыры.
1 – 5	Мстительность – гадишь в тапки за конкретные проступки. Ты знаешь, какие именно.
1 – 6	Игривость – весело гоняешься за лазерной указкой и шнурком.
1 – 7	Хитрость – крадёшь еду со стола и притворяешься, будто не при делах.
1 – 8	Преданность – всегда рядом, когда другу грустно.
2 – 1	Лень – ленишься даже во снах, игнорируя все просьбы Муркователя Снов поиграть.
2 – 2	Чуткость – чувствуешь настроение и приходишь подбодрить!
2 – 3	Упрямство – не слезаешь с клавиатуры, пока гиганто пытается работать.
2 – 4	Обаятельность – покоряешь всех своим взглядом и мурлыканьем.
2 – 5	Эгоцентричность – требуешь внимания в 3 часа ночи.
2 – 6	Независимость – умеешь развлекать себя и не требуешь постоянного внимания.
2 – 7	Злопамятность – помнишь, как тебе наступили на хвост три года назад.
2 – 8	Элегантность – двигаешься с грацией отнюдь не картошки.
3 – 1	Разрушительность – сбрасываешь всё с полок ради забавы.
3 – 2	Терпеливость – ждёшь, пока тебе откроют банку с вкусняшкой. Пятый час ждёшь.
3 – 3	Наглость – второе счастье.
3 – 4	Дружелюбие – тепло встречаешь гостей, но только если они званые.
3 – 5	Собственничество – нападаешь на всех, кто положит глаз на «твое с-с-со-кровище».
3 – 6	Уютность – забираешься на других и сворачиваешься, создавая (дис)комфорт.
3 – 7	Коварство – подкрадываешься к злым и не очень рукам и ногам, чтобы поймать.
3 – 8	Пафосность – каждая твоя выходка вызывает трепет у окружающих.
4 – 1	Неблагодарность – предпочитаешь коробки дорогим игрушкам.
4 – 2	Надёжность – всегда возвращаешься за ещё одной вкусняшкой.
4 – 3	Склонность к хаосу – опрокидываешь и роняешь всё, просто потому что.
4 – 4	Чувство стиля – хоба!
4 – 5	Склочность – затеваешь драки с другими котами без повода.
4 – 6	Озорство – придумываешь, как забавно (на твой взгляд) поиграть с пакетами.
4 – 7	Ворчливость – недовольно мяукаешь на всё подряд.
4 – 8	Мудрость – в большую миску больше помещается.
5 – 1	Драматичность – «О, бедный Обжорик! Я знал его, Колбацио».
5 – 2	Чистоплотность – часами вылизываешься и выглядишь идеально.
5 – 3	Непредсказуемость – это ловушка или предложение почесать твой животик?
5 – 4	Смелость – бесстрашно охотишься на жука, на паука.
5 – 5	Жадность – отбираешь еду у других животных.
5 – 6	Общительность – разговариваешь даже со стулом или своим лотком, хоть те молчат.
5 – 7	Тщеславие – постоянно напоминаешь о своих заслугах и позируешь перед зеркалом.
5 – 8	Теплота – согреваешь друзей холодными вечерами.
6 – 1	Манипулятивность – смотришь жалобно, как тот кот в модной брендовой обуви.

d8d8	Описание
6 – 2	Ум – быстро учишься открывать двери и, мяу, опять всё по-новой.
6 – 3	Нахальство – кусаешь руку, которая тебя накормила, даже если накормила неплохо.
6 – 4	Нежность – аккуратно касаешься лапкой, чтобы привлечь внимание.
6 – 5	Безответственность – за ответственностью идите к гиганто.
6 – 6	Щедрость – приносишь подарки в виде игрушечных и не очень мышей.
6 – 7	Саркастичность – вставляешь колкие шуточки в своё мурлыканье.
6 – 8	Энергичность – регулярно устраиваешь полуночные тыгыдыки. И полуденные тоже.
7 – 1	Нетерпеливость – орёшь у миски, если еду не положили по первому «Мяу».
7 – 2	Чувство юмора – падаешь с дивана, но делаешь вид, что так и было задумано.
7 – 3	Критиканство – неодобрительно фыркаешь на любой чужой выбор.
7 – 4	Доверчивость – спишь, даже когда рядом враги.
7 – 5	Эгоизм – занимаешь весь диван, потому что только тебе надо.
7 – 6	Артистичность – устраиваешь настоящие шоу с прыжками и кульбитами.
7 – 7	Игнор – делаешь вид, что собеседника не существует.
7 – 8	Сдержанность – ок.
8 – 1	Зависть – злишься, если другой кот получает больше ласки или вкусняшек.
8 – 2	Заботливость – лижешь шёрстку товарищей и ухаживаешь за ними.
8 – 3	Бунтарство – трогаешь лапой то, что нельзя. Какие-то проблемы?
8 – 4	Гибкость – приспосабливаешься к любым условиям.
8 – 5	Хулиганство – рвёшь обои и диваны, пока гиганто не видят.
8 – 6	Храбрость – бесстрашно защищаешь дом от врагов вроде пылесоса.
8 – 7	Снобизм – смотришь на всех как на шмат. Известно чего.
8 – 8	Искренность – показываешь свои чувства без притворства.

Нечто новое, что обретаешь с повышением уровня

Что такое интересное получил твой котик, когда повысил уровень?

d8	Название и описание
X	Флешфорвард о надвигающемся КОШМАРЕ. В зависимости от уже случившихся Кошмарных КОТастроф, брось нужный дайс, чтобы понять, не случилась ли ещё одна?
1	Ничего. Но всё могло быть намного хуже...
2	Ничего. Увы. Повезёт в другой раз?
3	Немного хрустяшек. Совсем чуть-чуть: 10 x 1d6
4	Хорошая порция хрустяшек, а именно 10 x 2d8
5	Небольшой надорванный пакетик хрустяшек, где их 10 x 3d10
6	Новое оружие! Ого! Брось 1d8 по таблице стартового оружия.
7	Блестяшка с мурмагией
8	Вкусняшки в количестве 1d4 (для мяупыря – сытость)



VII. Мурмагия, сверхсилы и другие способности

Блестяшки

Заклинания мурмагии записаны в крошечных волшебных предметах, именуемых блестяшками. Обладающий конкретной блестяшкой котик может творить хранящуюся в ней магию.

Блестяшки можно передавать другим котикам, в том числе во время драки сопутствующим действием, но не более одной за раз.

Блестяшки очень, нет, **ОЧЕНЬ** опасны. В случае провала применения магии обязательно происходит случайная магическая КОТастрофа, а если выпадает НАТ1 – то в дополнение к магической КОТастрофе сразу же происходит проверка приближения КОШМАРА по таблице. При выпадении 1 происходит Кошмарная КОТастрофа.

Случилось Кошмарных КОТастроф	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Дайс	d12	d12	d12	d10	d10	d10	d8	d8	d8

Вызвавшая проверку приближения КОШМАРА блестяшка становится необъяснимо ужасающе бесцветной, теряет свои изначальные свойства и записанное в ней заклинание, взамен формируя внутри себя новое заклинание – теперь уже по-настоящему КОШМАРНОЕ (бросок d4 по таблице пути магии Катарсиса Кошмара). Если при этом котик использовал одновременно несколько одинаковых блестяшек, то и одинаково кошмарной становится магия в каждой из этих блестяшек.

Блестяшку магии пути Катарсиса Кошмара можно отдать другому котику лишь пройдя проверку УПО по СЛ 18. При провале состояние котика мгновенно становится НА ВОЛОСКЕ, а блестяшка остаётся при нём.

Не вся магия котиков привязана к блестяшкам, природа отдельных котиков наделяет их особыми уникальными сверхсилами. Примером могут быть способности мяупырей.

Использовать заклинание из блестяшки может любой котик, если на нём надета броня 2 уровня или ниже.

Наличие у одного котика двух или трех одинаковых блестяшек усиливает заклинание. В описании заклинаний через дробь указан эффект от наличия более 1 блестяшки.

Большинство заклинаний игнорируют броню, если не указано обратное.

И, опять же, если не указано обратное, дистанция применения магии составляет 6 клеток.

Многообразие кошачьей магии

Всякий магический путь относится к одному из типов магии: оккультной, кошмарной и т.д.

У каждого оккультного магического пути есть свой таинственный Покровитель. Когда котик получает 3 или более блестяшек с заклинаниями одного оккультного пути, по решению Муркователя Снов с котиком может связаться Покровитель и предложить заключить между ними договор. Сложность сотворения магии этого оккультного пути уменьшается на 2 (на 3 при 5 заклинаниях), а всех остальных оккультных путей – увеличивается на 2 (на 3 при 5 заклинаниях). В случае отказа от договора Покровитель может обидеться (проверка ВЕЛ на СЛ12) на котика и сотворить что-либо с ним по решению Муркователя Снов (обычно это магическая КОТастрофа). Муркнижнику его Покровитель обычно предлагает заключить договор на 2 уровне или во время критической ситуации (в бою это свободное действие).

Если котик попытается кому-то отдать или на время передать блестяшку с магией пути своего Покровителя, ему придётся пройти проверку УПО на сложности 16, а в случае провала блестяшка вдавливается в лапку, нанося котику d8 урона. До следующего пробуждения эту блестяшку уже нельзя пробовать передавать.

Наличие или отсутствие Покровителя одного из оккультных путей магии у котика никак не отражается на его способности использовать блестяшки с заклинаниями других типов.

Попытка (успешная или нет) использования любой магии, заключенной в блестяшке, уменьшает на 1 число доступных применений магии до следующего пробуждения.

Сверхсилы мяупырей хоть и не являются мурмагией в полном смысле этого слова, но для удобства представлены в этом разделе. При использовании они не уменьшают число применений магии до следующего пробуждения.

От сверхсил мяупырей можно защититься так же, как и от магии – через проверку УПО.

Провал использования сверхсил мяупырей не вызывает магических КОТастроф.

Тип	Источник	Обозн.	Магический путь / Сверхсилы
Оккультный	Блестяшки	ПП	Причуды Пернатых
Оккультный	Блестяшки	ВВ	Водяное Ведьмовство
Оккультный	Блестяшки	ЧЧ	Чешуистые Чарования
Оккультный	Блестяшки	ММ	Мракобесо Механисто
Кошмарный	Блестяшки	КК	Катарсис Кошмара
Мяупыризм	Сверхсилы	А	Госкотство (Catremacy)
Мяупыризм	Сверхсилы	В	Расколбас (Bangers)
Мяупыризм	Сверхсилы	С	Жидкус (Liquidus)
Мяупыризм	Сверхсилы	D	Тыгыдык (Zoomies)
Мяупыризм	Сверхсилы	Е	Фантомима (Phantomime)
Мяупыризм	Сверхсилы	F	Тьмушка (Lil dark)

Блестяшки магии пути Причуд Пернатых

Причудам Пернатых покровительствует Пернатый Птицеарх. Узнай, кто он в вашем сне, бросив d4: 1 – Лысеющий Каркар Неверморрор; 2 – Злобно-зверский Агроснегирь; 3 – Психопарный Попуг; 4 – Факелосный Фламинго.

Заклинание под номером 0 доступно изначально, но только Муркнижнику с соответствующим Покровителем.

d8	Заклинание	Описание
0 ПП	Громопривод	Основное действие. До конца текущего хода поставь громовую метку на 1 противника. Когда этого же противника впервые после установки метки атакуют оружием (зубы и когти не считаются) или предметом, нанеси ему также урон $2dX$ электричеством, где X – размер дайса урона вышеуказанного оружия.
1 ПП	Помпезный полёт	Быстрое действие – на себя, на другое существо – основное действие. Левитация любого существа на твоя ГРА+2/+4/+6 раундов. Все проверки ВЕЛ в полёте имеют бонус +1/+2/+3.
2 ПП	Капюшон кукушонка	Основное действие. Внешность / внешность и голос / внешность, голос и запах выбранного существа на 1/2/3 сцены меняются на выбранную тобой – если образ тебе хорошо известен, а если нет – МС хитро потрёт лапки и придумает за тебя.
3 ПП	Чумовой доктор	Основное действие. На $d4/d4+1/d4+2$ раунда отрасли мистический клюв и эфемерный аляповатый цилиндр, уровень твоей брони +1, иммунитет к любой отраве и заразе. Раз в ход быстрым действием можно делать проверку исцеления $d2/d3/d4$ существ каждого, брось d8: 2-8 исцеление травами на выпавшее значение, 1 – «исцеление» огнём с уроном 1.
4 ПП	Ураган из перьев	Основное действие. Возникший из ниоткуда ураган из перьев мгновенно переносит колдующего/колдующего или выбранное существо/= на расстояние вплоть до 6/9/12 клеток и увеличивает до начала следующего хода уровень брони на +1.
5 ПП	Гнездо глухаря	Основное действие. Существа в количестве $1/1d6$ /все ближайшие забывают последние $1/d2/2$ сцены их жизни. Участники команды заклинателя так же считаются, но уже в числе последних. Для персонажей игроков проверка ТАИ на СЛ12, чтобы не забыть.
6 ПП	Накормить червями	Основное действие. Создать во рту $1d2/1d4/1d6$ существ на выбор по комку червей. Птицы, рыбы, крысы, земноводные исцеляют по $1d4+0/+1d4/+4$ ПЗ, а котики и собаки должны или потратить основное действие, или получить урон $1d4+0/+1d4/+4$. Механизмы и змеи делают чистую проверку СЛ 10: при успехе им пофиг, при провале – получают урон.

d8	Заклинание	Описание
7 ПП	Наперекар судьбе	Основное действие. Заблокировать применение магии конкретному существу на 1/1d2/1d3 хода. Этим же заклинанием можно развеять эффект от ранее примененного «Наперекара судьбе». ЛИБО Внеочередное действие. Заблокировать заклинание, которое противник колдует прямо сейчас. Дополнительный эффект при НАТ20: нет / тут же применить магию противника самому / тут же применить магию противника самому и получить 1 блестяшку с этим заклинанием. Можно использовать против способностей, но без НАТ20.
8 ПП	Цедить электричество	Основное действие. Цепная молния пронзает поочередно 3/4/5 ближайших целей (расстояние до 2 клетки от цели). Если следующая цель неочевидна, кидается дайс для определения. Первая цель получает d8/d10/d12 урона, вторая – d6/d8/d10, третья – d4/d6/d8, четвертая – 0/d4/d6, пятая – 0/0/d4.

Блестяшки магии пути Водяного Ведьмовства

Покровителем магии Водяного ведьмовства является Русалка. Её облик в этом сне – брось d4: 1 – образ её рыбо-хвостат и озорнист; 2 – столько щупалец, сколько ты не готов увидеть; 3 – сверху рыбья голова, ноги держат два весла; 4 – словно кисель прозрачная и как медуза кусачая.

Заклинание под номером 0 доступно изначально, но только Муркнижнику с соответствующим Покровителем.

d8	Заклинание	Описание
0 ВВ	Куба Литра	Основное действие. На текущий +d4 хода на расстоянии не более чем 6 клеток от тебя из пола вырастает пластичный желеобразный мини-бассейн с водой размером 3 клетки желаемой тобой формы. Вода в нем доходит котикам где-то до колен и не мешает передвижению. Но! Водные обитатели чувствуют себя в ней как дома. В свой ход можно потратить сопутствующее действие и переместить бассейн не более чем на 2 клетки каждую секцию. Разделять бассейн нельзя.
1 ВВ	Великий суп деда Бульона	Основное действие. Создаёт на любой соседней с котиком клеткой кастрюлю супа, вероятно, с морепродуктами и [ДАННЫЕ УДАЛЕНЫ], из которой можно подкрепиться 1+1d4 раз, одна порция супа восстанавливает 1d6/1d8/1d10 ПЗ.
2 ВВ	Состояние потока	Быстрое действие. Все в команде получают +1 сопутствующее действие на d2/d4/d6 ходов.

d8	Заклинание	Описание
3 BB	Стук со дна	Основное действие. В указанном месте из горизонтальной поверхности вырастает ведро, из которого доносится стук. Кто стучит? Когда будут его поднимать, брось d2/d4/d6: 1 – вода; 2 – глупая рыбина; 3 – злобное рачье; 4 – краб кутежа; 5 – съехавший с катушек морской ёж; 6 – 1d4 агрессивных пираний, очень страшных! В конце боя все призванные этим ведром исчезают.
4 BB	Газ, что не умели ценить	Быстрое действие. Подводное плавание без страха воды для всей команды на 1/2/3 сцены вне боя или d4/d6/d8 раундов в бою, снижение урона от воды и водной магии на 2/4/6.
5 BB	Путь воды	Основное действие. Раскинь лапки вправо и влево, утекай прямо вперед на 6/8/10 клеток потоком шириной в 3 клетки (1 клетка по твою левую лапку, 1 по правую), раскидывая вообще всех встречных в стороны и нанося каждому из них по 2d4/3d4/4d4 урона (урон кидается один раз).
6 BB	Стать гидроборотнем	Быстрое действие. Обратись на d4 раунда в фантасмагорическую земноводную тварь с телом рыбы, головой кальмара, клешнями лобстера и ногами краба! Получи +2d4/2d6/2d8 временного здоровья, двигайся с половиной скорости по земле и удвоенной в воде, никакой магии или способностей на это время; клешни урон 2d6+0/+1d4/+1d6, +быстрое действие: напугать 1 противника ВЕЛ по СЛ14 (при успехе он (d2): (1) – пропустит ход или (2) – отбежит от тебя на 6 клеток).
7 BB	Утекай (Эпик)	Основное действие. Под ногами выбранного существа открывается портал в хлюпающее измерение, где существо борется за жизнь d2/d3/d4 раунда. Каждый раунд бросай проверки ТАИ на СЛ24/22/20, в случае успеха оно не вернётся (вроде как утекло навсегда, но по решению МС всё же может совершить камбек в следующей серии).
8 BB	Смывной водоворот	Основное действие. Паника! Пол в указанной тобой клетке становится на время центром водяной воронкой, которая стягивает в него всех, оказавшихся в радиусе 3 клеток (да, таком огромном). Попавшие под раздачу получают урон 1d6+1d4 / 1d10+1d6 / 1d12+1d10.

Характеристики существ, стучащих со дна.

Кто стучит?	Характеристики стучащего
Вода	Обливает водой того, кто открыл. Если это котик, пусть сделает проверку УПО по СЛ 10, чтобы не убежать на расстояние своей полной скорости. Противники делают чистую проверку.
Глупая рыба	Если не в воде, разевает рот и икает. Можно съесть и восстановить d4 ПЗ. В воде атакует ближайшего. Схватить в воде – проверка БЕС на СЛ 12. ПЗ 2, укус 1d8.
Злобное рачье	Раки-отшельники в количестве d3. ПЗ 1, броня 2 (d2), клешни 2d4. Передвигаются на стандартную скорость. Много матерятся и вообще сквернословят. Неравнодушны к кошке, которая тебя родила. Проверка ВЕЛ по СЛ12 или беги скорее их пинать в ближайший ход.

Кто стучит?	Характеристики стучащего
Краб кутежа	Мгновенно пускается в пляс! Буги-вуги, у-у! Вайбит и флексит как не в себя! У него лучший музыкальный вкус в этом районе! ПЗ 3, броня 3 (d4), клешни 2d4. Не атакует, пока на него не нападут. Дает бонус +1 к ПРЫ, БЕС и ГРА, пока добр, или штраф -1, когда зол. Обижается на критику.
Съехавший с катушек морской ёж	У него нет тормозов. ПЗ 6, иглы 2d8. Перемещается на любую дистанцию за свой ход, атакуя первого, кто издаст звук. Две атаки в ход по двум разным целям (если шумят и котики игроков, и их противники – да, это подсказка)
Агрессивные пираньи	В количестве 1d4. У каждой ПЗ 1, зубы 1d10. На суше погибают через 2 хода и не могут двигаться. Пытаются кусать всех, кто проходит мимо, и кого ранят из числа тех, кто стоит вплотную к ним. Кто не двигается, того не атакуют.

Блестяшки магии пути Чешуистых Чарований

За путь магии Чешуистых Чарований отвечает Марево́й Змей. Его отличительными особенностями являются (1d4): 1 – полное отсутствие особенностей, кроме того, что он просто жесть какой большой, ну просто огромнейший; 2 – у него 1d8 голов и каждая следующая меньше и глупее предыдущей; 3 – у него блестящая чешуя медно-серебристого или бронзово-золотого цвета, определенно ядовит, особенно на язык; 4 – это вообще не змей, а бородатая двухголовая ящерица, питается насекомыми и овощами, любит предсказывать всякие беды.

Заклинание под номером 0 доступно изначально, но только Муркнижнику с соответствующим Покровителем.

d8	Заклинание	Описание
0 чч	Покрали лапки	Быстрое действие. На текущий + d2 хода лишишься возможности использовать сопутствующие действия, но получи дополнительно +1 основное действие. На время действия этой магии нельзя обменивать основные действия на сопутствующие.
1 чч	Хамелеонизация	Основное действие. На d4/d6/d8 раундов или до первого / второго / третьего полученного тобой или причинённого тебе ранения (для 2 и 3 уровня магии число полученных и причиненных ранений суммируется) выбранное существо становится неприметным. СЛ атаки и защиты для него снижена на 6, а если не атакует, то может скрываться (сливаться с окружением) со СЛб по ГРА. Вне боя действует 1 сцену.
2 чч	Огуречная сила земли	Основное действие. Создай образ самого страшного (по мнению котиков) овоща под конкретным противником. Он перепрыгивает на любую ближайшую свободную клетку рядом (но не в пропасть), оставляя 10 x 1d4/1d6/1d8 хрустяшек, и наносит сам себе урон своей основной атакой (без двойного урона при НАТ20), не игнорируя броню.

d8	Заклинание	Описание
3 чч	Аспект аспиды	Быстрое действие. На 1d4+0/+2/+4 раунда твои зубы превращаются в зубы ядовитой змеи. Урон 1d8 от укуса + 1d6 урона от яда в раунд (в конце хода противника), пока противник не пройдет проверку СЛ 10/12/14. При комбинировании с мяупыриной силой Расколбаса «Кусь как вилка» увеличивает урон от укуса итого до 1d12. Основное действие. То же самое, но на любого союзника на расстоянии не более 6 клеток.
4 чч	Свернуться трубочкой	Быстрое действие. Превратить себя или союзника в пушистую змею с кошачьей головой на 1/2/3 сцены. Можно проникать в труднодоступные места. Проверки ВЕЛ для запугивания и обмана проще на 2/4/6.
5 чч	Чешуя дракона	Основное действие. На d2+1/+2/+3 раунда отрасли чешую, которая даёт иммунитет к огню, воде и электричеству, а ещё повышает уровень твоей брони на 2.
6 чч	Соблазнительный образ еды	Основное действие. Конкретное выбранное тобой существо видит в твоих лапках свою любимую еду и готово выполнить один твой приказ из 1/3/5 слов. Если образ еды не способен соблазнить существо, то увы. В сложных случаях МС может попросить тебя описать эту еду и пройти проверку по ВЕЛ.
7 чч	Глаза змеи	Быстрое действие. В течение сцены / в течение 1d4 сцен, но до следующего пробуждения / до следующего пробуждения замени результат 1 / 2 / 3 любых бросков на 1 или 11.
8 чч	Эти яйца	Основное действие. Создает на расстоянии до 8 клеток от тебя на поверхности кладку проклятых змеиных яиц в 2/3/4 клетки. Когда к ним кто-то приближается вплотную, они взрываются, нанося магический вред всем стоящим рядом в соседних клетках. Урон от 1 яйца – 1d12. Просто нахождение или движение вдоль кладки не тревожит их. Осторожное движение с проверкой по ГРА на СЛ16 не инициирует взрыв.

Блестяшки магии пути Мракобесо Механисто

Заклинания мурмагии Мракобесо Механисто – вотчина Diaboli Ex Machina. Но какого именно? Кинь d4. 1 – Всекрутящий БРРРР, властелин над мясокрутами и вертиляторами; 2 – Герцогиня Индарот, хозяйка холодильных кубов и крутящих пенно-водных порталов; 3 – Принцесса Си Три Ми, молодая демоническая повелительница вообще всего откуда-то с востока; 4 – Граф D, блестящий и шикарный циклонный владыка турбоподдува.

Заклинание под номером 0 доступно изначально, но только Муркнижнику с соответствующим Покровителем.

d8	Заклинание	Описание
0 MM	Верхом на моющем пылесосе	Основное действие. На текущий +1d4 раунда создай у себя под лапками водоупорный робот-пылесос. Вода ниже колен на это время тебе не страшна. Ты не можешь ускоряться быстрым действием, но твоя скорость увеличена на +3 клетки, а разбивать перемещение стало проще: проверка по ПРы со СЛ 8 вместо 12.
1 MM	Галстук у аппарата	Основное действие. Задай 3/4/5 вопросов любому неодушевлённому предмету и получи ответы. Если вопросы мудрёные, МС может запросить проверку ВЕЛ.
2 MM	Наномашинки, щенок	Внеочередное действие. Призыв наномашинки внутрь котика или другого существа! Накладывает на тебя или твоего союзника в момент получения урона: 1d4+1/+3/+5 лечение даже при отрицательных ПЗ и бонус 1d4+1/+2/+3 на следующую проверку ПРы/БЕС/ГРА/ПЛЮ (какая случится раньше).
3 MM	Лазерная указка	Быстрое действие. Привлечь внимание к выбранному месту. Выбранное существо потратит свое сопутствующее действие на перемещение в указанную точку. Остальные персонажи Муркователя Снов – если не пройдут проверку СЛ 10/12/14, а котики игроков – проверку УПО по СЛ 8/6/4.
4 MM	Расщепить дверь	Основное действие. Выбранная дверь растворяется, а вместо нее рядом образуется 1d4/1d6/1d8 единиц материала, из которого она была сделана. Если Муркователь Снов не придумал, что должно быть за дверью, вместо материала двери ты получишь столько же аниматерии (мы не знаем, что это).
5 MM	Мурборг убийца	Основное действие. Из временного разрыва на 1d4+1/+2/+3 раундов под твоё управление является мурборг, который называет тебя исключительно Джон и никак иначе. У мурборга 1d8/2d8/бесконечно ПЗ, 1/2/3 КЖ, все характеристики +1, бронебойная двустволка 2d4/2d6/2d8 (как будто -2 уровня брони). Попытка вызвать более 1 мурборга может сломать временной континуум: следующее твоё пробуждение начнётся с магической КОТастрофы, если МС не забудет.
6 MM	Рентгеново зрение	Быстрое действие. На 1/2/3 сцены или до пробуждения получи возможность видеть сквозь существ и предметы.
7 MM	Нейросетевой двойник	Основное действие. Создай умеренно аляповатую копию себя, другого существа или предмета. Копия существует только в рамках текущей локации, пока создавший её персонаж находится в ней же. Копия имеет плюс-минус плотность и запах оригинала, не может причинить вреда, может осуществлять основные и сопутствующие действия, не причиняющие урона, нет быстрых действий, нет КЖ. Убедить в реальности копии можно через проверку ВЕЛ по СЛ 12/10/8, однако сложность каждой следующей проверки выше на 4/3/2.

d8	Заклинание	Описание
8 ММ	Многофункциональный D	Быстрое действие. На 1d4+0/+2/+4 раунда в твоих лапках материализуется ОН – страшный и шумный циклонный D. ОН МОЩНО всасывает и выдувает – выбор за тобой. Одно существо твоего или меньшего размера притягивается вплотную к тебе или отталкивается (основное действие, расстояние 3 клетки, половина стандартной скорости, проверка не нужна). Звук D вызывает у атакуемого панику, брось проверку ВЕЛ на СЛ 14, чтобы он пропустил ход. Попытки отбросить вплотную к стене причиняют 1d8+1/1d10+2/1d12+4 урона (броня не снизит урон). Мух, тараканов и прочую мелочь можно всасывать в D: проверка ТАИ на СЛ18/16/14, что с исчезновением D исчезнет и всё его содержимое на тот момент.

Блестяшки магии пути Катарсиса Кошмара

У магии пути Катарсиса Кошмара нет Покровителя, но по легендам её применение может привлечь Королеву в жёлтом или загадочную гигантессу-циклопа Руби Камиллу Румс.

d4	Заклинание	Описание
1 КК	ХвоСТОНКС	Основное действие. Ты касаешься другого котика и забираешь себе 1/1 или 2/1, 2 или 3 его КЖ по твоему выбору. Котик, теряющий КЖ, получает бонус 1d6 (1 КЖ), 1d8 (2 КЖ) или 1d10 (3 КЖ) на свой следующий бросок d20 (можно сказать, лучше, чем при «Погибельном приливе») или +2d8/+3d8/+4d8 бонусных дайсов для «Героического единения». Вместо касания можно попробовать сделать это на расстоянии, но тогда проверка успеха заклинания по ТАИ будет на СЛ 16.
2 КК	Просроченные вкусняшки	Быстрое действие. Обмани реальность сна и призови в неё больше вкусняшек. Это колдовство мгновенно добавляет тебе 2/3/4 вкусняшки, которые на вкус, цвет и запах неотличимы от обычных. Вот только какие-то из них могут оказаться просроченными и даже испортить те, что были у тебя ранее. Каждый раз, используя вкусняшку, кидай d8-3: если полученное значение отрицательное или нулевое значение, то вкусняшка самая обычная; если положительное – вкусняшка просрочена, она срабатывает, но наносит тебе урон равный этому значению. Эффект заканчивается, если восстановить вкусняшки во время пробуждения.

d4	Заклинание	Описание
3 КК	Нонстоп заклинаний	Основное действие + быстрое действие. В этот ход ты можешь применить любое количество заклинаний, пока число твоих использований магии в день не достигнет нуля. Указанный тип действия (основное или быстрое) для сотворения колдовства до конца хода больше не имеет для тебя значения. Сложность использования следующей за «Нонстопом заклинаний» магии равна 12 по ТАИ. Сложность применения каждой следующей будет возрастать на 4/3/2 (т.е. ТАИ СЛ 16/15/14, ТАИ СЛ 20/18/16 и т.д.). Но есть и вторая проблема: ты не можешь остановиться и прекратить применять магию в этот ход, пока или не случится магическая КОТастрофа, или не закончится число использований магии в день – и уже вслед за этим последует магическая КОТастрофа!
4 КК	Всадник по имени Голод	Основное действие. Шквал заряженных магией хрустяшек устремляется к одному противнику и наносит ему 6d8/8d8/10d8 условно-пищевого урона. Для нанесения каждой единицы урона требуется 1d8/1d6/1d4 хрустяшек, которые заклинатель тратит из своего инвентаря. Если имеющихся хрустяшек недостаточно для нанесения всего выпавшего урона, наносится лишь та его часть, на которую хватает хрустяшек.

Мяупыриные сверхсилы Госкотства

Ур.	Проверка	Сила	Описание
1 А	ВЕЛ 12	Его Котейшество	Быстрое действие. Мощная сочная энергия всепоглощающей харизмы наполняет тебя: на текущую сцену или бой получи бонус к ВЕЛ +4.
2 А	ВЕЛ 14	Сломанный мурмуфон	Основное действие. Отдай приказ одному существу или группе существ, который он попытается выполнить так, как поймёт. За каждое дополнительное существо СЛ+4. Приказ должен состоять не более чем из 8 слов. Если слов 4 или менее, кинь d4 и убери из него одно соответствующее по порядку слово. Если слов более 4, то кинь d8d8 и убери 2 слова из приказа. Если цифры повторяются, убери одно слово.

Ур.	Проверка	Сила	Описание
3 А	ВЕЛ 16	Кукла колтуна	<p>Основное действие. В случае успеха некоторое количество твоей шерсти скатывается в колтун, который действует тебе на нервы (УПО -1), а чтобы избавиться от него, кому-то из команды требуется провести успешную атаку по тебе зубами, когтями или оружием ближнего боя и нанести соответствующий урон. Либо в конце сцены ты избавишься от него автоматически.</p> <p>Из хорошего: в текущем+d4 хода ты можешь управлять выбранным существом, но не можешь заставить причинить себе вред или, разбежавшись, прыгнуть со скалы (или можешь, если выпало НАТ20). Характеристики подчиненного существа или все нулевые, или определяются МС, или заранее прописаны в описании существа.</p> <p>Управляемое существо имеет 1 основное, 1 сопутствующее и 1 быстрое действие в раунд.</p>

Мяупыриные сверхсилы Расколбаса

Ур.	Проверка	Сила	Описание
1 В	БЕС 12	Кусь как вилка	Быстрое действие. Один кусь – четыре дырки! Урон от твоих клыков увеличивается с 1d4 до 1d8 на 1d4 раунда или одну сцену вне боя.
2 В	БЕС 14	Расконсервирование голода	Быстрое действие. Если результат броска успешности атаки (в ближнем или дальнем бою) больше выпавшего на дайсе голода значения, то прибавь выпавшее на дайсе голода значение к урону от оружия или укуса в этом раунде. Эта атака в случае успеха также будет игнорировать броню.
3 В	БЕС 16	Сардельный кутёж	<p>Основное действие для активации. Ты танцуешь в стиле диско, ты – сардель, твой хвост – сосиска. Светомузыка ярче, мелодия громче. Никто не уснёт уже этой ночью.</p> <p>Каждый ход игроков, пока мяупырь танцует, все в радиусе 2 клеток от тебя получают урон dX, где X – размер дайса голода мяупыря.</p> <p>Для продолжения танца в начале следующего хода выбери, какое действие потратить:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) быстрое – СЛ по БЕС 16 (провал прерывает танец), при этом основное действие можно использовать на своё усмотрение; 2) основное – СЛ по БЕС 16 (провал прерывает танец), в конце своего хода (это важно) ты получишь +1 сытость; 3) никакое – танец мгновенно прекращается.

Мяупыринные сверхсилы Жидкуса

Ур.	Проверка	Сила	Описание
0 С	–	Общие правила сверхсилы Жидкус	<p>Смена формы из твердой в газообразную и наоборот возможна только через жидкую или обычную.</p> <p>Принятие обычной формы не требует проверки (это свободное действие).</p> <p>Формы, в которых можно оказаться внутри другого существа в полном объеме: жидкая (если тебя выпьют полностью), газообразная (свободное действие).</p> <p>Формы, в которых можно пребывать внутри другого существа дольше твоего текущего хода: газообразная.</p> <p>Принятие этих форм внутри противника наносит ему однократный урон $d12+d10+d8+d6+d4$ + паралич существа на 1d4 раундов: обычная (быстрое действие ПЛЮ по СЛ 16 или НА ВОЛОСКЕ), твёрдая (проверка не нужна).</p>
1 С	ГРА 12	Жидкая форма	<p>Быстрое действие. Ты становишься жидкостью плотностью плюс-минус воды. Ты можешь заставить поскользнуться (быстрое или внеочередное, ГРА 16, потеря противником основного и сопутствующего действия), можешь растечься на 4 клетки (свободное). Стоящие на тебе существа получают двойной урон от электричества. Ты можешь проникать туда, куда проникнуть может только жидкость. В жидкой форме не можешь применять оружие, но можешь клыки. Заставить врага захлебнуться – основное, ГРА 14, урон $d10$, игнорирование брони.</p> <p>Твой объем в форме жидкости такой же, как в обычной.</p> <p>В бою: текущий + 1d4 раунда, скорость +1 клетка. Вне боя: 1 сцена</p>
2 С	ГРА 14	Твёрдая форма	<p>Основное действие. Ты приобретаешь форму глыбы льда. Сам ты неподвижен и не можешь атаковать, но тебя легко пинать во врагов (БЕС 8, до 9 клеток, урон твоего оружия + 1d6), союзник может потратить хрустяшки и включить тебе «Хрустрежим» (отдельно для оружия и для льда, но как единое действие).</p> <p>Тобой могут оттолкнуть противника, пониженная СЛ от МС, но без урона.</p> <p>Когда тебя атакуют в ближнем бою, выбери: уклониться через ГРА или снизить урон на 1d8 (вместо текущей брони).</p> <p>Ты автоматически проходишь проверки ПЛЮ при попытке тебя раздавить, в том числе при нахождении внутри другого существа.</p> <p>В этом состоянии ты не весишь больше, но занимаешь на 10% больше места (просто факт из физики).</p> <p>В бою: текущий + 1d4 раунда. Вне боя: 1 сцена</p>

Ур.	Проверка	Сила	Описание
3 С	ГРА 16	Газообразная форма	<p>Быстрое действие. Ты стал облачком пара. Или газа. Или дыма. Ты летаешь в любом направлении со своей обычной скоростью.</p> <p>В газообразной форме нельзя применять оружие или кусать. Можно заполнить легкие дымом (то есть собой) и заставить задыхаться (ГРА по СЛ 14, блок основного действия существа, урон с прогрессирующим размером дайса: 1d6 в 1 ход, 1d8 во 2, 1d10 в 3 и 1d12 в 4 и последующие, игнорируя броню.</p> <p>В бою: текущий + 1d4 раунда. Вне боя: 1 сцена</p>

Мяупыриные сверхсилы Тыгыдыков

Ур.	Проверка	Сила	Описание
1 D	ПРЫ 12	Туда и обратно	Быстрое действие. На 1d4 раунда получи возможность (по желанию) в конце хода мгновенно возвращаться в ту точку, где начал этот ход. Можно использовать и вне боя (не более 1d4 раз в течение 1 сцены).
2 D	ПРЫ 14	Шаровая молния	Основное действие. Стань деревенской легендой! Обратись шаровой молнией (твой размер при этом не меняется) и пролети 1d4+1d6+4 клеток, нанося каждому встречному на пути 1d6+N урона, где N – его номер в очереди. Урон кидается 1 раз. Через одно существо можно пролететь не более 1 раза, урон игнорирует броню.
3 D	ПРЫ 16	Уплотнение времени	Основное действие. Остановись. Просчитай все варианты. Ты стремителен, как текущий по проводам ток. На d4+1 хода получи дополнительно 1 основное, 1 сопутствующее и 1 быстрое действие. А ещё бонус +2 к ПРЫ. Можно использовать и вне боя (не более 1d2 раз в течение 1 сцены).

Мяупыриные сверхсилы Фантомимы

Ур.	Проверка	Сила	Описание
1 E	ТАИ 12	Одержимость и наваждение	<p>Быстрое действие. На 1d4 раундов (включая текущий) в бою или 1 сцену вне боя ты даёшь бонус +1d4 к одной выбранной тобой характеристике одного союзника (в дополнение к имеющемуся у него бонусу/штрафу). Во время действия силы при проверке этой характеристики союзником кидай свой куб голода, и, если число на дайсе голода выше, чем на d20 у союзника, а результат проверки – провал, действуй так, как если бы голод взял над тобой верх, действие же силы на этом заканчивается.</p> <p>Во время действия силы нельзя давать несколько бонусов к одной и той же характеристике одного персонажа, но можно к разным.</p>

Ур.	Проверка	Сила	Описание
2 E	ТАИ 14	Мимы с другого берега реки ужаса	<p>Основное действие. Твоя мордочка становится белоснежно бледной, а нос и вибриссы чернеют. Берет идёт бонусом. Рядом с тобой (на одной с тобой клетке) на текущий + 1d4 раунда возникают и начинают паясничать три призрачных котика-мима, неотличимых от тебя. Всякий раз один из мимов исчезает, если его атакуют. Когда тебя пытаются атаковать, брось d12: противник атакует мима вместо тебя при значениях от 4 до 12, когда мимов трое, от 5 до 12, когда двое, и от 7 до 12, когда мим остался один. В противном случае атакуют именно тебя (проверки как обычно)!</p> <p>Вне боя на 1 сцену вызвавший мимов котик оттягивает на себя внимание, давая остальным бонус 1d4 к проверкам скрытности (бросается один раз за сцену).</p>
3 E	ТАИ 16	Лоток листьев	<p>Основное действие. Под лапками шуршит наполнитель и опавшая с незримых деревьев листва, а небо словно нарисовано Ван Гогом. Все участники боя переносятся в лиминальное пространство без стен и границ на текущий + 1d4 раундов. В этом квазипространстве дистанции не учитываются, а любые действия, оказывающие эффект на площадь, применяются только к тем существам, на которых укажет тот, кто их применяет. Например, цепная молния или круговая атака заденут только противников.</p> <p>Повторное применение способности до завершения ее действия продлит пребывание в квазипространстве или вернёт всех в изначальную локацию по решению использовавшего силу мяупыря.</p> <p>Вне боя, брось d8 по таблице «Отношение встречных-поперечных к команде котиков» для определения отношения к твоей выходке.</p>

Мяупыринные сверхсилы Тьмушки

Ур.	Проверка	Сила	Описание
1 F	ПЯТ 12	Блэкаут	<p>Основное действие. Дистанция 6 клеток максимум. Проверку нужно совершать после того, как выбрал одно из двух – переключить противнику зрение или мозги (их аналог):</p> <ol style="list-style-type: none"> лиши противника возможности видеть на 1 ход. Невидящий противник не может атаковать на расстоянии или использовать магию, а защита от его атак в ближнем бою идет со СЛ -4. Двигается он со скоростью 2 клетки. нанеси противнику психоневрологический урон в размере, выпавшем на дайсе голода при использовании этой способности. Броня игнорируется. <p>При НАТ20 оба применяются одновременно.</p>

Ур.	Проверка	Сила	Описание
2 F	ПЯТ 14	В объятиях матери-тьмы	<p>Быстрое действие. Пространство на несколько секунд заполняет тьма. Поменяйся местами с любым существом примерно твоего или меньшего размера в радиусе 3 клеток. Может быть использовано вне боя.</p> <p>Внеочередное действие. Когда тебя атакуют, поменяйся местами с любым существом в радиусе 3 клеток (кроме атакующего тебя). Существо, оказавшееся на твоём месте, получит урон без проверок успешности атаки.</p>
3 F	ПЯТ 16	Чёрная кошка в тёмной комнате	<p>Основное действие. Обратись на долю мгновения всепоглощающей Тьмой (радиусом 4 клетки). Далее соверши одно из следующих действий без броска d20:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) приведи в чувство всех своих товарищей, которые находятся без сознания; 2) переместись к одному из противников примерно своего или меньшего размера в области Тьмы и возьми его в захват на один ход; 3) нанеси повреждения своими зубами (восстанавливая 1 сытость) и двумя своими любимыми оружиями. Правила брони и хрустрежима действуют как обычно.

КНИГА МУРКОВАТЕЛЯ СНОВ

VIII. Таблицы вредных эффектов

Голодные выходки реальных мяупырей

Когда голод берет верх над Мяупырем, попроси его бросить d8. Что именно случается?

d8	Эффект
1	Укус самого себя. Мяупырь тратит остаток хода и кусает себя (проверки БЕС не требуется, автопопадание), урон от укуса, броня защищает. Восстановления сытости не происходит, потому что мяупырь пьет кровь/электричество у самого себя. Наиболее опасный исход голодной выходки для самого мяупыря.
2	Пожирание хрустяшек. Мяупырь тратит остаток хода и начинает поглощать хрустяшки в попытке отвлечься от чувства его электрокровавого голода. Он уничтожает dВ своих хрустяшек, умноженных на его уровень, где В – размер дайса голода. Если хрустяшек недостаточно, то происходит описанное пунктом выше – укус самого себя, но уже в начале следующего хода.
3	Поиск ближайшей жертвы. Мяупырь на текущий + d2 хода переходит под контроль МС, пока не утолит голод, что заставляет его искать ближайшую жертву, из которой можно выпить немного крови или электричества. Мяупырь возвращается под контроль игрока или по прошествию времени, или когда восстановит 1 сытость.
4	Побег в поисках добычи. Мяупырь на текущий + d2 хода переходит под контроль МС, пока не утолит голод, что заставляет его убежать в случайном направлении в поисках жертвы на расстояние полуторной скорости (9 клеток). Направление может быть выбрано броском d8, где 1 – север, 2 – северо-восток и т.д. по часовой стрелке или МС выбирает его сам. Затем мяупырь выбирает ближайшую жертву. После восстановления 1 сытости или по прошествии времени контроль над персонажем возвращается игроку.
5	Режим энергосбережения. Мяупырь теряет возможность совершать любые действия на текущий +d3 хода. До истечения этого времени вернуть его в обычное состояние можно отдав ему добровольно крови или аккуратно, но не больно пнув по БЕС на СЛ 12 (основное действие). Урона от этого пинка он не получит.
6	Самозаэлектрификация. Основным или быстрым (по выбору игрока) действием мяупырь без проверки пытается собрать статическое электричество, накопившееся на его шёрстке, и сразу же получает +1 сытость. Если в этом ходу израсходованы и основное, и быстрое действие, то мяупырь пропускает остаток своего хода и может собрать статическое электричество в начале следующего. Проверка (без дайса голода) по ГРА на СЛ 16, чтобы не привлечь к себе внимание противников или посторонних.
7	Энергия взаймы. Мяупырь свободным действием кое-как с помехами подключается к своей линии котопередач и получает взаймы 1 сытость. В следующий раз, когда его сытость должна будет уменьшиться, она уменьшится на 2 единицы вместо 1. Если МС и игрок не забудут...
8	Прямое подключение. Мяупырь свободным действием подключается напрямую к своей линии котопередач. Он восстанавливает 1 сытость. После этого, если он вспомнит название своей линии котопередач, пусть кинет d8 еще раз. На значениях от 1 до 7 он восстановит еще одну сытость, а при выпадении 8 – получит еще одну сверхсилу (по правилам поднятия уровня).

Магические КОТастрофы

Когда заклинатель совершает ошибку и магия не срабатывает – случается магическая КОТастрофа. Брось дайсы по таблице ниже и зачитай только то, что написано до слов «СЕЙЧАС» или «ПОЗЖЕ» (в зависимости от того, какое слово встретится в тексте раньше).

Если эффект от конкретной КОТастрофы может причинить вред важному NPC, то постарайтесь или на ходу придумать, как вы потом будете дальше двигать сюжет, или сгладить эффект от КОТастрофы таким образом, чтоб NPC пострадал минимально.

Используйте колонку d20. В полной версии число КОТастроф будет увеличено с 20 до 64.

d8d8	d20	Описание
1 – 1	1	Порыв ветра, но ветра ли? Он яростно подхватывает и переносит котика на 9 клеток в направлении, определяющимся броском d8, где 1 – север, 2 – северо-восток и т.д. по часовой стрелке. При столкновении с твёрдой поверхностью урон d10.
1 – 2	2	Треклятый скотч. К твоим лапкам цепляется скотч, он липкий и раздражает. Скорость в бою снижается на 3 клетки, чтобы открепить – нужно потратить сопутствующее действие.
1 – 3	3	Ничего не происходит. СЕЙЧАС: не происходит действительно ничего. Если котик будет сомневаться, попроси его сделать проверку УПО на СЛ 18.
1 – 4	4	Что-то не так в области хвоста... Что там? Ой! Это что? Ещё один хвост? Поздравляю, теперь у тебя и правда на один хвост больше! СЕЙЧАС: всякий раз, когда котик выбрасывает НАТ20 или 20+ по ПРЫ, его хвосты сплетаются в импровизированный пропеллер и поднимают в воздух на d4+1 раунд, на землю он может опуститься и раньше по желанию. О таком свойстве он узнает, когда впервые случайно выполняет указанные требования.
1 – 5	5	Ты резко плюшевеешь. Кости? И кости тоже плюшевеют. Странные ощущения, ты будто мягкая игрушка теперь. Кинь один раз d4, увеличь на столько свой показатель ПЛЮ и уменьши на столько же ПРЫ. А ещё теперь твои товарищи могут сплющить тебя до толщины в 2-4 сантиметра, выполнив проверку БЕС по СЛ 8.
1 – 6	6	Ничего не происходит. СЕЙЧАС: если котик сомневается в том, что ничего не происходит, то попроси сделать проверку УПО по СЛ 18 и при удачной проверке котик понимает, что вот-вот начнет испытывать нетипичный голод. НАТ20: если утолить этот голод, он пройдет, котик в этом уверен. ПОЗЖЕ: при попытке съесть хрустяшки или как угодно использовать хрустяшки котик начинает испытывать мяупыриный голод – пусть кинет d8 для определения начального уровня сытости. Котик восстанавливает сытость по тем же правилам, что и мяупырь, но попытки пить электричество наносят ему одновременно урон 1d4, хоть и восстанавливают сытость. Попытки использовать сытость вместо вкусняшек или КЖ просто уменьшают текущую сытость, но не дают нужного эффекта. Котик кидает соответствующий куб голода при любой проверке на d20 по правилам мяупыря, как и голодные выходки во время провалов. Когда сытость достигает 8, эффект от этой КОТастрофы заканчивается. ЕСЛИ эта КОТастрофы выпала мяупырю, он теряет 1d4 уровня сытости, при этом сытость в этот момент не может упасть ниже уровня 2.

d8d8	d20	Описание
1 – 7	7	Ты начинаешь сомневаться в сюрреальности сна, в котором находишься. Всё очень и ОЧЕНЬ плохо. Любые проверки по УПО автоматически провалятся. Ты знаешь это. Просто ЗНАЕШЬ. Но не знаешь, что с этим делать. СЕЙЧАС: если котик или кто-то из его товарищей попытается подойти к вопросу рационально, попроси его сделать проверку ТАИ по СЛ 16. В случае успеха котик поймёт, что ему нужно лишь совершить долгий отдых, а в случае провала – что нужно принести в жертву 1 свою КЖ или d2 сытости, если он мяупырь. Проверка по ТАИ требуется для определения способа решения проблемы и должна быть сделана даже в том случае, если игроки уже знают суть этой КОТастрофы.
1 – 8	8	Ничего не происходит. СЕЙЧАС: если котик сомневается в том, что ничего не происходит, попроси сделать проверку УПО на СЛ 18, и, в случае успеха, сообщи ему, что его тень начала выглядеть как-то иначе. ПОЗЖЕ: во время долгого отдыха тень незаметно отделяется от котика, обретает физическую форму и в подходящий момент вызывает котика на дуэль. ПЗ 50% от ПЗ котика, оружие – неломающийся теневой хвост, ближн. 2, урон 1d8. Владеет всеми способностями котика, про которые помнит МС (их использование тенью не требует траты ресурсов). В случае победы 1 на 1 котик получает теневой хвост, как у тени. Если против тени сражается кто-то еще, то ПЗ тени равно размеру дайса ПЗ котика, умноженному на число игроков за столом, а урон возрастает до Yd8, где Y – число игроков.
2 – 1	9	Невесть откуда прилетают d6 мух! СЕЙЧАС: характеристики Мухи – ПЗ 1, урон d4, коллективная атака 4d4, если их 3 или больше.
2 – 2	10	Ты перестаешь видеть в темноте! Ужас! Все котики же могут, почему ты – нет? Или ты видишь, но заметно хуже... Проверки по ГРА и ПЯТ со штрафом 4. А также для БЕС при атаке. Возможно, стоит просто отдохнуть? СЕЙЧАС: да, долгий отдых снимет этот негативный эффект.
2 – 3	11	Ничего не происходит. СЕЙЧАС: если котик сомневается в том, что всё окей, попроси его сделать проверку УПО по СЛ 18, и при удачной проверке котик понимает, что привлёк чьё-то внимание. Может, издал слишком громкий мурррр? Или накалил атмосферу сна магией? Кто знает... ПОЗЖЕ: по решению МС несколько противников из соседней локации начинают двигаться в направлении котика. Или не противников. Если нет вообще никого и быть не может, сделай проверку УПО на СЛ 20. Нет, не котика, а своей... Ведь, кто-то же есть, правда? Но ты его не видишь и не слышишь. У него нет запаха. Или так только кажется. Обернись! Нет? Странно. Но почему тогда по твоей спине пробежал холодок?
2 – 4	12	Помещение начинает заполнять вода. Это случится через... d2+1 раунд. Все выходы из помещения таинственным образом закрываются или затягиваются пленкой. СЕЙЧАС: вода простоит после этого 1 раунд. Когда вода заполняет помещение, проверка ПЛЮ по СЛ 12, чтобы не захлебнуться и не получить 1d10 урона от воды. За противников кидается чистая проверка по СЛ 12. ПОЗЖЕ: когда вода отступит, механические противники, попавшие в нее, будут получать двойной урон. Совсем мелких и подраненных из них можно сразу посчитать поверженными. Если КОТастрофа застигает котика вне помещения, то вода просто покрывает поверхность радиусом 3 клетки вокруг котика, а через d2+1 раунд испаряется.
2 – 5	13	Блестяшка применяемого тобой заклинания трескается в твоей лапке. Больше это заклинание не колдуешь. Или колдуешь, но уровнем ниже.

d8d8	d20	Описание
2 – 6	14	Ты вдруг ощущаешь, что годы берут своё. Ты уже не маленький котенок, а может, уже и не просто котейка в самом расцвете сил. Кости ломит... Что ж. Кажется, это называется «старость»? Ты лишаешься 1 КЖ, но вместо этого становишься чуть мудрее. Конечно, одно далеко не всегда идёт в комплекте с другим, но тебе хоть в этом повезло. Увеличь свою ТАИ на 1.
2 – 7	15	С днём цирка! До конца текущей сцены или боя все существа вокруг кажутся тебе одетыми в несуразные костюмы клоунов и акробатов, а в воздухе празднично летают конфетти и наполнитель для лотка! На время действия наваждения ты получаешь штраф 2 по ТАИ и ПЛЮ.
2 – 8	16	Ближайший к тебе товарищ-котик неожиданно теряет рассудок и начинает считать себя кем-то другим на d2 сцены, включая эту. Не котиком. Пусть кинет d4. СЕЙЧАС: 1 – маленькая собачонка (потратив 1 КЖ, можно полностью вылечить товарища); 2 – здоровенный рак-отшельник (потратив 1 КЖ, можно увеличить броню до 5 уровня на текущий + d4 раунда); 3 – гигантский пушистый шершень (потратив 1 КЖ, увеличить урон от своего оружия на 1 дайс того же размера); 4 – крошечный космический суслик, увеличенный в сотни раз (потратив 1 КЖ, получи 1d3 вкусняшки). Пока сознание товарища котика, вызвавшего КОТастрофу, пребывает в состоянии вышеописанного супа, он не может применять КЖ как котик, а лишь так, как описано выше. При попытке (автоматически неудачной) мяпырем потратить КЖ в вышеописанном состоянии он вырубается на 1d2 раунда и приходит в себя со здоровой головой.
3 – 1	17	Ничего не происходит. СЕЙЧАС: не происходит действительно ничего. Если котик будет сомневаться, попроси его сделать проверку УПО на СЛ 18.
3 – 2	18	В ритме перекуса. Каждое твое перемещение на 1 клетку требует от тебя съесть 1 хрустяшку. Если хрустяшек у тебя нет, твоё тело отказывается двигаться. Тебя могут тащить или нести (сложность определяет МС). ПОЗЖЕ: по окончанию сцены и боя желание постоянно перекусывать заканчивается. Если котик будет упорно пытаться разобраться, как избавиться от желания перекусывать, попроси сделать проверку ТАИ на сложности 14 и в случае успеха сообщи правду и успокой его.
3 – 3	19	Все участники сцены теряют сознание. И забывают, что вообще тут происходило минуту назад. Брось d8 по таблице «Отношение встречных-поперечных к команде котиков», чтобы понять, какая сейчас обстановка.
3 – 4	20	Внезапное вмешательство Покровителя мурмагии! Для того, чтобы ты и впредь верно служил ему или ей, Покровитель навсегда увеличивает твои максимальные ПЗ на d4 и на такое же количество восстанавливает твои текущие ПЗ. Но что-то меняется в тебе. Твои глаза и хвост! Они сохраняют кошачью природу, но выглядят совсем иначе в зависимости от Покровителя магии, которая вызвала КОТастрофу: Причуды Пернатых – птички; Водяное Ведьмовство – рыбы; Чешуйстые Чарования – змеиные; Мракобесо Механисто – глаза как камеры, хвост как провод; Катарсис Кошмара – глаз циклопа и хвост-щупальце.