

# GURPS<sup>®</sup>

Fourth Edition

## BASIC SET CHARACTERS



Steve Jackson

Sean Punch

David Pulver

**STEVE JACKSON** GAMES

# GURPS<sup>®</sup>

Fourth Edition

## Базовые правила: Персонажи



*GURPS* создал **STEVE JACKSON**  
*GURPS* Четвёртой редакции проверили **DAVID L. PULVER** и **SEAN M. PUNCH**  
Обложку придумал **VICTOR R. FERNANDES**  
Обложку нарисовал **JOHN ZELEZNIK**  
Под редакцией **ANDREW HACKARD** и **STEVE JACKSON**

Иллюстрировали **ABRAR AJMAL**, **ALEX FERNANDEZ**, **TED GALADAY**, **ERIC LOFGREN**,  
**JOHN MORIARTY**, **TORSTEIN NORDSTRAND**, **GLEN OSTERBERGER**, **V. SHANE**,  
**BOB STEVLIC**, **ERIC WILKERSON**, и **JIM ZUBKAVICH**

Переводили, корректировали и верстали данную книгу многие энтузиасты, за что им  
огромное человеческое и неотвратимое спасибо!

**STEVE JACKSON GAMES**  
помогали нам в этом нелёгком деле исходным материалами, им тоже спасибо за это!

# Июль 2011 года

Под общей редакцией Calenur'a и milit'a

Вёрстка: milit

С вопросами, рекламациями, найденными неточностями и предложениями по сотрудничеству обращайтесь на электронный адрес: [militoff@ya.ru](mailto:militoff@ya.ru)

## ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ ПЕРЕВОДА

**accuracy (acc)** – точность (точ)  
**advantage** - преимущество  
**affliction (aff)** - воздействие (возд)  
**all-out attack** - тотальная атака  
**all-out defense** - тотальная защита  
**attributes** - атрибуты  
**basic lift (BL)** - базовый груз (БГ)  
**basic move (BM)** - базовое движение (БД)  
**basic speed (BS)** - базовая скорость (БС)  
**bulk** - размер (разм)  
**burning (burn)** - обжигающий (обж)  
**caster** - заклинатель  
**character points** - очки персонажа  
**cinematic** - киношное  
**corrosion (cor)** - разъедающее (рзд)  
**crushing (cr)** - дробящее (дроб)  
**cutting (cut)** - режущее (реж)  
**damage (dmg)** - повреждения (повр)  
**damage resistance (DR)** – сопротивление повреждениям (СП)  
**default** - по умолчанию  
**degree of failure** - величина провала  
**degree of success** - величина успеха  
**dexterity (DX)** - ловкость (ЛВ)  
**dice (d)** - кубик (к)  
**enhancement** - улучшение  
**esper** - эспер  
**extrasensory perception (ESP)** - экстрасенсорика (ЭСВ)

**fail (failure)** - провал  
**fatigue (fat)** - изнуряющее (изн)  
**fatigue points (FP)** - единицы усталости (ЕУ)  
**firearms** - огнестрельное оружие (огнестрелы)  
**grimoire** - гримуар  
**health (HT)** - здоровье (ЗД)  
**hex** - клетка (гекс)  
**hit points (HP)** - единицы жизни (ЕЖ)  
**huge piercing (pi++)** - гигантское пробивающее (пб++)  
**impaling (imp)** - проникающее (прон)  
**intelligence (IQ)** - интеллект (ИН)  
**large piercing (pi+)** - большое пробивающее (пб+)  
**legality class (LC)** - класс легальности (КЛ)  
**limitation** - ограничение  
**magery** - магичность  
**melee spell** - касательное заклинание  
**melee weapons** - контактное оружие  
**meta-trait** - мета-черта  
**missile spell** - метательное заклинание  
**movement points** – очки движения  
**muscle-powered weapons** - холодное оружие  
**nonplayer character (NPC)** - нейровой персонаж (НИП)

**perception (per)** - восприятие (восп)  
**piercing (pi)** - пробивающее (пб)  
**player character (PC)** - игровой персонаж (ИП)  
**points of injury** – единицы урона  
**points of damage** – единицы повреждений  
**prerequisite** - требование  
**prerequisites** - требование  
**psychokinesis (PK)** - психокинез (ПК)  
**range** - дальность  
**ranged weapons** - дистанционное оружие  
**rate of fire (RoF)** - скорострельность (Сс)  
**reach** - досягаемость  
**recoil (Rcl)** - отдача (отдч)  
**roll** - бросок  
**screamer** - скример  
**shots** - боезапас (Бзс)  
**size modifier (SM)** - модификатор размера (МР)  
**skill** - умение  
**small piercing (pi-)** - малое пробивающее (пб-)  
**spell** - заклинание  
**strength (ST)** - сила (СЛ)  
**success** - успех  
**toxic (tox)** - токсическое (токс)  
**trait** - черта  
**wizard** - волшебник

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>СОДЕРЖАНИЕ</b> .....	<b>3</b>
<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	<b>5</b>
<i>Об авторах</i> .....	6
Что ТАКОЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ? .....	7
<i>Мини-гlossарий</i> .....	7
Как изучить <b>GURPS</b> .....	8
БыСТРЫЙ СТАРТ .....	8
Что понадобится для игры .....	8
Допущения .....	9
Конвертер мер .....	9



<b>1. СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА ..</b>	<b>10</b>
Очки персонажа .....	10
Идея персонажа .....	11
<i>Как работает GURPS:</i> <i>Реализм и игровой баланс</i> .....	11
Типы персонажей .....	12
<i>Пример создания персонажа:</i> <i>Дай Блэкторн</i> .....	12
Последовательность создания персонажа .....	13
<i>Вещи, не показанные в листе персонажа</i> .....	13
БАЗОВЫЕ АТРИБУТЫ .....	14
<i>Основная рука</i> .....	14
<i>Как выбрать базовые атрибуты</i> .....	14
ВТОРИЧНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ .....	15
<i>Как работает GURPS:</i> <i>ИН, сознание и разум</i> .....	15
<b>ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЙ</b> .....	16
<i>Машины и усталость</i> .....	16
<b>ТАБЛИЦА</b> <b>    БАЗОВОГО ГРУЗА И НАГРУЗКИ</b> .....	17
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ .....	18
<i>Пример создания персонажа</i> .....	18
Модификатор размера .....	19
<i>Как работает GURPS:</i> <i>Сила, масса и движение</i> .....	19
ВОЗРАСТ И ВНЕШНОСТЬ .....	20
Возраст .....	20
Внешность .....	20
<i>Покупки для больших, высоких, худых и маленьких</i> .....	20
Прочие черты внешнего вида .....	21
СОЦИАЛЬНОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ .....	22
Технологический уровень .....	22
<i>Пример создания персонажа</i> .....	22
Культура .....	23
Язык .....	23
<i>Разум и язык</i> .....	23

<i>Акценты</i> .....	24
<i>Ломаный с ломаным</i> .....	24
БОГАТСТВО И ВЛИЯТЕЛЬНОСТЬ .....	25
Богатство .....	25
<i>Пример создания персонажа</i> .....	25
Репутация .....	26
Начальное богатство .....	26
Обмен очков на деньги .....	26
<i>Последующие заработки</i> .....	26
<i>Технологический уровень и начальное богатство</i> .....	27
<i>Технологический уровень и снаряжение</i> .....	27
Влиятельность .....	28
Бесклассовые общества .....	28
<i>Специальные правила по Званиям</i> .....	29
<i>Временное звание</i> .....	29
<i>Отставные звания</i> .....	29
Звания для шпионов .....	29
Привилегии .....	30
Социальные ограничения .....	30
<i>Пример создания персонажа</i> .....	30
ДРУЗЬЯ И ВРАГИ .....	31
Связанные НИП .....	31
Контакты .....	31
ИМЕНА .....	31
Псевдонимы .....	31
Временные имена .....	31
<i>Альтернативное и Секретное имя</i> .....	31
<b>2. ПРЕИМУЩЕСТВА .....</b>	<b>32</b>
Виды Преимуществ .....	32
Происхождение преимуществ .....	33
<i>Потенциальные преимущества</i> .....	33
Включение и выключение преимуществ .....	34
СПИСОК ПРЕИМУЩЕСТВ .....	34
<i>Что разрешено</i> .....	34
<i>Частота появления</i> .....	36
<i>Ограниченная защита</i> .....	46
<i>Альтернативные атаки</i> .....	61
Перки .....	100
МОДИФИКАТОРЫ .....	101
<i>Особые модификаторы</i> .....	101
<i>Дистанция, площадь и продолжительность Преимуществ</i> .....	101
Улучшения .....	102
<i>Улучшения и ограничения атак</i> .....	102
<i>Включение и выключения улучшений</i> .....	102
Ограничения .....	110
<i>Необязательное правило: Ограничение улучшений</i> .....	111
<i>Примеры модифицированных атак</i> .....	114
Ограничения приспособлений .....	116
<i>Пример создания персонажа (продолжение)</i> .....	116
НОВЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА .....	117
Модификация существующих преимуществ .....	117
Создание полностью новых преимуществ .....	118

<b>3. НЕДОСТАТКИ .....</b>	<b>119</b>
<i>Недостатки для героев</i> .....	119
<i>«Хорошие» недостатки</i> .....	119
<i>Трагические пороки</i> .....	119
Ограничение недостатков .....	120
<i>Тайные недостатки</i> .....	120
Виды недостатков .....	120
Самоконтроль и ментальные недостатки .....	120
«Выкуп» недостатков .....	121
<i>Добровольные ментальные недостатки</i> .....	121
СПИСОК НЕДОСТАТКОВ .....	122
ПРИЧУДЫ .....	162
Ментальные причуды .....	162
<i>Пример создания персонажа</i> .....	162
<i>Пример создания персонажа</i> .....	164
Физические причуды .....	165
НОВЫЕ НЕДОСТАТКИ .....	165
Изменение существующих недостатков .....	165
Полностью новые недостатки .....	166



<b>4. УМЕНИЯ .....</b>	<b>167</b>
Основной атрибут .....	167
Выбор начальных умений .....	167
Уровень сложности .....	168
Технологические умения .....	168
<i>Модификаторы Технологического уровня</i> .....	168
<i>Технологические умения, основанные на ИН</i> .....	168
<i>Другие технологические умения</i> .....	168
Требования .....	169
Специализация .....	169
Группы умений .....	169
Знакомство .....	169
Знакомство для начинающих персонажей .....	169
ПРИБРЕТЕНИЕ УМЕНИЙ .....	170
Улучшение умений .....	170
<b>ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ УМЕНИЙ</b> .....	170
<i>Запись умений</i> .....	170
ЗНАЧЕНИЕ УРОВНЕЙ УМЕНИЙ .....	171
Вероятность успеха .....	171
Относительный уровень умения .....	171
Выбор уровней умений .....	172
Обычные люди .....	172

Эксперты.....	172
Мастера.....	172
УМЕНИЯ ПО УМОЛЧАНИЮ:	
ПРИМЕНЕНИЕ НЕИЗВЕСТНЫХ	
ВАМ УМЕНИЙ.....	173
Список умений.....	174
Необязательное правило:	
Универсальные умения.....	175
Географические и	
временные рамки.....	176
Расстояние.....	176
Время.....	176
Класс местности.....	176
Типы планет.....	180
Модификаторы физиологии.....	181
умения для создания,	
ремонта и использования.....	190
Пример создания	
персонажа (продолжение).....	227
Техники.....	229
Создание техник.....	229
Приобретение и	
улучшение техник.....	230
Использование техник.....	230
Примеры боевых техник.....	230
<b>Стоимость техник.....</b>	<b>230</b>
Примеры небоевых техник.....	232
Двойные зависимости	
по умолчанию и техники.....	232
<b>5. МАГИЯ..... 234</b>	
Словарь	
магических терминов.....	234
Изучение магии.....	235
Требования.....	235
Мана.....	235
Сотворение заклинаний.....	235
Сбивание и ранения.....	236
Заклинатель и объект.....	236
Необходимое время.....	236
Энергетическая стоимость.....	236
Таблица	
критических провалов.....	236
Магические ритуалы.....	237
Ограничение эффекта.....	237
Длительность и поддержание	
заклинаний.....	237
Отмена заклинаний.....	237
Сотворение заклинаний	
одновременно с	
поддержанием других.....	238
Церемониальная магия.....	238
Примечания по	
Церемониальной магии.....	238
Разные типы магии.....	239
Школы магии.....	239
Классы заклинаний.....	239
Магические посохи.....	240
Рассеивание удерживаемых	
метательных и	
касательных заклинаний.....	241
Модификаторы	
дальних дистанций.....	241
Список заклинаний.....	242
Альтернативные	
системы магии.....	242
Магия клериков.....	242
Ритуальная магия.....	242
Заклинания воздуха.....	242
Заклинания контроля тела.....	244
Заклинания общения и	
понимания.....	245
Заклинания земли.....	245

Заклинания наложения чар.....	246
Заклинания огня.....	246
Заклинания врат.....	247
Заклинания лечения.....	248
Заклинания знаний.....	249
Заклинания света и тьмы.....	249
Заклинания мета-магии.....	250
Заклинания контроля разума.....	250
Заклинания перемещения.....	251
Заклинания некромагии.....	251
Заклинания защиты и	
предупреждения.....	252
Заклинания воды.....	253

## 6. ПСИОНИКА..... 254

Силы, Способности и Таланты.....	254
Глоссарий пси-терминов.....	254
Побочные эффекты пси.....	255
Получение новых	
пси-способностей.....	255
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПСИ-СПОСОБНОСТЕЙ.....	255
Пси-силы.....	255
Антипси.....	255
Псионика и магия.....	256
Так что же лучше?.....	256
Экстрасенсорика.....	256
Пси-лечение.....	256
Психокинез (ПК).....	256
Телепатия.....	257
Телепортация.....	257
Примеры пси-сил.....	257
Другие силы.....	257

## 7. ШАБЛОНЫ..... 258

ШАБЛОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ.....	258
Как использовать	
шаблоны персонажей.....	258
Примеры	
шаблонов персонажей.....	259
Уникальность.....	259
Шаблоны персонажей это	
«Классы Персонажей»?.....	259
РАСОВЫЕ ШАБЛОНЫ.....	260
Как использовать	
расовые шаблоны.....	261
Примеры расовых шаблонов.....	261
МЕТА-ЧЕРТЫ.....	262
Пренебрежение	
расовыми чертами.....	262



## 8. СНАРЯЖЕНИЕ..... 264

Деньги.....	264
Расходы на жизнь.....	265
ТАБЛИЦА РАСХОДОВ НА ЖИЗНЬ.....	265
Покупка снаряжения.....	266
Что дают расходы на жизнь:	
примеры из современности.....	266
Класс легальности (КЛ).....	267

ОРУЖИЕ.....	267
Выбор оружия.....	267
Параметры оружия.....	267
Глоссарий оружия и брони.....	268
Необязательное правило:	
Замена модификаторов	
кубиками.....	269
Контактное оружие.....	271
Холодное	
дистанционное оружие.....	275
Серебряное оружие (ТУ1).....	275
Игольчатые наконечники (ТУ3).....	277
Ручные гранаты и	
зажигательные средства.....	277
Огнестрельное оружие.....	278
«Умная» оружейная	
электроника (ТУ8).....	278
Необязательное правило:	
Отказ.....	279
Тяжелое оружие.....	281
Таблицы брони.....	282
Броня.....	282
Ношение брони.....	286
Переноска оружия и	
другого снаряжения.....	287
Щиты.....	287
РАЗЛИЧНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ.....	288

## 9. РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА 290

УЛУЧШЕНИЕ В ТЕЧЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ.....	290
Черты, полученные в игре.....	291
Деньги.....	291
УЛУЧШЕНИЕ ПУТЁМ ОБУЧЕНИЯ.....	292
Быстрое изучение в	
тяжёлой обстановке.....	292
Работа.....	292
Поиск учителя.....	293
Изучение Магии.....	293
Изучение секретных	
техник боевых искусств.....	293
Изучаемые преимущества.....	294
УЛУЧШЕНИЕ ПУТЁМ ОБУЧЕНИЯ.....	294
Модификация тела.....	294
Необязательное правило:	
Поддержка умений.....	294
Перемещение сознания.....	296
Сверхъестественные	
воздействия.....	296
Смерть.....	296

## СПИСОК ЧЕРТ.....297

Преимущества.....	297
Недостатки.....	299
Модификаторы.....	300
УМЕНИЯ.....	301
Техники.....	304
Заклинания.....	304

## ПРИМЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ...307

### УПРОЩЕННЫЕ ПРАВИЛА БОЯ.. 324

Очередность ходов в бою.....	324
МАНЁВРЫ.....	324
Дистанционные атаки.....	326
Атака.....	326
Защита.....	326
Повреждения и ранения.....	327
Восстановление.....	328
Усталость.....	328

### АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ.. 329

### ЛИСТ ПЕРСОНАЖА..... 335

# ВВЕДЕНИЕ

**GURPS** расшифровывается как Generic Universal RolePlaying System (Базовая Универсальная Ролевая Система). Это название раньше было шуткой... кодовым названием, которым мы называли игру, пока искали «нормальное» название. Летели год за годом – буквально! – а игра все создавалась. Но мы так и не нашли более подходящего названия, а сейчас вы держите в руках Четвертую редакцию, и это название используется еще чаще, чем раньше.

«Базовая». Некоторым нравятся игры с быстроразвивающимся действием, в которых Мастер много решений принимает сам, чтобы ускорить действие. Другие жаждут максимальной детализации, чтобы каждое возможное событие было описано правилами. Большинство нас не выбирают не одну из этих крайностей, а хотят чего-то промежуточного. **GURPS** начинается с простых правил и – особенно в боевой системе – может быть расширен до такого уровня детализации, как вы того захотите. Но при этом он остается той же игрой. Вы можете использовать правила по-разному, но ваши модули всегда будут работать в любом варианте.

«Универсальная». Я всегда думал, что для игровой компании глупо выпускать один набор правил для фэнтезийного мира, другой – для Дикого Запада, третий для научной фантастики, и еще один для супергероев. **GURPS** – это общий набор правил, который можно использовать в любых условиях. Чтобы лучше подготовить игру под каждый конкретный случай, выпускаются книги с описаниями миров и дополнительные материалы, но все они полностью совместимы между собой. Если вы хотите взять ружье времен Дикого Запада, оснастить им своего командос со второй мировой и завалиться в эпоху Ренессанса – на здоровье! И поскольку это – именно то, чего хотели многие наши поклонники, в Четвертой редакции добавлен сеттинг, созданный специально для таких кампаний!

«Ролевая». Это не просто игра «иди-и-руб». Правила написаны с целью, чтобы отыгрыш персонажей было возможным – и, на самом деле, поощрялось. **GURPS** – это игра, в которой вы берете под свое управление

какого-либо персонажа и действуете так, словно вы и являетесь этим персонажем.

«Система». И это действительно так. Большинство других ролевых игр не являются «системами» – они создавались с простым набором правил, а затем изменялись, в них затыкались дыры – из-за чего в них сложно играть. **GURPS** – а в Четвертой редакции еще больше – полностью унифицирован. Мы затратили много сил, чтобы все работало

вместе – и все работает. **GURPS** позволяет вам создать любого персонажа, которого вы можете представить... и все это осмысленно.

**GURPS** издается уже почти 20 лет. Она была создана с нуля – каждая новая игра строилась на тех, что были раньше. Мы учились на наших успехах – и на успехах других. Я думаю, что лучшие игры – простые и понятные, а

правила их легко читаемы. И я пытался сделать **GURPS** «дружественным». Сильно повлиял **Champions** от Hero Games, благодаря гибкой системе создания персонажей. Также влияние на нас оказывал **Flying Buffalo's Tunnels & Trolls**, который славился своим хорошим отношением к игрокам-одиночкам. Наконец, даже через десятилетие конкуренции и имитации стоит отметить M.A.R. Barker's **Empire of the Petal Throne**, в котором был очень хорошо и детально описан чуждый мир.

Но **GURPS** – это не просто попытка повторить предыдущие успехи. Ведь промахи также очень важны. В **GURPS** я пытался сделать некоторые вещи, которых, как мне казалось, не хватало в предыдущих разработках.

В первую очередь, разумеется – это гибкость «универсальной» системы. Другие тоже пытались ее создать, но попали в ловушки усредненного боя (где молния была совершенно идентична пистолету 45-го калибра) или несовместимости (когда игрокам приходилось учить свои наборы правил для каждой новой игры, а перенести персонажей между ними – непросто).

**GURPS** представляет одну унифицированную систему, дающую большую свободу без потери целостности. Четвертая редакция включает множество правил, изначально возникших в дополнениях к Третьей редакции. Они были достаточно

важны, чтобы быть введенными в **Базовый комплект** – и поэтому они здесь.

Второе, и почти такое же важное – это организация. Игрок просматривает книгу за книгой в поисках нужного ему правила... и не находит его. В **GURPS** очень много перекрестных ссылок, оглавление, алфавитный указатель и глоссарий. Надеюсь, это поможет.

В третьих, важна простота игры. В **GURPS** большая часть вычислений делается до того, как вы начнете играть. Они заносятся на лист персонажа и сохраняются до того момента, пока не понадобятся вам. Как только начинается собственно игра, она оказывается вовсе не сложной и избавленной от сложных вычислений. Я пытался сделать игру и простой, и реалистичной одновременно – и вам решать, удалось мне это или нет.

Успех большинства ролевых систем зависит от постоянного притока официальных модулей и дополнений. **GURPS** – другое дело. Да, мы уже выпустили большое количество официального материала и список его с вашей рукой длинной, и планируем выпустить еще. Но при этом **GURPS** рассчитан на совместимость с другими системами. Зачем? Очень просто. Представьте, что вы игрок в **GURPS**. Вы в магазине и видите очень интересную коробку с модулем, но от другого изготовителя и для другой системы. Ну что? Не проблема. В **GURPS** все сводится к обычному человеческому языку и числам; расстояние дано в футах и милях, а не в произвольных единицах; время указано в минутах и секундах. Это делает ее универсальной. Если вы видите дополнение для другой системы – берите его, вы сможете использовать его и для **GURPS**. Также, если ваша группа не возражает против других систем... вы можете использовать ваши модули по **GURPS**. Все что нужно – это чтобы в ней были единицы исчисления, которые можно перевести в футы, минуты и другие английские единицы исчисления.

Когда мы начинали **GURPS**, мы мечтали, что она станет «стандартной» ролевой системой.

Хобби сильно выросло с тех пор. Единого стандарта не будет никогда. Но оно стало одним из стандартов, и весьма неплохим. Мы не собирались добиваться этого, выгнав всех остальных с рынка, или заставив подстроиться под нас. На самом деле, мы подстраиваемся под них – создавая систему, которая будет работать с любым ясно написанным приложением.



В любом случае, вот она. Мне нравится, что **GURPS** самая реалистичная, гибкая и «универсальная» система из всех, когда-либо созданных. Четвертая редакция – кульминация 18 лет постоянной разработки, и двух лет полного пересмотра. Надеюсь, она вам понравится.

В заключении, я хочу представить и поблагодарить двух редакторов этой редакции. Шон Панч, корректор, и Дэвид Пулвер потратили два года на сортировку отзывов, эксперименты с вариантами системы и сборку кучи материалов в одно целое. Без них это не удалось бы.

- Стив Джексон.

### Примечания по четвертой редакции.

Эта редакция – шаг вперед в большем значении, нежели просто правила. С тех пор, как **GURPS** выросла «просто хобби», стандарты также выросли. Сейчас вы ожидаете от ролевой игры большего, чем десять лет назад; наша работа – дать вам это. Итак...

- Книги стали больше. Будущие релизы **GURPS** также будут объемными... большинство будут иметь более 200 страниц... и твердый переплет. Выгода этого ясна: большинству игроков нужно больше материалов в каждой книге, и они хотят, чтобы эти книги были прочными и красивыми.

- Картинки и внешний вид также улучшились. Полноцветная печать – часть книги, а не просто наполнение. Некоторые найдут это наиболее эффективным изменением в новой редакции!

- Регулярный выход материалов будет продолжаться. Мы планируем выпускать по одной качественной книге в твердом переплете каждый месяц – до бесконечности. Как я написал в апреле 2004, мы уже расписали все на три года вперед.

Взяв в руки эту книгу, вы можете спросить: «Почему эта редакция вышла в двух томах? Почему не в одном толстом, как Третья редакция или большинство других РИ?» Чтобы ответить, необходимо обратиться в прошлое.

Первые две редакции Базовых книг – выпущенные в 1986 и 1987 – были коробочными изданиями, включающими картонные фигурки, карты, кубики и две книги правил (знакомо?). **Книга 1: Персонажи** была нацелена на игроков, а **Книга 2: Приключения** – больше предназначена для Мастеров. Это – логичное разделение материалов для РИ, и было распространенным в 80-х.

## Об авторах

### Стив Джексон

Стив Джексон очень много лет играл в игры и занимался их профессиональной разработкой с 1977 года. Другими его разработками были **Ogre** и **G.E.V.**, выигравшая множество наград **Illuminati**, бестселлер **Car Wars** и множество других. Он работал добровольцем и служащим во многих ассоциациях, и является самым молодым человеком, попавшим в Зал Славы **Origins**.

Он основатель **Steve Jackson Games** в Остин, штат Техас.

Стив – член организации **Научных Фантастов Америки**. Он также очень активный поклонник научной фантастики и проводит много времени за написание статей для различных журналов и проведением конференций. В другое время он лазает по интернету, играет с Лего, разводит тропических рыбок, и занимается садом (особенно водяными лилиями).

### Дэвид А. Пулвер (David L. Pulver)

Дэвид Пулвер рос в Канаде, Англии и Новой Зеландии. Большую часть жизни он был большим любителем научной фантастики, активным игроком с 1978, а в 1988 стал профессиональным автором. **GURPS Ultra-tech** стала его первой книгой. Он уже написал свыше 50 РИ и дополнительных материалов, среди них – **Transhuman Space**, **GURPS Bio-Tech** и **Big Eyes, Small Mouth** второй редакции. Он живет в Виктории, Британской Колумбии.

### Шон Панч (Sean Punch)

Шон «Д-р Кромм» Панч начал с ядерной физики и закончил редактором **GURPS**. В 1995 году он собрал два тома **GURPS Компендиум** и **GURPS Lite**, написал **GURPS Wizards** и **Undead**, просмотрел и отредактировал более двадцати других книг по **GURPS** и ввел идеи правил для еще нескольких дюжин.

Шон – фанатичный игрок с 1979 года. Его неигровые интересы включают кино, компьютеры и вина. Он живет в Монреале (Квебек), с женой Бонни. У них есть три кошки и птица.

Во времена третьей редакции (с.1988) игроки стали предпочитать экономичную книгу все-в-одном дорогим коробочным наборам. Мы решили избавиться от коробок, и выпустили Базовый Компендиум третьей редакции одним томом. Мы постарались уместить все, что только можно в один том. Он продолжал называться Базовым комплектом – хотя уже не был коробочным – и продавцы и покупатели знали, что это все та же игра.

К 1995 году, мы опубликовали свыше 100 тем для **GURPS**. Однако, уже было нелегко печатать все это, и все более сложно было найти определенную книгу и сравнивать ее с другими.

Тем временем, игроки с большими коллекциями книг **GURPS** обнаруживали, что становится все труднее и труднее найти нужные правила. Чтобы решить эту проблему, мы собрали наиболее часто используемые правила из всех книг по **GURPS** в два тома: **Компедия 1: Создание персонажа** и **Компедия 2: Бой и Кампании**. Большинство из дополнений для **GURPS**, изданные между 1996 и 2003, требовали использования одной из них – или обеих сразу. **Базовые правила** по сути, были разделены на три книги.

В процессе роста, стали появляться очевидные внутренние несоответствия – неизбежный результат роста накоплением.

Базовый комплект, Четвертая редакция избавилась от этих неудобств, собрав Базовый комплект третьей редакции и две Компедии в одну унифицированную систему. Он занимает два тома не потому, что мы надеемся получить больше денег – но потому, что собрать три книги в одну невозможно – у нас было слишком много материала! Но эти два тома содержат лучшее, что мы сделали за 18 лет разработки **GURPS**, что делает Четвертую редакцию более исчерпывающей, чем многие другие РИ.

И поскольку Базовый комплект этой редакции довольно исчерпывающий, нет больше необходимости «прикручивать» дополнительные правила, каждое из которых считается необходимым. Это должно остановить разрастание. Базовый комплект – все, что вам нужно для игры в любом жанре – фэнтези, научной фантастики, супер-героев, ужасов... всего. Мы считаем это большой победой, и думаем, вы согласитесь!

- Шон Панч

# Что такое ролевые игры?

Ролевая игра - это игра, в которой игрок берет на себя роль «персонажа», принимая участие в вымышленном приключении. Само приключение выбирается рефером, именуемым Игровым Мастером (сокращенно, GM или Мастер). Мастер описывает игровой мир и играет роль других существ, которых по мере повествования встречают герои.

У ролевого приключения может быть определенная цель... спасти Принцессу, найти сокровище, остановить вторжение. Или оно может продолжаться и продолжаться, пока герои переходят от задания к заданию. Все определяют Мастер и игроки. Ролевая «кампания» может продолжаться в течении нескольких лет, при этом в ней могут меняться игроки.

Для ролевой игры не нужно игровое поле - хотя в некоторых системах, включая *GURPS*, включены необязательные правила проведения боев с использованием расчерченной на клетки карты. Вместо этого, вся игра проводится на словах. Мастер описывает ситуацию, и сообщает игрокам, что видят и слышат их персонажи. Игроки затем описывают, что они собираются сделать, чтобы справиться с возникшими проблемами. В зависимости от ситуации, Мастер может решить, что произойдет, сам (чтобы привести развитие событий к нужному эффекту), используя специфические игровые правила (чтобы определить, что реально возможно), или кинув кубик (для получения случайного эффекта).

Задача ролевой игры еще и в том, чтоб игрок реагировал на события так, как реагировал бы его персонаж. Ролевая игра может позволить игроку взять под свое управление японского самурая, средневекового шута, мудрого жреца, обычного ребенка в первом его межзвездном путешествии... или кого угодно еще. В данной ситуации, все эти персонажи реагируют по-разному. И в этом и заключается ролевая игра! Таким образом, хорошая ролевая игра учит игроков действовать совместно, а также расширяет ваш кругозор.

Но она не только образовательная - она также является наиболее креативным времяпрепровождением. Основная разница между ролевой игрой и другими видами развлечений заключается вот в чем: Большинство видов развлечения пассивны. Зрители просто сидят и смотрят, не принимая никакого

участия в развитии сюжета. Но в «ролевой игре» зрители участвуют и очень активно. Мастер рассказывает историю, а игроки ответственны за своих героев. И, если они хотят, чтобы в истории что-либо произошло, они делают это, поскольку они участвуют в истории. Так что если в других видах массового искусства издающиеся товары

рассчитаны на удовлетворение максимально широкой аудитории, каждое ролевое приключение - это драгоценный камень, созданный теми, кто принимает в нем участие. Мастер (или автор модуля) предоставляет сырой материал... а какой выйдет концовка, зависит от самих игроков.

## Мини-гlossарий

Ниже приведены некоторые важные термины, используемые в этой книге. Полный глоссарий располагается на сс. 563-565.

**Преимущество (advantage):** полезная черта, дающая вам возможность превзойти другого персонажа с похожими атрибутами и умениями. См. Главу 2.

**Атрибуты (attributes):** четыре числа - *Сила, Ловкость, Интеллект и Здоровье* - определяющие большинство основных способностей персонажа. Чем они выше - тем лучше! См. сс.14-15.

**Киношное (cinematic):** стиль игры, где требования сюжета важнее, чем требования реализма, даже когда это приведет к невероятным результатам. См. с. 488.

**к (d):** сокращение для «кубик». «Бросьте 3к» означает «бросьте три обычных шестигранных кубика и сложите выпавшие результаты.» см. с.9.

**Ловкость (LB, Dexterity, DX):** Атрибут, определяющий проворство и координацию. См. с. 15.

**Недостаток (disadvantage):** это проблема или дефект, который делает вас менее способным, чем это позволяют ваши остальные черты. См. Главу 3.

**Улучшение (enhancement):** дополнительная возможность, добавляемая к черте. Это увеличивает ее стоимость на некоторое количество процентов. См. сс. 102-109.

**Единицы усталости (EU, Fatigue Points, FP):** измеряют устойчивость к истощению. См. с.16.

**Здоровье (ЗД, Health, HT):** Атрибут, определяющий физическую выносливость и крепость. См. с. 15.

**Единицы жизни (ЕЖ, Hit Points, HP):** определяют способность сопротивляться ранениям. См. с.16.

**Интеллект (ИН, Intelligence, IQ):** Атрибут, показывающий развитие разума. См. с.15.

**Ограничение (limitation):** ограничение на использование определенной черты. Это уменьшает ее стоимость на некоторое количество процентов. См. сс. 110-117.

**Очко (point):** единица «валюты», на которую приобретаются черты персонажа. Чем больше очков вы имеете, тем больше способностей вы сможете приобрести. Стоимость черт часто указывается в квадратных скобках; напр., «Боевые рефлекссы [15]» означает, что черта Боевые рефлекссы стоит 15 очков. См. с. 10.

**Требование (prerequisite):** черта, которой вы должны обладать прежде чем сможете приобрести другую. Если требованием является умение, вы должны вложить в него не менее одного очка. См. с. 169.

**умение (skill):** число, определяющее вашу тренированность в некоторой области знаний или широкой категории действий. См. Главу 4.

**Сила (СЛ, Strength, ST):** Атрибут, определяющий физическую силу и массу. См. с.1 4.

**Черта (trait):** преимущество, недостаток, атрибут, умение и любой другой «кирпичик» персонажа, влияющий на игровой процесс, и требующий вложения для добавления, изменения или удаления.

### Что понадобится для игры

- **GURPS Basic Set: Персонажи.** Каждому придется заглядывать в эту книгу для создания персонажа и определения его способностей. Для большой группы, возможно, потребуется несколько копий – особенно во время создания персонажей.
- **GURPS Basic Set: Кампании.** Копия этой книги необходима Мастеру, она содержит правила по броскам, физическим способностям, бою, ранениям, животным и технике, а также советы по ведению игры и созданию новой кампании.
- **Листы персонажей.** Каждому игроку нужна копия Листа персонажа (с.с. 335-336), чтобы записать характеристики своего ИП. Вы можете сделать столько копий, сколько потребуется для собственного использования (но не для продажи).
- **Три шестигранных кубика.** Набор кубиков для каждого игрока и еще один для Мастера – еще лучше.
- **Карандаши и бумага** – для записей, набросков, рисования карт, и т.д.

Другая важная вещь в ролевых играх такова: в ней не нужно соревноваться. В большинстве ситуаций в ролевой игре вся партия побеждает или проигрывает, в зависимости от того, насколько хорошо персонажи действовали вместе. И, как и в реальной жизни, самой важной наградой за хороший отыгрыш является не «победа», но развитие персонажа. Чем ближе к своему персонажу действовал свой игрок (что определяет Мастер), тем больше вырастут способности персонажа.

Когда все это будет сказано и сделано, Мастер и игроки создадут историю... Историю о том, как встретились персонажи, как научились работать друг с другом, как вместе боролись и (мы надеемся) победили!

## КАК ИЗУЧИТЬ GURPS

У большинства из вас уже есть какой-то опыт в ролевых играх. Вы обнаружите, что **GURPS** легко понять. Но если это ваша первая ролевая игра, то придется поработать. Не бойтесь, если вы дошли досюда, то все будет хорошо.

Пусть вас не пугает толщина этой книги. Здесь много материала – два толстых тома – но мы очень постарались, чтобы ее было легко использовать.

Содержание (с.с.3-4 и 339-341) и алфавитный указатель (с.с.329-334 и 570-575) настолько детализированы, насколько это было для нас возможно.

## БЫСТРЫЙ СТАРТ

Этот раздел книги – одностраничное руководство по всей игровой системе **GURPS**. Хотя Basic Set состоит из двух толстых книг, большинство информации там – это «цвет» и описание особых ситуаций. А сама игровая система очень проста.

**GURPS** разработан так, чтобы быть дружелюбным и к игроку и к Мастеру. Книга правил включает в себя множество деталей, но она оснащена содержанием предметным указателем, и множеством перекрестных ссылок для облегчения поиска. И все детали необязательны – используйте их только когда они сделают игру более интересной.

В **GURPS** есть только три элемента «игровой механики». Изучите их и вы сможете начать игру.

(1) **Броски успеха** – это броски кубиков, производимые тогда, когда вам нужно «проверить» одно из ваших умений или характеристик. Иногда

бросаете кубики вы; иногда их бросает Мастер. К примеру, вы можете делать бросок своей Силы, чтобы не дать закрыться тяжелой двери, или против своего умения Огнестрельного оружия, чтобы попасть во врага из пистолета.

В игре используются только 6-гранные кубики. Бросьте 3 кубика и сложите значения, выпавшие на них. Если результат меньше или равен умению или характеристике, которую вы проверяете, то бросок был успешным. Иначе вы его провалили. К примеру, если вы проверяете Силу, а ваша СЛ равна 12, то результат 12 или меньше успешен.

Иногда к броску будут добавляться модификаторы. К примеру, если бы вы пытались не дать закрыться очень тяжелой двери, то вы вполне могли бы проверять Силу со штрафом -2 (или, кратко, сила -2) именно из-за того, что дверь тяжела. В этом случае, если ваша Сила равна 12, то вам нужно выбросить

Кое-что было специально сделано для облегчения и изучения правил. Разделы Быстрый старт (см. ниже) и Допущения (с.9) описывают самые важные идеи. Глоссарий (с.с.563-565) расшифровывает термины, используемые в игре – а укороченная версия (см. Мини-глоссарий, с.7) находится здесь, так что вы сможете понять раздел Быстрый старт, не листая кипу страниц.

Лучший способ изучить **GURPS** – присоединиться к группе друзей, уже по ней играющих. Если вы начинаете сами по себе, вот что мы рекомендуем:

1. Наскоро просмотрите эту книгу, просто почувствуйте вкус игры. На данном этапе не заботьтесь о деталях.
2. Прочтите мини-словарь (с.7), чтобы быть в курсе основных терминов.
3. Прочтите разделы Быстрый старт и Допущения, чтобы понять базовые механизмы игры.
4. Прочитайте раздел Создание персонажа (с.с.10-12), где объясняется различия в способностях персонажей.
5. Остальные правила подробно прочтете, когда будет время.

**GURPS Lite** также может оказаться для вас полезным. Это 32-страничный «экстракт» базовой системы; вы можете скачать ее бесплатно с [www.sjgames.com/GURPS/lite/](http://www.sjgames.com/GURPS/lite/).

Когда вы усвоили правила, вы сможете быть Мастером для своих друзей, и помочь им изучить игру. Вы можете делать все, что захотите... это идея системы.

Более важно: получайте удовольствие!

10 или меньше, чтобы удержать ее. Выбросить 10 сложнее, чем выбросить 12, также как и удержать очень тяжелую дверь сложнее, нежели обычную.

При выполнении очень легкой задачи, вы можете получить премию к броску кубиков. Вы можете бросать «Обращение с животными+4», если хотите подружиться с очень дружелюбной собакой, то есть, при уровне, например, 12, пытаться выбросить 16 или меньше. Выбросить 16 легче, чем 12, поскольку с дружелюбной собакой общаться легче.

Подробности по броскам успеха вы можете найти на с.с.343-361.

(2) **Броски реакции.** «Бросок реакции» производится Мастером (GM) для определения отношений неигровых персонажей (НИП, NPC) к героям. Такой бросок никогда не является обязательным; Мастер может сам предопределить реакцию.

Но (хотя бы изредка) гораздо интереснее доверить кубикам решить судьбу.

Чтобы проверить реакцию, бросьте 3 кубика и сверьтесь с Таблицей Реакции (с. 560-561). Чем лучше результат броска, тем лучше будет отношение к персонажам. Многие черты дают модификаторы реакции, которые добавляются или вычитаются из броска реакции. Если вы получаете +2 к реакции за свою приятную внешность, Мастер добавит 2 к результату броска реакции любого, кто вас видит. Скорее всего, это улучшит их отношение!

Подробные правила по броскам реакции вы можете найти на с. 494.

(3) *Броски повреждений.* «Бросок повреждений» делается во время боя для определения, насколько сильно вы повредили своего противника. Броски повреждений используют систему «кубик + дополнения» (см. Кубики ниже).

Многие параметры могут повлиять на финальное повреждение, наносимое врагу. Броня защищает носящего ее; режущее и колющее оружие, а также некоторые атаки наносят большее повреждение, если проходят сквозь броню. Критические удары могут нанести еще большее повреждение. Все эти вещи разъясняются в Правилах Боя – главы 11-13. Но боевая система «изменяема»: вы можете использовать все правила, чтобы получить сложный, детальный и реалистичный бой или использовать базовые правила (глава 11), чтобы как можно быстрее отыграть его.

Есть еще одна важная вещь – но для начала игры она не обязательна. Это правила создания персонажа. Мастер дает каждому игроку некоторое количество очков, которые он может потратить на своего персонажа. Высокие уровни атрибутов стоят очков, как и преимущества и умения. Недостатки – наподобие Неистовства и Жадности – также доступны, и они дают вам дополнительные очки.

Подробные правила создания вы найдете в главах 1-4. Эти правила дают вам возможность провести все вычисления до начала игры, и внести их на Лист персонажа (с.13). Таким образом, вы не будете загружены вычислениями во время игры.

Все поняли? Отлично. Теперь можно играть в *GURPS*. Остальное – просто детали. Удачи.

## Допущения

В *GURPS* применяются следующие математические допущения.

### Кубики

В *GURPS* используются только шестигранные кубики. Все «броски

успеха», также как и большинство остальных проверок, проводятся одновременно брошенными тремя кубиками (3к) и сравнением результата с требуемым.

Для определения боевого повреждения и в некоторых других случаях используется система «кубик + модификатор». Если оружие наносит «4к+2» урона, это расшифровывается так: «бросьте 4 кубика и прибавьте к сумме выпавших значений 2». Аналогично «3к-3» означает «бросьте 3 кубика и вычтите из суммы значений 3».

Если вы встретили просто «2к», это значит просто бросить два кубика и сложить выпавшие значения. Так что, если в приключении сказано «база охраняется 5к солдатами и 2к-1 роботами», то надо «бросить 5 кубиков, чтобы определить количество людей, затем бросить 2, вычте из результата 1 - и получится количество роботов».

Для получения действительно огромных значений, результаты могут умножаться. «2к\*10» будет означать «бросьте 2 кубика и умножьте результат на 10».

## Округление

Математические формулы – зачастую лучший способ узнать, является ли правило справедливым, честным или универсальным. Но иногда

с помощью формул получаются неудобные дроби. Если не указано иначе, доли округляются следующим образом:

Очковая стоимость округляется вверх. Когда вы модифицируете очковую стоимость по процентам, или умножаете ее на какой-либо множитель, все доли округляются вверх. Например, 25% улучшение для 15-очковой способности приведет к результату 18,75 очков, что округляется вверх до 19 очков. В случае с отрицательными числами, «вверх» означает «в направлении положительных» – то есть, если вы умножаете -7 очков на 1/2, получая -3,5 очков, результатом округления станут 3 очка.

Округление вниз производится для результатов боя и действий персонажа. Когда вы проводите вычисления способностей персонажа – как много он сможет подтянуть, как далеко прыгнет и т.д. – или рассчитываете повреждения и другие боевые результаты, все доли округляются вверх. Например, если атака нанесла 3 очка повреждений и имеет премию повреждений 50%, количество вреда с 4,5 очков округляется до 4.

Исключения и особые правила (такие, как «округлите до ближайшего целого числа» или «не отбрасывайте доли») описаны в соответствующих местах.

## Конвертер мер

Во всех книгах по *GURPS* используются старые английские единицы измерения, поскольку большинство читателей этих книг – американцы. Но не все! Каждый год все новые и новые люди начинают играть по *GURPS*. Вне США, люди думают в категориях метрической системы. Мы не можем позволить себе выпускать по две версии каждой книги, но можем предоставить таблицу перевода.

Обратите внимание, что в ней две колонки с переведенными величинами. В первой указан приблизительный перевод, который наиболее удобно использовать для игры, а во второй – точный перевод.

Имперские	Игровые	Точные
1 дюйм (in.)	2,5 см	2,54 см
1 фут (ft.)	30 см	30,48 см
1 ярд (yd.)	1 метр	0,914 метра
1 миля (mi.)	1,5 км	1.609 км
1 фунт (lb.)	0,5 кг	0,454 кг
1 тонна	1 метрическая тонна	0,907 метрич. тонны
1 галлон (gal.)	4 литра	3,785 литра
1 кварта (qt.)	1 литр	0,946 литра
1 унция (oz.)	30 гр	28,349 гр
1 куб. дюйм (ci)	16 куб. см	16.387 куб. см.
1 куб. ярд (cu)	0,75 куб. м	0,765 куб. м

*Температура:* когда вас интересует изменение температуры, один градус по Фаренгейту равен 5/9 градуса Цельсия. Таким образом, изменение на 45° F равно изменению на 25° C. Чтобы перевести полные величины, вычтите 32 из температуры по Фаренгейту и умножьте результат на 5/9. Так 95° F это 5/9 от (95-32), или 5/9 от 63, то есть 35° C.

# СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Junior  <http://www.utkGURPS.narod.ru>



Когда вы участвуете в ролевой игре, то принимаете на себя роль другого существа - того «персонажа», которого создаете. *GURPS* позволяет вам точно определить, каким героем вы станете. Космическим шахтером? Колдуном? Профессиональным путешественником во времени? Вы можете черпать вдохновение из образов вымышленных героев и героинь или создать новую личность с нуля. И коль скоро вы определились с тем, какую роль хотите сыграть, наступило время вдохнуть в персонажа жизнь!

Мастер (GM или Games Master, то есть человек, ведущий игру) выделит вам определенное количество очков персонажа, на которые вы сможете приобрести различные способности. Например, чем сильнее вы хотите быть, тем больше очков это будет стоить. Также вы можете покупать выгодные социальные черты, такие как богатство, и особые способности, которые называются преимуществами (см. Главу 2).

Если вы хотите получить больше способностей, чем позволяет выделенная Мастером сумма, то можете получить дополнительные очки, опустив ниже среднего уровня силу, внешность, богатство, социальный статус и т.д. или же выбрав недостатки - особые ограничения вроде плохого зрения или боязни высоты (см. Главу 3).

Опытные игроки могут подвергнуть свои черты тонкой настройке с помощью улучшений и ограничений; см. с.101-117. Подобные модификаторы повысят или понизят базовую стоимость изменяемой черты.

Начните с листа персонажа (см. с.13) и по ходу дела заполняйте его, отслеживая потраченные очки. На каждом этапе мы приводим примеры, чтобы проиллюстрировать процесс создания персонажа.

## ОЧКИ ПЕРСОНАЖА

Очки персонажа - это «валюта», на которую персонаж создается. Все, что улучшает ваши способности, забирает очки персонажа: чтобы добавить способность в лист своего персонажа и использовать ее в игре, вы должны потратить количество очков, равное указанной цене. Все, что снижает ваш потенциал, имеет отрицательную стоимость - то есть возвращает вам некоторое количество очков. Например, если вы начинаете со 125 очков, покупаете преимуществ на 75 очков и недостатков на -15 очков, то получаете в остатке  $125-75+15 = 65$  очков.

### *Начальное количество очков*

Мастер определяет, с каким количеством очков начинают персонажи игроков (ИП, PC, player characters)- герои игры. Это число зависит от того, насколько сильными Мастер хочет их видеть, и может находиться в диапазоне от 25 и меньше (маленькие дети) до 1.000 и больше (богоподобные создания) очков, а средним для успешных приключенцев числом будет 100-200 очков.

Стартовое количество очков иногда называют уровнем силы для данной кампании (см. Уровни силы, с.487). Это не то же самое, что и «ставки» в данной кампании! Герои со способностями, позволяющими преодолевать даже самые трудные препятствия в веселой кампании по фэнтези, могут столкнуться со смертельной опасностью в приключении в жанре темных ужасов.

В большинстве кампаний все игровые персонажи начинают на одном уровне силы. Это просто и честно. Однако не все люди в реальной жизни обладают одинаковым потенциалом, и часто в художественных произведениях один герой явно занимает преобладающее место. Если все с этим согласны, то кто-то из игроков может сыграть «главного героя», которому достанется больше очков, чем остальным персонажам - «героям второго плана» на меньшее количество очков.

## Ограничение на недостатки

Недостаток - это любое, что обладает отрицательной стоимостью, включая низкие атрибуты, низкий социальный статус и все особые ограничения, описанные в Главе 3. Теоретически вы можете добавлять недостатки до тех пор, пока не получите количества очков, достаточно для покупки всех преимуществ и умений, каких хотите. Но на деле большинство Мастеров предпочтет установить ограничение на недостатки, чтобы игра не превратилась в цирк, где проблемы персонажей заставят забыть и о мире, и о приключении, и обо всем прочем, что придумал Мастер. Большинству Мастеров кажется трудным водить интересную игру, персонажи которой полные инвалиды - то есть грубые одноглазые рецидивисты и алкоголики, боящиеся темноты.

Лимит недостатков также служит и другой цели: оно ограничивает доступные начинающим персонажам способности, позволяя Мастеру установить максимальные возможности персонажей.

Неплохим приближенным методом будет ограничить недостатки 50% от числа начальных очков - например, это будет -75 очков в игре для 150-очковых персонажей - но это все полностью на усмотрение Мастера.

Однако если Мастер требует от всех персонажей обязательно взять определенные недостатки (например, все персонажи - шпионы, и у них есть Служба в пользу своей организации), такие «недостатки кампании» не нужно включать в общий лимит. Не считаются и те недостатки, которые обязательны для вашей расы (входят в ваш «расовый шаблон», см. с.260).

## Очки персонажей в игре

Число начальных очков персонажа имеет значение только при вступлении его в игру. Немного спустя оно начнет меняться. Иногда Мастер будет награждать вас дополнительными очками или даже новыми способностями... но вы также можете и потерять способности. Все это изменит общее количество ваших очков.

Со временем ваш персонаж будет стоить больше или меньше очков, чем его компаньоны, даже если все начинали с одного числа. Не беспокойтесь по этому поводу! Приучайтесь относиться к общему числу своих очков как к удобному способу определить потенциал персонажа в данный конкретный момент, а не как к способу измерить общий уровень силы в кампании или как к мере значимости среди других игроков и персонажей.

Подробности о развитии персонажей см. в Главе 9.

## ИДЕЯ ПЕРСОНАЖА

Есть две вещи, которые наиболее важно знать о своем персонаже: кто он такой и какую роль вы бы хотели предоставить ему в приключениях. Узнайте, какого рода игру собирается вести Мастер и каких персонажей он позволит. Затем начинайте придумывать детали. Существует несколько подходов к этому вопросу.

Вы можете выбрать все способности, какие захотите, тратить очки, а затем придумать идею персонажа, которая подходит под эти способности. Хороший персонаж - это гораздо больше, чем

просто набор способностей, но выбор среди них может неплохо послужить вдохновению.

Или же вы можете сначала выбрать главные черты персонажа - это тот набор вещей, которые определяют персонажа, таких как его биография, внешность, поведение, привычки и умения. Подумайте, как он приобрел данные качества, а затем тратьте очки на те черты, которые ему подходят. (Возможно, вам будет полезно сначала придумать биографию, как описано ниже.)

Наконец, могут помочь ответы на некоторые основные вопросы о вашем персонаже, и эти ответы вы можете использовать для создания его биографии еще до того, как вы начнете тратить очки. Например:

- Где он родился и где вырос? Где живет сейчас?
- Кем были его родители? (Знает ли он об этом?) Живы ли они сейчас? Если нет, то что с ними стало? Если да, то в каких они отношениях с персонажем?
- Какую школу он прошел? Учился у кого-то? Был студентом? Учился сам?
- Чем он занимается сейчас? Какой еще работой занимался?
- К какому общественному классу он принадлежит? Насколько он богат?
- Кто его друзья? Его враги? Его ближайшие коллеги?
- Каковы были важнейшие моменты в его жизни?
- Что он любит и что не любит? Каковы его хобби и интересы? Моральные воззрения и верования?
- Каковы его мотивы? Планы на будущее?

Вы можете ответить на эти вопросы в уме или на бумаге, в ходе беседы с Мастером. Вы даже можете обсудить их с другими игроками (но у вас могут быть кое-какие секреты даже от друзей). Или можете ответить на все эти вопросы, написав биографию персонажа.

## Биография

Чтобы получить совсем четкое представление о персонаже, вы можете написать историю его жизни, то есть биографию. Вам не обязательно это делать - это просто рекомендация. Если вы все же это сделаете, то покажите биографию Мастеру, но не обязательно другим игрокам. Биография может послужить отличным подспорьем для вхождения в роль, а также поможет Мастеру вписать вашего персонажа в игровой мир.

## Как работает GURPS: Реализм и игровой баланс

Создание персонажа в GURPS нацелено на получение сбалансированного героя, такого, чьи сильные и слабые стороны более или менее уравновешивают друг друга.

Конечно, в реальной жизни сверх-сила совершенно не означает, что ради нее нужно поступиться чем-то еще. А слабое тело вовсе не гарантирует, что вы преуспеете в чем-то еще. Полностью реалистичной может быть только та система, в которой сила персонажа (это просто пример) определяется случайным образом, без связи с его умом или социальным статусом... то же самое и для всех остальных способностей.

Но случайный выбор не подходит героям. Ведь в результате может получиться супермен... а может слабый, глупый и скучный дурак. Вы избегаете подобных людей в реальной жизни; так захотите ли стать таким, пусть даже и на минуту, в ходе игры?

В GURPS два персонажа, созданные на одинаковое количество очков, начнут игру «равными», но не одинаковыми. Вы можете придумать подходящий вам тип персонажа, оставляя место для роста и развития.

Если персонаж участвует в приключениях и получает опыт, его биография будет становиться все длиннее и подробнее. Вы не просто будете записывать приключения на память... чем больше вы играете персонажем, тем больше придумываете о его происхождении, прошлом и устремлениях.

### Премия за описание

Написать биографию - это то же самое, что играть персонажем еще до начала кампании. Возможно, Мастер решит наградить игроков, которые написали детальные биографии для своих персонажей, дав им дополнительно несколько очков персонажа за хороший отыгрыш (см. с.498) - где-то от 1 до 5 очков. Биография вовсе не должна быть литературным шедевром, чтобы заслужить дополнительные очки, но и не должна быть символической отпиской, в истории персонажа нужно постараться ответить на все вопросы относительно данного героя, приведенные в разделе Идея персонажа.

## Типы ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонаж может располагать любой комбинацией способностей, которые сумеет купить, если с этим согласен Мастер. (Внимание игрокам из других систем: это значит, **GURPS** не использует классы персонажей). Однако все его способности должны составлять картину, которая согласуется с идеей персонажа. Вот некоторые идеи из произведений о героях:

*Чужак.* Пришелец, ангел, робот, супер (супермен из комиксов) или иной герой, для которого определяющими являются его необычные способности или природа. Большинство его начальных очков должно уйти на высокие атрибуты, необычные и сверхъестественные преимущества (см. с.32) или на расовый шаблон (см. с.260). Как результат, у него, вероятно, окажется меньше обычных способностей, чем у его товарищей по приключению.

*Мастер на все руки.* Герой со множеством умений: наемник, частный пилот, репортер и т.д. Наиболее важны для него ЛВ и ИН. Могут быть полезны преимущества Талант и Разносторонний. Возьмите по одному-два умения из положенных другим типам персонажей. Мастер на все руки не столь искусен, как узкий специалист, но у него есть по паре умений из многих областей.

*Оратор.* Бард, мошенник или еще кто-то, кто использует остроумие и обаяние. Ключевой показатель - ИН. Харизма, Знакомство с культу-

### Пример создания персонажа: Дай Блэкторн

Чтобы проиллюстрировать процесс создания персонажа, мы представим вам Дая Блэкторна, вора необыкновенного (лат. *thief extraordinaire*)! Дай происходит из сеттинга «Бесконечные Миры», описанного в Главе 20.

Карьера Дая началась в Ирсе, мире средневековой фэнтези, который населен потомками людей эпохи крестовых походов, попавших туда с Земли из-за разрыва измерений. Он ничего не помнит о своем рождении и раннем детстве; он вырос на улицах. Когда Даю было около семи, его взял на воспитание старый вор, учивший его воровать по карманам и залезать в дома, и Дай достиг в этом успехов. Но Гильдии воров не нравилась конкуренция, и, когда Даю было 15, воры подожгли дом его наставника, а выбежавших людей расстреляли из арбалетов. Сбежать удалось только Даю.

Тогда Дай думал, что, подгоняемый страхом, он перепрыгнул с крыши горящего здания на крышу соседнего. Позже он понял, что такой прыжок был невозможен. Случилось нечто другое. На деле, страх перед смертью открыл в нем психический дар к телепортации, хотя прошло время, прежде чем он осознал правду и научился контролировать свои способности. Когда это случилось, он стал лучшим вором в округе, живя в достатке и с удовольствием слушая ярмарочные разговоры о «невероятных кражах», которым не могли помешать ни заговоры, ни колдуны.

А потом пересеклись пути и клинки Дая и столь же серьезного противника... им был путешествовавший между мирами преступник, который использовал похищенную технологию для кражи сокровищ Ирса. Все еще больше усложнилось с прибытием отряда И-спецназа, который преследовал путешественника. Когда все улеглось, двое агентов оказались обязаны жизнью юному вору... а он знал слишком много. И те не могли просто его отпустить.

Так что его завербовали. В конце концов, хорошего телепорта найти нелегко. Что же касается Дая, то он был готов к новым испытаниям...

Мы сделаем из Дая полноценного члена И-спецназа. Как признанный герой, он будет создан на 250 очков.

рой, Острый язык, Голос и хорошая внешность также полезны. Наиболее важны умения, нацеленные на социальное взаимодействие: Пирушки, Заговаривание зубов, Торговец, Публичное выступление и т.д.

*Интеллектуал.* «Мудрец» - то есть священник, профессор, ученый и т.д. Ему необходим высокий ИН. Классическими преимуществами будут Идеальная память, Интуиция, Талант к языкам и Языки (а в определенных кампаниях преимущество Посвященный!). Ему нужно несколько связанных ИН/Трудных умений в отвлеченных областях (особенно подойдут умения Эксперт), а также Исследования, Обучение и Письмо.

*Путешественник.* Бывалый путешественник или «рейнджер». Все атрибуты одинаково важны; особо полезными могут оказаться несколько повышенные Базовое движение и Восприятие. Основным преимуществом путешественника является Чувство направления. Полезные умения включают: Знание местности, Маскировка, Натуралист, Навигация, Выживание и Следопыт.

*Вор.* Ворам и шпионам нужны высокие ЛВ и ИН, а также хороший уровень Восприятия. Полезные пре-

имущества включают Высокую ловкость рук и Адаптация к темноте. Им годятся многие умения - Артистизм, Текущие события, Изменение внешности и Этикет подойдут опытному шпиону, в то время как фентезийный вор должен выбрать Лазание, Взлом, Карманное воровство и Ловушки. Зато умение Скрытность универсально!

*Специалист.* Эксперт в одном умении. Его знания глубоки и узки, в противовес Мастеру на все руки. Его умение находится на очень высоком уровне (не меньше 18), высоким является и значение атрибута, на котором умение основано. Полезны любые преимущества, которые дают премии к умению - особенно Талант.

*Мыслитель.* Инженер, изобретатель, технический специалист или иной технический гений. Жизненно важен высокий ИН; полезна высокая ЛВ. Подобного рода персонажу подойдут любые технические умения (см. умения по разработке, починке и использованию, с.190), популярность у них пользуется и Собираение. Киношные изобретатели также могут взять преимущества Высокий ТУ, Изобретатель и Штуковины.

**Воин.** Профессиональному бойцу нужны высокие СЛ, ЛВ и ЗД, кроме того, он может увеличить Единицы жизни (ЕЖ) и Базовую Скорость (БС). Полезные преимущества включают: Боевые рефлексы, Трудно убить и Высокий болевой порог; киношные войны должны подумать над преимуществами Дополнительная атака и Мастер оружия. Боевые умения нужны обязательно, способны помочь Лидерство, Стратегия и Тактика. Современные бойцы спецназа также должны владеть умениями Взрывное дело, Наводчик и Парашют.

**Колдун.** Важнее всего ИН и Магические способности. Дополнительные Единицы усталости пригодятся для подпитки заклинаний. Безусловно, ему нужны заклинания - столько, сколько возможно! Хотя колдуны нередко встречаются в волшебных мирах, «фактор внезапности» от появления мага в мире с низким уровнем магии может компенсировать его сниженную эффективность.

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

В ходе создания персонажа не забудьте уделить внимание всем перечисленным пунктам:

- Базовые атрибуты (с.14) и Вторичные характеристики (с.15). От этих показателей зависит почти все остальное в вашем листе персонажа, так что их выберите в первую очередь.
- Телосложение (с.18), а также Возраст и внешность (с.20). Этот раздел описывает игровые эффекты роста, веса, возраста, наружности персонажа и т.п.
- Социальное происхождение (с.22), Богатство и влияние (с.25), Дружья и враги (с.31) и Имена (с.31). Определите, из какого общества вы происходите, какое положение занимаете в игровом мире, как другие к вам относятся, на чью помощь вы можете рассчитывать - а от кого можете ожидать удара в спину!
- Преимущества (с.32). Глава 2 включает список из десятков особых талантов и способностей. Перки (с.100) - это особые «мини-преимущества», которые помогают сделать персонажа интереснее.
- Недостатки (с.119). Глава 3 включает огромное количество отрицательных черт, от просто неудобных до наносящих серьезный ущерб. Ментальные недостатки и Причуды (с.162), небольшие мини-недостатки, могут помочь в определении вашей личности.
- умения (с.167) и Техники (с.229). Способности из Главы 4 описывают, что непосредственно вы можете сделать. Не забудьте свести свои умения с профессией и типом персонажа.

The image shows a character sheet form for GURPS. At the top, there are fields for Name, Race, Height, Weight, and other basic stats. Below that, there are sections for Skills (SL, LV, IN, ZD), Attributes (EJ, W, V, U), and various modifiers. The form is divided into several columns and rows, with some sections having checkboxes or input fields. The GURPS logo is prominently displayed at the top left.

Полный двусторонний лист персонажа находится на с.335-336, вы можете копировать его для личного использования. Эту и другие формы для GURPS можно найти по адресу [www.sjgames.com/GURPS/resources/](http://www.sjgames.com/GURPS/resources/)

### Вещи, не показанные в листе персонажа

Есть несколько вещей, который вам, возможно, захочется записать отдельно:

**Подробности о работе.** Может оказаться важным, чем вы зарабатываете на жизнь в перерывах между приключениями (хотя если приключения и есть ваша работа, тогда вам повезло!) и сколько вы тратите на нее времени. Это определит ваш доход и возможность для тренировок в ходе работы. Персонажам на военной службе нужно вести послужной список.

**Биография.** Если вы записали историю своего персонажа, то храните ее отдельно, так что сможете легко расширить ее по ходу приключений.

**Заклинания.** Колдуны часто знают несколько дюжины заклинаний - это больше, чем может поместить в лист персонажа. Если хотите, можете записать общую стоимость заклинаний в очках под пунктом «умения», а полный список заклинаний поместить в отдельный листок - «гримуар» или «книгу заклинаний».

**Важная информация.** Если имена ваших родителей, место и дата рождения (или ваш знак зодиака), родословная (или раса - в некоторых мирах нужно особо обращать внимание на то, что вы обычный человек!) и другие подобные вещи кажутся вам значимыми, то заведите для этих подробностей отдельное «досье» на персонажа.

В отличие от атрибутов, которые обычно выбираются первыми, дальнейший порядок работы может слегка варьироваться... начните с того раздела, который для вас наиболее важен и начинайте действовать оттуда.

# БАЗОВЫЕ АТТРИБУТЫ

Четыре числа, называемые атрибутами, определяют ваши основные способности: Сила (СЛ), Ловкость (ЛВ), Интеллект (ИН) и Здоровье (ЗД).

Атрибут 10 дается бесплатно и отражает среднее для человека значение. Высокие значения стоят очков: 10 очков, чтобы поднять СЛ или ЗД на один уровень, и 20 очков, чтобы поднять на один уровень ЛВ или ИН. Аналогично, уровень атрибута ниже 10 обладает отрицательной стоимостью: -10 очков за уровень СЛ или ЗД, -20 очков за уровень ЛВ или ИН. (Помните - отрицательная стоимость означает, что эти очки возвращаются, и их можно потратить на что-то еще!)

У большинства персонажей атрибуты находятся в пределах от 1 до 20, а у большинства нормальных людей в пределах от 8 до 12. Значения свыше 20 возможны, но обычно ими обладают лишь богоподобные существа - посоветуйтесь с Мастером, прежде чем приобретать такое значение. Исключение составляет СЛ, которая может серьезно превышать 20 даже у обычных людей. С другой стороны, значение 0 бывает только в особых случаях, а 1 является минимальным значением для человека. Ни один из атрибутов не может иметь отрицательное значение!

## Сила (СЛ, ST)

### ±10 очков/уровень

Сила отражает физическую мощь и крепость. Этот показатель критичен для воина в неразвитом мире, потому что высокая СЛ позволяет наносить и выдерживать больше повреждений в контактном бою. Любой приключенец знает, что СЛ полезна, чтобы поднимать и метать предметы, быстро передвигаться с нагрузкой и т.д. СЛ непосредственно определяет Базовый груз (с.15), базовые повреждения (с.15) и Единицы жизни (с.16), а также влияет на Телосложение (с.18) персонажа.

## Основная рука

Решите, правша вы или левша. Каждый раз, когда вы делаете что-то другой рукой, то действуете с -4 к умению. Это не относится к вещам, которые и обычно делаются «не основной» рукой, например к использованию щита.

GURPS предполагает, что вы правша, если не оговорено особо, или если у вас нет Амбидекстрии (с.39). Если вы решите стать левшой, то в бою результат, приводящий к повреждению правой руки, влияет вместо этого на левую, равно и наоборот. Быть левшой - черта ценой 0 очков.

## Как выбирать базовые атрибуты

От выбора базовых атрибутов зависят ваши способности - сильные и слабые стороны - в игре. Выбирайте с умом.

**6 и меньше:** *Калечащий уровень.* Столь низкий атрибут серьезно ограничивает ваш образ жизни.

**7:** *Низкий.* Ваши ограничения легко заметны любому, кто вас встречает. Это самое низкое значение, при котором вы еще не становитесь инвалидом.

**8 или 9:** *Ниже среднего.* Это невысокие значения, но все же в пределах человеческой нормы. Мастеру следует запретить активным участникам приключений атрибуты ниже 8.

**10:** *Средний.* У большинства людей уровень 10 и они чувствуют себя прекрасно!

**11 или 12:** *Выше среднего.* Это более высокое значение, но все же в пределах человеческой нормы.

**13 или 14:** *Выдающийся.* Подобный атрибут замечен сразу - в виде вздувшихся мускулов, кошачьей грации, остроумной речи или пышущего здоровьем.

**15 и больше:** *Поразительный.* Столь высокий атрибут вызывает постоянные обсуждения и, вероятно, определяет выбор вами карьеры.

Все описанное выше относится к людям. Для нелюдей считайте каждое очко выше или ниже человеческой нормы 10 отклонением от расовой нормы в десять процентов.

Грузоподъемность пропорциональна квадрату вашей Силы. В сравнении со средним взрослым человеком (СЛ 10,  $10 \times 10 = 100$ ), человек с СЛ 14 почти в два раза сильнее ( $14 \times 14 = 196$ ), с СЛ 17 - в три раза ( $17 \times 17 = 289$ ), с СЛ 20 - в четыре раза сильнее ( $20 \times 20 = 400 = 4 \times 100$ ). Аналогично, при СЛ 7 вы слабее примерно в половину ( $7 \times 7 = 49$ ), при СЛ 6 примерно в три раза ( $6 \times 6 = 36$ ), а при СЛ 5 в четыре раза ( $5 \times 5 = 25 = 100/4$ ).

Сила гораздо менее ограничена сверху, чем остальные атрибуты; значения выше 20 часто встречаются среди существ вроде крупных животных, фантастических чудовищ и роботов. Даже человек может обладать СЛ больше 20 - рекордсмены-тяжелотяжель могут быть очень сильны!

Существа, имеющие нечеловеческую физиологию, с разрешения Мастера могут приоб-

рывать СЛ с одним или обоими ограничениями, приведенными ниже. Вы не можете снизить стоимость более чем на 80% с помощью ограничений; считайте любое значение сверх -80% за -80%. (Подробнее об ограничениях см. на с.110.)

### Особые ограничения

*Нет хороших манипуляторов:* если у вас имеется какой-либо уровень недостатка Нет хороших манипуляторов (с.145), то вы можете приобретать СЛ дешевле. -40%.

*Размер:* крупные существа могут приобретать СЛ дешевле; подробности см. на с.19. -10% × Модификатор размера; вплоть до максимума -80% (при Модификаторе размера +8 и больше).

## Ловкость (ЛВ, DX)

### ±20 очков/уровень

Ловкость отражает сочетание подвижности, координации и тонкой моторики. Она отвечает за базовые способности к атлетическим и боевым умениям, к умениям вождения и ремеслам, требующим тонкой работы. Кроме того, ЛВ помогает определить Базовую скорость (она отражает время реакции, с.17) и Базовое движение (быстрота бега, с.17).

Существа, имеющие нечеловеческую физиологию, с разрешения Мастера могут приобретать ЛВ с ограничениями, приведенными ниже.

## Особые ограничения

Нет хороших манипуляторов: если у вас есть какой-либо уровень недостатка Нет хороших манипуляторов (с.145), то вы можете приобрести ЛВ дешевле. -40%.

## Интеллект (ИН, IQ)

**±20 очков/уровень**

Интеллект в широком смысле отражает интеллектуальный потенциал, включая творчество, интуицию, память, восприятие, ум, здравомыслие и силу воли. Он отвечает за базовые способности во всех «ментальных» умениях - науках, социальном взаимодействии, магии и т.д. Любой колдуну, ученому или изобретателю высокий ИН нужен в первую очередь. Вторичные характеристики Воля (с.16) и Восприятие (с.16) основаны на ИН.

## Здоровье (ЗД, HT)

**±10 очков/уровень**

Здоровье отражает энергию

## Как работает GURPS: ИН, сознание и разум

Сознание - это способность осознавать себя. Согласно GURPS, любое существо с ИН 1 и выше наделено сознанием по определению. Создавая лишённых сознания существ - растения, безмозглых клонов и т.д. - берите ИН 0 за -200 очков. Бессознательные существа не могут изучать умения или обладать любыми ментальными чертами.

Разум определяется как способность использовать орудия и язык. Согласно GURPS, для этого нужно значение ИН не менее 6. Существа с ИН 5 и меньше не могут изучать технологические умения (см. с.168) или владеть Языками (см. с.23) - даже родным языком, который большинство персонажей получает бесплатно. Они все же могут выказывать примитивные идеи (такие понятия, как голод или опасность) с помощью жестов или звуков, и могут быть обучены нескольким командам (см. Домашние и обученные животные, с.458).

и жизнестойкость. В него входят выносливость, сопротивляемость организма (ядам, болезням, радиации и т.д.) и общая «твёрдость». Высокий уровень ЗД пригодится любому - но он жизненно необхо-

дим бойцам в мире низких технологий. ЗД определяет запас Усталости (с.16), помогает определить Базовую скорость (с.17) и Базовое движение (с.17).

# ВТОРИЧНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

«Вторичные характеристики» - это величины, которые зависят непосредственно от ваших атрибутов. Вы можете увеличить или уменьшить их значения, изменяя атрибуты. Некоторые из них вы можете изменять напрямую: начав со значения, посчитанного от атрибутов, и потратить необходимое количество очков, чтобы изменить получившийся базовый уровень. Это никак не повлияет на связанные с ними значения атрибутов.

## Повреждения (Вред, Dmg)

**См. Ударная сила (с.88)**

От вашей СЛ зависит, сколько повреждений вы наносите в безоружном бою или с помощью холодного оружия. От СЛ зависят два вида повреждений:

**Прямые (thrust)** повреждения (прм) - это ваши базовые повреждения рукой, ногой или зубами, либо атака колющим оружием вроде копья или рапиры.

**Амплитудные (swing)** повреждения (амп) - это ваши базовые повреждения рубящим оружием вроде топора, дубины или меча - всем, что использует принцип рычага, увеличивая вашу силу.

Посмотрите свои базовые повреждения в *Таблице повреждений* (с.16). Они записаны в форме «кубик + дополнение»; см. Кубики (с.9). Обратите внимание, что осо-

бые виды атак или оружие могут изменить это значение!

Добавляйте 1к как к прямым, так и к амплитудным повреждениям за каждые полные 10 очков СЛ свыше 100.

Повреждения обычно сокращаются как «повр.» В листе своего персонажа запишите сначала прямые повреждения, а через косую черту - амплитудные; например, если ваша СЛ 13, то вы должны записать «Повр. 1к/2к-1».

## Базовый груз (БГ, BL)

**См. Подъёмная сила (с.65)**

Базовый груз - это максимальный вес, который вы можете поднять над головой одной рукой за секунду. Он равен (СЛ×СЛ)/5 фунтам. Если БГ составляет более 10 фунтов, округлите его до ближайшего целого числа; например, 16,2 фунта превратятся в 16 фунтов. БГ среднего человека с СЛ 10 составляет 20 фунтов.

Потратив вдвое больше времени, одной рукой вы можете поднять над головой 2×БГ. Потратив в четыре раза больше времени, вы можете поднять над головой 8×БГ двумя руками.

Количество снаряжения, которое вы можете носить с собой рассчитывается из БГ. Подробности этого, а также таблицу БГ для разной СЛ см. в части Нагрузка и движение (с.17).

## Единицы жизни (ЕЖ, HP)

**±2 очка за ±1 ЕЖ**

ЕЖ отражают способность вашего тела выдерживать повреждения. По умолчанию число ЕЖ равняется вашей СЛ. Например, СЛ 10 даст 10 ЕЖ.

Вы можете повысить число ЕЖ по цене 2 очка за единицу или снизить его по -2 очка за единицу. В реалистичной кампании Мастер не должен позволять колебания ЕЖ в пределах более чем ±30% от значения СЛ; например персонаж с СЛ 10 может иметь от 7 до 13 ЕЖ. Нелюди и супергерои не подвержены этому ограничению.

Вы можете временно терять ЕЖ под воздействием физических (удар мечом), энергетических (попадание из лазера) и сверхъестественных атак, болезней, ядов, несчастных случаев и всего прочего, что может нанести повреждения или убить. Кроме того, вы можете тратьте ЕЖ для подпитки своих сверхъестественных способностей. Если вы потеряли достаточно ЕЖ, то в конечном счете окажетесь без сознания; потеряв слишком много ЕЖ, вы умрете. Потерянные ЕЖ не снижают СЛ, хотя число ЕЖ и зависит от Силы.

Ранения часто сравниваются с числами, кратными ЕЖ; например «2×ЕЖ» или «ЕЖ/2». В таких формулах отталкивайтесь от своего базового значения ЕЖ, а не количества ЕЖ в данный момент.

## Таблица повреждений

СЛ	Прямые	Амплитудные
1	1к-6	1к-5
2	1к-6	1к-5
3	1к-5	1к-4
4	1к-5	1к-4
5	1к-4	1к-3
6	1к-4	1к-3
7	1к-3	1к-2
8	1к-3	1к-2
9	1к-2	1к-1
10	1к-2	1к
11	1к-1	1к+1
12	1к-1	1к+2
13	1к	2к-1
14	1к	2к
15	1к+1	2к+1
16	1к+1	2к+2
17	1к+2	3к-1
18	1к+2	3к
19	2к-1	3к+1
20	2к-1	3к+2
21	2к	4к-1
22	2к	4к
23	2к+1	4к+1
24	2к+1	4к+2
25	2к+2	5к-1
26	2к+2	5к

Описание эффектов ранений и восстановления потерянных ЕЖ см. на с.418-425.

Существа, имеющие нечеловеческую физиологию, с разрешения Мастера могут приобретать дополнительные ЕЖ с ограничениями, указанными ниже.

### Особые ограничения

**Размер (Size):** крупные существа могут приобретать ЕЖ дешевле; подробности см. на с.19. -10% × Модификатор размера; вплоть до максимума -80% (при Модификаторе размера +8 и больше).

### Воля (Will)

#### ±5 очков за ±1 Воли

Воля отражает вашу способность выдерживать психологическое давление (идеологическую обработку, страх, гипноз, допросы, соблазнение, пытки и т.д.), а также вашу сопротивляемость атакам сверхъестественного характера (магия, псионика и т.д.). По умолчанию Воля равняется вашему ИН. Вы можете повысить ее по цене 5 очков за +1 или снизить по -5 очков за -1. Вы не можете поднимать Волю выше 20 или снижать ниже 4 без согласования с Мастером.

Обратите внимание, что Воля не отражает физическую сопротивляемость - за нее отвечает ЗД!

СЛ	Прямые	Амплитудные
27	3к-1	5к+1
28	3к-1	5к+1
29	3к	5к+2
30	3к	5к+2
31	3к+1	6к-1
32	3к+1	6к-1
33	3к+2	6к
34	3к+2	6к
35	4к-1	6к+1
36	4к-1	6к+1
37	4к	6к+2
38	4к	6к+2
39	4к+1	7к-1
40	4к+1	7к-1
45	5к	7к+1
50	5к+2	8к-1
55	6к	8к+1
60	7к-1	9к
65	7к+1	9к+2
70	8к	10к
75	8к+2	10к+2
80	9к	11к
85	9к+2	11к+2
90	10к	12к
95	10к+2	12к+2
100	11к	13к

## Восприятие (Восп, Per)

### ±5 очков за ±1 Восп

Восприятие отражает вашу общую бдительность. Мастер проводит «Броски чувств» против вашего Восприятия, чтобы определить, смогли ли вы что-либо заметить (см. *Броски чувств*, с.358). По умолчанию Восприятие равняется вашему ИН, но вы можете повысить его по цене 5 очков за +1 или снизить по -5 очков за -1. Вы не можете поднимать Восприятие выше 20 или снижать ниже 4 без согласования с Мастером.

## Единицы усталости (ЕУ, FP)

### ±3 очков за ±1 ЕУ

Единицы усталости отражают «энергетический запас» вашего тела. По умолчанию число ЕУ равняется вашему ЗД. Например, ЗД 10 даст 10 ЕУ.

Вы можете повысить ЕУ по цене 3 очка за единицу или снизить их по -3 очка за единицу. В реалистичной кампании Мастер не должен позволять колебания ЕУ в пределах более чем ±30% от значения ЗД; например персонаж с ЗД 10 может иметь от 7 до 13 Единиц усталости. Нелюди и супергерои не подвержены этому ограничению. Кроме того, хотя ЗД обычно ограничено числом 20, для ЕУ не существует подобных ограничений.

Вы постепенно тратите ЕУ, выполняя действия, требующие усилий. Болезни, жара, голод, недостаток сна и другие подобные вещи также могут ослабить вас. Вы можете сознательно тратить ЕУ на совершение сверх-усилия (см. с.356) и подпитку сверхъестественных сил (например, на заклинания). Помимо этого, некоторые атаки наносят вред ЕУ, а не ЕЖ, либо и тому и другому. Если вы теряете достаточное число ЕУ, то станете двигаться медленнее или потеряете сознание - а если вы потеряли слишком много сил, то можете умереть от перенапряжения! Потерянные силы не снижают ЗД, хотя число ЕУ и зависит от здоровья.

Усталость часто сравнивается с числами, кратными ЕУ; например «2×ЕУ» или «ЕУ/2». В таких формулах отталкивайтесь от своего базового значения ЕУ, а не количества Единиц усталости в данный момент.

Подробнее о потере и восстановлении ЕУ см. на с.426-428.

## Машины и усталость

Обладателям мета-черты Машина (с.263) нужно независимо от значения ЗД поставить прочерк в графе ЕУ. Они не могут ни приобретать дополнительных единиц усталости, ни снижать их число за дополнительные очки. Это одновременно и преимущество, и недостаток: машины не устают, но они не могут и потратить ЕУ на сверх-усилие или подпитку специальных способностей. Когда машина работает за пределами своих возможностей, то может получить структурные повреждения. Это выражается в снижении ЗД, а не потере ЕУ. Персонажу с мета-чертой Машина придется дополнительно приобретать ЗД, чтобы легче переносить перенапряжение.

В целом, эта черта стоит 0 очков (см. *Особенности и табу*, с.261).

## Базовая скорость (БС, BS)

### ±5 очков за ±0,25 к БС

Базовая скорость отражает ваши рефлексы и общую быстроту тела. Она помогает определить скорость бега (см. Базовое движение ниже), вероятность уклониться от удара и вашу очередность в бою (высокая Базовая скорость позволит вам опередить противников).

Чтобы вычислить Базовую скорость, сложите свои показатели ЗД и ЛВ, а затем разделите сумму на 4. Не округляйте результат: 5,25 лучше, чем 5!

Вы можете повышать Базовую скорость по цене 5 очков за +0,25 или снижать ее по -5 очков за -0,25. В реалистичной кампании, Мастер не должен позволять персонажам изменять Базовую скорость более чем на 2,00 в любую сторону. Нелюди и супергерои не подвержены этому ограничению.

**Уклонение:** ваша защита Уклонением (см. Уклонение, с.374) равняется БС +3, без учета дробной части. Например, если ваша Базовая скорость составляет 5,25, то ваше Уклонение равняется 8. Нагрузка снижает Уклонение; см. Нагрузка и движение (ниже). Вы должны выбросить на 3к число, не превышающее значение Уклонения, чтобы увернуться или отойти в сторону, избежав атаки.

## Базовое движение (БД, Move)

### ±5 очков за ±1 ярд/с

Ваша Базовая скорость отражает скорость движения по земле в ярдах в секунду. То, насколько быстро вы можете бежать - или катиться, скользить и т.д. - без нагрузки (хотя вы можете двигаться и немного быстрее во время «спринтерского бега» по прямой; см. с.354).

Базовое движение по умолчанию равно Базовой скорости без учета дробной части; например, Базовая скорость 5,75 дает Базовое движение 5. Базовое движение среднего человека составляет 5; таким образом, без нагрузки он может бежать со скоростью около 5 ярдов в секунду.

Вы можете повышать БД по цене 5 очков за +1 ярд в секунду или снижать ее по -5 очков за -1 ярд в секунду. У обычных людей тренировки или хорошее сложение могут оправдать увеличение БД на число до 3 ярдов/с, а травма или неспортивное сложение - снижение БД на 3 ярда/с. Нелюди и супергерои не подвержены этому ограничению. Расам и супергероям, способным двигаться очень быстро, следует взять Увеличенное движение (с.52).

Ваше Движение в бою равняется Базовому движению с изменениями за уровень нагрузки; см. Нагрузка и движение (ниже).

## Нагрузка и движение

Нагрузка отражает общий вес того, что вы поднимаете, относительно вашей СЛ. Эффекты, вызываемые Нагрузкой, разделены на пять «уровней нагрузки». Все кроме самого низкого из них снижают ваше Движение до части Базового и дают штраф к Уклонению следующим образом:

**Нет нагрузки (0):** вес не превышает вашего Базового груза. Движение = Базовое движение. Полное уклонение.

**Легкая нагрузка (1):** вес до 2×БГ. Передв. = БД×0,8. Уклонение -1.

**Средняя нагрузка (2):** вес до 3×БГ. Передв. = БД×0,6. Уклонение -2.

**Тяжелая нагрузка (3):** вес до 6×БГ. Передв. = БД×0,4. Уклонение -3.

**Сверх-тяжелая нагрузка (4):** вес до 10×БГ. Передв. = БД×0,2. Уклонение -4.

Все дробные части отбрасываются. Нагрузка не может снижать Движение или Уклонение ниже 1.

Обратите внимание, что эти уровни помечены числами от 0 до 4. Когда правило велит добавить к броску (или вычесть из него) уровень нагрузки, то используется это число. Так, нагрузка дает штраф к броскам Лазания, Скрытности и Плавания.

## Таблица Базового груза и Нагрузки

Данная таблица показывает БГ и уровни нагрузки для СЛ 1-20

СЛ	БГ (фунты)	Уровни нагрузки (фунты)				
		Нет (0)	Легкая (1)	Средняя (2)	Тяжелая (3)	Сверх-тяжелая (4)
1	0,2	0,2	0,4	0,6	1,2	2
2	0,8	0,8	1,6	2,4	4,8	8
3	1,8	1,8	3,6	5,4	10,8	18
4	3,2	3,2	6,4	9,6	19,2	32
5	5	5	10	15	30	50
6	7,2	7,2	14,4	21,6	43,2	72
7	9,8	9,8	19,6	29,4	58,8	98
8	13	13	26	39	78	130
9	16	16	32	48	96	160
10	20	20	40	60	120	200
11	24	24	48	72	144	240
12	29	29	58	87	174	290
13	34	34	68	102	204	340
14	39	39	78	117	234	390
15	45	45	90	135	270	450
16	51	51	102	153	306	510
17	58	58	116	174	348	580
18	65	65	130	195	390	650
19	72	72	144	216	432	720
20	80	80	160	240	480	800

## Гравитация в родном мире

Гравитация измеряется в G. Земная гравитация составляет 1G; например, она составит «1,2G» в мире с гравитацией 1,2 от земной. Вес любого предмета умножается на местный показатель гравитации, поэтому, чтобы действовать как кто-либо с вашим БГ на Земле, умножьте необходимый БГ на уровень гравитации в родном мире, и покупайте СЛ исходя из этого показателя. Например, чтобы действовать при 1,2G с тем же успехом, что и человек СЛ 10 при 1G, то для начала возьмите его показатель БГ, который составляет 20 фунтов, умножьте на 1,2 за гравитацию, в результате получив БГ 24 фунта. Этот БГ соответствует показателю Силы 11, так что при 1,2G вам понадобится СЛ11, чтобы действовать так же, как действует человек с СЛ 10 при 1G.

## Движение в других средах

В воде Движение равняется БД/5, результат округляется вниз. Вы можете повысить непосредственно Движение в воде по цене 5 очков за ярд/с, или снизить его по -5 очков за ярд/с. Представители наземных рас должны приобрести умение Плавание (с.224), чтобы повышать Движение в воде, и не могут увеличить его более чем на +2 ярда/с. Если вы Амфибия (с.40), то Движение и в воде, и по земле равняется вашему Базовому дви-

жению, и изменение Базовой скорости повлияет на оба значения. Если вы Водное существо (с.145), то движение в воде равняется Базовому движению, а Движение по земле равно 0.

В воздухе Движение составляет 0, если у вас нет особых преимуществ. Если у вас есть преимущество Полет (с.56), то движение по воздуху равняется Базовой скорости  $\times 2$  (но не Базовому движению  $\times 2$ ). Вы можете увеличить непосредственно Движение по воздуху по цене 2 очка за ярд/с, или снизить его по -2 очка за ярд/с. Если у вас есть преимущество Хождение по воздуху (с.97), то ваше Движение по воздуху равняется Движению по земле, потому что воздух у вас под ногами подобен твердой земле.

### Пример создания персонажа

Дай достаточно слабый человек: СЛ 8 (-20 очков). «Необыкновенному вору» нужна кошачья ловкость, так что мы дадим ему поразительную ЛВ 15 (100 очков). Кроме того, Дай достаточно сообразителен и крепок, чтобы выжить на улице; так что мы даем ему ИН 12 (40 очков) и ЗД 12 (20 очков) - выше среднего, но ничего необычного.

А теперь посмотрим, какие вторичные характеристики определяются этим выбором:

СЛ 8 дает ему базовые прямые повреждения 1к-3, а базовые амплитудные 1к-2, Базовый груз в 13 фунтов, а также 8 ЕЖ. Но Дай достаточно крепок, его убить не легче, чем среднего человека, так что мы поднимаем его ЕЖ до 10 (4 очка).

ИН 12 дает ему Волю и Восприятие 12. Поскольку талантливый вор обязан уметь находить ловушки и замечать преследователей, мы поднимаем его Восприятие до 15 (15 очков) - поразительно, но вполне соответствует его ЛВ!

ЗД 12 дает ему 12 ЕУ, но Дай предпочитает избегать физического труда, так что мы снижаем его ЕУ до 10 (-6 очков), это среднее значение.

Базовая скорость Дая равна  $(15+12)/4 = 6,75$ . Чтобы получить Уклонение 10 и Базовое движение 7 - а это полезно, чтобы скрыться от противников, если не сработает телепортация - мы поднимаем его Базовую скорость до полных 7,00 (5 очков).

Складываем все это и получаем, что выбранные черты обошлись Даю в 158 очков.

## ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

Вы можете выбрать любой рост и вес, какой Мастер сочтет разумным для представителя данной расы. Иногда этот выбор будет иметь значение в игре - например, когда вы пытаетесь притвориться противником, надеть чужую броню, пройти по хрупкому мостику, взлезть на высокий уступ или спрятаться за укрытием.

Если вы весите меньше или больше, чем требует ваша СЛ, то можете подпасть под действие недостатка, связанного с телосложением. В таблице ниже приведены значения, за пределами которых обычный человек должен взять недостаток.

Наибольшее значение веса обычно соответствует наибольшему значению роста в данных пределах. Наложения допущены специально.

Скажем, два человека с СЛ 10 могут быть ростом 5'8" и весить по 175 фунтов: при этом один может быть ширококостным и худым, а другой - полным и тонкокостным. В зависимости от размеров мышц человек весом 160 фунтов может обладать Силой от 9 до 13 и во всех случаях быть «среднего» телосложения.

Независимо от веса, вам не обязательно брать недостатки телосложения ни в одном случае. Если вы хотите иметь СЛ 9, рост 5'1" и вес 250 фунтов, но при этом быть «среднего» телосложения, то Мастеру следует это позволить.

Недостатки телосложения описаны ниже. В некоторых случаях Мастер может потребовать от вас взять при выборе этих черт еще и модификаторы к реакции, но это происходит не автоматически.

### Худой Skinny

**-5 очков**

Вы весите примерно 2/3 от нормы для данной СЛ. Это дает вам штраф -2 к СЛ при попытках противостоять толканию. Вы также получаете -2 к Изменению внешности и к Слежке, если пытаетесь преследовать кого-то в толпе. Ваше ЗД не может превышать 14.

### Полный Overweight

**-1 очко**

Вы весите примерно 130% от нормы для данной СЛ. Вы получаете -1 к Изменению внешности и к Слежке, если пытаетесь преследовать кого-то в толпе. Однако дополнительный запас жира дает вам +1 к броскам Плавания и +1 к СЛ при попытке противостоять толканию.

### Таблица телосложения

СЛ	Пределы роста	Пределы веса для разного телосложения (в фунтах)				
		Худой	Средний	Полный	Толстый	Очень толстый
6 и меньше	4'4"-5'2"	40-80	60-120	80-160	90-180	120-240
7	4'7"-5'5"	50-90	75-135	100-175	115-205	150-270
8	4'10"-5'8"	60-100	90-150	120-195	135-225	180-300
9	5'1"-5'11"	70-110	105-165	140-215	160-250	210-330
10	5'3"-6'1"	80-120	115-175	150-230	175-265	230-350
11	5'5"-6'3"	85-130	125-195	165-255	190-295	250-390
12	5'8"-6'6"	95-150	140-220	185-290	210-330	280-440
13	5'11"-6'9"	105-165	155-245	205-320	235-370	310-490
14 и больше	6'2"-7'	115-180	170-270	225-355	255-405	340-540

## Толстый

### Fat

**-3 очка**

Вы весите примерно 150% от нормы для данной СЛ. Вы получаете -2 к Изменению внешности и к Слежке, если пытаетесь преследовать кого-то в толпе. Однако дополнительный запас жира дает вам +3 к броскам Плавания и +2 к СЛ при попытке противостоять толканию. Ваше ЗД не может превышать 15.

## Очень толстый

### Very Fat

**-5 очков**

Вы весите примерно вдвое больше нормы для данной СЛ. Вы получаете -3 к Изменению внешности и к Слежке, если пытаетесь преследовать кого-то в толпе. Однако дополнительный запас жира дает вам +5 к броскам Плавания и +3 к СЛ при попытке противостоять толканию. Ваше ЗД не может превышать 13.

## МОДИФИКАТОР РАЗМЕРА (MP, SM)

Модификатор размера отражает наиболее крупное измерение существа или предмета: длину, ширину или высоту. Этот модификатор используется при бросках попадания по вам в бою и бросках Зрения, чтобы увидеть вас. Таким образом, эта премия для крупных существ и штраф для мелких. Хотя по крупным существам легче попасть, положительный МР позволяет им покупать СЛ и ЕЖ по меньшей цене, беря ограничение Размер.

Большинство людей - а также гуманоидов, роботов и т.п. существ, способных сойти за людей - имеют МР 0 и могут не обращать внимания на это правило. Нелюди используют модификатор из расового шаблона. Однако МР может отли-

## Таблица модификаторов размера

Наибольшее измерение	Модификатор размера	Наибольшее измерение	Модификатор размера
0,05 ярда (1,8")	-10	3 ярда (9')	+1
0,07 ярда (2,5")	-9	5 ярдов (15')	+2
0,1 ярда (3,5")	-8	7 ярдов (21')	+3
0,15 ярда (5")	-7	10 ярдов (30')	+4
0,2 ярда (7")	-6	15 ярдов (45')	+5
0,3 ярда (10")	-5	20 ярдов (60')	+6
0,5 ярда (18")	-4	30 ярдов (90')	+7
0,7 ярда (2')	-3	50 ярдов (150')	+8
1 ярд (3')	-2	70 ярдов (210')	+9
1,5 ярда (4,5')	-1	100 ярдов (300')	+10
2 ярда (6')	0	150 ярдов (450')	+11

чаться от среднего для данной расы, если вы еще слишком молоды, либо являетесь генетическим карликом либо гигантом.

Создавая существо, по размерам крупнее или меньше человека, найдите его МР исходя из его наибольшего измерения - высоты для прямоходящих существ вроде великанов, длины для горизонтальных - вроде кошек и драконов, диаметра для шарообразных - см. Таблицу модификаторов размера (выше).

Если наибольшее измерение для существа оказывается между двумя значениями таблицы, то брать следует МР от наибольшего. Кубические, шарообразные и бесформенные существа дополнительно получают +2 к МР; вытянутые прямоугольники, вроде большинства видов наземного транспорта, дополнительно получают +1.

Отличный от нуля Модификатор размера - это не преимущество и не недостаток - плюсы и минусы примерно одинаковы. Исключения составляют заложенные на генетическом уровне карликовость и гигантизм, поскольку они влияют на пропорции тела (особенно на относительную дли-

ну рук и ног) и социальные отличия (вы выделяетесь из толпы).

## Карлик (-1MP)

### Dwarfism

**-15 очков**

Ваш рост необычно мал для данной расы. Независимо от СЛ, ваш рост меньше самого низкого значения в Таблице телосложения - то есть меньше 44" для людей. Это дает вам Модификатор размера -1. Выберите вес из первой строки Таблицы телосложения и снизьте его на 15%.

Вы получаете -1 к Базовому движению (у вас короткие ноги). В бою ваша досягаемость снижается на 1 ярд. Частично это объясняется длиной ваших рук, частично тем, что вы вынуждены использовать оружие меньших размеров (независимо от Силы, ваши руки не могут служить достаточным рычагом для полноценного оружия).

Вы получаете -2 к Изменению внешности и к Слежке, если пытаетесь преследовать кого-то в толпе. В остальных мирах Мастер может потребовать от вас недостатка Социальная дискриминация, если вы страдаете карликовостью.

Карликом может быть представитель любой расы. уменьшите рост, умножив средний рост для данной расы на коэффициент 0,75, а расовый МР снизьте на -1. Во всем остальном правила те же.

## Гигант (+1MP)

### Gigantism

**0 очков**

Ваш рост необычайно велик для данной расы. Независимо от СЛ, ваш рост больше самого высокого значения в Таблице сложения - то есть больше 7' для людей. Это дает вам Модификатор размера +1 и +1 к Базовому движению (у вас длинные ноги), а также позволяет вам покупать СЛ и ЕЖ со скидкой. Выберите вес из последней строки Таблицы телосложения и увеличьте его на 10%.

Вы получаете -2 к Изменению внешности и к Слежке, если пыта-

## Как работает GURPS: Сила, масса и движение

Было бы реалистичным высчитывать Базовое движение из соотношения Силы и массы; тогда, например, Толстый персонаж будет двигаться медленнее, чем Средний. Если вы хотите отразить это, то приобретите +1 к Базовому движению, если персонаж Худой, -1 если Полный, -2 если Толстый и -3 если Очень толстый, все по обычной цене.

В среднем женщины легче и слабее мужчин. Вы можете отразить это, взяв за обычную цену -1 или -2 к СЛ. Выбирайте вес, исходя из этой низкой СЛ.

Мастер не должен в обязательном порядке требовать чего-то из перечисленного. Большинство игроков предпочитает выбирать силу, рост, вес и пол без получения штрафов!

В GURPS большое место уделяется описанию нелюдей; например, раса, перемещающаяся с трудом из-за лишнего веса, получит расовый штраф к Базовому движению.

### Покупки для больших, высоких, худых и маленьких

Если вы Худой, Толстый, Очень толстый либо принадлежите к Карликам или Гигантам, то изготовленная по обычной мерке одежда и броня вам не подойдут! В магазине крупного города, особенно при ТУ6+, могут найтись подходящие вещи. В иных случаях, Гигантам и Очень толстым придется заплатить дополнительно 10 или 20%, чтобы купить что-то своего размера. Эта наценка почти всегда используется и для средневековой/фэнтезийной брони.

есть преследовать кого-то в толпе. С другой стороны, рост часто дает премию к умению Запугивание (см. с.202). В отсталых мирах Мастер может потребовать от вас недостатка Социальная дискриминация, если вы страдаете гигантизмом.

Гигантом может быть представитель любой расы. Увеличьте рост, умножив средний рост для данной расы на коэффициент 1,25, а расовый МР увеличьте на +1. Во всем остальном правила те же.

## ВОЗРАСТ И ВНЕШНОСТЬ

Возраст и внешность играют важную роль в том, как другие вас воспринимают. Выбирайте с умом! В мирах, где нет магии или развитых биотехнологий, вы не сможете изменить решение после начала игры.

### ВОЗРАСТ

Вы вольны выбрать любой возраст, который Мастер сочтет возможным для представителя данной расы. Приключения обычно принадлежат к промежутку между «только достигшими совершеннолетия» и «стариками» - для людей это от 18 до 70 лет - хотя в различных произведениях часто присутствуют героические дети и крепкие 90-летние ветераны.

### Дети

Во многих игровых мирах, особенно основанных на мультфильмах или сказках, дети - это просто маленькие взрослые. По нормам реального мира, подобные дети будут все же исключением. Однако даже в реалистичной кампании тот, кто захочет сыграть «выдающегося» ребенка, может не брать персонажа с ограниченными способностями - а просто создать персонажа обычным образом.

Игроки, которые хотят полностью реализма, вполне могут делать детей меньшее и не столь способными по сравнению со взрослыми. Чтобы создать правдоподобного ребенка, выбирайте его атрибуты такими, какими они будут во взрослом возрасте, затем снизьте их и приобретайте сниженные значения вместо полных.

Совсем маленький ребенок обладает 30% своей взрослой Силы, 40% взрослой Ловкости, 50% Интеллекта, а Модификатор размера составляет -3. 5-летний ребенок обладает 60% взрослой

Силы, 70% Ловкости и Интеллекта, а Модификатор размера составляет -2. 10-летний ребенок обладает 80% взрослой Силы, 90% взрослой Ловкости и Интеллекта, а Модификатор размера составляет -1. У 15-летнего все значения те же, что и у взрослого. Берите значения между указанными для других возрастов. ЗД обычно не зависит от возраста, но маленькие дети могут иметь -1 или около того относительно взрослого ЗД. Обратите внимание, что Модификатор размера не стоит очков; это скорее особый эффект.

Для нелюдей используйте приведенные выше правила, но измените возрастные категории в нужную сторону пропорционально скорости развития представителей данной расы. Например, если раса достигает совершеннолетия в 36, а не в 18, то увеличьте вдвое приведенные выше границы. Модификатор размера равен сумме МР, указанного для человеческих детей, и расового МР.

Во многих обществах дети подвержены социальным ограничениям. Ребенок обычно получает недостатки Нищий (с.25) за -25 очков и Социальная дискриминация (Небольшая) (см. с.155) за -5 очков. Эти черты обычно уравниваются наличием Покровителя (Родители; 15 или меньше) за 30 очков - см. Покровители (с.72).

Со временем ребенок растет, и должен постепенно увеличивать значения атрибутов до полного взрослого показателя, снижать частоту появления Покровителя (или постепенно вовсе от него отказаться), повышать богатство и выкупать Социальную дискриминацию. Эти изменения оцениваются в обычное количество очков.

### Старики

Если вы стареете по ходу игры, то со временем вам придется делать броски ЗД, чтобы избежать снижения атрибутов (см. Возраст и старение, с.444). Эти броски начинаются после первого «порога старения» для вашей расы и становятся чаще после второго и третьего. Для людей эти пороговые значения составляют 50, 70 и 90 лет.

Если вы начинаете игру в пожилом возрасте, то не получаете особых недостатков. Не у всех старение проходит так удачно, но герои - всегда исключение, и вы вольны сделать престарелого персонажа таким здоровым, каким пожелаете. Подобных примеров огромное количество в различных произведениях и в реальной жизни!

Чтобы создать персонажа, чьи дела с годами ухудшаются, сначала выберите его атрибуты в молодости. Снижьте СЛ, ЛВ и ЗД персонажа на 10% ко второму порогу старения, и снизьте СЛ, ЛВ и ЗД на 20%, а ИН на 10% к третьему порогу. Затем приобретайте сниженные значения, а не те, что были в молодости.

Обратите внимание, что во многих обществах старики пользуются большим уважением. Отразите это, приобретя Уважаемый (почтение) - см. с.86.

### ВНЕШНОСТЬ

Чаще всего внешность - это просто «особый эффект», так что вы можете выбрать любую внешность, какую хотите. Как минимум укажите цвет кожи, волос и глаз (или иных важных для вашей расы деталей: чешуи, перьев, шерсти и т.д.) Однако некоторые черты считаются преимуществами или недостатками.

## Уровни внешности

Внешность измеряется по уровням. У большинства людей «Средняя» внешность, стоящая 0 очков. Приятная наружность дает премию к реакции; это преимущество за определенное количество очков. Подобные модификаторы к реакции вы получаете только от тех, кто вас видит! От того, кто вас не видел, может потребоваться новый бросок реакции при первой личной встрече (на усмотрение Мастера).

Модификаторы к реакции за внешность влияют только на представителей вашей собственной или близкой расы, либо непохожей расы, находящейся ваш народ привлекательным (по каким угодно причинам). В любом случае, последнее слово за Мастером; люди «очень близки» к эльфам, но маленьких зеленых человечков вряд ли будет беспокоить ваша внешность, разве что только в юмористических кампаниях.

**Ужасающая (Horrific):** вы неописуемо ужасны или жутко омерзительны, и не можете взаимодействовать с простыми смертными. Этот уровень дает вам -6 к броскам реакции. Мастер может сказать, что это является сверхъестественной чертой, а потому недоступно для обычных персонажей. -24 очка.

**Чудовищная (Monstrous):** вы отвратительны и явно ненормальны. Большинство людей реагирует на вас как на чудовище, а не как на разумное существо. Этот уровень дает -5 к броскам реакции. Опять же, эта черта может быть недоступна обычным персонажам. -20 очков.

**Отвратительная (Hideous):** в вашей наружности присутствует нечто настолько отвратительное, насколько вы можете вообразить... серьезное кожное заболевание, бельмо на глазу... а вероятнее сразу несколько подобных черт. Этот уровень дает -4 к броскам реакции. -16 очков.

**Уродливая (Ugly):** то же что и выше, но не столь серьезное - это могут быть просто некрасивые космы волос и кривые зубы. Это дает -2 к броскам реакции. -8 очков.

**Непривлекательная (Unattractive):** вы выглядите несколько неприятно, но у вас нет ничего такого, на что стали бы показывать пальцем. Этот уровень дает -1 к броскам реакции. -4 очка.

**Средняя (Average):** ваша внешность не дает вам модификаторов к броскам реакции ни в одну сторону; вы легко можете смешаться с толпой. Впечатление видящего вас человека зависит от вашего поведения. Если вы улыбаетесь и

действуете дружелюбно, то он запомнит вас как симпатичного человека; если вы хмуритесь и что-то бубните, то вас запомнят как непривлекательного. 0 очков.

**Привлекательная (Attractive):** вы не участвуете в конкурсах красоты, но определенно неплохо выглядите. Этот уровень дает +1 к броскам реакции. 4 очка.

**Красивая (или Прекрасная) (Handsome or Beautiful):** вы могли бы принимать участие в конкурсах красоты. Этот уровень дает вам +4 к броскам реакции от тех, кого привлекают представители вашего пола, +2 от всех остальных. 12 очков.

**Очень красивая (или Очень прекрасная) (Very Handsome or Very Beautiful):** вы могли бы побеждать в конкурсах красоты - причем постоянно. Этот уровень дает +6 к броскам реакции от тех, кого привлекают представители вашего пола, и +2 от прочих. Представителей вашего пола, у которых есть повод не любить вас (более -4 к реакции, без учета премий), злит ваша красота, и вместо этого они реагируют на вас с -2. Кроме того, очень вероятно, что проблемы для вас будут представлять те, продюсеры, пьяные, работоторговцы и прочие надоедливые люди. 16 очков.

**Исключительная (Transcendent):** вы «идеальный представитель расы». Это дает вам +8 (!) к броскам реакции от тех, кого привлекают представители вашего пола, +2 от остальных, а также все те проблемы, что описаны в пункте об Очень красивой внешности. Мастер может оставить эту черту доступно лишь ангелам, божествам и им подобным созданиям. Подобные сущности часто наделены Харизмой (с.41) или Ужасом (с.93). 20 очков.

### Особые условия

**Бесполая красота (Androgynous):** если уровень вашей внешности не ниже Красивой (Прекрасной), то вы можете определить, что выглядите одинаково для представителей любого пола. Вы получаете один модификатор к реакции вместо зависящего от пола: +3 за Красивую, +4 за Очень красивую и +5 за Исключительную внешность.

**Впечатляющая внешность (Impressive):** если уровень вашей внешности не ниже Привлекательной, то вы можете определить, что у вас выдающаяся наружность, но без явной выраженной сексуальности. Это характерно для суровых людей или представителей королевской семьи. Если уровень вашей внешности не ниже Красивой (Прекрасной), то используйте единую премию к реакции, указанную для Бесполой красоты.

### Особые улучшения

**Универсальная красота (Universal):** ваш модификатор к реакции работает на всех, кто вас видит, независимо от расы. Если ваш уровень внешности не ниже Красивой (Прекрасной), то используйте единую премию к реакции, указанную для Бесполой красоты. Это улучшение наиболее распространено среди Отвратительных и еще более уродливых чудовищ, а также среди Красивых и более привлекательных богов, фей и подобных существ. Мастер может запретить это улучшение простым смертным. +25%

### Особые ограничения

**Типовая красота (Off-the-Shelf Looks):** вы можете взять этот модификатор для любого уровня внешности выше Привлекательного. Благодаря развитым технологиям или магии вы выглядите вариацией на тему стандартного шаблона или известного лица. Вы так же красивы, как и положено, но получаете половину обычной премии к реакции от людей из своей собственной культуры, потому что они уже видели подобное прежде. («Глядите-ка! Еще один Мистер Вселенная 2003!») -50%

## ПРОЧИЕ ЧЕРТЫ ВНЕШНЕГО ВИДА

Внешний вид - это больше чем просто красивая (или некрасивая) наружность. Вы можете взять комбинацию приведенных ниже черт в дополнение к любому уровню внешности.

### Чувство стиля

#### Fashion Sense

5 очков

В отношении моды вы всегда на шаг впереди толпы. Вы способны создать нечто модное даже из самых дешевых и непотребных материалов. Это дает +1 к броскам реакции в социальном взаимодействии, когда у вас есть возможность появиться раньше. Кроме того, вы можете дать премию +1 к реакции кому-то другому, если помогаете ему подобрать одежду.

### Похожая внешность

#### Mistaken Identity

-5 очков

Вас часто принимают за кого-то другого. Друзья вашего «двойника» будут подходить и сообщать вам то, чего вы вовсе не хотите знать, а его знакомые будут действовать с вами как с ним, вызывая удивление и раздражение. Его враги будут охотиться и за вами тоже! В конце концов вы можете разрешить эту ситуацию, но не без некоторых усилий.

Если все представители вашей расы выглядят одинаково, то ваша раса обладает необычной чертой (см. Особенности и табу, с.261), но вы не получаете Похожей внешности.

### Дурные привычки

#### **Odious Personal Habits** -5, -10 или -15 очков

Вы часто или вообще всегда ведете себя неприятно для окружающих. Дурная привычка оценивается в -5 очков за каждые -1 к броску реакции от людей, замечающих ее. Во время создания персонажа определите, что это за привычка, и согласуйте ее цену с Мастером.

*Примеры:* неприятный запах, постоянное почесывание или невнятное бормотание дают -1 к реакции и стоят по -5 очков. Постоянные скабрзные шутки или плевки на пол дают -2 к реакции и стоят по -10 очков. Привычки за -15 очков (-3 к реакции) оставлены на усмотрение тех, кто испорчен настолько, чтобы их взять!

Минусы к реакции применяются только к представителям вашей расы. Какова будет реакция других рас, определяет Мастер. Привычка постоянно дурачиться многих людей раздражает, марсиане могут этого не заметить - а троллю так и вовсе понравится! Конечно же, целая раса может действовать неприятным остальным образом. Эти «Дурные расовые привычки» оцениваются так же, как и обычные Дурные привычки.

### Жалкий

#### **Pitiable**

5 очков

Что-то в вашем виде заставляет людей жалеть и проявлять заботу о вас. Вы получаете +3 ко всем броскам реакции от тех, кто считает вас беспомощным, слабым или нуждающимся (но это никогда не действует на людей с недостатком Черствый). Если эта черта соседствует с внешностью выше среднего, то Жалкий означает, что

вы выглядите «мило», а не «сексуально»; если она соседствует с внешностью ниже среднего, то значит вы выглядите «скромно и умоляюще», как например бассет-хаунд.

### Неестественная черта

#### **Unnatural Feature**

-1 очко/уровень

В целом вы «обычный», но у вас есть одна или несколько странных внешних черт. Чтобы приносить вам очки, это должно быть нечто неестественное для вашей расы. Заостренные уши и горящие как угольки глаза будут необычны для человека, но не для демона из ада! Вы обязаны объяснить происхождение своих Неестественных черт: его может быть порча, высокотехнологичная хирургия, редкое заболевание и т.д.

Необычные черты не обязательно неприятны (но если так, то вы можете взять очки за внешность ниже средней), но они позволяют легко опознать вас и мешают вас смешаться с толпой. Каждый уровень, вплоть до максимального пятого, дает -1 к умениям Изменение внешности и Слежка, а также +1 к чужим попыткам опознать или преследовать вас (включая их броски Наблюдения и Слежки), если только почти вся толпа не состоит из людей с такими же чертами.

### Пример создания персонажа

Мы хотим, чтобы Дай выглядел непримечательно - выделяющийся из толпы вор долго не протянет! Так что мы выбираем Среднее телосложение. Для СЛ 8 это предполагает рост между 4'10" и 5'8", а вес от 90 до 150 фунтов. Мы берем 5'6" и 115 фунтов. Внешность Дая мы также делаем Обычной. Поскольку Дай ничем не выделяется ни в одну сторону, это стоит 0 очков.

Общее число его очков остается равным 158.

## СОЦИАЛЬНОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Разделы, приведенные ниже, рассматривают уровень технологического развития вашего общества, знакомые вам культуры и языки. Знакомство с высокими технологиями, культурами и языками - это преимущество. Несответствие нужным критериям в данных областях может оказаться серьезным недостатком.

### ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ (ТУ, ТЛ)

«Технологический уровень» - это число, обозначающее степень развития технологий. Чем более общество развито в технологическом плане, тем выше его ТУ: примеры из земной истории см. в разделе Технологический уровень и начальное богатство (с.27). Мастер скажет вам, каков ТУ его мира. Обратите на это внимание, поскольку он повлияет на доступность определенных черт - осо-

бенно умений - и снаряжения.

Помимо этого, персонаж получает ТУ, соответствующий технологиям, с которыми он наиболее знаком. Если только вы не слишком отстали или не слишком выдаетесь в технологическом плане, то достаточно записать в качестве личного ТУ технологический уровень мира и продолжать создание персонажа.

В некоторых игровых мирах ваш личный технологический уровень может отличаться от среднего для данной кампании. Мир может в среднем принадлежать к ТУ8, но граждане одного из продвинутых государств будут иметь доступ к ТУ9, в то время как жители неразвитых регионов будут принадлежать к ТУ7. А ТУ путешественника по космосу, времени или измерениям может радикально отличаться от уровня текущего окружения.

Принадлежность к ТУ, опережающему обычный для данной

кампании, - это преимущество; принадлежность к более низкому ТУ - недостаток.

### Низкий ТУ

#### **Low TL**

-5 очков за каждый уровень ниже ТУ кампании

Ваш личный ТУ ниже технологического уровня мира, где проходит кампания. Вы начинаете игру без знаний (или лишь с умениями по умолчанию), связанных с вещами более высокого ТУ. Вы сможете научиться технологическим умениям, зависящим от ЛВ (связанным с транспортом, оружием и т.д.) по ходу игры, если найдете учителя, но фундаментальная разница мышления не позволит вам изучить зависящие от ИН технологические умения. Чтобы преодолеть это ограничение, вам придется выкупить данную черту, повысив личный ТУ. Обычно это требует длительного периода переобучения (см. Главу 9).



## Высокий ТУ

### High TL

**5 очков за каждый уровень выше ТУ кампании**

Ваш личный ТУ выше технологического уровня мира, где проходит кампания. Вы можете начать игру с умениями, связанными с вещами своего ТУ. Это наиболее полезно, если у вас также имеется доступ к снаряжению более высокого ТУ (см. Технологический уровень и снаряжение, с.27), хотя, например, знания врача или ученого из технологически развитого мира окажутся очень полезны в слабо-развитом мире, даже если у него не будет специального оборудования!

## КУЛЬТУРА

Вы считаетесь автоматически знакомым со спецификой одной из крупных культур по своему выбору. Вы не получаете штраф к умениям, взаимодействуя с представителями этой культуры. Мастер может предоставить длинный список культур, из которых вы сможете выбрать (или может позволить вам изобрести собственную - многие Мастера поощряют вклад игроков в игровой мир!).

Имея дело с незнакомой культурой, вы получаете -3 при использовании умений, в которых есть серьезная культурная составляющая, таких как Пирушки, Знатоки искусства, Криминология, Танцы, Определение лжи, Дипломатия, Заговаривание зубов, Игры, Жесты, Геральдика, Запугивание, Лидерство, Торговое дело, Поэзия,

Политика, Психология, Публичное выступление, Этикет, Сексапильность, Социология, Знание улиц и Обучение. Чтобы избавиться от этих штрафов, возьмите следующее преимущество:

### Знакомство с культурой

#### Cultural Familiarity

**1 или 2 очка/культура**

Вы знакомы с культурами помимо собственной и не получаете штраф -3 за неосведомленность. Это стоит 1 очко за культуру вашей (или очень похожей) расы или 2 очка за культуру другой расы.

Чтобы избежать нехватки очков, Мастеру следует использовать широкое определение того, что есть культура: восточно-азиатская, мусульманская, западная и т.д. Отдельному народу нужно очень выделяться, чтобы Знание его культуры было отдельным преимуществом. В фэнтези мирах по желанию Мастера у каждой расы может быть одна культура; в футуристических сеттингах целая планета или

даже галактическая империя может обладать единой цельной культурой.

Дополнительно см. преимущество Культурная адаптация (с.46).

## Язык

*GURPS* предполагает, что большинство персонажей способно читать и писать на «родном» языке. Эта способность не стоит очков, но вы должны отметить родной язык в листе персонажа; например, «Русский (Родной) [0]».

Оставшаяся часть данного раздела важна лишь в том случае, если вы умеете изъясняться более чем на одном языке (это преимущество) или испытываете трудности со своим родным языком (это недостаток).

### Уровни понимания

Сколько очков будет стоить изучение дополнительного языка, зависит от вашего «уровня понимания»: того, насколько хорошо вы владеете данным языком в целом. Существует четыре уровня

### Разум и язык

Правила по Языкам предназначены для разумных персонажей. Ваш ИН должен составлять не менее 6, чтобы получить бесплатно родной язык и иметь возможность изучать новые языки. Хотя разум не гарантирует физическую возможность говорить - возможно, вам придется объясняться при помощи жестов.

Существа с ИН 5 и ниже не получают бесплатно родного языка и не могут изучать языки. Они могут выказывать лишь какие-то основные идеи. Однако их можно научить некоторым командам - см. Главу 16.

понимания языков:

*Отсутствует (None):* вы абсолютно не владеете данным языком. Если вы не тратите очков на неродной язык, то именно этот уровень и подразумевается - не нужно записывать все языки, которых вы не знаете! *0 очков/язык.*

*Ломаный (Broken):* вы можете распознать важные слова и понимать простые предложения, если их произносят медленно. Вы получаете -3 при использовании умений, которые зависят от языка, таких как Заговаривание зубов, Публичное выступление, Исследование, Скорочтение, Обучение и Письмо. Этот штраф удваивается до -6 при использовании творческих умений, основанных на красоте языка (Поэзия, Пение и т.д.). В стрессовых ситуациях - например, в бою или когда требуются броски реакции - вы должны сделать бросок ИН, чтобы понять этот язык или быть понятым, когда выражаетесь на нем. При провале понять друг друга не удастся, но вы можете попытаться еще раз. Критический провал означает, что информация понята неправильно! При быстром разговоре, плохой связи и т.д. эти броски делаются со штрафом от -2 до -8! Носители языка, которые и так не любят иностранцев (см. *Нетерпимость*, с.140) реагируют на вас

с дополнительным штрафом -1. *2 очка/язык.*

*Акцент (Accented):* вы можете свободно общаться даже в стрессовых ситуациях. Однако ваша речь и письмо весьма характерны, и по ним легко понять, что этот язык для вас не родной. Вы получаете -1 при использовании умений, зависящих от языка, удвойте штраф до -2 для творческих умений. Вы не получаете штрафа к реакции от носителей языка, но вы не сумеете сойти за местного (а это может оказаться огромной проблемой для потенциальных шпионов!). *4 очка/язык.*

*Родной (Native):* вы полностью владеете языком и стилем общения. Вы можете думать на этом языке. Вы не получаете штраф при использовании умений, зависящих от языка. Вы бесплатно начинаете с одним из языков на этом уровне. Если вы покупаете понимание иностранного языка на уровне Родного, то можете сойти за носителя языка. *6 очков/язык.*

### **Выдающееся знание и незнание**

Великие ораторы, писатели и прочие Мастера слова должны начинать с Родным пониманием языка, а затем бить умения вроде Публичного выступления и Письма на очень высоких уровнях.

Плохо образованным людям,

которые с трудом изъясняются даже на родном языке, разницу между уровнем понимания языка и Родным уровнем следует взять в качестве недостатка. Например, некто владеющий родным языком на уровне Ломаного, получает недостаток на -4 очка.

### **Разговорный и письменный язык**

Указанные выше цены предполагают, что вы одинаково хорошо разговариваете и пишете/читаете на языке. Если ваши знания письменного и разговорного язык отличаются, выберите уровни понимания отдельно для письменного и разговорного языка, заплатив половину стоимости за каждый. Например, если вы научились писать по-французски по учебнику, то можете взять «Французский: Разговорный (Отсутствует)/Письменный (Родной) [3]».

### **Грамотность**

Ваш уровень понимания письменного языка определяет степень грамотности в данном языке:

*Грамотность* - это способность понимать язык на уровне с «Акцентом» и выше, но для письменной речи. Вы можете читать и писать с полной скоростью.

*Полу-грамотность* - это понимание письменной речи на «ломаном» уровне и ниже. Полуграмотному человеку понадобилось бы три минуты, чтобы прочитать это предложение, а затем бросок ИН, чтобы понять его значение! Многие слова всегда оказываются непонятны полуграмотному человеку, включая и ряд слов из данного параграфа.

*Неграмотность* - это «отсутствующее» понимание письменной речи. В этом случае вы и правда не можете читать! Ыввески, свитки, книги и названия на карте (хотя и не сами карты) вам абсолютно непонятны. Игрок может передать тайную записку Мастеру (и наоборот), но персонаж ничего прочитать не может.

При ТУ4 и ниже вполне возможно прожить всю жизнь и ни разу не испытать потребности в чтении. В подобных мирах неграмотность или полу-грамотность являются нормой. Большинство людей владеют разговорным языком на уровне Родного, а письменную речь понимают на Ломаном уровне или вовсе не понимают.

Неграмотность в родном языке - Разговорный (Родной)/Письменный (Отсутствует) - это недостаток стоимостью -3 очка. Полу-грамотность - Разговорный (Родной)/Письменный (Ломаный) - стоит -2 очка. Мастер не должен учитывать эти очки при расчете ограничения по недостаткам,

## **АКЦЕНТЫ**

Если ваше понимание разговорного языка находится на уровне Ломаного или выше, то вы можете попытаться изобразить местный акцент. Чтобы обмануть кого-либо, вы должны выиграть Быстрое состязание Артистизма (с.174) или Подражания (Речи) (с.210) против ИН этого человека. Вы получаете -6 за ломаное понимание или -2 за знание языка с Акцентом... но если слушающий вас не является носителем языка, то он получает те же самые штрафы к броску ИН!

Каждый акцент - это особое знакомство (см. с.169) для умений Артистизм или Подражание. Чтобы запомнить новый акцент, вы должны слушать его употребление в беседе хотя бы в течение часа и сделать успешный бросок ИН или Лингвистики (что больше) с +5 за Отличную память или с +10 за Фотографическую память (см. *Идеальная память*, с.51).

## **ЛОМАНЫЙ С ЛОМАНЫМ**

Если и у вас, и у вашего собеседника понимание языка находится на уровне «Ломаного», то беседовать будет тяжело. Это определенно «стрессовая ситуация»! Каждый из собеседников должен делать бросок ИН за каждую значимую единицу информации; при этом используются все обычные модификаторы. Если вы оба выполнили бросок успешно, то находите общий язык. Если один из вас провалил бросок, то вы просто не можете донести нужную информацию. Если оба терпят провал, то слушатель понимает сказанное неправильно. Это может вызвать неловкость или оказаться опасным - а может и то и другое сразу.

Мастеру следует проявить изобретательность!

### Пример создания персонажа

Дай происходит из мира ТУЗ (средневековье), но это лишь «колоритное происхождение» - его инструкторы из И-спецназа исправили данный недостаток. Сейчас он действует на ТУ8, что является стандартом для сеттинга Бесконечные Миры. Цена того, чтобы быть на обычном технологическом уровне кампании, составляет 0 очков.

Дай знаком с культурой Ирса и знает один из его языков: английский. Это стоит 0 очков; любой получает знание одной культуры и одного языка бесплатно. Но кроме этого Дай знаком с культурой мира Хоумлайна, и сносно владеет английским. Знакомство с культурой (Хоумлайн) стоит 1 очко, а Английский (Акцент) еще 4 очка.

В общей сложности Дай платит 5 очков за свое социальное происхождение. Это увеличивает его общую стоимость до 163 очков.

если неграмотность является нормой для вашего игрового мира.

### Язык жестов

Полноценный язык жестов - например, Американский Язык Жестов - это сложный художественный язык, способный передать практически любое понятие. Рассчитывайте его стоимость как и для любого другого языка, но с

одним важным отличием: у этого языка есть лишь одна форма (знаковая), а не две (разговорная и письменная). Как результат, язык жестов стоит лишь половину обычной цены: 1 очко за Ломаный, 2 очка за Акцент и 3 очка за Родной уровень понимания.

Персонажи с недостатками Глухой (с.129) или Немой (с.125) начинают игру с одним языком

жестов и способностью писать на одном обычном языке - обе формы на уровне Родного языка - вместо способности разговаривать и писать на одном языке. Те, кто не владеет грамотой или языком жестов, могут вернуть очки за языковые способности по обычным правилам.

### Изучение языков

Для изучения нового языка используйте правила по обучению (с.292): 200 часов обучения дают вам возможность потратить одно очко. Обратите внимание, что изучить язык без учителя в четыре раза сложнее!

Если вы живете в чужой стране и говорите на местном языке все время, то это автоматически приравнивается к 4 часам обучения в день; не нужно выискивать специальное время для занятий, разве что вы хотите учиться еще быстрее. Таким образом, каждые 50 дней вы получаете одно очко, которое следует вложить в данный язык.

## БОГАТСТВО И ВЛИЯТЕЛЬНОСТЬ

Теперь необходимо определить ваше положение в обществе: сколько у вас денег, какими вы пользуетесь привилегиями и как другие относятся к вам?

### БОГАТСТВО

Богатство - понятие относительное. Средний американец сегодня живет в большей роскоши, чем средневековый король, хотя у него и меньше золота в подвалах. Все зависит от игрового мира - см. Технологический уровень и начальное богатство (с.27). В большинстве миров разброс поначальному богатству и доходу относительно велик, а умения определяют вашу работу и доход; подробности см. в разделе Экономика (с.514).

Личное богатство изменяется по «уровням богатства». «Средний» уровень не стоит очков и позволяет вам вести обычный по меркам игрового мира образ жизни. Оставшаяся часть данных правил применяется, если вы особенно бедны или богаты, имеете источник дохода, который не требует работы, или у вас есть долги.

### Богатство

*Wealth*

#### цена различна

Богатство выше среднего уровня - это преимущество; это значит, что вы начинаете игру с богатством, вдвое и более превышающим обычное для данного игрового мира. Бо-

гатство ниже среднего - недостаток; это значит, что вы начинаете игру лишь с частью обычного в данном игровом мире богатства. Точное значение каждого уровня богатства в каждой конкретной игре будет определяться книгой с описанием игрового мира.

*Нищий (Dead Broke)*: у вас нет ни работы, ни источников дохода, ни денег, ни собственности помимо надетой на вас одежды. Либо вы не можете найти работу, либо работы просто нет. -25 очков.

*Бедный (Poor)*: ваше начальное богатство составляет лишь 1/5 от среднего для данного общества. Некоторые виды работы вам недоступны, и ни одно из мест, которые вы находите, не оплачивается очень хорошо. -15 очков.

*Небогатый (Struggling)*: ваше начальное богатство составляет лишь 1/2 от среднего для данного общества. Вам доступна любая работа (вы можете быть небогатым врачом или актером), но вы не зарабатываете много. Этот уровень подходит, например, студенту XXI века. -10 очков.

*Средний (Average)*: это уровень богатства, получаемый по умолчанию, про него написано выше. 0 очков.

*Обеспеченный (Comfortable)*: вам приходится зарабатывать, но ваш уровень жизни лучше, чем у большинства. Ваше начальное богатство в два раза больше обычного. 10 очков.

*Богатый (Wealthy)*: ваше начальное богатство в пять раз больше обычного; вы действительно отлично живете. 20 очков.

*Очень богатый (Very Wealthy)*: ваше начальное богатство в 20 раз больше обычного. 30 очков.

*Жутко богатый (Filthy Rich)*: ваше начальное богатство в 100 раз больше обычного. Вы можете купить почти все что угодно, не заботясь о цене. 50 очков.

*Мультимиллионер (Multimillionaire)*: слова «жутко богатый» не описывают и части вашего состояния! За каждые 25 очков, которые вы вкладываете в дополнение к 50 очкам преимущества «Жутко богатый», ваше состояние повышается еще в 10 раз: преимущество Мультимиллионер 1 уровня стоит 75 очков и дает вам состояние в 1.000 раз больше обычного, Мультимиллионер 2 уровня стоит 100 очков и дает богатство в 10.000 раз больше обычного, и так далее. 50 очков +25 очков/уровень преимущества Мультимиллионер.

### Богатство и статус

В некоторых игровых мирах Статус (см. с.28) прочно связан с Богатством. В подобном сеттинге, если ваш уровень богатства «Богатый» или выше, то вы получаете +1 к Статусу бесплатно. Эта премия возрастает до +2 при 1 уровне преимущества Миллионер и до +3 при 2 его уровне. Никто не может получить более +3 к статусу за Богатство.

## Независимый доход

### Independent Income

#### 1 очко/уровень

У вас имеется источник дохода, не требующий работы: пакет акций, доверительная или сдаваемая собственностью, гонорар, пособие и т.д. Ваш месячный доход составляет 1% от начального богатства (сумма зависит от уровня богатства) за уровень этого преимущества вплоть до максимума 20%. Если ваш доход зависит от вложений, то вам нужно определить их размер; эта черта предполагает, что вы не можете или не желаете изымать капитал из оборота.

Данная черта не привязана к уровню богатства. Жутко богатая

наследница может обладать Независимым доходом... но им же могут обладать пенсионер со Средним богатством или Бедный получатель благотворительных пособий.

Независимый доход чаще всего означает, что вы не занимаетесь настоящей работой - вы некто вроде рантье, пенсионера или получателя пособий.

Однако вы можете обладать Независимым доходом и работать; просто считайте доход из обоих источников. Если вы богатый, то это позволяет вам работать неполный день (например, по 10 часов в неделю, а не 40, за 1/4 обычных денег) и в то же время неплохо жить.

## Долги

### Debt

#### -1 очко/уровень

Вы обязаны выплачивать деньги. Этот недостаток может отражать кредит, налоговую задолженность, пособие на детей или алименты... или «плату за молчание» шантажистам... или плату за «защиту» гангстерам. Ежемесячно вы должны выплачивать по 1% начального богатства (сумма зависит от уровня богатства) за уровень данной черты, вплоть до максимума в 20%. Долги могут присутствовать у любого, чье богатство выше уровня Нищий; многие миллионеры вынуждены выплачивать значительные суммы денег!

Месячный размер выплаты вычитается из вашего месячного заработка на работе. Если ваша работа не может покрыть Долги, то придется платить из имеющихся сбережений, устраиваться на вторую работу или воровать.

Если вы не можете заплатить - или не хотите платить - то вас ждут неприятности. В случае с банковским кредитом это значит, что будут изымать ваше имущество. При неуплате алиментов, пособия на детей, штрафа или налогов это приведет к суду. Если вы задолжали бандитам, то можете быть втянуты в противозаконную деятельность... или оказаться под дулом ружья. Мастеру следует проявить изобретательность!

Предполагается, что вы не можете легко отделаться от этих обязательств. Чтобы избавиться от Долгов, нужны не просто деньги - вы должны выплатить очки и придумать вместе с Мастером логичное объяснение произошедшему в игре.

## РЕПУТАЦИЯ

Вы можете быть известны настолько, что ваша репутация становится преимуществом или недостатком. Это влияет на броски реакции, производимое неигровыми персонажами (см. с.494). Репутация имеет четыре составляющие: подробности, Модификатор реакции, Группа влияния и Частота узнавания.

### Подробности

Подробности о вашей репутации полностью определяете вы сами; вы можете быть известны своей храбростью, жестокостью, тем что поедаете зеленых змей или чем угодно. Однако вы обязаны обозначить подробности. Репутация - это по определению что-то, заслуживающее внимания; не существует некой «общей» репутации.

## НАЧАЛЬНОЕ БОГАТСТВО

«Начальное богатство» включает и деньги, и собственность. Начните с суммы, которая соответствует вашему уровню богатства в данном игровом мире. Затем приобретите собственность, с которой вы хотите начать игру (см. Главу 8 или список снаряжения в подходящей книге по игровому миру). Все не потраченные деньги остаются на вашем «счете».

В реальности, если вы ведете устойчивый образ жизни, то 80% начального богатства следует вложить в дом, одежду и т.д., так что на снаряжение «для приключений» у вас остается только 20%. Если вы странствуете (вы первопроходец, странствующий рыцарь, вольный торговец и т.д.) либо ваш уровень богатства Бедный и ниже, то Мастер может позволить вам вложить все начальное богатство в движимое имущество.

Не следует позволять более богатым игровым персонажам спонсировать своих более бедных товарищей. Это делает уровень Богатства ниже среднего источником «бесплатных очков». Но Мастер всегда может позволить занять денег бедному. Если так, то должно быть понятно - например из реакции НИП («А, так вы наемный помощник?») - что бедный персонаж получает свои очки за недостаток, поступаясь частью независимости.

### Обмен очков на деньги

Если вам нужно немного больше денег, то вы можете получить их в обмен на очки персонажа - как во время создания персонажа, так и в игре. Каждое очко приравнивается к 10% среднего начального богатства в кампании. Полученные таким образом деньги можно сохранить, вложить во что-либо, ими можно сделать ставку в игре, оплатить снаряжение и т.д. Вы можете потратить столько очков, сколько захотите, но если собираетесь потратить более 10 очков, то лучше просто купить уровень Богатства!

В отличие от Богатства, очки, обменные на деньги, не указываются в листе вашего персонажа - они просто исчезают. Если вы используете эту возможность в ходе создания персонажа, то он будет стоить меньше очков, чем его спутники (но будет лучше снаряжен!).

Кроме того, вы можете потратить очки на особое снаряжение, если оно важно для воплощения идеи персонажа. См. Характерные предметы, с.85.

### Последующие заработки

Вы можете зарабатывать деньги по ходу приключений... или работать (см. с.516). Помните, что во многих мирах не работать - означает навлекать на себя серьезные подозрения или получать плохие результаты при бросках реакции.

Если бедный персонаж становится богатым, Мастеру следует потребовать от игрока «выкупить» данный недостаток за очки персонажа - см. с.121.

## Модификатор реакции

Выберите модификатор к реакции от людей, которые вас узнают. Это определит базовую стоимость вашей репутации. За каждую премию +1 к реакции (вплоть до +4) цена составляет 5 очков. За каждый штраф -1 (вплоть до -4), цена составляет -5 очков.

## Группа влияния

Размер группы людей, которая о вас слышала, влияет на базовую стоимость:

Почти все в вашем мире (но не жители других вселенных - по крайней мере пока они не встретятся с вами!):  $\times 1$

Почти все в вашем мире за исключением одной группы (все кроме французов, все кроме эльфов, все кроме пришельцев из других миров):  $\times 2/3$  (округлять вниз).

Большая группа людей (все люди определенной веры, все наемники, все торговцы и т.д.):  $\times 1/2$  (округлять вниз).

Небольшая группа людей (все священники Уазу, все грамотные люди в Англии XII века, все маги в современной Алабаме):  $\times 1/3$  (округлять вниз).

Если, по мнению Мастера, группа этих людей мала настолько, что вы не встретите не одного из них по ходу обычного приключения, то ваша репутация не стоит очков. Это зависит от мира; например, наемники встречаются редко в одних мирах и часто в других.

## Частота узнавания

Вашего имени или лица достаточно, чтобы потребовался «бросок репутации», позволяющий установить, узнали вас встреченные люди или нет. Бросок делается один раз за человека или небольшую группу встречных. Для большой группы Мастер может, если сочтет нужным, потребовать нескольких бросков.

То, как часто вас узнают, влияет на стоимость вашей репутации:

*Всегда:*  $\times 1$ .

*Иногда* (результат 10 или меньше):  $\times 1/2$  (округлять вниз).

*Редко* (результат 7 или меньше):  $\times 1/3$  (округлять вниз).

Конечно, ваша репутация работает лишь в определенном месте. Если вы уезжаете достаточно далеко, Мастер может потребовать от вас «выкупить» недостаток в виде дурной репутации. (Никакой пре-

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ И НАЧАЛЬНОЕ БОГАТСТВО

Технологический уровень (с.22) определяет начальное богатство, поскольку технологически развитые общества обычно более богаты. Ниже приведена сводная таблица технологических уровней и предполагаемое начальное богатство для них.

ТУ 0	Каменный век (доисторический период и далее). \$250
ТУ 1	Бронзовый век (3500 лет до н.э. и позже). \$500
ТУ 2	Железный век (1200 лет до н.э. и позже). \$750
ТУ 3	Средневековье (600 г. н.э. и позже). \$1.000
ТУ 4	Эпоха парусов (1450 г. и позже). \$2.000
ТУ 5	Промышленный переворот (1730 г. и позже). \$5.000
ТУ 6	Эпоха механики (1880 г. и позже). \$10.000
ТУ 7	Атомная эпоха (1940 г. и позже). \$15.000
ТУ 8	Цифровая эпоха (1980 г. и позже). \$20.000
ТУ 9	Эпоха микротехники (2025 г. и позже?). \$30.000
ТУ 10	Эпоха роботизации (2070 г. и позже?) \$50.000
ТУ 11	Эпоха экзотических материалов. \$75.000
ТУ 12+	Все что пожелает Мастер \$100.000

Для удобства *GURPS* приводит цены в «\$». \$ может означать «доллары», «кредиты», «пенсы» или даже предметы обмена. В современном мире \$1 равняется нынешнему доллару США. В иные эпохи \$1 примерно равняется количеству местных денег, необходимых, чтобы купить батон хлеба или равное количество другого основного продукта - он не равняется историческому доллару США.

Например, в обществе развитого средневековья \$ может равняться медному фардингу. В Америке времен второй мировой войны \$ превратится в 10 центов по ценам 1940-х годов. В мире киберпанка, где произошла гиперинфляция, \$ может равняться 1.000 обесценившихся долларов 2030-х годов! Однако \$ *GURPS* - это постоянная величина. Изменения начального богатства со сменой ТУ отражает благосостояние, возрастающее благодаря развитию цивилизации, а не инфляцию.

В книгах об игровых мирах начальное богатство, зарплата и цены могут приводиться в местной валюте - в исторических долларах США, в британских фунтах, в пиастрах и т.д. В подобных случаях всегда даются указания по переводу их в постоянные \$.

## Технологический уровень и снаряжение

Вы приступаете к игре с «начальным богатством», соответствующим ТУ вашей кампании. Если вы приходите из мира с более высоким ТУ, то можете начать игру со снаряжением своего личного ТУ. Однако, цены на снаряжение удваиваются за каждый уровень, на который ТУ снаряжения превосходит технологический уровень кампании!

Например, персонаж из ТУ8 в мире ТУ3 начинает игру с \$1.000, как и любой другой при этом технологическом уровне. Если он хочет приобрести штурмовую винтовку ТУ8, которая обычно стоит \$1.500, то она обойдется в 32 раза дороже (пять уровней разницы приведут к удвоению цены пять раз подряд, всего же в 32 раза) - или \$48.000 - поскольку винтовка гораздо ценнее в мире низких технологий. Ему понадобится начать с определенным уровнем богатства!

Никто не гарантирует, что персонажи из высоких ТУ продолжат иметь доступ к высокотехнологичному снаряжению по ходу игры. Если вы хотите получить какой-то предмет, то следует купить его в начале игры. Если приключенец из ТУ8 оказался в мире ТУ3 с сотней патронов для винтовки, то лучше использовать их с умом. Когда они закончатся, то будет уже поздно...



## БЕСКЛАССОВЫЕ ОБЩЕСТВА

Во многих обществах, особенно феодальных, Статус является основным фактором, определяющим положение в обществе. Однако некоторые общества, особенно современные и футуристические, претендуют на звание «бесклассовых». Это не значит, что не существует различий в социальном положении! Это означает лишь, что заслуги - обычно в виде богатства, образования или общественной должности -, а не имя или происхождение определяют относительное положение человека в обществе.

В бесклассовых обществах Мастер имеет право ограничить двумя уровнями значение Статуса, которое игровые персонажи могут приобрести непосредственным образом. Это преимущество отражает определенное сочетание высшего образования, разрешения на профессиональную деятельность (вроде лицензии юриста или врача), уважения к фамилии и культурных достижений (можно быть кем угодно, от «рок-звезды» до «известного поэта»). Единственный способ приобрести еще более высокий статус - это получить его «бесплатно» за высокий уровень Богатства (с.25) или за Звание (с.29).

В обществе, где определенное Звание - а не Статус - является мерилом власти, потребуется хитрость, чтобы использовать высокий Статус себе на пользу. Например, вы можете происходить из хорошей семьи и иметь достойное образование, что позволяет вам приобрести Статус 2. Кроме того, вы можете быть богаты (Мультимиллионер 1), получая за это +2 к статусу, а также занимать чиновничий пост в местном аппарате (Административное Звание 3), получая еще +1 к статусу. В результате вы получите Статус 5. Тем не менее, чтобы воздействовать на крупного чиновника с Административным Званием 6 и Статусом 2, вам придется использовать свои общественные связи. Может быть, вы и более значимы в высшем обществе (Статус 5 против его Статуса 2), но он превосходит вас в глазах закона (Звание 6 против Звания 3)!

мии за потерю хорошей репутации не дается.)

### Различная репутация

У вас может быть больше одного вида репутации, и один её вид может перекрывать другой. Мастер должен пробросить все её виды, прежде чем определить, как отреагирует на вас НИП. Общий модификатор к реакции не может быть в заданной ситуации больше +4 или меньше -4.

### Многоаспектная репутация

Один тип репутации может давать разные модификаторы к реакции от разных групп, при условии что эти группы не пересекаются. Установите модификатор для каждой группы, измените цену в зависимости от их размера и в сумме посчитайте конечную цену. Измените это общее число в зависимости от частоты узнавания. Такая репутация будет преимуществом, если общее число очков положительно, и недостатком - если отрицательно. Конечная стоимость может быть равна 0, но вы все же должны записать репутацию в лист персонажа!

*Пример 1: Сэр Анакреон имеет репутацию бесстрашного истре-*

*бителя чудовищ. Это дает ему +2 к реакции от всех, кто узнает его. Все слышали о нем (нет модификатора), а узнают его при результате броска 10 или меньше ( $\times 1/2$ ). Таким образом, у него преимущество на 5 очков.*

*Пример 2: Зеленый дракон имеет репутацию борца с преступниками. Он получает +3 к реакции от добропорядочных граждан - это почти все за исключением большой группы неупорядоченных граждан ( $\times 2/3$ ), то есть 10 очков. Он получает -4 к реакции от преступников - большой группы людей ( $\times 1/2$ ) - за -10 очков. Общая стоимость его репутации составляет 0 очков. Если игрок пожелает, то может определить частоту узнавания персонажа, но общая стоимость все равно составит 0 очков.*

## ВЛИЯТЕЛЬНОСТЬ

Формально занимаемое вами место в обществе отличается от вашей личной славы или успехов. Чтобы оказывать влияние на других официальными средствами (а не с помощью личной популярности или подкупа), вы должны приобрести один или несколько видов общественного положения, каждый из которых имеет свои

положительные и отрицательные стороны.

## Статус

### Status

#### 5 очков/уровень

Статус отражает ваш вес в обществе. В большинстве игровых миров уровни Статуса колеблются от -2 (раб или нищий) до 8 (могущественный император или божественный правитель), средний человек имеет Статус 0 (вольный человек или обычный гражданин). Если вы не покупаете Статус специально, то ваш Статус равен 0. Статус стоит по 5 очков за уровень. Например, Статус 5 обойдется в 25 очков, а Статус -2 в -10 очков. Кроме того, чтобы поддерживать статус, требуются денежные затраты (см. с.156).

Статус - это не то же самое, что и личная популярность (см. Репутация, с.26) или популярность вашей расы или этнической группы (см. Уважаемый, с.86 и Социальная дискриминация, с.155). Иногда Статус может повлиять на реакцию окружающих, но его основным эффектом является показать ваше место в социальной иерархии. Попросту говоря, Статус отражает вашу власть.

### Высокий статус

Статус выше 0 означает, что вы относитесь к правящему классу данной культуры. Ваша семья может принадлежать к наследственной знати (например, к Плантагенетам или Виндзорам), преуспевающим бизнесменам и политикам (Рокфеллерам или Кеннеди) или иного рода важным персонам. Вы даже можете заработать Статус благодаря собственным усилиям. Как результат, другие представители вашей культуры считаются с вашим мнением, что выражается в премии ко всем броскам реакции.

Высокий Статус несет различные привилегии, свои для каждого игрового мира; эту информацию может сообщить вам Мастер. Обратите внимание, что любой человек высокого Статуса является желанной добычей для похитителей или карьеристов, а некоторые преступники ненавидят «правлящий класс».

### Низкий статус

Статус ниже 0 означает, что вы крепостной или раб, либо просто бедный человек. Это не то же самое, что и Социальная дискриминация (с.155). В средневековой Японии, к примеру, женщина может обладать высоким Статусом, но все равно она получает -1 к реакции из-за Социальной дискриминации женщин. Современный преступник теоретически может иметь любой уровень Статуса одновременно с Социальной дискриминацией из-за суди-

мости. Различные сочетания Статуса, Социальной дискриминации и Репутации могут привести к интересным результатам. К примеру, человек, занимающий низкое положение в обществе или даже относящийся к угнетаемому меньшинству, может заработать репутацию героя, так что окружающие будут относиться к нему хорошо.

### **Статус как модификатор реакции**

Когда Мастер производит бросок реакции (см. с.494), относительный статус персонажа может повлиять на нее. Конечно, Мастер может отыграть НИП как ему угодно, но ниже приведен ряд общих указаний:

Более высокий Статус обычно дает премию к реакции. Когда вы имеете дело с человеком, стоящим ниже в иерархии, используйте разницу в Статусе в качестве премии к реакции - конечно, за исключением тех, кого раздражает Статус. Например, если ваш Статус 3, то люди со Статусом 1 будут реагировать на вас с +2, а люди со Статусом 0 будут реагировать с +3.

Более низкий Статус может дать штраф. Если вы имеете дело с дружелюбно настроенным НИП, чей Статус выше, то ваш Статус значения не имеет (если он положителен). В конце концов, Статус короля куда выше, чем у его рыцарей, но король относится к ним хорошо... чаще всего. Но если НИП настроен нейтрально или отрицательно, то более низкий Статус лишь ухудшает ситуацию («Как смеешь ты, простой рыцарь, говорить, будто мой план битвы глуп?»). Опять же, используйте разницу между уровнями Статуса в качестве модификатора реакции, но в данном случае это уже будет штраф.

Отрицательный Статус обычно дает штраф. Если ваш Статус меньше нуля, люди с более высоким Статусом всегда реагируют на вас плохо. Используйте разницу между вашим Статусом и статусом НИП в качестве штрафа к реакции, но оно не может превышать -4.

### **Определение статуса**

Статус влияет на броски реакции, только если он очевиден окружающим. В некоторых сеттингах ваши манеры, одежда и речь отражают Статус. Безусловно, если ваш Статус очень высок, то вас легко могут узнать в лицо - или это явно показывает толпа слуг вокруг вас.

В некоторых обществах вам придется предоставить вещественные доказательства (личная карточка, перстень с печатью и т.д.), пройти тест либо подвергнуться технологической или магической проверке, прежде чем ваш статус признают. В подобных обществах Статус не сто-

ит меньше очков; у вас может быть меньше премия к реакции, но зато вы всегда можете жить нормальной жизнью, и кому-либо будет гораздо труднее подделаться под вас.

### **Звание**

#### **Rank**

#### **5 или 10 очков/уровень**

Отдельные части общества - например, гражданские чиновники, военные или представители могущественных церквей - часто обладают внутренней системой званий, отличной от Статуса. Если подобная организация обладает существенным влиянием в обществе или доступом к полезным ресурсам, то ее члены должны заплатить очки за звание в данной организации.

Звания измеряются по уровням. Каждый, кто обладает более высоким Званием, имеет власть над теми, чье Звание ниже - независимо от личных способностей. В большинстве случаев, существует от шести до восьми уровней Званий. Мастеру следует определить, какое максимальное Звание доступно персонажам в начале, обычно это Звание от 3 до 5.

В отличие от Статуса, для поддержания Звания не требуется денежных вложений. С другой стороны, почти все виды Звания требуют Службы (см. с.133). Звание обычно имеет строгие требования - чаще всего это одна из Привилегий (с.30)

или минимальный уровень в умении. Эти вещи имеют собственную стоимость, но включенную в стоимость Звания.

В обществе обычно имеется несколько систем Званий; точный их выбор зависит от игрового мира. В большинстве случаев вы можете иметь более чем один вид Звания, хотя Мастер волен объявить, что один вид Звания препятствует получению других.

Звание может соседствовать со Статусом. Если так, то высокое Звание дает дополнительный Статус без дополнительной оплаты: +1 к Статусу за Звание 2-4, +2 к Статусу за Звание 5-7 и +3 к Статусу за Звание 8 и выше. Это отражает общественное уважение к высокопоставленным членам важных общественных учреждений. Если вы обладаете различного рода Званиями, то можете получить премию к Статусу за каждое из них.

В качестве альтернативы, один из видов Звания может замещать Статус; например, Духовное звание в теократическом обществе. В подобных обществах Статуса не существует. Каждый уровень Духовного звания дает вам свои обычные преимущества плюс эффекты Статуса, равного по уровню.

Звание стоит 5 очков за уровень, если оно сосуществует со Статусом, или 10 очков за уровень, если оно вытесняет Статус. Распространенные

## **СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПО ЗВАНИЯМ**

В игре с участием персонажей в определенных Званиях может возникнуть множество особых ситуаций.

### **Временное звание**

Лица в более высоких Званиях могут временно повесить ваше Звание на определенный период - до конца проекта, битвы и т.д. В случае с Воинским званием это называется присвоением внеочередного звания. Чтобы получить временное Звание, вы должны соответствовать всем обычным требованиям и заплатить соответствующее количество очков.

### **Отставные звания**

Те, кто в прошлом имел Звание, могут сохранить его в виде «Отставного звания» всего по 1 очку за уровень. Тот, кто на данный момент обладает званием, которое дает мало реальной власти, также может взять Отставное звание. Это преимущество предназначено только для социальных ситуаций; оно дает вам лишь видимость звания.

### **Звания для шпионов**

Офицеры государственных разведслужб обычно имеют особые Воинские звания, отличные от простых солдатских. Те, кто работает на неармейские разведывательные службы, вместо этого получают определенные Административные звания. Наконец, некоторые офицеры контрразведки фактически являются полицейскими и получают Полицейские звания. Тем, кто играет шпионов, следует посоветоваться с Мастером, прежде чем приобретать какое-либо Звание вообще!

разновидности Званий включают в себя:

**Административное звание:** должность в государственном аппарате. Когда вы имеете дело с другими управленцами, то разница в Званиях работает по тому же принципу, что и разница в Статусе (с.28). При ТУ5 и выше крупный чиновничий аппарат может иметь несколько видов званий: для каждого министерства они свои, возможны дополнительные категории для думе, судебных органов и т.д. (Представители министерства обороны и правоохранительных органов используют вместо этого Воинские или Полицейские звания). Отметьте это в листе персонажа; например, Административное звание (Судебное).

**Торговое звание:** положение в государственной или межгосударственной торговой организации. Это может быть что угодно от торговой организации ацтеков (у которых Торговое звание было приближено к Статусу) до «торгового флота» в современном или футуристическом обществе (где Торговое звание во время войны обычно соответствует Воинскому званию).

**Воинское звание:** положение в военной организации. У каждой организации отдельная структура. В целом, те, кто не командует непосредственно, обладают Званием 0-2, а представители младшего офицерского или старшего сержантского состава получают Звание 3-4. Звания 5 и выше оставлены для высшего командного состава и офицеров, несущих ответственность за крайне ценные или редкие ресурсы. Офицеры, специалисты и прочие представители личного состава с ограниченными обязанностями, небольшой действительной ответственностью или возможностью командовать, согласно **GURPS** имеют более низкое Звание, хотя формально могут носить звания, соответствующие более высокому уровню; отразите это с помощью одного или большего количества уровней преимущества Отставное звание (см. Отставное звание, с.29).

### Пример создания персонажа

И-спецназ кормит и одевает Дая, а также предоставляет ему снаряжение, необходимое на задании, но не позволяет ему забрать свою добычу из Ирса. Таким образом, лично у него имущества мало. Мы выбираем Богатство (Бедный) за -15 очков. Это дает 1/5 начального богатства для ТУ8, то есть \$4.000. И все же, по стандартам Ирса (начальное богатство для ТУ3 составляет лишь \$1.000) он живет в большей роскоши, чем в бытность свою профессиональным вором!

Глядя на черты, приведенные в разделах Привилегии и Социальные ограничения, мы выбираем две, соответствующие работе Дая. И-спецназ - могущественная организация, и его агенты являются Представителями силовых структур (с.65) в разном времени и пространстве, это стоит 15 очков. Но эта власть требует Службы (с.133), которую необходимо выполнять при результате 15 и меньше, служба эта крайне опасна и стоит -20 очков.

Богатство и влияние Дая стоят в общей сложности -20 очков. Это снижает общее число его очков до 143.

**Полицейское звание:** положение в правоохранительных структурах. У каждого учреждения собственные Звания. Вы обязаны приобрести преимущество Представитель силовых структур (с.65), прежде чем взять Полицейское звание; в этом разница между патрульным офицером (Полицейское звание 0 за 0 очков) и обычным гражданином (Полицейское звание отсутствует, также 0 очков). Обратите внимание, что в полицейском государстве нет разницы между Полицейским и Воинским званием.

**Духовное звание:** положение в духовной иерархии. У каждой религии собственные Звания. Вы должны приобрести преимущество Церковный сан (с.43), прежде чем взять Духовное звание; в этом разница между послушником (Духовное звание 0 за 0 очков) и мирянином (Духовное звание отсутствует, также 0 очков). Другие часто встречаемые требования включают минимальный уровень в умении Теология, принадлежность к определенному полу или расе. Разница в Званиях работает по тому же принципу, что и разница в Статусе (см. с.28), когда вы имеете дело с единоверцем или с тем, кто уважает вашу веру.

## ПРИВИЛЕГИИ

Вы можете приобрести особые для своего общества привилегии - например, лицензию, которую сложно получить, доступ во влиятельную социальную группу или неприкосновенность для определенных законов - которые дают вам больше свободы действия. Подобные преимущества не связаны напрямую со Званием или Статусом. Например, у шпиона в низком Звании может быть «лицензия на убийство», в то время как его начальник, чиновник с гораздо более высоким Званием, связан всеми правилами культурного общества.

Привилегии включают такие преимущества, как Традиция гостеприимства (с.41), Церковный сан (с.43), Представитель силовых структур (с.65), Юридическая неприкосновенность (с.65), Секретный доступ (с.82), Уважаемый (с.86) и Пожизненная должность (с.93).

## СОЦИАЛЬНЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

Ваше общественное положение может наоборот ограничивать вашу свободу. Это может принимать множество форм: тяжелые обязательства; необходимость скрывать свои поступки или образ жизни; или массовое неуважение к вашей культурной группе, роду занятий или социальному классу. Подобные черты считаются недостатками - см. Служба (с.133), Секрет (с.152) и Социальная дискриминация (с.155). Все эти ограничения устанавливаются извне. Если вы ограничены собственными ценностями, то см. вместо этого Добровольные ментальные недостатки (с.121).



# ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

Возможно, вы захотите знать все о своем персонаже - и вы вполне можете это узнать! Ваша биография должна включать хотя бы некоторые подробности о взаимоотношениях - хороших, нейтральных или плохих - с другими людьми из своего игрового мира.

Иметь союзников, на чью помощь вы можете рассчитывать по ходу приключения, - это преимущество. Аналогично, если кто-то осложняет вам жизнь или активно мешает вам лично - это недостаток, оцениваемый соответственно. Обратите внимание, что этим НИП не обязательно быть людьми - они могут оказаться призраками, животными или роботами.

## СВЯЗАННЫЕ НИП

Некоторые друзья и враги лично участвуют в игре при своем появлении. Эти «связанные НИП» имеют собственную личность, биографию и лист персонажа, точно

так же как игровые персонажи. В любом случае, Мастер спросит о ваших взаимоотношениях, его биографии и основных способностях НИП, а затем будет использовать эту информацию для создания листа персонажа.

Листы Связанных неигровых персонажей - как и всех прочих НИП - должен видеть только Мастер. У вас не будет к ним доступа! Когда эти НИП вступят в игру, матер будет играть их роли и контролировать их действия. Таким образом, даже ваши ближайшие соратники никогда не будут предсказуемы на 100%.

Связанные неигровые персонажи, которые являются преимуществами - это Союзники (с.36) или Покровители (с.72). Недостатками являются Иждивенцы (с.131) и Враги (с.135). В любом случае, последнее слово за Мастером. Мастер в праве запретить Связанного НИП, который, по его мнению, разрушит

игру, будет несбалансирован или не подходит к игре. Он даже может запретить целые классы неигровых персонажей - Иждивенцев, Врагов, Покровителей и т.д. - если посчитает, что они чрезмерно повредят ходу игры.

## КОНТАКТЫ

Кроме того, у вас могут быть соратники, которые предоставляют полезную информацию или совсем уж небольшие услуги, но прямо не участвуют в опасных приключениях. Они появляются как раз настолько, чтобы суметь помочь вам, а затем исчезают. Мастер отыграет их и продумает их личные черты, но поскольку вероятность их прямого участия в игре не больше, чем для любого другого дружественного НИП, то им не требуется полного листа персонажа. Такие неигровые персонажи приобретаются в виде Контактных (с.44) или Групп контактов (с.44).

# ИМЕНА

Итак, на данный момент вы уже хорошо представляете, как выглядите и кем являетесь... но у вас может быть одна или несколько личин, которые вы демонстрируете миру. У большинства людей одно имя - но преступники, шпионы, супергерои или члены комитета бдительности могут иметь несколько имен.

Официально подкрепленное альтернативное имя стоит очков; см. Альтернативное имя (с.39). С другой стороны, поддержание личности в секрете может вызвать трудности и потребовать расходов, которые превратят ее в недостаток Секретное имя (с.153). А если вы нигде официально не зарегистрированы, то вы Безымянный (с.100).

## ПСЕВДОНИМЫ

Во многих странах - включая современные Соединенные Штаты - разрешено использовать не-

настоящее имя ради сохранения тайны личной жизни, если это имя используется без цели обмана и не вносится в официальные записи. Вы можете без проблем снять квартиру на имя «мистера Смита» и платить наличными. Но вы не можете законно получить на это имя водительские права и т.д. Подобные ничем не подкрепленные «имена» не стоят очков, они часто используются рок-звездами и актерами (которые любят «сценические псевдонимы»), писателями (в форме литературных псевдонимов) и членами королевской семьи во время путешествий.

## ВРЕМЕННЫЕ ИМЕНА

Любой может получить быстрое и низкокачественное Альтернативное имя (с.39). Хотя это и

полезно, подделка рано или поздно будет раскрыта и уничтожена (а ее хозяина будут искать!). Подобные документы не считаются преимуществом и не стоят очков; их покупают за деньги.

Обычное Временное имя будет нормально работать в течение недели. По окончании недели Мастер бросает 3к. При результате 8 и меньше власти разоблачают фальшивые документы. Если же нет, то фальшивка работает еще неделю и процесс повторяется, но «бросок разоблачения» получает дополнительную премию +1 за каждую дополнительную неделю (9 и меньше по окончании второй недели, 10 и меньше по окончании третьей и т.д.).

Цена на Временное имя договорная, она зависит от ваших контактов, умений и мира. Чем дешевле документы, тем чаще будет делать бросок Мастер - действительно дешевые документы могут работать в течение дня, и каждый день будет делаться бросок! Также могут быть доступны и более дорогие документы, которые работают дольше или бросок проверки которых выполняется против более низкого числа.

Безымянный (с.100) персонаж может использовать Временное имя.

### Альтернативное и Секретное имя

Секретное имя (с.153) - это не то же самое, что и Альтернативное имя (с.39). Если Секретное имя не имеет подтверждающей его фальшивой записи, то не считается Альтернативным именем. А если вы применяете Альтернативное имя для пользования тайным банковским счетом (к примеру), и не пытаетесь «жить» под этим именем, то это не Секретное имя.

# ПРЕИМУЩЕСТВА

☛ Sergeant ☛ Calenur ☛ milit ☛ militoff@ya.ru

«Преимущество» - это полезная черта, дающая вам ментальное, физическое или социальное «превосходство» над персонажем с такими же характеристиками. Каждое преимущество имеет свою цену в очках персонажа. Для одних преимуществ она постоянна, для других зависит от их «уровня» (например, Обостренное зрение стоит 2 очка/уровень, так что Обостренное зрение 6 будет стоить 12 очков). Сложнее дела обстоят с преимуществами «различной» цены; за подробностями обращайтесь к описанию.

Вы можете начать игру со множеством преимуществ, если способны их приобрести - хотя некоторые могут быть запрещены определенным видам персонажей. С разрешения Мастера преимущества также можно получить в игре. Например, все полезные социальные черты из Главы 1 (Статус, Богатство, и т.д.) можно вполне реалистично приобрести в ходе игры. Магия и высокие технологии зачастую тоже могут дать преимущество. За информацией о получении преимуществ в игре обратитесь к Главе 9.

## Виды Преимуществ

Преимущества делятся на несколько категорий, каждая из которых определяет, кто может стать их обладателем и каков их игровой эффект.

### Ментальные ☛, физические ☛ и социальные ☛

*Ментальные преимущества* связаны с вашим разумом, или, возможно, даже с душой. Они остаются, даже если вы получаете новое тело в результате переселения, пересадки мозга, и т.п. Обычно в эту категорию попадают магические, псионические и сверхъестественные черты. Большинство ментальных преимуществ работают автоматически, но некоторые для использования требуют броска ИН, Восприятия или Воли. Ментальные преимущества отмечены ☛.

*Физические преимущества* являются частью вашего тела. Вы потеряете их, если ваш разум переместится в новое тело - а тот, кто переместится в ваше, получит и ваши физические преимущества. Обычно в эту категорию попадают преимущества, обеспеченные бionicкой и тому подобными имплантатами. Сделайте бросок 3Д, чтобы активировать любое физическое преимущество, не работающее автоматически. Физические преимущества отмечены ☛.

*Социальные преимущества* связаны с вашей личностью. Зависимость личности от разума и тела определяется игровым миром. В фэнтезийном сеттинге демон может овладеть герцогом и «стать» уважаемым дворянином вместо ужасного демона, в то время как в далеком будущем люди могут просто «загружать» себя в новые тела без изменения социального положения. Как всегда, последнее слово за Мастером. Обратите внимание, что в эту категорию входят Звание, Статус, Богатство и т.п. черты из Главы 1. Социальные преимущества отмечены ☛.

Многие экзотические и сверхъестественные преимущества (см. ниже) могут принадлежать к более чем одной из этих категорий. Это отмечено (например, как ☛/☛) в соответствующем месте. Окончательное решение за Мастером. Пометки ☛,☛ и ☛ призваны помочь Мастеру с решением, а не заменить его.

### Экзотические ☛, сверхъестественные ☛ и обычные

*Экзотические преимущества* - это черты, которыми не могут владеть обычные люди без ультратехнологических модификаций тела или подобного вмешательства: например, Дополнительные руки или Видение смерти. Нелюди зачастую получают экзотические преимущества из расового шаблона, но это не дает им права свободно покупать такие черты.

Для покупки экзотических черт, не входящих в расовый шаблон (см. Главу 7), необходимо разрешение Мастера. Экзотические преимущества отмечены ☛.

Сверхъестественные преимущества не существуют в природе и не могут быть научно обоснованы - даже с помощью «супернауки». Они являются результатом божественного вмешательства, магии, псионики и т.п. Классический пример - талант к волшебству (см. Магические способности, с.66). Эти черты отличаются от экзотических тем, что с разрешения Мастера ими может обладать любой, даже самый «обычный» человек. Наличие сверхъестественных способностей не делает вас нелюдем или мутантом. Сверхъестественные преимущества отмечены \*.

Обычные преимущества - это врожденные или приобретенные черты и приемы, которые может освоить каждый; для их покупки обычно нет ограничений. Они никак не отмечены - если вы не видите значка 4 или 5, преимущество является обычным и доступно любому с разрешения Мастера. Последнее очень важно! Некоторые обычные черты предназначены для «киношных» кампаний (см. Киношная кампания, с.488) и Мастер может запретить их для соблюдения реализма. «Киношные» черты всегда явно обозначены в тексте.

## ПРОИСХОЖДЕНИЕ ПРЕИМУЩЕСТВ

Выбирая экзотическое или сверхъестественное преимущество, вы одновременно должны найти ему игровое объяснение: биология, высокие технологии, божественный дар и т.п. Обоснование своих способностей в рамках игрового мира позволит вам лучше «прочувствовать» персонажа и даст Мастеру дополнительные сюжетные зацепки.

Происхождение преимущества обычно ни на что не влияет - имея когти, вы будете пользоваться ими по правилам Когтей (с.42) в независимости от того, естественные они, кибернетические или получены в дар от Бога-Тигра. Иногда, тем не менее, могут встретиться вещи, взаимодействующие только с конкретным видом способностей. Кроме этого, Мастер может решить, что таланты определенного происхождения более (или менее) эффективны в конкретной ситуации. В таких случаях важно знать, как ваше преимущество работает.

У большинства персонажей все преимущества одинакового происхождения, но с разрешения Мастера вы можете выбрать отдельное происхождение для каждого из них. Мастер определяет,

## ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Иногда преимущество, которое вы хотите получить, явно не найдет применения в начале игры или стоит больше, чем можно себе позволить на старте. Или вы просто хотите начать карьеру авантюриста с нереализованным потенциалом, как многие литературные герои. В любом случае Мастер может позволить вам оплатить только 50% стоимости преимущества как «первый взнос» за его приобретение позже.

Когда вы берете подобное потенциальное преимущество, обсудите с Мастером игровые условия, при которых оно станет вашим. Как только эти условия исполнятся, вы должны как можно скорее оплатить вторую половину стоимости преимущества премиальными очками персонажа; см. Улучшение во время приключения (с.290). Пока вы не оплатите преимущество полностью, Мастер вправе требовать дополнительной оплаты частичных или неконтролируемых выгод, которые оно обеспечивает.

К примерам потенциальных преимуществ относятся:

**Преемник (Heir):** вы являетесь наследником богатства или титула. Мастер решает, когда вы станете их обладателем. Как только это произойдет, вы заплатите за Статус, Богатство, или другие социальные привилегии оставшуюся половину их стоимости. До этого вы будете наслаждаться дополнительными деньгами, модификаторами реакции и т.п., равными половине того, что вы получите в результате. Например, если вы хотели получить +2 к Статусу [10] и Обеспеченный [10], то Преемник будет стоить 10 очков и давать +1 Статусу и +50% к начальному богатству.

**Преимущество Шредингера (Schrödinger's Advantage):** вы можете договориться, что в некой критической ситуации во время приключения, когда все будет казаться потерянным, вы внезапно откроете в себе новую способность, которая поможет вам выбраться из передраги. Чтобы ее использовать, вы должны немедленно заплатить оставшуюся половину очков. Это очень мощная возможность и, чтобы сберечь баланс, «первый взнос» до обнаружения скрытых возможностей не дает никаких выгод.

**Секретное преимущество (Secret Advantage):** у вас есть преимущество о котором вы не знаете! Мастер выбирает преимущество или набор преимуществ стоимостью вдвое большей, чем «первый взнос», но ничего не говорит и не дает никаких подсказок! Он раскроет тайну в подходящий драматический момент. До этого преимущество обеспечивает обычные выгоды, но не находится под вашим контролем - вы не можете на него рассчитывать. Преимущество заработает как положено, когда будет открыто и оплачено.

какие происхождения доступны в его кампании. Примеры включают в себя:

**Биологическое (Biological):** врожденные черты (уникальные для вас или часть расовых черт) и мутации. Медицина способна обнаружить и исследовать эти черты, а на более высоких технологических уровнях - добавлять или удалять их путем генной инженерии, имплантов или хирургии.

**Ци (Chi):** способности, обязанные своему происхождению «внутренней силе» бойцов и Мастеров йоги (также известны как *Ки* и *Прана*). Болезнь и другие недуги могут иногда их ослабить, выведя, например, ваши инь и янь из равновесия.

**Абсолют (Cosmic):** способности, чьим источником прямо или косвенно является Вселенная. Это скорее привилегия богов, могущественных духов, суперов и т.п. Если эффектам ваших способностей могут противостоять только другие абсолютные способности, это является улучшением; см. Абсолют (с.103).

**Божественное (Divine):** дары богов (если вы сами бог, используйте Абсолют). В областях низкой «святости» для вашего бога - например, на чужой земле, где он неизвестен, или в храме бога-конкурента - вы можете обнаружить уменьшение или исчезновение своих способностей.

## ЧТО РАЗРЕШЕНО

Мастер решает, какие экзотические и сверхъестественные черты разрешены в его кампании - и кому. В фантастическом «сверхчеловеческом» игровом мире Мастер может позволить добавление определенных экзотических преимуществ путем хирургии или генетических модификаций, но объявить сверхъестественные преимущества попросту не существующими. В хорроре 1920-ых Мастер может разрешить большинство сверхъестественных способностей, но запретить экзотические. А в кампании супергероев Мастер может позволить игрокам покупать что угодно, принимая решение по каждому преимуществу в отдельности. Игроки должны научиться понимать значки 4 и 5 как «требуется разрешения Мастера.»

**Высокотехнологическое (High-Tech):** вживление не-биологических имплантов в биологических персонажей и все способности киборгов, роботов и транспортных средств. Такие черты можно обнаружить и изучить с помощью датчиков, а определенные контрмеры на основе высоких технологий даже способны нейтрализовать их.

**Магическое (Magic):** способности, основанные на использовании магической энергии, или *мань*. Вам не обязательно быть магом - эта категория включает такие длительные магические эффекты, как личные зачарования. Если ваши способности не действуют в областях без маны и действуют со штрафом -5 в областях низкой маны (как заклинания; см. с.235),

это ограничение (см. с.110) Чувствительность к мане, -10%.

**Псионическое (Psionic):** преимущества, обязанные своим происхождением силе разума. В большинстве сеттингов с пси-способностями существуют препараты, устройства и специальные анти-пси силы, способные обнаружить и победить их. В результате они покупаются со специальным ограничением; см. Главу 6.

**Духовные (Spirit):** способности, вызванные влиянием духов. Вы только *кажетесь* источником силы; на самом деле за вас работают невидимые сверхъестественные существа. Естественно, если духи не могут с вами взаимодействовать, ваши способности не работают.

## ВКЛЮЧЕНИЕ И ВЫКЛЮЧЕНИЕ ПРЕИМУЩЕСТВ

Если преимущество никак вам не мешает (например, Интуиция), или должно действовать всегда, чтобы приносить пользу (например, Устойчивость), или демонстрирует черты вашей расы (например, Дополнительные руки) - оно *всегда включено*. Вы не можете отключить его.

Большинство других преимуществ *переключаемы* вы можете отключить и включить их по желанию. Это действие требует секундного манёвра Подготовки к включением или выключением преимущества сразу после выполнения манёвра. В отличие от некоторых умений и магических заклинаний, для этого не нужна концентрация; переключение преимущества - это «второе я», которое не может быть «прервано». Преимущество по умолчанию (даже во время сна, безсознательного состояния и т.п.) всегда «включено».

Атаки (особенно Воздействием (с.35), Удержанием (с.40), и Природная атака (с.61) ) «включены» только во время нападения. Подобные преимущества требуют для использования секундного манёвра Атаки; вы *не можете* держать их постоянно включенными без специального улучшения.

Исключения из этих рекомендаций явно отмечены в тексте.

# СПИСОК ПРЕИМУЩЕСТВ

## Круговой обзор 360° Vision

25 очков

Ваша область зрения равна 360°. Защищаясь от нападения сбоку или с тыла, вы не получаете никаких штрафов. Вы можете атаковать врагов, находящихся сбоку или сзади, без Удара наугад, но с -2 к попаданию из-за неудобного угла атаки (обратите внимание, что некоторые приемы Каратэ не получают этого штрафа). Также вы получаете +5 к обнаружению Слежки; и ни одна атака сзади (если только она не скрыта от глаз) никогда не застанет вас врасплох.

Побочным эффектом этой черты являются дополнительные глаза - их может быть сколько угодно при той же стоимости преимущества.

### Особые ограничения

**Легко попасть (Easy to Hit):** ваши глаза или находятся на сте-

бельках, или необычно большие, или по другим причинам более уязвимы к атаке. Противник может поразить их, находясь в области их видимости, со штрафом всего -6 к попаданию. -20%.

## Чувство пространства

### 3D Spatial Sense

см. Чувство направления ниже

## Чувство направления

### Absolute Direction

5 или 10 очков

У вас превосходное чувство направления. Эта способность бывает двух видов:

**Чувство направления (Absolute Direction):** вы всегда знаете направление на север и способны восстановить путь, по которому прошли в течение прошлого месяца, независимо от его четкос-

ти или сложности. Эта способность не работает в средах типа межзвездного пространства или лимба астрального плана, но она действительно работает под землей, под водой и на других планетах. Она также дает +3 к Чувству тела и Навигации (Воздух, Земля, или Море). (Примечание: чувство направления, ведущее животных к месту назначения во время миграций, слишком примитивно; считайте его чертой на 0 очков) 5 очков.

**Чувство пространства (3D Spatial Sense):** как и выше, но работает в трех измерениях. Эта способность полезна в дальнем космосе, но не поможет вам при путешествии сквозь измерения. Вы получаете все премии Чувства направления и +1 к Пилотированию, +2 к Воздушной акробатике, Свободному падению и Навигации (Гиперпространство или Космос). 10 очков.

## Особые ограничения

*Требуется сигнала (Requires Signal):* вы зависите от сигналов сети навигационных спутников (как GPS Земли) или другой подобной системы. Ваши способности не работают в ее отсутствие и могут пострадать от наведенных помех. -20%.

## Чувство времени 🕒

### Absolute Timing

2 или 5 очков

У вас точные внутренние часы. Эта способность бывает двух видов, каждый из которых является несколько «киношным»:

*Чувство времени (Absolute Timing):* вы всегда знаете, который сейчас час, с точностью самых лучших карманных часов, распространенных в вашей культуре (но не точнее нескольких секунд). Вы можете с такой же точностью засекают время. Этой способности не в силах помешать ни изменение часового пояса, ни сон - причем вы можете по желанию просыпаться в заданное время. Бессознательное состояние, гипноз и т.п. может помешать этой способности работать, а путешествие во времени сбьет вас с толку, пока вы не узнаете «новое» время. 2 очка.

*Хронологация (Chronolocation):* как и выше, но путешествие во времени не способно помешать - вы всегда будете знать, который сейчас час в абсолютном исчислении. Обратите внимание, что вещи типа перехода на летнее время и календарной реформы по-прежнему способны сбить вас с толку! При путешествии во времени Мастер может сказать вам: «Вы возвратились точно спустя 92.876,3 дней» и позволить вам - или вашему персонажу - самому разобраться с вопросами типа «Что делать с високосным годом?» 5 очков.

## Обостренные чувства 🦋

### Acute Senses

2 очка/уровень

У вас превосходно развиты органы чувств. Каждое Обостренное чувство - отдельное преимущество, дающее +1 за каждый уровень ко всем броскам Чувств (с.358), которые вы (или Мастер за вас) делаете при использовании отдельного чувства.

*Обостренный слух (Acute Hearing)* дает вам дополнительные шансы что-то услышать или засечь звук (например, человека, который в темноте снимает оружие с предохранителя). 2 очка/уровень.

*Обостренный вкус и обоняние (Acute Taste and Smell)* дают премию к определению вкуса или запаха (например, яда в вашем питье). 2 очка/уровень.

*Обостренное осязание (Acute Touch)* дает дополнительную возможность что-то заметить при прикосновении (например, скрытое оружие при обыске подозреваемого). 2 очка/уровень.

*Обостренное зрение (Acute Vision)* помогает вам замечать вещи при всякого рода визуальном поиске (например, при поиске ловушек или следов). 2 очка/уровень.

С разрешения Мастера вы также можете купить Обостренные чувства для специализированных чувств типа Природного сканера или Чувства вибраций.

В общем случае покупать Обостренные чувства в игре нельзя - вместо этого вы можете повышать Восприятие. Однако, если потеряете один из органов чувств, Мастер может позволить вам для компенсации потратить заработанные очки на другие Обостренные чувства. Например, ослепнув, вы вполне могли бы получить Обостренный слух.

## Административное звание

### Administrative Rank

см. Звание, с.29

*Мастер решает, какие экзотические и сверхъестественные черты разрешены в его кампании - и кому.*

## Воздействие 🦋 🦋

### Affliction

10 очков/уровень

Вы способны на атаку, оказывающую вредное воздействие без прямых повреждений: слепоту, паралич, слабость и т.п. Она может быть нанесена ультратехнологическим лучевым оружием, химическим спреем, сверхъестественным парализующим взглядом или практически чем угодно еще. Определитесь с деталями при покупке преимущества.

В общем случае Воздействие - это атака на расстоянии с 1/2Д 10, Мах 100, Точ 3, Сс 1, Бзс н/о и Отдч 1, хотя с помощью модификаторов вы способны изменить эти параметры (см. стр 101-116).

При попадании ваша жертва для сопротивления воздействию должна сделать бросок 3Д+1. Примените штраф, равный уровню Воздействия (таким образом, Воздействие 1 требует броска 3Д без модификаторов). Жертва получает премию, равную СП, если Воздействие не имеет хотя бы одного из следующих модификаторов: Кровя-

ное действие, Контактное действие, Абсолют, Последующая, Заклятие, Респираторное действие или Основано на чувстве. Для уменьшения эффекта СП добавьте улучшение Делитель брони. Жертва получает добавочные +3, если находится вне зоны дальности половинных повреждений (1/2Д).

Если бросок жертвы успешен, ничего не происходит. При провале она получает эффекты Воздействия. По умолчанию это оглушение (см. с.420). Чтобы прийти в себя, можно сделать бросок 3Д+1 раз в секунду, но при этом сохраняется штраф, равный уровню Воздействия (СП не влияет на эти броски).

Воздействие, дающее не оглушающий эффект, достигается специальным улучшением (смотри ниже). Вы можете причинить более одного эффекта с помощью нескольких специальных улучшений. Эти эффекты действуют одновременно за исключением особо оговоренных случаев.

Если последовательные Воздействия причиняют один и тот же эффект, обычно он не складывается. Используйте один, худший, результат.

Для создания особых Воздействий используйте особые улучшения, описанные ниже. Также подходят множество Улучшений и ограниченный атаки (с.102). Например, ослепляющая вспышка - Основано на чувстве (с.109); большинству наркотиков - Последующая (с.105), Кровяное (с.102) или Контактное действия (с.103); сверхъестественные атаки типа «сглаза» используют Заклятие (с.106); а атака прикосновением требует Контактного боя (с.112).

Если Воздействие производит два или более эффекта из-за специальных улучшений, описанных ниже, некоторые из них могут быть вторичными. Вторичные эффекты срабатывают, только если жертва проваливает бросок 3Д на 5 или больше, или получает критический провал. Вторичный эффект стоит 1/5 от стоимости; например, вторичный Сердечный приступ стоит +60%, а не +300%.

Выбрав все модификаторы для Воздействия, опишите его сущность, как указано в Природной атаке (с.61).

## Особые улучшения

**Преимущество (Advantage):** жертва немедленно испытывает результат воздействия конкретно физического или ментального преимущества. Преимущества с мгновенными эффектами воздействия поражают цель только *однажды* - сразу после попадания (и при провале броска ЗД); например, Телепорт немедленно телепортирует жертву. Включаемые и выключаемые преимущества (типа Нематериальности) автоматически «включаются» на одну минуту за каждое очко разницы при провале броска ЗД и не находятся под контролем жертвы. Это стоит +10% за очко стоимости преимущества; например, Нематериальность стоила бы +800%! Если у преимущества есть уровни, определите их.

**Штраф к атрибуту (Attribute Penalty):** жертва получает *временную* потерю атрибута. Это стоит +5% за -1 к СЛ или ЗД и +10% за -1 к ЛВ или ИН. Например, атака, снижающая ЛВ на 3 и ИН на 2, будет стоить +50%. Соответственно ухудшаются все умения, основанные на этих атрибутах. Снижение СЛ также уменьшает Базовый груз и повреждения, а снижение ИН уменьшает Волно и Восприятие. Другие вторичные характеристики не затрагиваются; например, снижение ЗД не влияет на Базовую скорость и Единицы усталости. Штрафы длятся в течение одной минуты за каждую единицу разницы при провале броска ЗД.

**Кома (Coma):** жертва попадает в глубокое бессознательное состояние и при отсутствии врачебной помощи скорее всего умрет в течение дня; см. *Предсмертное состояние* (с.429). +250%.

**Накопление (Cumulative):** эффекты одинаковых атак складываются! Вы должны брать это улучшение вместе со Штрафом к атрибуту, или с Преимуществом, или с Недостатком, или с Отменой преимущества, которые являются «уровневыми» чертами. +400%.

**Недостаток (Disadvantage):** жертва временно получает один или более конкретных физических или ментальных недостатков (но не добровольные ментальные недостатки - см. с.121). Это стоит +1% за каждое очко стоимости временного недостатка; например, Паранойя [-10] стоит +10%. Если у недостатка есть уровни, определите их. Недостатки длятся в течение одной минуты за каждое очко разницы при провале ЗД.

**Сердечный приступ (Heart Attack):** жертва страдает от сердеч-

ного приступа, который выводит ее из строя и, при отсутствии врачебной помощи, приводит к смерти в течении нескольких минут. см. *Предсмертное состояние* (с.429). +300%

**Недееспособность (Incapacitation):** жертва выводится из строя на количество минут, равное величине провала при броске ЗД. После этого она оглушена до успешного броска ЗД (бросок раз в секунду). При объединении этого улучшения с другими эффектами (типа Раздражителя), они происходят после окончания действия Недееспособности; они заменяют оглушение и длятся столько же, сколько длился Недееспособность. Недееспособность может принять следующие формы: Ошеломление, +50%; Галлюцинации, +50%; Рвота, +50%; Агония, +100%; Удушье, +100%; Экстаз, +100%; Судороги, +100%; Паралич, +150%; Сон, +150%; или Потеря сознания, +200%. Для описания игровых эффектов см. *Состояния недееспособности* (с.428).

**Раздражение (Irritant):** вместо оглушения у жертвы ухудшается состояние без вывода ее из строя. Это длится в течение количества минут, равных величине провала при броске ЗД. Возможности включают в себя Легкое опьянение +10%; Кашель, +20%; Опьянение, +20%; Умеренную боль, +20%; Эйфорию, +30%; Тошноту, +30%; Серьезную боль, +40%; или Ужасную боль, +60%. За разъяснениями обратитесь к *Ухудшенным состояниям* (с.428).

**Отмена преимущества (Negated Advantage):** жертва теряет определенное преимущество на минуту за каждое очко разницы при про-

вале броска ЗД. Ничего не происходит, если у жертвы нет этого преимущества! Это улучшение стоит +1% за каждое очко стоимости преимущества. Если у него есть уровни, вы должны определить уровень отменяемого преимущества.

**Оглушение (Stunning):** может сопровождать только Преимущество, Штраф к атрибуту, Недостаток, или Отмену преимущества. Если жертва провалила сопротивление, она оглушена (как при обычном Воздействии) в дополнение к эффектам других улучшений. +10%.

## Союзники

### Allies

#### Различная

У многих литературных героев есть партнеры - верные товарищи, преданные напарники, закадычные друзья - которые сопровождают их в приключениях. Эти партнеры называются «Союзниками».

Другие персонажи в вашей партии тоже, в некотором смысле, «союзники». Но полностью на них полагаться нельзя. Зачастую это случайные знакомые, впервые встреченные в придорожной таверне пару часов назад. У них собственные скрытые цели, своя этика и мотивы, которые могут не совпадать с вашими.

Неигровой персонаж-союзник, с другой стороны, абсолютно надежен. Возможно, вы долго сражались плечом к плечу на войне, вместе учились или росли в одной деревне. Вы слепо доверяете друг другу. Вы вместе путешествуете, сражаетесь спина к спине, делитесь последней едой и сменяете друг друга на ночной страже.

## ЧАСТОТА ПОЯВЛЕНИЯ

Тратите ли вы очки за полезные отношения с НИП или получаете их за причиненные им неприятности, вряд ли НИП будет постоянно присутствовать в игре. У каждого друга или врага есть *частота появления*; он будет присутствовать в конкретном приключении, только если Мастер в его начале выбросит на 3к не больше этого числа. Как неигровой персонаж будет взаимодействовать с вами при удачном броске, зависит от природы ваших отношений.

Частота появления увеличивает стоимость Связанного неигрового персонажа (см. с.31) *после* определения его силы и размера группы (если это нужно), но *перед* применением любых специальных модификаторов:

**Постоянно** (бросок не требуется): ×4. НИП всегда присутствует в игре. Этот вариант предназначен для НИПов (обычно Союзников) являющимися имплантами, носящимися как одежда или сверхъестественным образом связанных.

**Почти всегда** (бросок 15 или меньше): ×3.

**Часто** (бросок 12 или меньше): ×2.

**Периодически** (бросок 9 или меньше): ×1.

**Редко** (бросок 6 или меньше): ×1/2 (округлять вверх).

Хотя обычно Союзник поддеживает ваши предложения, он не марионетка и время от времени может с вами не согласиться. Союзник может попробовать отговорить вас от плана, который кажется ему глупым и, потерпев провал, отказать сотрудничать. Союзник также может доставить неприятности: вступить в драку, оказаться за решеткой, оскорбить дворянина... Конечно, Союзник также попытается выручить вас, если вы совершите ошибку.

Мастер не даст премиальных очков персонажа за любую сессию, в которой вы предадите, нападете, или подвергнете ненужной опасности Союзника. Явное, затянувшееся или тяжелое предательство нарушит доверие между вами и Союзником; он оставит вас навсегда. Если вы таким образом лишитесь Союзника, потраченные на него очки будут потеряны, уменьшив вашу стоимость. Все это не относится к ситуации, когда вы разделяете с Союзником опасность и несете за нее ответственность.

Стоимость Союзника зависит от его силы и частоты появления. Только персонажи, берущие неигровых персонажей как Союзников, платят за это очки. Два персонажа могут быть «союзниками» друг для друга бесплатно, как и два неигровых персонажа - а неигровой персонаж никогда не платит очков за персонажа в качестве Союзника. Союзник - это специальный неигровой персонаж-партнер для одного персонажа.

### Сила Союзника

Проконсультируйтесь с нижеприведенной таблицей, чтобы определить стоимость вашего Союзника. «Всего очков» - это общее количество очков Союзника в виде процента начальной стоимости персонажа; «Стоимость» - стоимость Союзника. Если общее количество очков Союзника попадает между двумя процентами, используйте более высокое значение.

Всего очков	Стоимость
25%	1 очко
50%	2 очка
75%	3 очка
100%	5 очков
150%	10 очков

Запрещены Союзники, созданные на более чем 150% начальной стоимости персонажа; рассматривайте их как *Покровителей* (см. с.72). *Исключение:* прогрессия, описанная выше, может продолжаться до бесконечности для *бессознательных* (ИН 0) Союзников; каждые +50% начальной стоимости персонажа стоят дополнительных +5 очков.

Союзники, созданные на не более 100% начальной стоимости персонажа *также* могут быть Иждивенцами (см. с.131). Сложите вместе стоимости Союзника и Иждивенца, и рассматривайте их комбинацию как одну черту: преимущество, если результирующая стоимость положительна, или как недостаток, если она отрицательна.



### Группа Союзников

Вы можете купить столько Союзников, сколько можете себе позволить. Обычно каждый Союзник является отдельным преимуществом, но группу связанных между собой Союзников можно посчитать одной чертой, чтобы сэкономить место на листе персонажа. Для группы отдельных лиц - с *собственными* уникальными способностями и листами персонажа - сначала добавьте стоимость отдельных Союзников, чтобы определить общую стоимость группы, потом пересчитайте ее с учетом частоты появления, а затем примените любые особые модификаторы.

Для определения стоимости группы из более чем пяти *идентичных* и *равноценных* союзников, которые делят один лист персонажа - например, армии низкопробных головорезов или роя роботов-дронов - вычисляют стоимость одного члена группы в качестве Союзника, а затем применяют множитель, указанный ниже:

Размер группы	Множитель
6-10	×6
11-20	×8
21-50	×10
51-100	×12

Добавьте ×6 к множителю за каждое десятикратное увеличение количества (например, для 100.000 Союзников множитель равен ×30). Мастер может потребовать Необычного происхождения (с.96), если вы

захотите получить орды Союзников, или даже запретить группы больше определенного размера - хотя может разрешить армию или другую большую группу в качестве *Покровителя*. Множители Частоты появления и специальных модификаторов (если они есть) применяются к окончательной стоимости всей группы.

### Частота появления

Выберите частоту появления (см. с.36). Если Союзник появляется в начале приключения, он сопровождает вас на всем его протяжении.

### Союзники в игре

Как и с Иждивенцами (с.131), Мастер будет изменять характеристики Союзника, чтобы по мере зарабатывания вами очков удержать его общую стоимость в пределах постоянного процента от вашей. Это делает стоимость Союзника как преимущества неизменной. Как именно развиваться Союзнику, решает Мастер, хотя он может с вами советоваться.

Если Союзник умрет не по вашей вине, Мастер вас не накажет. Вы сможете за очки, потраченные на умершего Союзника, купить нового. Обычно новые отношения развиваются постепенно, но Мастер может позволить неигровому персонажу стать Союзником сразу, если вы сделаете нечто, способное расположить его (например, спасете ему жизнь). Это особенно подходит для культур, где серьезно относятся к долгу чести!

Не применяется наказание и за дружеское расставание с Союзником. Очки, потраченные на него, можно использовать для покупки нового, встреченного в течение игры, Союзника. По усмотрению Мастера, вы можете обменять любое количество оставшихся очков на деньги (см. с.26), представив их подарками при расставании.

## Фамильяры

Волшебники, телепаты и т.п. часто сверхъестественным образом связаны с особыми Союзниками, известными как *фамильяры*. Обычно это животные или духи.

*Хотя обычно Союзник поддерживает ваши предложения, он не марионетка и время от времени может с вами не согласиться.*

Вместе с Мастером определите базовые атрибуты фамильяра, взяв за основу соответствующий расовый шаблон. Если расовый ИН равен 5 или меньше, увеличьте его по крайней мере до 6. Решите, нужно ли выкупать недостаток Неспособен говорить, если это возможно. У большинства фамильяров есть сверхъестественные преимущества: дополнительная жизнь для кошки (у нее девять жизней, в конце концов!), Ментальная связь и Телекоммуникация для фамильяров, способных к связи на расстоянии и т.п.

После определения способностей фамильяра определите его стоимость в очках и цену в качестве Союзника.

Выберите частоту появления. Это может быть то, как часто фамильяр доступен (при провале броска появления он спит, отправился к демону-повелителю с докладом и т.п.), или как часто работают его способности (при провале фамильяр не более чем обычный представитель своего вида и не способен использовать или предоставлять особые способности) - выбор за вами.

У этого типа Союзника обычно один или более специальных модификаторов. Чаще всего встречаются Слуга, Призванный и Симпатическая связь.

Для демонических и злых фамильяров характерен модификатор Принужденный. Берите Особые способности только если фамильяр предоставляет их вам: например, дополнительные Единицы усталости для заклинаний, экзотические или сверхъестественные преимущества, повторяющие его способности (типа Полета для птицы). У вас нет доступа к этим способностям, если провален бросок появления; если фамильяр оглушен, без сознания или мертв; если недоступен для связи (на усмотрение Мастера). Покупайте эти способности с ограничением Доступность -40%: «Предоставляется фамильяром».

Вы можете применять нижеописанные улучшения и ограничения *после* вычисления групповой стоимости (если нужно) и применения множителя частоты появления:

## Особые улучшения

**Слуга (Minion):** Союзник служит независимо от вашего к нему отношения. Это может быть результатом программирования, страха, преклонения или нехватки самосознания. В качестве примера можно привести роботов, зомби и рабство магической природы. Вы не связаны необходимостью относиться к Союзнику хорошо. Плохое обращение может привести к нежелательным повреждениям (ментальным или физическим), но Союзник вас не бросит. Дополнительные возможности см. в *Марионетке* (с.78). +0%, если у Слуги ИН 0 или Рабский менталитет (с.154), поскольку выгода от абсолютной преданности компенсируется необходимостью постоянного надзора; +50% в противном случае.

**Особые способности (Special Abilities):** Союзник владеет способностями, несоизмеримыми с его стоимостью в очках. Возможно, это большое политическое влияние или доступ к снаряжению более высокого технологического уровня; возможно, он предоставляет вам экзотические способности. Не применяйте это улучшение просто потому, что у Союзника есть экзотические способности. Если его способности будут очень необычны, вы и так заплатите за это дополнительно: для него потребуются Необычное происхождение, которое подымет его общую стоимость и цену в качестве Союзника. +50%.

**Призываемый (Summonable):** вы призываете Союзника вместо броска его появления в начале приключения. Для этого выполните манёвр Концентрации и сделайте бросок появления Союзника. При успехе он появиться рядом с вами. При провале повторные попытки призыва запрещены в течении одного полного дня. Освобождение Союзника является свободным действием, но возможно только в его физическом присутствии. +100%.

## Особые ограничения

**Симпатическая связь (Sympathy):** если вы оглушены, без сознания, находитесь под ментальным контролем и т.п., Союзник страдает подобным же образом. Обратное тоже верно - т.е. вы должны всячески оберегать своего Союзника! -25%, если смерть одной стороны уменьшает здоровье другой до 0 ЕЖ; -50%, если смерть одной стороны автоматически убивает другую. Если ваши ранения влияют на Союзника, а его раны на вас не влияют, уменьшите эти цифры до -5% и -10% соответственно.

**Невольный (Unwilling):** вы получили Союзника путем принуждения (например, шантажа или магии). Вы не обязаны обходиться с ним как с обычным Союзником. Он, однако, ненавидит вас и, вероятно, будет действовать соответственно, уменьшая этим свой уровень надежности. Когда вы подвергаете его опасности или приказываете сделать что-то неприятное, он может взбунтоваться (на усмотрение Мастера), если последствия этого будут менее серьёзны, чем исполнение вашей воли. Взбунтовавшийся Союзник покидает вас вместе с очками, потраченными на него. -50%.

## Ускоренный ход времени

### Altered Time Rate

100 очков/уровень

Для вас время идет быстрее, чем для обычного человека. Первый уровень этого преимущества позволяет ощущать время *вдвое* быстрее обычного - то есть за секунду реального времени для вас проходит две. Каждый уровень после первого увеличивает это отношение на единицу: в три раза быстрее на уровне 2, в четыре раза на уровне 3 и т.д.

Каждый уровень Ускоренного хода времени дает вам в бою один дополнительный манёвр на ход, позволяя быстро произносить заклинания путем использования нескольких манёвров Концентрации, очень быстро бегать с помощью нескольких манёвров Движения и т.д. Однако ваш ход не начинается раньше! Это преимущество влияет на скорость действий после вашей реакции, а не на скорость самой реакции.

Вне боя Ускоренный ход времени дает вам дополнительное время для раздумий даже в критических ситуациях, поскольку все вокруг происходит как при замедленной съемке. Вы всегда можете сделать бросок Чувств или умений на основе ИН, чтобы спланировать действия или вспомнить информацию (на усмотрение Мастера), без штрафа за дополнительные действия.

Чтобы сделать что-нибудь зависящее от чужой реакции, вы должны специально «замедлиться» и действовать на его скорости. Это применяется в бою во время Финта и броска Влияния (см. с.359) вне боя. Например, если вы хотите сделать Финт, то в этом ходу не должны предпринимать дополнительных действий. (С другой стороны, вы можете сделать Тотальную атаку вместе с обычной Атакой, чтобы пробить его защиту ошеломляющей скоростью нападения!)

## Альтернативное имя

### Alternate Identity

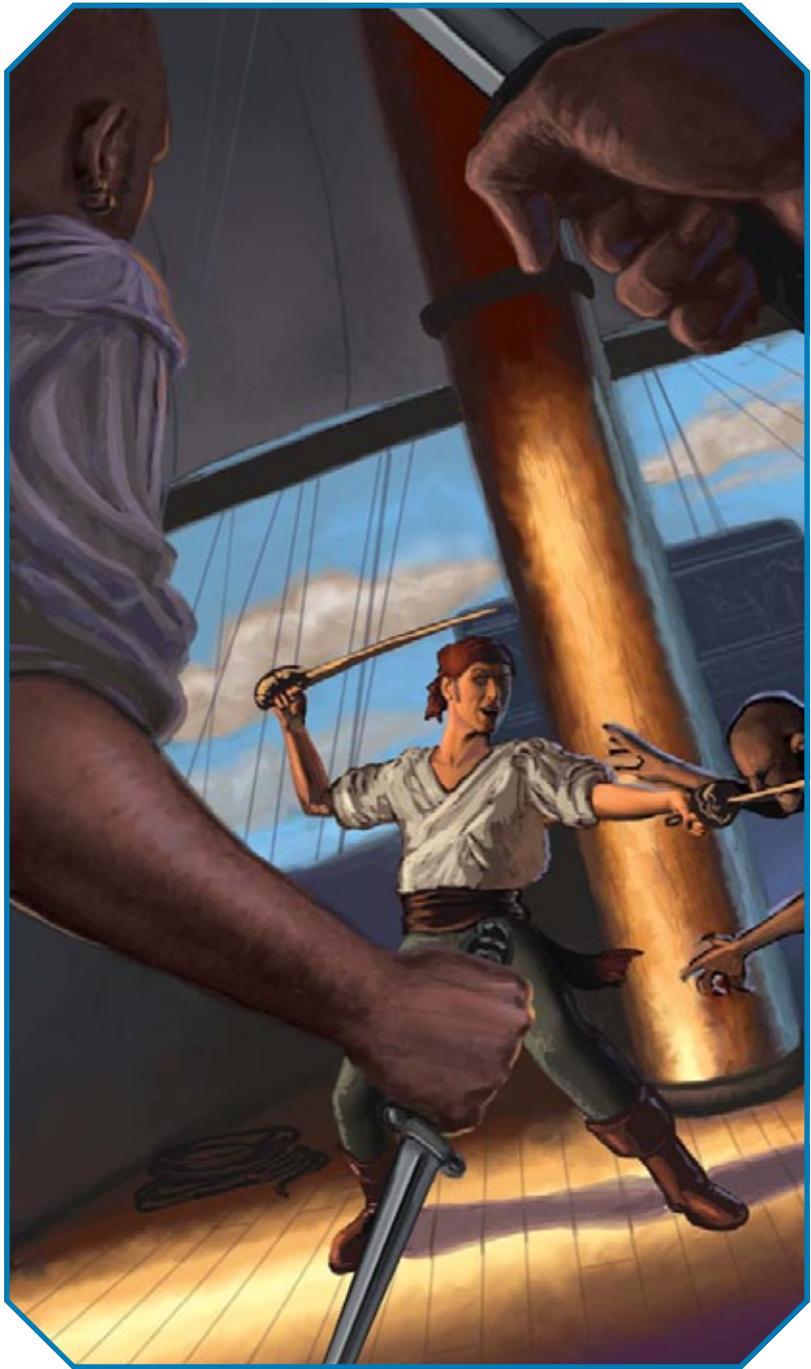
**5 или 15 очков за личность**

У вас несколько, выглядящих легальными, личностей. Каждый раз при покупке этой черты ваши отпечатки пальцев (или другая биометрическая информация, служащая в вашем мире для идентификации), регистрируются под другим именем, и вы получаете дополнительный набор документов (свидетельство о рождении, лицензии, паспорт и т.п.), способных выдержать тщательное изучение. У этой личности также могут быть действующие кредитные карточки и счета в банке, но деньги туда должны вносить вы - дополнительное богатство в набор не входит!

Если разведслужбы или правоохранительные органы попытаются идентифицировать вас без помощи имени - например, используя биометрию или фотоанализ - с равной степенью вероятности будет найдена одна из ваших личностей. Поиск прекратится... если у них не будет оснований считать ее фальшивкой. Если поиск продолжится, рано или поздно будут найдены другие личности, и вас постигнет разоблачение. Как только правительственное учреждение поймет, кто вы на самом деле, все Альтернативные имена будут потеряны навсегда.

Есть два типа Альтернативного имени:

**Легальное (Legal):** некоторые разведчики, полицейские под прикрытием и даже суперы, если они поддерживаются правительством, могут получить легальное Альтернативное имя. Это требует по крайней мере 10 очков в преимуществах Представитель силовых структур, Юридическая неприкосновенность, Полицейское звание, Секретный доступ и т.п. (точные предпо-



сылки на усмотрение Мастера). Если у суперя есть официальное разрешение скрывать настоящее имя (например, для защиты семьи) и владеть собственностью под своим «супер» именем, это легальное Альтернативное имя вместе с Секретным именем (см. с.153). 5 очков.

**Нелегальное (Illegal):** у преступника или иностранного шпиона может быть нелегальное Альтернативное имя. Преимущество в том, что оно с самого начала никому неизвестно и, естественно, не может быть отозвано правительством. С другой стороны, в случае его обнаружения вас ждет огромный штраф,

тюремный срок или казнь, в зависимости от времени и места. 15 очков.

## Обоюдорукость Ambidexterity

**5 очков**

Вы одинаково хорошо сражаетесь или иным образом действуете любой рукой, и никогда не получаете штраф -4 ЛВ за использование «неосновной» руки (см. с.14). Обратите внимание, что это не подразумевает дополнительных действий в бою - это Дополнительная атака (с.53). Если с вашей рукой или кистью произойдет несчастный случай, считайте, что это левая.

## Амфибия 🐸 🐙

### Amphibious

10 очков

Вы хорошо приспособлены к движению в воде. Вы не получаете штрафа к умениям за работу под водой и можете плавать со скоростью полного Базового движения. Тем не менее, вам нужен воздух (иначе см. *Не дышит*, с.49). Для этого преимущества характерны гладкая, толленеобразная кожа и перепонки на руках и ногах.

Если вы способны передвигаться только в воде, берите вместо этого недостаток Водный (с.145).

## Понимание животных 🐾 🐙

### Animal Empathy

5 очков

Вы превосходно понимаете побуждения животных. При встрече с животным Мастер делает за вас бросок ИН и рассказывает о ваших «ощущениях». Они раскрывают эмоциональное состояние зверя - дружелюбный, испуганный, враждебный, голодный и т.п. - и находится ли он под сверхъестественным контролем. Вы также можете применять умения Влияния (см. с.359) на животных, как на разумных существ, что обычно гарантирует положительную реакцию.

Эта способность часто сопровождается уровнем Друг животных (см. *Талант*, с.89) и Чувство долга (Животные) или Клятва (Вегетарианство).

## Друг животных

### Animal Friend

см. Талант, с.89

## Внешность

### Appearance

см. Уровни Внешности, с.21

Внешность выше средней считается преимуществом.

## Ловкость руки 🐾 🐙

### Arm DX

12 или 16 очков за +1 ЛВ

У некоторых из ваших рук ЛВ выше, чем у остального тела. Этот ЛВ применяется к действиям только этих рук и не влияет на Базовую скорость! Если задача требует двух или больше рук с разным ЛВ, используйте *низший*. Боевые умения основаны на ЛВ тела и не затрагиваются этим преимуществом.

Ловкость руки стоит 12 очков за +1 ЛВ для одной руки и 16 очков за +1 ЛВ для двух рук. Чтобы увеличить ЛВ трех или более рук, покупайте общий ЛВ. Если вы покупали ЛВ с ограничением Нет хороших манипуляторов, примените его и к Ловкости руки.

## Сила руки 🐾 🐙

### Arm ST

3, 5, или 8 очков за +1 СЛ

У некоторых из ваших рук СЛ

выше, чем у остального тела. Этот СЛ применяется к попыткам поднять, бросить или напасть с помощью только этих рук и не влияет на ЕЖ или Базовый груз! Если задача требует нескольких рук с разным СЛ, используйте среднее значение.

Сила руки стоит 3 очка за +1 СЛ для одной руки, 5 очков за +1 СЛ для двух рук и 8 очков за +1 СЛ для трех рук. Чтобы увеличить СЛ четырех или более рук, покупайте *общую* СЛ. Если вы покупали СЛ с ограничением Нет хороших манипуляторов или Размер, примените их и к Силе руки.

## Мастер

### Artificer

см. Талант, с.89

## Сковывание 🐾 🐙

### Binding

2 очка/уровень

Вам присуща атака, способная удерживать вашу цель на месте. Определите принцип ее работы при покупке преимущества: опутывание жертвы вьющимися побегами, связывание ее паутиной, замораживание в глыбе льда, превращение земли под ногами в зыбучие пески и т.п.

Сковывание - это дистанционная атака с 1/2Д, Мах 100, Точ 3, Сс 1, Бз н/о и Отдч 1. Вы можете изменить эти параметры с помощью модификаторов (см. сс.101-116).

При попадании ваша жертва захвачена (см. с.370) и удерживается на месте. Она не может использовать маневры Движения или Смены позы, не способна повернуться и получает -4 к ЛВ. СЛ этого эффекта равен уровню преимущества, но вы можете дополнительно сковывать успешно удерживаемую жертву. Каждая дополнительная успешная атака дает +1 к СЛ.

Чтобы вырваться на свободу, жертва должна выиграть Быстрое состязание СЛ или умения Побег против СЛ Сковывания. Каждая попытка занимает одну секунду. Если жертва не в состоянии вырваться на свободу, она теряет Единичу усталости, но может повторять попытки. Она также может попробовать разрушить Сковывание. При Природной атаке попадание происходит автоматически; при других с -4. Внешние атаки на Сковывание не получают штрафа, но рискуют попасть по жертве в случае промаха (см. *Удары при бое вплотную*, с.392). СП Сковывания равно 1/3 ее уровня (округлять вниз). Каждое очко повреждений уменьшает СЛ на единицу. При СЛ 0 Опутывание разрушено и жертва освобождена.

Для моделирования вьющихся побегов, паутины и т.п., добавьте один или более модификаторов типа Области действия (с.102), Продолжительности (с.107), Стены (с.109) и, возможно, кое-что из изложенного ниже.

## Особые улучшения

*Опутывание (Engulfing)*: ваша атака полностью обезживает цель. Она не способна пошевелить конечностями или заговорить; единственно возможные для нее действия - использование чисто ментальных способностей, нападение на Сковывание Природной атакой или попытка освободиться с помощью СЛ (а не умения Побег). При провале попытки освобождения новая позволяется раз в 10 секунд - а при броске на 17 или 18 жертва настолько запутывается, что уже не способна освободиться самостоятельно! +60%.

*Разрушается только X (Only Damaged By X)*: только определенные типы повреждений способны разрушить Сковывание. +30% за один из типов: обжигающий, разъедающий, дробящий или режущий; +20% за любые два; +10% за любые три.

*Липкое (Sticky)*: Сковывание действует с модификатором Продолжительность (с.107), но затрагивает только тех, кто физически дотронется до первоначальной цели нападения. +20%.

*Неразрушимое (Unbreakable)*: Сковывание не может быть разрушено. Единственный способ освободиться состоит в том, чтобы вырваться. +40%.

## Особые ограничения

*Окружающая среда (Environmental)*: Сковывание зависит от неких условий или объектов окружающей среды и не будет работать в их отсутствии. Это стоит от -20% (жертва должна касаться земли) до -40% (жертва должна стоять в окружении пышной растительности) по выбору Мастера.

*Однослойное (One-Shot)*: вы не можете дополнительно Сковать жертву для увеличения СЛ. -10%.

## Благословление 🐾 🐙

### Blessed

10 или больше очков

Вы находитесь в гармонии с богом, демоном-повелителем, великим духом, космической силой и т.п. Это преимущество может принимать различные формы, но вы в любом случае его потеряете, если будете действовать вразрез с правилами и ценностями божества.

*Благословленный (Blessed)*: Божество иногда одаривает вас мудростью. После общения с богом (медитации, молитвы и т.п.) в течение по крайней мере одного часа, вас посещают видения или предзнаменования, имеющие определенное отношение к будущим событиям. Детали определите с Мастером; для Бога Огня, например, может потребоваться час смотреть на пламя, после чего раздастся его голос.

Чтобы определить, посетит ли вас озарение, Мастер должен скрытно сделать бросок ИН. Ввиду утомительности ритуала спустя час теряются 10 Единиц усталости. В добавок ко всему, единоверцы ощущают ваше особое положение и относятся к вам с +1. 10 очков.

*Весьма благословенный (Very Blessed):* как и выше, но бросок ИН для понимания видений получает премию +5, а реакция последователей вашего бога +2. 20 очков.

*Героические подвиги (Heroic Feats):* Благословление дает вам возможность совершить особое героическое деяние. Один раз за игровую сессию вы можете добавить 1к к одной из характеристик: СЛ, ЛВ или ЗД (другие черты, типа Базового движения, остаются на усмотрение Мастера). Черту, которая будет повышаться, нужно определить при покупке преимущества. Это состояние длится три секунды, после чего вы возвращаетесь к своим обычным параметрам и на вас сваливаются все неприятности, накопленные в течение «героического» периода. (Например, если вашим благословением были повышены ЕЖ и они уменьшились до -5 × обычные ЕЖ, но не -5 × «благословенные» ЕЖ, то после возврата к обычному состоянию вы умрете, если не получите какой-нибудь врачебной помощи). 10 очков.

Мастер также может позволить другие типы благословения.

### Цепкость *Brachiator*

5 очков

Вы можете передвигаться, раскачиваясь на лианах, ветках деревьев, веревках, лострах и т.п. Вы получаете +2 к умению Лазание и способны прыгать по деревьям, двигаться со скоростью в половину Базового движения.

### Задержка дыхания *Breath-Holding*

2 очка/уровень

У вас большой опыт по части задержки дыхания. Каждый уровень удваивает время, которое вы способны провести не дыша (см. Задержка дыхания, с.351). Обычные люди, возможно, не захотят брать это преимущество - чтобы стать мировым рекордсменом по нырянию лучше изучать *Управление дыханием* (с.182). Нелюди и супергерои могут объединять это преимущество с *Управлением дыханием!*

### Счетовод *Business Acumen*

см. Талант, с.89

### Мягкое падение *Catfall*

10 очков

Вы автоматически вычитаете пять ярдов из высоты падения (считайте это автоматическим успехом броска Акробатики - не делайте еще один бросок). Кроме того, успешный бросок ЛВ наполовину уменьшает повреждения от лобового падения. Чтобы воспользоваться всем этим, во время падения ваши конечности должны быть свободны, а тело способно изгибаться.

### Хамелеон *Chameleon*

5 очков/уровень

Вы можете изменять свою внешнюю окраску и узор так, чтобы они соответствовали окружающей среде. В любой ситуации, где важна заметность, вы получаете +2 за уровень Хамелеона к Скрытности, пока остаетесь неподвижным, или +1 за уровень при движении. Одежда уменьшает эту премию до +1 за уровень при неподвижности, а при движении вообще оставляет без премии (если только одежда, по мнению Мастера, не является соответственно камуфлированной).

Хамелеон обычно не помогает в темноте или против того, кто полагается не только на зрение. Однако, вы можете определить, что это преимущество эффективно против конкретного визуального или сканирующего чувства (например, Инфразрения или Радара) вместо обычного зрения.

### Особые улучшения

*Расширенное (Extended):* ваша способность влияет на более чем одно визуальное или сканирующее чувство. Каждое чувство после первого стоит +20%.

### Особые ограничения

*Действует постоянно (Always On):* вы не можете выключать эту способность. Посторонние реагируют на вас с -1, а эффект мерцания раздражает окружающих. -10%.

### Проводник *Channeling*

10 очков

Вы можете стать проводником для мира духов, позволяя им говорить через вас. Для этого вы должны войти в транс, достигаемый после одной минуты концентрации и броска Воли (с +2, если у вас есть Быстрый транс, с.101). В этом состоянии вы не воспринимаете окружающий мир.

После вхождения в транс, любой дух, оказавшийся в непосредственной близости, может войти в ваше тело и использовать его для речи или письма. За действия и слова духа отвечает Мастер. Дух отвечает на заданные вопросы, но не обязан говорить правду.

Это легкая форма переселения: дух использует ваше тело только для общения. Однако, если у него есть способность Переселения (с.75) и способность достать вас, то может сделать попытку полного переселения во время транса. Вы будете считаться «настороженным» и получите +5 к сопротивлению.

### Харизма *Charisma*

5 очков/уровень

У вас естественная способность производить впечатление и вести за собой других. Любой может обрести подобие харизмы через внешний вид, манеры и интеллект - но настоящая харизма не зависит от этого. Каждый уровень дает +1 к всем броскам реакции разумных существ, с которыми вы активно общаетесь (речь может идти о разговоре, монологе и т.п.); +1 к броскам Влияния (см. *Броски влияния*, с.359); и +1 к умениям Предсказание судьбы, Лидерство, Попрошайничество, и Публичное выступление. Мастер может решить, что ваша Харизма не влияет на представителей очень чужеродных рас.

### Хронолокация

#### *Chronolocation*

см. Чувство времени, с.35

### Традиция гостеприимства

#### *Claim to Hospitality*

от 1 до 10 очков

Вы принадлежите к социальной группе, в которой принято помогать друг другу. Находясь далеко от дома, вы можете попросить у других членов этой группы пищи, крова и элементарной помощи.

Стоимость преимущества зависит от величины и богатства группы. Единственный друг, живущий в другом городе, стоит 1 очко; маленькое семейство - 2 очка; сообщество торговцев вдоль важного торгового маршрута - 5 очков; многочисленный союз зажиточных людей, типа «любого торговца в этом мире» - 10 очков. В соответствующей ситуации членов группы легко найти (14 или меньше после 1к-1 часов поиска), но шанс случайной встречи с одним из них очень мал (6 или меньше для встречи его в небольшой толпе в подходящем месте).

Традиция гостеприимства, главным образом, уменьшает расходы на стоимость жилья и хлопоты с его поиском «в дороге» (хотя, если вы богаты, от вас могут ожидать подарков хозяевам дома), хотя есть и дополнительные льготы - члены группы дружелюбно относятся друг к другу (+3 к реакции), и могут дать совет, ввести в курс дела или дать маленькую ссуду, если нужно.

Уровень оказанной помощи иногда может приближаться к уровню Контактв (с.44). Если вы, тем не менее, ожидаете большего, покупайте Союзников (с.36) или Покровителей (с.72).

Это преимущество действует в обе стороны. Если вы взяли его, вас могут попросить, когда вы дома, оказать такое же гостеприимство неигровым персонажам (по прихоти Мастера). Это может стать завязкой приключения! Отказываясь помочь, вы со временем приобретете дурную славу и потеряете данное преимущество.

## Дальновидение 🧠 🗨

### Clairsentience

**50 очков**

Вы можете переместить все свои чувства, действующие на расстоянии (для людей это зрение, слух и обоняние) в точку вне вашего тела. Эта «точка зрения» должна быть конкретным местом в пределах 10 ярдов. Вы можете изменить это расстояние с помощью Увеличенной (с.106) или уменьшенной дальности (с.115). Вы можете временно удвоить это расстояние, тратя при этом 2 Единицы усталости в минуту.

Чтобы войти в состояние Дальновидения, выберите желаемую точку зрения (которая может быть внутри чего-нибудь), ее направление, сконцентрируйтесь в течение одной минуты, а затем сделайте бросок ИН. Если эта точка расположена вне поля зрения, вы должны определить расстояние и направление, а бросок идет с -5.

При удаче вы можете использовать перечисленные чувства так, как будто физически находитесь в этой точке (это значит, что вы ничего не ощущаете вокруг своего тела!). Ваше зрение полностью игнорирует штрафы за темноту. Вы не можете смотреть сквозь твердые объекты, но если точка зрения будет находиться, например, внутри закрытого сундука, вы увидите там все, несмотря на нехватку света. При использовании вами или на вас способностей, зависящих от расстояния (например, заклинаний), рассчитывайте дальность от своего тела, а не точки зрения. Вы можете находиться в состоянии Дальновидения сколь угодно долго.

При величине провала, равной единице, ваши чувства перемещаются в другую точку зрения по выбору Мастера. Если величина провала больше, ничего не происходит. Критический провал лишает вас этого преимущества на 1к часов.

Для возврата своих чувств, перемещения их в новую точку или изменения их направления (что

обычно важно только для зрения), вы должны сконцентрироваться в течение секунды и сделать еще один бросок ИН. Однако точка зрения в двигающемся объекте (например, автомобиле) будет двигаться вместе с ним без каких-либо действий с вашей стороны. У вас может быть одновременно только одна точка зрения - вы не можете поместить слух в одно место, зрение в другое и т.д.

## Особые ограничения

*Только слух:* перемещается только слух. -30%.

*Только обоняние:* перемещается только обоняние. -60%.

*Только зрение:* перемещается только зрение. -10%.

*Экстрасенсорика:* ваше преимущество является частью экстрасенсорных способностей к психике (см. с.255). -10%.

*Видимое:* у ваших чувств есть видимое проявление - например, плавающее лицо. -10%.

## Когти 🐾 🦷

### Claws

**Различная**

У вас есть когти. Это преимущество меняет все ваши руки и ноги; нет никакой скидки за когти не на всех конечностях. Существует несколько разновидностей:

*Тупоконечные когти (Blunt Claws):* очень короткие когти, похожие на собачьи. Добавьте +1 за кубик повреждений при ударе рукой или ногой; например, 2к-3 становится 2к-1. 3 очка.

*Копыта (Hooves):* твердые копыта, как у лошади. Добавьте +1 за кубик повреждений при ударе ногой и добавьте только к ступням +1 СП. 3 очка.

*Острые когти (Sharp Claws):* короткие когти как у кошки. Измените тип повреждений, наносимых ударами руки или ноги, с дробящего на режущий. 5 очков.

*Средние когти (Talons):* более длинные когти - до 12 дюймов длиной. Измените тип повреждений, наносимых ударами руки или ноги, с дробящего на режущий или проникающий, по вашему выбору (сделайте выбор до броска попадания). 8 очков.



*Длинные когти (Long Talons):* у вас растут огромные когти, похожие на лезвие меча! Считайте их Средними когтями, но с повреждениями +1 за кубик. 11 очков.

## Церковный сан Clerical Investment

**5 очков**

Вы жрец одной из религий. Вы обладаете некоторыми привилегиями, недоступными мирянину: в частности, правом проведения свадеб, похорон и других подобных церемоний. Это дает вам +1 к реакции от единоверцев и тех, кто уважает вашу веру, а также позволяет использовать титул - Отец, Сестра, Раввин, и т.д.

Помните, что не все клерики «добрые»! Ака/Ар, первосвященник нечестивого Культа Сета, такой же полноправный жрец. Благословения и браки, проведенные им, являются в глазах его последователей столь же значимыми, как проведенные викарием - для его прихода. И - если на то будет воля Сета - Ака/Ар сможет изгнать бесов не хуже, а то и лучше христианского священника. В конце концов, у Ака/Ара больше практики в общении с бесами...

Церковный сан - исключительно социальное по своей природе преимущество. Он не дарует сверхъестественных способностей. Если вы хотите владеть данной свыше божественной силой, берите Благословенный (с.40), Дарованная сила (с.77), или Истинная Вера (с.94).

Церковный сан включает в себя Духовное звание 0 (см. с.30). Если вы хотите больше влияния в пределах своей церкви, покупайте более высокие уровни Духовного звания.

## Прилипание Clinging

**20 очков**

Вы способны ходить или ползать по стенам и потолкам. Вы можете остановиться в любой точке и оставаться там, не опасаясь падения. Если вы находитесь на поверхности, к которой можете прилипнуть, бросок умения не требуется. Перемещение в этом состоянии идет со скоростью половины Базового движения.

Если вы, падая, делаете попытку прилипнуть к вертикальной поверхности, чтобы прервать падение, Мастер должен в первую очередь определить, есть ли что-нибудь подходящее в пределах досягаемости. Если есть, сделайте бросок ЛВ, чтобы коснуться поверхности, и бросок СЛ с -1 за каждые 5 ярдов, которые вы уже пролетели. При удаче вы прерываете падение. В противном случае вы продолжаете падать - но можете вычесть 5 ярдов из высоты падения благодаря тормозящему эффекту неудавшейся попытки Прилипания. Разница в

гравитации влияет на эти расстояния: например, при 0,5G бросок СЛ был бы с -1 за каждые 10 ярдов.

## Особые ограничения

*Избирательность:* вы можете прилипать только к определенным веществам. Распространенные материалы, типа кирпича, металла, камня или дерева, стоят -40%; редкие материалы типа глины, льда или каучука, стоят -60%; абсурдные материалы, типа шоколада, стоят -80%.

## Боевые рефлексy Combat Reflexes

**15 очков**

У вас выдающаяся реакция - вряд ли что-то способно заставить вас врасплох. Вы получаете +1 ко всем броскам активной защиты (см. Защита, с.374), + 1 к Быстрому выхватыванию и +2 к броскам испуга (см. Броски испуга, с.360). В неожиданной ситуации вы никогда не впадаете в ступор и получаете +6 ко всем броскам ИН с целью очнуться или придти в себя после какой-нибудь неожиданности или ментального «оглушения». Ваши союзники получают +1 к броскам инициативы, чтобы избежать внезапной атаки или +2, если вы ими руководите. Подробности см. Внезапные атаки и инициатива (с.393).

Боевые рефлексy включены в преимущество Ускоренное мышление (с.52). Если у вас оно есть, вам не нужно брать Боевые рефлексy.

## Здравый смысл Common Sense

**10 очков**

Каждый раз, когда вы, по мнению Мастера, собираетесь сделать нечто глупое, он делает бросок вашего ИН. Успешный бросок означает, что он предупредит вас: «Ты хорошо подумал?» Это преимущество позволяет импульсивному игроку отыгрывать рассудительного персонажа.

## Разделенное сознание Compartmentalized Mind

**50 очков/уровень**

Ваша ментальная координация обеспечивает вас, в сущности, более чем одним сознанием. Каждое сознание - или «отделение» - функционирует независимо и в полную силу. Эти отделения идентичны, но гипноз, магия, псионика и т.п. влияют на них по отдельности (например, одно отделение может быть загипнотизировано, но это не повлияет на остальные).

Это преимущество не позволяет вашему телу выполнять более чем одну задачу. Обычно персонаж в бою может выбрать в ход один маневр, ментальный или физический. Каждый уровень Разделенного сознания добавляет дополнительный ментальный маневр к этому набору. Например,

Разделенное сознание 1 позволило бы вам выполнить один ментальный маневр и один физический (например, Концентрацию на заклинании и Атаку) или два ментальных маневра (например, Концентрацию на двух заклинаниях), но никогда - более одного физического маневра - для этого см. Дополнительную атаку (с.53).

Если одно отделение находится под внешним влиянием, проведите быстрое состязание Воли, чтобы увидеть, получает ли оно контроль над телом. Отделение, в настоящее время управляющее телом, получает +1. Противостоящие отделения могут использовать друг против друга ментальные способности. Для этого считайте их полностью самостоятельными сознаниями, каждое с вашим ИН, Волей и ментальными способностями (типа Защиты сознания).

Для транспортных средств, созданных в качестве персонажей, доступны два варианта этого преимущества:

*Средства управления (Controls):* каждый уровень предоставляет набор средств управления. Средства управления позволяют оператору выполнять собственные физические или ментальные маневры, используя ваши способности (например, Природную атаку или Радар), согласно правилам боя для транспортных средств (см. с.467). Оператор управляет всеми действиями транспортного средства с ИНа 0 и этим преимуществом. Физические ограничения остаются - например, транспортное средство не может сделать больше атак, чем у него готово оружия. Конфликты между операторами решаются быстрым состязанием умения управлять транспортным средством. 25 очков/уровень.

*Специализированные средства управления (Dedicated Controls):* как и выше, но каждый набор средств управления предназначен для определенной задачи; например, «хвостовой стрелок». Оператор такого набора не может управлять ничем больше. 10 очков/уровень.

## Сдавливание Constriction Attack

**15 очков**

Ваша мускулатура создана для сокрушения врага - или путем «объятий», похожих на медвежьи, или сдавливания, как это делает питон. Чтобы использовать эту способность, вы должны сначала успешно схватить жертву, чей Модификатор размера (с.19), не может превысить ваш собственный. На вашем следующем ходу и далее каждый ход устраивайте быстрое состязание: ваша СЛ против СЛ или ЗД жертвы (что выше). Если вы выигрываете, жертва получает повреждения, равные величине успеха; иначе она не получает их вообще.

## Группа контактов Contact Group

### Различная

Вам доступно множество Контактных (см. Контакты ниже), находящихся в пределах определенной организации или социального слоя. Вы должны указать корпорацию, преступный синдикат, воинскую часть, полицейский отдел, другую подобную организацию - или преступный мир, торговцев, высший класс и т.п. одного конкретного города. Более широкие Группы контактов не разрешены.

Вы запрашиваете информацию от Группы контактов точно также, как от одного Kontakta - используя те же правила для частоты появления, эффективного умения и надежности. Отличие состоит в том, что эффективное умение Группы контактов отражает не одно конкретное умение, а целую их категорию - например, «деловые умения», если Группа контактов - корпорация, или «военные умения», если это воинская часть. Вы должны определить эту категорию при покупке Группы контактов, и она должна соответствовать специфике группы.

Мастер делает бросок эффективного умения группы при запросе любой информации, которую она способна обеспечить. Однако, это абстрактный бросок успеха, а не бросок конкретного умения. Например, полицейская Группа контактов способна обеспечить баллистический анализ, юридическую консультацию, полицейские записи, базу данных по преступникам или знакомство с некоторыми из них. Для этого не потребуется использовать умения конкретно Судебной экспертизы, Криминологии, Права, Администрирования или Знания улиц - предоставленная информация может соответствовать любому из этих «полицейских умений».

Чтобы определить стоимость Группы контактов, выберите ее эффективное умение, частоту появления и уровень надежности так же, как для Kontakta, а затем умножьте полученный результат на 5.

## Контакты Contacts

### Различная

У вас есть партнер, который предоставляет полезную информацию или оказывает вам мелкие (выберите любые два варианта - «быстро», «безопасно», «недорого») услуги. Стоимость Kontakta основана на используемом им умении, частоте предоставления информации или услуг и его надежности.

## Эффективное умение Kontakta

Сначала выберите тип вашего Kontakta. В зависимости от вашего происхождения, он может быть кем угодно - от пьяницы в сточной канаве до главы государства. Важнее всего то, что у него есть доступ к информации, он вас знает и, скорее всего, относится доброжелательно. (Конечно, подкинуть денюжат или оказать ответную услугу никогда не помешает; Мастер установит «цену» для Kontakta).

Затем выберите умение, которое обеспечивает Kontakt. Это умение должно соответствовать его специфике: например, Финансы для банкира или Судебная экспертиза для лаборанта. Поскольку именно это умение проверяет Мастер, когда вы запрашиваете у Kontakta помощь, нужно выбирать умение, способное обеспечить необходимые результаты. Если вам нужен баллистический анализ, требуется Kontakt с Судебной экспертизой, а не с Финансами!

После этого выберите эффективный уровень умения. Он отражает связи Kontakta, другие умения, Статус и т.д. Это не обязательно фактический уровень умения (Мастер установит и его, если нужно). Например, президент местного сталелитейного завода может обладать деловыми умениями на уровне 12-14, но его эффективное умение может равняться 18 из-за занимаемого положения. Этот уровень умения определяет базовую стоимость Kontakta:

Эффективное умение	Базовая стоимость
12	1 очко
15	2 очка
18	3 очка
21	4 очка

Прибавьте 1 очко для Контактных, способных получать информацию с помощью сверхъестественных талантов (экстрасенсорики, магических предсказаний, и т.д.). Это распространенное явление среди духов, волшебников и т.п.

### Частота появления

Выберите частоту появления, как объяснено в Частоте появления (с.36) и примените ее множитель к базовой стоимости Kontakta. Мастер делает бросок частоты появления каждый раз, когда вы хотите связаться с Контактным. При провале Kontakt в этот день занят или недоступен. При 17 или 18 Kontakt недоступен на протяжении всего приключения! При удаче Мастер делает бросок эффективного умения Kontakta за каждую нужную вам часть информации или мелкую услугу.

Kontakt не может быть задействован чаще раза в день, даже если он одновременно принадлежит нескольким персонажам. Если у вас несколько вопросов, нужно их все держать в голове, когда вы свяжетесь с Контактным. Kontakt отвечает на первый вопрос при полном эффективном умении, а на каждый последующий вопрос - с совокупным штрафом в -2. Не злоупотребляйте своими Kontakтами!

Kontakt не способен обеспечить информацию вне области своей компетенции. Используйте здравый смысл. Также Мастер не должен позволять Контактному давать информацию, способную сократить важную часть приключения.

Вы должны объяснить стандартную процедуру связи с Контактным. Если этот путь будет закрыт, вы не сможете с ним связаться независимо от частоты его появления.

### Надежность

Контакты не обязательно правдивы. Надежность увеличивает стоимость Kontakta следующим образом:

*Полностью надежный (Completely Reliable):* даже при критическом провале броска его эффективного умения, худшим ответом Kontakta будет «я не знаю». При обычном провале он способен найти информацию за 1к дня. \*3.

*Обычно надежный (Usually Reliable):* при критическом провале Kontakt лжет. При обычной - он не знает сейчас, но предлагает прийти через 1к дней. Сделайте повторный бросок в назначенный срок; провал означает, что он не может ничего узнать. \*2.

*Не всегда надежный (Somewhat Reliable):* при провале Kontakt ничего не знает и не способен узнать. При критическом провале он лжет, а при обычных 18, он позволяет противнику или властям (что более соответствует) узнать, кто задает вопросы. \*1.

*Ненадежный (Unreliable):* уменьшите эффективное умение на 2. При любом провале он лжет; при критическом - уведомляет противника, \*1/2 (округлять вверх; минимальная заключительная стоимость - 1 очко).

### Взятки

Взятка деньгами или услугами, стимулирует Kontakt и увеличивает его уровень надежности. Как только надежность достигает «обычно надежный», дальнейшее повышение уровня увеличивает эффективное умение - взятка не способна сделать кого-то полностью надежным!

Взятка наличными должна равняться дневному доходу, чтобы получить премию в +1, недельному - для премии в +2, месячному - для +3, и годовому для +4. Услуги должны иметь аналогичную ценность и быть чем-то существенным для вас.

Также взятка должна соответствовать Контакту. Дипломат может оскорбиться при виде наличных, но хорошо воспримет возможность завести нужные знакомства. Преступник может потребовать наличность, но согласится на услуги, которые могут доставить вам неприятности. Полицейский детектив или богатый руководитель могут просто захотеть, чтобы за вами «остался должок» на будущее... который когда-нибудь потом может стать началом целого приключения.

## Контакты в игре

Вы можете добавлять новые Контакты в игру, если этому есть хорошее игровое объяснение. Мастер даже может превратить существующего неигрового персонажа в Контакт для одного или более персонажей - возможно, в качестве награды за приключение, в котором персонажи развивали его как Kontakta. Например, наградой для приключения, в котором партия помогла раскрыть грабеж банка, мог бы стать хорошо осведомленный, надежный полицейский Контакт.

### Примеры контактов

Список всех возможных Контактных - и их умений - занял бы всю книгу. Вот только несколько примеров:



*Бизнес (Business).* Владельцы фирм, руководители, секретари, и даже служащий почтового отделения могут поставлять информацию о торговых делах. Они, как правило, обеспечивают деловые умения, такие как Бухгалтерский учет, Администрирование или Финансы. Курьер или машинистка могут иметь эффективное умение 12; секретарь президента - 15; старший руководитель или бухгалтер - 18; и генеральный директор, президент или председатель совета директоров - 21.

*Военное дело (Military).* Это может быть кто угодно, от рядового до генерала. Такие Контакты могут предоставить информацию о перемещениях войск, деталях секретного оружия или тактики, или стратегии самого высокого уровня.

Это может принимать форму умений Хорошие манеры (Военный), Стратегия, Тактика - или, возможно, технического умения типа Инженерия. Солдат со Званием 0 обладал бы эффективным умением 12, сержантский состав со Званием 1-2 будет иметь умение 15, офицер со званием 3-5 - 18, а офицер со званием 6 или выше получил бы умение 21.

*Полиция (Police).* Любой, кто связан с правоохранительной деятельностью и уголовным розыском: патрульные, корпоративная охрана, правительственные агенты, судебные эксперты, коронеры, и т.д. Типичные умения - Криминология, Судебная экспертиза, Анализ разведанных и Право. Патрульные и квалифицированные частные охранники обладают эффективным умением 12; детективы, федеральные агенты, и регистраторы - умением 15; руководители (лейтенанты, капитаны, специальные агенты с широкими полномочиями и т.п.) - умением 18; и высокопоставленные чиновники (шерифы, начальники полиции, старшие полицейские инспекторы, руководители корпоративной охраны и т.п.) - умением 21.

*Улица (Street).* Наемные убийцы, скупщики краденого, члены банд, гангстеры и т.п. могут обеспечить информацию о противозаконной деятельности, местных криминальных слухах, готовящихся преступлениях и т.д. Чаще всего применяется умение Знание улиц. «Залетные» мошенники (не являющиеся частью местной преступной организации) имеют эффективное умение 12; «свои» - умение 15; бригадиры и другие влиятельные преступники - умение 18; фактический повелитель преступности (например, Дон, глава клана, или Мастер Гильдии воров) имеет умение 21.

## Отставное звание

### Courtesy Rank

см. Звание, с.29

## Культурная адаптация

### Cultural Adaptability

10 или 20 очков

Вы знакомы с широким спектром культур. Имея дело с чужими культурами, вы не получаете штрафа -3 за незнакомую культуру. Это определенно киношная способность! Существует два варианта.

**Адаптация (Cultural Adaptability):** вы знакомы со всеми культурами вашей расы. 10 очков.

**Ксено-адаптация (Xeno-Adaptability):** вы знакомы со всеми культурами игрового мира, независимо от расы. 20 очков.

## Знакомство с культурой

### Cultural Familiarity

см. с.23

## Кибернетика

### Cybernetics

Различная

Считайте большинство кибернетических имплантов эквивалентом преимуществ: Инфразрение для бионического глаза, Сопротивление повреждениям

для кожной брони и т.д. Некоторые импланты могут подпадать под ограничение Временный недостаток (с.115); подходящими вариантами являются Электрический (с.134) и Требуется обслуживание (с.143). Они применяются к импланту, а не к вашим общим способностям.

## Сопротивление повреждениям

### Damage Resistance

5 очков/уровень

Ваше тело само по себе обладает определенным Сопротивлением повреждениям (СП). Вычтите его из повреждений, нанесенных любой физической или энергетической атакой, после СП искусственного доспеха (вы можете, как обычно, носить броню поверх естественного СП), но перед применением многителя за тип повреждений. По умолчанию естественный СП не защищает глаза (или окна, если вы транспортное средство) и не помогает против чисто ментальных атак - например, телепатии.

Обычные люди покупать это преимущество не могут в принципе. Создания с естественной броней могут покупать СП 1-5. Толстая кожа или шкура соответствовала бы СП 1; кожа свиньи, панцирь броненосца, толстая шкура или

чешуя ящерицы - СП 2; кожа носорога или панцирь ящера - СП 3; чешуя аллигатора или кожа слона - СП 4; гигантская черепаха соответствовала бы СП 5. Роботы, суперы, сверхестественные сущности и т.п. с разрешения Мастера могут покупать любое количество СП.

Для изменения базовых характеристик этого преимущества доступно много специальных модификаторов.

## Особые улучшения

**Поглощение (Absorption):** вы можете поглощать повреждения и использовать их для увеличения собственных характеристик. Каждое очко СП останавливает единицу повреждений и превращает его в очко персонажа, которую можно потратить на временное улучшение любой черты (кроме умений). Эти очки хранятся в «батарее» со вместимостью, равной СП (например, СП 10 дает батарею на 10 очков). Как только она заполнится полностью, каждое очко СП еще будет останавливать одно очко повреждения, но превращать его в очко персонажа уже не будет. Вы не обязаны использовать хранящиеся очки немедленно, но не можете перераспределить уже потраченные. Вы теряете поглощенные очки (сначала неиспользованные) со скоростью одно очко в секунду.

## ОГРАНИЧЕННАЯ ЗАЩИТА

При покупке Сопротивления повреждениям или любого другого преимущества, защищающего от повреждений (а не от непрямых воздействий), вы можете сказать, что оно эффективно только против определенных типов повреждений. Такое ограничение уменьшает стоимость преимущества. Для этого все атаки по распространенности делятся на четыре класса:

**Повсеместная:** чрезвычайно широкий диапазон повреждений, который вы, скорее всего, встретите в практически любом сеттинге. Примеры: дистанционные атаки, контактный бой, физические атаки (любого материального существа), энергетические атаки (например, лучевым оружием, электричеством, огнём, жаром и холодом, звуком), или любые повреждения из одного конкретного источника (ци, магия, псионика и т.д.). -20%.

**Распространенная:** широкий диапазон повреждений. Примеры: обычный тип повреждений (один из: обжигающее, разъедающее, дробящее, режущее, проникающее, пробивающее, токсическое), распространенный класс веществ (например, металл, камень, вода, дерево, мясо), опасность, встречающаяся в природе и воспроизводимая экзотическими силами или технологией (например, кислота, холод, электричество, жар/огонь), или сужение «Повсеместной» категории (например, магическая энергия). -40%.

**Частая:** довольно специфическая категория повреждений. Примеры: распространенное ве-

щество (например, сталь или свинец), любой определенный класс повреждений, который обычно производится только экзотическими способностями или технологией (например, пучки частиц, лазеры, дезинтеграторы, или кумулятивными зарядами), или сужение «Распространенной» категории (например, магическое электричество, пробивающий металл). -60%.

**Редкая:** чрезвычайно узкий диапазон повреждений. Примеры: пучки заряженных частиц, драконий огонь, пробивающий свинец, лазер ультрафиолетового диапазона, или редкое вещество (например, серебряное или благословленное оружие). -80%.

Если не сказано иначе, ограниченный СП защищает только против прямого воздействия. Если с помощью магии вас подняли и бросили на землю, повреждения причиняются падением и «СП против магии» вас не защищает. Если вас ударили волшебным мечом, «СП против магии» защитит только против магической составляющей повреждений. Точно так же «СП против тролля» не поможет против валунов, которыми тот швыряется - повреждения причиняются валуном, а не троллем. Убедитесь, что вы обсудили такие вопросы с Мастером перед определением стоимости ограничения. Если Мастер считает, что заданное условие никогда не причинит прямых повреждений, он не должен позволять его!

С потерей очков вы теряете и увеличенные характеристики. (Исключение: при ранении или усталости вы способны лечить себя. Восстановление одной ЕЖ немедленно расходует 2 хранящиеся единицы; восстановление Единицы усталости расходует 3 единицы. Такое лечение постоянно. Теряются только ЕЖ и ЕУ, накопленные сверх обычного.) Вы не можете поглощать повреждения от собственной СП или боевых способностей. +80%, если поглощенными очками могут улучшать только одну черту (определяется при создании персонажа) или только лечить; +100%, если вы можете улучшать любую черту.

**Силовое поле (Force Field):** ваш СП принимает форму поля, находящегося на близком расстоянии от тела. Это поле защищает тело (включая глаза) и все, что вы несете, плюс уменьшает повреждения от атак до СП брони. Воздействия, для которых нужно прикосновение (например, множество магических заклинаний), действуют только в случае атаки, достаточно сильной для того, чтобы пробить ваш СП. +20%.

**Укрепленный (Hardened):** каждый уровень Укрепления на одну ступень уменьшает делитель брони при атаке. Эти ступени равны: «игнорирует СП», 100, 10, 5, 3, 2, и 1 (нет делителя). +20% за каждый уровень.

**Отражение (Reflection):** ваш СП «отражает» все повреждения, которые были им задержаны. Оставшиеся повреждения воздействуют как обычно. Нападающий не может применять активную оборону против первого отраженного нападения, но против последующих волен делать что угодно. Отражение работает только против прямых атак! Оно не способно отразить повреждения от взрывов, осколков, отравляющего газа или чего-нибудь еще действующего на площадь. Это улучшение нельзя брать с Поглощением. +100%.

### Особые ограничения

**Разрушающаяся (Ablative):** ваша защита останавливает удары только один раз, и затем разрушается. Каждое очко СП останавливает 1 очко вреда, и уничтожается. Потерянные очки СП восстанавливаются как и Единицы жизни (включая эффект Регенерации, с.80). Так можно представить сверхвыносливого супер-героя, которому не хватает массы тела, чтобы приобрести достаточное количество дополнительных ЕЖ. -80%.

**Невозможность одевать броню (Can't Wear Armor):** ваше тело имеет такую форму, что вы не можете одевать одежду или броню. -40%.

**Определенное направление (Directional):** СП защищает только от вреда с одного направления: -20% за фронт, -40% за все остальные направления (тыл, верх, низ, слева, справа). Гуманоидам позволено выбирать только фронт и тыл.

**Гибкая (Flexible):** ваша броня не жесткая, и это делает вас уязвимым к тупым травмам (см. с.379). -20%.

**Ограниченная (Limited):** ваша броня защищает только от одной формы атак (см. Выделенный блок на с.46)

**Частичная (Partial):** броня защищает только определенную часть тела. Цена -10% за каждый -1 штрафа к попаданию по этой части тела. «Горс» равен -10%, и защищает жизненные органы. Защита только одной руки удваивает ограничение цены (рука имеет -2 на попадание, одна рука -40%): в случае с варьирующимся штрафом на попадание, для расчета модификатора используется менее серьезный.

**Полуразрушающаяся (Semi-Ablative):** когда атака попадает по такой броне, каждые 10 очков базового вреда разрушают одно очко СП, независимо от того, пробил атака броню или нет. Потерянные очки СП восстанавливаются так же, как и Единицы жизни (регенерация помогает). -20%.

**Прочная кожа (Tough Skin):** обычно СП означает жесткую броню (хитин, доспех). Это ограничение – просто толстая кожа. Любой эффект, требующий царапины (яды) или касания (электрический разряд или смертельные удары) воздействует на вас, даже если вашей природной брони достигло значение 0 вреда. Ваша природная защита не помогает от такого вреда, будучи живой тканью вашего организма! Этот эффект включает эффект ограничения Гибкая (см.выше), и вы не можете взять их одновременно. Несовместимо с силовым полем. -40%.

### Послойная защита

Вы можете иметь несколько слоев брони, каждый со своей комбинацией модификаторов. Во время создания вы должны указать порядок расположения слоев брони, и не сможете изменить их в дальнейшем!

## Чувство опасности Danger Sense

15 очков

Вы не можете всегда на это рассчитывать, но иногда вы ощущаете, что что-то не так.

Если у вас есть это преимущество, то Мастер секретно делает бросок вашего Восприятия во всех ситуациях, связанных с засадой, надвигающейся бедой или чем-то в этом духе. Успешный бросок означает, что вы почувствовали, что происходит что-то не то. Бросок 3 или 4 позволяет вам узнать немного деталей о природе опасности.

Это преимущество включено в Предвидение (с.77). Если вы имеете последнее, вы не можете взять Чувство опасности.

### Особые ограничения

**Экстрасенсорика (ESP):** преимущество является частью психической способности экстрасенсорного восприятия. (см. с.255). -10%.

## Сорвиголова Daredevil

15 очков

Удача улыбается вам, когда вы рискуете! Когда вы, по мнению Мастера, подвергаете себя излишнему риску, вы получаете +1 ко всем броскам умений. Кроме того, вы можете перебросить любой критический провал, случившейся во время такого поведения.

**Пример:** банда головорезов открывает по вам огонь из автоматов. Присев на корточки за стенкой и открывая ответный огонь из укрытия, вы не получаете никаких премий. Выскок из-за нее и с диким криком паля в стрелков, вы обеспечите себе все премии Сорвиголовы!

## Зрение в темноте Dark Vision

25 очков

Вы можете видеть в абсолютной темноте, используя некие возможности, кроме света, радара, или сонара. Вы не получаете никаких штрафов за темноту, независимо от ее происхождения. Вы, однако, не можете различать в темноте цвета.

### Особые улучшения

**Цветное зрение (Color Vision):** вы можете различать цвета в темноте. +20%.

## Судьба Destiny

### Различная

Ваша судьба predetermined. Если вы предназначены для великих свершений, это считается преимуществом - хотя не всегда все так уж безоблачно... а время от времени даже причиняет неудобства. Для Судьбы в качестве недостатка обратите внимание на с.131.

Выбирая это преимущество, вы можете только указать его стоимость. Мастер тайно определит сущность вашей Судьбы согласно ее стоимости и задачам кампании. Вы можете узнать кое-что о своей Судьбе путем магического прорицания и тому подобных методов, но пока она не исполнится, вы вряд ли узнаете о ней все. Также обратите внимание, что Судьба может измениться в процессе кампании.

Знайте, что это преимущество дает Мастеру полное право вмешиваться в вашу жизнь - Мастер должен заставить Судьбу работать! Создание хорошей Судьбы и воплощение ее в жизнь требуют немалой изобретательности со стороны Мастера. Мастер может запретить это преимущество, если чувствует, что оно способно нарушить баланс кампании.

Стоимость Судьбы определяет ее силу:

*Огромное преимущество (Great Advantage):* вы обречены достигнуть величия в течение жизни. Наступит время, и каждый будет знать и превозносить до небес ваше имя! Рано или поздно произойдет нечто, что позволит осуществиться вашей Судьбе. Обратите внимание, что это не гарантирует «успеха». Если вы решите броситься на нож убийцы в первой же сессии, Мастер может сказать, что ваша Судьба исполнена...вы умерли героем! 15 очков.

*Серьезное преимущество (Major Advantage):* все как и выше, но в меньшей степени. Например, вы можете быть обречены на смерть в особенном месте или специфическим образом: в море, рукой императора, в подземелье или нечто подобное. При других обстоятельствах вы можете быть тяжело ранены и даже изувечены, но не умрете. Сознательно или нет избегая обстоятельств, при которых возможно осуществление Судьбы, вы можете обнаружить, что у судьбы много карт в рукаве. Море может затопить ваш дом во время сна, генерал, с которым вы воюете, может быть будущим императором, а Везувий может похоронить вас под тоннами пепла. 10 очков.

*Небольшое преимущество (Minor Advantage):* вам суждено сыграть маленькую роль в большей истории, но эта роль отражает ваше значение. Если говорить языком игровых терминов, вам гарантирована одна важная победа. 5 очков.

Если вы исполняете Судьбу и остаетесь живы, все окончено - но вы можете ощущать последствия еще множество лет. В общем случае, Мастер должен позволять вложить очки персонажа, потраченные на это преимущество, в положительную Репутацию. В Судьбе, исполнение которой осталось незамеченным, очень мало от настоящей судьбы!

## Обнаружение Detect

### Различная

Вы можете обнаружить определенное вещество или состояние, даже если оно скрыто от обычных человеческих органов чувств. Для этого нужна секунда концентрации, после которой Мастер тайно делает за вас бросок Чувств (см. *Броски чувств*, с.358). Применяются модификаторы расстояния из Таблицы размера и скорости/расстояния (с.550). Вы можете купить специальное Обостренное чувство (с.35), чтобы улучшить бросок, увеличив таким образом вашу эффективную дальность.

При успехе Мастер сообщает вам направление на ближайший существенный источник вещества и примерные данные о его количестве. При провале вы ничего не ощущаете.

Обнаружение также включает способность проанализировать свои ощущения. Это требует броска ИН - и чем лучше будет бросок, тем больше вы узнаете. Например, имея Обнаружение (Металл), при успешном броске ИН вы могли бы сказать, золото это или железо и даже узнать подробности - находится ли золото в форме руды или слитков, а при критическом успехе определить его чистоту.

Базовая стоимость Обнаружения следующая:

*Редкое* (ведьмы, огненная магия, зомби, золото, радар, радио): 5 очков.

*Частое* (волшебники, магия, нежить, драгоценный металл, электрические поля, магнитные поля, радар и радио): 10 очков.

*Распространенное* (плоди, сверхъестественные явления, сверхъестественные существа, металл, электрические и магнитные поля): 20 очков.

*Повсеместное* (все живое, все сверхъестественные явления и существа, все полезные ископаемые, любая энергия): 30 очков.

Обратите внимание, что способность обнаруживать определенные явления может часто оправдать другие преимущества. Например, Обнаружение (Магнитные поля) может объяснить Чувство направления.

### Особые улучшения

*Точный (Precise):* при успешном броске Чувств вы также узнаете расстояние до обнаруженного вещества. +100%.

*Обнаружение сигнала (Signal Detection):* вы можете обнаружить активную передачу конкретного типа: радио, радара или лазера; см. Сканирование (с.81) и Телекоммуникация (с.91). Вы не получаете штрафов за расстояние, но должны находиться на расстоянии двойной дальности сигнала и (если сигнал направленный) в пределах его луча. +0%.

### Особые ограничения

*Нечеткий (Vague):* вы можете обнаружить только наличие или отсутствие искомого вещества. Направление и количество доступны только при критическом успехе; вы не способны проанализировать свои ощущения. Это ограничение нельзя брать вместе с Точным. -50%.

## Компьютерный разум Digital Mind

### 5 очков

Вы разумная компьютерная программа - возможно, искусственный интеллект или «копия» живого разума. В общем случае вы обитаете в теле, включающем в себя компьютер со Сложностью, равной по крайней мере половине вашего ИН; см. Компьютеры (с.472).

Вы полностью невосприимчивы к любой «телепатической» силе и к магическим заклинаниям, воздействующим на живой разум. Однако, компьютерные вирусы и все, что действует на Компьютерный разум, может подействовать и на вас; вас можно отключить (или даже хранить без сознания в виде данных); обладатели умений Компьютерный взлом или Программирование могут получить доступ к вашим данным... и, возможно, прочесть или изменить ваше сознание!

У вас, вероятно, будет мета-черта Машина (с.263), но это не обязательно, поскольку вы можете быть компьютерным разумом в живом теле (например, как био-компьютер или мозговой имплант). Недостаток Перепрограммируемый (с.150) - тоже обычное дело для Компьютерного разума, как и мета-черта Автомат (с.263), но вы не обязаны брать их.

Множество преимуществ тоже являются весьма возможными, но не обязательными:

**Вычислительная мощность** (*Computing Power*): если ваше быстрое действие выше, чем у человеческого разума, покупайте Увеличенную скорость мышления (с.52). Если вы с помощью программ способны временно получать преимущества или умения, берите Изменяемые способности (с.71).

**Копии** (*Copies*): если вы можете запустить несколько своих копий на одной компьютерной системе, покупайте Раздельное сознание (с.43). Если Вы можете создавать лояльные копии своего сознания на других системах, берите Разделение (с.50) с ограничением Цифровое. Если вы храните свои резервные копии, покупайте Дополнительную жизнь (с.55).

**Загрузка** (*Uploading*): если вы способны сами «загрузить» себя в другие компьютеры, покупайте Переселение (с.75) с ограничением Цифровое. Если это легко сделать, трактуйте дополнительные тела как Марионетки (с.78).

### Необычный слух 🐣 🐣 *Discriminatory Hearing*

15 очков

Вы обладаете невероятной способностью различить звуки. Вы способны всегда опознать человека по голосу или определить конкретный механизм по его «звуковой подписи». Вы можете запомнить звук после прослушивания его в течение по крайней мере одной минуты и удачного броска ИН. При провале вы должны подождать по крайней мере один полный день, прежде чем повторить попытку.

Вы получаете +4 (в дополнение к любым премиям Обостренного слуха) к любой задаче, в которой используется слух, и +4 к Слежке за шумной целью.

Чтобы создать пассивный соннар, используемый подводными лодками, добавьте ограничение Доступность «Только под водой» за -30%.

### Необычное обоняние 🐣 🐣 *Discriminatory Smell*

15 очков

Ваше обоняние находится за пределами человеческих возможностей и способно запомнить отличительный запах практически всего, что вас окружает. Это позволяет вам определять людей, места и вещи по запаху. Вы можете запомнить аромат после принюхивания в течение по крайней мере

одной минуты и удачного броска ИН. При провале вы должны подождать хотя бы один полный день, прежде чем повторить попытку.

Вы получаете +4 (в дополнение к любым премиям Обостренного вкуса и обоняния) к любой задаче, в которой используется обоняние, и +4 к умению Следопыт.

*Если вы предназначены для великих свершений, Судьбу считают преимуществом - хотя не всегда все так уж безоблачно... а время от времени даже причиняет неудобства.*

Если вы всегда заболеваете, когда понюхаете определенное вещество, берете ограничение Временный недостаток (с.115). Наиболее распространенным недостатком в таких случаях является Отвращение (с.151), но Мастер может позволить и другие временные недостатки.

### Особые улучшения

**Ощущение эмоций** (*Emotion Sense*): вы можете определять по запаху эмоциональное состояние человека или животного. Это похоже на преимущество Эмпатия (с.51), но вы должны находиться в пределах 2 ярдов от цели. +50%.

### Необычный вкус 🐣 🐣 *Discriminatory Taste*

10 очков

Это преимущество работает как Необычное обоняние (выше), но использует вкус, что делает отслеживание невозможным. Вы должны попробовать небольшое количество исследуемого материала; для живой цели это означает биологические жидкости. После броска ИН вы можете распознать вкус, узнать безопасно ли вещество и т.п. Вы можете выполнить подробный «анализ» после броска соответствующего умения (Химия, Приготовление пищи, Фармацевтика, Яды...). Вы получаете +4 (в дополнение к любым премиям Обостренного вкуса и обоняния) к любой задаче, которая использует вкус.

### Не дышит 🐣 🐣 *Doesn't Breathe*

20 очков

Вы не дышите или не нуждаетесь в кислороде. Удушье или попытка задушить не причинят вам вреда (и не заставят замол-

чать!), и вам не страшны токсины респираторного действия. Тем не менее, контактные яды, давление и вакуум представляют для вас опасность; чтобы справиться с ними, берите преимущества Герметичность (с.82), Устойчивость к давлению (с.77), и Устойчивость к вакууму (с.96) соответственно.

### Особые ограничения

**Жабры** (*Gills*): вы можете извлекать кислород из воды, что позволяет вам находиться под водой сколь угодно долго. Вы задыхаетесь, если вода не содержит растворенного кислорода. Вас не беспокоит удушье и «декомпрессия». Если вы можете жить только под водой, и задыхаетесь на воздухе так же быстро, как обычный человек - в воде, Не дышит (Жабры) - черта на 0 очков; иначе -50%.

**Поглощение кислорода** (*Oxygen Absorption*): как и Жабры, но вы способны абсорбировать кислород поверхностью тела, причем где угодно - в воздухе, в воде или другой среде. Ваше тело не поглощает ядовитые газы, но вы задыхаетесь, если кислород будет отсутствовать вообще. В космосе вы можете использовать дыхательное снаряжение (ваши легкие способны к обычной работе). Вы не можете брать преимущество Герметичность. -25%.

**Сжигание кислорода** (*Oxygen Combustion*): как и Поглощение кислорода, но вы не можете дышать под водой или там, где невозможно горение. -50%.

**Запас воздуха** (*Oxygen Storage*): вы должны дышать, но можете долго обходиться без этого; возможно, вы храните воздух (как кит) или ваша кровь превосходно насыщается кислородом. Это отличается от Задержки дыхания тем, что вы полностью свободны от «декомпрессии», пока вам хватает накопленного запаса кислорода. Если вы можете «задержать дыхание» в 25 раз дольше обычного, это стоит -50%; 50 раз, -40%; 100 раз, -30%; 200 раз, -20%; 300 раз, -10%.

## Не ест/не пьет 🧛 🧛

### Doesn't Eat or Drink

10 очков

Вам не нужна пища, вода или топливо. Ваше тело функционирует благодаря другим источникам энергии: солнечным лучам, природному магическому фону и т.д. Достаточно редкий источник энергии может считаться Зависимостью (с.130).

## Не спит 🧛 🧛

### Doesn't Sleep

20 очков

Вы не знаете, что такое сон. Вы можете игнорировать все штрафы за пропущенные ночи сна.

## Порабощение 🧛 🧛

### Dominance

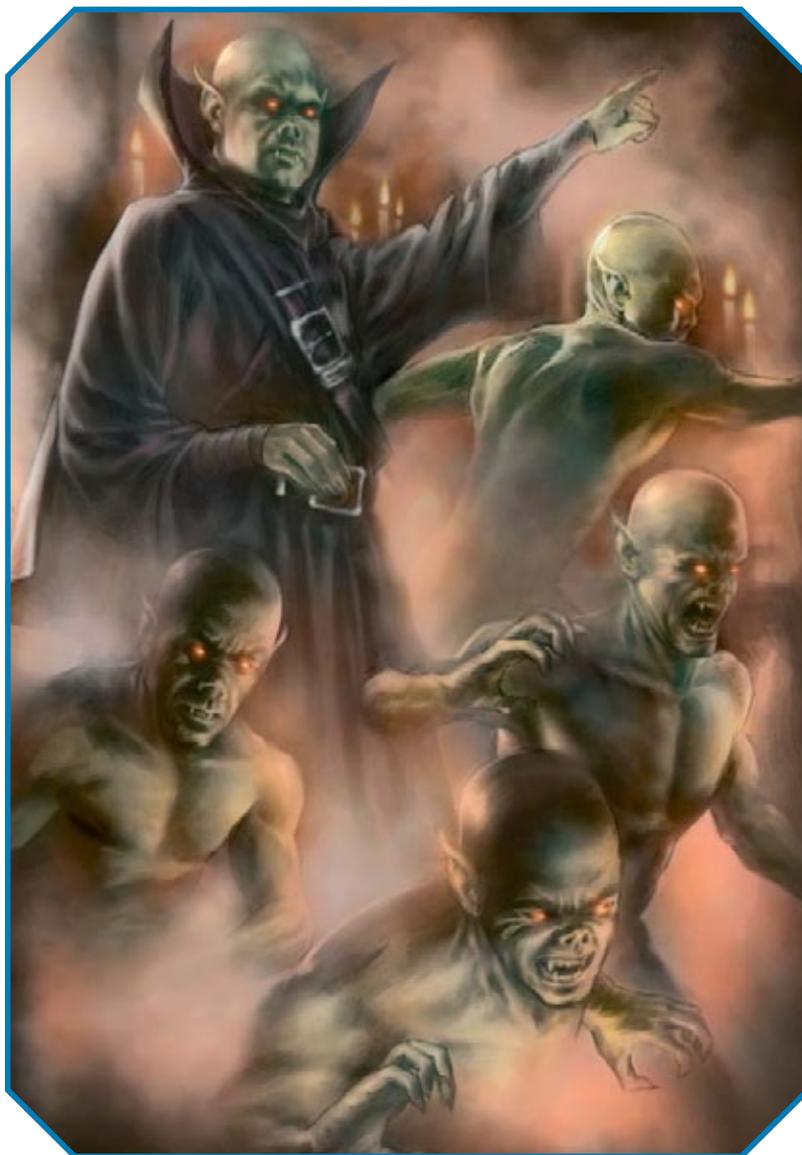
20 очков

Вы можете «заразить» других неким сверхъестественным состоянием - вампиризмом, ликантропией и т.д. - и получить над ними абсолютный контроль. Эта черта подходит только для сверхъестественных существ, распространяющих свое «проклятие» путем заражения, и влияет только на членов подходящих рас (обычно это ваша первоначальная раса и родственные ей). Кто считается подходящим и какое именно проклятие распространяется, решает Мастер.

Покупая Порабощение, вы должны указать одну природную атаку, которая причиняет заражение: Когти, Природная атака, Укус вампира и т.п. Любой, кого вы раните ею, должен сделать бросок 3к против полученных повреждений (максимум один бросок в день). Если результат больше, чем получено повреждений, он становится зараженным и в течение двух дней превращается в подобное вам существо, или, по усмотрению Мастера, этого не происходит без подходящего сверхъестественного вмешательства. Мастер может определить для заражения дополнительные условия; например, жертве нужно пережить три атаки, или выпить вашей крови, или даже умереть перед тем, как сделать бросок.

Как только трансформация завершена, жертва получает вашу сверхъестественную расовую матрицу (Вампир, Вербольф, и т.д.) плюс Рабский менталитет (с.154). Он становится полностью зависим от вас. Если он станет заражать других, то его жертвы получат те же свойства и будут тоже служить вам.

Само Порабощение стоит 20 очков, но для контроля над новой жертвой нужно иметь достаточно свободных очков, чтобы купить Союзника (с.36) с улучшениями Слуга (из-за Рабского менталитета) и



Особые способности (потому что он может создавать для вас новых слуг). Вы можете выбрать любую частоту появления и улучшить ее впоследствии заработанными очками. Если у вас не хватает очков, чтобы купить жертву как Союзника - даже с частотой появления «6 или меньше» - то его все еще можно заразить, но вашим рабом он не станет.

Порабощение сохраняется до вашей смерти (для нежити - истинной смерти), или пока ваш раб не станет настолько силен, что вы не сможете (или не захотите) тратить очки, удерживая его в качестве Союзника, или пока Мастер не решит, что проклятие сломано по сверхъестественным причинам. Если что-то подобное происходит, ваша жертва теряет Рабский менталитет и становится свободной. Вы можете использовать очки, потраченные на нее как Союзника, для порабления новых жертв.

Для Порабления в качестве недостатка см. *Заражение* (с.140).

## Феноменальная гибкость

### Double-Jointed

см. Гибкость, с.56

## Разделение 🧛 / 🧛 🧛

### Duplication

35 очков за копию

Вы можете разделиться на два или больше тела («Копии»), каждое из которых будет обладать вашим сознанием и способностями (но не снаряжением, если только вы не купите специальное улучшение). Разделение или слияние требует одной секунды и манёвра Концентрации. Когда ваши Копии сливаются, ЕУ и ЕЖ становятся средним арифметическим между соответствующими значениями всех ваших копий в это время. Ваш разум после объединения знает все, что знала любая из Копий.

У Копий нет специальных возможностей для взаимодействия друг с другом. Для этого покупайте

Телесвязь (см. Телекоммуникация, с.91). Если ваша Телесвязь работает только с вашими Копиями, вы можете взять ограничение Расовая. Для своих Копий вы можете объединить Телесвязь с Ментальной связью (с.70), после чего будет поддерживаться постоянный телепатический контакт и никаких проверок не требуется.

Если одна из ваших Копий умирает, все другие немедленно получают 2к повреждений и оглушение. Это ментальное оглушение, если вы определили Разделение как ментальную черту, и физическое - в противном случае. Для восстановления проводится бросок ИН или ЗД с -6. Вы также теряете очки, потраченные на эту Копию. Мастер может позволить вам выкупить мертвую Копию за непотраченные очки. Дополнительная жизнь (с.55) тоже позволит вам вернуть любую мертвую Копию. Стоимость вашего персонажа уменьшится на цену Дополнительной жизни, но это дешевле, чем выкупать Копию.

### Особые улучшения

*Копирование вещей (Duplicated Gear):* ваши Копии появляются с копиями Личных вещей (с.85), которые вы несете или которые одеты на вас. Копированное снаряжение исчезает при слиянии, даже если не находится при вас. При слиянии рассчитывайте ЕЖ снаряжения, боеприпасы, запасы энергии, и т.п. также, как свои ЕЖ и ЕУ. +100%.

*Нет симпатических повреждений (No Sympathetic Injury):* если одна из Копий умирает, другие не получают оглушения и повреждений. +20%.

### Особые ограничения

*Цифровой (Digital):* ваши Копии являются программными копиями вашего разума, а не физическими копиями тела. Они могут переселиться в другие компьютеры или занять свободные Марионетки (с.78). Вы можете брать это ограничение, только если владеете Компьютерным разумом (с.48) и Переселением (Цифровое) (с.75). -60%.

*Общие ресурсы (Shared Resources):* Копии не получают ваши полные Единицы усталости и жизни; вместо этого вы должны распределить их между ними. Например, если у вас 15 ЕЖ и одна Копия, вы можете разделить ЕЖ как 7 и 8, 2 и 13, или как угодно еще, но чтобы в сумме получалось 15. Вы не должны делить Единицы усталости и жизни пропорционально; имея 15 ЕЖ и 15 ЕУ, вы можете дать одной копии 3 ЕУ и 9 ЕЖ и другой 12 ЕУ и 6 ЕЖ. При слиянии копий суммируйте их Единицы усталости и жизни вместо вычисления среднего. -40%.

## Идеальная память

### Eidetic Memory

5 или 10 очков

У вас удивительно хорошая память. Любой может попытаться вспомнить общий смысл прошедших событий, сделав бросок ИН; причем чем лучше бросок, тем точнее воспоминания, но подробности при этом теряются. С этим талантом вы получаете автоматический успех для «проверок памяти» и часто вспоминаете точные подробности. Эта черта может быть двух уровней:

*Отличная память (Eidetic Memory):* вы автоматически вспоминаете общий смысл всего, на чем сосредотачиваетесь, а при удачном броске ИН можете вспомнить точные подробности происшедшего. Это преимущество можно «изучить» в ходе игры (барды и скалды часто приобретают его, чтобы помнить поэмы и песни). 5 очков.

*Фотографическая память (Photographic Memory):* как и выше, но вы автоматически вспоминаете точные подробности события. Если вы, игрок, когда-нибудь забудете подробности, которые ваш персонаж видел или слышал, Мастер или другие игроки должны в точности сообщить их вам! 10 очков.

Эта черта влияет на воспоминания, а не на понимание, и не дает премии к умениям. Однако всякий раз, когда Мастер требует броска ИН для изучения, вы получаете +5 к броску за Отличную память и +10 за Фотографическую.

## Эластичная кожа

### Elastic Skin

20 очков

Вы можете менять свою кожу и черты лица (но не одежда или косметику), чтобы повторить кого-то из своей или очень похожей расы. Это занимает 10 секунд и требует броска Изменения внешности, если вы пытаетесь стать похожим на конкретного человека. Возврат к оригинальному виду занимает три секунды. Эта способность дает +4 ко всем броскам Изменения внешности.

## Эмпатия

### Empathy

5 или 15 очков

Вы «чувствуете» людей. Встреча кого-то в первый раз или после долгого отсутствия, вы можете попросить Мастера сделать бросок ИН. Он скажет, что вы «чувствуете» об этом человеке. При провале он будет лгать!

Этот талант прекрасно подходит для определения самозванцев, одержимых и т.д., а также для оп-

ределения истинной преданности НИП. Вы можете также использовать его для определения лжи... вы не узнаете саму правду, но поймете, искренен ли этот человек с вами.

Это преимущество может быть двух уровней:

*Чувствительный (Sensitive):* ваша способность не всегда надежна; -3 к броску ИН. Вы получаете +1 к умениям Определение лжи и Предсказание судьбы; +1 к броскам Психологии при попытке исследования объекта, с которым вы можете общаться. 5 очков.

*Эмпатия (Empathy):* ваша способность работает с полным ИН, а премия к Определению лжи, Предсказанию судьбы и Психологии равна +3. 15 очков.

Это преимущество работает только с разумными (ИН 6+) природными существами. Для животных, растений и сверхъестественных существ такими преимуществами являются соответственно Понимание животных (с.40), Понимание растений (с.75), и Понимание духов (с.88).

## Улучшенная защита

### Enhanced Defenses

Различная

У вас необычайно обширный опыт по части уклонения от нападения! Это может быть результатом внимательного наблюдения за противником, концентрации ци, или еще чего-нибудь, что соответствует вашему персонажу. Есть три версии:

*Улучшенное блокирование (Enhanced Block):* вы получаете +1 к блокированию с умением Плащ или Щит - вы должны выбрать, с каким именно. 5 очков.

*Улучшенное уклонение (Enhanced Dodge):* вы получаете +1 к Уклонению. 15 очков.

*Улучшенное парирование (Enhanced Parry):* вы получаете +1 к Парированию. Вы можете взять это преимущество для голых рук (5 очков), для любого умения контактного ружья (5 очков), или для любого парирования (10 очков). 5 или 10 очков.

Этот определенно «киношное» преимущество! Мастер может потребовать в качестве предпосылки для его получения преимущества Ученик Мастера (с.93) или Мастер оружия (с.99). Он может разрешить воинам покупать эту черту на заработанные очки. Он может даже разрешить несколько уровней Увеличенной защиты, с премией в +1 за каждый. Обратите внимание, что премия, большая чем +3, почти наверняка разбалансирует даже «высокоровневую» игру!

## Увеличенное движение 🗡️ 🧠

### Enhanced Move

20 очков/уровень

Вы можете обогнать ветер! Каждый уровень Увеличенного движения удваивает вашу максимальную скорость в одной среде: воздухе, земле, космосе или воде. Вы также можете взять половину уровня Увеличенного движения саму по себе или вместе с любым целым числом уровней; это стоит 10 очков и увеличивает Движение на 1,5.

*Пример 1:* Супер покупает Увеличенное движение 4 (Земля) за 80 очков. Он умножает своё Движение на  $2 \times 2 \times 2 \times 2$  до 16. Если бы его Базовое движение было равно 8, он мог бы достигнуть 128 ярдов/секунду (262 мили в час).

«По умолчанию» в GURPS предполагается, что атаковать можно только раз в ход, в независимости от числа конечностей.

*Пример 2:* у птичьей расы Увеличенное движение 2,5 (Воздух) за 50 очков. Все члены расы умножают свою максимальную скорость полёта на  $2 \times 2 \times 1,5 = 6$ .

Полученное умножением Движение - это максимальная скорость. Запишите ее в скобках после Увеличенного движения; например, супер из примера выше написал бы «Увеличенное движение 4 (Наземная скорость 128).» Всегда можно взять максимальную скорость ниже купленной, если вы хотите, чтобы ваша скорость соответствовала реальным или вымышленным существам или средствам передвижения, максимальная скорость которых известна. Очки за это не возвращаются.

Увеличенное движение не влияет на Базовую скорость, Базовое движение или Уклонение. Оно касается только линейного движения вдоль относительной прямой (см. Спринт, с.354). Тем не менее, это дает некоторое защитное преимущество: при дистанционной атаке нападающие должны учесть вашу скорость, вычисляя модификаторы скорости/дальности (см. с.550).

У большинства форм Увеличенного движения есть предпосылки. Увеличенное движение (Вода) требует Амфибии (с.40)

или Водного (с.145). Увеличенное движение (Воздух) требует Полета (с.56). Увеличенное движение (Космос) требует Полета с улучшениями Космический полет или Полет в ньютоновом пространстве и влияет на передвижение в космосе, а не в воздушном пространстве. Чтобы быстрее двигаться и в воздухе, и в космосе, придется купить как Увеличенное движение (Воздух), так и Увеличенное движение (Космос).

### Особые улучшения

*Улучшенное управление (Handling Bonus):* вы получаете премию к ЛВ или умению управлять транспортным средством (например, Вождение), когда ваша скорость превышает Базовое движение. +5% за +1, до максимума в +5.

### Особые ограничения

*Ухудшенное управление (Handling Penalty):* вы получаете штраф к ЛВ или умению управлять транспортным средством при высоких скоростях. -5% за -1, до максимума в -5.

*Ньютоновский (Newtonian):* это ограничение для Увеличенного движения (Космос). В этом случае космическая «максимальная скорость» - это фактически ваша «дельта-v»: общее изменение скорости, которое можно сделать, прежде чем закончится топливо. Как только изменение скорости сравнялось с вашей максимальной скоростью, вы должны заправиться горючим, прежде чем сможете снова изменить скорость.-50%.

*Магистральный (Road-Bound):* это ограничение для Увеличенного движения (Земля). Увеличенного движения работает только на гладкой, плоской поверхности, типа пола здания или дороги. Чаще всего берется вместе с недостатком Колесный (с.145).-50%.

## Ускоренное мышление 🗡️ 🧠

### Enhanced Time Sense

45 очков

Вы способны получать и обрабатывать информацию гораздо быстрее обычного человека. Это увеличивает вашу ментальную скорость - особенно время реакции - но не фи-

зическую скорость ваших действий. У этого преимущества несколько игровых премий.

Во-первых, Ускоренное мышление (УСМ) включает в себя Боевые рефлексы (с.43) и обеспечивает все премии этого преимущества. Обладая УСМ, вы не можете купить Боевые рефлексы; эти два преимущества не могут еще больше долнить друг друга.

В бою, независимо от Базовой скорости, вы автоматически действуете раньше противников без УСМ. Если УСМ есть у нескольких человек, они действуют в порядке Базовой скорости, но все равно раньше тех, у кого УСМ нет.

Вы можете осознавать вещи, которые происходят слишком быстро для большинства людей. Например, вас не обманывает проецированный образ, поскольку вы способны различать отдельные кадры фильма. Если секретную информацию посылают в виде высокоскоростного «импульса», вы способны обнаружить ее, перехватив передачу (вы не обязательно расшифруете ее, но найдете). По усмотрению Мастера, вы можете после броска Чувств заметить объекты, перемещающиеся так быстро, что они являются практически невидимыми; например, пули в полете. УСМ особенно ценен, если вы обладаете магическими или псионическими защитами, работающими со скоростью мысли.

С УСМ скорость обработки информации позволяет вам всегда обдумать проблему полностью и решить ее наилучшим, по вашему мнению, образом. Вы никогда не получаете штрафа к умению за «срочность решения», хотя ее физическое реализация занимает положенное время и получает обычные штрафы за спешку. Мастер не может сказать вам решить что-нибудь здесь и сейчас. (Но не злоупотребите этим, размышляя по полчаса над каждым ходом в бою!)

Исключение составляет события, происходящее так быстро, что большинство людей не способны заметить их в принципе. В этом случае, Мастер вправе требовать от вас немедленного ответа, так как люди без УСМ не способны ответить вообще.

УСМ «не замедляет» мир с нашей точки зрения. Вы все еще можете наслаждаться кино, попросту игнорируя отдельные кадры, как грамотный человек при чтении может выбрать, замечать ли отдельные буквы в словах или нет. УСМ также не позволяет вам нарушать законы физики. Некоторые вещи (например, лазерные лучи) распространяются слишком быстро для того, чтобы вы успели отреагировать.

## Улучшенное слежение 🗡️ 🕒

### Enhanced Tracking

5 очков/уровень

Вы можете «отслеживать» несколько целей - достигается ли это встроенными датчиками или глазами, способными двигаться асинхронно, как у хамелеона. Манёвры Прицеливание (с.364) и Оценка (с.364) обычно предназначены для одной цели. Каждый уровень Улучшенного слежения позволяет вам применять эти манёвры к дополнительной цели. Вы можете отслеживать только цели, которые в состоянии обнаружить и не можете применять Прицеливание к количеству целей большему, чем у вас готово к атаке оружия.

## Увеличенный срок жизни 🗡️ 🕒

### Extended Lifespan

2 очка/уровень

Средний жизненный цикл определяется как совершеннолетие в 18 лет, со старением (см. с.444), начинающимся в 50 и прогрессирующим в 70 и 90. Каждый уровень Увеличенного срока жизни удваивает все эти пороговые значения. Обратите внимание, что если вы хотите взять более семи уровней этого преимущества (совершеннолетие в 2.304 года и старение с 6.400 лет), разумнее купить Нестареющий (с.95).

## Дополнительные руки 🗡️ 🕒

### Extra Arms

Различная

В GURPS любая конечность, способная манипулировать предметами, называется рукой - независимо от того, откуда она растет и как выглядит. Обычная рука может нанести прямой удар, причиняющий дробящие повреждения, основанные на СЛ. Для человека норма - это две руки за 0 очков. Базовая стоимость дополнительных рук 10 очков за одну.

### Координация

Вы можете свободно использовать дополнительные руки для множественных небоевых задач. Например, с тремя руками вы можете выполнить задачу для одной руки (например, использовать компьютерную мышь) и для двух (например, печатать) одновременно. Тем не менее, для выполнения задач, требующих внимания в нескольких местах одновременно, вам нужно Улучшенное слежение (с.53).

Вы также можете использовать все руки одновременно в подходящем для этого одиночном боевом манёвре; например, захват при бое вплотную. И если у вас по крайней мере три руки, вы можете одной рукой использовать щит, а двумя - двуручное оружие, так же, как обычный человек-воин может

использовать одновременно щит и одноручное оружие.

Независимо от того, сколько у вас рук, вы не получите дополнительных атак (или другие дополнительные манёвры) в бою, пока не купите Дополнительные атаки (см. ниже).

## Бой вплотную с Дополнительными руками

Дополнительные руки дают огромное преимущество в бою вплотную. Вы не можете ударить кулаком более чем одной рукой одновременно, если у вас нет Дополнительной атаки, но сделать захват всеми руками одновременно. Каждая дополнительная рука (нормальной длины или длиннее) свыше обычных двух, дает +2 к любой попытке захвата или освобождения от него.

Также, если у вас больше рук, чем у противника, вы получаете +3 к любой попытке удержать или избежать удержания.

### Особые улучшения

*Очень гибкий (Extra-Flexible):* конечности с этим улучшением более гибкие, чем человеческие руки (например, щупальце или хобот слона). Эти конечности достают и работают с другими конечностями всегда, независимо от расположения тела, общего положения, «слева» они или «справа». +50%.

*Длинный (Long):* ваша рука относительно вашего тела длиннее человеческой относительно человеческого тела. Это увеличивает ваш эффективный модификатор размера, когда нужно вычислить досягаемость этой руки (см. Модификатор размера и досягаемость, с.402). Это влияет на досягаемость контактного оружия, находящегося в ней. Каждый +1 к Модификатору размера также добавляет +1 на кубик к амплитудным атакам. +100% за +1 к модификатору размера.

### Особые ограничения

*Ноги-манипуляторы (Foot Manipulators):* ваша «рука» в действительности представляет собой необычно ловкую ногу. Вы не можете ходить во время манипулирования ею предметами (хотя можете сидеть, плавать, или летать). Это трактуется как ограничение Временный недостаток с недостатком Безногий (с.141). Такая рука часто - но не всегда - Короткая (см. ниже). -30%.

*Нет физической атаки (No Physical Attack):* конечностью можно манипулировать предметами, но нельзя бить кулаком или пользоваться контактным оружием; она не дает премии в бою вплотную. С ее помощью все же можно пользоваться огнестрельным или похожим оружием дальнего боя. -50%.

*Короткий (Short):* у руки досягаемость «В» (только бой вплотную), и ей неудобно использовать любое оружие, которым нужно махать. Вычтите один ярд из досягаемости любого контакт-

ного оружия в этой руке. Если у вас все руки короткие, вы получаете -2 к любой попытке захвата. -50%.

*Слабый (Weak):* СЛ руки меньше, чем у тела, когда речь идет о подъеме груза, ударе или захвате. -25%, если рука половина СЛ тела, или -50%, если 1/4 СЛ тела (округлять вниз в обоих случаях).

*Встроенное оружие (Weapon Mount):* вместо руки у вас «крепление», куда можно установить оружие. Оно может быть биологическим, механическим или сочетанием обоих в зависимости от того, являетесь ли вы живым существом, машиной или киборгом. Вы можете использовать это крепление только для ношения оружия. Это ограничение несовместимо с Ногами-манипуляторами, Нет физической атаки, Короткий и Слабый. -80%.

## Модификация существ с одной или двумя руками

Существа с одной или двумя руками могут использовать Особые модификаторы выше. Стоимость в очках равна 1/10 от процентной стоимости модификаторов за одну руку. Таким образом, улучшения становятся преимуществами, а ограничения - недостатками. Например, Короткий стоит -50%; таким образом, он будет стоить -5 очков за руку. Существа с двумя короткими руками получили бы недостаток на -10 очков.

Существа с одной рукой могут применить эти модификаторы только для нее, но также получить -20 очков за недостаток Однорукий (с.147). Например, хобот слона был бы Очень гибким (+50%), Длинным (+100%), и Слабым (-50%). Общая стоимость модификаторов +100%, что дает преимущество на 10 очков. Но -20 очков за недостаток Однорукий снизили бы стоимость до -10 очков.

## Дополнительная атака 🗡️

### Extra Attack

25 очков/атака

Вы можете атаковать более раза в ход. «По умолчанию» в GURPS предполагается, что атаковать можно только раз в ход, в зависимости от числа конечностей. Каждая Дополнительная атака дает одну дополнительную атаку в ход.

У вас не может быть атак больше, чем конечностей (рук, ног, и т.д.), природного оружия (Естественное оружие, Зубы и т.п.), и атакующих способностей (Воздействие, Опутывание и Природная атака), способных к атаке. Последнее слово о том, что составляет «атаку» - за Мастером.

Обычный человек может купить одну Дополнительную атаку. Это позволяет ему атаковать двумя руками сразу, что отражает его необычайно хорошую координацию.

У суперов и нелюдей нет такого ограничения. Купив две Дополнительные атаки, супер-полицейский сможет одновременно стрелять лучами из глаз, палить из пистолета и бить дубинкой. Дракон может взять четыре Дополнительные атаки и нападать пятикратно, пользуясь любой комбинацией когтистых лап, зубов, рогов, хвоста и огненного дыхания!

Все, что дает Дополнительная атака - это дополнительный манёвр Атаки в ваш ход, не больше и не меньше. Она не отменяет штраф в -4 за «неведущую» руку (см. Обоюдорукость, с.39) и не позволяет совершать многократные манёвры Прицеливания (см. Улучшенное слежение, с.53). Вы можете использовать некоторые свои атаки для Финтов, но не способны совершать другие многократные действия, - для этого нужен Ускоренный ход времени (с.38).

### **Дополнительные атаки и Тотальная атака**

Когда персонаж с Дополнительными атаками предпринимает Тотальную атаку, он должен выбрать один тип премии для всех своих атак в этот ход. Он не может, например, взять Тотальную атаку (Точная) для одной атаки и Тотальную атаку (Сильная) для другой. Выбирая для увеличения количества атак Тотальную атаку (Двойную), персонаж получает одну дополнительную атаку.

### **Дополнительные атаки и Скоростной удар**

Одну из атак в бою без оружия можно использовать для Скоростного удара (см. с.370) в свой ход и с обычным штрафом. Оставшиеся атаки дополняют этот Скоростной удар и не получают штрафов. Вы не можете использовать Скоростной удар для двух или более атак в один ход.

### **Дополнительная голова** 🗡️ 🧠

#### **Extra Head**

**15 очков/голова**

У вас более одной головы, причем каждая с полностью работоспособными ушами, глазами, ртом и т.д. В стоимость каждой Дополнительной головы включен Дополнительный рот (с.55) и один уровень Улучшенного слежения (с.53). Каждая голова также содержит дополнительный мозг с полной копией вашей личности, воспоминаний и умений. Эти мозги, однако, являются «резервными копиями» и не дают право на дополнительные ментальные действия - для этого покупайте Раздельное сознание (с.43).



Вы не можете перенести больше 2×(количество ЕЖ/число голов) единиц повреждений от любой единичной атаки в голову или шею. Любой удар в голову, ведущий к бессознательному состоянию, выводит из строя только одну голову; другие продолжают функционировать! Критический удар в голову, который убил бы вас, просто разрушает ее, причиняя указанные выше максимальные повреждения и раздробивая, отсекая или разбивая голову (на усмотрение Мастера).

### **Особые ограничения**

*Периферическая (Extraneous):* Дополнительная голова включает в себя Дополнительный рот и Улучшенное слежение, но не содержит резервного мозга. Единичная атака по Периферической голове способна нанести не более количество ЕЖ/(1,5 × число голов) очков повреждений, но удар по настоящей голове может причинить оглушение, сбивание с ног или смерть, даже если другие головы не пострадали -20%.

### **Дополнительные ноги** 🦶 🦶

#### **Extra Legs**

#### **Различная**

Если конечность можно использовать для передвижения, но не для манипулирования предметами, в *GURPS* это нога (ноги, считающиеся одновременно руками, описаны в Дополнительных руках, с.53). Обычной ногой можно ударить, нанося прямые/дробящие повреждения, в стандартном радиусе досягаемости (для человека 1 ярд). Норма для человека - две ноги, которые стоят 0 очков. За большее количество ног придется заплатить:

*Три или четыре ноги (Three or four legs):* потеряв ногу, вы можете продолжить движение со скоростью в половину Движения (округлять вниз). Потеря второй ноги приводит к падению. 5 очков.

*Пять или шесть ног (Five or six legs):* каждая потерянная нога уменьшает Движение на 20%, пока не останутся только три ноги. В этом случае Движение составит 40% от нормального. Потеря еще одной ноги приводит к падению. 10 очков.

*Семь или больше ног (Seven or more legs):* каждая потерянная нога уменьшает Движение на 10%, пока не останутся только три ноги. В этом случае Движение составит 40% от нормального. Потеря еще одной ноги приведет к падению. 15 очков.

Вы можете применить следующие модификаторы ко всем своим ногам.

### Особые улучшения

*Длинные (Long):* ваши ноги длиннее (в пропорции к телу) человеческих ног относительно человеческого тела. Это увеличивает эффективный Модификатор размера при вычислении досягаемости удара (см. Модификатор размера и Досягаемость, с.402) и преодоления препятствий. +100% за +1 к МР.

### Особые ограничения

*Не могут бить (Cannot Kick):* вы не можете использовать ноги для удара с целью нанести повреждения. -50%.

### Модификаторы для существ с двумя ногами

Модификаторы, описанные выше, можно применять и для существ с двумя ногами. Например, человек с модификатором Не может ударить (-50%) получит недостаток на -5 очков.

### Дополнительная жизнь

*Extra Life*

25 очков/жизнь

Вы способны возродиться из мертвых! Независимо от уверенности противников в вашей смерти, в на самом деле вы не умираете. Обсудите подробности с Мастером. Каждый раз, избегая смерти, вы тратите одну Дополнительную жизнь, вычеркивая ее из листа персонажа и уменьшая его общую стоимость на 25 очков. Мастер может позволить игрокам потратить заработанные очки на покупку Дополнительной жизни прямо в игре.

### Особые ограничения

*Копия (Copy):* каждый раз, умерев, вы возрождаетесь как «резервная копия». Создание этой копии занимает минуты или часы и может потребовать специального оборудования. Подробности остаются за Мастером. Делайте копию листа персонажа при каждом обновлении резервной копии. Умерев, вы возвращаетесь к этим характеристикам, теряя любые черты или очки персонажа, приобретенные после создания копии. Обратите внимание, что копия должна существовать до вашей смерти и Мастер должен знать, где она хра-

ниться. Вы вернетесь к жизни в этом месте... и если ваши враги найдут ее, то смогут вас шантажировать! -20%.

*Требуется тело (Requires Body):* вы возвращаетесь к жизни в развоплощенном состоянии - например, как дух или цифровая копия в компьютере. С вами остаются все способности и опыт (если вы не брали Копии), но вы в принципе не способны взаимодействовать с окружающим миром, пока не получите новое тело. Оболочкой может служить клон, оживленный труп и даже робот. -20%, или -40%, если нужная оболочка незаконна, редко встречается или дорого стоит (на усмотрение Мастера).

### Дополнительный рот

*Extra Mouth*

5 очков/рот

У вас более одного рта, причем все они полностью работоспособны и могут быть расположены где угодно на теле. Они способны дышать, есть и разговаривать. Дополнительный рот позволяет кусать несколько раз, если у вас есть Дополнительная атака (с.53). Имея Раздельное сознание (с.43), вы сможете одновременно разговаривать с несколькими людьми или произносить несколько заклинаний, требующих речи. Также вас трудно заставить замолчать или удушить, и вы можете очень гармонично петь хором!

### Чувство стиля

*Fashion Sense*

см. с.21

### Благосклонность

*Favor*

Различная

Вы спасли чью-то жизнь, удержали язык за зубами, когда это было нужно, или оказали еще какую-то хорошую услугу. Теперь у вас есть должник.

Благосклонность - это одноразовый Союзник, Контакт, Группа контактов, или Покровитель. Определите стоимость исходного преимущества и разделите ее на 5 (округлять вверх), чтобы рассчитать стоимость Благосклонности. Дело в том, что этот неигровой персонаж(и) поможет вам один раз... и только один.

Когда вы хотите «обналичить» Благосклонность, Мастер делает бросок частоты появления исходного преимущества. При провале вы не смогли вовремя связаться с «другом», или он не сумел помочь... но Благосклонность все еще у вас. Вы можете попробовать еще разок позднее, в следующем приключении.

При успехе вы получаете то, что хотели (в пределах возможностей преимущества). Но это освобождает от обязательств: удалите Благо-

склонность из листа персонажа и уменьшите его общую стоимость на соответствующее количество очков. При броске на 3 или 4, однако, ваш «друг» все еще чувствует себя обязанным, и Благосклонность остается за вами... по крайней мере до следующего раза.

Вы можете купить Благосклонность прямо в игре, как и другие черты подобного типа. Мастер также может сделать Благосклонность частью награды за успешное приключение.

### Бесстрашие

*Fearlessness*

2 очка/уровень

Вас трудно испугать или запугать! Добавляйте уровень Бесстрашия к Воле при каждом броску испуга, попытке сопротивления Запугиванию (с.202) или сверхъестественным силам, вызывающим страх. Также уровень Бесстрашия вычитается из всех бросков Запугивания, сделанных против вас.

### Фильтрация воздуха

*Filter Lungs*

5 очков

Ваша дыхательная система может отфильтровывать обычные загрязняющие вещества: например, пыль, пыльную дым и даже слезоточивый газ (но не нервно-паралитический газ или другие вещества контактного действия). Эти вещества на вас никак не влияют. Это особенно полезно в загрязненных городах и в чужих мирах. Обратите внимание, что имея преимущество Не дышит (с.49), вы не нуждаетесь в Фильтрации воздуха!

### Спортивный

*Fit*

5 или 15 очков

Ваша сердечно-сосудистая система лучше, чем это можно предположить по вашему ЗД. Это преимущество бывает двух уровней:

*Спортивный (Fit):* вы получаете +1 ко всем броскам ЗД (чтобы остаться в сознании, избежать смерти, сопротивляться болезни или яду, и т.п.). Это преимущество не увеличивает ЗД или умения, основанные на ЗД! Вы также восстанавливаете ЕУ вдвое быстрее обычного. 5 очков.

*Очень спортивный (Very Fit):* как и выше, но премия к броскам на ЗД составляет +2. Кроме того, вы теряете ЕУ вдвое медленнее обычного. 15 очков.

В обоих случаях это преимущество применяется только к ЕУ, потерянным в результате усталости, высокой температуры и т.п. Оно никак не влияет на Единицы усталости, потраченные на пси-силы или магические заклинания.

## Гибкость 🏆

### Flexibility

5 или 15 очков

Выше тело необычно гибкое.

Это преимущество может быть двух уровней:

*Гибкость (Flexibility):* дает вам +3 к Лазанию; Побегу, при освобождении от веревок, наручников и подобных пут; умению Эротическое искусство и ко всем попыткам освободиться в бою вплотную (см. с. 391). Вы можете игнорировать до -3 штрафа к работе в тесных помещениях (применяется во многих Взрывных и Механических бросках). 5 очков.

*Феноменальная гибкость (Double-Jointed):* как выше, но на много лучше. Вы не можете аномально растягиваться или сжиматься, но любая часть вашего тела может гнуться в любую сторону. Дает вам +5 к умениям Лазание, Эротическое искусство, Побег, и к попыткам освободиться. Вы можете игнорировать до -5 штрафа к работе в тесных помещениях. 15 очков.

## Полет 🏆 🏆

### Flight

40 очков

Вы можете летать. Обычно это полноценный автономный полет без крыльев или планирующих поверхностей. Он действует на любой высоте где еще есть атмосфера, но в верхних слоях вы еще должны найти способ выжить в разреженном, очень холодном воздухе (например, преимущества Не дышит и Устойчивость к температуре).

Вы не можете летать в разреженной атмосфере или в вакууме.

Ваше Движение в полете это БС×2 (без дробной части). Как сказано в *Движении в других средах* (с.18), вы можете улучшить его за ±2 очка за ±1ярд/с. Для очень высокой скорости возьмите преимущество Увеличенное движение (Воздух). Если у вас нет ограничений Контролируемое планирование, Планирование, Легче воздуха, Маленькие крылья, Только космический полет или Крылатый полет, вы можете также «летать» с половиной скорости под водой.

Полет включает возможность зависать на месте. Полет не позволяет делать акробатические трюки и крутые развороты; для этого возьмите умение Аэробатика (с.174) умение Полет (с.195) увеличивает продолжительность.

Вы можете изменить большинство вышеописанных правил при помощи специальных модификаторов.

### Особые улучшения

*Ньютоновское (Newtonian Space Flight):* похоже на Космический полет (ниже), но ваше космическое движение (или ваша полная скорость, если взяли Увеличенное

Движение(Космос) фактически равно вашей «delta-v»: общая скорость может менять прямо в космосе, перед началом движения. Например, вы можете разогнаться до вашей delta-v и удерживать ее (как ракета) или замедлиться на половину вашей delta-v и потом сбавлять ее до полной остановки в конце вашего пути (как обычный космический корабль). Сделав скорость изменения равной вашей delta-v, вы должны дозаправиться перед тем, как сможете изменить скорость снова. +25%.

*Космический полет (Space Flight):* вы можете летать в космосе или вакууме (например на луне). Ваше космическое движение равно БС×2. Если вы хотите быть способным дольше поддерживать полет на максимальной скорости, как ракета, приобретите преимущество Увеличенное Движение (Космос) (с.52). Это позволит вам ускоряться или замедляться каждый ход на число, равное вашему движению в космосе, пока вы не достигните полной скорости. Для «реалистичного» космического движения это позволит вам ускоряться в вакууме бесконечно (до скорости света), вам будет нужно Увеличенное Движение 25-27 (Космос). Это несовместимо со всеми остальными специальными модификаторами, за исключением Только космический полет. +50%.

### Особые ограничения

*Не может зависать (Cannot Hover):* Вы должны всегда двигаться с минимум 1/4 полной скорости полета (округлить вверх). Это не совместимо с Контролируемым планированием и Планированием. -15%.

*Контролируемое планирование (Controlled Gliding):* как Планирование (ниже) со всеми вытекающими, но вы можете набирать высоту, используя термальные восходящие потоки. Обычно величина подъема составляет 1 ярд/с. Вы можете определять потоки, если они есть, при успехе броска ИН или Метеорологии (одна попытка в минуту). -45%.

*Планирование (Gliding):* вы не можете набирать высоту. Прыгнув с разбега, вы можете запустить себя в полет с движением, равным БД. Каждый ход вы можете изменять скорость вплоть до 10 ярдов/с × местную гравитацию в G (на Земле гравитация равна 1G). Для ускорения вы должны опускаться на 1 ярд за каждый 1 ярд/с, добавляемый к скорости; максимальная скорость составляет БД×4 (но на буксире вы можете двигаться быстрее). Для замедления вы должны лететь ровно. Если вы не опускались более 1 ярда, то автоматически замедляетесь на 1 ярд/с в этот ход. При расчете радиуса поворота базовое движение в воздухе равно 10 × местная гравитация в G. Каждый уровень Увеличенного движения (воздух)

или удваивает максимальную скорость или половинит замедление при ровном полете (например, один уровень означает, что вы теряете только 0,5 ярдов/с при ровном полете); разделитесь когда будете брать его. -50%.

*Легче воздуха (Lighter Than Air):* вы летаете, потому что легче воздуха (или газов). Ветер сносит вас в своем направлении на 1 ярд/с за 5 миль/с своей скорости. Если повезло с попутным направлением ветра, это прибавит вам движения, иначе замедлит вас. -10%.

*Низкий потолок (Low Ceiling):* вы не можете летать очень высоко. У вас нет ограничения скорости, но Мастер может запросить бросок Аэробатики для уклонения от объектов около земли. 30-футовый потолок -10%, 10-футовый -20%; и 5-футовый -25%.

*Маленькие крылья (Small Wings):* как Крылатый (ниже), за исключением того, что ваших размах крыльев составляет не более половины вашего роста. Вы используете крылья только для управления и стабилизации полета, не для взлета. Если ваши крылья получили травму в полете, бросьте против умения Аэробатики (можно по умолчанию) для безопасного приземления. -10%.

*Только космический полет (Space Flight Only):* вы можете взять это только в связке с Космическим полетом или Ньютоновским. Вы можете летать только в космосе; ваше воздушное движение 0 в атмосфере. Вам необходимо внешнее ускорение на любой планете с атмосферой, чтобы достичь безвоздушного пространства, и вы не можете сами войти в атмосферу снова. -75%.

*Крылатый (Winged):* вы используете большие крылья или кожаные перепонки для полета. Размах крыльев минимум вдвое больше вашего роста. Обычно для снижения, посадки или маневров у вас должна быть площадь с радиусом, равным размаху ваших крыльев. Если ваши крылья связаны или повреждено крыло (1/3 от крыльев если их больше двух), вы не можете летать. Расценивайте крылья как руки для расчета прицеливания или поражения. Если вы хотите наносить удары или манипулировать объектами с помощью крыльев, вы должны заплатить за это как за Естественное оружие или Дополнительные руки в добавок к стоимости Полета. -25%.

## Изобретатель 🏆

### Gadeteer

25 или 50 очков

Вы настоящий изобретатель. Вы можете улучшать обычное снаряжение и (тратя дополнительные время и деньги) получать совершенно новые приспособления как описано в Изобретательстве (с.475).



Это позволит вам *быстро* изобретать различные приспособления и облегчает введение технологий более высокого ТУ. Это преимущество бывает двух уровней:

*Изобретатель (Gadgeteer)*: вы «киношный» изобретатель, но ваша работа занимает дни или месяцы и требует хорошего финансирования и дорогого оборудования. 25 очков.

*Гениальный изобретатель (Quick Gadgeteer)*: вы можете изобрести невероятные устройства за несколько часов (или даже минут) из запчастей, завалившихся в кладовке, затратив всего несколько процентов от той суммы, что потратил бы «реалистичный» изобретатель. Этот уровень явно не подходит для реалистичных компаний! 50 очков.

### **Опыт гравитации** 🧠 *G-Experience*

**от 1 до 10 очков**

У вас есть опыт работы в одном или нескольких гравитационных полях, отличных от вашего родного, и ваши рефлексы быстро адаптируются к способу передвижения и падения объектов в этих полях. Вы получаете только половину обычных пенальти ЛВ для разных гравитаций (см. *Разница в гравитации*, с.350). В ситуациях, когда слабая гравитация делает задачи легче, вы бросаете полную ЛВ, плюс премия за низкую гравитацию, плюс еще +1. Например, если обычный человек получит +2 к ловле мяча при низкой гравитации, вы получите +3. Черта стоит 1 очко за гравитационное поле, с которым вы имели дело. Например,

земляне, работавшие на Луне, могут иметь гравитационный опыт (0,16G). Чтобы наслаждаться преимуществами гравитационного опыта в любых полях, приобретите Гравитационный опыт (Все) за 10 очков.

### **Гениальный творец** *Gifted Artist*

см. Талант с.89

### **Штуковины** 🧠

#### *Gizmos*

**5 очков/штуковина**

Кажется, у вас всегда есть все необходимое. Один раз за сессию за каждый уровень преимущества, вы можете достать небольшой предмет снаряжения, который мог бы у вас быть. Этот предмет не определен, пока вы его не откроете. Фактически, он даже не участвует в игре до этого момента – значит, он не может быть поврежден, найден при обыске или потерян.

Предмет должен быть достаточно маленьким, чтобы влезть в карман, и отвечать хотя бы одному из требований:

1. Предмет, которым вы владеете, но не заявили специально, что вы его взяли. Например, если у вас есть пистолет, и попали в засаду по пути в церковь – вы можете достать пистолет – даже если полиция пять минут назад вас обыскала и ничего не нашла!

2. Предмет, которым вы можете владеть в соответствии с концепцией персонажа, но не определен особо. Например, у полицейского может оказаться лишний ключ от наручников, а волшебник иметь несколько глаз тритона. Последнее слово остается за Мастером, но ему следует проявлять лояльность, если желаемая вещь согласуется с историей персонажа.

3. Недорогое устройство, широко доступное на вашем ТУ. Например, если вам надо поджечь фитиль динамита, вы можете достать коробку спичек – даже если вы только что вылезли из реки.

Каждая Штуковина, которую вы можете использовать раз за сессию (максимум 3 уровня) стоит 5 очков. Это преимущество нереалистично! В реалистичной кампании Мастер может запретить его или ограничить.

## Штуковины и Изобретатели

Имеющие преимущество Изобретатель (с.56) получают еще больше выгод. Кроме обычных доступных предметов, Изобретатель может указать, что один из уровней этого преимущества – одно из его изобретений (которое все равно должно быть небольшого размера). Вместо доставания готового предмета из кармана, изобретатель может быстро, «на коленке», построить необходимое устройство – хотя все равно необходимы материалы и умение. Мастер тайно кидает на умение, с -2 и хуже – при провале устройство не работает (но Случай все равно использован).

*Штуковины: вы можете достать небольшой предмет снаряжения, который мог бы у вас быть. Этот предмет не определен, пока вы его не откроете, он даже не может быть поврежден, найден при обыске или потерян.*

При критическом провале происходит зрелищное разрушение устройства.

## Садовник Green Thumb

см. Талант, с.89

## Рост 🏹 🏹 Growth

10 очков/уровень

Вы можете расти - *серьёзно!* Поскольку увеличивается ваш размер, также должна увеличиваться и ваша сила (иначе вы рухнете под собственным весом). Ваше снаряжение *не* изменяется!

Каждый уровень преимущества позволяет увеличивать ваш модификатор размера на +1. Ваш окончательный рост можно найти в таблице модификаторов размера (с.19). Увеличение МР касается и длины ваших рук и ног при расчетах досягаемости и преодолении преград; см. Модификатор размера и досягаемость (с.402). Изменение занимает 1с. за каждые +1 МР (или -1 при уменьшении к нормальному размеру).

Если вы решите вырасти в комнате, технике, контейнере и т. п., недостаточном для вашего нового размера, ваш рост остановится. Однако, если ваши прямые повреждения с текущей СЛ больше СП стены или потолка, вы

проломите их. Это займет 1с. за единицу СП.

Вы должны приобрести дополнительную СЛ для поддержки увеличенной массы тела отдельно. Необходимое значение – 5 × окончательный рост в ярдах. Если ваша сила увеличивается только на время роста, вы можете купить ее с ограничением Размер (см. Сила, с.14). Цена ограничения рассчитывается по *максимальному* росту. На промежуточных стадиях роста рассчитайте свой текущий рост как долю от максимального. Это и будет той частью дополнительной СЛ, которая вам доступна на данном МР (округляется вверх).

*Пример:* персонаж с ростом 6 футов (МР 0) взял Контролируемый рост 4. Он может расти до МР +4, что дает ему предельный рост в 10 ярдов. Он должен взять СЛ 50 для поддержки себя. Если у него СЛ 15 и прирост Силы +35 только при максимальном размере, он может приобрести свои +35 СЛ с -40% из-за ограничения размера. При МР +1, он будет 3 ярда в высоту. Это 30% от его предельного роста, так что он будет иметь 30% от +35 СЛ, или +10 СЛ, т. е. СЛ 25. Соответственно, он будет ростом 5 ярдов, с СЛ 32 при МР +2, 7 ярдов с СЛ 39 и МР +3 при 10 ярдов с СЛ 50 при МР +4.

## Особые модификаторы

*Только максимальный размер (Maximum Size Only):* вы можете принимать только обычный или максимальный размеры. Зато вместо роста 1с. за каждые +1МР, вы вырастаете до максимального размера (или уменьшаетесь до нормального) за 1с. в целом. Ограничение отсутствия неполного роста (за исключением его использования в ограниченном пространстве) сводит на нет преимущество быстрого роста (полезное преимущество в бою). +0%.

## Стрелок 🏹 Gunslinger

25 очков

Эта способность работает с любым видом оружия, использующим Лучевое оружие, Тяжелое оружие, Распылители, Огнестрельное оружие. Она не дает премии при использовании холодного дистанционного оружия (но мастер может ввести версию для низкотехнологичных видов оружия, включающих Духовые трубки, Арбалеты, Луки, Пращи и т.д.).

При стрельбе одиночными выстрелами (Сс 1-3, не больше) с одной руки вы получаете премию за прицеливание без выполнения прицеливания. При использовании двуручного оружия или при стрельбе очередями премия половинная (округляется вверх). Если вы прицеливаетесь, то всегда получаете полную точность. Упор, прицелы и дополнительные секунды прицеливания дают обычные плюсы. Способность подходит для киношных игр с атмосферой «экшена». Мастер может запретить его в особо реалистичных компаниях.

## Трудно убить 🏹 Hard to Kill

2 очка/уровень

Вы необычайно трудно убить. Каждый уровень данного преимущества дает +1 к броску ЗД, сделанному для выживания при достижении значения -ЗД и хуже, а также при любом броске ЗД, где провал влечет неминуемую смерть (даже при инфаркте, отравлении и т.п.). Если эта премия играет решающую роль между поражением и успехом, вы теряете сознание, будто бы умерли (или парализованы), но приходите в себя через определенное время – см. *Восстановление сознания* (с.423). Успешный бросок Диагностики (или Механики для механизмов) выявит признаки жизни.

*Пример:* у Бруно ЗД 12, 15 ЕЖ и преимущество Трудно Убить 4. Он получает 45 единиц повреждений, которые уменьшают его ЕЖ до -30. Он должен сделать два броска ЗД что бы выжить: один за -15 ЕЖ, второй за -30. Он выбрасывает 11 на первом броске. При втором броске выпадает 14. Это выше его обычного ЗД (12), но меньше модифицированного (12+4 уровня преимущества Трудно убить). Он отключается, и его враги оставляют его умирать. Приблизительно через день он приходит в сознание – раненный, но не мертвый!

В реалистичной компании Мастер может ограничить это преимущество 1 или 2 уровнями.

## Трудно лишить сознания 🗡️

### Hard to Subdue

2 очка/уровень

Вас сложно вырубить. Каждый уровень этого преимущества дает +1 к любым броскам ЗД, сделанным чтобы избежать потери сознания (даже как результата действий ранений, наркотиков или сверх-технологичного оружия) и для сопротивления сверхъестественным способностям, служащих причиной потери сознания. В реалистичных компаниях Мастер может ограничить данное преимущество 1 или 2 уровнями.

## Лекарь

### Healer

см. Талант, с.89

## Лечение 🧠 🧠

### Healing

30 очков

У вас способность лечить других. У вас должна быть возможность физического контакта с пациентом. Для активации вашей силы сконцентрируйтесь на 1с. и сделайте бросок ИН. Бросайте с -2 если пациент без сознания.

Вы можете использовать Лечение двумя способами:

**Лечение ран (Heal Injuries):** При успехе вы можете восстановить любое количество ЕЖ. Это стоит вам 1 ЕУ за вылеченные 2 ЕЖ (округлять вверх). Провал стоит 1к ЕУ, но вы можете попробовать снова; критический провал дополнительно наносит пациенту вред на 1к. Даже вылечив 1 ЕЖ, вы останавливаете кровотечение. Броском с -6 вы можете вылечить даже увечье, если полностью исцелите повреждения, которые к нему привели. Например, для восстановления руки, покалеченной на 4 ЕЖ, сделайте бросок ИН-6 и потрагьте 2 ЕУ. Каждый лекарь может сделать лишь одну попытку лечения каждого увечья. Лечение не восстанавливает потерянные конечности и не возвращает людей к жизни.

**Лечение болезней (Cure Disease):** Это требует броска ИН с назначенными Мастером модификаторами — от +1 за обычную простуду до -15 за СПИД. Стоимость в Единицах усталости равна удвоенному штрафу, минимум 1 ЕУ. Например, за 6 ЕУ можно вылечить болезнь, требующую бросок ИН-3.

Если применяете лечение более одного раза в день на одного пациента, применяйте накопительный модификатор -3 за удач-

ное лечение определенного вида (раны или болезнь) недомогания у пациента. Штрафы накапливаются пока не пройдут полные сутки с последнего лечения.

Лечение действует на вашу расу и все «схожие» с ней. В фэнтезийных компаниях, например, все теплокровные гуманоидные расы (эльфы, дварфы, орки, полураслики и т.п.) считаются «схожими».

### Особые улучшения

**Исцеление верой (Faith Healing):** ваша сила действует с помощью направления духовной энергии. Это позволяет вам лечить всех, кого духи или боги считают достойным этого, невзирая на расы. Однако, вы (и возможно ваш пациент) должны вести себя в соответствии с интересами и догмами ваших высших покровителей, или ваша способность может не сработать. Вы не можете сочетать Исцеление верой с улучшениями Только своя раса или Ксенолечение. +20%.

**Ксенолечение (Xenohealing):** Вы можете лечить существ достаточного непохожих на вас. Например, если вы человек: все млекопитающие, +20%; все земные формы жизни, +40%; все углеродные формы жизни, +60%; любые формы жизни, +80%; все движущиеся (включая нежить, големов и т. п.), +100%.

### Особые ограничения

**Только болезни (Disease Only):** вы лечите только болезни. -40%.

**Только раны (Injuries Only):** вы лечите только раны. -20%.

**Только своя раса (Own Race Only):** это доступно только в компаниях с множеством разумных рас. -20%.

**Пси-лечение (Psychic Healing):** ваша способность часть соответствующей пси-силы (см. с. 256). -10%.

## Гермафроморф 🗡️ 🧠

### Hermafrothmorph

5 очков

Вы можете переключаться между природными полнофункциональными мужской и женской формами. Процесс занимает 10 секунд (применимы ограничения Долгая подготовка, Требуется подготовка или Требуется перезарядки).

## Высокая ловкость рук 🗡️

### High Manual Dexterity

5 очков/уровень

У вас удивительно точная моторика. Каждый уровень (до предельного 4го) дает +1 к ЛВ для задач, требующих точных движений. Это включает все броски, основанные на ЛВ для таких умений, как Изобразительное искусство, Ювелир, Вязание узлов, Кожев-

ник, Взлом, Карманное воровство, Шитье, Ловкость рук и Хирургия, а также в случае работы с мелкими деталями при использовании умений Слесарь или Механик (например, с часовыми механизмами). Премия не распространяется на броски, основанные на ИН, длительные действия, основанные на ЛВ, работу с крупными предметами; а также на боевые броски любого рода.

## Высокий болевой порог 🗡️

### High Pain Threshold

10 очков

Вы подвержены ранениям как и все, но не так остро ощущаете боль. Вы никогда не получаете штраф за шок когда ранены. А также, получаете +3 к броску ЗД чтобы избежать нокаута или оглушения — и даже если вас физически пытаются, вы сопротивляетесь с +3. Мастер может позволить вам проверять Волю с +3 для игнорирования боли в других ситуациях. Высокий болевой порог включен в Сверхъестественная живучесть (с.89); если у вас есть последнее преимущество, то текущее вам не нужно.

## Высокий ТУ

### High TL

см. с.23

## Высокая цель 🧠 🗡️

### Higher Purpose

5 очков

Вы движимы определенной идеей и стараетесь делать для этого все возможное. Это преимущество определяется точно так же, как и недостаток Кодекс чести (с.127): «Защищать всех женщин», «Убивать всех демонов» и т.п. Если, по мнению Мастера, вы тверды в своем стремлении к Высокой цели, вы получаете +1 ко всем броскам непосредственно относящимся достижения цели. Если вы отклонились от вашей Высокой цели, вы теряете данную премию... и Мастер в праве наказать вас за плохой отыгрыш, подобно игнорированию Кодекса чести.

Высокая цель должна быть четко определена. Цели типа «Борьба со злом» или «Противостояние авторитетам» слишком общие для уравнивания стоимости. В добавок, цель должна влечь риск и неудовольствие. Мастер не должен позволять прагматичные цели типа «Искренне служить начальству». Все Высокие цели должны быть одобрены Мастером.

## Гиперспектральное зрение 🐾 🐾

### Hyperspectral Vision

25 очков

Ваше зрение работает в инфракрасном, видимом и ультрафиолетовом спектрах. Эта объединенная картина часто показывает детали, невидимые обладателям просто нормального, Инфракрасного (с.60) или Ультрафиолетового (с.94) зрения.

Гиперспектральное зрение позволяет почти идеально видеть в темноте: вы игнорируете штраф за видимость или боевые штрафы если есть кокой-либо свет вообще. В полной темноте, преимущество функционирует подобно Инфразрению. Эта черта также дает +3 ко всем броскам зрения; броскам нахождения спрятанных улик или предметов с помощью умений Судебная экспертиза, Наблюдатель или Поиск; и всем броскам Следопытства.

Если вы владеете Гиперспектральным зрением, то не можете взять Инфразрение или Ультразрение. Эта черта включает более высокие уровни обоих вышеупомянутых преимуществ и заменяет их игровые эффекты.

Как описано, это преимущество эмулирует настоящие сенсоры ТУ7+. Мастер может разрешить героям взять два специальных улучшения (ниже). Оба не соответствуют реально существующим сенсорам!

#### Особые улучшения

*Расширенный нижний диапазон (Extended Low-Band):* вы ощущаете излучение ниже инфракрасного, что позволяет вам «видеть» СВЧ, радары и радио-точки. Это не дает особых способностей понимать радио сигналы! +30%.

*Расширенный верхний диапазон (Extended High-Band):* вы ощущаете излучение ниже ультрафиолетового, что позволяет вам «видеть» рентгеновские и гамма лучи. +30%.

## Посвященный 🐾 🐾

### Illuminated

15 очков

Вы «посвященный» в прямом смысле слова — вы хорошо осведомлены. Вы знаете что происходит, и знаете это по наитию.

Вы можете отличить других Посвященных по знаку, который невозможно спутать. Кроме того, всякий раз, когда Мастер требует бросок таких умений как Свежие новости, Тайное знание или Анализ разведанных, что бы сказать является ли некое странное событие просто стечением обстоятельств или результатом заговора, вы можете бросить против большего из ИН и особого умения в данном вопросе. Наконец, вы можете чувствовать и общаться со

сверхъестественными существами, которые связаны с посвященной тайной организацией в вашем игровом мире (по решению Мастера). Это не дает вам специальных способностей контролировать их, но они признают вас и относятся к вам с долей доверия: +3 к броскам реакции.

Единственный недостаток состоит в том что другие посвященные и духи способны ощущать вашу природу посвящения, и вы ничего не можете с этим поделать, кроме как оставаться вне поля их зрения.

Это преимущество лучше всего подходит мистическим или фантастическим кампаниям. Это редко применимо в «мирской» конспиративной компании. За Мастером последнее слово, кто может взять эту черту.

## Устойчивость к перегрузкам 🐾

### Improved G-Tolerance

от 5 до 25 очков

Вы можете работать при разных уровнях гравитации. Для обычного человека, штраф за неродную гравитацию, начинается с увеличения на 0,2G; см. *Различная гравитация* (с.350). Увеличение этих границ стоит очков: 5 очков за 0,3G, 10 очков за 0,5G, 15 очков за 1G, 20 очков за 5G и 25 очков за 10G. Обычный человек ограничен 10 осками в черте.

## Независимый доход

### Independent Income

см. с.26

## Упёртый 🐾

### Indomitable

15 очков

На вас невозможно повлиять с помощью обычных слов или действий. Те, кто захочет использовать влиятельные умения на вас (см. *Броски влияния*, с.359) должны иметь соответствующее преимущество: *Эмпатия* (с.51) если вы человек или подобное существо, *Понимание животных* (с.40) если зверь, *Понимание растений* (с.75) если вы растение или *Понимание духов* (с.88) если вы демон, призрак и т.п. Все остальные проваливают бросок автоматически. Это преимущество часто берется вместе с *Невозмутимостью* (с.95).

## Инфразрение 🐾 🐾

### Infravision

0 или 10 очков

Вы можете видеть в инфракрасной части спектра, что позволяет вам определять различные уровни тепла. Это позволяет вам биться без штрафа при абсолютной темноте, если ваш оппонент излучает тепло (это включает все живые существа и большинство машин). Вы также получаете +2 ко всем броскам зрения

при обнаружении таких целей, пока их тепловой фон отличается от окружающего. При выслеживании вы можете идти по тепловому следу: +3 к броскам Следопыта, если следам не больше часа.

Инфразрение не позволяет вам различить цвета, а только позволяет вам судить об общем размере и форме источника тепла, включая живые существа (например, у вас будут с идентификацией двух людей схожего размера). Бросьте с -4 для определения объектов схожей формы и размера. Мастер также может потребовать бросок Зрения-4 для определения отраженного тепла. Неожиданные вспышки тепла (например, сигнальный патрон, взрыв салюта или инфракрасный лазер) могут ослепить вас, как вспышка или свет могут ослепить обычное зрение.

Стоимость зависит от ваших возможностей:

Вы можете только видеть с помощью инфразрения и постоянно испытываете его ограничения: 0 очков.

Вы можете свободно переключаться между обычным зрением и инфразрением: 10 очков.

## Устойчивость к ранениям 🐾 🐾

### Injury Tolerance

различная

У вас меньше физиологических уязвимостей, чем у обычных живых существ. Стоимость данного преимущества зависит от точности определения отсутствующих у вас уязвимостей. Заметьте, что некоторые формы данного преимущества включают другие, поэтому Распыленный, Однородный и Безжизненный взаимно несовместимы.

*Рассеянный (Diffuse):* ваше тело жидкое или состоит из роя мелких существ, а возможно даже из чистой энергии. Это делает вас иммунным к калечащим ранениям, и уменьшает повреждения от физических атак; см. *Урон Рассеянным, Однородным и Неживым целям* (с.380). Большинство врагов (по решению Мастера) не могут толкнуть или схватить вас! *Рассеянный* включает все улучшения из Нет крови, Нет Мозга и Нет органов. 100 очков.

*Однородный (Homogenous):* ваше тело не имеет уязвимых внутренних органов, костей, мышц или других механизмов. Как результат, вы мало восприимчивы к пробивающим и проникающим атакам; см. *Урон Рассеянным, Однородным и Неживым целям* (с.380). *Однородный* включает все улучшения из Нет мозга и Нет органов. Эта черта подходит существам наподобие железных големов, деревьев и слизи. 40 очков.

**Нет крови (No Blood):** вы не нуждаетесь в жизненно важной телесной жидкости (как кровь) для существования. Вы не истекаете кровью (см. *Кровотечение*, с.420), не реагируете на переносимые кровью токсины и иммунны к атакам, которые основаны на прерывании кровообращения с частями тела. *5 очков*

**Нет мозга (No Brain):** ваш мозг (если он у вас вообще есть) распределен по всему телу или не является вместилищем вашего сознания. Ваши противники не могут целенаправленно нанести ему повышенные повреждения. У вас может быть голова, но удар по черепу или глазам рассматривается как обычный удар по лицу (за исключением того, что урон глазу все еще может его травмировать). *5 очков*

**Нет глаз (No Eyes):** у вас отсутствуют глаза или другая уязвимая оптика, но несмотря на это вы как-то видите (если конечно вы не страдаете от *Слепоты*, с.124). Так как у вас нет глаз, они не могут подвергнуться нападению. Вы также неуязвимы для ослепляющих атак. *5 очков*

**Нет головы (No Head):** у вас вообще нет головы. Это включает преимущества Нет мозга. Также, у вас нет зон попадания «череп» и «лицо», и нет потребности в защите головы. Вы все же можете видеть, говорить, слышать, ощущать вкус и запах и т.д., если не берете соответствующие недостатки. Определите как вы делаете это (сверхъестественно, технологически, через органы на вашем теле и т.п.). Возможно, но не обязательно, к этому преимуществу взять Нет шеи, Нет глаз или их вместе. *7 очков*

**Нет шеи (No Neck):** у вас нет шеи. Как результат, у вас нет зоны попадания «шея» и вы не можете быть обезглавлены, задушены или удушены. *5 очков*

**Нет жизненных органов (No Vitals):** у вас нет жизненно важных органов (такие как сердце или мотор), которым нападающие могут нанести увеличенные повреждения. Расценивайте зоны попадания «органы» и «пах» как торс. *5 очков*

**Неживой (Unliving):** ваше тело не состоит из живой плоти. Вы получаете меньше вреда от режущих и проникающих атак, но не так упруги, как Однородные существа; см. *Урон Рассеянным, однородным и Неживым целям* (с.380). Эта черта лучше подходит механизмам и материальной нежити. *20 очков*

## Природная атака 🗡️ ⚡️ *Innate Attack*

### Различная

У вас есть природная или встроенная атака, которой вы можете нанести физические повреждения (для атак без повреждений см. Воздействие, с.35 и Скывывание, с.40). Примерами служат огненное дыхание дракона, интегрированный в робота бластер и божественная способность метать молнии.

По умолчанию, это дистанционная атака с 1/2Д 10, Мах 100, Точ 3, Сс 1, Бзс н/о, и Отдч 1, также вы можете применять модификаторы для изменения данных показателей (см. с.101-116).

Природная атака наносит 1к повреждений за уровень. Ее стоимость за уровень зависит от наносимого типа повреждений:

### Дробящие (дроб)

Вы атакуете с помощью тупого удара, как дубинка или взрывная волна. Это часто служит причиной нокаута (с.378), и чаще наносит тупую травму (с.379), чем другие типы повреждений. *5 очков/уровень*

### Режущие (реж)

Ваша атака наносит рваные раны, подобно топору или осколку стекла. Умножьте прошедшие броню повреждения на 1.5. Режущие атаки могут вызывать тупые травмы и быть причиной нокаутов. *7 очков/уровень*

### Изнуряющие (изн)

Ваша атака несмертельна. Возможно, это электрошокер с малой силой тока, «ментальный удар» или даже ослабляющий эффект переохлаждения или голодания. Атака уменьшает ЕУ, а не ЕЖ, и не может действовать на машины. *10 очков/уровень*

## АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ АТАКИ

Если у вас есть несколько Природных атак, вы можете определить их как атаку одного вида, но использующую различные установки, боеприпасы и т.д. Определить стоимость этих «альтернативных атак» можно как обычно, но заплатить нужно полную цену самой дорогой из них. Докупать дополнительные можно с 1/5 цены (округлять вверх).

Это может сохранить множество очков, но есть и обратная сторона. Во-первых, для атаки предоставляется одна возможность, вы не можете использовать их совместно, даже если можете производить несколько атак. Это также не дает вам объединять их, используя модификатор Связь (с.106). Также, любые критические провалы или осечки, приводящие в неработоспособность одну из атак, отменяют все из них. Наконец, если самая дорогая ваша атака нейтрализована каким-либо образом, то ни одна из более дешевых атак не будет работать.

Вы также можете применить данное правило к множественным атакам Воздействием (с.35) или Удержанием (с.40) или любым сочетаниям Природных атак, которые вы не можете использовать одновременно. С разрешения Мастера вы можете применить данное правило к многоцелевым Естественным оружием (с.88).

### Обжигающие (обжиг)

Ваша атака наносит повреждения, используя пламя, энергетический луч или электрические разряды. Это может вызывать воспламенение! *5 очков/уровень*

### Разъедающие (рзед)

Ваша атака наносится кислотой, дезинтеграцией или чем-то подобным. За каждые 5 очков базовых повреждений, нанесенных вами, уменьшите СП жертвы на 1 вдобавок к обычным повреждениям. (Живые существа восстанавливают природное СП аналогично ЕЖ.) *10 очков/уровень*

### Проникающие (прон)

Вы наносите колотые раны, как копьё или стрела. Удвойте прошедшие в тело повреждения! Целью проникающих атак могут быть глаза и жизненно важные органы, также они могут вызвать тупую травму и проникнуть сквозь высокотехнологичную гибкую броню. *8 очков/уровень*

### Пробивающие (пб)

Вы наносите повреждения быстрым, но тупым предметом, вроде пули, либо острым, но недостаточно мощным – как жало или дротик. Она может вызывать тупые травмы и попадать в глаза и жизненно важные органы. Существует четыре подкласса пробивающих атак:

*Малые пробивающие (пб-):* Используйте их для очень слабых снарядов (например, дротик духовой трубки) или атак прошедших сквозь цель и оставивших маленький раневой канал (например, бронебойные пули). Против плоти, разделите на два повреждения, прошедшие СП. *3 очка/уровень.*

*Пробивающие (пб):* Используйте их для большинства винтовочных и pistolетных пуль. *5 очков/уровень.*

*Большие пробивающие (пб+):* Используйте их для атак обычными крупнокалиберными пулями или для малых снарядов, оставляющих большие раневые каналы (например, экспансивные пули). Умножьте на 1,5 прошедшие в тело повреждения. *6 очков/уровень.*

*Гигантские пробивающие (пб++):* Используйте их для атак, оставляющих большие раневые каналы, чем большие пробивающие. Удвойте прошедшие в тело повреждения! *8 очков/уровень.*

### **Токсические (токс)**

Ваша атака вызывает повреждение клеток, наподобие болезни, яда или радиации. Она не действует на механизмы. Модификаторы Цикличность (с.103), Инкубация (с.113) или Сопротивление (с.115) распространены, но не обязательны. *4 очка/уровень.*

### **Неполный кубик**

У вас есть возможность не покупать полный кубик повреждений. Каждые  $\pm 1$  к повреждению считаются как  $\pm 0,3$  кубика. Округляйте получившуюся стоимость вверх. Например, природная атака, наносящая  $1\text{k}+2$  повреждений считается как 1,6 кубика. Если она дробящая (5 очков/уровень), то будет стоить  $1,6 \times 5 = 8$  очков.

Некоторые атаки дают только 1 Единицу повреждений. Это рассчитывается как 0,25 кубика. Опять же, округляется вверх. Такие атаки, тем не менее, могут быть смертельны, особенно если они используют улучшения *Последующая* (с.105) или *Цикличность* (с.103)!

### **Особые модификаторы**

Множество специальных модификаторов для Природной атаки описаны в *Улучшения и ограничения атак* (с.102). Вы можете использовать их для создания почти любых атак (встроенные пистолеты, лазеры, огнемёты, ветрогонки и т.п.) и для дублирования возможностей оружия, описанного в книгах *GURPS*.

Изнуряющие или токсические атаки призванные вызывать отравление или болезнь требуют модификаторов. Для имитации действия *Когтей* (с.42), *Зубов* (с.91), дротиков и т.п. используйте *Последующая* (с.105). Газы и спреи ис-

пользуют *Респираторное* (с.108) или *Контактное действие* (с.103), часто совместно с *Областью действия* (с.102), *Конус* (с.102) или *Струя* (с.106). Атаки, зависящие от прикосновения или контакта с кожей используют *Кровяное действие* (с.102) или *Контактное действие* плюс *Аура* (с.102) или *Контактный бой* (с.112).

Независимо от остальных модификаторов, Природные атаки расцениваются как дистанционные, если не взято ограничение *Контактный бой*; тогда она считается контактным оружием.

### **Описание**

После применения всех уместных модификаторов, назовите и опишите атаку. Вы можете сделать это расплывчато как «огонь дракона» или подробно как «9мм пистолет-пулемет кибернетически имплантированный в правую руку». На усмотрение Мастера, описание может содержать дополнительные небоевые способности; например, струя воды под высоким давлением может потушить пожар. Последнее слово за Мастером, подходит ли выше описа-

ние для компании, также Мастер может изменить атаку если необходимо.

## **Нематериальность**

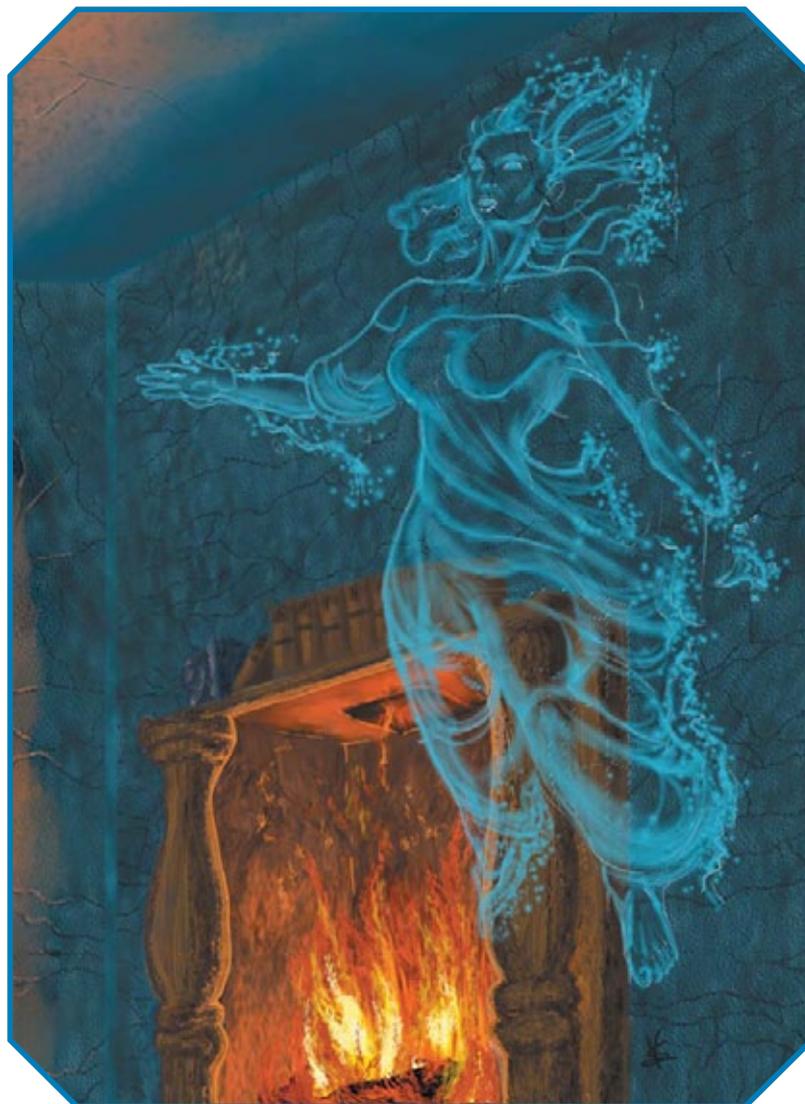


### *Insubstantiality*

**80 очков**

Вы можете становиться неосязаемым, проходить сквозь плотные объекты, будто бы их тут нет. В этом случае гравитация не действует на вас, вы можете двигаться в любом направлении с полной скоростью (и не производить шума при движении). Вы можете воспринимать материальный мир и нормально разговаривать при этом, но вы не можете нормально брать объекты или взаимодействовать с ними любыми способами.

Физические и энергетические атаки не могут вас ранить, но вы все еще восприимчивы к псионическим и (нематериальным) магическим атакам. И наоборот, ваши физические и энергетические атаки физически не действуют на оппонентов. Ваши пси-способности и заклинания могут воздействовать на физический мир, но с -3 ко всем броскам умений.



Несмотря на то, что вы можете проходить сквозь твердые предметы, вы все равно должны дышать. Движение сквозь материальные предметы в целях удушения считайте за движение под водой. Вы не можете материализоваться внутри предмета.

Выбор исходной формы (физическая или нематериальная) – просто эффект, и не стоит очков. Вы должны выбрать это преимущество, если можете менять состояние между материальной и нематериальной.

Эта черта может быть представлена любыми способностями из фольклора и фантастики. Вы должны отработать происхождение и особые черты с Мастером – возможно, ваша вибрация происходит асинхронно с реальностью, вы сдвигаетесь в другое измерение, или становитесь духом. Это определит вашу внешность – вы можете быть прозрачным, туманным или полностью нормальным (но вы не можете стать невидимым, если не возьмете Невидимость). Ваши физические и энергетические атаки воздействуют на существ, имеющих ту же форму нематериальности, и наоборот.

Мастер может установить, что некоторые материалы, энергетические и магические барьеры и т.п. неприступны для вас из-за формы вашей Нематериальности.

### Особые улучшения

*Воздействие на материальное (Affect Substantial):* Если у вас есть любые способности, которые могут взаимодействовать с материальным миром, пока вы нематериальны – включая магию, псионику или силы с улучшением Воздействие на материальное (с.102) – это преимущество стоит больше. +100%.

*Переноска объектов (Can Carry Objects):* Обычно, вы не в состоянии переносить что-либо пока нематериальны. Данное улучшение позволяет вам это, включая ношение одежды и брони. Если они вами брошены, но становятся материальными. Вы не можете материализовать эти объекты внутри других объектов или персонажей. Без нагрузки это +10%; Легкая, +20%; Средняя +50%; Тяжелая, +100%.

*Частичное изменение (Partial Change):* Вы можете сделать нематериальной часть вашего тела, когда остальное тело остается материальным, или наоборот. Таким образом, вы можете проникнуть сквозь стену или хлопнуть кого-то по плечу. Если вы еще имеете улучшение Переноска объектов, то можете материализовать кисть, взять материальный объект и перенести его как нематериальный обратно. +20%, или +100% если вы можете материализовывать предметы, не выпуская их из рук (это требует также материализации кисти).

### Особые ограничения

*Действует постоянно (Always On):* Вы всегда находитесь в нематериальном состоянии и не можете материализоваться. Если у вас есть это ограничение, то нет штрафа -3 на использование магии или псионики. -50%.

*Обычно действует (Usually On):* Это похоже на ограничение выше, но вы можете материализоваться на короткое время и с большими усилиями. Стоимость материализации 1 ЕУ за секунду. -40%.

### Интуиция

#### Intuition

15 очков

Ваши догадки обычно верны. Когда выбираете между несколькими вариантами, и нет логичного способа выбора между ними, вы можете попросить Мастера применить вашу Интуицию. Мастер делает скрытый бросок ИН с премией, равной числу «хороших» исходов и штрафом, равным числу «плохих» исходов. При успехе он предлагает один из удачных вариантов; при критической удаче – сообщает наилучший вариант; при критическом провале, он направляет вас напрямиком к «плохому» варианту. Мастер волен изменять эти модификаторы по своему желанию в ситуациях где Интуиция может помочь логике. Возможен лишь один бросок на каждый вопрос.

Мастер никогда не должен позволять применять Интуицию в ситуациях, нарушающих ход приключений – например, позволить сыщику интуитивно войти в комнату и захлопнуть наручники на виновном, и подобные ситуации. По идее, Интуиция должна подсказать сыщику направление к улике. Мастер, считающий, что не сможет контролировать Интуицию, не должен позволять ее применение в своих играх.

### Математическая интуиция

#### Intuitive Mathematician

См. Молниеносные расчеты, с.66

### Невидимость

#### Invisibility

40 очков

Вы невидимы. В отличие от большинства преимуществ, это работает постоянно, если вы не взяли соответствующее улучшение. Вы по-прежнему издаете звуки, оставляете следы и запах – и по умолчанию все на вас остается видимым. Если на вас ничего не надето, то вы получаете +9 к Скрытности во всех случаях, где важно быть незаметным. Личности, использующие паранормальные источники удаленного зрения (хрус-

тальные шары, ясновидение и т.п.) не могут видеть вас, если вы невидимы для их нормального зрения. Устройства с подобными возможностями, тем не менее, могут вас ощущать, как и паранормальные способности, которые определяют врагов, наличие жизни и т.п. невидимым способом.

Невидимость работает только против одного типа зрения. Возможные типы включают электромагнитное зрение (сюда входит обычное зрение, ультразвук инфразвук и радары), сонар, магнитные поля и что-либо еще по решению Мастера. Если вы невидимы для электромагнитного зрения, то вы не должны отбрасывать тень и отражаться в зеркалах.

### Особые улучшения

*Воздействие на механизмы (Affect Machines):* вы невидимы даже для машин. Вас нельзя сфотографировать, и вы не показываетесь на камерах и детекторах. Устройства вроде напольных плит, работающих от давления, могут вас обнаружить, но вы можете пройти мимо охранного бота незамеченным. Оружие, использующее электронные системы наведения, не даёт премии к попаданию по вам. +50%.

*Переноска объектов (Can Carry Objects):* Объекты, носимые вами, включая одежду и броню, становятся невидимыми. Они становятся видимыми, когда не касаются вас. Нет нагрузки, +10%; Легкая, +20%; Средняя, 50%; Тяжелая, +100%.

*Расширение (Extended):* Вы невидимы для нескольких типов зрения (например, электромагнитное зрение и магнитные поля). +20% за дополнительный тип зрения.

*Переключаемость (Switchable):* Вы обычно видимы, но можете становиться невидимым по желанию. +10%.

*Обычно действует (Usually On):* вы обычно невидимы, но можете ставиться видимым на короткий период с огромными усилиями. Видимость стоит 1 ЕУ за секунду. +5%.

### Особые ограничения

*Только машины (Machines Only):* Ваша невидимость имеет такое же действие на машины, но вы невидимы только для машин. Живые существа могут видеть вас как обычно. -50%.

*Только материальное (Substantial Only):* Ваша невидимость скрывает вас только в материальном мире. Нематериальные существа (типа приведений) могут видеть вас как обычно. -10%.

*Видимое отражение (Visible Reflection):* Вы можете быть видимы в зеркалах! -10%.

*Видимая тень (Visible Shadow):* Вы отбрасываете тень! -10%.

## Прыгун

### Jumpier

100 очков

Вы умеете путешествовать сквозь время или в параллельные миры (иногда их называют «временные континуумы») просто захотев «прыгнуть». Решите для себя, перемещаетесь ли вы во времени или в параллельные миры. Если вы хотите и то и другое, вам придется купить отдельно Прыгун (Время) и Прыгун (Параллельные миры), заплатив за каждый полную цену.

Для совершения перемещения, вы должны представить точку назначения, 10 секунд концентрироваться и сделать бросок ИН. Вы можете ускорить этот процесс, но вы получите штраф к броску -1 за каждую убранный секунду (-10 к прыжку вообще без подготовки). Независимо от ИН, бросок на 14 и выше всегда означает провал. При провале вы никуда не перемещаетесь. При критическом провале вы прыгаете в неправильное место, которое может находиться в любом времени и в любом мире по выбору Мастера.

Вы появляетесь в точке назначения на том же месте, на котором вы были в предыдущем времени или мире – или так близко, насколько это возможно. Когда перемещаетесь во времени, это означает место положения в различных временах. Когда перемещаетесь между мирами, это означает тоже время и место, но в параллельном мире.

Если в радиусе 100 ярдов нет безопасного места – например, если вы прыгаете с самолета, а в точке назначения самолета нет, либо из глубокой шахты в место, где такой же шахты не существует – прыжка не происходит, и вы точно знаете причину. Это не защищает вас от других типов опасности (радиации, обстрела, диких животных)... Если у вас есть Чувство опасности, мастер может бросить ИН перед прыжком, и в случае успеха предупредит вас.

Использование этой возможности всегда стоит минимум 1 ЕУ, без разницы была ли попытка удачной или провалилась. Особенно «далёкие» миры или время могут стоить больше, вплоть до 10 ЕУ, по решению Мастера. Если вы механизм, то способность вам не стоит ЕУ, но если у вас есть пассажиры, каждый из них оплачивает прыжок.

Для примеров использования Прыгуном своих способностей в конкретном игровом мире см. Прыгуны по мирам (см. 544).

### Перенос вещей

Вы можете переносить нагрузку во время путешествия вплоть до вашего Базового груза, любой Полезный груз (см. с.74). Возьмите улучше-

ние Дополнительная нагрузка (ниже), если хотите переносить больше веса или носить с собой других людей.

Если несколько прыгунов *одного типа* находятся в физическом контакте, при прыжке одного другие могут «поймать поток», если пожелают – даже если первый не желал этого. Только персонаж иницирующий прыжок делает бросок; куда бы он не прибыл, остальные останавливаются там же.

Если вы прыгун по мирам, «поймать поток» – единственный для вас способ переместиться в новый для вас мир (без вероятности критического провала). Однако, посетив новый мир, вы запоминаете эти «ощущения», концентрируясь и тратя очки персонажа на «изучение» этого мира как ИН/Легкого умения. Это требует одного часа за каждое потраченное очко персонажа. Используйте это умение вместо ИН при путешествии в этот мир в следующие разы. Вы не обязаны каждый раз запоминать мир, но если вы этого не сделали, то для попытки возвращения необходим бросок ИН-3. Прыгуны во времени не имеют подобных ограничений.

Вы можете улучшать данную способность с практикой, тратя очки на улучшения или избавление от ограничений. Если мастер не хочет, что бы персонажи прыгали несколько раз за приключение, может назначить *невыкупаемое* ограничение (например, Ограниченное использование).

### Особые улучшения

*Дополнительная нагрузка (Extra Carrying Capacity)*: Вы можете переносить больше Базового груза. Если ваша возможная нагрузка достаточно велика, вы можете переносить одну персону с собой. Легкая нагрузка стоит +10%; Средняя, +20%; Тяжелая, +30%; Очень-Тяжелая, +50%.

*Новые миры (New Worlds)*: Это доступно только Прыгунам по мирам. Вы можете преднамеренно выбрать целью путешествия еще непосещенные вами миры. Бросок ИН будет все еще -3 или хуже (по решению Мастера). Конечно возможно, что желаемое место назначения не существует, в этом случае попытка автоматически проваливается – Мастер даже может не сказать вам почему. Все стоимости ЕУ удваиваются при использовании этого улучшения. +50%.

*Общий прыжок (Omni-Jump)*: Это возможно только если вы прыгун, как по мирам, так и во времени! Вы должны выбрать это улучшение для обоих видов прыжков. Это позволит вам путешествовать как между мирами, так и в их летосчисления с помощью одного броска ИН – например, из сегодняшнего дня нашего мира в 1066 год н.э. в параллельном мире, где

норманнское вторжение в Англию провалилось. +10%.

*Отслеживание (Tracking)*: Вы можете отправиться в «домашний» мир или время любой созданной искусственно вещи, которой можете коснуться или взять в руки. Прыгуны во времени придут сразу после сотворения вещи; прыгуны по мирам придут в текущую дату домашнего летосчисления мира предмета. Каждая подобная попытка проводится с ИН-2, а каждый Прыгун имеет только одну попытку на предмет. +20%.

*Тоннель (Tunnel)*: Вы всегда создаете портал (примерно вашего размера) когда совершаете прыжок. Другие могут пройти по нему, даже если не могут совершать прыжки. Портал действует 3к секунд, что может быть как хорошо, так и плохо – это означает что враги могут последовать за вами! +40%.

*Прыжок с телепортацией (Warp Jump)*: Это улучшение доступно только при наличии у вас преимущества Телепорт (с.97). Вы должны взять его для обоих преимуществ Прыгун и Телепорт. Когда вы прыгаете, вы можете одновременно использовать Телепорт для появления в любом месте вашего места назначения. Необходимо два броска – по одному на каждую способность, и возможны случаи, когда один окажется успешным, а другой провалится – или будут провалены оба. +10%.

### Особые ограничения

*Без сопровождения (Cannot Escort)*: Это доступно только прыгунам по мирам. Другие Прыгуны не могут стать «попутчиками», даже если вы захотите взять одного из них. -10%.

*Невозможность следования (Cannot Follow)*: только для прыгунов по мирам. Вы не можете «поймать поток» другого прыгуна. -20%.

*Дрейф (Drift)*: Вы прибываете не точно в то место откуда отправились. Вы не можете прибыть под землю или над землей, но это может быть любое место в радиусе 10 миль от планируемого положения. Чем лучше ваш бросок ИН во время прыжка, тем ближе к желаемому месту будет ваше прибытие, но только Мастер точно может сказать на сколько точно вам удалось прыгнуть. -15%.

*Ограниченный прыжок (Limited Jump)*: Вы можете путешествовать только на определенную дистанцию во времени или на определенную степень «удаленности» между параллельными мирами, за один прыжок. Для более глубокого путешествия вам необходима серия прыжков. Мастер должен установить размер ограничения для своей компании; в некоторых приключениях это будет важно, в других нет. Примерное значение -10%.

**Максимальная дальность** (*Maximum Range*): Вы можете путешествовать только на общую определенную дистанцию во времени или на определенную степень «удаленности» между параллельными мирами, в независимости от количества прыжков. Как и при Ограниченном прыжке, Мастер должен установить значение этого ограничения.

**Голый** (*Naked*): вы не можете ничего переносить с собой во время прыжка! Вы всегда прибываете голым. - 30%.

**Оглушение** (*Stunning*): Вы всегда оглушены после прыжка. -10%.

### **Талант к языкам** 🧠

#### **Language Talent**

**10 очков**

У вас талант к изучению языков. Когда вы выучиваете язык на любой уровень владения выше «Отсутствующего», вы автоматически получаете следующий уровень владения; таким образом вы можете приобретать знание языка на Среднем уровне за 2 очка или на Родном уровне за 4 очка. Для полных правил по изучению языков, см. *Языки* (с.23).

### **Представитель силовых структур** 🛡️

#### **Legal Enforcement Powers**

**5, 10 или 15 очков**

Вы представитель закона, с соответствующими правами и обязанностями. В некоторых местах и временах это дает право на убийство. В других, это не более права носить значок и выписывать парковочные квитанции.

Стоимость в очках зависит от типа законов, представляемых вами, размера вашей юрисдикции, на сколько вы подконтрольны в своих действиях и степени уважения гражданских прав и свобод:

- У вас местная юрисдикция, право на арест подозреваемых, право проводить обыск при наличии ордера и возможно право скрытое ношение оружия. Примеры: Викторианские бобби или современная полиция. *5 очков.*

- Как выше, но у вас также есть национальная или интернациональная юрисдикция или вы не обязаны соблюдать гражданские права или свобода при проведении тайных расследований или можете убить с относительной безнаказанностью. *Пример: Агенты ФБР или средневековая королевская стража. 10 очков.*

- У вас три или более свобод, описанных выше. *Пример: сотрудники Гестапо, КГБ или Штази. 15 очков.*

Данное преимущество обычно требует соответствующей Службы (с.133). В некоторых случаях полагается соответствующая Репутация (положительная, отрицательная или смешанная). Все уровни преимущества включают Полицейское звание 0 (см. с.30). Для дальнейшего роста покупайте Звание выше.

### **Юридическая неприкосновенность** 🛡️

#### **Legal Immunity**

**от 5 до 20 очков**

Вы неприкосновенны для некоторых или всех законов вашего общества.

При нарушении закона, обычные представители власти не будут иметь прав для задержания вас. Над вами лишь одна власть — специальный суд, возможно ваш правитель или собственная церковь — которая может судить или наказать вас. Стоимость зависит от ширины иммунитета (по решению Мастера):

- На вас не распространяются обычные законы, но правила, регулирующие ваше поведение ограничивают вас. Примеры: Средневековый аббат или современный наблюдатель ООН. *5 очков.*

- Как выше, но законы, применяемые к вам, на много мягче, чем для обычных людей. Примеры: Средневековый бард (см. ниже). *10 очков.*

- Вы можете делать почти все что пожелаете, пока не причините вред национальной, церковной или иной власти, гарантирующей вам неприкосновенность. Примеры: Средневековый герцог или международный дипломат (см. ниже). *15 очков.*

За дополнительные 5 очков вы можете приобрести привилегию «дипломатическая почта»: вы можете отправлять или получать почту или предметы, которые не могут быть легально остановлены или досмотрены властями.

Два класса Юридической неприкосновенности могут представлять интерес приключенцам:

**Неприкосновенность барда** (*Bardic Immunity*): Вы имеете право петь о чем пожелаете без страха серьезных последствий. Вы можете даже петь неприлично вульгарную песню про короля - это может привести к вашему изгнанию, но вы не можете быть высечены, за-

ключены или убиты. Любой, нарушивший ваш иммунитет рискует своим именем и репутацией. Другие барды сочинят и разнесут унизительную сатиру о нем, принеся тем самым ему плохую репутацию. Они могут даже могут пустить о нем слухи! Это преимущество применяется только с содержанием ваших выступлений и ничему более. Оно доступно только настоящим бардам из фэнтезийных/средневековых приключений. Что бы вас отнесли к таковым нужно вложить минимум 1 очко в умения Выступление, Поэзия и Пение. *10 очков.*

**Дипломатическая неприкосновенность** (*Diplomatic Immunity*): Вы международный дипломат. Вы можете игнорировать законы всех стран, кроме собственной. За границей вы не можете подвергаться правовому преследованию за свои преступления, в независимости от их тяжести; местная полиция может вас арестовать, но не могут вас держать в заключении. Только решением местного правительства вас могут объявить *персоной нон грата*. Это означает, что вы должны незамедлительно покинуть страну, окончании текущего назначения — и возможно вашей карьеры. Иностранные органы могут запросить вашу экстрадицию за обычные преступления, но ваше правительство не обязано это выполнять. Эта черта всегда берется вместе со Службой (с.133) министерству вашего правительства, и часто требует уровня Административного звания (с.30). *20 очков.*

### **Мало спит** 🧠

#### **Less Sleep**

**2 очка/уровень**

Вам требуется меньше сна, чем большинству людей. Нормальные человеческие потребности в сне составляют 8 часов в сутки. Каждый уровень данного преимущества — до максимального четвертого — позволяет вам меньше спать на один час, что освобождает ваше время для обучения или работы.

### **Подъемная сила** 🧠 🧠

#### **Lifting ST**

**3 очка за +1СЛ**

Ваша сила подъема тяжестей непропорциональна вашей массе. Это распространено среди техники и героев. Добавьте вашу Подъемную силу к обычной СЛ при расчете Базового груза (с.15) когда вы переносите, поднимаете, толкаете или тянете что-то. Подъемная сила также добавляется к СЛ при применении вами медленного, методичного сдавливания (захват,



удушение и т.п.). Она не увеличивает СЛ (или БГ) при расчете ЕЖ, дистанции метания или повреждений от контактной атаки или метательного оружия.

Если вы приобрели Силу с ограничением размера, примените данное ограничение также к Подъемной силе. Ограничение Нет хороших манипуляторов не дает скидок.

## Молниеносные расчеты

### Lightning Calculator

2 или 5 очков

Вы можете делать математические расчеты в уме, мгновенно. Этот талант имеет два уровня:

*Молниеносные расчеты (Lightning Calculator):* Вы, игрок, можете использовать калькулятор в любое время для любых расчетов — даже если ваш персонаж спасается свою жизнь бегством! При простых математических операциях Мастер может просто сказать что ваш персонаж знает ответ. 2 очка.

*Интуитивная математика (Intuitive Mathematician):* Как выше, но ваши способности не ограничиваются арифметикой. Вы можете рассчитать астронавигацию без компьютера, сделать инженерные расчеты любого уровня в уме и решать дифференциальные уравнения почти мгновенно. Вам никогда не нужен калькулятор; вы сами быстрее его, и даже быстрее многих компьютеров. 5 очков.

Истинные гении математики обладают одной из вышеописанных черт и одним или более уровней Математических способностей (см. *Талант*, с.89).

## Долгожитель

### Longevity

2 очка

Ваша жизнь действительно очень долгая. Вы проваливаете броски старения (с.444) только при результате 17 или 18 — или только при 18, если ваше модифицированное ЗД равно 17 или более!

## Удача

### Luck

Различная

Вы родились счастливым! Существует три уровня Удачи, отличающиеся «киношностью»:

*Удача (Luck):* каждый час реального времени, вы можете перебросить один кубик дважды и выбрать лучший из трёх результатов! Вы должны сказать, что используете Удачу сразу же после броска кубика. Когда вы или кто-то еще сделали другой бросок, уже слишком

поздно для использования Удачи. Если Мастер делает скрытый бросок (например, для решения, если вы что-то спросили), вы можете сказать ему, что используете свою Удачу до этого броска, и Мастер должен бросить три раза и взять лучший результат. 15 очков.

*Экстраординарная удача (Extraordinary Luck):* Как выше, но возможно использовать раз в полчаса. 30 очков.

*Невообразимая удача (Ridiculous Luck):* Как предыдущая, но возможно использовать каждые 10 минут! 60 очков.

Ваша удача влияет только на ваши броски успеха, повреждений, реакции или на внешние события, которые влияют на вас или на всю команду, или когда вас атакуют (в этом случае вы можете заставить атакующего три раза бросить кубик и выбрать худший результат!).

Вы не можете делиться Удачей. Если Сильный Сэм пытается выбить дверь, Счастливчик Луи не может стоять позади и передавать ему свою Удачу. Он должен попытаться выбить эту дверь сам.

Применив Удачу, вы должны ждать час реального времени (30 минут для Экстраординарной удачи, 10 минут для Невообразимой удачи) перед повторным использованием. Вы не можете использовать ее в 11:58, а затем в 12:01. И вы не можете накапливать Удачу. Вы не можете играть часами без использования Удачи, а потом применить ее несколько раз подряд!

## Особые ограничения

*Активная (Active):* Ваша удача является частью сверхъестественности силы. Вы должны заявить о ее использовании до совершения броска. Она не может быть использована «постфактум» для перебрасывания плохого результата. -40%.

*Специфичная (Aspected):* Ваша Удача применима только к одному классу связанных задач, как атлетические, социальные взаимоотношения или использование умений для вашей работы. «Боевые» — это подходящий выбор, но он только распространяется на броски оружейных умений, активных защит или броски СЛ или ЛВ для боя вплотную — но не для броска ЛВ для избежания захвата, броска ЗД для выживания, и т.п. -20%.

*Защитная (Defensive):* вы можете использовать удачу только для исправления провальных бросков защиты и сопротивления, бросков ЗД для сопротивления эффектам ран, или заставить врага перебросить критическое попадание в вас. -20%.

## Магические способности (Магичность)

### Magery

5 очков за Магичность 0, +10 очков/уровень

Вы имеете магические задатки. Это преимущество имеет несколько уровней. Вы должны приобрести Магические способности 0 перед приобретением более высоких уровней.

*Магичность 0:* Это базовые «магические знания», предварительное условие для изучения магии в большинстве миров. Мастер делает бросок чувств (с.358) когда вы впервые видите магический предмет, а затем еще раз, когда вы касаетесь его. При успехе, вы интуитивно понимаете что этот предмет магический. При результате 3 или 4 вы можете узнать, полезна эта магия или вредна, и насколько она сильна. Персонажи без Магии не делают этих бросков! 5 очков.

*Магичность 1+:* Высокие уровни магических способностей делают изучение и использование магии легче. изучение и использование магии легче. Добавьте ваш уровень Магичности к уровню ИН при изучении заклинаний. Например, если у вас ИН 14, Магичность 3 позволит вам изучать заклинания как будто ваш ИН 17. Добавьте уровень Магичности к Восприятию при ощущении магических предметов и к ИН при изучении умения Тауматология (с.225).

уменьшайте время изучения новых заклинаний в игре (но не стоимость в очках) на 10% за уровень Магичности, вплоть до минимальных 60% от обычного времени при Магичности 4. Например, с Магичностью 3, вы можете изучить заклинания за 70% от обычного времени.

Для изучения мощных заклинаний может потребовать определенный уровень магических способностей, сверяйтесь со *Списком заклинаний* (с.242-253) при выборе уровня Магических способностей. Заметьте, что высокий уровень Магических способностей позволяет вам получать мощные результаты даже от обычных базовых заклинаний; см. *Магические способности и эффект* (с.237). Мастер устанавливает максимальный возможный для ИП уровень Магических способностей. Магичность 3 — хороший выбор для «классической фэнтези». 10 очков/уровень (после получения Магичности 0 за 5 очков).

## Магия в немагических мирах

Использование магии в немагических культурах может быть сложнее. У вас остается способность чувствовать магию, но пока вы не получите опыта магии Мастер должен говорить не - «Этот идол магический», а - «Этот идол выглядит очень странно для вас, очень таинственно. Вы чувствуете, что в нем заключено нечто особенное.»

Если вы представитель немагической культуры, вы не можете начать игру с заклинаниями, но вы можете изучить их при появлении возможности. Когда вы попадаете в магический мир, то если кто-то может определить вашу ауру, он найдет в вас магический потенциал. Его реакция на это будет зависть от мира.

Магичность 0 стоит 5 очков для всей магии, но вы можете применить одно из ограничений ниже к 10 очкам/уровень для Магичности 1+. Ограниченные магические способности иногда называют «аспектной магией».

### Особые ограничения

**Танец (Dance):** Вы должны иметь возможность использования телодвижений во время сотворения заклинаний. Вы не освобождаетесь от ритуальных движений, необходимых для увеличения уровня заклинаний (см. *Магические ритуалы*, с.237). Однако, вы вообще не обязаны говорить во время сотворения заклинаний. -40%.

**Сотворение во тьме (Dark-Aspected):** Вы можете использовать ваши силы только в темноте. Независимо от времени дня или ночи, любой свет ярче свечи или звезд лишает вас ваших способностей, только аура сможет выдать в вас мага. -50%.

**Сотворение днем (Day-Aspected):** вы можете использовать ваши силы только во время нахождения на небосклоне солнца — в среднем с 6 до 18 часов. Во время солнечных затмений вы лишены своих сил! Эффект других астрономических явления зависит от Мастера. После захода солнца вы лишаетесь своих магических способностей, и только аура может выдать в вас мага. Ваше нахождение в здании, под землей и т.п. не имеет значения; важно только положение солнца. Вы заранее знаете (если бодрствуете) когда осталась одна минута до восхода и одна минута до заката. -40%.

**Музыкант (Musical):** Вы должны использовать музыкальный инструмент во время сотворения заклинания. Вы не можете творить заклинания в тишине. -50%.

**Сотворение ночью (Night-Aspected):** вы можете использовать ваши силы только пока солнце нет на небосклоне — в среднем с 18 до 6 часов. После восхода солнца вы лишаетесь своих магических способностей, и только аура может выдать в вас мага. Ваше нахождение в здании, под землей и т.п. не имеет значения; важно только положение солнца. Вы заранее знаете (если бодрствуете) когда осталась одна минута до восхода и одна минута до заката. -40%.

**Только одна школа (One College Only):** Ваши Магические способности представлены заклинаниями только одной школы и заклинанием Восстановление энергии (с.248). Вы можете

изучать остальные заклинания, как будто у вас нет Магических способностей и сотворят их в областях с высоким содержанием маны. Вы также можете брать те заклинания, которые являются предварительным условием для заклинаний вашей школы. Вы не можете определять магические предметы, если они не содержат хотя бы одного заклинания вашей школы, в противном случае вы определяете их как обычно. -40%.

**Одиночка (Solitary):** Ваши магические способности работают с -3 за каждое разумное существо в пределах 5 ярдов от вас, и с -6 если кто-то касается вас. В качестве частичной компенсации вы получаете право на бросок ИН чтобы почувствовать когда разумное существо входит или покидает вашу 5-ярдовую зону — но это распространяется только на одно существо. Если кто-то уже находится рядом с вами, то вы не можете ощутить приближение кого-то еще. -40%.

*Устойчивость к магии, и ее точный уровень, могут быть определены любым магом видящим вашу ауру или накладывающим на вас заклинание. Если у вас есть хотя бы один уровень Устойчивости к магии — вы не можете колдовать вообще.*

**Песня (Song):** У вас должна быть возможность петь во время сотворения заклинания. Вы не освобождаетесь от ритуальных речей, необходимых для увеличения уровня заклинаний (см. *Магические ритуалы*, с.237). -40%.

### Устойчивость к магии

#### Magic Resistance

2 очка/уровень

На вас меньше действует магия всех видов. Вычитайте уровень вашей Устойчивости к магии из умений любого, накладывающего на вас заклинания, и добавляйте его к броску сопротивления заклинаниям, позволяющим сопротивление. Например, если у вас Устойчивость к магии 3, колдун получает штраф -3 при сотворении заклинаний против вас, а вы получаете премию +3 к сопротивлению. Кроме этого, вы можете бросать на 3Д + Устойчивость к магии для устойчивости к эффектам магических снадобий. Вы не можете «выключить» это преимущество дабы позволить дружественным магам наложить заклинание на вас (например, вылечить вас) или для повышения эффектов полезных снадобий!

Устойчивость к магии действует

только при сотворении заклинаний прямо на вас. Она не работает против Метательных заклинаний (которые созданы в руках мага и брошены в вас), атак магическим оружием или информационных заклинаний направленных на вас. Она также не помогает при сверхъестественных силах похожих на магию; например, божественное вмешательство, псионика или внутренние силы духов.

Вы не можете сочетать Устойчивость к магии с Магическими способностями. Если у вас есть хотя бы один уровень Устойчивости к магии, вы вообще не можете колдовать (но вы все еще можете использовать магическое оружие).

### Особые улучшения

**Улучшенная (Improved):** Ваша Устойчивость к магии не влияет на ваши магические способности. Это позволяет вам брать одновременно Магические способности и Устойчивость к магии. +150%.

### Глушитель маны

#### Mana Dampner

10 очков/уровень

Вы уменьшаете магическую энергию («ману») вокруг себя, делая для других сотворение заклинаний сложным или невозможным вообще. Вы не можете колдовать, как и иметь любой уровень Магических способностей.

Каждый уровень Глушителя маны (вплоть до максимального 3) уменьшает уровень маны на одну ступень, но только для вас и людей или вещей которые вы держите. Например, маг может беспрепятственно бросить в вас огненный шар, но ему будет трудно применить магию чтобы обратить вас в камень или прочитать вашу мысли. Для подробного описания см. Мана (с.235).

### Особые улучшения

**Область действия (Area Effect):** Ваша способность действует на все в радиусе от вас. Первый уровень Области действия дает радиус в 1 ярд. Каждый последующий удваивает этот радиус; см. *Область действия* (с.102). +50%/уровень.

**Выключаемое (Switchable):** Вы можете выключить это преимущество — например, чтобы дать возможность дружественному магу воздействовать на вас или колдовать в зоне действия вашей способности. +100%.

## Усилитель маны

### Mana Enhancer

**50 очков/уровень**

Вы излучаете магическую энергию, или «ману». Каждый уровень Усилителя маны (вплоть до максимального 2) увеличивает уровень маны на одну ступень, но только для вас и людей или вещей которые вы держите. Если более одного персонажа с Усилителем маны увеличивают уровень маны, то применяется только большее усиление; эффекты не складываются.

Преимущество не дает вам права колдовать заклинания само по себе; для этого приобретаются Магические способности (с.66). Однако, если вы можете поднять уровень маны хотя бы для себя до Высокой или лучше, вы сможете колдовать не имея способностей – просто зная заклинания. (см. Мана, с.235).

Способность имеет несколько неприятных эффектов: вы не можете иметь Сопротивление магии, и все маги получают бросок ИН+Магичность, чтобы обнаружить наличие у вас этой черты. В некоторых игровых мирах эта комбинация может вынудить вас скрываться от бесцеремонных магов.

Мастер должен держать эту способность под жестким контролем, поскольку она очень мощна и легко вносит дисбаланс в магические сеттинги.

### Особые улучшения

**Область действия (Area Effect):** ваша способность влияет на все в области, центрированной на вас. Первый уровень воздействия дает радиус 1 ярд, каждый следующий уровень удваивает этот радиус. +50%/уровень.

**Включаемая (Switchable):** вы можете включать или выключать способность по желанию. Это может лишить вражеских магов выгоды, или просто скрыться от них. +100%.

## Математические способности

### Mathematical Ability

см. Талант, с.89

## Медиум

### Medium

**10 очков**

Вы можете воспринимать духов и общаться с ними – в основном, с духами умерших. Вы их не видите, но знаете, что они поблизости. Вы можете разгова-

ривать с любым духом поблизости, который понимает ваш язык. Также вы можете вызывать духов к себе – нет никаких гарантий, что они ответят на ваш призыв, но услышат они его точно. Заметьте, что эта черта не дает вам премии к реакции от духов, и любых способностей их контролировать.

## Торговое звание

### Merchant Rank

см. Звание, с.29

## Контроль метаболизма

### Metabolism Control

**5 очков/уровень**

Вы можете контролировать обычно произвольные биологические функции вроде кровотока, сердцебиения, пищеварения и дыхания. Каждый уровень преимущества дает вам +1 на любые броски 3Д, которые могут получить выгоды от него (на усмотрение Мастера), включая броски кровотечения (см. Кровотечение, с.420) и восстановления от ядов и болезней.

Вы также можете впадать в смертоподобный транс; врач, незнакомый с особенным вашим метаболизмом, должен победить в быстром состязании (Диагностика против 3Д + уровень контроля), чтобы узнать, что персонаж на самом деле не мертв. Каждый уровень Контроля метаболизма во время транс уменьшает потребность в кислороде на 10% и удваивает время, которое вы можете безопасно прожить без еды или воды. В этом состоянии персонаж совершенно не осознает, что творится вокруг, но автоматически просыпается, если получает ранение. Вы также можете установить ментальный «будильник», который разбудит вас по прошествии какого-то времени.

Способность несовместима с мета-чертой Машина (с.263).

### Особые ограничения

**Спячка:** Вы можете только впадать в транс, и не получаете премии к 3Д. Также вы автоматически впадаете в спячку при возникновении определенных условий (чрезвычайный холод, жара, жажда и прочее – обговорите с Мастером) (для избежания этого – бросок Воли). Впадение в спячку по желанию – чек Воли-4 каждый час. Вы не можете устанавливать будильник точно – продолжительность уменьшается на  $(2k+3)/10$ . -60%.

## Микроскопическое зрение

### Microscopic Vision

**5 очков/уровень**

Вы можете видеть объекты, невидимые без увеличительного стекла или микроскопа. Каждый уровень добавляет увеличение на порядок: за 5 очков – 10-кратное увеличение, 10 очков – 100-кратное, и так далее. Увеличение работает только на вещи менее 1 дюйма.

Первого уровня достаточно для обычного судебного исследования. Уровень 3 (1000-кратное увеличение) примерно равен лучшим оптическим микроскопам. Уровень 5 (100.000x) – электронный микроскоп, способный разглядеть вирусы. Уровень 6 (1.000.000x) – атомные микроскопы, различающие атомарную структуру объектов.

## Воинское звание

### Military Rank

см. Звание, с.29

## Подражание звукам

### Mimicry

**10 очков**

Вы можете повторить любой простой звук (сирену, выстрел), прослушав его в течение секунды и сделав успешный бросок ИН. Голоса воспроизводить сложнее – их слушать надо не менее 10 секунд.

Способность не дает возможности оглушать других громкими звуками, или колдовать заклинания, произнося их словесную формулу – эти способности приобретаются отдельно.

## Контроль разума

### Mind Control

**50 очков**

Вы можете ментально контролировать тех, кого вы видите или касаетесь. Использование – концентрация 1 секунду и быстрое состязание вашего ИН против Воли субъекта.

**Модификаторы:** модификаторы дистанции до цели (с.550); -1 за каждого уже подконтрольного; +2 за минутную концентрацию; +4 за концентрацию в течение часа.

При вашей победе жертва подчиняется всем вашим командам, пока вы ее не освободите (по эффекту идентично недостатку Перепрограммируемый). Ваш контроль длится, пока не прервется Концентрация. После прекращения концентрации контроль продолжится еще по 1 минуте за

каждое очко выигрыша в состязании (может быть увеличено Увеличенной продолжительностью, с.105). В случае выхода вас из строя или попытки заставить жертву сделать что-то против ее принципов (нанести вред любимому или совершить самоубийство) – дополнительное состязание, в случае успеха жертвы она освобождается от контроля. Бросок этот делается в «момент истины» – вы можете заставить жертву встать на краю пропасти, и она не будет делать бросок, пока вы не прикажете прыгнуть.

При провале контроля вы не можете пытаться взять эту же цель под контроль в течение суток, и она чувствует ментальное принуждение от вас. При критическом провале вы теряете контроль над всеми вашими подконтрольными существами.

Контроль разума часто комплектуется всевозможными модификаторами: Доступность (только на противоположный пол), Основано на чувстве (гипнотичные голоса, взгляд и т.д.), и др. Он может даже обладать модификаторами атаки – Заклятием (с.106), например. Также вы можете приобредать модификаторы Кибернетический и Только кибернетический из Чтения разума.

### Особые улучшения

*Обработка (Conditioning):* Вы можете изменять психику субъекта и внушать. Вы можете добавить или убрать любой обычный ментальный недостаток. Фальшивая память – Заблуждение, стирание памяти – Амнезия. Жертва должна быть под контролем, в сознании, и желать сотрудничества. Требуется еще один бросок Состязания, с -1 за каждые -5 очков цены недостатка. Вы можете заменять бросок ИН на умение Промывания мозгов (с.182). Эффект длится по 1 дню за каждое очко успешности. При нашем критическом успехе эффект постоянен. Если эффект стал постоянным, ваш «пациент», освободившись от вашего прямого контроля, не дает штрафов при взятии под контроль других жертв. Помните, однако, что другие обладатели данной способности могут использовать ее для восстановления прежнего состояния жертвы. +50%.

*Без памяти (No Memory):* жертва не помнит, что с ней было во время контроля. +10%.

### Особые ограничения

*Только обработка (Conditioning Only):* Вы не можете использовать обычный контроль разума – только обработка (см. выше). Нежела-

ющие сотрудничать должны быть нейтрализованы. -50%.

*Марионетка (Puppet):* Ваша жертва полностью безинициативна – получает Рабский менталитет (с.154). -40%.

*Телепатическая (Telepathic):* ваша способность – часть псионической силы Телепатии. -10%.

## Зондирование разума

### Mind Probe

20 очков

Вы можете проводить глубокое зондирование разума. Вы можете вынудить субъекта дать несложный ответ на один любой вопрос. Для зондирования требуется коснуться или успешно выполнить Чтение разума. Вы также должны знать язык субъекта.

Использование требует секундной концентрации и быстрого состязания ИН (или умения Допрос, что выше) против Воли субъекта. Ответом будет то, что жертва считает правдой – если она не знает, вы узнаете об этом. Повторение этого вопроса в течение часа наложит штраф -2 за каждую попытку. При критическом провале вы не можете зондировать эту персону в течение суток. Каждый вопрос требует отдельного зондирования.

При успехе вы можете слышать все, что субъект говорит или проговаривает и активные мысли – как голос в голове. Восприятие идет со скоростью речи. Если вы не понимаете языка, или субъект неразумен, вы получаете чувства, изображения и общие эмоции.

Вы можете поддерживать чтение разума сколько угодно без необходимости в дальнейшей концентрации. Переключение на другую цель требует разрыва связи с текущей. Чтение нескольких субъектов невозможно без Разделенного сознания (с.43).

При провале вы получаете -2 на каждую попытку прочитать мысли этого субъекта в течение часа, при критическом провале вы не можете читать его мысли в течение 24 часов.

Чтение мыслей обычно имеет псионическую природу, но также может быть и магической, божественной и даже технологической, и какой угодно еще.

Ограничение Основано на чувстве (с.115) распространено. Если вы берете Основанное на слухе, вы можете читать мысли только тех, кого вы можете услышать, но можете работать как детектор лжи или универсальный переводчик.

*Вы можете слышать все, что субъект говорит, проговаривает или о чем активно думает.*

К этому преимуществу могут применяться почти любые модификаторы Чтения мыслей (см. ниже).

### Особые модификаторы

Особые улучшения и ограничения, относящиеся к Чтению разума (ниже), также справедливы для данного преимущества.

## Чтение мыслей

### Mind Reading

30 очков

Вы можете просматривать поверхностные мысли других. Вы должны видеть или касаться субъекта. Требуется секундная концентрация и быстрое состязание ИН против воли субъекта. Применяются модификаторы дальности до цели (см. с. 550).

### Особые улучшения

*Кибернетическое (Cybernetic):* вы можете читать мысли существ с Цифровым разумом (с.48), включая все компьютеры. Штраф к броску ИН, равный Сложности. Неразумные компьютеры не сопротивляются – вы просто делаете бросок против ИН-Сложности. +50%.

*Сенсорное (Sensory):* Вы также можете подключаться к чувствам субъекта – и переживать все то, что он испытывает. Если жертву пытаются, она теряет сознание или убита – Мастер может потребовать от вас броска Воли, чтобы избежать оглушения – или даже броска Страха! +20%.

*Универсальное (Universal):* Вы автоматически понимаете мысли даже неразумных субъектов и не зная языков. +50%.

### Особые ограничения

*Только кибернетическое (Cybernetic Only):* вы можете читать только мысли существ с Цифровым разумом. -50%.

*Расовое (Racial):* ваша способность работает только на существах вашей или очень близкой расы (например, люди или эльфы, но не собаки или тролли). -20%.

*Только восприятие чувств (Sensory Only):* вы не можете читать мысли вообще, воспринимаете только чувства. -20%.

*Телекоммуникация (Telecommunication):* Ваша способность работает только на тех, кто подключен к вам Телекоммуникацией (с.91). -20%.

*Телепатическая (Telepathic):* ваша способность – часть псионической силы Телепатии (см. с. 257). -10%.

### Ментальный щит

#### Mind Shield

4 очка/уровень

У вас есть ментальный щит, который предупреждает и защищает

вас от ментальных атак. Уровень Ментального щита прибавляется к броску ИИ или Воли, когда вы сопротивляетесь воздействию способностей с ограничением Телепатического (см. Главу 6), или заклинаний из школ Общения и понимания (с.245) или Контроля разума (с.250).

Также щит мешает попыткам найти ваш разум с помощью магии или псионики. Такие способности должны выиграть быстрое состязание против вашей Воли + уровень Ментального щита.

Вы можете по желанию убирать свой щит или уменьшать его интенсивность – например, чтобы позволить другу прочесть ваши мысли. Снятие и постановка щита – свободное действие, но должно производиться в начале вашего хода. Ментальный щит также остается с прежней интенсивностью и во время сна, и когда вы находитесь в бессознательном состоянии.

### Особые ограничения

*Кибернетический (Cybernetic):* ваш Щит защищает от компьютерных атак – например, «цифровой» формы Переселения или «кибернетического» вида Чтения или Зондирования мыслей. Ограничение доступно только имеющим Цифровой разум (с.48). -50%.

*Телепатический (Telepathic):* ваша способность – часть псионической силы Телепатии (см. с. 257). -10%

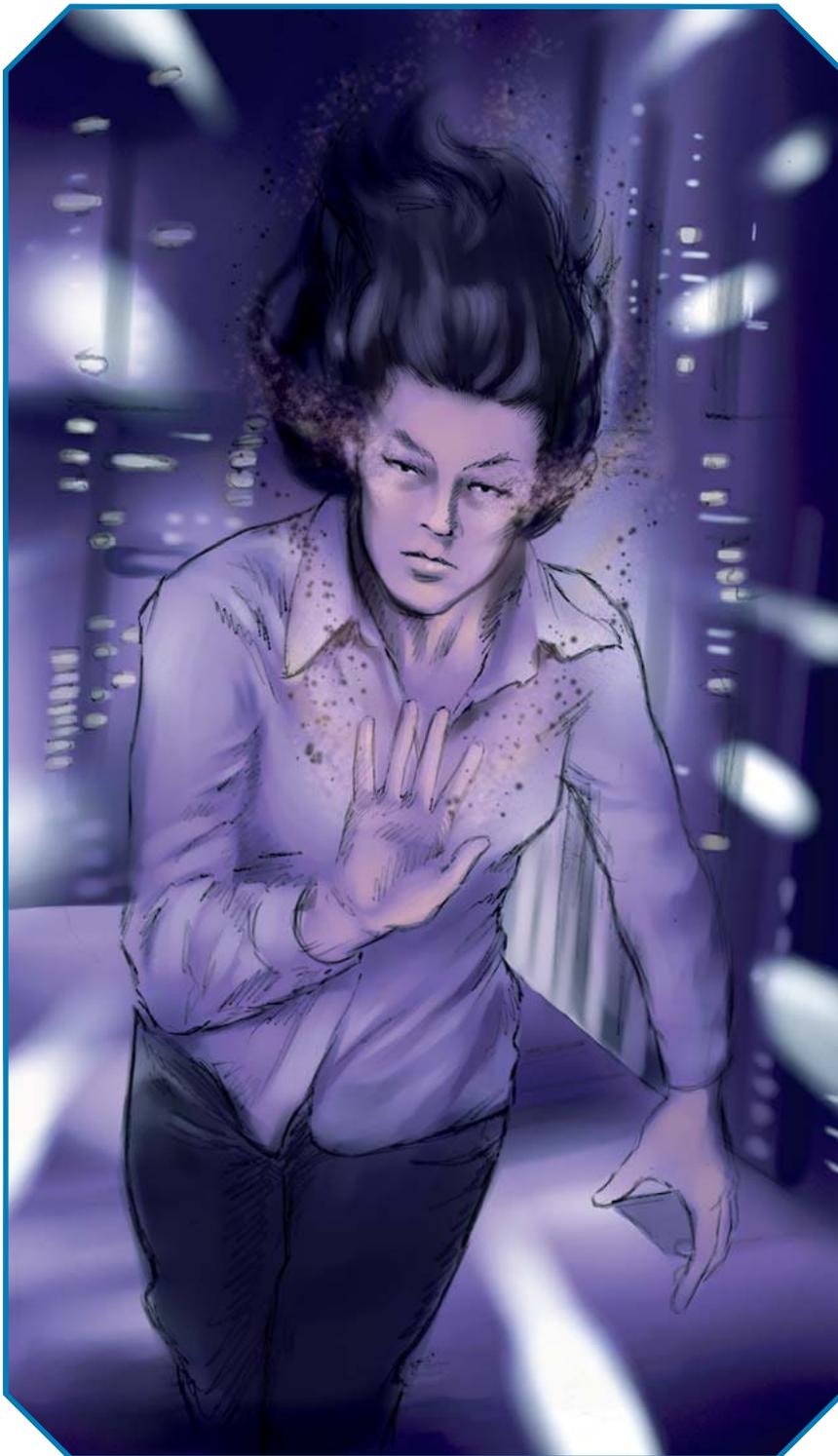
### Ментальная связь

#### Mindlink

Различная

У вас есть постоянная телепатическая настройка на кого-то – часто это близнец, любимый, член семьи и пр. Все ваши попытки соединения с ним с помощью Отправки мыслей (см. Телекоммуникации, с.91) и Чтения мыслей (с. 69) автоматически успешны, если он не сопротивляется. Связь не работает на межзвездных расстояниях (свыше 0,1 световых лет), на разных планах и параллельных мирах.

Ментальная связь стоит 5 очков за одну персону, 10 за 2-9 человек, 20 за 10-99 человек, 30 очков за 100-999 человек, и так далее – по +10 очков за десятикратное увеличение количества людей.



Как правило, Мастер может разрешить игрокам покупку Связи только для Союзников, Контактв, Иждивенцев, Дублей (см. Раздвоение, с.50), и других игроков (с их разрешения).

### Особые модификаторы

Модификаторы позволяют те же, что и для Чтения разума и Отправки мыслей. Мастер, обычно, должен разрешать их.

## Изменяемые способности Modular Abilities

### Различная

Вы имеете резерв очков персонажа, который можете использовать на разные нужды по желанию.

Вы можете временно перераспределять их, добавляя умения или ментальные преимущества, или улучшать их, если они у вас уже есть. Когда вы перераспределяете очки, то теряете все способности, на которые эти очки ранее были пущены.

Преимущество приобретается Ячейками – каждая может вместить только одно умение и преимущество. Каждая ячейка имеет базовую стоимость и плюс цену за очко персонажа в этом резерве. Обе цены зависят от формы Изменяемых способностей.

**Компьютерный разум (Computer Brain):** ваши способности – программам. Мастер определяет, существует ли программа для нужной вам способности. Если вы имеете преимущество Телекоммуникация (с.91), вы можете скачивать другие программы – обычно требует секунды за очко персонажа. Иногда за программы приходится платить – обычно по \$100 за очко персонажа. *Цена за слот – 6 + 4 за очко умения.*

**Ячейки чипов (Chip Slots):** Аналогично программам, но поставляются они на микросхемах, которые вы должны подключать в разъем – обычно в черепе. Установка и удаление чипа занимает три секунды. Обычно чипы имеют незначительный вес, но стоят от \$100 до \$1000 за очко. *Цена за слот – 5 + 3 за очко способности.*

**Супер-запоминание (Super-Memorization):** Вы получаете новые способности быстрым обучением с подходящего носителя (книги, фильм, магнитная лента и т.д.) – обычно по секунде за очко персонажа. Вы можете «забыть» запомненную

способность мгновенно. *Цена за слот – 5 + 3 за каждое очко способности.*

**Абсолютные силы (Cosmic Power):** вы просто желаете новых способностей – и они появляются. Вы имеете только один слот, но можете перечислять очки как угодно – *10 очков за очко способности.*

*Пример:* Алекс покупает две Ячейки чипов по базовой цене 5/слот. Это стоит 10 очков. Он хочет, чтобы один из слотов мог содержать способность на 2 очка (платит 6 очков), а другой – на 5 (платит 15 очков). Итоговая стоимость – 31 очко персонажа. Алекс записывает на листе персонажа «Ячейки чипов 2 (2, 5)». Алекс может добывать используемые чипы как угодно, но не платит очков персонажа за них.

Для увеличения времени перераспределения очков используйте Требуется подготовки, а для отражения забывания способности после использования – Ограниченное использование.

### Особые улучшения

**Физическое (Physical):** Вы можете приобретать физические преимущества (+50%) или и ментальные и физические. +100%.

**Только заклинания (Spells Only):** вы можете запоминать только магические заклинания, обычно из книги. -20%.

**Виртуальное (Virtual):** полученные способности могут работать только в одной ограниченной реальности – в виртуале, астрале и т.д. -50%.

### Музыкальные способности

#### Musical Ability

см. Талант, с.89

### Нейтрализация псионики

#### Neutralize

50 очков

Вы можете нейтрализовать псионические силы псиоников. Это – активная способность, с длительным эффектом на субъекта. Она не требует наличия псионики – она может быть представлена магической или высокотехнологичной способностью отнимать пси-силы.

Для использования Нейтрализации псионики вы должны успешно коснуться субъекта (требуется манёвр Атака), и выиграть в быстром состязании по Воле. При успехе вы полностью

нейтрализуете все псионические силы жертвы (см. Главу 6) на число минут, равное успешности вашего броска. Способность не воздействует на псионические Таланты субъекта. Вы не можете нейтрализовать субъекта снова, пока его пси-силы не восстановятся. Критический провал использования способности – лишает вас ее на 1к часов.

### Особые улучшения

**Кража сил (Power Theft):** когда вы успешно нейтрализуете псионика, вы приобретаете все его сиы – включая их ограничения и расширения на время действия способности. Вы не можете использовать Нейтрализацию псионики снова, пока этот эффект не пройдет. +200%.

### Особые ограничения

**Только одна сила (One Power):** вы можете нейтрализовать только один вид силы – например, Экстрасенсорику или Телепатию. -50%.

### Мигательные перепонки

#### Nictitating Membrane

1 очко/уровень

Ваши глаза прикрыты прозрачными веками. Это позволяет нормально видеть под водой и защищает глаза от песка, дыма и так далее. В любом случае, глаза (и только) имеют СП 1 за уровень преимущества. Также вы получаете +1 за уровень к любым броскам ЗД, связанных с повреждением глаз. Прозрачные веки могут быть открыты и закрыты как и обычные.

### Адаптация к темноте

#### Night Vision

1 очко/уровень

Ваши глаза быстро адаптируются к темноте. Каждый уровень этого преимущества (максимум 9) позволяет вам игнорировать -1 очко штрафа в бою за плохую освещенность, пока вокруг есть хотя бы немного света.

*Пример:* Адаптация к темноте 4 полностью аннулирует 4 очка штрафа за темноту, снижая его для вас с -7 до -3.

Независимо от уровня, Адаптация к темноте работает только в частичной темноте. Оно бесполезно в полной темноте при штрафе -10 (для этого нужно Зрение в темноте, с.47).

## Глушение *Obscure*

**2 очка/уровень**

Вы производите эффект, который глушит одно чувство, затрудняя обнаружение вас и всего вашего окружения. Необходимо указать чувство, на которое вы влияете. Это может быть одно из человеческих чувств или сенсорное преимущество, наподобие Инфразрения, Радара или один определенный вид Обнаружения. Примеры: Глушение (зрение) – туман, Глушение (радар) – электронное подавление.

Глушение действует на область радиусом 2 ярда, с центром на вас. Этот радиус может быть увеличен Областью действия (с. 102). Заглушенное чувство получает -1 на уровень Глушения для замечания чего-либо в радиусе воздействия. 10 уровней полностью заглушат чувство, но четко будут видны границы области: +1 за уровень.

### Особые улучшения

**Защитная (Defensive):** вы не страдаете от собственного Глушения. +50%.

**Расширенное (Extended):** Ваша способность влияет не на одно чувство, а на несколько; хотя они должны быть родственными (Инфразрение + Зрение, Сонар + Слух). +20% за каждое дополнительное чувство.

**Дистанционность (Ranged):** вы можете создавать эффект на расстоянии. Это считается дальней атакой с 1/2Д –; Max 100, Точ+3, Сс 1, Пзр 1. Продолжительность эффекта 10 секунд. Возможно изменение любых этих параметров соответствующими модификаторами. В отличие от обычного модификатора Дальняя атака, вы можете использовать вашу способность снова и до истечения эффекта, так что это дороже. +50%.

**Незаметность (Stealthy):** действие вашей способности невозможно обнаружить снаружи (типа зоны волшебной тишины). Враг не получает премий на обнаружение границ зоны. +100%.

### Особые ограничения

**Действует постоянно (Always On):** вы не можете выключить эту способность. -50%.

## Пророк *Oracle*

**15 очков**

Вы внимательны к знаменьям, и способны увидеть скрытый знак в таких вещах, как рост растений, поведение животных

и даже изменения погоды. Раз в день вы получаете шанс понять знаки. Обычно это требует не менее часа, но Мастер может изменить это время как угодно. Мастер кидает два броска тайно от вас – для обнаружения и верной интерпретации.

**Обнаружение:** Бросок чувств. При успехе вы замечаете некое знамение. В случае критического успеха вы получаете +5 на бросок понимания. При провале вы ничего не обнаружили, при критическом провале Мастер дает ложную информацию: Будто вы нашли знак, но в действительности же это просто производное ваших собственных желаний или страхов.

**Толкование (Discovery):** Для толкования нужен бросок ИН. При успешном броске толкование будет весьма общим и неконкретным: «враг приближается», или «Древняя сила пробудилась». На критическом успехе вы получаете более четкую информацию: «Опасайся навлечь гнев короля», «ищи мага, живущего в башне». При провале найденный знак слишком расплывчат, чтобы быть полезным. При критическом провале вы ошибаетесь в толковании – возможно, делаете опасную ошибку.

Эта способность отличается от Предвидения (с.77), которое не требует толкования.

*Вы можете перемещать свой разум из тела в тело. Теоретически, вы можете жить вечно таким образом... однако, вы не можете существовать вне живой оболочки.*

## Путешественник

### *Outdoorsman*

см. Талант, с.89

## Избирательный слух

### *Parabolic Hearing*

**4 очка/уровень**

Персонаж может «концентрироваться» на отдельных звуках или прослушивать определенную область, а также отделять фоновые звуки от желаемых.

Каждый уровень Избирательного слуха удваивает дальность на которой данный звук может быть разборчиво слышим (см. Слух, с.358).

## Покровители *Patrons*

**Различная**

Покровители - это неигровые персонажи, изначально созданные игроком, но отыгрываемые Мастером. Покровитель может оказать большую помощь, как друг, советник, защитник или наематель Покровитель - больше, чем простой босс!

### Сила покровителя

Стоимость покровителя определяется его силой и частотой, с которой он появляется, чтобы помочь вам. Сила покровителя определяется Мастером, ниже приведены некоторые примеры, которые могут использоваться в качестве руководства; однако помните, что существуют покровители, способные попасть в любую из этих категорий сразу. Слово Мастера имеет решающее значение.

Покровитель в виде одной сильной личности (созданной по меньшей мере на 150% ваших стартовых очков) или группы с имуществом, по крайней мере в 1000 раз превышающими начальное стартовое состояние для этого мира: *10 очков.*

Если покровитель чрезвычайно силен (создан на 200% стартовых очков) или это достаточно могущественная организация (имущество превышает стартовое хотя бы в 10.000 раз). *Пример:* Миллионер, полицейский большого города, аватар не особенно влиятельного божества. *15 очков.*

Если покровитель – невероятно сильный персонаж (любое количество очков) или очень сильная организация (капитал в 100.000 раз превышает стартовое состояние). *Пример:* Супер-герой, большой город или аватар сильного божества. *20 очков.*

Невероятно сильная организация (капитал – в 1.000.000 раз превышающий стартовое состояние). *Пример:* Небольшая страна или крупная корпорация. *25 очков.*

Если покровителем является сам бог, государственное руководство или огромная международная организация (стартовое состояние практически неизмеримо). *30 очков.*

Обратите внимание, что хотя иметь божество в качестве покровителя стоит столько же очков, сколько и обычный несверхъестественный покровитель, божественные силы требуют наличия модификатора Особые способности (см.ниже), что увеличивает ценность данного варианта.

### **Частота появления покровителя**

Ценность покровителя в большей степени определяется частотой, с которой он появляется в кампании. Используйте те же изменения, описанные в графе Частота появления (с.36).

Мастер бросает кубики в начале каждого приключения. Если у нескольких игроков один покровитель, они получают только один бросок! Если результаты укладываются в требуемые, Мастер может разработать приключение так, что оно будет включать задание от покровителя или просто помощь с его стороны. Также он может предоставить героев самим себе, если считает, что покровитель нарушит ход кампании.

Тем не менее, если Мастер решил, что покровитель может появиться, а вы попытаетесь связаться с ним в ходе приключения (для получения помощи, совета или чего-нибудь другого) то такие попытки, скорее всего, увенчаются успехом и будет предложена помощь. (Будьте благоразумны. Если вас заперли в подземелье без рации и других возможностей передать сообщение, вряд ли вы сможете связаться хоть с кем-нибудь). Вы не будете знать, готов ли покровитель помогать вам, пока не попробуете связаться с ним и, как правило, обратиться к нему за помощью вы сможете лишь один раз за приключение.

И игроки, и Мастер должны помнить, что могущественный покровитель может быть полезным, даже не вмешиваясь. Чикагский парнишка, заявивший «Я от Большого Эдди», или борец с преступностью, блеснувший карточкой полного доступа способен повлиять на решение в сложном споре.

### **Покровители группы**

Часто оказывается, что у нескольких персонажей один и тот же покровитель (они все агенты одного правительства, служители одного культа, и т.д.) Тем не менее, цена Покровителя не делится; каждый персонаж оплачивает полную стоимость. Для игроков это также является преимуществом; если покровитель является к одному из них, чтобы выдать задание или предложить помощь, обычно Мастер сочтет разумным, что другие также

смогут воспользоваться его услугами независимо от результатов своих бросков в начале приключения.

### **Недостатки покровителей**

Если Покровитель - наемник, феодал и т.д., вы можете нести Службу (с.133) по отношению к нему. Это считается недостатком. Божество или подобный покровитель зачастую требует следования особому кодексу поведения (см. Добровольные ментальные недостатки, с.121).

Покровитель также может обладать серьёзными врагами, которые становятся также и вашими. Это может дать недостаток Враг (с.135).

Наличие таких факторов может сильно уменьшить ценность Покровителя и заменить пользу серьёзной ответственностью!

### **Наниматели и покровители**

Не каждый наниматель - покровитель. Если ваш наниматель по крайней мере иногда способен вытащить вас из неприятностей, то он покровитель. В противном случае, это просто работа. К примеру, маленькое полицейское отделение стоит 10 очков, поскольку обычно заботиться о своих людях. Но армия США, хотя она сильна и могущественна, вряд ли является покровителем для простого пехотинца. Вы можете сказать «Полковник заботится о своих людях» (и приобрести покровителя) - или заявить «Если я попаду в беду, мне придется выпутываться самому» - и не платить очков за обладание покровителем.

### **Примеры покровителей**

Некоторые возможные взаимоотношения между покровителем и персонажем в продолжительной кампании:

- Могущественный маг как покровитель воинов (или молодых колдунов), которых он отправляет искать магические предметы или убивать врагов.
- Криминальный авторитет как покровитель мелких воров и убийц.
- Маленькое божество как покровитель Праведных Грешников.
- Местное отделение полиции как покровитель местного детектива. Они могут обижаться на него, но он помогает им делать дело и наоборот.
- Местный правитель (в любом мире) как покровитель приключенцев.
- Большая компания как покровитель шпиона или человека, решающего неприятности.
- Супер-борец с преступностью или политик, как покровитель репортера.

- Разведывательная организация как покровитель наемного оперативника, или постоянный покровитель собственных агентов. (Разница по сравнению с обычной работой заключается в том, что с этой нельзя уйти...)

За Мастером последнее слово при определении стоимости Покровителя. Также он может просто отказать взять данного покровителя, если считает, что он не вписывается в текущую кампанию или просто слишком абсурден.

### **Особые улучшения**

*Снаряжение (Equipment):* если покровитель предоставляет какое-то снаряжение и оборудование, это увеличивает его ценность лишь в том случае, если персонаж может использовать его для собственных целей в то время, как остальным персонажам в той же кампании приходится его покупать. Персонаж доплачивает только за оборудование, которое он получает в постоянное пользование. Солдат в военной кампании не платит за свое снаряжение; когда он вне службы, он не может захватить его с собой. Цена покровителя увеличивается на +50%, если снаряжение стоит не больше, чем средний стартовый капитал в кампании, или на 100%, если снаряжение может стоить больше.

*Высокая доступность (Highly Accessible):* Вы можете попытаться связаться с покровителем в любое время - даже если вы заперты в подземелье или заблудились в пустыне. Это больше подходит для покровителей в виде духов или богов. +50%.

*Особые способности (Special Abilities):* Ваш покровитель обладает силами, не отражаемыми в богатстве или очках. +50%, если покровитель имеет особый социальный или политический вес (мэр Нью-Йорка или Папа), +100%, если покровитель имеет магические силы в немагическом мире, обладает снаряжением более высокого технологического уровня, предоставляет вам особые силы или имеет необычайное пространство в пространстве или во времени.

### **Особые ограничения**

*Минимальное вмешательство (Minimal Intervention):* ваш покровитель менее полезен, чем это следует из его уровня сил. При успешном броске связи Мастер кидает бросок реакции для покровителя, чтобы определить, получите ли вы помощь. При реакции Нейтральной или лучше, вы получите помощь, в которой, по мнению покровителя, вы нуждаетесь - хотя это может быть и не совсем то, что вы хотели. Это классический модификатор

для богов, у которых полно других служителей, которым тоже надо помогать. -50%.

**Тайный (Secret):** Ваш покровитель действует за сценой. Вы не знаете, кто он, и не можете просить помощь напрямую. Вы можете попытаться попросить о помощи, послав ему сообщение (на усмотрение Мастера), но Покровитель не обязательно предпримет какие-то действия. Единственное подтверждение существования такого покровителя – мелкие происшествия и счастливые обстоятельства. Это может принимать форму информации, снаряжения или даже прямой помощи, но только когда это позволяет покровителю остаться неизвестным. Покровители такого типа часто предлагают помощь, ожидая чего-то взамен, преследуя свои интересы. Точные детали знает только Мастер, а вы не знаете ничего, кроме того, что у вас есть покровитель. -50%.

**Невольный (Unwilling):** вы получили покровителя через принуждение (например, шантаж). Он предоставляет вам помощь только потому, что не имеет другого выбора, и определенно не заинтересован в ваших действиях. Вы в конце концов можете запросить слишком много, и потерять покровителя навсегда (сотрите эту строчку с листа персонажа и уменьшите соответственно его стоимость). Поскольку покровитель по определению сильнее вас, иметь вынужденного покровителя – рискованное занятие. Если покровитель сможет найти лазейку или разрушить ваш «захват», вы можете вместо покровителя получить врага. -50%.

## Полезный груз 🗡️ 🧠

### Payload

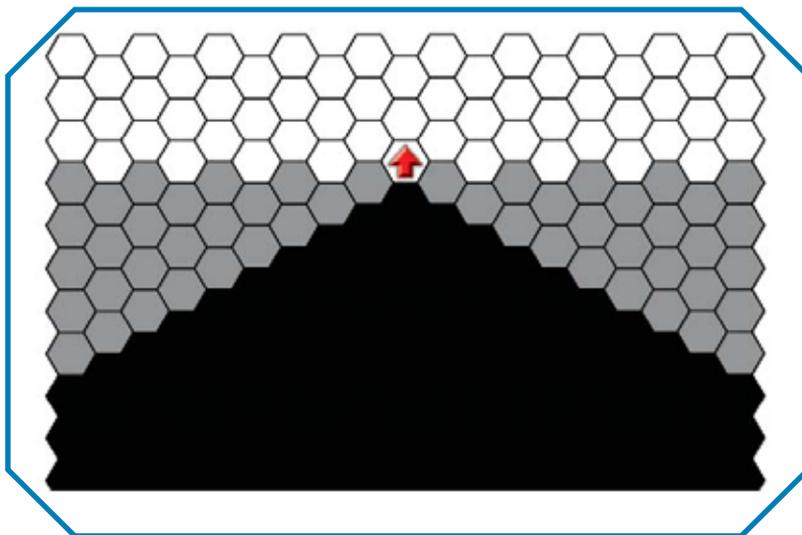
1 очко/уровень

Вы можете перевозить груз или пассажиров внутри себя! Это может быть природная способность или любая иная (имплант-карман или сумка кенгуру). Это подходит не только для машин – зомби может переносить в себе колонию пауков или змей.

Каждый уровень преимущества позволяет перевозить до БГ/10 фунтов внутри. Имеющие Однородность (с.60) или мета-черту Машина (с.263) должны сначала спросить разрешение у Мастера, чтобы взять более 5 уровней. Нагрузка распределяется между пассажирами и багажом.

**Груз (Cargo):** 20 фунтов груза примерно занимает 1 ф<sup>3</sup> объема. Обычная машина имеет около 10-20 ф<sup>3</sup>, трейлер может иметь до 2.400 ф<sup>3</sup> и больше.

**Пассажиры (Occupants):** одно существо размером с человека за-



нимает 10 ф<sup>3</sup> объема и 200 фунтов веса. Общее правило для существ других размеров – +30% к среднему весу расы. Настоящая, полноценная кабина требует в 10 раз больше места, чем это требуется минимально. Ваши защитные преимущества защищают и пассажиров. Если пассажиры могут вас контролировать, покупайте отдельно Контроль (Разделенное сознание, с.43).

В отношении расчета нагрузки и помех из-за нее (также как и для использования способностей, предполагающих ограничение нагрузки) ваш Полезный груз считается вашим телом, а не грузовой или инвентарем – если вы носите Полезный груз внутри себя.

Машины, способные тянуть или перетаскивать груз с одного места на другое вне себя – приобретают Подъемную силу (с.65), а не Полезный груз! Обычные грузовики и машины могут иметь Багаж, а буксиры, тягачи и погрузчики – вряд ли.

## Особые ограничения

**Незащищенный (Exposed):** ваш Полезный груз не закрыт вашим телом, и не защищен вашими преимуществами. Вы можете ограничивать защиту любой доли груза. Основное использование – создание мотоциклов и подобных транспортных средств. -50%.

## Проникающее зрение 🗡️ 🧠

### Penetrating Vision

10 очков/уровень

Проникающее зрение (иногда называемое рентгеновским) позволяет вам видеть через твердые предметы. Каждый уровень преимущества позволит видеть сквозь 6 дюймов материи. Автоматически применяются все другие преимущества зрения (инфразрение, ультра-зрение и пр.).

## Особые ограничения

**Блокируемое (Blockable):** Некоторая субстанция полностью блокирует ваше зрение. Обычные (пластик, камень, дерево) -30%, менее обычные (кирпич, асфальт) -20%, один материал (свинец) -10%.

**Специфическое (Specific):** вы можете видеть только через один материал. Обычные материалы стоят -40%, необычные -60%, редкие (шоколад, шелк) -80%.

## Идеальное равновесие 🗡️

### Perfect Balance

15 очков

У вас нет проблемы с сохранением баланса, независимо от того, насколько узка поверхность, по которой вы идете при нормальных условиях. Вы можете ходить по канатам, доскам, ветвям дерева или любой другой зафиксированной поверхности, не делая броска ЛВ. Если поверхность мокрая, скользкая или неустойчивая, вы получаете премию +6 на все броски для сохранения устойчивости. В бою Вы получаете +4 к ЛВ при любых попытках сохранить устойчивость или не быть сбитым с ног. Это преимущество добавляет +1 к умениям Пилотирование, Полет и Акробатика.

## Периферийное зрение 🗡️

### Peripheral Vision

15 очков

У Вас необычно большое поле зрения. Не поворачивая головы, вы можете видеть сектор в 180° перед собой; и имеете еще по 30° периферического зрения слева и справа. Это дает вам сектор обзора в 240° в целях наблюдения и дистанционных атак (см. иллюстрацию – белым закрашено поле зрения обычного персонажа, а серым – дополнительные сектора обзора обладателя периферического зрения).

Если вы играете с игровой картой, то можете атаковать в правые и левые клетки также, как и вперед. Обратите внимание, что в случае использования одноручного оружия атака влево неукложа и в любом случае считается Ударом наугад, см. с. 388.

Если вас атакуют из правой или левой клетки, вы защищаетесь безо всяких штрафов. Бросок вашей активной защиты делается лишь с -2 при атаке сзади. Вы все равно не можете напасть на врага, стоящего сзади вас (без удара наугад). Кроме того, у вас более широкое «поле обзора» для дистанционных атак.

Когда что-то опасное или интелесное происходит «за вашей спиной», Мастер делает за вас бросок Зрения. Успешный бросок означает, что вы это заметили, или, по крайней мере, заметили настолько, чтобы быть готовым к внезапной атаке. Также вы получаете +3 на броски обнаружения Слежки или засады сзади.

### Особые ограничения

*Легко попасть (Easy to Hit):* ваши глаза расположены на глазных стельках, необычайно большие или иначе уязвимы для атаки. Другие могут прицеливаться по вашим глазам всего со штрафом -6. -20%.

### Проникновение Permeation

#### Различная

Вы можете двигаться сквозь определенный плотный материал как будто его не существует. Вы не оставляете прохода за собой, наблюдатели просто видят как вы входите в поверхность и исчезаете. Вам необходимо Проникающее зрение (с.74), чтобы видеть, куда вы идете. Вам по-прежнему необходимо дышать (если у вас нет соответствующей способности), что ограничивает ваши путешествия внутри твердых предметов (см. *Задержка дыхания*, с.351). Проникновение отличается от Нематериальности. Вы подвержены воздействию гравитации и ограничены обычной скоростью и способом передвижения; если у вас нет преимуществ, изменяющих ваш способ передвижения – вы передвигаетесь только пешком с обычной скоростью. Вы уязвимы для любой атаки, которая может достать вас, когда вы находитесь внутри. Вы также уязвимы к атакам материалом, сквозь который вы можете проходить, если вы не купите СП от него.

Цена преимущества зависит от редкости этого материала в качестве барьера. Например, бумага является Обычной субстанцией, но стены из бумаги редки, так что она считается Редкой.

*Повсеместные:* земля (включая глину, грязь и песок), металл, камень (включая кирпич, бетон, штукатурку), дерево и другие распространенные строительные материалы. 40 очков.

*Распространенные:* Бетон, пластик, сталь, и другие определенные виды обычных строительных материалов. 20 очков.

*Частые:* Стекло, лед (включая снег), песок, и другие материалы, сквозь которые обычный человек может проделать себе путь, используя силу; а также необычные строительные материалы (алюминий, медь). 10 очков.

*Редкие:* кость, плоть, бумага и другие материалы, редко встречаемые в больших количествах или в виде барьеров. 5 очков.

### Особые улучшения

*Переноска предметов (Can Carry Objects):* обычно вы не можете ничего переносить, когда проходите сквозь материю. Это расширение позволяет вам переносить предметы, включая одежду и броню. Если вы бросите свою ношу, она возникнет в том месте, откуда вы вошли. Вы не можете оставить вещи внутри материи. Нет нагрузки +10%, Легкая нагрузка +20%; Средняя +50%, тяжелая +100%.

*Туннель (Tunnel):* вы можете по желанию оставлять за собой проход, примерно вашего размера. Материя расступается перед вами; способность не работает на живых существах. Чтобы создать способность, которая продельывает дырки в предметах и людях – покупайте Природную атаку. +40%.

### Фотографическая память

#### Photographic Memory

см. Идеальная память, с.51

### Жалкий

#### Pitiable

см с. 22

### Понимание растений

#### Plant Empathy

5 очков

У вас есть необычайное понимание с растениями. При каждой встрече Мастер тайно кидает бросок ИН, и в случае успеха вы получаете общую информацию о состоянии его здоровья и происхождении.

При встрече с разумными растениями преимущество работает как Эмпатия (с.51), и позволяет применять любые умения влияния (с.359) на них.

Часто сочетается с несколькими уровнями *Таланта Садовник* (с.89), и *Чувством долга* (растения или природа) или *Клятвой* (использовать растительные материалы только добытые без нанесения серьезного вреда растению).

### Полицейское звание

#### Police Rank

см. Звание, с.29

### Переселение

#### Possession

100 очков

Вы можете перемещать ваш разум в другое тело. Теоретически, таким образом вы можете жить вечно, перемещаясь из умирающего тела в здоровое. Однако, *вы не можете жить вне тела*. Если погибает ваше текущее тело, вы погибаете тоже. Это заставляет вас хранить ваш «носитель» живым, по крайней мере, пока вы не найдете ему замену.

Для захвата нового тела, вы должны концентрироваться в течение 1 секунды и физически его коснуться. Попытки переселиться в вашу Марионетку (с.78) автоматически успешны. Во всех других случаях вы должны выиграть в состязании вашего ИН против Воли жертвы. Ваша жертва получает +5 на бросок сопротивления, если сейчас с вами сражается, или иначе предупреждена о попытке вселения.

Если вы проигрываете, вы будете ментально оглушены на 1к секунд, и никогда не сможете захватить эту жертву снова – она получает «иммунитет» к вам.

В случае победы вы захватываете тело жертвы, полностью подавляя ее личность. Личность предыдущей жертвы (если она была разумной) восстанавливает контроль через 1к секунд ментального оглушения, и ничего не помнит из того, что было во время вашего контроля над ней.

Вы получаете все физические атрибуты (СЛ, ЗД, ЛВ) и черты нового тела, и сохраняете ваши исходные ИН, Восприятие, Волю и все ментальные черты. Социальные черты могут оказывать влияние, в зависимости от законов и ценностей общества.

Особо следует сказать о умениях. умения, основанные на ИН, Восп., Воле остаются неизменными. Все остальные умения сохраняют относительный уровень от своего атрибута. Например, если вы изначально имели умение Акробатика на уровне ЛВ+3, то вы будете иметь умение Акробатика-12 в теле с ЛВ 9, и Акробатика-14 в теле с ЛВ 11.

Если вы занимаете тело разумного существа, вы получаете достаточный доступ к его памяти, чтобы изучить его имя и общие привычки, но недостаточно для изучения ИН-умений. Для вспоминания определенного факта из памяти жертвы, вы должны прокинуть ИН со штрафом -1 за каждый прошедший с момента возникновения факта час. На вспоминание каждого факта позволена только одна попытка!

*Предвидение: вы не можете контролировать содержание этих всплесков – вы просто знаете что что-то интересное или важное может произойти в неопределенное время в будущем.*

Если вы занимаете тело долгое время или постоянно переключаетесь между несколькими телами, Мастер может модифицировать очковую стоимость вашего персонажа, чтобы отразить черты наиболее обычного тела (см. Главу 9).

С применением различных модификаторов, Переселение может отражать разнообразные способности. Обратите внимание, что ограничения Цифровое, Магическое, Паразитическое, Спиритуальное и Телепатическое – взаимоисключающие.

### **Особые улучшения**

*Усвоение (Assimilation):* когда вы захватываете новое тело, вы можете «забыть» любой из ваших исходных умений и потратить освобожденные – и любое количество свободных – очки на изучение любого умения (основанного на СЛ, ЛВ или ЗД), известного жертве. Максимальный уровень приобретенного таким образом умения – исходный уровень жертвы -1. Забытые умения теряются навсегда, а новоприобретенные будут перенесены с вами в новые тела, как ваши собственные. +10%.

*Постоянное (Chronic):* Когда вы покидаете текущее тело, вы можете оставить лазейку, которая позволит вам вернуться в него без броска состязания. Такое тело должно быть оплачено как Марионетка. Использование этого расширения требует, чтобы у вас было достаточно свободных очков персонажа, чтобы купить Марионетку в момент покидания тела. +20%.

*Обмен тел (Mind Swap):* Разум нового тела и ваш разум просто меняются местами – вы перемещаетесь в новое тело, а бывший его владелец занимает ваше старое. +10%.

*Телеконтроль (Telecontrol):* Вы можете контролировать ваше новое тело как Марионетку, в то время как ваше тело пребывает в транс. Вы можете вернуться в исходное тело в любое время, и должны сделать это, если ваш текущий носитель теряет сознание или погибает (сон не требует встать в свое тело). В результате, вы не погибаете, если погибает ваша жертва. +50%.

### **Особые ограничения**

*Цифровое (Digital):* доступно только обладателям Цифрового разума (с.48). Вы можете захватывать контроль над компьютерами, но не над живыми организмами. Система-цель должна быть подключена к текущему «телу» через сеть, и вы должны иметь к ней полный доступ – желательный или нет (см. *Компьютерный взлом*, с.184). Целевой компьютер должен иметь сложность, достаточную, чтобы запустить вашу программу (в общем, Сложность, должна быть равна не менее половины вашего ИН). Вы также можете оставлять в компьютере вашу копию, которая будет действовать, как оригинал. Однако, если у вас нет цифровой версии Разделения (с.50), любая система вне вашего контроля, но с вашей личностью, становится независимым НИП, считающим себя вами. Это может быть как хорошо, так и плохо – дубликат может стать любым видом Ассоциированного НИП (с.31). -40%.

*Магическое (Magical):* ваша способность – врожденный магический талант. Если субъект защищен заклинанием от враждебной магии, вам придется сначала выиграть состязание вашего ИН против уровня заклинания, чтобы попытаться захватить цель. Если жертва имеет Устойчивость к магии, уровень преимуществы вычитается из вашего ИН и добавляется к Воле жертвы в быстром состязании. -10%.

*Требуется ментальная связь (Mindlink Required):* Вы можете захватывать только тех, с кем у вас стоит Ментальная связь. Если связь будет заглушена, выйдет из зоны действия и т.д., одержание будет разрушено. Если Ментальная связь имеет ограничение Теле-

коммуникация, это ограничение может быть представлено имплантом или подобной технологией. -40%.

*Нет доступа к памяти (No Memory Access):* Вы не получаете никакого доступа к памяти жертвы. -10%.

*Паразит (Parasitic):* Вы физически проникаете в жертву. Вы должны иметь способность Проникновение (плоть) (с.75), если у вашего носителя нет достаточного уровня Полезного груза (с.74) – и жертва должна иметь МР по крайней мере на 1 уровень больше. Вы можете попытаться захватить контроль только после вхождения в нее. Жертва сопротивляется по высшему из ЗД и Воли. В случае провала вы не можете больше пытаться захватывать этого субъекта снова, и должны искать другое тело. Когда вы находитесь в чужом теле, но не захватили его, владелец или его друзья могут попытаться обнаружить и удалить вас. Атаки, игнорирующие или пробивающие защиту носителя, могут ранить вас, но ЗД его работают для вас как дополнительные очки СП. Если вы – микроорганизм, вы должны приобрести черту Устойчивость к ранениям (рассеянный) (с.60), которая будет защищать вас. Носитель кормит вас, но, возможно, будет вынужден есть больше. Вы можете покинуть тело когда захотите, тем же путем, каким вошли. Вы можете также временно освободить тело от своего духа, оставаясь внутри него, но когда захотите снова взять контроль над ним, вы должны снова бросать состязание для захвата. -60%.

*Только марионетки (Puppet Only):* Вы можете захватывать только свои марионетки, и никого больше. -30%.

*Духовное (Spiritual):* Доступно только обладателям черты Дух (с.263). Ваше духовное тело сливается и занимает тело носителя. Оно остается нематериальным, но недоступно для вас и теряет разум. Оно может быть повреждено также, как описано в ограничении Паразит, но только атаками, действующими на нематериальных существ. Экзорцист может изгнать вас, выиграв в состязании его умения Изгнание против вашей Воли, и вы не сможете попытаться вернуться в то же тело в течение 24 часов после изгнания. Вы можете покинуть тело в любое время. Когда вы оставляете тело-носитель, его прежняя личность восстанавливается через 1к секунд ментального оглушения. -20%.

*Телепатическая (Telepathic):* ваша способность – часть псионической силы Телепатии (см. с. 257). -10%.

## Дарованная сила Power Investiture

10 очков/уровень

Покровитель – божество, великий дух, демон, космическая сила и др. – наградила вас способностью сотворять жреческие заклинания. При вычислении уровня изучаемых заклинаний вы получаете премию, равную уровню Дарованной силы. Например, ИН 12 и Дарованная сила 2 (Тор) позволит вам изучать заклинания, предоставляемые Тором (и только им), как если бы ваш ИН был равен 14.

Вы можете изучать заклинания только из списка, утвержденного вашим божеством. Мастер определяет список и роль божества во время изучения заклинания. Поскольку вы направляете силу свыше, а не изучаете науку, *жреческие заклинания не имеют требований*.

В общем, чем выше уровень Дарованной силы, тем выше ваша святость. Максимальный уровень зависит от божества. Слабые божества с ограниченными способностями или силами могут дать только один уровень, особенно могущественные более щедры.

Обратите внимание, что Дарованная сила – мера вашей связи с божеством, а Звание и Церковный сан – социального статуса. Они не обязаны быть связаны между собой – божество может даровать силы кому захочет.

В некоторых случаях вы можете получить или увеличить уровень Дарованной силы во время игры – детали этого зависят от Мастера. Вы почти обязаны иметь один или более *Добровольных ментальных недостатков* (с.121). В случае нарушения ваших клятв, вы можете потерять некоторые – или все – ваши силы, и возможно, даже навсегда. По сути, Дарованная сила уже включает в себя Договор (с.113) – и не может получать дополнительных выгод от этого ограничения.

Возможно также, вы должны будете отвечать некоторым *физическим* требованиям. Некоторые божества наделяют только мужчин, женщин, девственников или евнухов. Потеряв этот «требование» (например, девственность), вы ограничите или потеряете вашу силу.

Вы можете иметь и Магические способности и Дарованную силу (если божество не запрещает этого), но Магические

способности не влияют на жреческие заклинания, и наоборот. Жреческая и магическая версия одного заклинания – совершенно разные заклинания, и жреческие заклинания не годятся как требования для магических.

Дарованная сила – один из возможных путей овладения «святыми силами». Другие варианты предоставляются *Благословением* (с.40) или *Истинной верой* (с.94).

## Предвидение Precognition

25 очков

Вы получаете видения о будущих событиях. Вы не можете их контролировать – вы просто знаете, что может случиться интересного или важного, и некоторое понятие о времени события. Вы можете получать информацию в виде видений, голосов или просто «внезапного знания». Внезапное предвидение ужасающих событий может потребовать от вас броска Страха (с.360).

Предвидение дает информацию только касающуюся вас, имеющую для вас значение, и доступную для вашего понимания и получения вами. Например, если вы находитесь в Нью-Йорке, вы не получите видения о случайном убийстве в Лос-Анджелесе. Однако, если жертва – ваш друг, или убитый – достаточно важная персона, чтобы ее показали в национальных новостях, вы можете получить озарение.

Помните, что будущее все равно остается неопределенным однозначно. Даже если Мастер рассказал вам о будущем, он может передумать... Хотя может произойти что-то связанное с предвидением. В большинстве сеттингов, предсказанное событие может случиться, если вы не предпримете никаких действий для его предотвращения.

Когда Мастер считает, что может случиться озарение, он тайно делает бросок вашего ИН – обычно при встрече с персонажем или предметом. Например, встретив кого-то, в чьей жизни ожидается важное событие, вы можете получить предвидение, связанное с этим событием, особенно – если оно каким-то образом касается вас. Также, изучение изображения некоторого места может вызвать видение, связанное с ним.

*Намеренная* попытка использования предвидения тре-

бует 10 минут концентрации, затрачивания 2 ЕУ, и броска ИН с -8. Вы можете таким образом пытаться узнать будущее свое собственное или кого-то другого (но вы должны касаться его).

Обычно срок предсказания ограничен ближайшим будущим – где-то около недели. На усмотрение Мастера, критический успех или особенно важное событие может позволить заглянуть и в более отдаленное будущее.

Обратите внимание, что Предвидение уже включает Чувство опасности.

## Особые ограничения

*Не вижу собственную смерть* (Can't See Own Death): ваша способность предсказывать не может показывать события и людей, которые, по мнению Мастера, несут высокую вероятность вашей смерти. Ваша способность не включает в себя Чувство опасности. -60%.

*ЭСВ (ESP)*: Ваша способность – часть псионической силы ЭСВ. -10%.

*Только один тип событий* (One Event): ваша способность работает только в отношении определенного вида событий: непосредственно затрагивающих вас (если вы сканируете будущее другого человека, вы увидите только значительные события, и то, если они вас касаются); опасности, события, связанные со смертью, события, связанные с любовью и пр. Ограничение исключает взятие Не видит свою смерть. -40%.

## Устойчивость к давлению

### Pressure Support

От 5 до 15 очков

Каждый персонаж имеет «родное давление». Для людей – это давление земной атмосферы (1 АТМ). Если вы можете длительно жить под более широким диапазоном давления, вы имеете преимущество.

*Уровень 1*: вы можете выдерживать любое давление вплоть до 10-кратного природного. Это позволит человеку выжить в большинстве континентальных шельфов. 5 очков.

*Уровень 2*: вы можете выдерживать даже 100-кратное давление. Это позволит человеку выжить даже в самых глубоких океанах Земли. 10 очков.

*Уровень 3*: вы полностью иммунны к эффектам высокого давления. 15 очков.

Это преимущество сохраняет в организме постоянное внутреннее давление в относительно постоянном равновесии с давлением окружающей среды. Это значит, что носитель устойчив к любому повреждению, которое исходит от экстремальных барометрических перепадов или которое влияет на целое тело, но не дает никакой защиты от локального увеличения давления – такого как взрыв, удар оружия или тиски, сжимающие голову.

Это преимущество часто сочетается с Герметичностью (с.82), но это необязательно.

### Защищенное чувство *Protected Sense*

**5 очков/чувство**

Одно из ваших дальних чувств защищено от перегрузки. Оно мгновенно адаптируется под измененное состояние, позволяя вам нормально работать максимум через две секунды неудобств. Вы не получаете постоянных повреждений чувств за чрезмерную нагрузку, и получаете +5 на броски сопротивления временным повреждениям и атакам на чувства.

Защита чувств стоит по 5 очков за каждое из них. Защищенное зрение защищает глаза от лазеров, позволяет адаптироваться к быстрому изменению освещения. Защищенный слух защищает от громких звуков. Защищенное обоняние защищает от сильных запахов и вкусов, но не от токсинов. Другие виды чувств (Обнаружение, Сканирование и т.д.) также позволены.

### Пси-стазис *Psi Static*

**30 очков**

Вы псионически нейтральны. Пси-способности не могут воздействовать напрямую ни на вас, ни на вашу ношу. Например, телекинезом можно бросить в вас скалу, но нельзя левитировать вас или вырвать меч из вашей руки.

### Особые улучшения

*Область действия (Area Effect):* Вы излучаете Нейтрализационное поле. Первый уровень распространяет эффект стазиса на вашу клетку, каждый следующий уровень – удваивает радиус. +50% за уровень.

*Выключаемый (Switchable):* вы можете включать и выключать пси-стазис по желанию, чтобы позволить воздействовать на вас дружелюбным псионикам. +100%.

### Особые ограничения

*Спротивление (Resistible):* ваша способность – несовершенна. Псионик может пробиться через ваш стазис, успешно выиграв в состязании по Воле. Если атакующая способность уже требует быстрого состязания, атакующий делает только один бросок, но цель сопротивляется с +5. -50%.

### Психометрия *Psychometry*

**20 очков**

Вы можете чувствовать историю места или предмета – использование, личность владельца и пр. Это обычно сверхъестественный дар некоторого вида (например, псионика), но также возможно и техногенное «сканирование прошлого».

Для использования вы должны концентрироваться в течение 1 секунды, касаясь предмета или места, и сделать успешный бросок ИН. Бросок не получает штрафа, если событие случилось в текущий день, -1, если случилось в пределах 10 дней назад; -2, если 100 дней назад; -3 – до 3 лет назад; -4 за 30 лет, -5 за 300 лет, и так далее – по -1 штрафа за каждые ×10 срока давности.

На усмотрение Мастера, вы можете заметить особенно мощное излучение даже не концентрируясь, успешно бросив ИН-4.

В случае успеха вы получаете общее представление о событиях и эмоциях, связанных с предметом или областью, если они действительно связаны с эмоционально насыщенными событиями (неприметная история может вообще не оставить следов). Это не всегда хорошо – негативные эмоции могут потребовать от вас броска Страх (с.360). В случае критического успеха вы получаете некое видение. Независимо от успешности броска, вы не можете обнаружить магию, духов и пр. однако, магический предмет, населенный духами дом или ритуальный алтарь обычно имеют довольно насыщенную историю.

В случае провала, вы не получаете никаких впечатлений, и не можете пытаться провести психометрию снова на этот предмет или область в течение 24 часов.

### Особые ограничения

*ЭСВ (ESP):* ваша способность – часть псионической силы ЭСВ (с.255). -10%.

### Марионетка *Puppet*

**5/10 очков**

*Требования:* Переселение, плюс Иждивенец или Союзник.

Марионетка – Союзник (с.36) или Иждивенец (с.131), который не может сопротивляться вашим попыткам Переселения – они автоматически успешны. Это может происходить из чего угодно – проклятия, знания истинного имени, ключа к разуму и пр.

Марионетка всегда имеет ИН 0, или поклялась служить вам (Служба, с.133), или является Перепрограммируемой (с.150). В случае Службы, она должна быть Недобровольной, и ее частота должна быть равна частоте появления Марионетки как Союзника или Иждивенца.

Каждая марионетка стоит 5 очков. Целая группа связанных союзников в качестве марионеток стоит 10 очков. Это цена исключительно за марионетку, союзник или иждивенец оплачивается отдельно. Обычно (но не обязательно) такие союзники имеют модификаторы Слуга или Невольный.

### Расовая память *Racial Memory*

**15 или 40 очков**

Вы имеете доступ к памяти ваших прямых генетических предков (или предыдущих поколений программ в случае Цифрового разума). Существует две формы:

*Пассивная расовая память (Passive):* Талант неопределенный и полностью пассивный. Мастер тайно бросает ИН в ситуациях, которые могли встретиться вашим предкам. В случае успеха персонаж получает неопределенное чувство дежавю в отношении к этой ситуации. Интерпретация этого налагается на персонажа. В случае критического успеха вы получаете смутное видение. При провале не случается ничего, а при критическом провале информация будет ложной. 15 очков.

*Активная расовая память (Active):* вы можете использовать способность по желанию. Мастер сначала определяет, наличие предков, знающих ответ. Потом Мастер бросает ИН персонажа, чтобы посмотреть доступность информации. Если предки не имеют ответа, вы узнаете это, если бросок успешен. В случае критического провала, персонаж верит, что предки ответа не знают, даже если они знают ответ. Использование этого преимущества требует одного хода полной концентрации (Мастер может потребовать больших подготовлений для вызова очень древних воспоминаний). 40 очков.

## Устойчивость к радиации ☣ ☠

### Radiation Tolerance

Различная

Ваши клетки и ткани устойчивы к радиации. Стоимость преимущества зависит от уменьшения эффективной дозы радиации, полученной вами – после модификации дозы Уровнем защиты (Protection Factor, PF) искусственной защиты, брони.

Делитель	Цена
2	5 очков
5	10 очков
10	15 очков
20	20 очков
50	25 очков
100	30 очков
200	35 очков
500	40 очков
1.000	45 очков

### Звание

#### Rank

см. с. 29

## Быстрое заживление ☣

### Rapid Healing

5 или 15 очков

Все виды ран заживают на вас, как на собаке. Преимущество доступно в двух вариантах:

**Быстрое заживление (Rapid Healing):** когда вы бросаете кубики при восстановлении потерянных ЕЖ, или чтобы увидеть, заживает ли сломанная часть тела, добавьте 5 к вашему эффективному ЗД. **Требование:** ЗД 10+, 5 очков.

**Очень быстрое заживление (Very Rapid Healing):** Для заживления требуется бросок ЗД +5, провал восстановит 1 ЕЖ, успех - 2. **Требование:** ЗД 12+, 15 очков.

Эта способность не помогает от оглушения и т.п. (См. Восстановление сознания, с. 80).

## Острый язык ☠

### Rapier Wit

5 очков

Вы можете отпускать колкости, ошеломляя врагов в бою. Это не требует даже манёвра – разговор – это свободное действие. Киньте состязание Публичного выступления против Воли врага.

**Модификаторы:** -2, если враг не понимает юмора; любые модификаторы, которые Мастер сочтет нужным назначить за вашу речь; -1 за каждого оппонента после первого (и вы должны знать, что вся группа, на которую вы воздействуете, в каком-то отношении родственна друг другу – бойцы одного подразделения или жители одной семьи). Персонажи с преимуществом Невозмутимость (с.95) неуязвимы для данной способности.

В случае успеха ваш оппонент ментально оглушен. Критический успех – враг получает 1 ЕУ вреда, случайно повредив себе (что-нибудь уронил на ногу, поперхнулся и пр.). В случае вашего проигрыша – никакого эффекта, а при критическом провале – вы разозлили врага (возможно, активировав его Кровожадность или Неистовство)!

Это преимущество обычно доступно в «нелепых» компаниях!



## Пробужденный Reawakened

10 очков

Вы можете не изучать, а вспоминать умения, изученные вами в прошлых жизнях. Вы должны покупать эти умения обычным путем – это просто особая версия Необычного Происхождения (с.96), объясняющая, как вы могли этому научиться без учителя.

## Восстановление сознания Recovery

10 очков

Вы очень быстро приходите в сознание. Время восстановления сознания при его потере по *любой* причине, делится на 60: Часы становятся минутами, минуты – секундами. Месячная кома превратится в 12-часовой сон.

## Пониженное потребление Reduced Consumption

2 очка/уровень

Вы можете выжить гораздо дольше без питания – хотя оно все равно необходимо (вообще отсутствие потребности в пище – *Не требует пищи и воды*, с.50). Существует четыре уровня:

**Уровень 1:** вы нуждаетесь только в 2/3 обычного количества воды и пищи, или топлива (два раза в день). 2 очка.

**Уровень 2:** вы нуждаетесь только в 1/3 обычного количества питания или топлива (один раз в день). 4 очка.

**Уровень 3:** вы можете есть только раз в неделю (или всего 5% от обычного количества). 6 очков.

**Уровень 4:** вы можете есть всего раз в месяц (или 1% от обычного количества). 8 очков.

Заметьте, что один или даже два уровня данного преимущества могут быть уместны для аскетов в «киношных» компаниях!

### Особые ограничения

**Луженый желудок (Cast-Iron Stomach):** вы нуждаетесь в обычном количестве питания, но вам не важно качество. Вы можете есть даже гнилые овощи и плесневелое мясо, и пить протухшее молоко. Вместо уменьшения объема пищи вы на соответствующий уровень уменьшаете денежные суммы, затрачиваемые

на еду. Вы тратите: 2/3 от нормальных затрат на уровне 1, 1/3 на уровне 2, 5% нормы на уровне 3, и 1% на уровне 4. У вас есть премия, равная вашему уровню (от +1 до +4), к сопротивлению пищевым ядам или болезням не рассчитанным специально на вас, но -3 к реакции от смотрящих на вас при еде! -50%.

**Только еда (Food Only):** вам необходимо обычное количество воды, но вы меньше едите. -50%.

**Только вода (Water Only):** вы должны есть как обычно, но можете пить меньше. -50%.

## Регенерация Regeneration

Различная

Ваши раны заживают за часы, минуты или секунды. Чтобы регенерировать потерянные конечности, вам также необходимо Отращивание – но регенерация сильно ускоряет этот процесс. В стоимость преимущества включено Быстрое заживление (с.79).

Вы не можете иметь регенерацию, если у вас замедлено (Медленное заживление с. 155) или отсутствует (Неисцеляемый, с.160) заживление. Регенерация совместима с Истощением (с.132), но не восстанавливает здоровья, потерянного из-за этого недостатка.

Цена преимущества зависит от скорости регенерации:

**Медленная (Slow):** вы восстанавливаете 1 ЕЖ каждые 12 часов, в дополнение к обычному заживлению. 10 очков.

**Обычная (Regular):** вы восстанавливаете 1 ЕЖ в час. 25 очков.

**Быстрая (Fast):** вы восстанавливаете 1 ЕЖ в минуту. 50 очков.

**Очень быстрая (Very Fast):** вы восстанавливаете 1 ЕЖ в секунду. 100 очков.

**Мгновенная (Extreme):** вы восстанавливаете по 10 ЕЖ в секунду. 150 очков.

### Особые улучшения

**Исцеление радиации (Heals Radiation):** вы также способны избавиться от радиационного излучения – со скоростью в 10 раз большей, чем скорость вашей регенерации. Также вы регенерируете постоянный вред от радиации. +40%.

### Особые ограничения

**Только исцеление радиации (Radiation Only):** вы способны исцелять только радиационное поражение. -60%.

## Отращивание Regrowth

40 очков

Вы можете заново выращивать потерянные конечности и органы. Потерянный палец, коготь, кончик щупальца, ухо отрастет за 1к неделю; кисть или ступня – за 1к+1 месяцев; рука, нога или глаз – 2к+2 месяцев. Если у вас есть еще и регенерация – вы значительно *быстрее* отращиваете все потерянные части тела: полное отращивание происходит когда возвращаются ваши полные Единицы жизни.

### Особые улучшения

**Ограниченное отращивание (Minor):** Вы можете отращивать только небольшие части тела – уши, пальцы, и пр. – но не кисти, руки и глаза. -50%.

## Религиозное звание Religious Rank

см. Звание, с.29

## Репутация Reputation

см. с. 26

Положительная репутация – это преимущество, и оно должно быть отмечено как таковое в вашем листе персонажа.

## Устойчивость Resistant

Различная

Вы устойчивы или даже невосприимчивы к вредным субстанциям, которые не являются прямыми физическими атаками.

Это дает вам премию к броскам 3Д для сопротивления определенной категории воздействий – обычно это болезни, яды, синдромы (космическая болезнь, кессонная болезнь и прочие). Также применяется к *атакам*, использующим подобные эффекты – обычно Воздействия с модификацией Кровяное действие, Контактное действие, Респираторное действие, Последующая, и врожденным атакам с такими же модификаторами, наносящими токсическое или изнуряющее повреждение.

Сопротивление *не* защищает от эффектов, от которых защищает (или дает иммунитет) Сопротивление повреждениям или Защищенное чувство (включает большинство Природных атак и Воздействий без вышеуказанных модификаторов).

Базовая цена зависит от редкости:

**Повсеместные:** Широкая категория (метаболические опасности – все угрозы, которые воздействуют только на живых существ, включая яды, болезни, всевозможные синдромы вроде укачивания, кессонной болезни и т.д.). 30 очков.

**Распространенные:** Группа связанных опасностей, встречающиеся как в природе, так и в виде атак, или подходящая часть Очень обычных. *Например:* яды (все токсины, но не кислоты или растворители) или Болезни (все заболевания и лихорадки). 15 очков.

**Частые:** Группа близких опасностей, чаще встречающихся в природе, чем в атаках. *Например:* инфекции (все вирусные, грибковые, бактериальные) или Внутренние яды. 10 очков.

**Редкие:** Один предмет или синдром, или подгруппа Частых. *Например:* ускорение (перегрузки при сильной гравитации), Морская болезнь, декомпрессия, наномеханизмы. 5 очков.

Эта цена модифицируется уровнем сопротивления:

*Сопротивление не защищает от эффектов, от которых защищает или дает премию  
Сопротивление повреждениям или Защищенное чувство.*

Полный иммунитет, бросков сопротивления не требуется. ×1.  
Премия +8 к броскам ЗД: ×1/2.  
Премия +3 к броскам ЗД: ×1/3.  
Все дроби отбрасываются.

Обычный человек может реалистично иметь сопротивление любого уровня обычному Редкому воздействию – такому, как Морская болезнь. Он также может иметь сопротивление к Инфекции (+3) [3], (+8) [5], или Ядам (+3) [5]. Все более серьезное – удел нелюдей. Големы, нежить, роботы, и все остальные объекты, не являющиеся живыми по-настоящему, должны вместо этого брать иммунитет к метаболическим угрозам [30], он уже включен в мета-черту Механизм (с.263). Если есть сомнения, то решение за Мастером.

**Ментальное сопротивление (Mental Resistance):** действует точно также, но только против чисто

ментальных видов воздействия – опасностей, которые требуют броска ИН или Воли вместо ЗД. В данном случае допускается категория «Псионика», которая является Повсеместной.

## Сканирование Scanning Sense

### Различная

Вы можете излучать энергию, отражающуюся от предметов и, анализируя сигнал, составлять картину окружения. Это позволяет оценивать размер и форму, но не цвет и мелкие детали (наподобие букв). Подобное чувство не нуждается в свете, и имеет мало общего с чувством зрения. Поэтому вы можете игнорировать штрафы за темноту в бою. Восприятие ограничено 120° дугой впереди.

Ваш источник излучает сигнал, поэтому каждый, кто может воспринимать ее, может обнаружить вас на расстоянии до двукратного расстояния вашего восприятия.

Вы можете отключить эту способность по желанию, чтобы замаскироваться от такого вида обнаружения.

Существует множество вариантов Сканирования. Каждый вариант – отдельное преимущество, со своими правилами (приоритетные – если они противоречат вышесказанному, используются собственные правила) и стоимостью. Каждый способ сканирования имеет свою дальность, которая может модифицироваться Увеличенной (с.106) или уменьшенной (с.115) дистанцией.

**Радар (Radar):** ваше сканирование использует радиоволны. Базовая дистанция – 2000 ярдов. Вы можете обнаруживать только плотные крупные (MP 0+) объекты. По броску восприятия вы получаете общее представление о размере и скорости объекта, но

не более. Вы не можете прицеливаться, используя только это чувство. Радар лучше работает против летающих целей: Бросок обнаружения целей, которые не представляют собой силуэт на фоне неба, делается с -4. Радар совершенно бесполезен под водой. 20 очков.

**Точный радар (Imaging Radar):** ваше чувство использует миллиметровый радар. Базовая дистанция – 200 ярдов. Вы можете обнаруживать мелкие предметы и определять их форму, но чтобы распознавать точный рельеф (например, лицо), требуется бросок Восприятия. Такой радар может видеть сквозь ткань и растения. Вы получаете +3 на обнаружение предметов, скрытых под одеждой или за легкой растительностью. Обычные радар-детекторы обнаруживают Точный радар с -4. Этот вид сканирования также не работает под водой. 20 очков.

**Ладар (Ladar):** способ сканирования, использующий лазерный луч. Похож на Точный радар, но луч узконаправленный и обеспечивает гораздо большее разрешение. Пользователь получает -4, чтобы заметить интересующие его вещи, но +4 на их идентификацию. Обнаружить ладар можно только с помощью специализированных ладар-детекторов, но и они получают -4. Ладар не может пробить плотный дым или твердые предметы. Во время дождя или снега дальность составляет 10-50% от базовой, под водой – всего 1%. 20 очков.

**Пара-радар (Para-Radar):** ваше Сканирование использует энергию, неизвестную в 21-м веке. Считайте его как Точный радар, но работающий в любых средах. Обычные детекторы не могут обнаружить его использование – возможно, ультратехнологические детекторы. 40 очков.

**Сонар (Sonar):** использование ультразвуковых волн. Базовая дистанция – 2000 ярдов под водой. Вы можете обнаружить небольшие предметы и узнать их форму, но для восприятия точного рельефа (узнавание лица) требуется бросок Восприятия. Сонар не работает, если вы оглохли, и может быть обманут или заглушен громким звуком (взрывом, например). Обнаружить сонар могут лица с Ультразвуковым слухом. Сонар менее эффективен на воздухе – дистанция составляет всего (20 м, умноженные на атмосферное давление), и не работает в вакууме. 20 очков.

## Особые улучшения

**Расширенный сектор (Extended Arc):** вы можете сканировать большую область. Дуга в 240° (как Периферическое зрение, с.74) - +75%, 360° (Круговое зрение, с.34) - +125%.

**Низкая возможность перехвата (Low-Probability Intercept):** доступно только для радаров и сонаров. Эта отключаемая способность делает сигнал менее заметным. Дистанция обнаружения уменьшается вдвое, но и обнаружить можно только на 1,5 × новая дистанция. +10%.

**Мульти-режим (Multi-Mode):** доступно только для радара. Вы можете переключаться между обычным и Точным радаром - это дешевле, чем вы будете покупать эти два преимущества отдельно, поскольку они очень похожи друг на друга. +50%.

**Пронизание (Penetrating):** доступно только для пара-радара. Вы можете видеть сквозь любые предметы в пределах досягаемости. Работает как Проникающее зрение 2 (с.74). +50%.

**Наведение (Targeting):** вы можете «захватывать» цели, и определять точную дистанцию и скорость - как хороший дальномер. Это даст вам +3 на попадание, если вы будете использовать манёвр прицеливания. +20%.

## Особые ограничения

**Только наведение (Targeting Only):** вы можете использовать вашу способность восприятия только для захвата целей, уже обнаруженных другими способами. Способность обнаруживать вещи недоступна. -40%.

## Герметичность

### Sealed

15 очков

Вы заключены в слой, через который не могут проникать никакие газы и жидкости. Это защищает вас от жидкости и токсичных и разъедающих субстанций, которые должны коснуться вас, чтобы подействовать. Вы должны дышать, если не имеете соответствующего преимущества (Не дышит, с.49), однако ваш дыхательный аппарат защищен. Вы также не защищены от перепадов давления (с.77) и вакуума (с.77). Приобретайте соответствующие преимущества.

## Секретный доступ

### Security Clearance

Различная

Правительственная организация или корпорация доверила вам доступ в важной информа-



ции, которая иначе недоступна никому вашего ранга или статуса. Например, генералу доверяют военные тайны соответственно его званию, и он не должен покупать Секретный доступ, но гражданским лицам придется заплатить за привилегию доступа к такой информации.

Цена преимущества зависит от уровня доступа:

- **Только необходимое:** вам доступны только тайны, напрямую необходимые для ваших действий (Пример: Пилот стратегического бомбардировщика знает секреты его самолета, вооружения и целей). 5 очков.

- **Небольшая группа:** вы имеете свободный доступ к некой не-

большой группе сведений, или «необходимые сведения» довольно широки (Пример: Офицер контр-разведки, имеющий ограниченный доступ ко многим секретам, поскольку защищать их - его работа). 10 очков.

- **Свободный доступ:** свободный доступ ко многим секретам (Пример: Секретный агент класса 007, который может узнать почти любую информацию, требуемую от него по сюжету). 15 очков.

Стоимость преимущества уменьшается вдвое, если организация, предоставляющая доступ, имеет относительно небольшую важность (небольшая корпорация или муниципалитет).

Вы не можете получить доступ к секретной информации без тщательной проверки вашего прошлого. Мастер может запретить покупке данного преимущества персонажам, которые имеют подозрительное прошлое (включая такие черты, как Служба или Секрет), или с нестабильной личностью (паранойей, садизмом и пр.).

### **Видеть невидимое** 🗡️ 🕒 *See Invisible*

**15 очков**

Вы можете видеть объекты, которые обычно невидимы. Обнаружение каждого типа невидимости требует отдельного варианта преимущества.

### **Понимание** *Sensitive*

см. Эмпатия, с.51

### **Чувствительное прикосновение** 🗡️ 🕒 *Sensitive Touch*

**10 очков**

Ваши пальцы или подобные органы чрезвычайно чувствительны. Например, вы можете почувствовать остаток тепла на лестнице, слабую вибрацию пола при приближении кого-то, сходство или различие двух одинаковых предметов. Вы получаете +4 (дополнительно к премиям за Обостренное осязание) на любые задачи, использующие осязание, например, поиск отличий между двумя отрезками ткани, или бросок поиска, чтобы обнаружить крохотный спрятанный предмет.

### **Совпадение** 🗡️ *Serendipity*

**15 очков/уровень**

Вы способны быть в нужном месте в нужное время. Каждый уровень этой черты доставляет вам один неожиданный, но полезный случай за сессию – детали на усмотрение Мастера. Например, он может решить, что один из стражей, с которым вам необходимо поговорить – ваш кузен; или случится так, что прямо перед входом банка оказывается заведенная спортивная машина, когда вы выбегаете из банка с мешками денег.

Время от времени Мастер может потратить все ваши доступные случаи за один раз, дав вам один большой шанс (например, механик в местном гараже

имеет все необходимые части для ремонта вашего антигравитационного пояса).

Вы можете просить у Мастера обстоятельности Совпадения, но его мнение имеет решающее значение. Если он отвергнет все ваши случаи Совпадения в данной игровой сессии, он может сделать вас более везучим в следующий раз.

### **Теневая форма** 🗡️ 🕒 *Shadow Form*

**50 очков**

Вы можете становиться двумерной тенью. Это позволяет вам скользить по стенам и потолкам – и даже через тончайшие щели – с обычной скоростью. Вы также можете игнорировать гравитацию, скользя по стенам и потолкам с половиной скоростью.

Физические атаки наносят тени половинут вреда, энергетические – обычный вред, а основанные на свете – на 50% больше. Магия, псионика и другие ментальные способности воздействуют на вас обычно.

Существует также несколько серьезных недостатков: вы не можете пересечь трехмерное пространство – вы должны скользить по поверхности. Далее, вы не можете предпринимать чисто физических действий, и не можете носить никаких обычных предметов и воздействовать на них. Тем не менее, вы можете использовать магию, псионику и ментальные действия как обычно. Если вы не можете выключить Теневую форму, она стоит -20 очков, так как здорово ограничивает взаимодействие с миром.

### **Особые улучшения**

*Переноска предметов (Can Carry Objects)*: вы можете носить предметы – они делаются теневыми, когда вы их подбираете, и становятся обычными, когда бросаете. Вы по-прежнему не можете влиять на не-теневые предметы. Нет нагрузки +10%, Легкая нагрузка +20%, Средняя нагрузка +50%, Тяжелая нагрузка +100%.

### **Превращение** 🗡️ 🕒 *Shapeshifting*

**Различная**

Вы можете физически превращаться в одну или несколько форм кроме вашей природной. Для превращения вы должны концентрироваться в течение

10 секунд (для более быстрого превращения добавьте Быструю подготовку, с.108). Усталость, раны, воздействия и увечья передаются между формами – хотя потерянные ЕЖ и ЕУ пропорционально изменяются. Например, вы получаете 10 очков повреждения и сломали ногу в форме, имеющей 20 ЕЖ. Когда вы из нее превратитесь в форму, имеющую только 10 ЕЖ, вы будете иметь 5 ЕЖ, и сломанную ногу.

Если вы вырублены или убиты, вы немедленно возвращаетесь в вашу природную форму (которая также будет без сознания или мертва). Кроме того, вы должны указать один подходящий, относительно частый, внешний фактор, который вынудит вас вернуться в природную форму независимо от вашего желания. Это должно сочетаться с происхождением вашей способности – Рассеивание магии, если ваша способность магическая, экзорцизм для одержимых духами, сильное магнитное поле для технологического превращения и т.д.

Превращение представлено двумя разными чертами: альтернативная форма и Полиморф.

### **Альтернативная форма** *Alternate Form*

**Различная**

Подобно оборотням, вы можете принимать другую определенную форму. Это может быть что угодно, что можно построить в очках: гуманоид, животное, робот и т.д. Создайте свою вторую форму как расовый шаблон. Однако, вы можете переключаться туда и обратно. Например, если вы хотите сохранить человеческий разум в теле животного, вы можете взять шаблон животного, но изменить его интеллект (хотя это увеличит стоимость шаблона, и соответственно, цену Альтернативной формы). Какие шаблоны доступны для взятия – решает Мастер. Во время превращения, все расовые характеристики (модификаторы атрибутов, расовые преимущества и недостатки) Альтернативной формы заменяют ваши природные. Личные черты (приобретенные лично вами уровни атрибутов, умения выше общерасовых уровней, преимущества и недостатки) – остаются, хотя уровни умений изменяются в соответствии с изменением атрибутов.

Если шаблон Альтернативной формы имеет черты, несовместимые с вашими личными чертами, черты новой формы имеют высший приоритет. Например, если вы становитесь дельфином с недостатком Нет манипуляторов, вы временно потеряете личные преимущества, воздействующие на ваши руки (типа Высокой ловкости рук), и некоторые умения (Взлом), поскольку они будут бесполезны – хотя вы их по-прежнему помните.

Если у вас только одна альтернативная форма ценой не выше, чем ваш природный шаблон, она стоит 15 очков. Более мощные формы стоят 15 очков +90% разницы в очках между альтернативной и природной формой.

Если у вас есть множество форм, вы полностью оплачиваете наиболее дорогую форму. Менее дорогие формы стоят по 15 очков каждая. Минимальная цена – не ниже 15 очков.

**Пример:** Есть четыре шаблона: -100-очковая «Бесплезная тварь», 0-очковый человек, 80-очковый «Лютый зверь» и 100-очковый тролль. Человек, способный превращаться в Бесплезную тварь, платит 15 очков, поскольку шаблон стоит дешевле его расового. Бесплезная тварь, способная превращаться в человека, оплачивает  $15 + (0,9 \times 100) = 105$  очков, поскольку этот шаблон стоит дороже. Человек, который может превращаться в тролля, также платит  $15 + (0,9 \times 100) = 105$  очков. Человек, который может превращаться во все три другие существа, платит полную цену за наиболее дорогую форму – тролля: 105 очков. Лютый зверь и Бесплезная тварь будут стоить по 15 очков за каждую. Итого, человеку придется заплатить 135 очков.

**Оборотни (Were-Creatures):** для создания классического оборотня, начните с покупки любых черт, применяемых к обеим формам – Заразная атака, Уязвимость (серебро) и пр. – как личные черты. Затем, покупается шаблон животного, как Альтернативная форма. Поскольку большинство шаблонов животных стоят 0 и меньше очков, это обычно обойдется в 15 очков, хотя более сильные существа (медведи и тигры, например) будут стоить дороже. Если звериная форма очень опасна, добавьте к шаблону такие черты, как Неистовство, Животное поведение, Кровожадность и тд. Наконец, к Альтернативной форме применяются ограничения – вроде Только в экстренных случаях (с.112),

Только произвольное использование (с.115) и Неконтролируемость (с.116). Если вы можете превращаться только при полной луне, добавляйте -40% Триггер (с.115).

**Расы оборотней (Shapeshifting Races):** При создании целой расы, имеющей способность превращаться, детали Альтернативной формы обрабатываются в последнюю очередь. Подсчитайте очки всех черт расы, кроме Альтернативной формы, вычтите этот итог из цены шаблона Альтернативной формы и вычислите цену Альтернативной формы, исходя из этой разницы. Наконец, полученная стоимость альтернативной формы добавляется к цене расового шаблона, и получается итоговая стоимость.

**Пример:** Лесные дварфы могут превращаться в разумных медведей. До учета цены Альтернативной формы, расовые черты Лесных дварфов стоят 25 очков. Шаблон медведя стоит 125 очков. Разница равна  $125 - 25 = 100$  очков. Так, цена Альтернативной формы будет стоить  $25 + (0,9 \times 100) = 105$  очков. Итоговая стоимость шаблона Лесного дварфа стоит  $25 + 105 = 130$  очков.

### Собые ограничения

**Только внешность (Cosmetic):** Ваше превращение заключается только во внешних, косметических изменениях, способности и расовый шаблон остается без изменений. -50%.

### Полиморф Morph

#### Различная

Эта способность подобна Альтернативной форме, но не ограничена одним расовым шаблоном. Вы можете принимать любую форму с некоторыми ограничениями.

Во-первых, новый шаблон должен существовать в вашем мире. Мастер должен создать шаблон сам, или взять из книг *GURPS*, но вы (игрок) не можете сами создать полностью новый шаблон для этого (только модифицировать существующие).

Во-вторых, вы можете превращать только в живых, или в основном живых существ (типа вампиров). Превращаться в механизмы вы можете только взяв особое улучшение.

Наконец, очковая стоимость каждого из доступных шаблонов не должна превышать определенного лимита.

Если вы можете превращаться только в существ, чей расовый шаблон стоит не больше вашего, Полиморф стоит 100 очков. Вы можете превращаться в любые формы, но

не сильнее вашей природной. Для человека, сюда относятся кошки, насекомые, совы, волки и пр. Если вы хотите принимать более сильные формы, добавьте разницу между стоимостью вашей природной формой и максимальной стоимостью доступного шаблона. Например, человек, желающий уметь принимать любую форму ценой до 75 очков, заплатит за способность превращения 175 очков. Это ограничение может быть увеличено путем оплаты заработанными очками персонажа.

Вы всегда можете принять форму любого существа, которое вы можете видеть или коснуться, пока цена его расового шаблона не превышает вашего максимума. Когда вы приняли форму один раз, вы можете попробовать запомнить ее, концентрируясь в течение минуты. После этого вы сможете превратиться в эту форму в любое время. Вы можете запомнить количество форм, равное вашему значению ИН. Когда все «ячейки памяти» заполнены, вам придется забывать предыдущие, чтобы запомнить новую.

Как и в Альтернативной форме, расовый шаблон принимаемой формы заменяет ваш расовый шаблон. Вы не можете добавлять черты в шаблон, но свободно можете убирать расовые ментальные недостатки (например, Животное поведение), и использовать свой ИН вместо пониженного расового. Такие изменения поднимают цену животных шаблонов, которые так дешевы из-за ограниченных умственных способностей. Если вы подняли цену выше ограничения Полиморфа, вам придется потратить на него больше очков.

Полиморф включает способность к косметическим превращениям. Это вам позволит имитировать любого члена любой расы, доступной вам для превращения. Вы можете имитировать любого, кого видите, но чтобы запомнить изменения, вам надо потратить слот. Имея достаточно очков в Полиморфе, вы можете использовать эту функцию для улучшения внешности. Например, 115 очков в Полиморфе позволят вам принимать любую внешность от Ужасающей до Красивой. Косметическое превращение все равно занимает 10 секунд.

**Расы оборотней (Shapeshifting Races):** члены расы со способностью превращения должны вычитать очковую стоимость Превращения из расовой цены, когда определяются доступные для превращения формы.

*Пример:* синие капли имеют способность Полиморфа ценой 125 очков – базовая способность плюс 25 очков дополнительной емкости. Это позволяет вам принимать формы ценой на 25 очков больше, чем их родная. Итоговая стоимость Синей капли со всеми другими способностями равна 175 очкам. Однако, в целях превращения, они считаются имеющими расовую стоимость 175-125=50 очкам. С 25 очками дополнительной емкости, расовая способность превращения обойдется Синим каплям в 75 очков.

### Особые улучшения

*Безграничность (Unlimited):* вы можете принять любую форму, какую Мастер может построить на очки. Это позволит вам превращаться в роботов, механизмы и пр., как и в живых существ. Большинство обычных неживых объектов – типа тостеров и кирпичей – стоят 0 или меньше очков. С разрешения Мастера, вы можете превратиться в типичный объект этого типа без описания расового шаблона. +50%.

### Особые ограничения

*Только внешность (Cosmetic):* вы можете изменять только внешность – ваши способности и расовый шаблон не изменяется. -50%.

*Сохранение массы (Mass Conservation):* все ваши формы имеют один вес. Если вес вашей родной формы не попадает в нормальные рамки веса расы, вы не можете стать членом этой расы. Мастер должен беспощадно следовать этому правилу – никаких 70-килограммовых мышей и слонов! -20%.

*Сохранение фигуры (Retains Shape):* вы можете принимать форму только тех существ, которые имеют общую форму, количество рук, положение тела и пр. – как ваше природная форма. Это ограничит доступные формы: человек сможет превращаться только в гуманоидов (эльфов и гигантов), волк – горизонтальных четвероногих, птица – только в других птиц. -20%.

### Уменьшение Shrinking

**5 очков/уровень**

Вы можете уменьшаться по желанию. Каждый уровень позволяет уменьшить ваш МР на -1, со скоростью -1 в секунду. Возвращение к нормальному размеру идет с той же скоростью. По

умолчанию, вы не можете нести ничего, даже одежды в уменьшенном состоянии.

При уменьшении новый рост находится по таблице МР. Каждые -6 к МР уменьшают рост в 10 раз. Пропорционально уменьшаются Скорость, Досыгаемость, Вред, ЕЖ и СП. Каждые -2 МР также уменьшают вес в 10 раз, на нечетных уровнях – дополнительно в 3 раза.

*Пример:* персонаж ростом 5'10" (МР 0), имеет уменьшение 12. это позволяет ему уменьшиться до МР -12, уменьшая рост на 100 (примерно до 0,7 дюймов). Однако, при этом разуме, он остается всего с 1% движения, досягаемости, ЕЖ и СП, и должен делить наносимый вред на 100. Его вес в это время уменьшается аж в 1.000.000 раз!

### Особые улучшения

*Влияние на других (Affects Others):* вы можете уменьшать вместе с собой и других! +50% за персону.

*Влияние на пошу (Can Carry Objects):* вы можете уменьшаться вместе с предметами, которые на вас надеты или которые вы несете. уменьшенные предметы возвращаются к нормальному размеру, если их бросить. Нет нагрузки +10%, Легкая нагрузка +20%, Средняя нагрузка +50%, Тяжелая нагрузка +100%.

*Полный вред (Full Damage):* вы наносите полный вред даже в уменьшенном виде. +100%.

*Полное СП (Full DR):* вы сохраняете полное СП, когда уменьшаетесь. +30%.

*Полные ЕЖ (Full HP):* вы сохраняете полное значение ЕЖ, когда уменьшаетесь. +30%.

*Полное движение (Full Move):* вы сохраняете свою обычное движение в уменьшенном виде. +30%.

### Личные вещи Signature Gear

**1 очко/уровень**

У вас есть личное ценное имущество, независимое от вашего уровня богатства. Оно – часть вашей личной истории, вашей репутации или умений. Вы должны указать, откуда оно появилось: вы выиграли свой космолет в карты, унаследовали магический меч от учителя и пр.

Для снаряжения, покупаемого за деньги – каждое очко в преимуществе даст вам 50% от стартового среднего капитала на покупку (и только). Все, что создается как персонаж – ис-

пользуется правила Союзников (с.56). Как считать роботов, верных скакунов или продвинутый транспорт – зависит от Мастера (как снаряжение, за деньги или как персонажей-союзников – за очки).

Если вы теряете ваши Личные вещи против своей воли, Мастер должен дать вам возможность вернуть его. Если вы теряете его навсегда не по своей вине, Мастер возвращает вам очки, или замещает чем-то равноценным.

### Бесшумность Silence

**5 очков/уровень**

Вы можете передвигаться и дышать абсолютно бесшумно. Вы получаете дополнительно +2 за уровень к умению Скрытности, если не двигаетесь, или +1, если двигаетесь (даже в броне). Эти премии применимы только в темноте, против подслушивающих устройств, ослепленных, и других случаях, когда бесшумность важна.

### Целеустремленный Single-Minded

**5 очков**

Вы очень хорошо концентрируетесь. Вы получаете +3 на любые броски длительных ментальных задач, если Мастер сочтет подобную концентрацию выгодной. Во время работы вы не замечаете ничего, что творится вокруг (для избежания этого – бросок Воли), и получаете -5 на все броски, чтобы заметить прерывание.

Мастер может решить, что некоторые трудные задачи (изобретение, магия, социальная активность) требуют разделения внимания – тогда ваша способность к концентрации не оказывает воздействия.

### Скользкий Slippery

**2 очка/уровень**

Вас сложно удержать. Может быть, вы просто покрыты слизью, или молекулярное покрытие у вас очень гладкое, или вы окружены силовым полем, нейтрализующим трение. Каждый уровень этой черты (5 уровней максимум) дает вам +1 на все броски СЛ и ЛВ при высвобождении и попытках протиснуться через узкие щели.

### Социально-активный Smooth Operator

см. Талант, с.89.

## Добытчик Snatcher

80 очков

Вы можете найти почти любой небольшой предмет в других мирах и перенести его к себе. Предмет приносится к вам не из вашего мира, а из некоего параллельного, так что вы не можете отобрать что-то у указанной персоны. Обратите внимание, что эта способность не дает вам возможности самому посещать иные миры – только таскать оттуда предметы.

Чтобы добыть что-то, вы должны концентрироваться в течение 10 секунд, и ясно представить себе желаемый предмет. Предмет должен подходить по размеру на одну руку, и не может весить более 5 фунтов. Вы должны иметь руку свободными (если руки связаны – бросок делается с -3), и другие могут видеть ваше хватательное движение.

Затем делается бросок ИН. Если вы пытаетесь добыть информацию (в любом виде), Мастер делает этот бросок скрытно. Независимо от ИН, бросок 14+ – всегда провал.

В случае успеха, желаемый предмет появляется в вашей руке – или рядом, если пожелаете. В случае провала не появляется ничего, в случае критического провала вы получаете не тот предмет. Этот предмет не обязательно будет опасным, если вы не пытаетесь добыть что-то опасное.

Независимо от успеха, каждая попытка стоит 2 ЕУ.

### Доступные предметы

Теоретически, вы можете добыть что угодно. На практике же некоторые предметы сложно найти. У вас есть неплохие шансы найти предмет, который существует или даже вообще когда-либо существовал в вашем мире – или любой подобный. Если предмет очень необычен, Мастер может назначить штраф.

*Предмет значительно отличается от всего, что когда-либо существовало в вашем мире:* -1 или больше (на усмотрение Мастера): вы можете представить себе «идеальный бриллиант светло-зеленого цвета, размером с куриное яйцо, огранный в форму печатной машинки», но вам придется бросать с -20!

*Предмет уникален или почти уникален в каждом из миров (бриллиант Хоуп):* -3 или хуже, на усмотрение Мастера.

*Вы не можете ясно представить себе, чего хотите:* -4 или больше. Даже в случае успеха, полученный предмет может оказаться не тем, чем надо.

Вы не можете получить предмет, использующий законы природы, которые сильно отличаются от таковых вашего мира. Например, если ваш мир немагический (или не имеет известной вам магии), вы не можете получить магический предмет, поскольку не можете представить его нормально – вы получите красивый, но бесполезный предмет. Также, живя в неразвитом мире, вы не получите лазерного пистолета – в лучшем случае, это будет игрушка. Изобретательный Мастер может привязать это правило к критическому успеху – и посмотреть, как плохой Добытчик пытается научиться использовать амулет или пистолет и остаться при этом в живых.

*Информация* доступна только в виде обычных рапортов и книг. Вы можете найти книгу по истории, но не сможете добыть «Книгу о том, что случится в следующем приключении». Помните, что бросок добычи информации делает Мастер. В случае провала на 5+, информация приходит из мира с другой историей, физикой и пр., и неверна для мира вашего – может быть, не очень заметно.

### Повторные попытки

Повторные попытки добыть предмет можно делать немедленно после провальной, но каждая попытка будет идти с накопительным штрафом -1, и стоить 4 ЕУ вместо 2. Чтобы избавиться от этих штрафов, перерыв между попытками должен быть не менее часа.

Мастер должен пресекать попытки обойти это. Например, пистолет 45-го калибра не очень отличается от пистолета 357 калибра. Кроме того, критические успехи в повторных попытках не засчитываются за критические.

### Продолжительность

Добытый предмет остается с вами до тех пор, пока вы не пожелаете вернуть его, или не используете способность снова. Чтобы сохранить предметы навсегда, используйте улучшение: постоянное.

### Особые улучшения

*Постоянное (Permanent):* Добытые предметы не исчезают, когда вы снова используете

способность. Мастер может запретить это расширение, поскольку оно позволяет накопить несусветные богатства, таская небольшие ценные предметы. +300%.

### Особые ограничения

*Ограниченный вес (Less Weight):* Лимит веса ниже, чем стандартные 5 фунтов:

Лимит	Модификатор
3 фунта	-5%
2 фунта	-10%
1 фунт	-15%
4 унция	-25%
1 унция	-30%

*Специализация (Specialized):* Вы можете добывать только определенные типы предметов, или наоборот, не можете добывать некий тип предметов. *Например:* только металлические, -5%; только деньги (-10%), только оружие (-10%), только информация (-20%), только не металлические (-20%), только синие вещи (-25%); ценность ограничения устанавливается подобно ограничению Доступность (с.110).

*Оглушение (Stunning):* вы ментально оглушены после успешного добывания. -10%.

*Непредсказуемость (Unpredictable):* при провале броска ИН, вы получаете что-то, но это будет не то, что вы хотели. Чем хуже бросок, тем сильнее различаются предметы. Если вы хотели заряженный пистолет – провал на 1 принесет вам незаряженный пистолет; на 2 – водяной пистолет; на 3 – книгу «Как научиться стрелять» и так далее. Критический провал – всегда опасен, независимо от желаемого предмета. -25%.

## Подхалим

### Social Chameleon

5 очков

Вы знаете, что – и когда – нужно сказать в «высшем» обществе. Вы не получаете штрафов за различие в ранге или статусе. Если нет такого штрафа, вы получаете +1 реакции от тех, кто ожидает уважения (священники, короли и пр.). Определенно, это киношное преимущество.

## Уважаемый

### Social Regard

5 очков за +1 реакции

Вы – член класса, расы, пола или иной группы, которая почитается в вашем обществе. Принадлежность должна быть

заметна для окружающих, чтобы эффекты были замечены. Это преимущество – противоположность Дискриминации, членство в определенной группе не может привести одновременно к Дискриминации и Уважению.

Уважение стоит 5 очков за +1 к броску реакции, до максимума +4. Это не репутация, хоть они и похожи. Вас уважают за то, что вы принадлежите к определенной группе, а не за то, чем известны именно вы.

Причина, из-за которой вас уважают, зависит от типа Уважения:

**Страх (Feared):** Другие реагируют на вас, как будто вы успешно их запугали (Запугивание). Вы встретите молчаливое внимание, или даже уважение, но никогда не найдете дружеского участия. *Пример:* Божество среди людей, воительница-амазонка.

**Уважение (Respected):** Вам пытаются угодить, показать свое почтение – намного большее, чем если бы вы просто имели более высокий статус. Не зависит от вашего действительного статуса. *Пример:* Член жречества или правящей расы.

**Почтение (Venerated):** О вас заботятся, уступают место, пропускают вперед и прислушиваются к вашим словам как к крупицам мудрости. Также люди будут стараться не подвергать

вас опасности и даже дискомфорту – даже если это весьма затруднительно. *Пример:* Старейший член большинства обществ.

### Разговор под водой

#### Speak Underwater

5 очков

Вы можете нормально говорить под водой, и понимать все, что говорят вам под водой другие.

#### Особые улучшения

**Пересечение поверхности (Interface Crossing):** вы можете беседовать даже с теми, кто находится над поверхностью воды. +50%.

### Общение с животными

#### Speak with Animals

25 очков

Вы можете общаться с животными. Качество получаемой информации зависит от ИН животного и решения Мастера. Насекомые и подобные существа могут выделить только простые эмоции (страх, голод), а шимпанзе или кошка способны даже на довольно разумную беседу. Если животное вообще будет говорить, то позволен один вопрос и ответ в минуту. Также Мастер может потребовать броска реакции (с +2, если вы предложите еду).

Также Мастер может решить, что общение с неестественными животными недоступно.

#### Особые улучшения

**Специализация (Specialized):** Вы можете общаться только с определенным типом животных. Широкая категория (все наземные животные: Птицы, насекомые, рептилии; все морские животные: Рыбы, амфибии, моллюски) -40%; один класс (млекопитающие или птицы) -50%; одно семейство (кошачьи или попугаи) -60%, Один вид (домашние кошки, попугаи Ара) -80%.

### Общение с растениями

#### Speak With Plants

15 очков

Вы можете общаться с растениями на уровне эмоций. Все земные растения имеют ИН 0, но большое дерево может быть мудрее, чем средний плющ. Растение может помнить, кто недавно поливал его или проходил мимо, или что-либо еще, напрямую касающееся его, но не способно связать подслушанный телефонный разговор. Любое обычное растение всегда будет сотрудничать по мере своих способностей. Капуста-мутант с Марса может потребовать броска реакции.



## Духовная связь Special Rapport

5 очков

У вас есть уникальные связи с другим человеком. Это работает как усиленная версия Эмпатии (с.51), но работающая только с одним человеком, независимо от дистанции. Вы всегда знаете, когда ваш партнер попадает в беду, терпит боль, лжет, или нуждается в помощи. Броска ИН не нужно.

Ваш партнер также должен купить это преимущество и, соответственно, получает такие же эффекты относительно вас. Ваш партнер не обязан быть любимым, и даже близким другом. Мастер может запретить приобретение такого преимущества для могущественного НИП, который может считаться покровителем (или потребовать, по крайней мере, Необычного происхождения).

## Шипы

Spines

1 или 3 очка

Это острые шипы, размещенные на стратегических частях тела, как у ехидны. Шипы – оборонительное оружие, для того, чтобы напугать атакующих; вы не можете использовать их для нападения. Однако каждый ход вы можете делать бросок ЛВ-4 для попадания ими по *каждому* врагу, который находится в бою вплотную с вами – это считается свободным действием. Бросок делается с +2 для атаки врагов, находящихся позади вас. Враги, пытающиеся схватить существо с шипами, повреждаются автоматически. Враги, проводящие атаку толканием, автоматически получают *максимальный вред!*

*Шипы (Short Spines):* длиной 1-2 дюйма. Наносят проникающий вред 1к-2. Дальность В. 1 очко.

*Длинные шипы (Long Spines):* 1-2 фута длиной. Вред проникающий 1к. Дальность В. 3 очка.

## Понимание духов Spirit empathy

10 очков

Вы имеете особую чувствительность к духам, и получаете выгоды Эмпатии (с.51), когда имеете с ними дело. Вы можете почувствовать общие эмоции и настроены любого встреченного духа, сделав успешный бросок ИН. Ваши умения влияния также нормально действуют на духов, которые выделяют вас из простых смертных. Преимущество не защищает вас от вредоносного воздействия духов, но позволяет

обнаружить и противостоять мотивам.

## Особые ограничения

*Специализированное (Specialized):* вы настроены только на один класс духов. Возможные классы включают ангелов, демонов, элементарей, призраков и все, что угодно, что разрешит Мастер. -50%

## Статус

Status

см. с. 28

*Растягивание хорошо подходит роботам с телескопическими манипуляторами. Супер-герои с «резиновым телом» должны будут добавить что-нибудь вроде Эластичной кожи, Гибкости, Полиморфа, Супер-прыжков.*

Высокий статус – это преимущество, и оно должно быть отмечено в листе персонажа, как таковое.

## Растягивание

Stretching

6 очков/уровень

Вы можете растягивать тело в любом направлении. Каждый уровень позволяет увеличивать эффективный МР любой части тела на +1, *не* увеличивая обций. Вы можете удлинить ваши руки для увеличения досягаемости (но не амплитудного вреда, т.к. преимущество не дает лишней массы и мышц), ноги, чтобы перешагнуть барьер и т.д. Скорость растягивания - ±1 МР в секунду.

Растягивание хорошо подходит роботам с телескопическими манипуляторами. Супер-герои с «резиновым телом» должны будут добавить что-нибудь вроде Эластичной кожи (с.51), Гибкости (с.56), Полиморфа (с.84), Супер-прыжков (с.89).

## Естественное оружие

Strikers

5, 6, 7 или 8 очков

У вас есть орган, который может наносить прицельные удары, но не манипулировать объектами или служить ногой. Это преимущество может представлять рога, клыки, тяжелый хвост, жало или иное оружие.

Ваше естественное оружие может атаковать на расстоянии Б (только бой вплотную), нанося прямой вред +1 за кубик (например, 2к-1 станет 2к+1). За 5 очков наносимый вред Тупой или пробивающий, Крупный пробивающий за 6 очков, Режущий – за 7, и проникающий за 8.

Попадание – бросок по ЛВ или умению Драки. Вы также можете пытаться парировать им: Используйте высшее значение из (ЛВ/2)+3, или умения парирования Драки.

## Особые улучшения

*Длинный (Long):* ваше естественное оружие длиннее, чем положено. Это увеличивает досягаемость на +1 МР за уровень. +100% за уровень, если вы можете атаковать на любом расстоянии вплоть до максимума, или +75% за уровень, если вы можете бить только на максимальную дистанцию.

## Особые ограничения

*Нет парирования (Cannot Parry):* вы не можете парировать этим оружием. -40%.

*Неточное (Clumsy):* вы не можете точно нацелить оружие. Это обычно для хвостов и подобных частей тела, зона поражения которых обычно находится вне вашего поля зрения. -20% за -1 к броску попадания.

*Ограниченный сектор (Limited Arc):* ваше естественное оружие может атаковать только в одном направлении (прямо вперед, прямо сзади и пр.). Направление указывается при покупке. -40%

*Слабый (Weak):* ваше оружие слишком тупое или легкое, или вы просто не можете использовать его в полную силу. Оно наносит только базовый прямой вред, без добавления +1 за кубик. -50%.

## Ударная сила

Striking ST

5 очков за +1 СЛ

Ваши удары более мощны, чем это видно из вашей силы.

Уровень Ударной силы добавляется к базовой СЛ в целях расчета прямого и амплитудного повреждения (см. Таблица Повреждений, с.16). Ударная сила не влияет на ЕУ и БГ. Если вы приобретаете СЛ с модификаторами Нет точных манипуляторов или Размер, эти же модификаторы применяются и к Ударной силе.

## Инфразвуковой слух

### Subsonic Hearing

0 или 5 очков

Вы можете слышать звуки очень низких частот (ниже 40 Гц), такие, как гул далекого шторма, вибрации землетрясения, приближение стада зверей или бронетехники и т.д. Это дает вам +1 на выслеживание движущихся по земле существ.

Цена зависит исключительно от ваших способностей:

Если вы можете слышать только низкочастотные звуки: 0 очков.

Если вы можете слышать очень низкочастотные и прочие звуки: 5 очков.

Учтите, что данное преимущество включено в стоимость Инфразвуковой речи (ниже); нельзя брать оба преимущества.

## Инфразвуковая речь

### Subsonic Speech

0 или 10 очков

Вы можете общаться, используя звуки очень низких частот. Черта также включает Инфразвуковой слух. Общение занимает в два раза больше времени, но слышимость в два раза дальше. Говорящий в любом случае получает штраф не меньше -2 на Заговаривание зубов и любое другое умение, где важна интонация и скорость речи.

Цена зависит исключительно от ваших способностей:

Если вы можете общаться только через Инфразвуковую речь: 0 очков.

Если вы можете переключаться и на нормальную речь: 10 очков.

## Супер-лазание

### Super Climbing

3 очка/уровень

Вы можете карабкаться очень быстро. Каждый уровень этого преимущества дает вам +1 Движения во время лазания или использования преимущества Прилипание (с.43).

## Супер-прыжки

### Super Jump

10 очков/уровень

Вы можете совершать сверхчеловеческие прыжки. Каждый уровень удваивает расстояние и высоту прыжка. Ваша скорость во время прыжка составляет 1/5 максимальной дистанции или вашу базовую – что выше. Например, если вы можете прыгнуть на 100 м, ваша скорость будет равна 20, по меньшей мере.

Вы можете прыгать на врага, чтобы сбить его – со скоростью прыжка! Вам не надо делать дополнительного броска точности приземления.

Если вы падаете с расстояния, меньшей или равной максимальной высоте прыжка, вы не получаете повреждений, и можете еще увеличить эту высоту на 5 ярдов, сделав успешный бросок Акробатики.

## Супер-удача

### Super Luck

100 очков

Вы не просто удачливы – вы можете влиять на будущее. Раз в час игры, вы можете заказать нужный вам результат на кубиках, которые бросаете вы (или Мастер бросает за вас) вместо броска. Абсолютно невозможные действия не пройдут (эффективный уровень должен быть по крайней мере 3), но вы можете выбрать результат любой, какой только может выпасть.

Вы можете иметь любой уровень простой удачи и супер-удачу, но не можете взять супер-удачу несколько раз.

## Сверхъестественная живучесть

### Supernatural Durability

150 очков

Вы можете проигнорировать большинство ваших ран, как вампир или маньяк из фильма ужасов. Ранения лишают вас Единиц жизни, как обычно, и вы получаете обычный эффект от отбрасывания, но вы полностью иммунны к шоку, физическому оглушению, и потере сознания от ударов. Вам не нужен Высокий болевой порог – эта способность включает все его эффекты и является гораздо более мощным преимуществом.

Пока у вас 0 или больше ЕЖ, вы также иммунны к калечащим ранениям, и ваша скорость не страдает. При достижении отрицательных Единиц жизни, скорость падает наполовину, вы можете получить калечащее ранение, но вы не погибнете, пока не

получите ран от атаки, к которой вы особенно уязвимы (см. ниже). Единственное исключение – получить за одну атаку рану, которая нанесет вам 10×ЕЖ вреда или больше. Такой вред убьет вас.

Чтобы умереть, вы сначала должны быть ранены до -ЕЖ или ниже. После этого, один указанный предмет может вас убить. Вы должны указать его, когда покупаете это преимущество. Доступны все категории из Ограничений защиты (с.46), предмет должен быть редкости Случайный или больше. Полученные от этого предмета раны действуют на вас как обычно, и вы должны делать все необходимые броски для выживания. Если вы уже получили ран на -5×ЕЖ или больше, любая рана этим предметом убьет вас. Любой предмет, к которому у вас есть Уязвимость (с.161), также может вас убить таким способом.

## Талант

### Talent

Различная

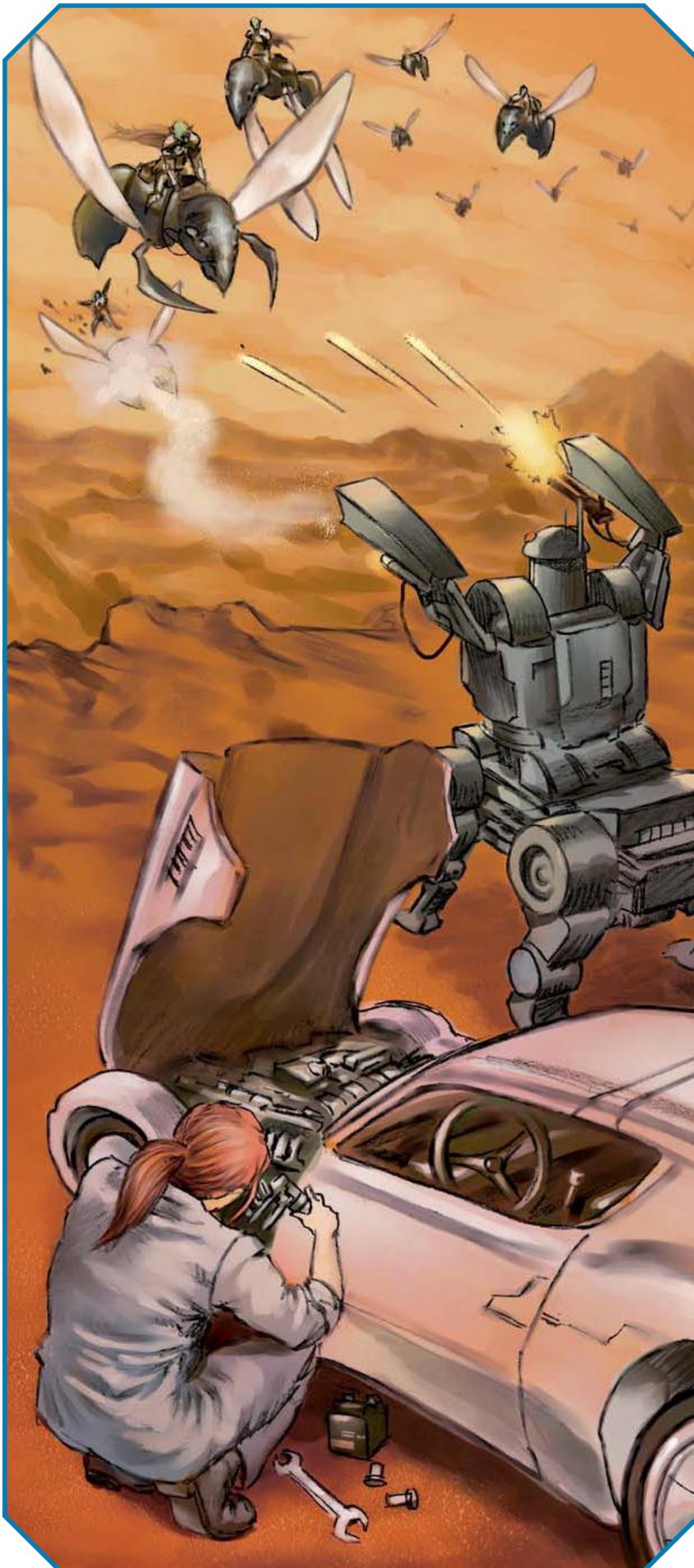
Вы имеете природные склонности к нескольким близким умениям. Таланты измеряются в уровнях и дают следующие выгоды:

- Премия +1 за каждый уровень ко всем включенным умениям, даже при использовании по умолчанию. Это поднимает уровень атрибута исключительно для этих умений, так что это дешевый путь быть опытным в небольшом количестве умений. (Для универсалов это более выгодный способ улучшить атрибуты.)

- Премия +1 за уровень на все броски реакции всех, кто мог заметить ваш талант, если он может быть впечатлен вашими способностями (на усмотрение Мастера). Для получения этой премии вы должны продемонстрировать ваш талант – чаще всего использованием умений.

- уменьшение времени на изучение умений в игре, независимо от путей учебы. Время уменьшается на 10% за каждый уровень таланта; например, Друг животных 2 позволит вам изучать связанные с животными умения за 80% обычного времени. Это не уменьшает цены в очках персонажа, которые вы оплачиваете за каждый уровень умений.

Вы не можете иметь более четырех уровней таланта, но перекрывающиеся таланты могут дать премию к общим умениям и больше +4.



### Стоимость талантов

Цена за Талант зависит от количества подконтрольных умений:

Небольшая группа (до 6 умений): 5 очков/уровень;

Средняя группа (7-12 умений): 10 очков/уровень;

Большая группа (13+ умений): 15 очков/уровень.

Умения с множеством специализаций считаются одним умением. Когда вы получаете талант, список умений фиксируется. (исключение: Мастер может решить, что талант может воздействовать на умения, появляющиеся в вышедших позже дополнениях или разработанные им самим).

### Примеры талантов

*Друг животных (Animal Friend):* Обращение с животными, Соколиная охота, Кучер, Ветеринар, Верховая езда, Навьючивание. *Премия к реакции:* Все животные. 5 очков/уровень

*Мастер (Artificer):* Оружейник, Плотник, Электрик, Ремонт электроники, Инженер, Каменотес, Механик, Кузнец, Слесарь. *Премия к реакции:* Все, для кого вы работаете. 10 очков/уровень

*Счетовод (Business Acumen):* Бухгалтерский учет, Экономика, Финансы, Азартные игры, Анализ рынка, Администратор, Торговля, Пропаганда. *Премия к реакции:* Все, с кем вы имеете дело. 10 очков/уровень.

*Гениальный творец (Gifted Artist):* Изобразительное искусство, Ювелир, Шитье, Фотография, Кожевник. *Премия к реакции:* Все, кто покупает или оценивает вашу работу. 5 очков/уровень.

*Садовник (Green Thumb):* Биология, Фермер, Садоводство, Знахарь, Натуралист. *Премия к реакции:* Садовники, разумные растения. 5 очков/уровень.

*Лекарь (Healer):* Диагностика, Нетрадиционная медицина, Первая помощь, Фармакология, Врачебное дело, Физиология, Психология, Хирургия, Ветеринар. *Премия к реакции:* Все пациенты. 10 очков/уровень.

*Математические способности (Mathematical Ability):* Бухгалтерский учет, Астрономия, Криптография, Инженер, Финансирование, Анализ рынка, Математика, Физика. *Премия к реакции:* Инженеры, ученые. 10 очков/уровень.

**Музыкальные способности (Musical Ability):** Дирижер, Композитор, Воздействие музыкой, Музыкальные инструменты, Пение. **Премия к реакции:** Любимый слушающий или оценивающий вашу работу. 5 очков/уровень

**Путешественник (Outdoorsman):** Маскировка, Рыбалка, Подражание звукам, Натуралист, Ориентирование, Выживание, Следопыт. **Премия к реакции:** Любители природы, исследователи и им подобные. 10 очков/уровень

**Социально-активный (Smooth Operator):** выступление, Вечеринки, Обнаружение лжи, Дипломатия, Заговаривание зубов, Допрос, Лидерство, Попрошайничество, Политика, Публичные выступления, Хорошие манеры, Сексапильность, Знание улиц. **Премия к реакции:** Политики, торговцы, артисты - но если вы не пытаетесь манипулировать ими! 15 очков/уровень

### Новые таланты

С разрешения Мастера, вы можете создать свой собственный талант, определив подходящий список умений. Но Мастер должен рассуждать здраво, какие умения «разрешены» и ка много очков сэкономит талант. Талант должен быть достоверным врожденным даром. Например, Спортивный талант имеет смысл (атлетические умения действительно полезны во многом), но Мастер должен запретить талант Ниндзя или Талант оружия (зато см. *Мастер оружия*, с.99).

### Зубы

#### Teeth

#### От 0 до 2 очков

Обычные, тупые зубы наносят повреждения прм-1 (тупые). Это типично для большинства травоядных. Вы же обладаете более острыми зубами:

**Острые зубы (Sharp Teeth):** как у большинства хищников. Наносят прм-1 режущего вреда. 1 очко.

**Острый клюв (Sharp Beak):** как у хищной птицы. Наносит прм-1 Большого пробивающего (пр+) вреда. 1 очко.

**Клыки (Fangs):** как у саблезубого тигра. Наносят прм-1 проникающего вреда. 2 очка.

### Телекоммуникация



#### Telecommunication

#### Различная

Вы можете общаться на дальних расстояниях, не перекрикиваясь. Вы можете отправлять слова со скоростью обычного разговора, и изображения - со скоростью, с

которой вы можете их рисовать. Установка контакта требует одной секунды концентрации и броска ИН. После этого дальнейшей концентрации не требуется. Вы можете поддерживать множество контактов, но каждое уже установленное соединение налагает накопительный штраф -1 на бросок ИН для нового контакта.

Телекоммуникация работает при любом шуме, хотя помехи и глушение может прервать сигнал. Имеющие подходящее снаряжение могут попытаться засечь, перехватить или заглушить ваш сигнал: Использование электроники (связь) для электромагнитного сигнала, Использование электроники (психотроника) для пси-сигнала и так далее.

Каждый вариант телекоммуникации - отдельное преимущество со своими выгодами и неудобствами. Некоторые форму имеют ограниченное расстояние, которое вы можете изменять модификаторами Увеличенная (с.106) и уменьшенная (с.115) дистанции:

**Инфракрасное (Infrared):** вы общаетесь, используя модулируемый инфракрасный луч. Базовое расстояние - 500 ярдов в пределах прямой видимости. Короткое расстояние и необходимость прямой связи делает глушение и обнаружение почти невозможным при обычных условиях. Вы можете общаться только с теми, кто имеет это же преимущество или инфракommунникатор. 10 очков.

**Лазерное (Laser):** вы общаетесь, используя модулируемый лазерный луч. Базовое расстояние - 50 миль в пределах прямой видимости. Узкий луч и необходимость прямой видимости сильно затрудняет перехват сигнала. Общение возможно только с имеющими такое же преимущество или лазерный коммуникатор. 15 очков.

**Радио (Radio):** вы используете радио-волны. Базовое расстояние - 10 миль. Ваш сигнал - широко-вещательный, но поскольку вы можете менять частоту, подслушивающие должны бросать умение Использование электроники (связь) для прослушки. Побочная выгода - вы можете сами принимать и слушать любые обычные радиосигналы, настраиваясь на них броском ИН (занимает одну секунду). Заметьте, что помехи от молний и незранированной электроники могут помешать передаче. Радио совершенно не работает под водой. 10 очков.

**Телесвязь (Telesend):** вы можете передавать мысли напрямую с помощью магии, псионики или дру-

гим способом (требуется указать). Цель может принимать мысли, даже если не имеет такой способности. Дальность теоретически неограничена, но для установления контакта вы получаете штраф на бросок ИН по *Таблице модификации дальних дистанций* (с.241). Если вы не можете видеть или иначе чувствовать цель, вы получаете дополнительное штраф: -1 за близких друзей, семью и любимых; -3 за обычных друзей; -5 за тех, кого видели лишь короткое время. 30 очков.

### Особые улучшения

**Широковещание (Broadcast):** доступно только для Телесвязи. Это позволяет вам отправлять мысли всем в определенном радиусе. Такая отправка требует броска ИН-4, дополнительно модифицированного модификаторами дальних дистанций для требуемого радиуса. +50%.

**Короткие волны (Short Wave):** доступно только для Радиосвязи. Ваш сигнал отражается от ионосферы планеты (если у планеты есть такая). Это позволяет вам принимать и передавать сигнал из любых точек планеты. Солнечные вспышки, погода и подобные неприятности могут помешать связи. +50%.

**Универсальная (Universal):** ваши сообщения автоматически переводятся на язык субъекта. Мастер может ограничить это расширение индивидами высоких технологических уровней, или запретить его для Телесвязи. +50%.

**Video (Video):** вы не ограничены простыми картинками, а можете передавать видео-сигнал в реальном времени, все что вы видите. +40%.

### Особые ограничения

**Расовое (Racial):** ваша способность работает только для существ вашей расы или очень похожей (как Чтение разума). -20%.

**Только прием (Receive Only):** вы можете только принимать сигнал, но не передавать его. Недоступно для Телесвязи. -50%.

**Только передача (Send Only):** вы можете только передавать сигнал, но не принимать другие сигналы. Это ограничение не применимо к Телесвязи. -50%.

**Телепатия (Telepathic):** ваша способность часть вашей Телепатической пси-силы (с.257). -10%.

**Неопределенное (Vague):** вы не можете отправлять речь или изображения. Вы ограничены простым кодом (например, морзянкой) или общим содержанием и эмоциями в случае Телесвязи. -50%.

## Телекинез 🧠/👤 📍

### Telekinesis

5 очков/уровень

Вы можете манипулировать объектами, не касаясь их, а контролируя невидимой силой, которая находится под вашим сознательным контролем. Обязательно укажите способ – возможно, это магнетизм, псионика, фантастический луч или сверхъестественный эффект полтергейста.

Вы можете манипулировать далекими предметами как если бы вы держали их двумя руками с СЛ, равной уровню вашего Телекинеза (ТК). Вы можете перемещать любые объекты, которые можете поднять вашим ТК, со скоростью, равной уровню ТК, модифицированной уровнем нагрузки (с.17). Независимо от уровня, максимальная дальность – 10 ярдов, для ее модификации берите Увеличенную (с.106) или уменьшенную (с.115) Дистанцию.

Телекинез требует постоянной концентрации. В бою это означает, что вы обязаны каждый ход заявлять манёвр «Концентрация». Телекинезом вы можете выполнить один стандартный манёвр в ход, как если бы это была пара рук без тела: Подготовка (поднять предмет), Перемещение (перенести предмет), Атака (бросить или ударить).

*Пример:* В ваш ход в бою, вы заявляете манёвр Концентрация, и объявляете, что ваш ТК предпринимает манёвр Атаки, чтобы отобрать оружие у врага. На следующий ход вы можете опять концентрироваться, и указать, что ваш ТК Прицеливается или держит под прицелом врага отобранном пистолетом (Ожидание), стреляет из оружия (Атака), или пытается принести оружие в ваши руки (Перемещение).

Для обычных движений и подъема не требуется бросков. Для более сложных умений, Мастер может потребовать броска умения или ЛВ. В ситуациях, когда требуется бросок СЛ, вы бросаете против уровня ТК.

Все вышесказанное подразумевает, что вы используете ТК для выполнения задач на расстоянии. Однако, ТК может помочь вам и в таких умениях как Азартные игры (особенно для жульничества), Взлом и Хирургия. В общем, все, что получает выгоду от высокой ловкости рук (с.59), получит +4, если вы успешно прокинете бросок ИН для правильного использования ТК (при провале Мастер назначает необходимый штраф).

*Захваты и удары (Grappling and Striking):* вы можете использовать ТК для прямой атаки врага. Для попадания кидайте ЛВ или умение Контактный бой. Ваш враг защищается, как если бы он был атакован невидимым врагом (см. Видимость, с.394). Если вы захватываете врага, он не может схватить вашу ТК-силу, но может попытаться освободиться как обычно. Если он тоже обладает ТК, он может использовать манёвр Концентрации и попытаться освободиться телекинезом, бросая его уровень вместо СЛ для освобождения. На следующий ход после того, как вы схватили врага, вы можете использовать манёвр Перемещения, чтобы оторвать его от земли, если у вас достаточно силы, чтобы поднять его. Противник в этом положении не может делать ничего, что требует контакта с поверхностью (убеждать), но все остальные действия доступны ему.

*Левитация (Levitation):* если вы имеете достаточно ТК-силы, чтобы поднять вес вашего тела, вы можете левитировать. Применяйте манёвр Концентрация, и заставляйте ваш ТК перемещать тело. Для истинного полета покупайте преимущество Полет (с.56), с ограничением Психокинетический.

*Метание (Throwing):* посылая мгновенный ТК-импульс, вы можете кидать предметы быстрее и дальше, чем вы могли бы перемещать их.

Телекинез: может включать магнетизм и психокинез, подобно ультратехнологичному «тянущему лучу» или сверхъестественному «призрачному эффекту».

Используйте манёвр Концентрации, а затем – Атаки (с использованием телекинеза). Сила и дальность броска рассчитывается также, как если бы предмет бросил человек с СЛ, равной вашему уровню ТК. Для попадания в цель требуется бросок Метания или Метательного оружия, в зависимости от типа брошенного предмета. Для расчета 1/2Д и Мах дистанций, расстояние измеряется от предмета до цели; для расчета штрафов за расстояние – сумма дистанций от вас до предмета, и от предмета до цели. После метания предмета вы должны использовать манёвр Подготовка вашим телекинезом, чтобы взять что-нибудь снова.

## Особые ограничения

*Магнетизм (Magnetic):* ваш ТК – просто супермагнетизм, и воздействует только на магнитные металлы (железо, сталь, никель, кобальт). -50%.

*Психокинетически (Psychokinetic):* ваша способность – часть псионической силы Психокинеза. Это делает ее ментальной, а не физической. -10%.

*Видимый (Visible):* ваш ТК – не невидимая сила, а принимает какую-то видимую форму – руки, сияющего луча, или чего-то подобного. Это облегчает защиту от ваших атак телекинезом. -20%.

## Телескопическое зрение 🧠/👤 📍

### Telescopic Vision

5 очков/уровень

Вы можете увеличивать дальность зрения как при использовании бинокля. Каждый уровень позволяет игнорировать -1 штрафа за расстояние на любой бросок зрения, или до -2, если вы прицеливаетесь в одну цель. Также эта способность может использоваться как оптический прицел – давая вам премию +1 Точ за уровень, когда вы целитесь в течение нескольких секунд, равных премии (см. Аксессуары для оружия, прицелы – с. 411).

Выгоды этой черты не складываются с таковыми от технологических устройств – типа биноклей или прицелов. Если у вас есть и то и другое, вы должны использовать что-то одно из них.

## Особые ограничения

*Нет прицеливания (No Targeting):* ваше поле зрения широко, и не уменьшается для дальних атак. В бою вы не получаете премии за прицеливание. -60%.

## Контроль температуры 🧠/👤 📍

### Temperature Control

5 очков/уровень

Вы можете изменять окружающую температуру. Нагревание или охлаждение ограничено 20° за уровень, и изменяется на 2° за секунду концентрации. Вы можете воздействовать на область 2 ярда радиусом, на расстоянии до 10 ярдов от себя. Используйте модификаторы Увеличенная (с. 106) или уменьшенная (с. 115) дистанция, Область действия (с.102).

Эта способность никогда не наносит вреда сама по себе. Для этого покупайте врожденную атаку (обычно обжигающую или изнуряющую).

### **Особые ограничения**

**Охлаждение (Cold):** вы можете только уменьшать температуру. -50%.

**Нагревание (Heat):** вы можете только увеличивать температуру. -50%.

**Психокинетическая (Psychokinetic):** ваша способность – часть псионической силы Психокинеза (с.256), часто называемая криокинезом (для охлаждающей версии) или пирокинезом (для нагревающей). -10%.

### **Устойчивость к температуре**

#### **Temperature Tolerance**

**1 очко/уровень**

Каждый персонаж имеет «комфортную зону» температур, при которых он не страдает (не теряет ЕУ и ЕЖ) от холода и жары. Для обычных людей это 55° между 35° и 90°. Для нелюдей эта зона может центрироваться где угодно, но не превышать промежутка в 55°. Более широкая зона – уже преимущество. Каждый уровень УТ добавляет 3Д градусов к комфортной зоне – увеличивая ее в любом направлении, каким вы пожелаете.

Это преимущество не предполагает специальной защиты от атак огнём или холодом, если только вред не является результатом поднятия или падения температуры окружающей среды. Также, это не поможет, если изменяется сама температура тела существа.

В реалистичной кампании Мастер должен ограничить это преимущество 1-2 уровнями для людей. Нелюди могут иметь и более высокие уровни – из-за меха, или толстого слоя жира.

### **Темпоральная инертность**

#### **Temporal Inertia**

**15 очков**

Вы прочно закреплены в вероятностях. Если изменяется история, вы помните обе версии. Если вы вовлечены во временной парадокс – вы не исчезаете, даже если изменяется мир вокруг вас! Для вас всегда есть место в новом мире, и вы сохраняете весь опыт – даже то, чего никогда с вами не было. В экстраемальных случаях у вас есть два полных комплекта памяти, и вы должны делать бросок ИН,

чтобы различить их в стрессовой ситуации.

Также существует и неприятность: Вы существуете во всех параллельных мирах и временах – и тот «вы» похожи на вас, насколько это позволяет время.

Эта черта доступна только в кампаниях, где временные парадоксы и изменения в истории – включая переписывание прошлого или даже удаление целых параллельных линий времени – возможны. Противоположность этому преимуществу – **Уникальность** (с.160).

### **Временное звание**

#### **Temporary Rank**

**см. Звание, с.29**

### **Пожизненная должность**

#### **Tenure**

**5 очков**

Вас нельзя уволить обычным путем. Вы можете потерять работу только в результате невероятной некомпетентности, серьёзного преступления или аморального поведения. Во всех остальных случаях ваше место и жалование гарантировано на всю вашу жизнь. Обычно для современных профессоров университетов, но также применяется и для судей, священников, сенаторов и т.п. во многих обществах.

### **Адаптация к поверхности**

#### **Terrain Adaptation**

**0 или 5 очков**

Вы не получаете штрафов к ЛВ или Скорости за один указанный тип неустойчивой поверхности (снег, лед, песок и пр.). Цена зависит от способностей:

**Замена:** вы можете нормально двигаться по неустойчивой поверхности одного типа, но вместо этого получаете такой же штраф при движении по твердой поверхности. *0 очков.*

**Полная:** вы можете нормально двигаться и работать на неустойчивой поверхности одного типа и на твердой земле. *5 очков.*

Способность покупается отдельно для каждого вида неустойчивой поверхности.

### **Ужас**

#### **Terror**

**30 очков + 10 очков за -1 к броску страха**

Вы можете пугать других. Эффект может быть представлен чем угодно – леденящим

воем, умопомрачительной формой тела и даже божественным трепетом или невероятной красотой. При активации этой способности, любящий вас видящий или слышащий (выберите что-то одно) кидает *бросок страха* (с.360).

**Модификаторы:** Все обычные, применимые к броску Страх (с.360). Вы можете приобрести дополнительные уровни преимущества, что дает жертвам по -1 очку штрафа за каждый уровень преимущества свыше первого. Ваши жертвы получают +1 к повторным броскам страха от вас в течение 24 часов.

Если жертва делает успешный бросок страха, она иммунна к страху, навешиваемому вами, в течение часа.

И ограничение Контактный бой (с.112) если вы внушаете Ужас только при прикосновении.

### **Особые ограничения**

**Действует постоянно (Always On):** вы не можете выключить способность и вернуться к нормальному общению. Часто комплектуется крайними уровнями Внешности – Отвратительной или хуже, но также применима и для Идеальных. -20%.

### **Ученик мастера**

#### **Trained by a Master**

**30 очков**

Вас тренировал настоящий Мастер боевых искусств (или вы сами являетесь им). Ваш исключительный талант дает вам возможность получать только половинный штраф от Быстрой атаки (с.370) или за дополнительное парирование в раунд (с.376). Вы получаете выгоды для всех боевых умений и Контактного оружия.

Кроме того, вы можете использовать вашу внутреннюю энергию (часто называемую «Ци») для выполнения невероятных трюков. Вы можете изучать любые умения, требующие этого преимущества (Парящий прыжок, Искусство невидимости, Мощный удар и пр. – см. Главу 4).

Мастер при желании может назначить требования для этого преимущества. Обычные примеры – боевое умение, философия, теология. Эта способность определена «больше, чем жизнь». В реалистичной кампании Мастер может запретить это преимущество.

## Истинная вера 🗡️ 🦇

### True Faith

15 очков

Вы обладаете глубокой религиозной верой, которая защищает вас от злых сверхъестественных существ, подобных демонам и вампирам. Для использования этой защиты, вы должны активно подтверждать веру ношением физического символа вашей религии (распятие, Тора, Коран), молиться или предпринимать другие действия в соответствии с вашей верой. Если вы хотите использовать способность в бою – например, чтобы отогнать зомби – вы должны использовать манёвр концентрации каждый ход, и не можете делать ничего больше.

Пока вы «молитесь», ни одно враждебное сверхъестественное существо (что к ним относится – на усмотрение Мастера) – не может приблизиться к вам ближе, чем на 1 ярд. Если его туда втолкнуть, враг должен покинуть область как можно скорее, как будто на него воздействует Боязнь (с.132). Если сущность не может покинуть область, не подойдя ближе – она должна сделать бросок Воли, и в случае успеха может попытаться проскользнуть мимо вас. При провале монстр становится абсолютно неспособным предпринимать никакие действия.

Для сохранения Истинной веры, вы должны придерживаться соответствующего поведения, и иметь один или более добровольных ментальных недостатков (с.121). Это является встроенным ограничением Договор, так что вы не можете докупить это ограничение снова. Однако, вы не обязаны быть добрым и милосердным. Жестокий фанатик или религиозный террорист может иметь такую же силу, как и святой отшельник.

## Прокладка туннелей 🗡️ 🦇

### Tunneling

30 очков + 5 очков за уровень Движения по туннелям

Вы можете прокапываться сквозь землю как червь, выбрасывая землю и камень позади себя. Эта способность позволяет вам прокопать проход своего размера сквозь землю или даже камень (движение сквозь камень – только с половиной скорости).

Мастер может позволить шанс обвала туннеля за копающим – персонаж каждую минуту отки-



дывает высшее значение из ИН, Инженер (шахты) или Геолого-разведка-3 для создания стабильного туннеля. Это может быть модифицировано свойствами земли. Каждое уменьшение скорости копания вдвое добавляет к броску +1.

## Ультраслух 🗡️ 🦇

### Ultrahearing

0 или 5 очков

Вы можете слышать звуки выше обычных частот, слышимых человеческим ухом (20 КГц). Это позволяет вам обнаруживать сонар, детекторы движения, собачьи свистки. Вы можете обнаруживать активный сонар на расстоянии вдвое больше его эффективного радиуса.

Стоимость зависит от возможностей:

Вы можете слышать только высокочастотные звуки: 0 очков.

Вы можете слышать как высокочастотные звуки, так и другие: 5 очков.

Это преимущество встроено в Ультразвуковую речь (см. выше), если вы имеете возможность издавать ультразвук, вам не надо иметь данное преимущество.

## Ультразвуковая речь 🗡️ 🦇

### Ultrasonic Speech

0 или 10 очков

Вы можете общаться в ультразвуковом диапазоне. Также включает Ультразвуковой слух. Обратите внимание, что многие

создания находят ультразвук неприятным или даже болезненным.

Стоимость зависит от способности:

Вы можете общаться только в ультразвуковом диапазоне: 0 очков.

Вы можете переключаться между обычной речью и ультразвуковой: 10 очков.

## Ультразрение 🗡️ 🦇

### Ultravision

0 или 10 очков

Вы можете видеть ультрафиолетовое излучение. Солнечные УФЛ присутствуют на улице днем, даже в облачную погоду, но они останавливаются стеклом и любым плотным веществом. Флюоресцентные лампы также излучают УФЛ. Под УФЛ вы можете различать больше цветов, чем обычно – это позволяет вам различать границы, замечать пыль и краску – и даже определять минералы и растения. Вы получает +2 на все броски зрения, а также Судебную Экспертизу, Наблюдение и Обыск, если вокруг есть УФЛ.

Ночью небольшое количество УФЛ исходит от звезд. Это не позволит вам видеть в темноте, но вы можете игнорировать -2 штрафа за темноту (может взаимно сочетаться с Адаптацией к темноте). Также УФЛ проникают в воду гораздо глубже – так что вы можете уменьшить штрафы за зрение под водой в два раза (однако, в полной темноте вы также слепы, как и все остальные).

Стоимость зависит от ваших возможностей:

Вы можете видеть только в УФ-спектре, и слепы в помещениях, под землей и везде, где нет УФ, даже если там есть обычные источники света: 0 очков.

Если вы можете видеть и при обычном свете тоже: 10 очков.

## Нестареющий 🗡️ 🧠

### Unaging

15 очков

Вы никогда не старитесь – даже от магии. Возраст фиксируется на любом моменте, когда вы пожелаете, и никогда не изменяется.

## Особые улучшения

*Контролируемое* (Age Control): вы можете изменять свой возраст в любом направлении с 10-кратной скоростью. +20%.

## Невозмутимый 🗡️ 🧠

### Unfazeable

15 очков

Ничто не может вас удивить – по крайней мере, если это не явная угроза. Мир полон странных вещей, и до тех пор, пока они вас не трогают, вы не обращаете на них внимания.

Вам не нужно делать бросков страха, и различные модификаторы на реакцию почти не влияют на вас. Вы одинаково вежливы со всеми незнакомцами, независимо от того, насколько они необычны, пока они ведут себя хорошо. Вы реагируете с обычными штрафами к реакции на любого, кто ведет себя грубо или буянит, но останетесь вежливым, даже если придется прибегнуть к насилию. *Запугивание* (с.202) на вас не действует.

Персонаж с этим преимуществом не бесчувственный – он просто никогда не выказывает сильных эмоций.

Это преимущество нужно полностью отыграть, иначе Мастер может объявить, что оно потеряно. В кампании, где броски испуга делаются ежедневно, Мастер может потребовать за это преимущество 20 и более очков, или запретить его. Это преимущество несовместимо с любыми фобиями.

## Универсальное пищеварение 🗡️ 🧠

### Universal Digestion

5 очков

Персонаж обладает особенно универсальным процессом пищеварения, способным извлекать питательные вещества из любого нетоксичного

растительного или животного материала, вне зависимости от фантастичности или необычности его биохимии. Это позволяет добывать пищу из вещей, которые обычно безвредны, но совершенно непитательны. Это не дает преимуществ перед обычными ядами – ядовитые растения или животные все равно несъедобны (против этого приобретайте *Устойчивость*, с.80). Один из полезных побочных эффектов – то, что вы можете избавиться от любых нетоксичных органических улик, просто съев их!

## Бессмертие 🗡️ 🧠

### Unkillable

От 50 до 150 очков

Вас невозможно убить! Вы получаете все остальные эффекты от ран. Вы чувствуете боль, раны вас замедляют, вы можете потерять сознание. Вас можно покалечить или даже лишиться конечности. Вы можете терять очки атрибутов, черты и умения, страдать от яда и болезней и т.п. Однако, вы не умрете, пока ваше тело не уничтожено физически – и, возможно, даже тогда!

Существует три уровня преимущества:

*Бессмертие 1.* Раны действуют на вас нормально, но вы можете вообще не делать бросков 3Д для выживания. Вы автоматически погибнете, когда ваше тело будет уничтожено (-10×ЕЖ). Но пока вы живы, ваше здоровье восстанавливается с обычной скоростью – обычно по 1 ЕЖ за день, модифицируется Регенерацией (с.80), если она у вас есть. Сломанные конечности заживают как обычно, отрубленные – не вырастут без Отращивания (с.80). 50 очков.

*Бессмертие 2.* Аналогично Бессмертию 1, но вы не погибаете, когда ваше тело почти уничтожено. При достижении -10×ЕЖ, от вас остается неуязвимый скелет, вы теряете сознание и больше не получаете никакого вреда от любых атак. После этого вы начинаете лечиться обычным путем – даже если вас разрубили на части – и придете в себя, когда ЕЖ вернутся в положительное значение. Конечно, ваши враги могут сохранить ваши останки в какой-нибудь тюрьме, или даже поместить их в источник вечного вреда (огонь – неплохой выбор), чтобы не дать вам лечиться. 100 очков.

*Бессмертие 3.* Аналогично Бессмертию 2, но при достижении -10×ЕЖ вы становитесь неуязвимым призраком, энергией или иной нематериальной субстанцией, которую нельзя повредить. Вы теряете сознание и лечитесь как обычно. При достижении полных ЕЖ, ваше целехонькое тело появляется в выбранном Мастером месте. 150 очков.

С разрешения Мастера, вы можете продать уровень 2 или 3, когда вы попали в -10×ЕЖ, и купить шаблон нежити или призрака, что позволит вам стать призраком или иной нежитью, когда вы восстановите все свои ЕЖ.

По умолчанию, вы старитесь нормальным образом, и даже можете умереть от старости. Для достижения истинного бессмертия, возьмите еще и Нестареющий; а также – обычно – приобретаются Не дышит (с.49), Соппротивление повреждениям (с.60) и Устойчивость (с.80).

## Особые ограничения

*Ахиллесова пята* (Achilles' Heel): вред от определенной субстанции (обычно, от тех, к которым у вас есть Уязвимость, с.161), может убить вас как обычно – вы делаете все положенные обычным людям броски потери сознания после достижения отрицательных ЕЖ, и смерть (после -5×ЕЖ). Ограничение зависит от редкости субстанции (Ограниченная защита, с.46): Редкие -10%, частые -30%, обычные и повсеместные -50%.

*Помеха* (Hindrance): определенная субстанция не дает вам лечиться (даже Регенерацией), пока остается в вашем теле. Цена зависит от редкости: -5% редкие, -15% частые, -25% обычные.

*Реинкарнация* (Reincarnation): доступна только имеющим уровни 2-3. После достижения -10×ЕЖ, и восстановления полного здоровья вы возвращаетесь в совершенно новое тело с новыми способностями, но сохраняете свое Бессмертие. Новое тело создается Мастером. -20%.

*Триггер* (Trigger): доступно только имеющим уровни 2-3. Вам необходима определенная субстанция (кровь человека) или ритуал, чтобы начать лечиться после «временной смерти». До этого вы находитесь в «дремлющем» состоянии. Ограничение зависит от редкости триггера: редкий -25%, частый -15%, обычный и повсеместный -5%.

## Необычное происхождение

### Unusual Background

#### Различная

Это «всеобъемлющее» преимущество используется в случае необходимости увеличить стоимость определенных черт, не распространенных широко в вашем игровом мире. «Особыми способностями», требующими НП, может быть что угодно – киношные черты и умения, волшебные заклинания, экзотические преимущества (для людей) – это зависит от сеттинга. Игроки могут предлагать свои варианты Необычного происхождения, но окончательную их стоимость и допустимость определяет Мастер.

*Пример 1.* Необычное происхождение «вырос среди волшебников», взятое чтобы объяснить доступ к волшебным заклинаниям может оказаться 0-очковой чертой в магическом мире, где магия общедоступна; 10-очковым Необычным происхождением в мире, где магия существует, но держится в секрете; и 50-очковой чертой – или вообще оказаться запрещенной – в игре-триллере, если Мастер решит, что обладание магией разрушит весь сюжет.

*Пример 2.* «Дочь бога магии» – для объяснения наличия Бессмертия – будет Необычным происхождением в любом мире, и может иметь цену вплоть до равной вышеуказанному преимуществу – 50 очков и больше – если Мастер вообще ее позволит.

Не каждая концепция персонажа требует и допускает Необычное происхождение. Мастер должен требовать его только если игрок получает особые выгоды, недоступные обычным персонажам. Например, быть выращенным волками – необычно для человека, но если это не дает персонажу никаких особых способностей (наподобие Общения с животными) – то просто является частью предыстории, и не стоит очков.

## Устойчивость к вакууму

### Vacuum Support

5 очков

Вы иммунны к вредоносным эффектам вакуума и декомпрессии (с.437). Преимущество не дает способности дышать без доступа воздуха (приобретайте Не дышит, с.49).

Обладатели Устойчивости к вакууму также обычно имеют

преимущество Герметичность (с.82), Устойчивость к радиации (с.79) и Температурам (с.93), но ни одна из этих черт не является обязательной.

## Укус вампира

### Vampiric Bite

30 очков + 5 за доп. ЕЖ

Вы можете кусать людей и вытягивать из них жизненную силу, исцеляя себя. Вы можете питаться только если ваша жертва беспомощна, схвачена или желает этого. Если жертва носит броню, ваш укус должен ее пробить. Когда ваш укус достиг цели, вы можете начать высасывать – по 1 ЕЖ в секунду. За каждые 3 вытянутых ЕЖ, вы можете восстановить себе 1 ЕЖ или ЕУ (на ваш выбор), но не выше нормального значения.

Базовый Укус вампира, описанный выше, стоит 30 очков. Вы можете приобрести Увеличенное вытягивание ЕЖ за 5 очков за каждое дополнительное очко ЕЖ, вытягиваемое в секунду; так, чтобы высасывать 10 ЕЖ в секунду, вам нужно заплатить 75 очков.

Вы также можете кусать в бою без питания – считайте это преимущество за Острые зубы или Острый клюв (с.91), и вам не надо покупать те преимущества отдельно.

## Разносторонний

### Versatile

5 очков

У вас необычайно хорошее воображение. Вы получаете +1 на любую задачу, требующую креативности, импровизации, изобретения, включая большинство бросков Артистизма, Инженерии (только для разработки) и бросков использования преимущества Изобретатель.

## Очень спортивный

### Very fit

см. Спортивный, с.55

## Очень быстрое заживление

### Very Rapid Healing

см. Быстрое заживление, с.79

## Чувство вибрации

### Vibration Sense

10 очков

Вы можете определять местонахождение и размер предметов, воспринимая вибрацию кожей или усиками. Вы должны указать, работает эта способность под водой или на воздухе.

Восприятие вибрации не заменяет зрение. Вы можете почувс-

твовать врага в темноте, но не сможете рассмотреть деталей (оружие, например). В спокойной темной комнате вы получаете только смутный образ размеров области, но вы чувствуете течение воздуха или воды и способны почувствовать преграду.

Для восприятия вибраций кидается бросок чувств. Используются все штрафы по таблице размеров, скоростей и расстояний (с.550). Наличие ветра или течения создает «шум», который мешает восприятию (скорость ветра или течения ищется в той же таблице, и к броску применяется соответствующий штраф).

Успешный бросок определяет размер, местонахождение, скорость и направление движений, но не форму и цвет. Когда вы что-то заметили, вы можете попытаться атаковать его. Все модификаторы броска восприятия применяются, но никогда не дадут премий к атаке.

Если вы находитесь вне привычной среды, или одеты в герметичный костюм, эта способность не работает вообще.

## Особые улучшения

*Универсальное (Universal):* ваша способность работает и в воздухе и в воде. +50%.

## Визуализация

### Visualization

10 очков

Вы можете увеличить шансы выполнения задачи, представляя себя успешно ее выполнившим. Чем точнее и ярче ваше представление, тем выше будет премия. Визуализация должна быть детальной, яркой, и представлять одно определенное действие. Это делает ее бесполезной в бою и во всех случаях, когда ситуация меняется быстрее, чем вы ее можете представить.

Для использования этой способности вы должны концентрироваться в течение минуты. Игрок должен описать визуализируемую сцену, и результат, на который он надеется. Затем делается бросок ИН.

Вы получаете премию +1 за каждое очко успешности броска – если обстоятельства в точности такие же, как во время представления. В случае незначительных отличий – половина (минимум +1). Если что-то явно отличается, премия делится на 3 (минимум – 0). Мастер может назначить свою премию или штраф за предьявленное вами описание.

## Голос 🗣️

### Voice

10 очков

У вас от природы чистый, красивый и привлекательный голос. Вы получаете постоянную премию +2 на все следующие умения: Дипломатия, Заговаривание зубов, Политика, Хорошие Манеры, Публичное выступление, Сексапильность, Выступление, Подражание звукам и Пение. Вы также получаете +2 на реакцию всех, кто может слышать ваш голос.

## Ходьба по воздуху 🗣️ 🧠

### Walk on Air

20 очков

Воздух, дым и другие газы под вашими ногами становятся плотными как земля, позволяя вам ходить как по невидимой лестнице с вашей обычной скоростью. Эта способность не работает в вакууме – там нет никакого газа. Если вы поскользываетесь или теряете равновесие – вы упадете. Вы можете попытаться восстановить равновесие – каждую секунду бросая ЛВ, при успехе падение останавливается. Иначе, вы упадете на землю и получите обычное повреждение (с.431).

## Ходьба по жидкости 🗣️ 🧠

### Walk on Liquid

15 очков

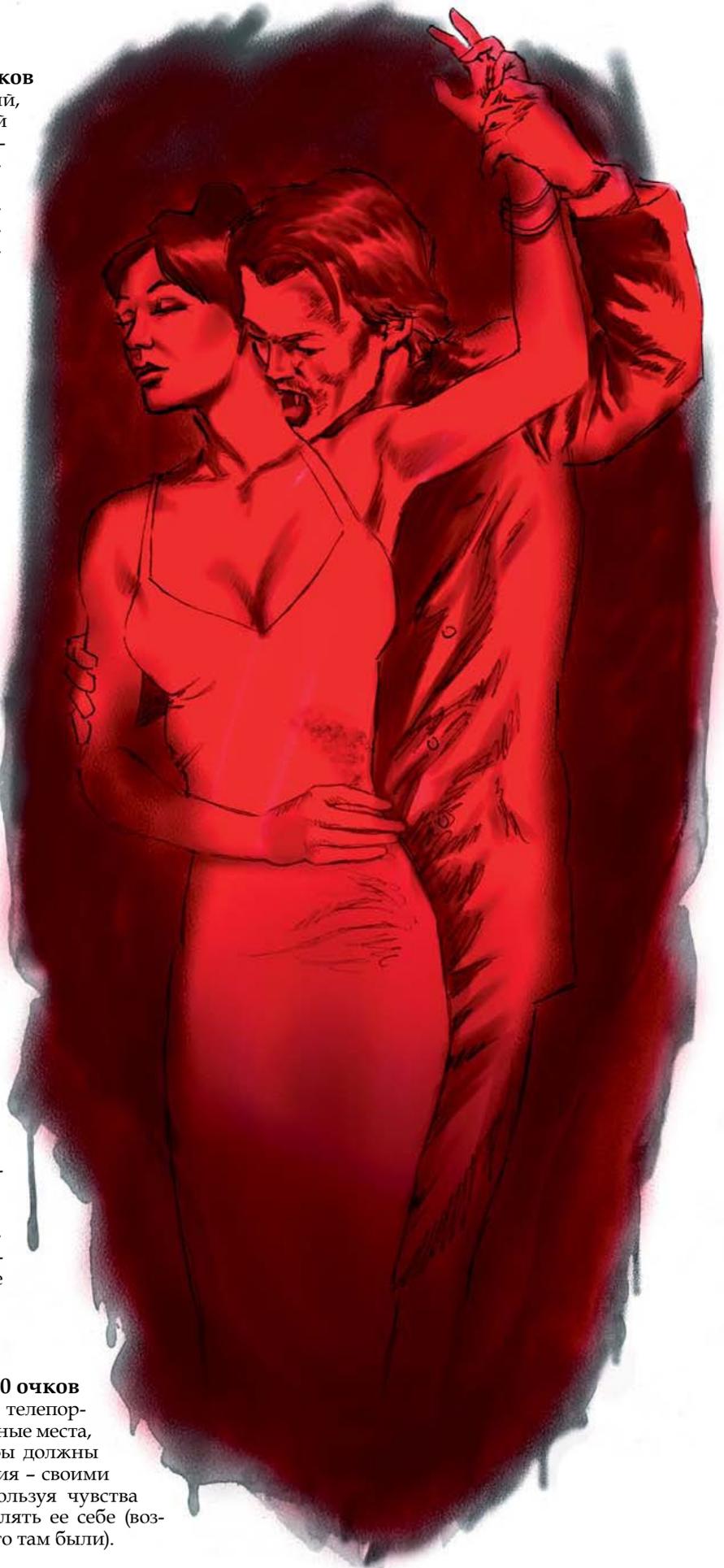
Персонаж может ходить по поверхности любой жидкости как если бы она была землей. Это преимущество не защищает от вреда, наносимого этой поверхностью при контакте (например лава или бурлящая кислота). Движение нормальное. Мастер может решить, что это преимущество не работает, если существо несет нагрузку больше легкой.

## Телепортация 🧠 🦋

### Warp

100 очков

Вы имеете способность к телепортации, путешествуя в различные места, без физического перехода. Вы должны видеть вашу точку назначения – своими глазами, телевидением, используя чувства других – или ясно представлять ее себе (возможно только если вы до этого там были).



Вы можете брать с собой вес до Базовой нагрузки, плюс любой Полезный груз. Чтобы брать больше, или переносить других людей, приобретайте соответствующее улучшение (см. ниже)

Активация способности требует броска ИН, модифицируемой Расстоянием и Временем подготовки.

**Расстояние (Distance):** Используются штрафы по нижеследующей таблице. Если дистанция попадает между двумя значениями, используется высшее.

Расстояние	Штраф
10 ярдов	0
20 ярдов	-1
100 ярдов	-2
500 ярдов	-3
2 миль	-4
10 миль	-5
100 миль	-6
1.000 миль	-7

За каждое дальнейшее 10-кратное увеличение расстояния применяется дополнительное по -1.

**Время на подготовку (Preparation Time):** время, которое вы потратите на подготовку телепортации.

Время подготовки	Модификатор ИН
Нет	-10
1 секунда	-5
2 секунды	-4
4 секунды	-3
8 секунд	-2
15 секунд	-1
30 секунд	0
1 минута	+1
2 минуты	+2
4 минуты	+3
8 минут	+4
15 минут	+5
30 минут	+6
1 час	+7
2 часа	+8
4 часа	+9
8 часов	+10

Эта таблица ограничена: +10 - максимально возможной премии!

**Удаление (Removal):** Если вы видите место назначения не своими глазами, бросок модифицируется на -2 за каждую ступень удаления от целевого изображения. Например, наблюдение через ТВ или чьи-то глаза - штраф -2, но если вы видите чужими

глазами телевизионную передачу, то получаете -4. Также -2 за телепортацию в место, которое вы посещали, но не видите в данный момент.

**Оплата усталостью (Fatigue Points):** премия +1 за каждое потраченное очко ЕУ. Вы должны заявить трату до броска, и теряете ЕУ в любом случае. Вы не обязаны тратить ЕУ, но это хорошая идея, если вы путешествуете далеко или без долгой подготовки.

*Скрытый талант: вы не знаете как, но вы просто делаете и все. Талант не применим к любым умениям, не имеющим уровня по умолчанию или требующим специфических преимуществ. Талант не влияет на умения, которые у вас уже есть.*

При успешном броске вы появляетесь в точке назначения. При провале вы никуда не перемещаетесь, и ваша сила ослабляется: в следующие 10 минут попытки перемещения будут идти с дополнительным штрафом -5. При критическом провале вы появляетесь в другом месте (в любом, куда Мастер пожелает вас забросить). Это необязательно будет опасно, но принесет вам серьезные неудобства. Кроме того, ваша сила временно выходит из строя, и не будет работать в ближайшие 1к часов.

Вы можете использовать телепортацию для избежания атак в бою. Один раз в ход вы можете телепортироваться в любое место, которое вы можете видеть в радиусе 10 ярдов, мгновенно. Это считается за уклонение. Разумеется, за мгновенное использование бросок ИН получает штраф -10, так что трата ЕУ может увеличить ваши шансы.

Вы можете улучшить контроль над телепортацией, практикуясь в ней, и затрачивая очки на покупку улучшений или выкуп ограничений. Вы не можете взять уменьшенная усталость или Быстрая подготовка. - вместе этого, покупайте Надежность (см. ниже).

### Особые улучшения

**Вслепую (Blind):** Вы можете телепортироваться, имея только координаты (расстояние и направление), не видя и не бывая в пункте назначения. Это дает дополнительно -5 на бросок ИН.

Вы должны заплатить 2 ЕУ за каждые +1 премии, если используете такой способ перемещения. +50%.

**Дополнительная нагрузка (Extra Carrying Capacity):** Вы можете перемещать больше веса, чем ваша базовая нагрузка, и даже, если у вас достаточно сил, можете перенести одну персону с собой. Легкая нагрузка стоит +10%, Средняя +20%, Тяжелая +30%, сверх-тяжелая +50%.

**Надежность (Reliable):** ваша сила стабильна и предсказуема. Каждый уровень этого улучшения дает +1 к броску ИН, позволяя телепортироваться с меньшей подготовкой или на дальние расстояния, не затрачивая много ЕУ. 5% за каждые +1, до максимума +10.

**Телепортационный прыжок (Warp Jump):** доступно только если вы имеете преимущество Прыгун. вы должны купить это улучшение для обоих этих преимуществ. Если вы способны к перемещению по мирам и времени, и желаете использовать Телепортацию с обеими способностями - покупайте улучшение дважды. При перемещении вы можете одновременно использовать Телепортацию, чтобы появиться в любом месте в целевом мире. Необходимы два броска - по одному на способность - и возможно, что один из них (или даже оба) провалятся. +10%.

### Особые ограничения

**Гиперпрыжок (Hyperjump):** вы не телепортируетесь мгновенно, а физически перемещаетесь через гиперпространство. На дальних расстояниях вам может потребоваться оборудование для поддержки жизни. Кроме того, вы не можете активировать гипер-прыжок в атмосфере, и не можете перемещаться на расстояния меньше одной световой секунды (186.000 миль, -10 ИН). Это эффективно ограничивает вас космическими путешествиями.

Выгода этого способа телепортации, если вы имеете умение Навигация (гиперпространство), вы можете замещать им бросок ИН. -50%, если ваша эффективная скорость ограничена скоростью света (каждые 186 тысяч миль занимают одну секунду), -25%, если вы можете перемещаться на один световой год (-17 ИН) в день.

**Обнаженный (Naked):** при телепортации вы вообще ничего не можете перемещать. Вы всегда прибываете обнаженным. -30%.

**Псионическая телепортация (Psionic Teleportation):** ваша сила - часть пси-силы Телепортации (с.257). -10%.

**Ограничение дистанции (Range Limit):** вы не можете перемещаться больше определенной дистанции за прыжок. Вы берите дистанцию и найдите ее штраф. Ограничение стоит  $-5% \times (10 + \text{штраф})$ ; например, 10 ярдов (-0) стоит 50%, а 100 миль (-6) стоит -20%. Ограничение свыше 100.000 миль - не является значимым.

## Богатство Wealth

см. с. 25

Богатство выше среднего является преимуществом, и оно должно быть отмечено в листе персонажа как таковое.

## Мастер оружия Weapon master

Различная

Вы хорошо натренированы в бою с контактным оружием, метательным или холодным дистанционным оружием (но не огнестрельным!).

Доступные классы:

Всё холодное оружие (контактное и метательное). 45 очков.

Широкий класс. *Примеры:* все клинки, все одноручное оружие. 40 очков.

Средний класс. *Примеры:* все мечи, все оружие ниндзя. 35 очков.

Небольшой класс. *Примеры:* фехтовальное оружие (рапира, сабля, короткий меч, малый меч), рыцарское оружие (широкий меч, щит, копье, булава). 30 очков.

Два оружия, обычно используемых вместе. *Примеры:* меч и щит, рапира и дага. 25 очков.

Одно конкретное оружие. 20 очков.

В любом случае, если выбранное оружие можно метать,



то вы получаете все выгоды от преимущества и в случае метания тоже.

При использовании оружия выбора, наносимый вред увеличивается на +1 за кубик, если вы знаете умение на уровне ЛВ+1, и +2 за кубик, если ЛВ+2 и выше; также вы получаете только половинный штраф за Быстрый удар (см. 369) и дополнительное парирование в ход (с.376). При использовании умений по умолчанию вы не получаете такой премии.

Вы имеете опыт обращения с любым оружием в выбранном классе. Это улучшает значения оружейных умений по умолчанию: ЛВ/Легкие виды оружия по умолчанию получают значение ЛВ-1, ЛВ/Средние - ЛВ-2, а ЛВ/Трудные - ЛВ-3. Обратите внимание, что эти умения не становятся легче, и не могут быть выкуплены с улучшенного значения по умолчанию для сохранения очков.

Наконец, вы можете изучать киношные умения (Глава 4), имеющие это преимущество в качестве требования - например, Мощный удар или Бой вслепую.

Эта черта лучше подходит для киношных кампаний, Мастер может запретить ее в реалистичных играх.

## Скрытый талант

### Wild Talent

20 очков/уровень

Вы не знаете как, но вы просто делаете и все. Раз в сессию за каждый уровень преимущества вы можете сделать бросок любого умения, используя значение базового атрибута: ИН для уме-

ний, основанных на ИН, и так далее. Вы не получаете в этом случае никакого штрафа за бросок по умолчанию, но получаете модификаторы ситуационные и за снаряжение. ТУ также не имеет значения - монах ТУ 3 может сделать бросок ИН, чтобы использовать программирование на ТУ 12!

Талант не применим к любым умениям, не имеющим уровня по умолчанию или требующим специфических преимуществ. Например, вы не можете использовать магию, если у вас нет магических способностей.

Талант не влияет на умения, которые у вас уже есть.

### Особые улучшения

**Заучивание (Retention):** вы можете изучать умение, которые используете! Вы должны потратить доступные очки персонажа, когда применяете бросок умения. В случае успешного броска вы можете приобрести умение на 1-очковом уровне. Далее в течение месяца все броски этого умения делаются с -2, и вы не можете увеличить его в это время. При критическом успехе первого броска вы можете выучить умение сразу, и не получаете последующего штрафа -2. При провале вы не можете выучить умение, при критическом провале вы вообще теряете одно нерастраченное очко персонажа! Независимо от успеха, если вы не отвечаете требованиям умения, вы получаете -4, пока их не приобретете, и не можете улучшать свое умение. Это расширение не позволяет вам изучать умения ТУ более высокого, чем ваш. +25%.

## Особые ограничения

*Только экстренные случаи (Emergencies Only):* ваш талант работает только в случаях угрозы жизни (например, бою насмерть). Вы запрашиваете результат («Прочь от меня!»), а не указываете умение («Использовать дзюдо» или «Сотворить заклинание Приказ»). Затем Мастер выбирает умение (или заклинание, если у вас есть способности к магии), который может привести к этому результату, и кидает соответствующий атрибут. Если Мастер считает, что вы и так уже знаете и умеете достаточно, он подскажет вам, какое умение использовать – но это все равно считается за использование способности! -30%.

*Фокус (Focused):* вы можете использовать только один тип умений: ментальные (основанные на ИН, Восп., Воля), физические (СЛ, ЛВ, ЗД), магические и энергетические (заклинания и киношные боевые искусства). -20%.

## Ксено-адаптация

### *Xeno-Adaptability*

см. Культурная адаптация, с.46

## Безымянный Zeroed

10 очков

Независимо от причины - несчастный случай при рождении, сбой в компьютере, стертая запись, или что-то еще - власти (и их компьютерные системы) не знают о вас ничего. Вас официально не существует. В магических мирах даже магия не может прояснить деталей о вашем прошлом или настоящей личности. На начало игры не существует никаких записей о вас - ни на бумаге, ни в виде компьютерных файлов. Таким образом, вас по большей части не притесняет и ни к чему не принуждает правительство (или корпорация).

Чтобы поддерживать этот статус, вы должны иметь дело только с наличными или товарами. Любые кредиты или банковские счета должны быть либо «безымянными» (счет не записан на определенное имя, доступ к нему имеет любой, кто владеет паролем), либо зарегистрированными на Временное имя (с.31).

Если вами интересуются власти, они сначала решат, что в компьютере произошел сбой, когда не смогут найти информацию о вас. Их беспокойство будет нарастать в течение следующих нескольких дней, так как не будет обнаружено никакой информации о вашей жизни. После этого они попытаются поймать вас. Если они не смогут вас найти, то, вероятно, пожмут плечами и отступят.

Но если они вас поймают, то будут долго и серьезно допрашивать, возможно с применением сыворотки правды и/или пыток. В конце концов, не-гражданин не имеет гражданских прав! Если вы заранее не предприняли мер предосторожности, никто не может доказать, что вы задержаны, так как вас официально не существует!

## Перки

«Перк» означает очень слабое преимущество, требующее только 1 очко. Перки не могут быть модифицированы при помощи улучшений или ограничений и могут быть получены в игре без нарушения игрового баланса. Однако, перки подчиняются некоторым правилам, как и остальные преимущества.

Мастер может создавать новые перки. Перки не должны приносить богатства, социального статуса или помощи в бою. Они могут давать скромную премию (до +2) к атрибутам, умениям или броскам реакции в определенных редких ситуациях. Мастер может разрешить более существенную премию, если он будет применяться в исключительно редких ситуациях.

### Аксессуар

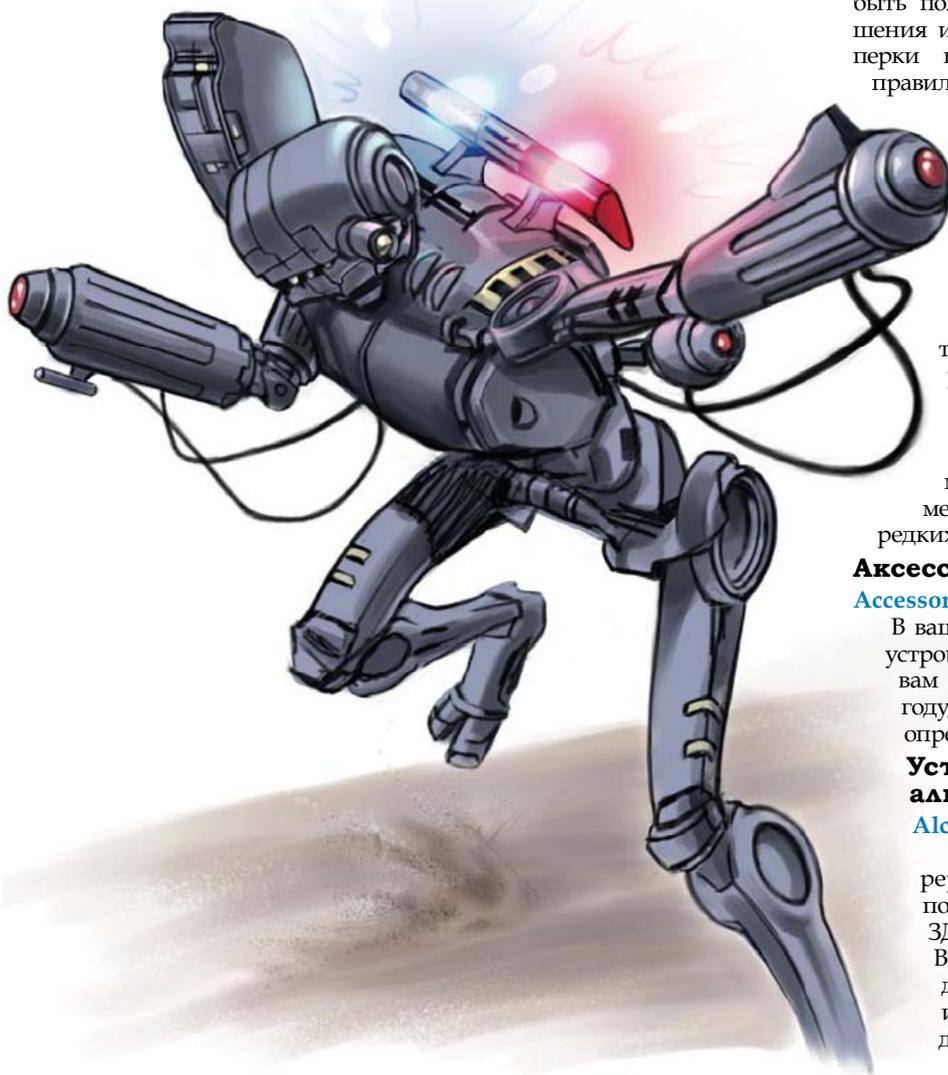
#### Accessory

В ваше тело встроено полезное устройство, предоставляющее вам небольшую небоевую выгоду, не включенную в какое-то определенное преимущество.

### Устойчивость к алкоголю

#### Alcohol Tolerance

Ваше тело быстрее перерабатывает алкоголь. Вы получаете +2 на броски ЗД, связанные с выпивкой. Вы можете пить намного дольше, чем другие, не испытывая особых неудобств.



## Быстрый транс 🗡️

### Autotrance

Вы можете входить в транс, когда пожелаете. Это требует минуты концентрации и успешного броска Воли, с накопительным штрафом -1 за каждую попытку в час. Транс дает +2 на броски для контакта с духами и пр. Чтобы выйти из транса, сделайте бросок Воли. При провале вы можете пытаться каждые пять минут.

## Глубокий сон 🗡️

### Deep Sleeper

Вы можете спать в любых условиях, и не просыпаться при воздействии большинства раздражителей. Вы никогда не чувствуете последствий плохого сна. Вы можете делать бросок ИН, чтобы заметить воздействие и проснуться, как и все остальные; а если у вас есть Боевые рефлексy, этот бросок автоматически засчитывается как успешный.

## Мех 🗡️ 🗡️

### Fur

Ваше тело покрыто мехом. Он защищает вас от солнечных ожогов, и может служить Необычным происхождением для приобретения Сопротивления повреждениям 1-3 (с.46), Шипов (с.88) или Устойчивости к температурам 1-3 (с.93), в зависимости от толщины. Все эти преимущества должны приобретаться отдельно.

## Честное лицо 🗡️

### Honest Face

Вы просто выглядите честным, надежным или безобидным человеком. Это ничуть не влияет на вашу репутацию среди тех, кто знает вас или ваше истинное лицо. Люди, с вами не знакомые, будут выбирать вас, если хотят доверить что-то – или избегать этого, если ищут потенциального преступника или неприятных людей. Таможенники не выберут вас и ваши вещи для случайного досмотра, если не имеют причин для подозрения. Вы получаете +1 к изученному умению Артистизма, если пытаетесь «изобразить невинность»

## Нет похмелья 🗡️

### No Hangover

Независимо от того, насколько много вы выпили, вы никогда не страдаете от похмелья. Эта черта не смягчает эффекты интоксикации – лишь снимает неприятные последствия.

## Пронзительный голос 🗡️

### Penetrating Voice

Вас действительно слышно! В ситуациях, когда надо перекричать другие звуки, остальные получают +3 на броски слуха, чтобы услышать вас. Также вы можете получить +1 на броски допроса, если внезапно изменяете голос (на усмотрение Мастера).

## Стерильный метаболизм 🗡️ 🗡️

### Sanitized metabolism

Вы полностью чисты. Ваше тело производит очень мало отходов, да и те стерильны. Вы не страдаете от плохого запаха изо рта, потения и некрасивой кожи. Пытающиеся вас отследить по запаху получают -1, и вы получаете +1 к реакции в близком общении (подводные лодки, лифты, и т.п.).

## Трюк 🗡️/🗡️

### Shtick

Вы обладаете незначительным признаком, выделяющим вас из общей массы людей. Он не дает вам никакой выгоды в бою, премий к броскам реакции, и вы не можете использовать его для заработка, но может иногда дать небольшое преимущество во время игры (на усмотрение Мастера). Они по сути не являются физическими или ментальными, могут быть весьма яркими и невероятными, или совершенно заурядными в киношной игре. *Примеры:* ваша одежда всегда остается чистой, даже после плавания или боя; вы можете бегать, лазать или сражаться в сапогах на шпильке, не получая штрафов за плохую стойку, и т.д. Когда ваш Трюк принесет пользу – исключительно на усмотрение Мастера.

# МОДИФИКАТОРЫ

Модификаторы – это *особенности*, которые могут быть добавлены к чертам (обычно преимуществам) с целью изменения способа их действия. Существует два основных типа модификаторов: *улучшения* и *ограничения*. Добавление улучшения делает искомую черту полезнее, а применение ограничения добавляет некие запреты к вашей способности.

Модификаторы затрагивают базовую стоимость черты в пропорции

к несущему эффекту. Улучшения *увеличивают* стоимость, а ограничения *уменьшают*. Это представлено в виде процентов. Например, +20% улучшения увеличит базовую стоимость преимущества в очках на 1/5, а -50% ограничения уменьши ее на половину от базовой стоимости. Вы можете применять любое количество модификаторов к черте. Суммируйте их для вычисления итогового модификатора и затем применяйте этот

модификатор к базовой стоимости черты. Округляйте результат *вверх* до ближайшего целого числа. Например, +10% улучшения, +40% улучшения, -30% ограничения и -45% ограничения дадут итоговый модификатор в -25%. Это уменьшит стоимость 10-очкового преимущества до 7,5 очков, что округляется до 8 очков.

Модификаторы никогда не уменьшают стоимость более чем на 80%. При итоговом модификаторе ниже -80%, берите его как -80%. Также, не имеет значения сколько ограничений вы возьмете, вам не удастся снизить стоимость черты ниже 1/5 ее базовой стоимости.

Мастер всегда имеет решающий голос при определении какие черты и каким образом вы можете модифицировать. Некоторые комбинации не имеют смысла (представьте Нестареющего с ограничением Ограниченного использования!), другие имеют возможность для злоупотребления и иные не подходят к данной компании. Процентные модификаторы могут также привести к дополнительной математике в игре. Мастера, предпочитающие упрощать игру, могут вообще запретить модификаторы.

## Особые модификаторы

Многие преимущества, и некоторые недостатки, имеют «Особые улучшения» и «Особые ограничения». Эти модификаторы в основном применимы только к данным чертам, вместе с которыми описаны. Однако, Мастер может расширить Особые модификаторы одной черты другими, от похожей черты.

## Дистанция, площадь и продолжительность Преимуществ

При применении модификаторов, иногда необходимо знать дистанцию, площадь эффекта или продолжительность преимущества, для которого эти параметры не указаны – например, при применении улучшения дающего дистанцию к способности, у которой ее не было. Считайте что *дистанция* равна 100 ярдов, *площадь* – круг с радиусом в 2 ярда (и 12' высоты, с внутренним объемом), а *продолжительность* 10 секунд, если не указано иначе. Исключения будут всегда отмечены.

## УЛУЧШЕНИЯ

Вы можете применять улучшения к преимуществам и реже к базовым атрибутам и вторичным характеристикам. Мастер может разрешить определенные улучшения к некоторым умениям, но это тяжело оправдать, если только умения не рассматриваются как преимущество (это часто относится к расовым природным умениям, доступным нелюдям).

### Точность

*Accurate*

**+5% за уровень**

Ваши атаки необычайно точны. Вы получаете +1 к Точ за каждые +5% цены.

### Воздействие на нематериальное

*Affects Insubstantial*

**+20%**

Ваша способность может *воздействовать* как на нематериальные цели, так и на материальные.

ко НИП или убедитесь что достаточное количество врагов имеет улучшение Воздействие на нематериальное!

### Область действия

*Area Effect*

**+50% за уровень**

Ваша способность воздействует не на одну цель, а на целую область. Все находящиеся в области получают эффект. При провале используются правила разброса (с.414) для вычисления эпицентра. Активные защиты не помогают от областной атаки, но жертвы могут попытаться укрыться или убежать. Подробнее смотрите раздел Площадь и Распределенные атаки (с.413).

Радиус	Модификатор
2 ярда	+50%
4 ярда	+100%
8 ярда	+150%
16 ярда	+200%

Делитель брони	Модификатор
(2)	+50%
(3)	+100%
(5)	+150%
(10)	+200%

Это улучшение могут иметь только Воздействия и Природные атаки. Делитель брони – «Модификатор пробивания», вы не можете комбинировать ее с другими модификаторами пробивания – такими, как Кровяное действие(с.105), Контактное действие (с.103) и т. п.

### Аура

*Aura*

**+80%**

Ваша атака имеет форму ауры, которая воздействует на все, чего касаетесь вы или что касается вас. Если оружие вас ударяет, вы воздействуете на оружие. Вы можете включать и выключать эффект ауры в свой ход (если не возьмете «Действует постоянно», с.110). Вы должны взять кроме Ауры еще улучшение Контактный бой (с.112) на уровне -30% (дальность Б), и не можете взять дополнительно «невозможность парирования» - аура по определению парировать не может.

Классический пример Ауры – покров огня, окружающий огненных элементарей. Обратитесь к описанию Тело из огня (с.262), где описано ее действие.

### Основано на (атрибут)

*Based on (Different Attribute)*

**+20%**

Это улучшение доступно только для способностей, позволяющих бросок сопротивления против любого из атрибутов (СЛ, ЛВ, ИН, ЗД, Воля, Восп.). Он позволяет кидать не тот атрибут, который кидался обычно, а другой – указанный при покупке способности. Преимуществом это считается, поскольку позволяет настраивать способность, делая ее более эффективной против целей с известными слабостями.

### Кровяное действие

*Blood Agent*

**+100%**

При атаке с воздействием на площадь или конусом – это преимущество. Подробнее см. ограничение Кровяное действие (с.110).

## Улучшения и ограничения атак

Некоторые улучшения и ограничения доступны только для Воздействий, Связывания и Природной атаки, а также преимуществ, модифицируемых улучшением Дистанционность (с.107). Они называются «атакующие» модификаторы. Некоторые из них имеют дополнительные ограничения; например, Делитель брони применяется только для Воздействия и Природной атаки. Модификаторы и ограничения атак отмечены знаком

### Включение и выключения улучшений

Когда вы используете улучшенную черту, вы должны использовать все ее улучшения, пока некое улучшение – или встроенная способность – не позволит «выключать» это поведение. (Существуют разные ситуации при которых улучшения не работают, но они все еще включены.) Для получения возможности выбора, какое улучшение «включено» в данный момент, возьмите улучшение Избирательность (с.108).

### Воздействие на материальное

*Affects Substantial*

**+40%**

Ваша способность может воздействовать на материальный мир даже когда вы нематериальны. Также она воздействует на нематериальный мир. Это улучшение не применяется к магии и псионике – они уже могут влиять на материальный мир с -3.

*Мастеру:* это улучшение очень мощное. Оно позволяет нематериальным созданиям влиять на материальный мир без страха ответного удара. Не стесняйтесь запрещать его, ограничить использование толь-

На следующих уровнях сохранится удвоение радиуса. Если применяется к преимуществу, имеющему уже воздействие на площадь, каждый уровень удваивает базовый радиус.

Это улучшение – требование для Перемещения (р. 107), Продолжительности (р. 107), Избирательной области (р. 108), Бомбардировки (р. 111), и Излучения (р. 112).

### Делитель брони

*Armor Divisor*

**Различная**

Ваша атака лучше пробивает броню, чем это показывают базовые повреждения.

## Конус

### Cone

#### Различная

Ваша атака распыляется, воздействуя на всех в области, похожей на конус. Конус подчиняется особым правилам (Атаки по области и распылители, с.413). Определите максимальную ширину конуса в ярдах, и максимальную дальность. Конус стоит +50% и плюс +10% за ярд максимальной ширины.

Нельзя объединять Конус с Областью действия, Аурой, Струей, Контактным боем, Быстрой атакой, Излучением. Доступно только для Природных атак или Воздействий.

## Контактное действие

### Contact Agent

+150%

При атаке с воздействием на площадь или конусом — это преимущество. Подробнее см. *ограничение Контактное действие* (с.111).

## Абсолют

### Cosmic

#### Различная

Ваша способность работает на более высоком уровне, чем существует в вашем мире. Это позволяет ей работать в любых условиях, и даже, возможно, игнорировать противодействие. Ценность улучшения зависит от типа преимущества:

*Способность, не являющаяся атакой или защитой (Ability other than an attack or a defense).* Ваша способность не подвергается обычным запрещениям. Например, ваше Лечение может исцелять неизлечимые никакими способами болезни, Нематериальность позволит проникать сквозь любые барьеры, мешающие другим эфирным существам. +50%.

*Защита или противодействие (Defense or countermeasure).* Ваша защитная черта позволяет противодействовать атакам, модифицированным Абсолютом, используя обычные правила. +50%.

*Атака с особым эффектом (Attack with a lingering special effect).* Ваша атака имеет особый эффект, которому может противодействовать только другая «Абсолютная» сила — например, зажечь огонь, который невозможно погасить никакими методами или токсичная Природная атака, вызывающая Цикличность (ниже) повреждения, неизлечимые существующей медициной. Это не

лишает цель защиты! Бросок ЗД (или другого атрибута, который используется для сопротивления) по-прежнему позволяет для атак, которым можно сопротивляться. +100%.

*Неудержимая атака (Irresistible attack).* Ваша атака полностью игнорирует защиту цели. Цель может пытаться защищаться активной защитой, если это возможно. Вы не можете объединять это улучшение с любыми другими модификаторами пробивания. +300%.

## Цикличность

### Cyclic

#### Различная

Доступно только для атак, использующих обжигающий, разъедающий, изнуряющий или ток-

сический вред. Это представляет атаку, которая продолжается в жертве: кислота, болезнь, напалм, яд и прочее. (Атаки, длительно воздействующие на окружающий мир, используют *Продолжительность*, с.107).

Цикличная атака повреждает цель как обычно, но когда жертва уже поражена, через определенный промежуток времени она получает этот вред снова! Все модификаторы пробивания (Контактное действие или Последующая) также применяются; так, цикличная атака, с модификатором Последующая продолжает игнорировать СП цели. Жертва не может восстанавливать ЕЖ или ЕУ, потерянные от циклической атаки, пока эта атака не прекратит воздействие!



Вы должны указать подходящие, довольно легко до условия, которые замедлят или прекратят дальнейшее повреждение от атаки. Например, чтобы остановить вред от кислоты, ее надо смыть (огонь – потушить, усталость или яд – исцелить), что займет 1+ секунда и бросок ИН или ЛВ. Базовая стоимость цикличности зависит от интервала между воздействием.

#### Интервал Модификатор

1 секунда	+100%
10 секунд	+50%
1 минута	+40%
1 час	+20%
1 день	+10%

Обжигающие или разъедающие атаки не должны иметь интервала более 10 секунд. На рассмотрение Мастера, жертва, получающая вред каждую секунду, должна сделать бросок страха.

Базовая стоимость умножается на количество циклов после первого. Мастер должен рассмотреть ограничение большого количества циклов атак, наносящих менее 1к вреда.

Часто Цикличность также сочетаются с Соппротивляемостью (с.115), в этом случае бросок сопротивления позволен каждый цикл. Если так, то стоимость Цикличности уменьшается вдвое.

Некоторые циклические атаки заразы – жертва может заражать других (см. Болезни, с.442). Заразность – увеличивает финальную стоимость улучшения, после применения всех остальных факторов: +20% за среднюю заразность, +50% за сильную.

Факторы накопительны. Например, заражение, которому можно сопротивляться, с 31 циклами, длящимися по 1 дню, будет стоить  $+10\% \times 20 \times 1/2 = +150\%$ . При сильной заразности – +200%

### Модификаторы повреждений

#### Damage Modifiers

##### Различная

Вы можете дать Природной атаке некоторые из этих модификаторов, чтобы охарактеризовать ее.

#### Двойная тупая травма (дтт)

Double Blunt Trauma (dbt) +20%

Доступна для Природных атак, наносящих обжигающий, кислотный, режущий, проникающий или пробивающий вред. Огненные и разъедающие атаки наносят дополнительно 1 ЕЖ тупой травмы за 10 очков базового вреда, остановленного гибкой броней. Режущий, проникающий и пробивающий вред наносят такую же тупую травму, как и тупые атаки: 1 ЕЖ за 5 единиц вреда, остановленных мягкой броней.

#### Осколки (оск)

##### Fragmentation (frag)

+15% за кубик

Атака разбрасывает опасные осколки при столкновении. Определите количество кубиков вреда от осколков. Все в радиусе 5 ярдов за кубик вреда атакованы с умением 15, модифицированным штрафами за дистанцию от точки взрыва. См. *Вред от осколков* (с.414).

*Когда вы используете улучшенную черту, вы должны использовать все ее улучшения, пока некое улучшение – или встроенная способность – не позволит «выключать» это поведение.*

#### Двойное отбрасывание (дот)

##### Double Knockback (dkb)

+20%

Это позволяет тупой или режущей атаке отбрасывать вдвое дальше, чем обычно (см. Отбрасывание, с.378).

#### Взрыв (взр)

##### Explosion (exp)

+50% за уровень

Атака производит взрыв в точке столкновения (при промахе – см. Правила разброса, с.414). Цель получает вред нормально, все вокруг – модифицированный вред, равный базовому вреду, разделенному на (3 × дальность в ярдах). Если атака имеет модификатор Делитель брони (с.102), он не применяется к вреду, получаемому окружающими.

Вы можете взять до двух дополнительных уровней Взрыва, если хотите, чтобы вред не уменьшался на расстоянии. Второй уровень делит базовый вред на удвоенную дистанцию до эпицентра (+100%), третий – на обычную дистанцию и стоит +150%.

Взрыв обычно применяется для тупых и обжигающих атак, но Мастер может разрешить и другие комбинации.

Больше информации по взрывам вы можете найти в параграфе *Взрывы* (с.414).

Осколки наносят режущий вред. Если ваша атака наносит одоговый вред или модифицирована улучшением Зажигательный (см. ниже), осколки получают тот же эффект бесплатно. Если вы используете это улучшение для атаки с модификатором Последующая (с.105), пробивание означат, что осколки автоматически попали в цель, но ничего более. Улучшение часто идет в комплекте с Взрывом (см. выше), но это не обязательно.

Осколки стоят +15% за кубик вреда от осколков. Для гранат обычен вред [2к] или [3к]. Максимальный вред от осколков – [12к], или базовый вред от атаки – что меньше.

*Горячие осколки (Hot Fragments):* осколки наносят режущий, а обжигающий вред с модификатором Цикличность (шесть 10-секундных циклов), и имеет Делитель брони (0,2). Цена та же.

#### Вредные факторы (вф)

##### Hazard (haz)

##### Различная

Природной атаке, наносящей изнуряющий вред, можно дать одно из следующих улучшений: Обезвоживание, +20%; Утопление, +0%; Обморожение, +20%; Недосыпание, +50%; Голодание, +40%; Удушение, +0%.

Потеря ЕУ от атаки во всех отношениях (включая восстановление) считается потерей ЕУ от соответствующей опасности.

Черты, защищающие цель от такой опасности, также защищают ее от вашей атаки. Например, некто с преимуществом Не ест/не пьет, будет неуязвим к атаке, модифицированной Голоданием.

### **Зажигательная (заж)**

**Incendiary (inc)**

+10%

Природная атака, не наносящая обжигающего вреда, может быть Зажигательной – это дает ей возможность поджечь легковоспламеняемые материалы.

### **Радиация (рад)**

**Radiation (rad)**

+25% или +100%

Атака облучает субъекта. Вред кидается как обычно, но независимо от пробивания брони жертва получает 1 рад за каждое выкинутое очко базового вреда. (Эффекты радиации – с.435). Для токсических атак эта доза идет вместо обычного вреда, а улучшение стоит +25% – это типичная радиоактивность. Обжигающие атаки наносят вред радиацией и обычный вред, цена улучшения +100% – это лучи частиц. Прочие типы вреда не могут иметь это улучшение.

### **Импульс (имп)**

**Surge (sur)**

+20%

Атака производит электрический импульс, который может вывести из строя электронику или любую вещь с недостатком Электронника (с.134).

### **Задержка**

**Delay**

**Различная**

Задерживает наступление эффектов атаки на некоторое время после попадания. Это позволяет создавать эффект бомб замедленного взрыва и им подобных. Обязательно указать способ, которым можно нейтрализовать эффект до его наступления. Детали обрабатываются с Мастером.

*Фиксированная задержка (fixed delay):* пр., 2 секунды – 0%.

*Варьируемая задержка (variable delay):* от 0 до 10 секунд +10%; любое другое время – +20%. Вы должны указать время задержки до броска атаки.

*Детонатор (Triggered Delay):* вместо времени задержки, эффект активируется простым действием: радиосигналом, касанием, давлением, металлическим предметом, попавшим в радиус 1 ярда и пр. Укажите детонатор, когда покупаете свою атаку. +50%.

### **Дрейф**

**Drifting**

+20%

Это улучшение доступно для любых атак с Задержкой (выше) или Продолжительностью (с.107). Первый бросок атаки размещает эффект, который потом может перемещаться под действием силы ветра, течения, солнечного ветра и прочего. Так делаются ядовитые газы, шаровые молнии, плавучие мины и пр.

### **Увеличенная продолжительность**

**Extended Duration**

**Различная**

Это улучшение увеличивает нормальную продолжительность действия вашей способности. Действие увеличивается в несколько раз или даже становится постоянным.

#### **Увеличение Модификатор**

3x	+20%
10x	+40%
30x	+60%
100x	+80%
300x	+100%
1 000x	+120%
Постоянно*	+150%

\* Вы должны указать подходящей набор условий при которых эффект теряется (или возвращается, как при Воздействии или Контроле разума). Мастер решает, что такое «подходящий». Если такого события нет, улучшение стоит +300%. Чтобы предотвратить бесплатную раздачу преимуществ, Мастер должен запретить этот уровень для Воздействий с модификатором Преимущество.

Атака, к которой добавляется Увеличенная продолжительность должна иметь хотя бы один из модификаторов: Аура, Продолжительность, Стена; также можно добавлять этот модификатор, если в описании атаки это специально указано. Также доступно для любого преимущества с улучшением *Дистанционность* (с.107).

Если модифицированная черта имеет несколько видов воздействия с различной продолжительностью, требуется указать, какой именно эффект вы продлеваете. Например, в случае с облаком усыпляющего газа, вы можете использовать это улучшение для продления срока сна, им вызванного, или времени существования самого облака. Чтобы продлить длительность и того, и другого – необходимо приобретать улучшение дважды.

### **Последующая**

**Follow-Up**

**Различная**

Эффект вашей атаки достигает цели через «носитель». Это может быть яд на дротике, разрывной заряд на бронебойной пуле и пр. Носителем выбирается другая атака. Это может быть как оружие тела (когти или зубы) или Природная атака (обычно наносящая режущее, проникающее или пробивающее повреждение).

В описании последующей атаки указывается только тип и количество вреда, все остальные детали зависят от носителя. Атака достигает своей цели, только если попадает носитель, и пробивает броню. СП не влияет на переносимую атаку, если броня уже пробита.

Если носитель атаки – природное оружие (когти или зубы), то Последующая атака – улучшение на +0%. Если носитель пассивен (вроде шипов), то это ограничение на -50%.

Если носитель – Природная атака, цена зависит от модификаторов носителя. Цена равна сумме всех модификаторов, примененных к переносимой атаке (Действует постоянно, Аура, Конус, Дрейф, Излучение, Только в экстренных случаях, Увеличенная отдача, Управляемая, Самонаведение, Увеличенная дистанция, Струя, Ограниченное использование, Заклятие, Контактный бой, Требуется подготовки, Быстрый огонь, уменьшенная дистанция, Требуется дополнительного времени, Требуется перезарядки, Только произвольное использование, Неконтролируемая, Ненадежная и т.п.). Если не применяется ни один из модификаторов, цена равна +0%. Обратите внимание, что Последующая атака не может сама иметь этих модификаторов – только атака-носитель.

Последующая – модификатор пробивания, и не может быть объединен с любыми другими модификаторами этой категории.

### **Управление или самонаведение**

**Guided or Homing**

**Различная**

Вы можете управлять атакой – или, возможно, она сама наводится на цель. Этот модификатор используется для создания самонаводящихся ракет, или сверхъестественных атак вроде магических снарядов, самостоятельно выбирающих врагов.

**Управляемая (Guided):** вы контролируете полет снаряда, используя собственное умение и беря манёвр Концентрация. Это позволяет вам игнорировать любые штрафы за расстояние. Если расстояние так велико, что снаряд не может достичь цели за один ход, вы должны концентрироваться несколько ходов. Если вы теряете цель из вида до того, как снаряд попадает в цель, вы автоматически промахиваетесь. +50%.

**Самонаведение (Homing):** ваш снаряд сам наводит себя на цель. Определите, как именно он находит цель (обычным зрением, Инфразрением (с.60), Ночным зрением (с.71), Сканированием (с.81), Обнаружением (с.48), Восприятием Вибрации (с.96) и т.д.). Атака использует этот тип восприятия в целях определения попадания (например, радар игнорирует темноту, но может быть заглушен помехами). Для захвата цели, вы должны прицелиться в нее (манёвр Прицеливание) и сделать немодифицированный бросок умения. Бросок попадания - не ваше умение, а 10+Точ, игнорируются все штрафы за расстояние. Базовая цена - +50%, плюс цена соответствующего преимущества, используемого для наведения, выраженная в процентах. Например, Инфразрение стоит 10 очков, так что вы заплатите за ракету, направляющуюся по инфракрасному излучению, +60% (+50% базового, плюс +10% за инфразрение). Обычное зрение покупается за базовую цену.

Если атака имеет значение 1/2Д, считайте это значение как скорость снаряда, выраженная в ярдах в секунду. Снаряд попадает в цель в тот же ход, если она находится в этом радиусе, иначе - продолжает лететь в следующем. Повреждения из-за дальности не уменьшаются, но бросок попадания откладывается до того момента, как снаряд попадет в цель.

Больше информации можно найти в параграфе «Управляемое и самонаводящееся оружие» (с.412).

## Увеличенная дистанция

### Increased Range

+10%/уровень

Используется для любого преимущества, имеющего дальность действия (Природная атака или Сканирование). Каждый уровень увеличивает дистанцию следующим образом:

## Множитель дистанции Модификатор

2x	+10%
5x	+20%
10x	+30%
20x	+40%
50x	+50%
100x	+60%

В дальнейшем используется та же прогрессия - «2-5-10».

Если используется для удаленной атаки, каждый уровень увеличивает и 1/2Д, и Мах. Можно увеличивать только один из этих параметров за полцены, но нельзя увеличить 1/2Д больше, чем значение Мах - максимум до равного значения, это значит, что атака не имеет 1/2Д. Для атак, уже не имеющих 1/2Д, вы можете увеличивать Мах за 5% за уровень.

## Струя

### Jet

+0%

Ваша атака имеет форму струи, подобно огнемёту. Она скорее считается за Контактное оружие с особо большой досягаемостью, а не за дистанционное оружие. Штрафы за дистанцию и скорость цели не применяются.

Атака струей не имеет Точ.; 1/2Д = 5, Мах = 10. Улучшение Увеличенная дистанция увеличивает досягаемость на 100% за уровень.

Струя несовместима с модификаторами Область действия, Аура, Конус, Последующая, Контактный бой, Быстрый огонь.

## Связь

### Link

+10% или +20%

Вы можете использовать два или более преимуществ одновременно, как будто это одна способность. За +10% ваши способности объединены навсегда, и не работают отдельно. За +20% вы можете использовать их как одновременно, так и отдельно. Вы должны купить это улучшение для каждой связываемой способности.

Если вы связываете две атаки с идентичными характеристиками (Отказ, 1/2Д, Мах, Точ, Сс, Бзс, Отдч), вы можете считать их одной атакой, и использовать только один бросок попадания, но отдельные броски повреждений. Это не то же самое, что и Последующая (с.105)!

## Слабая заметность или Незаметность

### Low or No Signature

+10% или +20%

Обычно атака имеет внешний признак (вспышку света, звук и пр.). Если не указано особо, подразумевается, что это что-нибудь вроде выстрела или разряда - громкий звук и яркая вспышка. Это улучшение делает атаку менее заметной.

**Слабая заметность (Low Signature):** атака не более заметна, чем громкий хлопок пробки от шампанского (например, заглушенный выстрел). +10%.

**Незаметность (No Signature):** атака почти незаметна, например, как дротик из духовой трубки. Фактически, она почти не обнаруживается обычными методами (но может оставлять магические или пси-следы). +20%.

## Заклятье

### Malediction

Различная

Ваша атака - не стандартная дистанционная атака, скорее, это заклинание Обычного класса. У нее нет Отказа, 1/2Д, Сс, Бзс, Отдч и она не может приобретать любые улучшения и ограничения, которые воздействуют на эти параметры. Более важно то, что СП цели не влияет на вред от атаки, броски сопротивления и прочее. Использование проклятия требует манёвра Концентрации, а не атаки. Вы можете атаковать любую цель, какую можете видеть или явно представлять. Успешность атаки определяется броском Воли, с применением штрафа за дальность (см. ниже). Враг может попробовать сопротивляться - быстрое состязание по Воле, вы должны выиграть для того, чтобы цель попала под воздействие.

Если вы применяете улучшение на Воздействие, быстрое состязание замещает обычный бросок сопротивления, но враг бросает состязание по соответствующему атрибуту.

Ценность Проклятия зависит от штрафа за дальность. Если вы получаете штраф -1 за каждый ярд дальности, как Обычные заклинания, цена +100%. Штрафы по таблице размеров, скоростей и расстояний (с.550) - +150%. Штрафы по таблице Дальних дистанций (с.241) - +200%.

Заклятие - считается модификатором пробивания; вы не можете комбинировать его с другими модификаторами пробивания, а также с модификаторами для дистанционных атак.



### Перемещение *Mobile*

**+40% за уровень**

Доступно только для атак с улучшениями Область действия (с.102) и Продолжительность (с.107). Улучшение позволяет перемещать область воздействия по вашему желанию. Скорость перемещения равна уровню улучшения (1 за +40%, 2 за +80% и так далее), и не может превышать максимальную дальность атаки.

Для перемещения области вы должны концентрироваться. Чтобы сделать перемещение автономным, добавьте улучшение Самонаведение (это заставит атаку наводиться на ближайшую подходящую цель) и, возможно, Избирательная область (будет искать только врагов). Требуется купить улучшение дважды, если вы хотите применять ее и к начальному броску и к автономной области.

Взаимоисключающее улучшение с Дрейфом (с.105).

### Навесная траектория *Overhead*

**+30%**

Ваша атака может изменять угол удара и попадать с другой стороны – обычно сверху. Это позволяет ей обходить любое укрытие, которое не обеспечивает защиту с этой стороны, а также аннулирует штрафы за положение врага (лежа, пригнувшись, и пр.). Подобное улучшение есть у Огненного дождя, баллистической ракеты и гранат.

### Продолжительность *Persistent*

**+40%**

Добавляется только для атак с Областью действия (с.102). Заставляет область эффекта оставаться в течение 10 секунд, продолжая повреждать цели (или атаковать и возможно повреждать, если это Бомбардировка, с.111) всех, кто находится в области. Для увеличения продолжительности эффекта используйте Увеличенная продолжительность.

### Дистанционность *Ranged*

**+40%**

Улучшение добавляет дальность преимуществу, которое обычно влияет только на ваше близкое окружение или требует касания для воздействия на других. По умолчанию она получает  $1/2Д = 10$ ,  $Max = 100$ ,  $Точ = 3$ ,  $Сс = 1$ ,  $Отдч = 1$ . Продолжительность по умолчанию – 10 секунд, если в описании способности не указана другая продолжительность (Нейтрализация псионики или Переселение) либо воздействие не мгновенно (Лечение). Вы не можете использовать способность, пока не пройдет эффект от предыдущего применения.

Обычно это улучшение доступно для Исцеления, Глушения и Усиления маны, Нейтрализации псионики, Переселения и Пси-стазиса. Мастер может разрешить использование улучшения для других черт, но не должен позволять приобретать его для оружия тела (Естественного оружия или Укуса вампира) или способностей, уже имеющей дальнейшее действие.

## Быстрый огонь 🔪

### Rapid Fire

#### Различная

Базовая скорострельность Природной атаки – 1. С помощью этого улучшения вы можете увеличить скорострельность:

Сс	Модификатор
2	+40%
3	+50%
4-7	+70%
8-15	+100%
16-30	+150%
31-70	+200%
71-150	+250%
151-300	+300%

Для атак с этим улучшением доступны две опции:

*Несколько снарядов (Multiple Projectile):* каждый выстрел разделяется на несколько. Это отражается множителем в Сс: например Сс 3×4 значит, что каждый из выпущенных трех снарядов разделяется еще на четыре «осколка». Цена модификатора – Сс × множитель (Сс 3×4 – стоит столько же, сколько и Сс 12).

*Избирательный огонь (Selective Fire):* вы можете выбрать более медленный огонь, если имеете Сс 5+, позволяя стрелять с Сс 1-3. это стоит дополнительных +10%

#### уменьшенная усталость

### Reduced Fatigue Cost

+20% за уровень

Это улучшение применимо только для способностей, использование которых требу-

ет затрат ЕУ. Каждый уровень улучшения уменьшает затраты на 1 (уменьшаются затраты как на активацию, так и на поддержку). Не доступно для способностей, имеющих модификатор «Обычно включено».

### Быстрая подготовка Reduced Time

+20% за уровень

Доступно только для способностей, активация которых занимает некоторое время. Каждый уровень улучшения уменьшает требуемое время вдвое. Когда время активации станет менее 1 секунды – активация мгновенна, идет как свободное действие.

Не применяется к атакующим силам, чертам, уже имеющим персональные модификаторы, влияющие на время активации, и Магическим способностям.

### Респираторное действие 🔪

### Respiratory Agent

+50%

Чтобы воздействовать на цель, атака должна попасть в дыхательные пути, но тогда она полностью игнорирует СП. Защищает только Не дышит и Фильтрацией воздуха – хотя если жертва успела заметить атаку, она может попытаться задержать дыхание (с.351). Используйте Слабая заметность (с.106), чтобы сделать атаку менее заметной.

Вы можете добавить это улучшение только к Воздействию или Природной атаке,

которая наносит токсическое или изнуряющее повреждение, и должны также взять Область действия (с.102), Конус (с.103) или Струю (с.106). Продолжительность (с.107) – рекомендуется, но не является необходимым.

Распираторное действие – модификатор пробивания, и не может приобретаться в сочетании с другими подобными модификаторами, как например Последующая (с.105).

### Избирательная область 🔪

### Selective Area

+20%

Совместимо с Областью действия (с.102) и Конусом (с.103). Позволяет выбирать цели, на которых будет влиять.

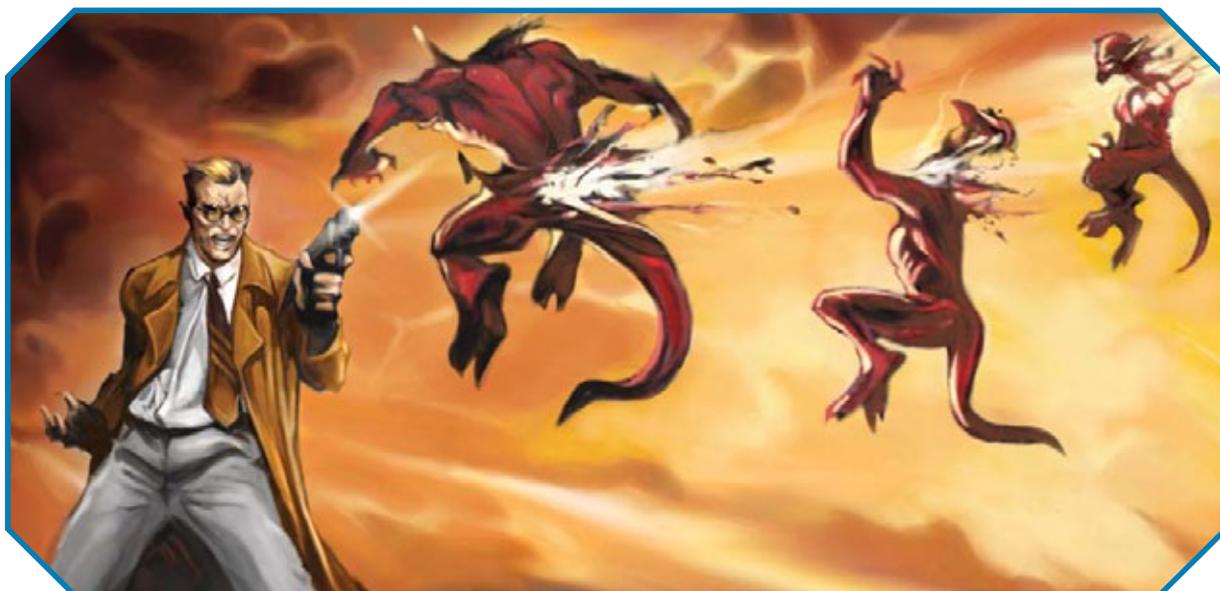
### Выбор

### Selectivity

+10%

Это позволяет вам включать и выключать другие улучшения черты. Например, если у вас есть атака с Областью действия, вы можете выключить ее и атаковать только одно существо. Вы должны указать, какие улучшения вы выключаете до того, как активируете способность. По умолчанию предполагается, что вы всегда используете все ваши улучшения.

По сути, переключая способности, Избирательность позволяет вам иметь множество версий одной способности, не покупая ее несколько раз. Это особенно полезно, если вы создаете суперов из комиксов.



## Основано на чувстве

### Sense-Based

#### Различная

Ваша атака направляется через чувства жертвы, игнорируя СП. Вы должны указать, через которое чувство воздействует атака. Это может быть любое чувство – зрение, слух, обоняние и даже Обнаружение. Улучшение стоит +150%, +50% за каждое чувство после первого (например, атака, воздействующая через зрение и слух +200%).

Атака может воздействовать только на тех, кто использует эти чувства. Например, атаки, основанные на зрении, не действуют на слепых или закрывших глаза, атаки через обоняние – не работают под водой и на тех, кто позаботился о противогазе. Преимущества и снаряжение, защищающие чувства, полностью защищают от атаки, или (если атака позволяет бросок сопротивления – типа Проклятия, Воздействия, Спротивляемые атаки) дает премию к броску защиты.

Наиболее распространены такие атаки, которые нейтрализуют чувства, через которое они воздействуют. Например, Воздействие (Слепота, Воздействие через зрение) – слепящая вспышка. Однако, атаки, основанные на чувствах, могут быть и намного более смертоносными – как вой банши или взгляд василиска.

Вы не можете объединять Воздействие через чувства с другими модификаторами пробивания

**Исключение:** вы можете приобрести это улучшение вместе с модификатором пробивания Заклятие (с.106). В комбинации с Заклятием или атакой, которая и так уже игнорирует СП, Воздействие через чувства превращается в ограничение. Она стоит -20%, если работает через одно чувство, -15%, если через два, и -10%, если через три. Если атака воздействует более чем через три чувства, то это не является значимым ограничением.

## Побочный эффект

### Side Effect

#### Различная

Вы можете добавлять это улучшение только к Природным атакам, и не можете объединять его с любыми модификаторами пробивания, кроме Делителя брони. Если любое количество вреда пробило СП, жертва делает бросок ЗД, с -1 за каждые 2 очка прошедшего вреда, или получит побочный эффект.

Побочный эффект выбирается из отрицательных эффектов Воздействия (с.35) – Оглушение, Штраф к атрибуту, Недостаток, Недееспособность. Стоимость Побочного эффекта равна +50%, плюс цена соответствующего улучшения Воздействия. Например, оглушение будет стоить +50%, а Недостаток (слепота) +100%.

Вы можете выбрать несколько побочных эффектов. Если жертва получает только один бросок сопротивления от всех сразу, считайте это одним побочным эффектом – все их цены складываются. Если жертва делает бросок для каждого эффекта отдельно, каждый из них покупается отдельным Побочным эффектом.

Оглушение проходит нормальным путем, другие эффекты длятся (20-3Д) минут, минимум 1 минуту. Если Недееспособность объединена с другими эффектами, они длятся еще (20-3Д) минут после прекращения действия Недееспособности.

## Симптомы

### Symptoms

#### Различная

Симптомы – это эффекты, которые возникают, когда общий вред (потеря ЕУ или ЕЖ) от улучшенной Природной атаки превосходит определенную долю базового значения ЕЖ или ЕУ жертвы. Жертва не получает права сопротивления симптомам. Мастер должен ограничить Симптомы атакам, которые наносят 1к или меньше вреда.

Симптомы выбираются из следующих эффектов, описанных как улучшение Воздействия (с.35): Преимущество, Штраф к атрибутам, Недостаток, Раздражитель, Нейтрализация преимущества. Если порог возникновения симптомов равен потере 2/3 базового ЕЖ, цена равна описанной в описании Воздействия. Если порог равен 1/2 базового ЕЖ, цена удвоена, а если 1/3 – утроена.

**Пример.** Слепота в Воздействии стоит +50%, но как симптом, возникающий при потере половины ЕЖ от Природной атаки, становится +100% улучшением.

В отличие от поражения Воздействием, симптомы проходят только когда повреждения, причиненные им, полностью вылечены. В примере выше, слепота пройдет только когда ЕЖ жертвы станут выше половины от максимального значения.

Природная атака может иметь несколько симптомов, отражая

различные эффекты, возникающие при потере различного количества Единиц жизни.

## Действует под водой

### Underwater

+20%

Атаки обычно используются на земле или в вакууме, но неэффективны под водой. Это улучшение позволит использовать их под водой, с дальностью в 10 раз меньшей.

## Переменная сила

### Variable

+5%

Вы можете уменьшать силу атаки. Например, если имеете атаку, обычно наносящую 3к вреда, вы можете уменьшить вред до 1к или 2к. уменьшение вреда заявляется до броска атаки.

## Стена

### Wall

+30% или +60%

Это улучшение добавляется только к атакам, имеющим Область действия (с.102) и Продолжительность (с.107).

За +30% вы можете формировать в области стену из субстанции или эффекта вашей способности. Тогда она будет воздействовать на всех и всё, что проходит через эту стену. За каждый ярд радиуса области воздействия вы получаете стену 3× ярдов.

За +60% стена работает так же, но вы можете формировать ее как угодно.

Вы должны определить, является ли ваша стена *проницаемой* или *сплошной*:

**Проницаемая (Permeable):** стена состоит из жидкости, газа, энергии или аморфной материи (кусты с шипами). Она препятствует зрению, наносит вред всем, кто пытается сквозь нее пройти, но субъект может пройти сквозь нее, если не потеряет сознания или не будет убит ее эффектом. Все, что эффективно прогив субстанции стены, может разрушить ее: например, вода или огнетушитель могут погасить стену огня.

**Сплошная (Rigid):** стена – материальная преграда. Этот тип доступен только для Природных атак, наносящих кинетический вред. Каждый ярд стены имеет СП 3 и 1/2 ЕЖ за кубик наносимого вреда (округляется вверх). Например, атака, наносящая 6к вреда, может сформировать стену с СП 18 и 3 ЕЖ. Стена не наносит вреда сама по себе, но тип вреда применяется к ранениям, нанесенным жертвам.

## ОГРАНИЧЕНИЯ

Вы можете применять ограничения почти ко всем чертам (хотя, как и с улучшениями, умения обычно неограниченны). При применении ограничений к недостаткам, вы уменьшаете его стоимость как *недостатка*; например, -10% ограничения к -25-очковому недостатку сделает его -22,5-очковым, что округляется до -22 очков. Ограниченные недостатки возвращают меньше очков, потому что они действуют при более ограниченных условиях.

Не забывайте, что не имеет значения количество взятых ограничений, вы не можете уменьшить стоимость черты более чем на 80%. Поэтому, при суммировании модификаторов, итоговый модификатор ниже -80% нужно брать равным -80%.

*Вы можете применять ограничения почти ко всем чертам. При применении ограничений к недостаткам, вы уменьшаете его стоимость как недостатка. Ограниченные недостатки возвращают меньше очков, потому что они действуют при более ограниченных условиях.*

### Доступность *Accessibility*

#### Различная

Доступность – универсальное ограничение, которое может описать любое запрещение, не указанное нигде больше. Ограничения делятся на две широких категории: ограничивающие доступные для способности *цели*, и ограничивающие *ситуации*, в которых доступно использование.

Если способность может воздействовать только на определенные цели, ограничение определяет, насколько широка группа целей. «Только на женщин», «Только на мужчин» или подобные категории, которые покрывают примерно половину населения – стоят -20%. «Только на механизмы» или «Только на электрические вещи» будет стоить -20% в технологическом сеттинге. «Только на морские создания» будет стоить -30%, если большая часть кампании не проходит под

водой – в этом случае ограничение не даст скидки больше -10%. «Только на инопланетян» будет стоить от -30% до -40% в зависимости от мира. «Только на психиков» – в большинстве миров будет стоить -50%. «Только не на рыжих» идентично «На всех, кроме рыжих», и будет стоить -10%.

Подобный метод применяется и к ограничению по ситуации. «Только днем» и «Только ночью» будет стоить -20%. «Только при прямом солнечном свете» -30%. «Только под водой» будет стоить -30% на Земле, но больше в пустынной планете, и меньше в подводном мире. «Только в полнолуние» или «Только в новолуние» стоит -40%. «Бесполезно во время стресса» даст скидку аж -60%, поскольку это делает способность бесполезной во время большинства ситуаций, встречающихся во время приключений.

Ситуационная доступность может быть связана с любыми действиями персонажа. Чем более сложно, необычно или противно действие, тем выше скидка. Некоторые примеры:

Только во время невидимости, нематериальности: -10%.

Только во время игры на барабане: -20%.

Только во время полета, Только во время плавания, Только в трансе: -30%.

Только одной стороной разделенной личности: -40%.

Если способность не отключается полностью, а работает в половину силы, скидка уменьшается вдвое.

Мастер не должен разрешать бессмысленные ограничения. Например, покупка полезной способности с ограничением «Только на друзей» не даст скидки. Хотя ограничение этой же способности «Только на врагов»

может быть интересным. Также, Мастер может отвергнуть любое ограничение, которое уже включено в описание способности. Например, «Только во время полета» – неподходящее ограничение для Улучшенного движения (полет).

### Действует постоянно *Always On*

#### Различная

Вы не можете отключить способность. Применимо только к способностям, которые обычно можно включать или выключать. Если эффект социальный или косметический, цена уменьшается на 10%, за физические неудобства -20%, за эффект, опасный для вас -40%.

Действует постоянно является «специальным ограничением» для большинства черт, к которым его можно применить. Мастер может назначить новую цену по мере необходимости для других способностей.

### Делитель брони *Armor Divisor*

#### Различная

Ваша атака слабее пробивает броню. Это ограничение могут иметь только Природные атаки и Воздействия. Вы не можете комбинировать этот модификатор брони с любыми другими модификаторами брони.

Делитель	Множитель СП	Модификатор
(0,5)	2	-30%
(0,2)	5	-50%
(0,1)	10	-70%

Кроме того, на любом уровне этого ограничения, цели с СП 0 получают СП 1 против ваших атак.

Это ограничение могут иметь только Природные атаки и Воздействие. Ограничение является модификатором пробивания, и не может быть объединено с другими подобными модификаторами, как Последующая (с.105) и Контактное действие (с.103).

### Кровяное действие *Blood Agent*

-40%

Ваша атака должна попасть в слизистую оболочку (глаза, нос, открытый рот) или открытую рану, чтобы вообще подействовать. СП всегда останавливает ее.

Ограничение подходит для Воздействий и Природных атак, наносящих токсическое или из-

нуряющее повреждение. Особенно подходит для ядовитых брызг. Объединенное с Аурой, представляет атаку, которая действует через физическое касание.

*Исключение:* если атака имеет также Область действия (с.102) или Конус (с.103), ограничение работает, как указано выше, а также срабатывает, когда попадет в дыхательные пути (как Респираторное действие). Это позволит игнорировать СП. Защищены только существа Герметичные (с.82), не нуждающиеся в воздухе (с.49), имеющие Фильтрацию воздуха (с.55) и Мигательные перепонки (с.71) или Защищенное зрение (с.78). Эта способность превращает ограничение в мощное улучшение (с ценой +100%), но только если объединено с Конусом или Областью действия.

Вы не можете объединять Кровавое действие с другими модификаторами пробивания, как Последующая (с.105).

## Бомбардировка

### Bombardment

#### Различная

Это ограничение может быть взято только в сочетании с Областью действия (с.102) или Конусом (с.103). Атака не попадает автоматически во всех в области. Вместо этого, каждая цель подвергается атаке с определенным эффективным умением, зависящим от уровня ограничения.

Эффективное умение	Модификатор
14	-5%
12	-10%
10	-15%
8	-20%

Эффективное умение модифицируется только размером цели. Место попадания определяется случайно. Укрытия защищают нормально.

Ограничение подходит для атак, подобных ледяным бурям, которые воздействуют на многие, но не на все цели в области.

## Контактное действие

### Contact Agent

-30%

Ваша атака должна достичь голой кожи или пронизываемой одежды, чтобы подействовать. СП полностью блокирует ее. Подходит для Воздействий и

## Необязательное правило: Ограничение улучшений

Если Мастер позволит, вы можете добавить ограничение к улучшению. Это ухудшает улучшение, уменьшая его стоимость, как улучшения без прямого действия на основную способность.

Применяйте ограничение к процентной стоимости улучшения, как-будто это стоимость в очках. Это не может уменьшить стоимость улучшения меньше 1/5 нормы. Затем применяйте удешевленное улучшение к стоимости способности.

*Пример:* выше улучшение Избирательная область (+20%) имеет ограничение Основано на зрении (-20%). Вам не нужен визуальный контроль для атаки, но вы должны наблюдать кого-то в вашей области атаки для выделения именно его. Ограничение на -20% к улучшению на +20% уменьшает чистую стоимость улучшения до +16%.

Некоторые ограничения требуют специальных улучшений. Например, Излучение (с.112) всегда соседствует с Областью действия (с.102). Такие ограничения действуют на основную способность. Вы не можете использовать данное правило для применения их только к улучшению.

Мастер может решить не использовать это правило, как требующее дополнительные расчеты.

Атак, наносящих изнуряющий или токсический вред. Если взято вместе с Аурой (с.102), представляет заразную атаку, распространяемую при касании.

*Исключение:* в сочетании с Областью действия (с.102) или Конусом (с.103), позволяет полностью игнорировать СП, превращаясь в мощное преимущество на +150%. Иммуны будут только герметично закрытые цели (с.82).

Вы не можете объединять Контактное действие с другими модификаторами пробивания, как Последующая (с.105).

## Вызывает усталость Costs Fatigue

#### Различная

Использование способности утомляет вас. Стоимость ограничения -5% за каждое очко ЕУ.

Для способностей, имеющих мгновенное воздействие (Природная атака), вы должны оплатить полную цену каждый раз, когда используете способность.

Для способностей, предполагающих продолжительный эффект (полет) это цена за активацию и одну минуту использования. Каждая последующая минута поддержания стоит половину. Если способность предоставляет эффект, длящийся только одну секунду, вы должны оплачивать цену каждую секунду, и это удваивает ценность ограничения до -10% за очко ЕУ.

## Ограничение повреждений

### Damage Limitations

#### Различная

Вы можете добавить следующие ограничения Природным атакам.

#### Нет тупой травмы (нтт)

##### No Blunt Trauma (nbt)

-20%

Атака, наносящая кинетический вред, обычно наносит тупую травму (с.379). С этим ограничением - нет.

#### Нет отбрасывания (нотб)

##### No Knockback (nkb)

-10%

Лишает атаку, наносящую тупой или режущий вред, отбрасывающего эффекта. (с.378)

#### Не наносит ран (ннр)

##### No Wounding (nw)

-50%

Атака наносит базовый вред, может отбросить и нанести тупую травму, но не причиняет потери ЕУ или ЕЖ. Подобная атака отражает мощный порыв ветра или струю воды. Использование вместе с проникающей, режущей или пробивающей атакой, которая переносит связанный вред (другую атаку, имеющую ограничение Последующая, с.105), отразит ядовитые дротики и жала, которые проникают сквозь броню, но не наносят внутренних ран.

## Рассеивание Dissipation

-50%

Берется только в комбинации с Областью действия (с.102) или Конусом (с.103). Чем дальше жертва от центра области или конуса, тем менее эффективна атака. Подробнее смотрите областные и рассеянные атаки (с.413).

## Излучение Emanation

-20%

Берется только в комбинации с Областью действия (с.102). Эффект не имеет дальности или точности, но излучается из вашего тела. Несовместимо с ограничением Контактный бой и любыми модификаторами дистанционных атак.

## Только в критических ситуациях Emergencies Only

-30%

Ваша способность включается только страхом или возбуждением, вы не можете использовать ее в обычных обстоятельствах. Мастер может решить, что несколько провалов подряд при использовании вашей силы могут разозлить вас достаточно для того, чтобы она начала работать, но это остается на его усмотрение.

Полная сила только в критических случаях (Full Power in Emergencies Only): если ваша способность работает в обычных обстоятельствах с половинной силой, это стоит меньше. Мастер определяет «половину» эффекта. -20%.

## Увеличенная отдача Extra Recoil

-10% за +1 Отдачи

По умолчанию, дистанционная атака имеет Отдачу 1, что почти не имеет значения (с.271). Вы можете дать атаке с высокой скорострельностью (с.108) более высокую отдачу:

Отдача	Модификатор
2	-10%
3	-20%
4	-30%
5 и больше	-40%

## Неточность Inaccurate

-5%/уровень

Ваша атака получает меньше выгоды от прицеливания. Большинство атак имеет Точ 3, каждый уровень ограничения уменьшает Точ на -1. Вы не можете уменьшать Точ ниже 0.

## Ограниченное использование Limited Use

Различная

Вы можете использовать вашу способность только ограниченное количество раз в течение 24 часов. Для большей части преимуществ каждое «использование» - 1 минута действия. Для атак, каждое использование дает вам количество выстрелов, равное значению скорострельности, с минимумом 1 выстрел. Например, три использования атаки со скорострельностью 2 даст вам 6 выстрелов. Ценность зависит от количества использований.

### Использований в день Модификатор

1	-40%
2	-30%
3-4	-20%
5-10	-10%

Более 10 использований в день не является значительным ограничением.

Атаки, имеющие это ограничение, имеют две особых опции:

**Быстрая перезарядка (Fast Reload):** вы можете восстановить потраченные использования простой загрузкой боеприпасов (3-5 секунд). Мастер определяет их вес и цену. Это уменьшает скидку в два раза.

**Медленная перезарядка (Slow Reload):** как и выше, но если у вас есть 2+ выстрела (не использованных), вы должны перезаряжать каждый патрон отдельно (затрачивая 3+ секунд на каждый из них). Если у вас только один выстрел, перезарядка должна занимать не менее 6 секунд. Это делает ограничение на 5% менее ценным, чем обычно. Например, 3-4 использования в день будут стоить -15%, а не -20%, как обычно.

## Контактный бой Melee Attack

Различная

Ваша атака функционирует как контактное оружие. Она не имеет дальности, но позво-

ляет парировать, использовать финты, быстрый удар и прочие манёвры контактного боя. Вместо всех параметров дистанционного боя она получает атрибут Достигаемость:

Достигаемость	Мод.
B	-30%
1 или 2	-25%
B и 1, или 1 и 2, или 2 и 3	-20%
1-4 (как кнут)	-15%

Если вы не можете парировать этой атакой - это увеличивает ограничение еще на -5%.

## Смягчение Mitigator

Различная

Это ограничение применяется только для недостатков. Определенный предмет или субстанция временно нейтрализует ваш недостаток. Чем более эффективен Смягчитель, тем меньше очков вы получите за недостаток.

Смягчитель *уязвим*, легко может быть украден, сломан или потерян (очки): -60%.

Это лекарство или иная вещь, которая должна приниматься *ежедневно*: -60%

Смягчитель принимается *каждую неделю*: -65%

Смягчитель принимается *каждый месяц*: -70%.

Это подразумевает, что эти вещи доступны в виде лекарств. Если вам нужен особый или дорогой вид смягчения - скидка +5% (было -70%, станет 65%). Если вы можете получить его только из особого источника (экспериментальные лекарства), то +10%.

**Пример 1:** плохое зрение стоит -25 очков. Очки нейтрализуют плохое зрение, когда одеты, но они легко ломаются - это ограничение на -60%. Это уменьшает цену недостатка до -10 очков.

**Пример 2:** Джек болен СПИДОМ, и без лечения погибнет за месяц. Это - Смертельная болезнь ценой -100 очков. К счастью, Джек участвует в испытании экспериментального лекарства, которое поддерживает его в стадии ремиссии. Его требуется принимать раз в неделю (-65%), но невозможно найти больше нигде (+10%), в итоге Смягчитель -55%. Это уменьшает цену Смертельной болезни до -45 очков. Пока Джек участвует в

программе, таймер его смерти остановлен.

## Неприятный эффект *Nuisance Effect*

### Различная

Ваша способность имеет побочный эффект, который причиняет вам серьезные неудобства. Мастер должен определить ценность ограничения в каждом случае, и обязан запретить эффекты, которые приносят пользу или не ограничивают ценность способности достаточно сильно. Несколько примеров:

- Штраф к реакции окружающих. Возможно, вы странно выглядите или должны выполнять неприятный ритуал. -5% за каждые -1 штрафа (максимум -4).
- Способность делает вас заметными, ограничивая возможность укрытия и привлекая врага. (-5%).
- Ваша способность причиняет вам физические неудобства. Возможно, вы привлекаете насекомых, ваша броня ржавеет или вы становитесь голодным. (-5%).

Вы не можете взять ценную силу как Неприятный эффект. Например, «Убивает всех в радиусе мили» - точно не подходит. Вы не можете также взять эффект, который никак не мешает. Если преимущество Террор привлекает песок - это забавно, но не является ограничением.

## Инкубация

### *Onset*

### Различная

Это ограничение берется только в сочетании с одним из следующих модификаторов: Кровавое действие, Контактное действие, Распираторное действие, Заклятие, Последующая. Оно задерживает воздействие или вред на некоторое время после попадания. Цену ограничения определяет время задержки.

Задержка	Мод.
1 минута	-10%
1 час	-20%
1 день	-30%
1 неделя (или более)	-40%

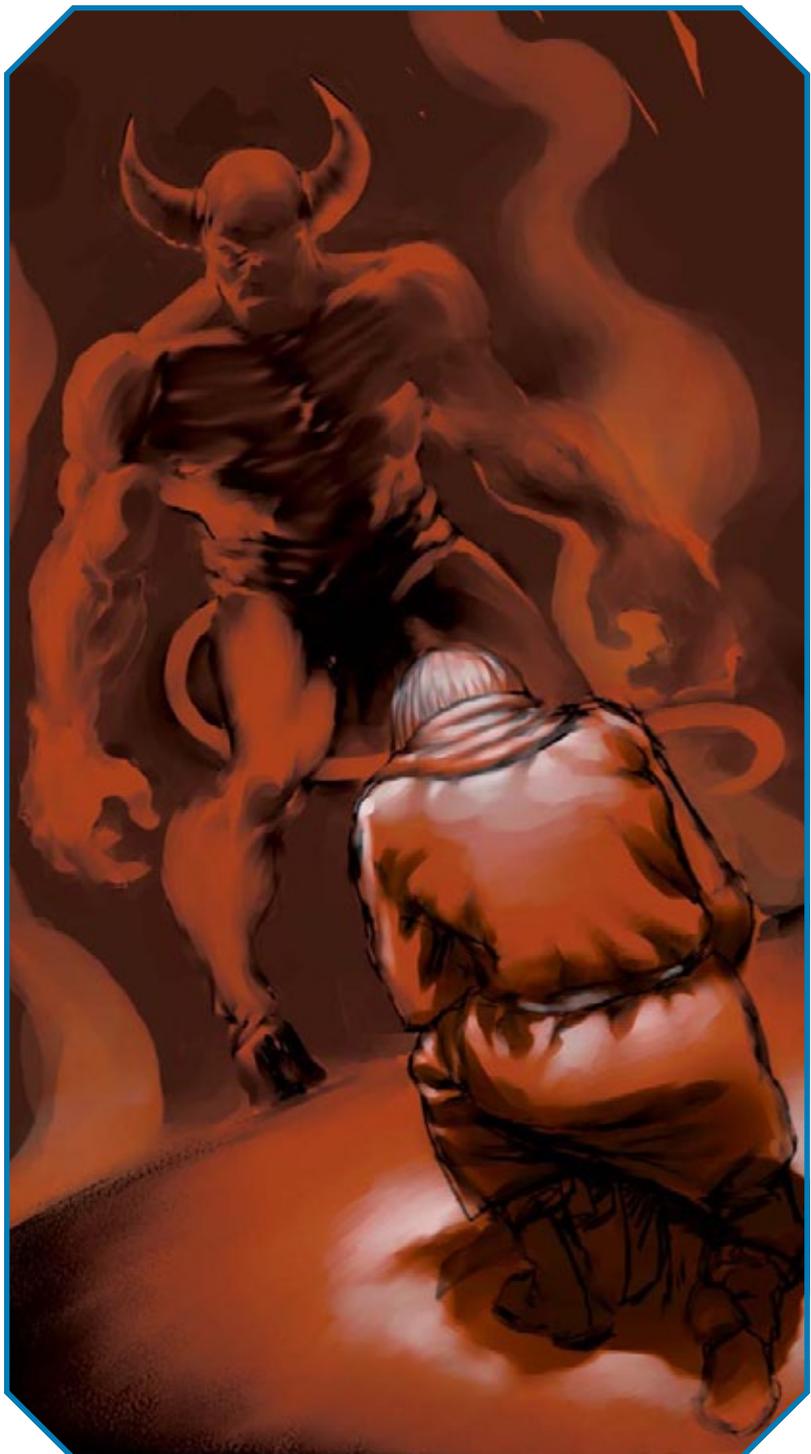
Задержка, которая попадает между двумя порогами, использует цену низшего: 30 минут стоят -10%. Если вы можете контролировать время задержки, вы должны взять Задержку.

Вариант этого ограничения - время экспозиции, которая доступна только для атак с Аурой или Продолжительностью. Это представляет радиоактивность, слабotoксичные газы и пр. Работает это практически также, но жертва должна находиться под воздействием в течение всего периода, чтобы получить эффект (или повторить его, если вы продолжаете воздействие). Это увеличивает цену на дополнительные -20%, например, 1 минута будет стоить -30%.

## Договор *Pact*

### Различная

Высшая сила даровала вам способность, в обмен на ваше обещание следовать некоторым правилам (считаются за добровольные ментальные недостатки, с.121). Эти недостатки дают обычные очки. Если вы отступаете от правил, способность отказывает, пока вы не раскаетесь. Ценность ограничения равна цене недостатка, выраженной в процентах: так, клятва на -10 очков даст ограничение ценой -10%.



## Требуется подготовка *Preparation Required*

**Различная**  
Применение способности требует особой подготовки перед использованием. Возможно, требуется медитировать,

или выполнить некий ритуал для концентрации. Обычно это ограничение лучше подходит для сверхъестественных способностей – Медиум (с.41) или Проводник.

Вы не можете использовать способность без подготовки. В

течение требуемого времени вы должны выполнять манёвр концентрации. Вы не обязаны указывать, как будете использовать способность, но если у вас есть несколько способностей с этим ограничением, вы должны указать – какую способность вы готовите.

Подготовленная способность может использоваться обычно – немедленно или позднее. Однако вы можете иметь подготовленным только одно преимущество с этим ограничением. Немедленно после использования способность становится неготовой, независимо от успешности использования. Если способность имеет продолжительность, вы можете поддерживать ее после активации.

## ПРИМЕРЫ МОДИФИЦИРОВАННЫХ АТАК

**Вопль Баньши:** Воздействие 3 (ЗД-2; Область действия, 64 ярда, +300%) Ограниченное использование, 1/день, -40%; Избирательная область, +20%) [243].

**Дыхание дракона:** Обжигающая атака 4к (Конус, 5 ярдов, +100%; Ограниченное использование, 3/день, -20%; уменьшенная дистанция,  $\times 1/5$ , -20%) [32].

**Рука смерти:** Токсичная атака 6к (Контактное действие, -30%; Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Задержка, Переменная сила, +20%; Слабая заметность, +10%; Контактный бой, Досыгаемость В, -30%; Сопротивление, ЗД-4, -10%) [12].

**Имплантированный 9мм ПП:** Пробивающая атака 3к-1 (Точность +2, +10%; Увеличенная отдача +1, -10%; Увеличенная дистанция,  $\times 20$ , +40%; Ограниченное использование, 3 использования/30 выстрелов, Быстрая перезарядка, -10%; Быстрый огонь, Сс 10, +100%) [33].

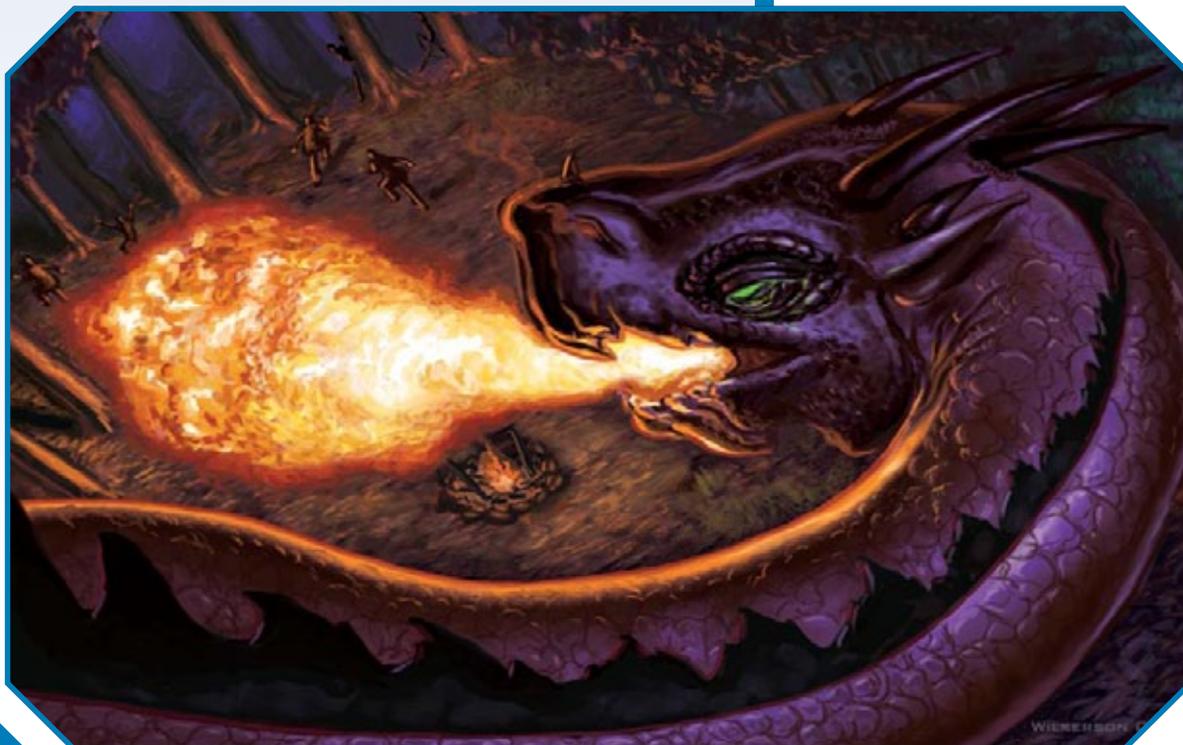
**Удар молнии:** Обжигающая атака 6к (Побочный эффект, Оглушение, +50%; Импульс, +20%) [51].

**Взрыв разума:** Воздействие 1 (Воля; Основан на Воле, +20%; Заклятие 2, +150%; Вторичное бессознательное, +40%; Телепатический, -10%) [30].

**Ядовитый укус:** Острые зубы [1], плюс Токсичная атака 2к (Цикличность, 1 час, 5 циклов, сопротивление, +40%; Последующая, Острые зубы, +0%; Сопротивление, ЗД-3, -15%) [10].

Время на подготовку	Модификатор
1 минута	-20%
10 минут	-30%
1 час	-50%
8 часов	-60%

*Ослаблено без подготовки (Weakened Without Preparation):* ваша способность может использоваться без предварительной подготовки, но все ее параметры уменьшаются вдвое. Скидка на такое ограничение – половинная.



## уменьшенная дистанция

### Reduced Range

-10%/уровень

Применимо только к способностям, имеющим дальность действия. Расстояние действия уменьшается в несколько раз. Существует три уровня ограничения:

уменьшение дистанции	Модификатор
2	-10%
5	-20%
10	-30%

Если применяется к атакам, имеющим половинную дистанцию, каждый уровень уменьшает и 1/2Д и Мах. уменьшение только 1/2Д стоит половину (т.е. «уменьшение 1/2Д» стоит -5%/уровень), независимое уменьшение значения Мах невозможно.

## Сопротивление

### Resistible

Различная

Применимо только к Природным атакам, наносящим изнуряющее или токсическое повреждение. Требуется также взять Кровавое действие, Контактное действие, Распираторное действие, Основано на чувстве или Последующая. Ограничение отражает яд, болезнь или подобный эффект, которому здоровая жертва может сопротивляться.

Для избегания эффекта требуется успешный бросок ЗД. Бросок против ЗД-5 стоит -5%, каждые +1, получаемые жертвой к броску, стоят дополнительно -5% (ЗД-4 – стоит -10%, ЗД+4 стоит -50%).

Если атака также имеет Цикличность (с.103), жертва кидает сопротивление перед каждым циклом, включая первый. Успешный бросок – прекращение получения вреда, провал – жертва получает вред и атака продолжается.

## Основано на чувстве

### Sense-Based

Различная

При атаках с Проклятьем или способностями, игнорирующими СП (напр., Контроль разума), это ограничение. Подробнее смотрите преимущества Основано на чувстве (с.109).

## Долгая подготовка

### Takes Extra Time

-10%/уровень

Применяется только к способностям, которые требуют вре-

мени на активацию и работают достаточно быстро, чтобы быть полезными в экстренных случаях (например, в бою). Мастер может запретить это ограничение для преимуществ, активация которых занимает 1-2 секунды.

Для способностей, требующих манёвра Подготовка или Концентрация, каждый уровень ограничения удваивает требуемое время.

Для атак первый уровень приводит к необходимости односекундного манёвра Подготовка до атаки, последующие – удваивают это время.

## Требуется перезарядка

### Takes Recharge

Различная

Ваша способность требует перезарядки после каждого использования, и в это время недоступна. Ценность зависит от времени перезарядки: 5 секунд (или удвоенное время действия) -10%; 15 секунд (или время действия, увеличенное в пять раз): -20%; один час (или время действия способности, умноженное в 10 раз): -30%.

Дальнейшее увеличение времени перезарядки бессмысленно – см. Ограниченное использование (с.112).

## Временный недостаток

### Temporary Disadvantage

Различная

Вы можете применить это ограничение к любому преимуществу, которое вы можете включать и включать по желанию, и переключение занимает не менее 1 секунды.

Когда вы включаете преимущество, вы получаете один или несколько недостатков, пока преимущество работает. Ограничение стоит -1% за каждое очко временных недостатков, до максимума -80%.

*Например:* вы можете использовать ноги как руки, но не можете в это время ходить. Это будет работать как Дополнительные руки +2 (20 очков) с Временным недостатком Безногий (-30%), итоговая стоимость – 14 очков.

Снижение стоимости от Временного недостатка не может превышать 80% стоимости этого недостатка.

*Пример:* у вас есть Ускоренный ход времени 1 (100 очков) с временным недостатком Гемофилия (-30%) – кровь вы теряете тоже быстрее. Поскольку Гемо-

филия стоит -30 очков, максимальная скидка будет -24 очка, так что это уменьшит стоимость Ускоренного течения времени на 24 очка (до 76), а не на 30.

Вы можете взять только такой временный недостаток, который логически подходит под неудобства, причиняемые действием преимущества. В случае ментальных недостатков (Неистовство, Развратность), при провале броска самоконтроля вы получаете этот недостаток, и страдаете от него, пока не восстановите свое спокойствие – и это может случиться гораздо позже прекращения действия преимущества.

Вы также можете использовать это ограничение для нейтрализации существующего преимущества. В таком случае ограничение стоит -1% за каждое очко снимаемого преимущества, и скидка не будет превышать 80% от цены деактивируемого преимущества. Только одно из включенных преимуществ может взять это ограничение – вы не можете взять два преимущества с этим ограничением, каждое из которых исключает другое во время использования.

## Триггер

### Trigger

Различная

Ваше преимущество требует наличия особой субстанции или состояния для функционирования. Одна «доза» требуется на каждую минуту использования. Скидка зависит от редкости:

*Повсеместный* (доступен почти везде): -10%.

*Распространенный* (дорогой или трудно найти): -20%.

*Ограниченный* (очень дорогой и трудно найти): -30%.

*Редкий* (невозможно купить, надо создать или найти): -40%.

Если Триггер нелегальный, вызывает привыкание или представляет иную опасность, скидка увеличивается в 1,5 раза.

## Только подосознательно

### Unconscious Only

-20%

Берется только в связке с Бесконтрольностью (см ниже). Вы вообще не можете активировать способность по желанию – это на усмотрение Мастера. Вы можете выкупить это ограничение позже, обретя контроль над силой.

## Бесконтрольность Uncontrollable

-10% или -30%

Ваша способность проявляется в нежелательные или неподходящие моменты. Когда Мастер считает, что вы испытываете стресс (включая любые ситуации, требующие броска Страха или Самоконтроля) – вы должны кинуть Волю, чтобы сохранить контроль над способностью, даже если вы не хотите ее использовать. Требуется только один бросок за каждую ситуацию, но результат 14+ – всегда провал, независимо от значения Воли.

При провале Мастер берет вашу способность под свой контроль, и заставляет ее действовать во враждебной или несерьезной манере. Действие способности часто отражает ваши «подавляемые желания», отраженные в причудах и ментальных недостатках.

Способность, которая не наносит вреда (Прыгун или Полет) – активируется неожиданно. Это необязательно будет опасно, но причиняет неудобства. После каждого неконтролируемого действия, вы получаете новый бросок Воли, чтобы вернуть контроль. В этом случае Неконтролируемость стоит -10%.

Вредоносная способность в первую очередь обращается против ваших врагов, и никогда не обратится на вас – но никто другой не находится в безопасности. После каждого неконтролируемого действия (или перед ним, если вы атакуете Иждивенца или дорогого вам человека), вы получаете новый бросок воли, чтобы вернуть контроль. Для вредоносных способностей Неконтролируемость стоит -30%.

Вы можете выкупить ограничение свободно, и обрести полный контроль над своей способностью.

## Ненадежность Unreliable

Различная

Иногда ваша способность работает, а иногда нет – и вы не можете предсказать этого. Это не то же самое, что бросок активации способности. Вы можете иметь умение 20, и все равно сталкиваться с проблемами.

Каждый раз, когда вы используете способность, вы должны выбросить число активации или меньше на 3к. В случае успеха, в этот раз способность срабатывает – и вы можете сделать бросок активации. Если ваша способность оказывается недоступной, вы

можете попытаться снова в следующую секунду, без штрафов. Каждая успешная попытка стоит 1 ЕУ. Если у вас 3 и меньше ЕУ, вы должны отдохнуть и восстановить все потерянные ЕУ, прежде чем сможете попытаться снова.

Вы не можете обучиться нормальному контролю способности. Все умения, ассоциированные с этой способностью, действуют, как если бы базовый для них атрибут равнялся 8 (или его текущему значению – что меньше), а максимальный уровень умения для этой способности – 10.

### Пример создания персонажа (продолжение)

Главное преимущество Дая – способность телепортироваться. Это Телепортация (с.97), которая стоит 100 очков! Однако, у Дая есть два ограничения, которые снизят эту стоимость. Во-первых, его Телепортация – псионическая, и подвержена действию «анти-пси». Это дает ограничение Псионическая телепортация, в -10%. Во-вторых, дальность его телепортации крайне ограничена: всего 10 ярдов. Это модификатор Ограничение дистанции, ценой -50%. Суммируя оба этих ограничения, мы снижаем цену Телепортации Дая на 60% – до 40 очков. Также мы хотим, чтобы Дай имел еще одну пси-способность, полезную для вора: «шестое чувство», предупреждающее его о ловушках и подобных опасностях. Это Чувство опасности (с.47), с ограничением ЭСВ. Чувство опасности изначально стоит 15 очков, но с -10% скидкой дешевле до 13,5 очков, что мы округляем вверх до 14.

Даже без пси-способностей Дай остается талантливым вором. Его специальность располагает к наличию Гибкости (с.56) за 5 очков, поскольку дает внушительную премию к лазанию; Идеальное равновесие (с.74) за 15 очков – он не хочет неожиданно потерять равновесие и упасть; и Чувство направления (с.34) за 5 очков, помогающая ориентироваться на крышах и закоулках.

Раз мы хотим, чтобы Дай мог при необходимости раствориться в толпе, мы даем ему еще 1-очковый перк Честное лицо (с.101) – он просто «не выглядит вором».

Всего у Дая получается 80 очков, вложенных в преимущества – это увеличивает его текущую стоимость до 223 очков.

Число активаций	Модификатор
5	-80%
8	-40%
11	-20%
14	-10%

В случае применения Надежности к встроенному огнестрельному оружию или механизмам, используется правило Сбоев (Malf.). Вместо броска числа активации, вы получаете шанс сбоя.

Сбой	Модификатор
12	-25%
13	-20%
14	-15%
15	-10%
16	-5%

## Нетренируемость Untrainable

-40%

Это ограничение может применяться только к способностям, для использования требующим броска умения.

## ОГРАНИЧЕНИЯ ПРИСПОСОБЛЕНИЙ

Мастер может попросить вас платить «приспособления», которые появляются у вас согласно некой черте (уровни атрибутов, преимущества и т.п.). Однако, он должен требовать вложение очков только в вещи, которые дают эффект неподвластный даже самым передовым технологиям (например, кольцо дарующее удачу) – и то, только если эта вещь не может быть куплена за любую цену в данном игровом мире.

В частности, Мастер никогда не должен вкладывать очки в обычные, рукотворные вещи – или даже в специальное снаряжение, если оно может быть продано – если оно не является Личным имуществом (с.85). Броня, оружие и очки ночного видения могут давать Сопротивление повреждениям, Природные атаки и Инфразрение

соответственно... но как только кто-то может купить эти вещи, они приобретают денежную стоимость, а не стоимость в очках.

Черты, дарованные вещами имеют свою обычную стоимость в очках. Вы можете дать им любую логичную комбинацию модификаторов, плюс одно или несколько специальных ограничений ниже.

### Разрушаемость *Breakable*

#### Различная

Ваши враги могут разрушить предмет, и вы потеряете все выгоды от него, пока он не будет отремонтирован. Цена ограничения складывается из прочности и размера.

*Прочность (Durability)*: чем легче сломать предмет, тем серьезнее ограничение. Зависит от веса и СП предмета:

СП	Модификатор
2 или меньше	-20%
3-5	-15%
6-15	-10%
16-25	-5%
26 и больше	0%

Если предмет является механизмом, он может сломаться (в отличие от простого артефакта, как кольцо или шляпа), добавьте еще -5%. Смотрите Повреждения объектам (с.483) для определения ЕЖ и результата повреждений.

*Ремпригодность (Reparability)*: выберите умение, необходимое для ремонта. Если ремонт невозможен, или требует значительных усилий, занимает много времени или расходов, это стоит дополнительно -15%.

*Размер (Size)*: влияет на броски Зрения, чтобы заметить и распознать его вне боя, и бросок атаки, чтобы попасть по нему

MP	Модификатор
-9 и меньше	0%
-7 или -8	-5%
-5 или -6	-10%
-3 или -4	-15%
-1 или -2	-20%
0 и больше	-25%

### Может быть украден *Can Be Stolen*

#### Различная

Ваши враги могут отобрать предмет у вас, лишая вас выгод от него. Применимо только если предмет явно дает некоторые возможности и привлекателен для воров. Ценность ограничения зависит от легкости воровства:

Легко украсть броском против ЛВ (шляпа, например). -40%.

Необходимо выиграть Быстрое состязание по ЛВ (браслет) или СЛ (палочка): -30%.

Только карманным воровством или ловкостью рук (монетка в кармане): -20%.

С применением силы (доспех): -10%.

Ценность ограничения уменьшается *вдвое*, если вор не сможет воспользоваться предметом в той же мере, что и вы.

### Уникальность *Unique*

-25%

Это ограничение берется только в сочетании с Разрушаемым или Может быть украдено. Обычно вы можете заменить украденный или разрушенный предмет, пусть это и займет значительное количество времени и средств. Если предмет уникален, *вы не сможете его заменить никогда!*

Очки, потраченные на предмет, будут потрачены навсегда.

*Мастер волен добавлять любое количество новых преимуществ по своему усмотрению. Игроки должны учесть: можно ввести новое преимущество только с разрешения Мастера.*

## НОВЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Мастер (без сомнения, к восторгу игроков!) может добавлять столько новых преимуществ, сколько может придумать. В этой части приведены некоторые рекомендации, как сбалансировать стоимость создаваемых способностей.

Игрокам следует учесть: эти правила предназначены для Мастеров. Вы можете разрабатывать новые преимущества только с разрешения Мастера.

### МОДИФИКАЦИЯ СУЩЕСТВУЮЩИХ ПРЕИМУЩЕСТВ

В *GURPS* содержится много преимуществ. Часто некоторые из них оказываются очень похожими на то, что вам нужно – в этом случае вы можете «настроить» существующую способность вместо разработки новой.

#### Переименование

Преимущество, нужное вам, может уже существовать, но иметь некорректное или не сразу понятное название. В этой части создание «нового» преимущества заключается всего лишь в переименовании старого. Например, если вам необходима способность Усиления света, позволяющая владельцу видеть в темноте – просто переименуйте «Адаптацию к темноте» в «Усиление света».

#### Переопределение

Некоторые из «новых» преимуществ в основе схожи с существующими, но обладают другими специфическими эффектами. Если существующее преимущество предоставляет нужную способность, но с неподходящим объяснением, просто используйте игромеханические правила и стоимость существующей черты, и измените в описании способ ее действия. Например, Адаптация к темноте изначально подразумевает

природную способность, но вы свободно можете представить ее в виде кибернетических имплантов, если это лучше подходит для вашей кампании.

#### Комбинация

Иные «новые» преимущества являются комбинацией существующих черт. Если набор некоторых преимуществ (возможно, с несколькими недостатками для снижения стоимости) дает нужный вам эффект, просто объедините их, сложите стоимость каждой из этих черт и дайте этому комплексу новое название.

Например, вы можете объединить Обостренное зрение 5 [10], Адаптацию к темноте 5 [5] и Дальтонизм [-10] в черту, представляющую имплант «Кошачий глаз мк.5». В своих листах персонажей игроки будут записывать это преимущество как «Кошачий глаз мк.5» [5].

Обратите внимание, что действует этот способ в точности как мета-черты из главы 7.

## Модификация

Игромеханические параметры существующего преимущества могут быть похожими, но не являться в точности тем, что вам нужно. В этом случае берется самое близкое по действию преимущество, применя-

но вовсе не хотите давать бесплатно возможность видеть призраков. Для такой модификации вам достаточно придать штраф -1 ко всем броскам Зрения, делаемым на ярком свете. В конце концов, все знают, что нежить не любит солнечного света!



ются необходимые модификаторы и результат представляется в виде совершенно нового преимущества.

Например, предположим, что нежить существующая в вашей кампании, способна видеть в Спектральном плане. Это дает им Адаптацию к темноте, но с побочным эффектом: они видят призраков, а их глаза светятся красным. Вы можете записать это как «Адаптация к темноте 5 (Воздействие на нематериальное, +20%; Временный недостаток: Неестественная черта, -5%) [6],» но будет проще описать просто «Спектральное зрение [6],» а подробности указать в описании.

## Настройка

После применения вышеописанных процедур для достижения нужного эффекта, вы можете немного «оживить» новую способность или изменить ее стоимость – возможно, с помощью добавления незначительных побочных эффектов, таких, как ограниченный модификатор определенных бросков. Здесь могут пригодиться примеры и руководства, описанные в *Перках* (с.100) и *Причинах* (с.162).

Например, вы хотите снизить стоимость Спектрального зрения до удобной круглой цены в 5 очков,

## СОЗДАНИЕ ПОЛНОСТЬЮ НОВЫХ ПРЕИМУЩЕСТВ

Иногда не остается ничего другого, как создать новое преимущество с нуля. Преимущества в *GURPS* обычно имеют один из четырех основных видов эффектов (хотя некоторые могут иметь и больше).

1. *Ситуационные премии к атрибутам.* Расчет стоимости идет исходя из того, что каждый +1 стоит 10 очков для СЛ или ЗД, и 20 очков для ЛВ или ИН, затем эта стоимость уменьшается пропорционально частоте применения данной премии. Примеры можно найти в описании модификатора Доступность (с.110). Например, Быстрое заживление дает +5 к ЗД (базовая стоимость 50 очков), но только в отношении восстановления от ран. Поскольку большинство людей идут на многое, чтобы ран избежать, а броски естественного выздоровления имеют намного меньшее значение в мирах с существованием магического, психического или технологического лечения, стоимость этого преимущества может быть снижена до 1/10 базовой цены – до 5 очков.

2. *Премии к броскам умений.* В данном случае используются руководства соответствующего Таланта (с.89), и его стоимость добавляется к стоимости преимущества. Если преимущество модифицирует только одно умение, то это стоит 2 очка за +1 к умению, до максимума +3 за 6 очков.

3. *Премии к броскам реакции.* Рассчитываются аналогично Репутации (с.26). Вы можете приобретать премии к реакции крайне ограниченного круга людей (напр., «Все доктора наук в области Сравнительной анатомии в Гарварде», если только действие игры не будет происходить в Гарвардской медицинской академии) бесплатно – в качестве спецэффекта. Эти премии не должны быть реальной Репутацией – они проявляются другим способом: внешним видом, психической аурой или контролирующими разум лазерными лучами.

4. *Уникальные способности, которыми не может обладать никто, не владеющий данным преимуществом.* Эти преимущества оцениваются по сравнению с уже существующими. Просмотрите другие черты в книге и назначьте цену, примерно равную способности, сравнимой по силе создаваемой вами. Например, способность «все броски Зрения автоматически успешны» примерно так же полезна, как и «все броски Страх автоматически успешны», поэтому вы решаете, что эта способность сравнима с преимуществом Невозмутимый, и будет стоить 15 очков.

## Завершение оценки

Для определения итоговой стоимости нового преимущества, суммируйте цены всех способностей, которые оно предоставляет. Если преимущество чрезвычайно редко встречается, или может быть использовано для получения прибыли или создания эффекта внезапно, стоимость может быть увеличена вплоть до 100%. И наоборот, если Мастер считает, что эта способность широко распространена, он может уменьшить цену на 50%. Дальнейшая, более тонкая модификация стоимости проводится в соответствии с параграфом Настройка (см. выше).

В отношении цены новых преимуществ последнее слово остается за Мастером. Он свободно может потребовать приобретения Необычного происхождения – помимо и в дополнение к стоимости преимущества – для любого нового преимущества, использование которого он хочет ограничить. Это считается дополнением к любым «встроенным» модификаторам редкости.

# НЕДОСТАТКИ

♣ Sergeant ♣ Junior

«Недостаток» - это проблема или дефект, который делает вас менее способным, чем это позволяют ваши атрибуты, преимущества и умения. Наряду с приведенными в данной главе чертами, к ним относится все, что имеет отрицательную цену, из Главы 1: низкий Статус, Богатство ниже среднего и т.д.

Вероятно, вы удивитесь, «Зачем же давать своему персонажу недостатки?» Для этого есть две веские причины:

1. Каждый недостаток обладает отрицательной ценой в очках персонажа. Таким образом, недостаток дает вам дополнительные очки, которые позволят улучшить другие качества персонажа. Но помните, что недостатки ограничивают вас пропорционально указанной цене. Обязательно полностью прочитайте описание недостатка, чтобы знать, что вы берете.

2. Пара изъянов сделает вашего персонажа более интересным и реальным и добавит удовольствия от отыгрыша!

## НЕДОСТАТКИ ДЛЯ ГЕРОЕВ

Для героических персонажей особенно подойдут два типа недостатков. Если их отыграть хорошо, то они уменьшат свободу персонажа, но сделают времяпрепровождение игрока более интересным.

### «Хорошие» недостатки

Может показаться странным, что добродетели вроде Правдивости или Чувства долга записаны в «недостатки». В реальном мире мы считаем это преимуществами! Их цена в *GURPS* определяется тем, что подобные добродетели ограничивают свободу вашего выбора. Например, Правдивый человек с трудом сможет соврать, даже ради благой цели; таким образом, в рамках игры он обладает недостатком. У этого подхода есть очень ценное свойство: если вы желаете создать абсолютно героического персонажа, то вовсе не придется брать ему «пороки». Вы можете получить очки, выбрав только те недостатки, которые в реальности являются добродетелями!

### Трагические пороки

У многих великих исторических деятелей и литературных героев были свои «трагические пороки». Алкоголизм, жуткое уродство, вспыльчивость, разорительные привычки или даже пристрастие к наркотикам - все это случается и с героями в реальности и в искусстве. Так что не думайте, что ваши герои обязаны быть совершенными... попробуйте дать им серьезные проблемы, которые придется преодолевать.



## ОГРАНИЧЕНИЕ НЕДОСТАТКОВ

Ваш Мастер может установить «потолок» для дополнительных очков, получаемых за недостатки; см. Ограничение на недостатки (с.11). Данный лимит относится ко всем чертам с отрицательной ценой, как приведенным в Главе 1 (низкие атрибуты, низкий Статус и т.д.), так и указанным в списке ниже. Обязательные недостатки, назначенные Мастером, не входят в данный лимит.

Большинство Мастеров также будет использовать два дополнительных ограничения:

### Отменяемые недостатки

Вы не можете взять недостаток, действие которого окажется снижено или вовсе нивелировано одним из ваших преимуществ! Например, если у вас есть Обостренный слух, то вы не можете взять Тугоухость. Противоречащие друг другу недостатки, такие как Любопытство и Нелюбопытный, также взаимно исключаются. Последнее слово о том, какие черты совместимы, остается за Мастером.

## ТАЙНЫЕ НЕДОСТАТКИ

Вы можете дать персонажу недостаток, о котором не будет знать ни он, ни вы. Выберите цену в очках и сообщите ее Мастеру. Мастер выберет недостаток и даст вам названное число очков и дополнительно -5 очков (например, Невезение, обычно стоящее -10 очков, в качестве тайного недостатка даст вам -15 очков)... но он не даст вам ни малейшей подсказки о том, что же это за недостаток! Когда ваш недостаток по ходу игры становится явным (это решает Мастер), вы обязаны выкупить дополнительные -5 очков при первой же возможности.

Мастеру следует с осторожностью подбирать тайный недостаток. Это должно быть что-то, о чем вполне можно не догадываться. Если это ментальный недостаток, то условия его срабатывания пока что не возникали (Неистовство, Кровожадность, Ступор в бою, малораспространенные Фобии и Раздвоение личности неплохо подойдут для этой цели). Большинство физических недостатков слишком очевидно - хотя некоторые, вроде Гемофилии, могут быть незаметны.

Вам разрешено записать в лист персонажа лишь один тайный недостаток, но он может отражать сразу несколько особенностей.

Мастер может выбрать несколько связанных недостатков, стоящих указанное число очков.

### Злодейские недостатки

Некоторые недостатки - например, Садизм - не вполне подходят «героям», поэтому Мастер может запретить их для игровых персонажей. Но они часто встречаются у жестоких злодеев в приключенческой литературе, так что они включены в список для создания колоритных НИП.

## ВИДЫ НЕДОСТАТКОВ

Так же как и преимущества, недостатки разделены сообразно тому, как они работают в игре и кто может их брать.

### Ментальные , Физические и Социальные

Ментальные недостатки проистекают из вашего разума или души. Они остаются с вами, даже если разум перемещен в другое тело. Эта категория включает множество «магических», «психических» и «сверхъестественных» черт. Ментальные недостатки обозначаются знаком .

Физические недостатки связаны с вашим телом. Вы можете избавиться от них, перейдя в другое тело! Если иной разум вселяется в ваше тело, то его новый владелец получает ваши физические недостатки.

Вы можете получать физические недостатки в ходе игры, чаще всего в ходе несчастных случаев или в бою. В данном случае, вы сразу же получаете негативные эффекты данного недостатка.

то вы просто теряете зрение и ничего больше. Снизьте общее число своих очков на 50, отразив этот новый недостаток. Вы не должны оставлять цену той же и получать в качестве возмещения преимуществ на 50 очков!

Физические недостатки обозначаются знаком .

Социальные недостатки связаны с вашей личностью. Если необходимо узнать, связаны они с телом или сознанием, это решает Мастер. Обратите внимание, что к этому виду относятся низкие уровни Статуса, Богатства и т.п. черт из Главы 1. Социальные недостатки обозначаются знаком .

### Экзотические , Сверхъестественные и Обычные

Экзотические недостатки запрещены обычным людям. Нелюди могут приобретать подобные черты благодаря расовым шаблонам (см. Главу 7), но им также нужно разрешение Мастера для приобретения дополнительных экзотических недостатков. Экзотические недостатки обозначаются знаком .

Сверхъестественные недостатки являются результатом божественного вмешательства, магии, псионики и т.д. С разрешения Мастера, любой может страдать от подобного проклятия - но только в том случае, если в игровом мире существуют сверхъестественные силы. Сверхъестественные недостатки обозначаются знаком .

Обычные недостатки - это все остальные. К ним относятся врожденные, приобретенные и добровольно принятые ограничения, которыми может обладать любой. Обычные недостатки не обозначаются особым образом. Считайте, что любой недостаток, не отмеченный значками  и , доступен всем.

## САМОКОНТРОЛЬ И МЕНТАЛЬНЫЕ НЕДОСТАТКИ

Многие ментальные недостатки не влияют на вас постоянно - вы можете постараться сдерживать свои порывы. Звездочка (\*) рядом с ценой данного недостатка обозначает, что ему можно сопротивляться. Для каждого подобного недостатка вы должны выбрать показатель самоконтроля: значение, которое необходимо выбросить на 3к, чтобы избежать влияния недостатка. Модификаторы цены следующие:

Однако в отличие от изначальных недостатков, увечья, полученные в ходе игры, не дают вам очков на покупку способностей - они просто снижают число ваших очков!

*Пример:* если вы начинаете слепым персонажем, то получаете дополнительно 50 очков... но если в ходе игры вас ослепило взрывом,

Вы сопротивляетесь достаточно редко (результат броска 6 или меньше): 2 × указанная цена.

Вы сопротивляетесь относительно часто (результат броска 9 или меньше): 1,5 × указанная цена.

Вы сопротивляетесь достаточно часто (результат броска 12 или меньше): указанная цена.

Вы сопротивляетесь почти всегда (результат броска 15 или меньше): 0,5 × указанная цена.

Все дробные значения отбрасываются (например, -22,5 очка превращаются в -22 очка).

Показатель самоконтроля «по умолчанию» составляет 12: вам необходимо выбросить 12 или меньше на 3к, чтобы избежать действия своего недостатка. Это позволяет вам использовать указанную цену недостатка. Выберите показатель 15, если хотите обозначить склонность к чему-либо, а не полноценный изъян. Показатель самоконтроля 9 будет часто ограничивать доступный вам выбор. Показатель самоконтроля 6 может сделать вас уязвимым (особенно если речь идет о полноценном психическом нарушении).

Запишите показатель самоконтроля в лист персонажа в скобках после названия недостатка.

*Многие ментальные недостатки не влияют на вас постоянно, но вы можете постараться сдерживать свои порывы.*

Например, если вы сопротивляетесь Неистовству при результате броска 9 или меньше, то запишите это как «Неистовство (9).»

### **Броски самоконтроля**

В обстоятельствах, которые способны привести к срабатыванию вашего недостатка, может потребоваться бросок 3к против показателя самоконтроля, чтобы проверить, повлияет ли на ваши непосредственные действия недостаток. Если при броске выпадает указанное или меньшее число, то вы поборолите недостаток - на этот раз. В противном случае происходят указанные эффекты. Это называется броском самоконтроля.

Как и все броски успеха, броски самоконтроля подвержены действию модификаторов. Особенно легкие или тяжелые обстоятельства могут давать премии или штрафы. Наркотики или болезни могут сделать вас

## **Добровольные ментальные недостатки**

Ряд ментальных недостатков - Кодекс чести (с.127), Требования веры (с.132), Фанатизм (с.136), Законопослушный (с.138), Нетерпимость (с.140), Чувство долга (с.153), Личный знак (с.159) и Клятва (с.160) - это не проблемы психики, а убеждения и кодексы поведения. Подобные «добровольно принятые ментальные недостатки» обладают тремя чертами, которые отличают их от прочих ментальных недостатков:

- Их можно «выкупить» за полученные очки в любое время. Действительно бывает так, что без какой-то особой причины человек просыпается утром и решает жить по-другому!

- Их не могут вызывать Воздействие (с.35), наркотики, операция на мозге и другие подобные «быстрые и опасные» способы смены поведения. Подобным способом можно создать пацифиста или маньяка, но понадобится магия, Контроль разума (с.68) или продолжительное Промывание мозгов (с.182), чтобы вложить в человека что-то, по сложности сравнимое с кодексом поведения.

- Их можно использовать вместе с ограничением Договор (с.113), т.е. существуют определенные условия, которые вы обязаны соблюдать, чтобы сохранять некие сверхъестественные силы.

в большей или в меньшей мере подверженным недостатку. Некоторые недостатки могут сделать вас более раздражительным, уменьшая ваше желание сопротивляться. Подробности см. в описании недостатка.

Потраченные таким образом очки просто-напросто исчезают, но временами сопротивление недостатку стоит того. В данном случае Мастеру не следует штрафовать за плохой отыгрыш, поскольку вы сами себя штрафуете!

Обратите внимание, что сильная Воля помогает вам делать броски испуга и противиться сверхъестественному воздействию на эмоции, но она не помогает при броске самоконтроля - даже при недостатках, которые воздействуют именно на перечисленные вещи. Ментальные недостатки отражают определенный аспект вашей личности, который вы не можете победить простым усилием воли (или разума). Это часть того, что и делает их недостатками!

## **«Выкуп» НЕДОСТАТКОВ**

Вы можете использовать призовые очки для того, чтобы «выкупить» многие недостатки - и те, с которыми вы начинали, и те, которые получили по ходу игры. Это стоит столько же очков, сколько недостаток приносит изначально. С разрешения Мастера, вы можете выкупать недостатки, у которых есть уровни, по одному уровню. Точно так же, вы можете выкупать недостатки, у которых есть показатель самоконтроля, постепенно повышая этот показатель. В обоих случаях, цена в очках - это разница между предыдущим уровнем и нынешним. Подробнее о выкупе недостатков рассказано в Главе 9.

# СПИСОК НЕДОСТАТКОВ

## Рассеянность Absent-Mindedness

**-15 очков**

Вы испытываете проблемы со вниманием ко всему, на чем вы не сосредоточены в конкретный момент. Вы получаете -5 ко всем броскам ИН и умений, зависящих от ИН, кроме тех, что относятся к текущему заданию. Если никакого привлекательного задания или предмета не видно, то вы спустя пять минут сосредоточитесь на более интересных вещах и не будете обращать внимание на текущее окружение, пока что-либо не привлечет ваше внимание и не вернет вас на землю. Будучи погружены в собственные мысли, вы должны сделать бросок Восприятия-5, чтобы заметить что угодно, что не наносит лично вам физического ущерба.

Вы можете попытаться приковать свое внимание к скучному предмету за счет силы воли. Чтобы сделать это, понадобится сделать бросок Воли-5 каждые пять минут. К «скучным вещам» относятся светские разговоры, монотонный ручной труд, охрана чего-либо, езда по пустому шоссе...

Рассеянные люди склонны забывать тривиальные вещи (например, оплачивать счета) и предметы (например, ключи от машины или чековую книжку). Каждый раз, когда становится важным, выполнили ли вы подобное задание и захватили ли подобную вещь, Мастеру следует потребовать от вас броска ИН-2. В случае провала, этот момент ускользнул от вашего внимания.

*Пример:* рассеянный детектив попал в перестрелку. Он уже участвовал в перестрелке в этот день, и потерял там четыре патрона, так что Мастер требует сделать бросок ИН-2. Детектив проваливает этот бросок, и слишком поздно обнаруживает, что забыл перезарядить оружие, так что в его револьвере осталось только два патрона!

Это классический недостаток экцентричных гениев.

## Пристрастие Addiction

**Цена различна**

Вы прирастали к наркотику, который необходимо принимать ежедневно, иначе отказ от него повлечет отрицательные эффекты. Цена данного недостатка зависит от цены, эффектов и легальности наркотика:

### Цена (дневная доза)

Дешевый (до 0,1% среднего начального богатства): -5 очков.

Дорогой (до 0,5% среднего начального богатства): -10 очков.

Очень дорогой (более 0,5% среднего начального богатства): -20 очков.

### Эффекты

Выводящий из строя или галлюциногенный: -10 очков.

Вызывает сильное привыкание (-5 при броске для отказа): -5 очков.

Вызывает абсолютное привыкание (-10 при броске для отказа): -10 очков.

### Легальность

Нелегальный: +0 очков.

Легальный: +5 очков.

*Пример:* табак стоит дешево, вызывает сильное привыкание и легален; заядлый курильщик получает Пристрастие на -5 очков. Героин очень дорог, выводит из строя, вызывает полное привыкание и нелегален; героиновый наркоман получает Пристрастие на -40 очков.

*Нехимические прирастания (Non-Chemical Addiction):* вы можете иметь Пристрастие к какой-либо деятельности, а не к наркотику - например, к телепатическим контактам или пребыванию в виртуальной реальности. Если это стоит денег, то оцените Пристрастие по ежедневным расходам на него. Если это бесплатно (например, как телепатический контакт), то считайте его «Дешевым», если можете делать это практически везде (телепатический контакт с кем угодно), и «Дорогим», если требуются специальные условия (телепатический контакт с определенным человеком). Подобные Прирастания почти всегда вызывают психологическую зависимость (см. ниже раздел Отказ).

### Эффекты наркотиков

Стимуляторы вызывают прилив сил... пока не проходит их действие. После этого вы становитесь подавленным и раздражительным. Выводящие из строя наркотики лишают вас сознания (или просто вызывают блаженную апатию, лишая способности действовать) примерно на два часа. Галлюциногены делают невозможными работу или участие в бою, хотя вы можете оставаться активным и разговорчивым. Некоторые наркотики (например, табак), не вызывают ни одного из указанных эффектов, а некоторые имеют свои уникальные эффекты. Возможны и побочные эффекты. Детальные правила см. в разделе *Наркотики, вызывающие привыкание* (с.440)

### Отказ

Иногда, добровольно или нет, вы вынуждены воздерживаться от

своего Прирастания. Прирастание к наркотику, который вызывает психологическую зависимость - это ментальный недостаток; отказ от такого наркотика требует серии бросков Воли и может вызвать ментальные проблемы. Прирастание к наркотику, который вызывает физиологическую зависимость - это физический недостаток; отказ от наркотика зависит от вашего ЗД и может причинять физический вред. Подробнее см. раздел *Отказ от наркотика* (с.440). Если вы успешно откажетесь от Прирастания, то обязаны немедленно выкупить данный недостаток.

### Незначительные прирастания

Если Прирастание стоит лишь -5 очков, Мастер может определить, что стоимость наркотика, негативное отношение окружающих и долгосрочные пагубные эффекты и составляют данный недостаток, и можно не применять обычные правила по отказу от наркотика. Это подходит для таких наркотиков, как табак или кофеин. Если вам приходится обходиться без них, то нужно как обычно делать броски Воли или ЗД, но единственным эффектом при провале будут общее чувство тревоги, раздражительность или беспокойство. Это выражается во временном штрафе -1 к броскам ЛВ, ИН, самоконтроля или к броскам реакции (по выбору Мастера) - но не в схождении с ума или физическом ущербе. Последовательные провалы при броске продляют данные эффекты; они не увеличивают штраф. Если вы сумеете выполнить 14 удачных бросков подряд, то обязаны выкупить данное Прирастание.

Согласно данным правилам, можно создать Прирастание ценой 0 очков. Подобные Прирастания - это всегда незначительные Прирастания, и вы можете взять их в качестве прищуд за -1 очко (см. Прищуды, с.162).

## Алкоголизм Alcoholism

**-15 или -20 очков**

Вы испытываете прирастание к алкоголю. Алкоголизм использует правила по Прирастаниям (см. выше). Алкоголь дешев, выводит из строя и обычно легален, так что в нормальных условиях это было бы Прирастанием за -10 очков. Но алкоголь еще и очень коварен; таким образом, он стоит -15 очков - или -20, если он нелегален.

Большую часть времени вы можете пить исключительно вечерами, и (с игровой точки зрения) действовать нормально. Однако каждый раз, когда вы находитесь в присутствии ал-

коголя, требуется бросок Воли, чтобы не выпить. Проваленный бросок означает, что вы уходите в «запой» продолжительностью 2к часов, вызывающий похмелье; см. Алкогольные напитки и опьянение (с.439). Алкоголика в ходе запоя свойственна резкая смена настроения - от абсолютного дружелюбия до крайней враждебности - и они могут нападать на друзей, слишком вольно разговаривать и совершать другие ошибки.

К другим неприятным свойствам Алкоголизма относится то, что от него трудно избавиться. Если вам удалось победить пристрастие к алкоголю, то вы можете больше не пить ежедневно... но все равно необходимо делать бросок Воли+4, если вы оказались рядом с алкоголем. Проваленный бросок не восстанавливает зависимости, но вызывает запой. (Три запоя в неделю возвращают зависимость.) Таким образом, не существует обычного способа «выкупить» этот недостаток.

Продолжительный Алкоголизм будет снижать ваши способности. Ежегодно необходимо совершать бросок ЗД+2, если вы не избавились от зависимости. Провал означает, что вы теряете один уровень в каком-либо из четырех базовых атрибутов - в каком именно, определяется случайным броском.

## Амнезия 🧠

### Amnesia

**-10 или -25 очков**

Вы потеряли память. Вы не можете вспомнить ничего о своей прошлой жизни, включая собственное имя. Этот недостаток бывает двух уровней:

*Частичная амнезия (Partial Amnesia):* вы, игрок, можете видеть лист персонажа, но Мастер имеет право зарезервировать до -30 очков ваших недостатков в качестве «секретных» недостатков, которые выберет, но вы не будете знать, где всему этому научились. Вероятно, у вас будут враги - а может и друзья - о которых вы не помните. Если вы обратитесь в полицию, то там смогут выполнить стандартную процедуру установления личности... но вы можете оказаться разыскиваемым преступником. Даже если это и не так, то, узнав собственное имя, вы не восстановите память! -10 очков.

*Полная амнезия (Total Amnesia):* единственные черты, которые вы можете определить при создании персонажа - это те, которые можно рассмотреть в зеркале. Мастер определяет все остальное - и держит весь ваш лист персонажа у себя, пока к вам не вернется память! Вы даже не подозреваете о своих способностях. Поскольку Мастер знает о ваших

причудах и ментальных чертах, а вы не знаете, иногда он будет изменять ваши решения о том, что вы делаете. Кроме того, он будет делать за вас все броски умений, поскольку вы не догадываетесь что умеете, пока не попробуете! Броски умений, зависящие от ИН, выполняются с -2, если только Мастер не считает, что память не повлияет на исполнение определенного задания. -25 очков.

Вы можете выкупить Амнезию, только если по некой причине могли восстановить воспоминания; например, встретили старого друга, вновь пережили некое значимое событие или вас, как часто водится, ударили по голове. В большинстве случаев, восстановление памяти будет связано с причиной, вызвавшей ее потерю. Особенно гадкие Мастера могут связать потерю памяти с неким промыванием мозгов. В данном случае, одним из тайных недостатков вероятно окажется Враг, обладающий достаточными ресурсами, чтобы использовать именно промывание мозгов.

## Внешность

### Appearance

см. с.21

Внешность хуже обычной является недостатком, и быть записана в листе персонажа в этом качестве.

## Боли в спине 🦴

### Bad Back

**-15 или -25 очков**

По какой-либо причине у вас проблемы с позвоночником. При требующей усилий физической деятельности у вас может «прихватить спину», что вызовет сильную боль или причинит дополнительные повреждения. Когда вы делаете бросок СЛ или выпадает 17 или 18 при броске атаки или защиты в контактном бою либо при броске «атлетических» умений вроде Акробатики, требуется также выполнить бросок ЗД.

*Модификаторы:* все модификаторы к броску, который вызвал бросок ЗД. При длительных заданиях это позволяет вам подготовиться и снизить риск для спины; успешный бросок ИН-2 или Физиологии+4 даст вам +2 к броску ЗД.

В случае провала вы срываете спину. Последствия зависят от тяжести вашего случая:

*Легкие (Mild):* вы получаете -3 к ЛВ до тех пор, пока не отдохнете или пока кто-либо не окажет вам помощь; Первая помощь-2 поможет вашей спине. Вы также получаете -3 к ИН, но лишь на следующую секунду (в бою это будет ваш следующий ход). При критическом провале вы получаете -5 к ЛВ и должны выпол-

нить бросок Воли, чтобы предпринять любое физическое действие. -15 очков.

*Сильные (Severe):* бросок ЗД производится с -2. В случае провала ЛВ и ИН получают штраф -4, пока вы не получите помощь или не отдохнете; вы испытываете постоянную мучительную боль. При критическом провале вы получаете 1к-3 повреждений, -6 к ЛВ и -4 к ИН. -25 очков.

Высокий болевой порог (с.59) уменьшает штраф к ЛВ и ИН наполювину (дробная часть отбрасывается), но не избавляет от него полностью.

## Слабая хватка 🦎

### Bad Grip

**-5 очков/уровень**

Вы получаете штраф при выполнении заданий, требующих твердой хватки. Каждый уровень (максимально три уровня) дает -2 к подобным заданиям. Это общий штраф - не за каждую руку отдельно. К таким заданиям относится использование холодного оружия, лазание, попытки поймать предмет и другие вещи, которые по мнению Мастера требуют твердой хватки (например, бросок Акробатики, чтобы ухватиться за трапецию).

Данный недостаток взаимно исключает недостаток Нет хороших манипуляторов (с.145).

## Слабое зрение 🦋

### Bad Sight

**-25 очков**

У вас проблемы со зрением. Это относится ко всем способам визуального восприятия: обычному зрению, Инфразрению, Ультразрению и т.д. Вы можете быть близоруким или дальноруким - по собственному выбору.

*Близорукость (Nearsighted):* вы не можете читать то, что напечатано мелким шрифтом, с компьютерного дисплея и т.д. на расстоянии более фута, не можете читать дорожные указатели и т.д., если они более чем в 10 ярдах. Вы получаете -6 к броскам Зрения, чтобы заметить предметы, удаленные более чем на ярд. При контактных атаках вы получаете -2 к умению. При атаках оружием дальнего боя удвойте реальное расстояние до цели перед вычислением модификатора за расстояние. -25 очков

*Дальнорукость (Farsighted):* вы можете читать лишь с большими трудностями (требуется в три раза больше времени). Вы получаете -6 к броскам Зрения, чтобы заметить предметы на расстоянии менее ярда, а также получаете -3 к ЛВ при выполнении любой ручной работы близко к глазам, включая бой вплотную. -25 очков.

## Особые ограничения

**Смягчитель (Mitigator):** при ТУ5+ вы можете приобрести очки, которые полностью снимут эффект Слабого зрения пока вы их носите. При ТУ7+ доступны контактные линзы. В обоих случаях помните, что может случиться несчастный случай... и что враги могут лишиться вас этих предметов. Если вы начинаете игру на технологическом уровне, где зрение может быть исправлено, вы *обязаны* взять данное ограничение. -60%

## Неприятный запах 🐾

### Bad Smell

-10 очков

Вы источаете отталкивающий запах, от которого невозможно избавиться, например, зловоние смерти и разложения. Это дает -2 к реакции от большинства людей и животных (хотя вы можете необыкновенно привлекать паразитов или стервятников, питающихся падалью!). Вы можете скрыть этот запах с помощью парфюмерии, но ее понадобится такое количество, что она вызовет тот же штраф к реакции.

## Вспыльчивость 🐾

### Bad Temper

-10 очков\*

Вы не полностью контролируете свои эмоции. Делайте бросок самоконтроля в любой стрессовой ситуации. Если она провалена, то вы выходите из себя и можете оскорбить, напасть или иным образом начать действовать против источника стресса.

## Неустовство 🐾

### Berserk

-10 очков\*

Вы склонны от ярости терять контроль над собой, когда вам или вашим близким причиняют вред, и вы бешено атакуете кого и что угодно, что считаете источником этого вреда. Если вы обладаете еще и Вспыльчивостью (выше), то любой стресс может вызывать Неустовство.

Делайте бросок самоконтроля каждый раз, когда получаете повреждения свыше 1/4 от своих ЕЖ в течение секунды, и каждый раз, когда видите, как подобный вред причиняют вашим близким. При провале вы впадаете в неустовство. Это же происходит автоматически, если вы проваливаете бросок самоконтроля за Вспыльчивость! Вы можете сознательно впасть в неустовство, используя манёвр Концентрация и успешно выполнив бросок Воли. Как только вы впали в неустовство, применяются следующие правила:

- Если вы вооружены холодным оружием, то обязаны совершать Тотальную Атаку каждый ход, когда

противник находится в зоне досягаемости. Если противник вне зоны досягаемости, то вы обязаны использовать манёвр Движение, чтобы подобраться как можно ближе к нему - а если вы способны совершить Движение и Атаку или закончить Атаку толчком, то так и сделаете.

- Если противник более чем в 20 ярдах от вас, то вы можете атаковать с помощью дистанционного оружия, если таковое имеется, но вы не можете Прицеливаться. При использовании огнестрельного оружия вы непрерывно палите с максимальной скоростью, пока не закончится боезапас. Вы не можете перезаряжать оружие, если только оно - и ваше умение Быстрое выхватывание - не позволяют зарядить «рефлекторно» (это может занимать не более секунды). Как только ваше оружие опустело, вы должны или выхватить другое, или броситься врукопашную.

- Вы невосприимчивы к оглушению и шоку, а ваши раны не дают штрафа к Движению. Вы делаете все броски против потери сознания или смерти с +4 к ЗД. Если вы не провалили ни одного броска, то остаетесь на ногах и бешено атакуете, пока не достигните -5\*ЕЖ. И после этого упадете замертво!

- Когда вы разделались с противником, то можете (при желании) сделать еще один бросок самоконтроля с целью выйти из неустовства. Если бросок провален (или не проводился вовсе), то вы остаетесь неустовым и атакуете следующего противника. Любой друг, который пытается вас остановить, считается противником! Вы можете делать бросок каждый раз, когда побеждаете противника, а также получаете дополнительный бросок, когда противников не осталось. Если неустовство продолжается, то вы начинаете атаковать своих друзей...

Как только вы возвращаетесь в нормальное состояние, все ваши раны немедленно начинают действовать. Проведите необходимые броски нормального ЗД, чтобы определить, остались ли вы в сознании и сохранили ли жизнь.

## Особые улучшения

**Бешенство в бою (Battle Rage):** вы впадаете в неустовство в любой боевой ситуации, независимо от того, были ли ранены. Чтобы избежать этого, необходимо сделать бросок самоконтроля при первом попадании в сражение (даже если речь идет о потасовке в баре или о матче по боксу). +50%

## Животное поведение 🐾 🐾

### Bestial

-10 или -15 очков

Вы мыслите и действуете как ди-

кое животное. У вас нет представлений о «цивилизованных» нормах морали или приличиях, вы не понимаете что такое собственность. Если кто-то пугает вас или угрожает вам, то вы деретесь с ним или убегаете. Вы не можете изучать умения, которые, по мнению Мастера, основаны на «цивилизованных» понятиях об искусстве или на социальном взаимодействии, и у вас нет этих умений по умолчанию.

Вы не обязательно не контролируете себя; вы просто действуете как положено животному. Обычно вы игнорируете тех, кто не трогает вас (если они не из разряда еды!), и можете даже выражать привязанность к тем, кто обращается с вами с особой добротой. Вы не можете понять, что такое собственность в человеческом смысле, но (в зависимости от расы) способны понять, что такое чужая территория, и не вредить тому, что находится на ней. Но вот считаете ли вы людей существами, у которых есть право на территорию - это вопрос открытый! Вы также способны понимать силу и уважать человека, который доказал, что он сильнее вас.

Вы не можете брать недостаток Дурная привычка для отражения своего животного поведения; оно уже включено в стоимость Животного поведения. Но если ваше поведение особенно неприятно людям - по серьезности равняется Дурной привычке за -15 очков - то Мастер может считать, что для вас Животное поведение стоит -15 очков, а не обычные -10. Однако вы вольны выбирать Дурные привычки, не связанные с животным поведением (включая людоедство).

Животное поведение не обязательно привязано к низкому ИН, но вот отыграть персонажа, который одновременно ведет себя как животное и обладает выдающимся интеллектом - это серьезное испытание, требующее изрядной смекалки и усилий. Мастер, однако, может ограничить ИН для персонажей с Животным поведением значением не более 10 (или даже не более 6!), а может и вовсе оставить этот недостаток только для НИП.

Обратите внимание, что метачерта Дикое животное (с.263) включает данный недостаток.

## Слепота 🐾

### Blindness

-50 очков

Вы совсем не можете видеть. В незнакомой местности вам приходится перемещаться медленно и осторожно либо пользоваться помощью спутника или животного-поводыря. Многие действия для вас невозможны; Мастеру следует использовать здравый смысл.

Вы получаете -6 ко всем боевым умениям. Вы можете использовать холодное оружие, но не можете целиться в определенную часть тела. Используя дистанционное оружие, вы можете стрелять наугад или подпускать противников настолько близко, чтобы было можно их слышать. Все это относится к случаям, когда вы привычны к слепоте. Если вы внезапно потеряли зрение, то сражаетесь с -10, так, как если бы были в абсолютной темноте. В любом случае, вы не получаете дополнительных штрафов за действия в темноте.

Если вы слепы, то не можете приобретать сверхчеловеческие зрительные способности. Если вы воспринимаете невидимую область спектра, то у вас просто версия Инфразрения (с.60) или Ультразрения (с.94) за 0 очков - а не Слепота вместе с 10-очковой версией одного из указанных преимуществ. Обратите внимание, что Сканирование (с.81) и Чувство вибраций (с.96) - это не зрение; вы можете взять любое из этих преимуществ вместе со Слепотой за обычную цену.

### **Кровожадность** 🗡️

#### **Bloodlust**

**-10 очков\***

Вы желаете видеть своих врагов мертвыми. В бою вы обязаны использовать смертельные удары и делать контрольный выстрел, чтобы убедиться, что враг погиб. Необходим бросок самоконтроля, если вам нужно позволить противнику сдать, пройти мимо вражеского караула, захватить пленного и т.д. При провальном броске вы вместо этого попытаетесь убить врага - даже если это означает нарушить закон, выдать свое расположение, потратить патроны или нарушить приказ. В не боевой ситуации вы тоже никогда не забываете, что враг - это враг.

Это может показаться подлинно злодейской чертой, но многие литературные герои страдали от нее. Герой не изверг и не садист; его злоба ограничивается «законными врагами», будь то преступники, вражеские солдаты или члены враждебного клана. Обычно у него есть веская причина относить к ним именно так. А в обычной кабацкой драке он будет использовать кулаки, как и все остальные. С другой стороны, Кровожадный гладиатор или дуэлянт был бы весьма непопулярен, а полицейский вскоре бы попал под разбирательство, а солдат рисковал бы угодить под трибунал.

### **Задир** 🗡️

#### **Bully**

**-10 очков\***

Вы любите третировать людей, когда вам это сходит с рук. В зависимости от вашей личности и положения, это может принимать формы



физического насилия, словесных оскорблений или издевательств. Сделайте бросок самоконтроля, чтобы явно не задирать кого-то, когда этого делать не нужно - но, чтобы отыграть своего персонажа как положено, вам придется задирать всех кого можете. Поскольку никто не любит задир, реагирующая на вас будут с -2.

### **Безжалостный** 🗡️

#### **Callous**

**-5 очков**

Вы безжалостны, если не сказать жестоки. Вы способны понимать чужие эмоции, но делаете это лишь для того, чтобы управлять ими - вам нет дела до чужих чувств или боли.

Это дает вам -3 ко всем броскам Обучения, к броскам Психологии с целью помочь кому-то (но не с целью определить чужие слабости или провести научное исследование), а также ко всем броскам взаимодействия с теми, кто в прошлом пострадал от вашей Безжалостности (это решает Мастер). Кроме того, жертвы вашего отношения и те, кто обладает Эмпатией, реагируют на вас с -1. Но Безжалостность имеет и свои положительные черты: вы получаете +1 к броскам Допрашивания и Запугивания, когда используете угрозы или пытки.

### **Неспособен учиться** 🗡️

#### **Cannot Learn**

**-30 очков**

Вы не можете тратить заработанные очки персонажа на увеличение ЛВ, ИН, умений, приобретение ментальных преимуществ, не можете изучать новые техники (см. Техники, с.229) или получать знакомство с кем-либо (см. Знакомство, с.169) для уже имеющихся умений. Вы застываете с изначальными способностями!

Вы все же можете повышать свои СЛ и ЗД, получать физические преимущества (с разрешения Мастера).

Помимо этого, Неспособность учиться не мешает вам временно приобретать умения, используя преимущество Изменяемые способности (с.71). Существа с компьютерным разумом часто обладают обеими этими чертами.

Данная черта наиболее подходит для големов, лишенных сознания живых мертвецов, роботов и прочих автоматов.

### **Неспособен говорить** 🗡️

#### **Cannot Speak**

**-15 или -25 очков**

У вас ограничена способность говорить. Данная черта бывает двух уровней:

*Неспособность говорить (Cannot Speak):* вы можете издавать звуки (плять, рычать, выводить трели и т.д., в зависимости от персонажа), но ваш речевой аппарат не приспособлен, чтобы издавать тонкие звуки, необходимые для разговора. У вас все же могут быть преимущества Подражание звукам или Голос, а также недостаток Неприятный голос (но не Завикание). У большинства животных есть эта черта. **-15 очков.**

*Немота (Mute):* вы вовсе не способны издавать звуки. Всякое общение с окружающими должно быть невербальным: письменным, на языке жестов, морзянкой, с помощью телепатии и т.д. Время, проводимое за таким общением, считается полностью посвященным изучению соответствующих умений (см. Главу 9). Делать бросок не требуется (и не разрешается!), если вы пытаетесь объясниться с игровым персонажем,

который не знает языка жестов - отыграйте это как считаете нужным! Вы не можете обладать никакими чертами, которые связаны с голосом. -25 очков.

### Филантропия 🧠

#### Charitable

-15 очков

Вы остро ощущаете чужие эмоции и считаете обязательным для себя помогать окружающим - даже своим явным врагам. Сделайте бросок самоконтроля в любой ситуации, где вы можете оказать помощь или где вас специально просят о помощи, но в которой вы не должны этого делать. Если бросок провалился, то вы обязаны предложить помощь, даже если это означает нарушение приказа или вероятность попасть в ловушку.

### Хроническая депрессия 🧠

#### Chronic Depression

-15 очков\*

Вы утратили волю к жизни. Вы бы совершили самоубийство, но это для вас слишком сложно. Необходимо выполнить бросок самоконтроля, чтобы сделать что угодно помимо минимально необходимого для выживания (например, чтобы решиться пойти в кино, на собеседование по трудоустройству, прийти на свидание), а также каждый раз, когда нужно выбрать из двух или более действий. Если бросок провалился, вы выбираете путь наименьшего сопротивления. Обычно это означает, что вы остаетесь на месте и ничего не делаете.

Если ваш показатель самоконтроля слишком низок, то вы будете практически не способны делать что-либо для себя, если кто-то физически не вытащит вас из берлоги. Если кто-то появляется с требованием пойти и сделать что-то вместе, сделайте бросок самоконтроля. Если бросок провалился, то вы смирились с его планом, но без энтузиазма.

Однажды вы можете заменить этот недостаток другим недостатком за ту же цену, который связан с большим самоуважением. Мастеру следует позволять это преобразование, только если вы убедительно его отыграли. На время перехода Мастер может потребовать отыгрывать оба недостатка (новый на постоянной основе, а Хроническую Депрессию тогда, когда Мастер решит ввести ее в игру).

Вы можете также получить этот недостаток по ходу игры. Если ваше поведение разошлось с добровольным ментальным недостатком (см. с.121) или если вы лишились Иждивенца, то Мастер может заменить данный недостаток Хронической депрессией.

### Хронические боли 🧠

#### Chronic Pain

Цена различна

Вы страдаете от ранения, нарушения или болезни, которая регулярно - или даже постоянно - причиняет вам серьезную боль. Примеры этого - артрит, рак кости, мигрени и застрявшие в теле осколки («старая боевая рана»).

*Если ваш показатель самоконтроля слишком низок, то вы будете практически не способны делать что-либо для себя, если кто-то физически не вытащит вас из этого загона.*

Один раз в день следует выполнить бросок частоты появления Хронической боли. Если результат ниже указанного значения, то с вами случается приступ болевых ощущений. Время приступа определяет Мастер, но обычно такое случается когда вы бодрствуете - вы можете проснуться с болью или в течение дня ее может вызвать стресс (усталость, напряжение и т.д.).

Во время болей ваши ЛВ и ИН снижаются на число, определяемое серьезностью боли (см. ниже). Снизьте на это же число показатель самоконтроля при сопротивлении недостаткам вроде Вспыльчивости или Неистовства - испытывая боль, сложнее сдерживать себя.

Если Мастер решает, что боли начались тогда, когда вы пытаетесь спать, то вместо обычных эффектов недостатка вы получаете штрафы за недосыпание.

Приступ Хронических болей продолжается в течение установленного «интервала», после которого вы можете выполнить бросок ЗД, чтобы прийти в себя. Если бросок успешен, то вы справились с болью... на сегодня. Если провален, то приступ продолжается еще один интервал, после которого можно провести еще один бросок ЗД и т.д.

Определите цену Хронических болей, выбрав их серьезность, а затем изменив полученную цену в зависимости от продолжительности приступа и частоты его появления. Все мелкие значения отбрасываются.

#### Серьезность

Умеренная (Mild): -2 к ЛВ, ИН и броскам самоконтроля: -5 очков.

Серьезная (Severe): -4 к ЛВ, ИН и броскам самоконтроля: -10 очков.

Мучительная (Agonizing): -6 к ЛВ, ИН и броскам самоконтроля: -15 очков.

#### Интервал

1 час: ×0,5.

2 часа: ×1.

4 часа: ×1,5.

8 часов: ×2.

#### Частота появления

Приступ случается при результате 6 или меньше: ×0,5.

Приступ случается при результате 9 или меньше: ×1.

Приступ случается при результате 12 или меньше: ×2.

Приступ случается при результате 15 или меньше: ×3.

### Общительный 🧠

#### Chummy

-5 или -10 очков

Вы хорошо работаете в команде и ищете чужого общества. Данная черта бывает двух уровней:

**Общительный (Chummy):** чаще всего вы реагируете на окружающих с +2. В одиночестве вы несчастливы и расстроены, отчего получаете -1 к умениям, зависящим от ИН. -5 очков.

**Контактный (Gregarious):** обычно вы реагируете на окружающих с +4. Вы несчастны, если остаетесь в одиночестве, и получаете -2 к зависящим от ИН умениям, либо -1, если работаете в группе из четырех или менее человек. -10 очков.

### Несообразительный 🧠

#### Clueless

-10 очков

Вы абсолютно не понимаете шуток, объектом которых являетесь сами, и не чувствуете, когда вас соблазняют (+4 к сопротивлению Сексапильности). Смысл образных выражений от вас ускользает. Выше вашего разума и тонкое обхождение, что дает вам -4 к умению Хорошие манеры. Ваши незначительные привычки (например, когда вы оставляете включенным поворотник всю дорогу от Чикаго до Альбукерке) раздражают других, и вы можете взять одну-две из них в качестве причуд. Большинство людей реагирует на вас с -2.

В отличие от обладателей недостатка Нет чувства юмора (с.146), вы можете шутить - хотя и не смешно - и можете оценить грубые шутки или юмористические произведения. Но вы редко способны уловить шутку в разговоре, особенно если шутят над вами (чтобы понять, что объектом шутки стали вы, необходим бросок ИН-4). В отличие от обладателей Доверчивости (с.137), вы вполне понимаете, когда кто-то пытается вас

использовать, если это происходит не в общении. Вы подвержены Заговариванию зубов не более других, если только вас не пытаются убедить в том, будто привлекательный представитель противоположного пола в вас заинтересован...

Этот недостаток больше всего подходит для гениев не от мира сего, пришельцев с Марса и т.д.

## Кодекс чести 🧠

### Code of Honor

**-5 или -15 очков**

Вы гордитесь набором принципов, которым следуете постоянно. На практике это может выражаться по-разному, но обычно требует некоего «честного» поведения. Вы будете готовы практически на все - даже на смертельный риск - чтобы избежать «бесчестия» (в чем бы оно для вас ни заключалось).

Чтобы получать очки за Кодекс чести, вы должны не просто говорить о своих принципах. Вы обязаны быть истинным последователем этого Кодекса! Это недостаток, поскольку он часто требует опасного - если не безрассудного - поведения. Более того, вас часто могут загнать в невыгодную ситуацию, если враги знают о ваших принципах.

Кодекс чести - это не то же самое, что и Служба (с.133) или Чувство долга (с.153). Самурай или британский гренадер идет в бой с превосходящими силами врага из-за службы, а не из собственных соображений о чести (хотя бегство с поля боя может лишить их и чести). Риск, которому вы подвергаетесь по соображениям чести - это исключительно ваше дело.

Цена определенного Кодекса чести в очках зависит от того, какие проблемы он способен вам принести и от того, насколько произвольны и нерациональны его требования. Неформальный Кодекс, относящийся только к равным, стоит -5 очков. Формальный Кодекс, относящийся только к равным, стоит -10 очков. Формальный Кодекс, действующий все время или требующий совершить самоубийство в случае нарушения, стоит -15 очков. Последнее слово за Мастером! Вот несколько примеров:

*Кодекс чести (пиратский):* всегда мстить за обиды, независимо от грозящей опасности; считать врагов своего друга своими врагами; сражаться против члена своей же команды или своего товарища лишь в открытом и честном поединке. Все остальное делать можно. Этот кодекс подойдет также бандитам, байкерам и т.д. -5 очков.

*Кодекс чести (профессиональный):* придерживаться своей профессиональной этики; всегда выполнять работу настолько хорошо, насколько

возможно; поддерживать свою гильдию, союз или профессиональное объединение. Этот кодекс лучше всего подходит юристам и врачам (клятва Гиппократ), но честные купцы, торговцы и др. также могут придерживаться подобного Кодекса. -5 очков.

*Кодекс чести (джентльменский):* никогда не нарушать слова. Никогда не спускать оскорбления, нанесенного себе, даме или своему флагу; обиду можно смыть только извинением или дуэлью (не обязательно смертельной!). Никогда не пользоваться каким-либо преимуществом перед соперником; оружие и условия сторон должны быть равными (исключение представляет война). Данный кодекс действует только среди джентльменов. Грубость со стороны кого-либо со Статусом 0 и ниже называется поркой, а не дуэлью! -10 очков.

*Кодекс чести (солдатский):* офицер должен быть строг, но справедлив, быть на переднем краю и оберегать своих людей; солдат должен беречь своих товарищей и следить за своим снаряжением. Каждый солдат должен быть готов сражаться и с честью погибнуть за свое подразделение, свои войска и свою страну; выполнять приказы; следовать «законам военного времени»; относиться к честному противнику с уважением (бесчестный враг заслуживает пули); с гордостью носить свою форму. -10 очков.

*Кодекс чести (рыцарский):* то же, что и джентльменский Кодекс чести с тем исключением, что флаги пока не изобретены. Отвечать на любое оскорбление, нанесенное своему вассалу или вере. Защищать любую даму и любого, кто слабее. Принимать вызов на поединок от любого человека вашего статуса и выше. Даже в открытой войне силы и оружие должны быть одинаковы, если противник тоже знатен и благороден. -15 очков.

## Холоднокровный 🧠 🧠

### Cold-Blooded

**-5 или -10 очков**

Температура вашего тела изменяется вместе с температурой окружающей среды. На вас меньше сказывается серьезное повышение или понижение температуры тела (+2 к броскам ЗД при сопротивлении температурным эффектам), вам требуется лишь 1/3 еды, потребляемой теплокровными существами с такой же массой, но вы склонны «замерзнуть» в холодную погоду.

После 30 минут нахождения в холодной среде (или после часа, если у вас есть какая-либо Устойчивость к температуре) вы получаете -1 к Базовой скорости и ЛВ за 10<sup>0</sup> Фаренгейта

(~5,5<sup>0</sup> Цельсия - прим. пер.) ниже вашей «пороговой температуры» (см. ниже). При температуре ниже 32<sup>0</sup> (0<sup>0</sup> С), вы должны сделать бросок ЗД или получить повреждения в 1 ЕЖ. Теплая одежда дает +2 к этому броску.

Вы восстанавливаете потерянную Базовую скорость и ЛВ со скоростью одно очко в час, когда возвращаетесь в теплую среду. Удвойте эту скорость, если среда исключительно теплая.

Цена недостатка зависит от значения вашей «пороговой температуры»:

Вы «замерзаете» при температуре ниже 50<sup>0</sup> (~10<sup>0</sup>С): -5 очков.

Вы «замерзаете» при температуре ниже 65<sup>0</sup> (~20<sup>0</sup>С): -10 очков.

## Дальтонизм 🧠

### Colorblindness

**-10 очков**

Вы совершенно не способны различать цвета (это полный дальтонизм). В любой ситуации, где необходимо распознавать цвета (например, при покупке самоцветов, попытках распознать цветные знаки или нажатие красную кнопку для запуска двигателя), Мастеру следует создать вам соответствующие трудности. Определенные умения становятся для вас сложнее. В частности, вы получаете -1 к большинству бросков Рисования, Химии, Вождения, Торгового дела, Пилотирования и умения Следопыт.

## Ступор в бою 🧠

### Combat Paralysis

**-15 очков**

Вы склонны внезапно «застывать» в бою, и получаете -2 ко всем броскам испуга. Это совершенно не то же самое, что Трусость (с.129) - вы можете быть и храбры, но тело предаст вас.

В любой ситуации, где вам грозят повреждения, сделайте бросок ЗД. Не делайте бросок до того момента, пока вам не придется сражаться, бежать, нажимать на курок или делать что-то еще. Любой результат выше 13 означает провал, даже если ваш показатель ЗД 14+. В случае успеха, вы способны действовать обычным образом. При провале вы ментально оглушены (см. *Эффекты оглушения*, с.420). Делайте бросок ЗД каждую последующую секунду с накопительной преией +1 за ход, чтобы выйти из ступора. Пощечина от товарища даст еще +1 к вашему броску.

Как только вы пришли в себя, вы больше не застынете, имея дело с текущей опасностью. После этого вы можете вновь впасть в ступор в следующей опасной ситуации.

Данный недостаток - противоположность Боевым рефлексам (с.43). У вас не может быть обеих этих черт.



## Разорительная привычка

### *Compulsive Behavior* от -5 до -15 очков\*

У вас есть привычка - зачастую порочная - которая отнимает значительное количество вашего времени и денег. Вы обязаны потакать ей минимум раз в день, если это хоть как-то возможно, а в случае провала броска самоконтроля поддаваться ей каждый раз, когда появляется такая возможность. Вы склонны избегать ситуаций, в которых, как вам известно, придется отказаться от привычки более чем на день. Вам необходимо сделать бросок самоконтроля, чтобы согласиться на такую ситуацию; если вы побороли себя (или вас заставили), то на все это время становитесь Вспыльчивым (с.124), броски самоконтроля в этом случае те же, что и для вашей Разорительной привычки. Регулярно избегать своей привычки - значит плохо отыгрывать роль!

Цена данного недостатка зависит от того, сколько денег уходит на вашу привычку, и сколько проблем она вам приносит. Последнее слово за Мастером. Вот ряд примеров:

*Вечеринки (Compulsive Carousing):* вы не можете отказаться от участия в вечеринке! Раз в день вы обязаны попасть туда, где много людей, и побездельничать там - поприрадовать, выпить, попеть песни и пошутить - хотя бы в течение часа. Если вас не пригласили, вы явитесь без пригла-

шения; если никакой вечеринки не намечается, вы постараетесь сами ее устроить. Деньги значения не имеют! Если они у вас есть, вы их потратите. Вы без особых размышлений готовы употребить почти любые стимуляторы, никогда не отказываетесь выпить в компании и мало разборчивы в выборе того, с кем из представителей противоположного пола проводить время. Вы получаете +1 к реакции от настроенных похожим образом экстравертов, но -1 и хуже от здравомыслящих граждан - даже -4 в мирах с пуританской моралью. -5 очков\* (-10\* очков в мирах с пуританской моралью).

*Азартные игры (Compulsive Gambling):* вы не упускаете возможности сыграть. Пари, ставки, рулетка и даже лотерея для вас необычайно притягательны. Если никто не принимает ставки и не играет в рулетку, то вы начнете делать это сами. Вы поучаствуете в любой предложенной азартной игре, не важно, знакомы вам правила или нет. Вам не обязательно владеть умением Азартные игры, но если его нет, то вам понадобится изрядный источник богатства! Если вам что-то мешает играть - например, вы путешествуете в компании, где не любят игры - то вы вскоре заработаете штраф к реакции (-1 за каждые -5 очков цены недостатка, полученных после использования множителя), поскольку постоянно говорите об играх и пытаетесь соблазнить окружающих поиграть или заключить пари. -5 очков\*.

*Щедрость (Compulsive Generosity):* вы слишком щедры. Если нищий просит денег, то вы ему подадите - причем там, где другой обошелся бы медяком, дадите серебро. Вы всегда прислушиваетесь и к более серьезным просьбам помочь деньгами, даже если они трудновыполнимы, и вам следует делать бросок самоконтроля каждый раз, когда вы слышите убедительную историю о превратностях судьбы (если в этот момент вы без денег, то будете долго извиняться). Вы не полный простака - просто вы чувствуете вину за то, что вам лучше, чем другим. В обществе, где много нищих, увеличите свои расходы на жизнь:

Показатель самоконтроля	Возрастание расходов на жизнь
6	20%
9	15%
12	10%
15	5%

Это может дать вам +1 к реакции от набожных людей; если вы сами бедны, то премия к реакции может быть даже больше. Данная черта несовместима со Скупостью. -5 очков.\*

*Ложь (Compulsive Lying):* вы постоянно лжете без какой-либо причины кроме удовольствия от процесса вранья. Вы наслаждаетесь выдумками о своих подвигах, происхождении и богатстве - обо всем том, что может произвести впечатление на слушателей. Даже если ваша ложь

становится явной, вы упорно цепляетесь за свои выдумки, называя обвинителя лжецом и мерзавцем. Чтобы рассказать чистую, не приукрашенную правду, необходимо выполнить бросок самоконтроля. Если он провален, то вы лжете - не имеет значения, насколько тяжелыми будут последствия. Когда вы делаете бросок, чтобы сказать правду своим товарищам по партии, то бросайте кубики незаметно для других игроков. Таким образом, они никогда не смогут быть уверены, что получают точную информацию. -15 очков.\*

**Расточительство (Compulsive Spending):** ваши деньги просачиваются сквозь пальцы! Вам нравится слыть транжиром, вы слишком любите роскошь или обожаете сам факт покупки - а может и все одновременно. Делайте бросок самоконтроля каждый раз, когда вам предлагается купить что-то, что связано с любой вашей причудой или интересом, а денег в кармане минимум в два раза больше, чем стоит покупка. В случае провала, вы покупаете данный товар. Это увеличивает ваши расходы на жизнь и дает штраф к умению Торговое дело, когда вы торгуетесь или сбиваете цену:

Показатель самоконтроля	Возрастные расходы на жизнь	Штраф к умению Торговое дело
6	20%	-4
9	15%	-3
12	10%	-2
15	5%	-1

Расточительство не определяется богатством! Бедный фермер может быть расточителем. Данная черта несовместима со Скупостью (это ее противоположность!), но вы можете сочетать ее с Жадностью. -5 очков.\*

**Клятвы (Compulsive Vowing):** вы никогда не решаете просто что-то сделать; вам необходимо поклясться это исполнить. Хотя подобные клятвы обычно по своей природе незначительны, вы подходите к ним со всей серьезностью и преданностью. Вы можете добавлять такие клятвы к формальным клятвам. -5 очков.\*

### Заторможенный Confused

-10 очков\*

Чаще всего мир кажется вам странным и непонятным местом. Вы не обязательно глупы, но вы медленно осознаете факты и понимаете ситуации.

В частности, вы плохо реагируете, когда вокруг происходит слишком много всего. Когда вы один, в

тишине и покое, то действуете нормально. Но в незнакомом месте или в суматохе вам следует сделать бросок самоконтроля. В случае провала вы заставляете вместо того, чтобы действовать решительно или так как нужно. Обычно это мешает вам выполнять бросок Тактики и участвовать в иного рода долгосрочном планировании. Мастер может добавлять модификаторы к броскам самоконтроля в зависимости от сил, действующих в данной области. Чтобы не быть битым с толку, когда двое ваших друзей тихо болтают в знакомой вам комнате, понадобится обычный бросок, в ночном клубе, мерцающем огнями и наполненном музыкой, вы получите штраф -5, а посреди крупного восстания или битвы получите -10!

Если этот недостаток срывает в бою, вы должны каждый ход выбирать маневр Бездействие. Вы не оглушены, и если конкретно вас атакуют, то можете нормально защищаться. Вы даже можете атаковать именно этого противника в ответ. Но вы никогда не действуете - вы просто отвечаете.

### Трусость Cowardice

-10 очков\*

Вас очень беспокоит собственное физическое здоровье. Каждый раз, когда от вас требуется подвергать себя физической опасности, необходим бросок самоконтроля. Он делается с -5, если вам грозит смерть. В случае провала вы отказываетесь подвергаться опасности, если только при этом вам не будет угрожать еще большая опасность!

Трусость дает штраф к броскам испуга, если имеет место физическая опасность:

Показатель самоконтроля	Штраф к броскам испуга
6	-4
9	-3
12	-2
15	-1

В некоторых местах и эпохах, при общении с солдатами, полицией и т.д. на вас реагируют с тем же штрафом, если станет известно, что вы трус.

### Любопытство Curious

-5 очков\*

Вы от природы очень любознательны. Это не то любопытство, которое свойственно всем ИП («Что в той пещере? Откуда берутся летающие тарелки?»), а то, которое касается реальных вещей («Что будет, если нажать эту кнопку?»).

При встрече с интересным предметом или ситуацией выполните бросок самоконтроля. В случае провала вы посмотрите поближе - нажмете кнопку, дернете рычаг, откроете дверь, развернете подарок и т.д. - даже если знаете, что это может быть опасно. Хорошие игроки не станут прибегать к этому броску слишком часто...

В целом же, вы сделаете все что в ваших силах, чтобы исследовать любую ситуацию, которая вам не знакома на все 100%. При встрече с настоящей тайной вы просто не можете отвернуться от нее. Вы пытаетесь разумно обосновать свое любопытство, если остальные пытаются вас отговорить. Здравый смысл здесь не помогает - вы знаете, что это рискованно, но все равно вам любопытно!

### Проклятый Cursed

-75 очков

То же, что и Невезение, но хуже. Когда что-то плохое происходит с партией, то в первую очередь и самым худшим образом это обрушивается на вас. Если что-то идет хорошо, то это проходит мимо вас. Каждый раз, когда Мастеру захочется вас пнуть, он может это сделать, и вам придется с этим смириться, потому что вы Прокляты. Вы не можете выкупить данный недостаток, просто выплатив очки - придется установить, кто вас проклял, разобравшись с этим проклятием и лишь потом потратить очки.

### Глухота Deafness

-20 очков

Вы совсем не способны слышать. Вам придется получать информацию в письменной форме (если вы грамотны) или с помощью языка символов. Однако все время, потраченное вами на подобное общение, считается полностью потраченным на обучение используемым умениям (Язык жестов, Чтение по губам и т.д.); см. Главу 9.

### Долги Debt

См. с.26

### Замедленный ход времени Decreased Time Rate

-100 очков

Данный недостаток является противоположностью Ускоренному ходу времени (с.38). Вы ощущаете течение времени с половиной обычной скорости: прошедшие в реальности две секунды вы воспринимаете как одну.

Ваш ход наступает в бою раз в две секунды! (Если ваша группа любит серьёзную детализацию, то ход персонажа с Замедленным ходом времени можно разбивать на два «полухода»: движение разделяется на два хода, Атака объявляется в один ход, а бросок попадания делается в следующий и т.д.)

## **Заблуждения** 🧠

### **Delusions**

#### **Цена различна**

Вы верите во что-то, что попросту не соответствует действительности. Из-за этого окружающие могут считать вас сумасшедшим. И могут оказаться правы! Если у вас имеется Заблуждение, то вы обязаны отыгрывать веру в него постоянно. Стоимость Заблуждения зависит от его сути.

*Незначительное (Minor):* данное заблуждение влияет на ваше поведение, и всем окружающим это вскоре становится заметно, однако это не мешает вам действовать более или менее нормально. Те, кто видит ваше Заблуждение, реагирует на вас с -1. Примеры: «Белки - посланцы Бога.» «Иллюминаты постоянно за мной наблюдают - но только чтобы меня защищать.» «Я урожденный герцог Фнордский, похищенный в младенчестве цыганами и обреченный жить среди простолюдинов.» -5 очков.

*При желании расшевелить игроков Мастер может сделать так, чтобы Заблуждение оказалось правдой. Мастер не говорит, что вы не сумасшедший. Ведь вы можете знать правду и при этом быть ненормальным...*

*Значительное (Major):* данное Заблуждение сильно влияет на ваше поведение, но не мешает вам жить относительно нормальной жизнью. Окружающие реагируют на вас с -2. Примеры: «Правительство записывает все телефонные разговоры.» «У меня есть Идеальная память и Чувство направления.» -10 очков.

*Серьёзное (Severe):* данное Заблуждение настолько сильно влияет на ваше поведение, что способно помешать вам жить обычной жизнью. Окружающие реагируют на вас с -3, но они скорее будут пугаться или жалеть вас, а не нападать. Столь серьёзное заблуждение может не дать вам нормально участвовать в кампании; поэтому его обязательно следует обсудить с Мастером заранее. Примеры: «Я Наполеон.» «Я бессмертен.» «Мороженое помогает механизм работать лучше, а компьютерам особенно. Просто нужно

правильно его положить».-15 очков.

В зависимости от вашего поведение, одно и то же заблуждение может быть причудой (-1 очко) или стоить -5, -10 или -15 очков. Например, «Все фиолетовые вещи разумны». Если вы похлопываете фиолетовые предметы и здороваетесь с ними, то это причуда. Если не обсуждаете важные дела в присутствии таких предметов, то это Незначительное Заблуждение. Если пикетируете Капитолий, требуя предоставить права фиолетовым, то это Значительное Заблуждение. Если при виде фиолетовых вещей бросаетесь в атаку, то это Серьёзное Заблуждение!

Независимо от того, насколько вы ненормальны, от Заблуждений нельзя получить больше -40 очков.

При желании расшевелить игроков Мастер может сделать так, чтобы Заблуждение оказалось правдой. Это подходит не ко всем Заблуждениям. Например, из описанных выше для этого вряд ли подойдут Заблуждения про белок, мороженое или Наполеона. Но Иллюминаты могут и правда существовать, а цыгане могли похитить наследника Фнордского престола... Главное чтобы было интересно!

Если Заблуждение оказывается правдой, то вам не нужно выкупать его, пока в этом не убедятся остальные игроки. (И помните: Мастер не говорит, что вы не сумасшедший.

Ведь вы можете знать правду и при этом быть ненормальным...)

## **Зависимость** 🧠 🧠

### **Dependency**

#### **Цена различна**

Вы обязаны регулярно принимать некое вещество (например, лекарство или волшебный эликсир), прикасаться или носить при себе предмет (например, святой ковчег или волшебный амулет) либо проводить время в некоей среде (например, в гробу или в родной стране, на родной планете или измерении), чтобы жить. Если вы не смогли этого сделать, то начинаете терять ЕЖ и в конце концов умираете. Цена в очках зависит от редкости необходимого вам средства:

*Исключительное* (невозможно купить; необходимо находить или изготавливать): -30 очков.

*Редкое* (очень дорогое или трудно находимое): -20 очков.

*Распространенное* (дорогое, но очень просто найти): -10 очков.

*Повсеместное* (доступно почти везде): -5 очков

Добавьте -5 к цене, если данное средство незаконно в вашем игровом мире.

Используйте множитель в зависимости от частоты, с которой вам необходимо употреблять средство:

*Постоянно:* вы обязаны носить с собой предмет или использовать вещество все время - например, вам нужна необычная атмосфера. Вы теряете 1 ЕЖ в минуту без этого средства. \*5

*Ежечасно:* теряете 1 ЕЖ за каждые 10 минут после пропущенной часовой дозы. \*4

*Ежедневно:* теряете 1 ЕЖ за каждый час после пропущенной дневной дозы. \*3

*Еженедельно:* теряете 1 ЕЖ за каждые шесть часов после пропущенной недельной дозы. \*2

*Ежемесячно:* теряете 1 ЕЖ за каждый день после пропущенной месячной дозы. \*1

*Раз в сезон:* теряете 1 ЕЖ за каждые три дня после пропущенной сезонной дозы (под «сезоном» в данном случае понимается три месяца). \*1/3 (все дробные числа отбрасываются).

*Ежегодно:* теряете 1 ЕЖ за каждые две недели после пропущенной годовой дозы. \*1/10 (все дробные числа отбрасываются).

Если вам необходимо прикасаться к некому объекту или проводить время в определенной среде, то, чтобы не получать повреждений, на это нужно потратить время, равное интервалу, с которым вы теряете ЕЖ. Например, чтобы не терять по 1 ЕЖ в час при ежедневной Зависимости от отдыха в гробу, вам необходимо пролежать в гробу минимум один час в день. Чтобы не терять 1 ЕЖ каждые две недели из-за Зависимости от родной планеты, вы обязаны посетить планету и пробить там минимум две недели в году.

С разрешения Мастера обычные люди могут брать данный недостаток для отражения своих особых потребностей или неких хронических заболеваний.

Не все, что необходимо для поддержания жизни, считается Зависимостью. Используйте недостаток Требуется обслуживание (с.143), если вам, чтобы не терять здоровье (ранения сюда не относятся), необходим квалифицированный уход - а не вещество, предмет или среда. Чтобы отразить особые требования к пище, при невыполнении кото-

рых вы будете медленно умирать от голода, а не стремительно терять ЕЖ при лишении еды, используйте недостаток Ограниченный рацион (с.151).

### Особые улучшения

**Старение (Aging):** вы неестественно стареете при отсутствии средства, от которого зависите. За каждый потерянный ЕЖ вы также стареете на 2 года (даже если вы Нестареющий). +30%

### Иждивенцы

#### Dependents

#### Цена различна

«Иждивенец» - это НИП, за которого вы несете ответственность; например, ваш ребенок, младший брат или супруг. Вы обязаны заботиться об Иждивенцах. Более того, враги могут использовать их для удара по вам. (Если у вас есть и Враг, и Иждивенец, а кубики указывают, что оба они появились, то Мастер может выстроить целое приключение на подобную тему!)

Если Иждивенец в ходе приключения будет похищен или окажется в опасности, то вы обязаны отправиться на его спасение как можно быстрее. Если вы не поспешите ему на помощь немедленно, Мастер может лишит вас премии в виде очков персонажа за плохой «отыгрыш персонажа». Более того, вы не получаете очков персонажа за игровую сессию, в которой ваш Иждивенец был убит или серьёзно ранен.

Цену этого недостатка определяют три фактора относительно Иждивенца: его способности, его важность (для вас!), а также частота его появления.

#### Способности

Определите число очков, на которое создается Иждивенец. Чем больше очков используется для его создания, тем более способным он будет, и тем меньше очков Иждивенец будет стоить в качестве недостатка. «Общее число очков» - это процент от очков игрового персонажа, лишь в последней строчке дано абсолютное значение; «Цена» - это число очков персонажа, которое приносит подобный недостаток.

Общее число очков	Цена
Не более 100%	-1 очко
Не более 75%	-2 очка
Не более 50%	-5 очков
Не более 20%	-10 очков
0 или меньше очков	-15 очков

Один и тот же человек может быть одновременно и Иждивенцем, и Союзником (с.36)! Сложите цену Союзник и Иждивенца, и получившееся число запишите как единую черту: как преимущество, если

сумма положительна, как недостаток, если отрицательна. При обоих подсчетах необходимо использовать одинаковое число его общих очков, но частота появления может быть разной. Делайте броски его появления в качестве Иждивенца, и в качестве Союзника, отдельно. Если он появляется как Иждивенец, то его появление приносит вам неприятности (например, его захватили в плен). Если он появляется в качестве Союзника, то он окажется полезен и сам о себе позаботится. Если он появляется и в том, и в другом качестве, то поможет вам, одновременно приносит неприятности; например, он помогает вам своими умениями, но при этом теряется, его вычисляют враги или он иным образом вызывает проблемы, равные предложенной помощи.

#### Важность

Чем важнее для вас Иждивенец, тем большей обузой он для вас является, и тем больше он приносит очков.

**Наниматель или знакомый:** вы чувствуете ответственность за этого человека, но способны разумно оценить риск, которому он подвергается. ×1/2

**Друг:** вы обязаны защищать этого человека всегда. Вы можете подвергать его риску только если дело касается чего-то очень важного (например, безопасности множества других людей). ×1

**Возлюбленный:** Иждивенец - это ваш родственник или любовник. Вы не цените ничего превыше его безопасности! ×2

#### Частота появления

Выберите частоту появления, как описано в разделе Частота появления (с.36). Она должна соответствовать «легенде» данного Иждивенца. Если, к примеру, Иждивенец - маленький ребенок, то было бы странно, что он появляется «относительно редко»!

#### Множественные Иждивенцы

Вы не можете получать очки более чем за двух Иждивенцев. Однако если у вас есть группа Иждивенцев, то вы можете считать всю группу за двух Иждивенцев. Рассчитайте стоимость обычного члена группы по приведенным правилам, а затем получите двойную приведенную цену.

**Пример:** борец с преступностью, который днем работает учителем в школе, может получить «группу иждивенцев»: это все школьники. Он молод (10 очков), появляются «достаточно часто» (×2) и считаются «друзьями» (×1), то есть каждый стоит -20 очков. Однако ограничение в

двух Иждивенцев позволит герою получить за них лишь -40 очков. (И если один из них пострадает, то останутся и другие.)

#### Иждивенцы в игре

По ходу игры вы будете улучшать очки, и Мастер будет повышать способности Иждивенца, чтобы его общее число очков оставалось неизменным относительно вашего. Таким образом, цена этого недостатка не изменится. Дети растут, взрослые зарабатывают деньги, все приобретают новые умения. Иждивенцы, которые много путешествуют, сами могут становиться приключенцами. Вы можете предлагать логичные изменения для Иждивенцев, но последнее слово за Мастером. Если ваш Иждивенец убит или серьёзно ранен, после чего Мастер решает, что он вышел из кампании, вы обязаны вернуть дополнительные очки, полученные за него. У вас есть три выхода: выкупить его за заработанные очки персонажа, взять новый недостаток (например, Хроническую Депрессию, с.126) или взять нового Иждивенца. Новые Иждивенцы обычно не подходят, но неплохим решением может стать психологическая травма из-за потери. (С тех пор, как осьминог проглотил Эми, вы боитесь моря...)

#### Примеры Иждивенцев

- Для всех: старшие родственники, учителя, друзья, дети, младшие братья и сестры, любовники и любовницы, мужа и жены.
- Для борцов с преступностью: младшие друзья, репортеры или опекуны.
- Для колдунов: ученики.
- Для капитанов (морских и космических судов): офицеры или юнги.
- Для солдат: сироты или новобранцы.
- Для преступников или сумасшедших ученых: неумелые сообщники.

### Судьба

#### Destiny

#### Цена различна

Судьба как недостаток действует тем же образом, что и одноименное преимущество (см. с.48), но она всегда ведет к плохому - не обязательно сразу и не лишая вас шанса добиться славы, стойко перенося ее удары. Предetermined трагическая гибель может стать достойным концом для героя! Подобная Судьба бывает трех уровней:

**Незначительный недостаток (Minor):** вам предопределено сыграть маленькую роль в большой истории, и для вас все не закончится так просто.

С вами обязательно случится хотя бы одно трагическое событие или серьёзная потеря - хотя эти вещи вряд ли приведут к вашей смерти, если только она не случится в самых отчаянных и героических обстоятельствах. -5 очков

**Значительный недостаток (Major):** вам суждено сыграть ключевую роль в печальных событиях. Например, вы не сможете во время доставить письмо, которое способно было спасти положение... или же вы казните единственного сведущего генерала в пограничной провинции, из-за чего ее захватят варвары. Вы при этом останетесь в живых. -10 очков

**Огромный недостаток (Great):** смерть преследует вас по пятам. И чему-то уже предназначено добраться до вас. Оно знает где вы и все время приближается. Вы будете убиты или сломлены, а ваше падение тяжелейшим образом отразится на других. Такого рода Судьба подойдет не для каждой кампании! Мастеру не обязательно разрешать ее - и если он разрешил, то следует быть готовым радикально повернуть или закончить кампанию, когда Судьба окажется исполнена. -15 очков

Вы обязаны выкупить недостаток Судьба, как только она исполнена. Это происходит автоматически, если ее исход лишает вас Союзников, Статуса, Богатства и т.п. черт на равное число очков. Если вам не хватает очков, чтобы выкупить Судьбу, то вы получаете Невезение (с.160) независимо от того, сколько очков стоила Судьба. Можете ли вы выкупить Невезение, решает Мастер! Или же Мастер может назначить вам новую Судьбу, Божественное проклятие (ниже) или иной сверхъестественный недостаток.

## Требования веры

### Disciplines of Faith

от -5 до -15 очков

Вы живете согласно строгому набору правил, чтобы продвинуться дальше в понимании своей веры. Это может быть как личным решением, так и требованием вашей религии. Хотя подобные правила во многих верах необязательны - напротив, некоторые религии могут запрещать их как чрезмерные! Обычно Требования веры - необходимая предпосылка для получения способностей использовать божественные силы: Дарованную силу, Истинную веру и др.

Вот некоторые примеры Требований веры:

**Аскетизм (Asceticism):** вы удалились от общества с тем, чтобы

вести жизнь, полную самоотречения и самоконтроля. Часто это означает некую изоляцию в суровых и аскетических условиях. Сюда даже могут относиться отдельные случаи сурового самоистязания с целью очиститься от земных страстей. Вы должны стараться изжить всякую необходимость в мирской собственности, и ни при каких обстоятельствах не можете владеть Богатством выше среднего или Статусом, превышающим тот, который дает ваше Духовное звание (если оно есть). -15 очков

**Монашество (Monasticism):** вы ведете себя вдали от мирских забот. Вы полностью посвятили себя религиозным исканиям, что обычно включает отрицание собственного эго и свой личности. Вы обязаны проводить не меньше 75% времени в изоляции от мира, и не можете обладать Богатством выше среднего или Статусом, превышающим тот, который дает ваше Духовное звание (если оно есть). -10 очков

**Мистицизм (Mysticism):** вы посвящаете себя глубокой медитации и созерцанию, которое походит на транс, с целью достичь большего единства с божеством. Вы проводите большую часть времени, исполняя эти ритуалы, а также песнопения и прочие необходимые обряды. Люди, не относящиеся к вашим единоверцам, считают вас слегка сумасшедшим, и реагируют на вас с -2. -10 очков.

**Обрядность (Ritualism):** вы строго следуете четким ритуалам, касающимся всех сторон жизни - от прогулок и еды до купания и занятий сексом. У каждого ритуала есть свое четкое место, время, произносимые слова, особенности и церемония. Вы глубоко верите, что, безукоризненно исполняя данные ритуалы, вы приближаете все аспекты своей жизни к божественному. -5 очков.

## Неприятный голос

### Disturbing Voice

-10 очков

Ваш голос от природы звучит неприятно или явно искусственно. Детали могут различаться. Вы можете быть роботом или использовать технологию для смягчения недостатка Немота. Ваш голос может быть дребезжащим, пустым или писклявым, или же ваша речь - монотонной и страдающей от отсутствия интонации. Игровые эффекты те же самые, что и у недостатка Заикание (с.157), хотя вы не обязательно заикаетесь.

Данная черта является противоположностью преимуществу Голос (с.97); у вас не может быть и того, и другого одновременно.

## Божественное проклятие

### Divine Curse

Цена различна

Вы страдаете от проклятия, наложенного богом или подобной сверхъестественной силой. Проклятие может быть наложено лишь на вас, на вашу семью или даже на весь народ или расу.

Божественное проклятие может принимать любую форму по желанию Мастера. Это может быть постоянный запрет (например, «Ты не сможешь спать по ночам», -10 очков), несчастье (например, «Любой рожденный от тебя умрет юным», -5 очков), или даже некий неприятный недостаток вроде Неистовства, Слепоты или Эпилепсии (все за обычную цену). Что отличает проклятие от других недостатков - это возможность от него избавиться. Проклятие дано по какой-то причине, и вы можете попытаться откупить ее и искупить свою вину по ходу игры, таким образом избавившись от проклятия.

Мастеру следует оценивать стоимость Божественного проклятия индивидуально каждый раз, используя для сравнения существующие недостатки: чем более всеобъемлющим или неудобным является проклятие, тем выше его стоимость. Проклятия, которые выражаются обычными недостатками, не должны давать больше очков, чем данные недостатки. Запреты оценивайте так, как если бы они были Клятвами. Условия прощения часто будут почти так же тяжелы, как и само проклятие, или потребуются много усилий, чтобы их узнать и выполнить. Уменьшите стоимость вполтину, если для прощения этого не потребуются.

## Истощение

### Draining

Цена различна

Раз в день в определенное время - на восходе, в полдень, на закате, в полночь и т.д. - вы получаете 2 ЕЖ повреждений. Вы ничего не можете сделать, чтобы это предотвратить, и не сможете вылечить рану естественным образом (даже если у вас есть Регенерация!), технологическим или сверхъестественным способом. Единственный способ восстановить потерянные ЕЖ - это принять дневную дозу определенного вещества. Цена зависит от редкости данного вещества:

**Исключительное (Rare)** (например, специальный эликсир): -15 очков.

**Редкое (Occasional)** (например, кровь девственницы): -10 очков.

*Распространенное (Common)*  
(например, человеческая кровь):  
-5 очков.

Увеличьте цену на -5 очков, если данное средство незаконно в вашем игровом мире.

Это не то же самое, что Зависимость (с.130). У вас может быть и то, и другое одновременно!

## **Боязнь** 🧠 ⚡

### *Dread*

#### **Цена различна**

Вы чувствуете сверхъестественное отторжение, заставляющее вас держаться на некоем минимальном расстоянии от определенного предмета или вещества. Если внешняя сила сводит вас и предмет вашей боязни ближе этого расстояния, вы обязаны убежать прочь так быстро, как только сможете, по самому короткому из доступных путей. Вы не можете делать ничего больше, пока не пересечете границу своей Боязни. Если вы не можете сбежать на минимальное расстояние, которого требует ваша Боязнь, то предмет Боязни сделает вас беспомощным!

Вы постоянно чувствуете присутствие предмета, которого боитесь, как только пересекаете запретную черту. Вы не знаете точно, где он находится, но понимаете, в каком он направлении, и вынуждены бежать в противоположную сторону.

Базовая цена Боязни составляет -10 очков, и при ней вы не можете подходить к предмету своей боязни ближе чем на один ярд. Большой радиус даст дополнительно по -1 очку за ярд, вплоть до максимума -20 очков за 11 ярдов. Чтобы определить финальную стоимость недостатка, необходимо умножить полученное число на модификатор, отражающий редкость данного предмета, как описано для недостатка Ослабление (с.161).

#### **Особые ограничения**

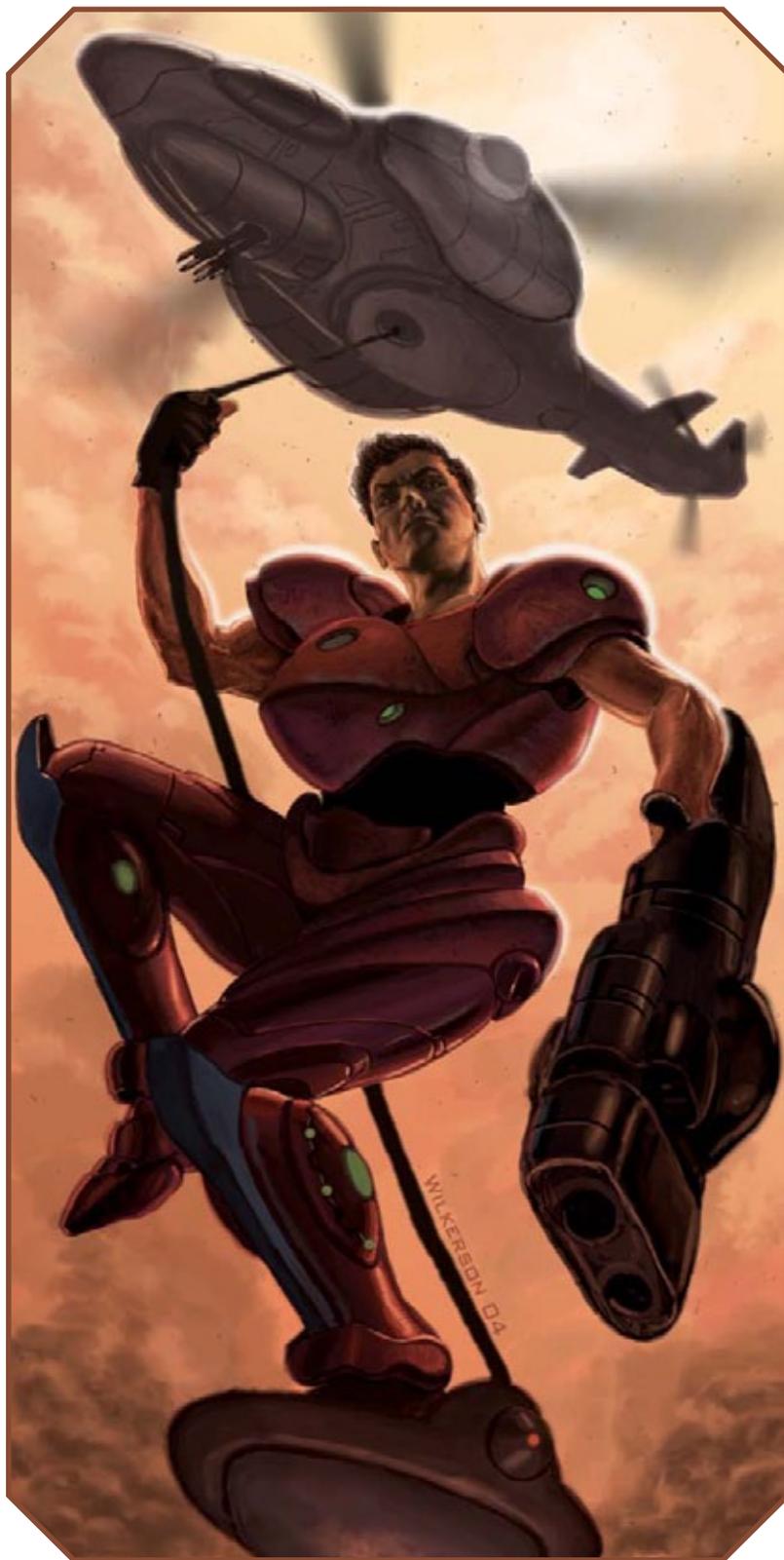
*Невозможно загнать в угол (Cannot Be Trapped):* вы не способны войти в запретную зону по собственной воле, но если вас загнала туда внешняя сила, то вы больше не чувствуете Боязни. Вы можете действовать нормальным образом в запретной зоне до тех пор, пока не покинете ее, после чего действие запрета возобновляется. -50%

## **Служба** 🖐️

### *Duty*

#### **Цена различна**

Если ваша профессия и социальное положение накладывают на вас определенные личные обязательства по отношению к другим и периодически требуют выполнять рискованные приказы, то у вас есть «Служба». Служба обычно



сопровождается Званием (с.29), Покровителем (с.72) или одной из черт, относящихся к Привилегиям (с.30).

Особо тяжелая работа может считаться Службой, но большинство обычных работ сюда не относятся. Обязательства, наложенные на себя сугубо добровольно, это также не Служба (но они все равно могут быть недостатком; см. Чувство долга, с.153). И, наконец, вы не можете

требовать очков за Службу по отношению к Иждивенцам (с.131); получаемые за Иждивенцев очки уже отражают ваши обязательства в его отношении.

Мастер может ограничить разрешенные в кампании виды Службы или даже полностью запретить этот недостаток, если посчитает, что он сильно нарушит ход приключения.

Если у вас есть Служба, то в начале каждого приключения Мастер кидает кубики, чтобы определить, будет ли он задействован в игре. Если вас «позвала служба», то это может отодвинуть ваши личные планы... или может стать причиной для приключения! Или же начальство может дать вам секретное задание, а коллеги - беспокоить вас и тогда, когда вы официально находитесь «на отдыхе». Если вы пытаетесь избежать исполнения Службы, то Мастер имеет право оштрафовать вас за плохой отыгрыш.

Базовая цена Службы зависит от частоты, с которой она появляется в игре:

*Почти всегда* (результат броска 15 и меньше): -15 очков. На этом уровне Мастер может решить, что вы постоянно на службе.

*Весьма часто* (результат броска 12 и меньше): -10 очков.

*Относительно часто* (результат броска 9 и меньше): -5 очков.

*Весьма редко* (результат броска 6 и меньше): -2 очка.

Данная цена отражает социально приемлемую службу, при которой вы иногда подвергаетесь опасности. Если ваша Служба не подходит под это описание, то необходимо модифицировать цену:

*Особо опасная* (*Extremely Hazardous*): вы постоянно рискуете жизнью или здоровьем на Службе. Если вы откажетесь рисковать, то вас ждет серьёзное наказание: позорное увольнение, заключение, а может быть и смерть. Последнее слово о том, является ли определенной Служба в его кампании «особо опасной», остается за Мастером. -5 очков.

*Невольная* (*Involuntary*): вас заставляют служить угрозами вам или вашим близким, либо он накладывается с помощью особого контроля над сознанием, проклятия и т.д. Это не влияет на степень риска в момент Службы - опасность заключается в том, что будет, если вы не исполните долг! Служба может быть недобровольной и одновременно Особо опасной, либо Неопасной. -5 очков.

*Неопасная* (*Nonhazardous*): Служба никогда не требует от вас рисковать жизнью. Данный вариант взаимно исключается с Особо опасной Службой. +5 очков. (Если это поднимает цену вашей Службы до 0 очков и более, то данные обязательства слишком тривиальны, чтобы считаться ей).

### Примеры

*Пример 1:* Мэр обязан мафиозному боссу, который поддержал

его на выборах. Его благодетель изредка просит об услугах (-2 очка), но поскольку в случае отказа мэра ждет шантаж или насилие, его Служба считается Недобровольной. Служба (Босс мафии, 6 или меньше; Недобровольная) стоит -7 очков.

*Пример 2:* боец «коммандос» всегда на службе (-15 очков). За всю свою карьеру он может столкнуться лишь с несколькими боевыми заданиями, но они будут смертельно опасны. Даже его ежедневная работа требует прыгать с самолетов, ходить по лесам, кишущим змеями, и стрелять боевыми патронами. Коммандос обладают недостатком Служба (Армия, 15 или меньше; Особо опасная), за -20 очков.

### Карликовость Dwarfism

См. с.19

### Дислексия 🗿 Dyslexia

-10 очков

Вы не способны читать в принципе. Даже простые карты и дорожные указатели вам непонятны. На начало игры уровень письменного восприятия родного языка у вас «Отсутствует». Это входит в Дислексию; дополнительные очки за это вы не получаете. Более того, вы никогда не сможете повысить свой уровень письменного восприятия выше «Отсутствующего» ни в одном из языков. Подробнее о восприятии языков см. раздел Языки (с.23).

Вы способны учиться «книжным» умениям с нормальной скоростью, если имеется учитель, который компенсирует вашу неспособность использовать тексты. Попытки изучить подобные умения без учителя происходят с 1/4 скорости - если это умение вообще можно изучить без книг. В любом случае, последнее слово за Мастером. В традиционных фэнтези мирах магия изучается по книгам, и Дислексия не даст вам стать колдуном.

Обратите внимание, что это тяжелая форма заболевания. Легкая дислексия не имеет значения для игры, и может быть разве что причудой.

### Легко убить 🗿 Easy To Kill

-2 очка/уровень

У вас имеются проблемы со здоровьем или структурная слабость, которая увеличивает для вас риск полного выхода из строя при получении достаточных повреждений. Каждый уровень недостатка Легко убить дает -1 к броскам ЗД, которые

выполняются для выживания при -ЕЖ и ниже, а также на броски ЗД, где провал означает мгновенную смерть (например, при сердечном приступе). Это не влияет на большинство обычных бросков ЗД - только при необходимости избежать верной смерти. Вы не можете уменьшить необходимый результат при броске ЗД ниже 3. Например, если ваш показатель ЗД 10, то максимальный уровень недостатка Легко убить составляет 7.

### Легко понять 🗿 Easy To Read

-10 очков

Тело выдает ваши истинные намерения. Это не то же самое, что Правдивость (с.159). Вы не испытываете моральных трудностей с тем чтобы соврать и даже можете обладать высоким уровнем в Заговаривании зубов, но ваше лицо или жесты вас выдают.

Недостаток Легко понять дает окружающим +4 ко всем броскам Эмпатии, Языка тела и Психологии, чтобы раскрыть ваши намерения или понять, правду ли вы говорите. Точно так же они получают +4 к своим броскам ИН, Определения лжи и Азартных игр в Быстром состязании против ваших умений Артистизм, Заговаривание зубов или Азартные игры, когда вы пытаетесь лгать или блефовать. (Если у вас есть вдобавок Правдивость, то Заговаривание зубов получает вдобавок еще -5.) Это губительный недостаток для потенциального шпиона, мошенника или игрока!

Это ментальный недостаток, несмотря на его физическое проявление; достаточно потренировавшись, вы сможете его «выкупить».

### Электроника 🗿 🗿 Electrical

-20 очков

Ваше тело содержит неэкранированную электронику или его жизненная энергия зависит от электричества. Это делает вас уязвимым к атакам, влияющим лишь на электронные системы, куда относятся некоторые заклинания, преимущества и высокотехнологичные виды оружия, которые вытягивают энергию или выжигают электронику, а также электромагнитный импульс от ядерного взрыва.

Данный недостаток обычно дополняется мета-чертой Машина (с.263), но это не обязательно. Возможны Воздействия и Природные атаки, влияющие только на обладателей данной черты. Примените ко всем подобным атакам -20% ограничение Доступность «Только против Электроники».

## Враги Enemies

### Цена различна

«Враг» - это НИП, группа НИП или организация, которая активно действует лично против вас в ходе приключений. Одни Враги желают вас убить... другие преследуют более далеко идущие цели.

Определите сущность своего Врага при создании персонажа и объясните Мастеру, почему Враг настроен против вас. Мастер волен добавлять подробности, которые сочтет нужными.

Цену этого недостатка определяют три фактора, касающиеся Врага: его сила, его намерения и частота его появления.

### Сила

Чем могущественнее ваш Враг, тем больше очков вы получаете за данный недостаток. Эту цену устанавливает Мастер. Помните, что, если Врагом является организация, число очков зависит от числа членов организации, выступающих против вас - а не от общего размера группы!

Один человек, менее сильный, чем персонаж (создан примерно на 50% от начальных очков персонажа). -5 очков.

Один человек, равный по силе персонажу (создан примерно на 100% от начальных очков персонажа) или небольшая группа менее сильных людей (от 3 до 5 человек). *Примеры:* сумасшедший ученый или четверка братьев соперника, убитого вами на дуэли. -10 очков.

Один человек, превосходящий персонажа по силе (создан как минимум на 150% от начальных очков персонажа) или средних размеров группа, состоящая из менее сильных людей (от 6 до 20 человек). *Примеры:* один сверхчеловек или полиция города (которая включает сотни человек, но не все они охотятся за вами одновременно). -20 очков.

Большая группа менее сильных людей (от 21 до 1.000 человек) или группа средних размеров, включающая несколько опасных людей или несколько сверхлюдей. *Примеры:* ФБР или Мафия. -30 очков.

Целое правительство или гильдия могущественных волшебников, организация сверхъестественных существ или иная крайне опасная группа. -40 очков.

### Особые случаи

В двух случаях вам следует изменить приведенную выше цену до ее изменения в зависимости от намерений и частоты появления Врага:

*Злой Близнец:* ваш Враг выглядит и говорит как вы, а возможно даже использует ваше имя, но действует абсолютно против вас. Зачастую людям будет казаться, что вы страдаете Раздвоением личности (с.156), и они будут реагировать соответственно (-3 к реакции). Вы можете и не встретиться со своим Злым близнецом, но вы определенно услышите о нем - зачатую, когда вас обвинят в чем-то, чего вы не делали. Обычно Злой близнец обладает теми же умениями и способностями, что и вы, но его ментальные недостатки противоположны или отличны от ваших. Это делает его равным противником: Врагом на -10 очков. Если он сильнее вас, он стоит еще больше очков, потому что у него есть возможность выставить вас сумасшедшим, а у вас меньше вероятность предсказать его действия и помешать им.

Злой близнец более умен, чем вы или обладает способностями, которых нет у вас (по решению Мастера): -5 очков.

Злой близнец более умен, чем вы и обладает способностями, которых у вас нет (по решению Мастера): -10 очков.

*Неизвестный:* вы знаете, что у вас есть Враг, но вы не знаете кто он. Сообщите Мастеру уровень силы своего Врага. Он создаст Врага втайне и ничего вам про него не скажет! Эффект неожиданности увеличивает эффективный уровень сил вашего Врага, и повышает стоимость данного недостатка. -5 очков.

### Намерения

Чем более неприятны намерения вашего Врага, тем выше его стоимость:

*Наблюдатель (Watcher):* Враг преследует вас и следит за вами. Это раздражает, вам сложнее хранить тайны, но это редко доставляет что-то более легкого неудобства. *Примеры:* настойчивый журналист, преследующий политика, детектив, следящий за подозреваемым. ×1/4

*Соперник (Rival):* Враг желает превзойти вас или усложнить вам жизнь, либо жестоко и грубо шутит над вами (это типично для большинства Злых близнецов), но не переходит грань, после которой вам был бы причинен вред. *Примеры:* политический противник другого политического деятеля, детектив, надоедающий подозреваемому. ×1/2

*Охотник (Hunter):* Враг намеревается арестовать, разорить, ранить или причинить вам иной ущерб - либо просто хочет вас убить. *Примеры:* убийца, охотящийся за политиком, детективы, желающие арестовать подозреваемого. ×1

### Частота появления

Выберите частоту появления, как описано в разделе Частота появления (с.36). Делайте бросок в начале каждого приключения, или в начале каждой сессии длительного приключения.

### Ограничения на Врагов

Вы не можете брать более двух Врагов и не можете получить более -60 очков за Врагов. (Если за вами охотится все правительство США, тот факт, что ваш профессор из колледжа сошел с ума и тоже за вами охотится, уже не имеет особого значения.)

### Враги в игре

Если кубики показали, что Враг должен появиться, Мастеру следует решить, как и где Враг окажется вовлеченным в приключение. Если Враг очень силен или одновременно появляется несколько разных Врагов, это может повлиять на все приключение.

Если вы выбрали особо могущественного Врага, то очень вероятно, что вас скоро посадят в тюрьму или убьют. Так и должно быть. Вы можете получить премию в размере 60 очков за Врага (ФБР, 12 или меньше; Охотник), но все ваши приключения превратятся в приключения разыскиваемого преступника. Даже при наличии дополнительных 60 очков ваша карьера может оказаться недолгой.

Если вы начинаете со слабым Врагом или ведете умную игру, то можете уничтожить врага или навсегда изменить его отношение к вам. Но, как говорится, «бесплатный сыр бывает только в мышеловке». Если вы избавились от Врага, то у вас есть три варианта:

1. Выплатить необходимое количество очков персонажа, чтобы вернуть премию, полученную за данного Врага.

2. Взять недостаток вместо потерянного. Например, в последнем бою вас могли ударить ногой по голове, отчего вы частично оглохли. Или на вас напал гигантский паук, отчего у вас появилась арахнофобия. Этот новый недостаток должен стоить столько же очков, сколько стоил ваш бывший Враг (или меньше, если вы хотите выкупить недостаток частично). Если вы не можете придумать хороший недостаток на замену, то Мастер будет крайне счастлив предложить свой вариант!

3. Взять нового Врага равного по стоимости. Вы может быть и уничтожили злобного Доктора Скорпиона - но его брат продолжает свое черное дело.

## Эпилепсия 🗡️

### Epilepsy

-30 очков

Вы страдаете тяжелой формой эпилепсии. С вами случаются припадки, во время которых ваши конечности неконтролируемо подергиваются, и вы не способны говорить или ясно мыслить.

Каждый раз в стрессовой ситуации (особенно если что-то угрожает вашей жизни или жизни друга) выполняйте бросок ЗД. Если у вас есть какая-либо Фобия, то появление объекта вашей боязни считается стрессовой ситуацией; делайте бросок ЗД каждые 10 минут. В случае провала с вами случается припадок, продолжающийся 1к минут и отнимающий 1к ЕУ. В течение этого времени вы не можете ничего делать.

Вы можете постараться вызвать припадок с помощью самовнушения. Это требует одной минуты концентрации и успешного броска Воли или Самогипноза. Припадок в месте, пронизанном сверхъестественной энергией, может вызывать видения. Насколько они будут полезны, решает Мастер.

Низко развитые существа, которые не понимают, что такое «приступ», могут быть напуганы им или даже могут поверить, что ваш припадок - это общение с богами. Сделайте бросок реакции с +1. «Очень хорошая» реакция и выше означает благоговейный трепет! «Слабая» реакция и ниже заставляет наблюдателей бежать - но не нападать (если ничто иное их к этому не провоцирует).

## Долго спит 🗡️

### Extra Sleep

-2 очка/уровень

Вам необходимо спать дольше, чем большинству людей. Нормальному человеку необходимо спать по 8 часов каждую ночь. Каждый уровень (максимум - четыре) означает, что вам на сон требуется дополнительно час. Таким образом, вы должны рано ложиться или вставать на несколько часов позже каждый день. Это дает вам меньше времени на учебу или какую-либо работу в течение дня.

## Фанатизм 🗡️

### Fanaticism

-15 очков

Вы столь сильно верите в некую страну, организацию, философию или религию, что ставите ее превыше всего остального. Вы даже можете испытывать желание погибнуть за нее! Если объект вашего Фанатизма требует следования определенному кодексу поведения или верности лидеру, вы выполняете это созна-

тельно и беспрекословно. Вы обязаны отыгрывать свою неколебимую преданность.

Фанатизм не делает вас глупым или злым. Свирепый жрец Сета, размахивающий окровавленным кинжалом, - фанатик. Но такой же фанатик - пилот камикадзе, отдающий свою жизнь ради уничтожения вражеского авианосца. И такой же фанатик - патриот, говорящий: «Дайте мне свободу или смерть!» Фанатизм - это склад ума; разница в том, к чему относится ваш фанатизм.

*Крайний фанатизм (Extreme Fanaticism):* это высшая форма Фанатизма. Вы получаете +3 ко всем броскам Воли, чтобы избежать Промывания мозгов, Допрашивания и сверхъестественного воздействия на сознание в случаях, когда провал приведет к предательству своей веры или организации. С другой стороны, вы без колебаний умрете за свое дело и с легкостью пойдете на самоубийственное задание. Это стоит те же -15 очков. Ваша готовность умереть уравнивается премией к Воле (которая будет помогать вам достаточно часто, если правильно отыгрывать роль).

## Толстый

### Fat

См. с.19

## Боязливость 🗡️

### Fearfulness

-2 очка/уровень

Вы нервный и опасливый человек. Вычитайте свой уровень Боязливости из Воли каждый раз, когда выполняете бросок испуга, и каждый раз, когда необходимо сопротивляться Допрашиванию (с.202) или сверхъестественным силам, вызывающим страх. Кроме того, добавьте свой уровень Боязливости ко всем броскам запугивания, направленным против вас.

Вы не можете снизить уровень своей Воли ниже 3. Например, если ваша Воля 11, то ваш максимальный уровень недостатка Боязливость составляет 8.

Данная черта является противоположностью Бесстрашию (с.55); вы не можете взять и то, и другое одновременно.

## Галлюцинации 🗡️

### Flashbacks

Цена различна

В стрессовых ситуациях вам свойственно испытывать галлюцинации. Это яркие образы, вновь разыгрывающиеся воспоминания с полным погружением или похожие явления. При выборе данного недостатка вам необходимо определить

тип галлюцинаций, которые с вами случаются. Содержание каждого из эпизодов остается на усмотрение Мастера.

В любой ситуации, которую Мастер считает стрессовой, он делает бросок Зк. При результате 6 или меньше у вас начинаются галлюцинации. Мастер бросает кубики каждый раз, когда вы проваливаете бросок испуга или его результат равен необходимому, а также когда вы проваливаете бросок самоконтроля для иного недостатка, вызываемого стрессом. В этом случае галлюцинации возникают в дополнение ко всем прочим эффектам!

Цена недостатка зависит от серьезности галлюцинаций:

*Умеренные (Mild):* продолжительность составляет 2к секунд. В продолжение галлюцинаций вы получаете -2 ко всем броскам умений, однако сами галлюцинации незначительны - вы осознаете, что это происходит не наяву. -5 очков.

*Тяжелые (Severe):* продолжительность 1к минут. Галлюцинации дают -5 ко всем броскам умений и кажутся реальными. -10 очков.

*Калечащие (Crippling):* продолжительность 3к минут. Галлюцинации столь серьезны, что не дают использовать умения. Галлюцинации кажутся полностью, на 100% реальными, и могут оказаться смертельно опасными, поскольку вы теряете связь с реальным миром. -20 очков.

## Хрупкий 🗡️ 🗡️

### Fragile

Цена различна

Вы уязвимы для таких эффектов ранения, которые на обычных людей не действуют. Атаки не вредят вам больше обычного (это уже Уязвимость, с.161), но достаточное число прошедших повреждений может повлечь результаты куда хуже, чем оглушение, потеря сознания или кровотечение. Возможные варианты:

*Ломкий (Brittle):* вы легко ломаетесь (как ледяное или кристаллическое создание) или разваливаетесь (как разлагающийся оживший мертвец). Каждый раз, когда ранение калечит одну из ваших конечностей или выступающих частей, она отрывается. В случае успешного броска, она отваливается одним куском; в случае провала разбивается или тает так, что ее уже нельзя восстановить. Более того, провалив бросок против смерти, вы оказываетесь полностью уничтожены - разбиваетесь на куски, таете, полностью стгниваете и т.д., и мгновенно оказываетесь в -10×ЕЖ. -15 очков.

*Воспламеняемый (Combustible):* ваше тело горит легче, чем плоть.

Возможно, оно сухое, смолистое или деревянное. Сделайте бросок, чтобы не загореться, каждый раз когда получаете сильное ранение от огня или взрыва. Вы автоматически загораетесь, если подобная атака наносит 10+ЕЖ повреждений. Загоревшись, вы получаете 1к-1 ранений в секунду до тех пор, пока не собьете огонь водой, катанием по земле (это займет 3 секунды) и т.д. -5 очков.

**Взрывоопасный (Explosive):** ваше тело содержит взрывчатые вещества, сжатый газ или иные взрывоопасные материалы. При любом критическом провале в ходе броска ЭК из-за сильного ранения вы взрываетесь! Также вы взрываетесь, если проваливаете более чем на 3 бросок против смерти. Считайте это дробящим взрывом силой 6к\*(ЕЖ/10). Взрыв мгновенно отправляет вас в -10\*ЕЖ, независимо от причиненных повреждений. -15 очков.

**Огнеопасный (Flammable):** ваше тело содержит нечто крайне огнеопасное: бензин, водород и т.д. Чтобы не загореться, делайте бросок ЗД после любого сильного ранения от любого типа атак, эффект будет тем же, что и для Воспламеняемого. Бросок делается с -3 при атаке огнём или взрывом. -3, если атака направлена по жизненно важным органам, -6, если выполняются оба условия. Как только вы загорелись, критический провал при броске ЗД против смерти приводит к взрыву, как описано для варианта Взрывоопасный. Одновременно с этим вы можете быть Воспламеняемым. Если так, то любая атака огнём или взрывом, наносящая сильное ранение или 10+ЕЖ, автоматически приводит к возгоранию. -10 очков.

**Неестественный (Unnatural):** вы призванное, подчиненное или созданное волшебником либо фантастической наукой существо (например, демон, голем или умертвие). Вы автоматически проваливаете бросок против смерти, когда оказываетесь в -ЕЖ или ниже, поскольку столь серьёзные повреждения разрывают вашу связь с силой, которая движет вами. -50 очков.

Иногда логичным бывает совместить несколько указанных типов (особенно часто подходят друг другу Взрывоопасный и Огнеопасный). Мастер должен лично одобрить любое сочетание Хрупкости и Устойчивости к ранениям (с.60), т.к. данные черты во многом противоположны.

### **Пугает животных** 🐾 ⚡ *Frightens Animals*

-10 очков

Животные проявляют по отношению к вам страх и агрессию.

Лошади не дают ездить на себе, собаки сторонятся вас или яростно нападают, и одного вашего запаха достаточно, чтобы большинство животных впало в панику. Вы получаете -4 ко всем броскам реакции со стороны животных. Все, кто видит такую реакцию животных на вас, - и кто обладает Пониманием животных - реагируют на вас с -1. Обратите внимание, что стража или полиция, использующая сторожевых животных, ищек и т.д. решает, как с вами поступить, опираясь на реакцию животного, а не на свою собственную!

Если данный недостаток получен из-за ликантропии, вампиризма или подобной черты, то наблюдатель получает +1 ко всем броскам раскрытия вашей тайны!

### **Чувствительность к гравитации** 🌀

#### *G-Intolerance*

-10 или -20 очков

Вы хорошо действуете лишь при ограниченном разбросе гравитации. У обычного человека штраф за неродную гравитацию увеличиваются с повышения гравитации на 0,2 G; см. Иная Гравитация (с.350). Если для вас это повышение на 0,1 G, то оно стоит -10 очков. Повышение на 0,05 G стоит -20 очков.

Данный недостаток разрешается лишь в кемпаниях, где имеют место регулярные космические путешествия.

### **Гигантизм**

#### *Gigantism*

См. с.19

### **Обжорство** 🍴

#### *Gluttony*

-5 очков\*

Вы слишком любите хорошую еду и напитки. При возможности вы всегда будете нагружать себя дополнительной провизией. Вы не должны сознательно пропускать прием пищи. Сделайте бросок самоконтроля, если вам попадается аппетитная еда или хорошее вино, которые во почему-либо не должны пробовать. В случае провала вы попробуете - независимо от последствий.

### **Жадность** 🪙

#### *Greed*

-15 очков\*

Вы страстно желаете богатства. Каждый раз, когда вам предлагают богатства - в качестве оплаты за честную работу, доходов от приключения, добычи от преступления или просто в качестве приманки, сделайте бросок самоконтроля. Если он провален, то вы сделаете все что необходимо для получения богатств. Мастер может ввести мо-

дификаторы к броску, если предлагаемые деньги малы относительно вашего богатства. Небольшие суммы не так уж сильно вас искушают, если вы богаты, но если вы бедны, то получаете -5 и больше к броску самоконтроля, если предлагается богатая награда. Если вы Законопослушны (с.138), то получаете +5 к броску самоконтроля, если предлагаются подозрительные дела, и +10, если явные преступления. Но почти неизбежно вы в итоге сделаете что-то противозаконное.

### **Контактный**

#### *Gregarious*

См. Общительный, с.126

### **Комплекс вины** 🕯

#### *Guilt Complex*

-5 очков

Вы чувствуете личную ответственность за тех, кто играет заметную роль в вашей жизни. К ним относятся ваши товарищи по приключениям, наниматели, подчиненные, Союзники, Иждивенцы и те, к кому у вас есть Служба или Чувство долга. Если с ними случится что-либо плохое, вы будете испытывать чувство тревоги и вины - даже если вы ничего не могли сделать, чтобы предотвратить несчастье.

Если несчастье случилось не по вашей вине, то вы страдаете от последствий Хронической депрессии (с.126) в течение (15 - Воля) дней, минимум один день. Используйте Волю в качестве эффективного показателя самоконтроля. Если несчастье случилось по вашей вине, то последствия Хронической депрессии продлятся (20-Воля) дней, минимум два дня, и ваш эффективный показатель самоконтроля будет равен Воле-3.

Окружающие могут постараться помочь вам преодолеть чувство вины с помощью бросков Заговаривания зубов или Психологии. Мастер имеет право ввести модификаторы к данным броскам в зависимости от того, насколько убедительно они звучат. Отыграйте это!

### **Доверчивость** 🐻

#### *Gullibility*

-10 очков\*

Если кто и рождается каждую минуту, так это вы. Вы верите всему что слышите. Вы способны проглотить даже самую глупую историю, если ее рассказать убедительно. Сделайте бросок самоконтроля с модификатором за правдоподобность истории, когда сталкиваетесь с ложью - или с невероятной правдой, что в данном случае безразлично. В случае провала вы верите в то, что вам рассказали!

Уверенно произнесенная ложь или ложь, касающаяся чего-то, с чем вы незнакомы («Мой отец - начальник местной полиции, он этого так не оставит!»), дает -6 к броску самоконтроля. Ложь, касающаяся чего-то, с чем вы знакомы («Торг, разве ты не знаешь, что в твоей деревне разводятся утки?») дает -3. Вы поверите и в совсем уж нелепые сказки («Конечно же эскимосы - потомки испанских конкистадоров; это все знают!»), если провалите бросок самоконтроля без модификаторов.

Кроме того, вы получаете штраф -3 ко всем броскам Торгового дела, а также в любой ситуации, где вашим легковым могут воспользоваться. Вы не способны овладеть умением Определение лжи.

### Неуклюжие руки 🗡️

#### Ham-Fisted

**-5 или -10 очков**

У вас очень слабо развита тонкая моторика. Вы получаете штраф ко всем броскам, зависящим от ЛВ, при использовании умений, которые перечислены в описании Высокой ловкости рук (с.59), а также умения Быстрое выхватывание. За -5 очков это штраф составит -3; за -10 очков оно составит -6. Это не влияет на задания, зависящие от ИН, или на более масштабное использование ЛВ и не действует на боевые броски за исключением Быстрого выхватывания.

Вы неаккуратно едите, не можете правильно завязать галстук и т.д. По решению Мастера вы получаете -1 за уровень данной черты ко всем броскам Влияния или реакции, когда необходимо проявить опрятность и аккуратность.

Данный недостаток взаимно исключается с преимуществом Высокая ловкость рук.

### Тугоухость 🗡️

#### Hard of Hearing

**-10 очков**

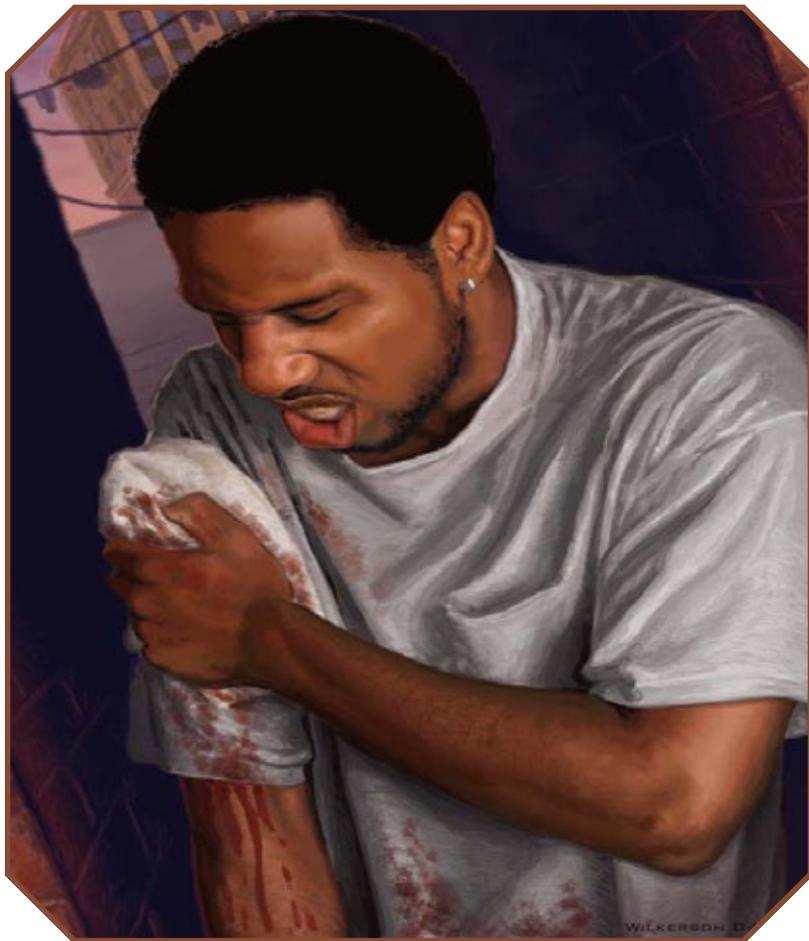
Вы не глухой, но испытываете проблемы со слухом. Вы получаете -4 к любому броску Слуха и к любым умениям, для которых важно что-то разбирать со слуха (если вы выступаете в роли говорящего, то этот недостаток на вас не влияет).

### Гемофилия 🗡️

#### Hemophilia

**-30 очков**

Вы страдаете несвертываемостью крови. Даже небольшая рана не заживет, если ее не перевязать как следует - и вы можете истечь кровью. Неперевязанная рана кровоточит, нанося в минуту изначальное число повреждений от ранения. Например, не перевязанная рана на 3 ЕЖ будет каждую минуту отни-



мать еще 3 ЕЖ из-за кровотечения, если его не остановить.

Первой помощи достаточно, чтобы остановить кровь из большинства ран, но проникающие ранения в торс приводят к медленному внутреннему кровотечению. Они причиняют повреждения каждую минуту, как описано выше, пока вам не окажут Первую помощь. Более того, она продолжает наносить вред, равный изначальным повреждениям, раз в день, пока ее не обработают. Только бросок Хирургии или сверхъестественное лечение способно остановить внутреннее кровотечение и вернуть потерянные из-за него ЕЖ. Если подобное лечение недоступно, то вы вскоре умрете.

Если вы страдаете от данного недостатка, то ваш показатель ЗД не может превышать 10.

### Косный 🗡️

#### Hidebound

**-5 очков**

Вам трудно породить оригинальную мысль. Вы получаете штраф -2 ко всем заданиям, которые требуют творческого или изобретательного подхода, а к ним относятся большинство бросков умения Изобразительное искусство, броски Инженерии для создания новых изобретений и все броски умений, необходимые для использования

преимущества Изобретатель.

### Законопослушный 🗡️

#### Honesty

**-10 очков\***

Вы обязаны следовать закону и делать все что в ваших силах, чтобы и другие ему следовали. В тех местах, где закона нет или он плохо соблюдается, вы не считаете все дозволенным - вы действуете так, как если бы законы ваших родных мест действовали и здесь. Кроме того, вы считаете, что другие поступают по закону, если только не знаете, что это не так (сделайте бросок ИН, чтобы понять, что кто-либо действует не по закону, если вы не видели доказательств этого).

Это недостаток, поскольку он ограничивает ваши возможности! Сделайте бросок самоконтроля, когда сталкиваетесь с «необходимостью» нарушить неразумный закон; в случае провала вы обязаны ему подчиниться независимо от последствий. Если вы смогли сдержать свой порыв и нарушили закон, то после этого сделайте еще один бросок самоконтроля. В случае провала вы должны пойти и сдать властям!

Вы можете сражаться (или даже начинать бой, если это не нарушает закона). Вы даже способны убить в ходе законной дуэли или при самозащите - но вы никогда не соверши-

те преступного убийства. Вы можете украсть, если очень нуждаетесь, но это будет последним из ваших средств, и позже вы должны попытаться возместить пострадавшему украденное. Если вы осуждены за преступление, которого не совершали, но с вами обращаются как положено и вам гарантирован суд, то вы не попытаетесь бежать.

Вы всегда держите слово. (На войне вы способны действовать против врага «бесчестно», но радости по этому поводу не испытываете!) Однако вы способны лгать, если это не означает нарушения закона. Правдивость (с.159) - это отдельный недостаток.

Конечно, Законопослушность по-своему вознаграждается. Если вы жили в определенном месте достаточно долго, чтобы о вашей законопослушности стало известно, то Мастер может дать вам +1 к не боевым броскам реакции - или +3, если затрагивается вопрос правдивости или чести. По сути, это бесплатная Репутация (см. Репутация, с.26).

### Горизонтальный 🐾 🐾 *Horizontal*

**-10 очков**

Ваше тело имеет горизонтальное положение, как у кошки. Вы можете недолго простоять на задних лапах, но для вас это очень неудобно. Вы можете использовать одну руку (если у вас вообще есть руки), стоя на других конечностях, или две руки, стоя на задних лапах; в обоих случаях ваше Движение в этот момент равно 0. Вы можете нести предмет в одной руке, двигаясь с половиной Движения, но не можете его использовать. Если вы человеческих размеров, то занимаете две клетки на боевой карте.

Горизонтальное строение не позволяет вам вложить всю массу в удар ногой. Как результат, ваши повреждения при ударе ногой получают -1 за кубик. Не учитывайте данный штраф, если у вас есть Когти (с.42) - данная черта предполагает приспособленность к удару в полную силу. Но данный штраф применяется к тем, у кого есть Копыта.

Не берите данный недостаток, если вы Воздушное или Водное существо (см. Безногий, с.145). Если вы полностью приспособлены к трехмерной среде обитания, то положение тела не имеет значения.

### Горбун 🐾 *Hunchback*

**-10 очков**

Деформация позвоночника заставляет вас находиться в скрюченном и согбенном положении, обычно это выражается в наличии заметного горба на одном или обо-

их плечах. Это снижает рост на 6" при неизменном весе или сложении. Обычная одежда и броня вам плохо подходят, что дает -1 к ЛВ; во избежание этого вам придется заплатить на 10% больше за специально изготовленные вещи.

Большинство людей ваш вид раздражает, и они реагируют на вас с -1. Данный штраф добавляется к обычным модификаторам за внешность (см. Внешность, с.21), и ваша внешность не может быть выше Средней. Кроме того, ваша внешность примечательна, что дает вам -3 к броскам Изменения внешности или Слежки, а другим +3 к попыткам узнать вас или следить за вами.

Для правдоподобия горбуну следует также взять недостаток Боли в спине (с.123), но это не обязательно.

### Импульсивность 🐾 *Impulsiveness*

**-10 очков\***

Вы ненавидите разговоры и обсуждения. Вы предпочитаете действовать! Когда вы один, то сначала действуете, а потом думаете. В составе группы, когда ваши друзья собираются остановиться и что-то обсудить, вам следует внести свои пять центов как можно быстрее - если вообще это делать - а затем сделать что-нибудь. Отыграйте это! Дейлайте бросок самоконтроля каждый раз, когда разумнее было бы подождать и подумать. В случае провала вы обязаны действовать.

### Повышенное потребление 🐾 *Increased Consumption*

**-10 очков/уровень**

Один «прием пищи» позволяет вам действовать гораздо меньше время, чем обычному человеку. Это подходит для небольших существ, которым необходимо есть часто, а также машинам, которые быстро расходуют топливо или запас энергии.

*Уровень 1:* вы обязаны принимать пищу шесть раз в день. Если вы обладаете мета-чертой Машина (с.263), то ваш заряд составляет 4 часа.

*Уровень 2:* вы обязаны принимать пищу 12 раз в день. Если вы обладаете мета-чертой Машина, то ваш заряд составляет 2 часа.

*Уровень 3:* вы обязаны принимать пищу 24 раза в день. Если вы обладаете мета-чертой Машина, то ваш заряд составляет 1 час.

...и так далее, удваивайте потребление и сокращайте вдвое заряд на каждом последующем уровне. Первый уровень данной черты доступен обычным людям, страдающим Полнотой и лишним весом (см. Сло-

жение, с.19) или недостатком Обжорство (с.137).

### Повышенные требования к среде 🐾 🐾

#### *Increased Life Support*

**Цена различна**

Ваши требования к жизнеобеспечению во враждебной среде выше, чем у обычных людей. Вот ряд примеров:

*Особо высокая/низкая температура (Extreme Heat/Cold):* вам требуется температура выше 200 градусов [-100 градусов по Цельсию] или ниже 0 градусов [-20 градусов по Цельсию]. -10 очков.

*Массивное снаряжение (Massive):* вам требуется более тонны дополнительного груза, чтобы жить на борту космического корабля или подводной лодки или в любом месте, где ограничены ресурсы и пространство. Если вы можете использовать скафандр, то он всегда весит не менее тонны. -10 очков.

*Герметичность (Pressurized):* для жизнеобеспечения вам необходимо отдельное герметичное пространство. -10 очков.

*Радиоактивность (Radioactive):* вы радиоактивны или вам требуется радиоактивная среда. -10 очков.

Мастер может позволить прочие виды Повышенных требований к среде. Это не должно стоить больше -10 очков за раз, разве что эти требования чрезвычайно необычны. Если у вас имеются различные требования, то сложите их цены, но обратите внимание, что общая стоимость недостатка не может превышать -40 очков.

Данный недостаток отражает неудобства с материальным обеспечением, возникающие при использовании систем жизнеобеспечения, в то время как Зависимость (с.130), Требуется обслуживание (с.143) и Ограниченный рацион (с.151) отражают последствия для здоровья, наступающие при несоблюдении определенных требований. Одинаковые требования могут входить в обе категории, если последствия есть как для здоровья, так и для материального обеспечения. Но помните, что Зависимость, которая удовлетворяется маленьким ингалятором или лекарством, не позволяет вам получить Повышенные требования к среде за герметичный отсек, заполненный этим средством! Последнее слово остается за Мастером.

С разрешения Мастера обычные люди могут брать этот недостаток для отражения особых требований при определенных хронических заболеваниях.

## Нелюбопытный 🧠

### Incurious

-5 очков\*

Вы с большим трудом замечаете вещи, несвязанные с вашими текущими интересами. Делайте бросок самоконтроля, когда сталкиваетесь с чем-то необычным. Если бросок провален, то вы не обращаете на это внимания! На все новое вы реагируете с -1.

## Нерешительность 🧠

### Indecisive

-10 очков\*

Вы испытываете трудности с принятием решений. Пока существует единственный путь, вы чувствуете себя хорошо, но как только возникает выбор, вы приходите в замешательство. Сделайте бросок самоконтроля, когда сталкиваетесь с выбором, используя отрицательный модификатор за каждую явную для вас альтернативу: -2, если выбор из двух вариантов, -3, если из трех и т.д. Если бросок провален, то вы ничего не делаете. Повторяйте бросок ежеминутно (или ежесекундно в бою или подобной крайне напряженной ситуации), пока не решитесь, после чего вы можете нормально действовать до тех пор, пока снова не встретитесь с выбором.

Если вы одновременно Нерешительны и Заторможены (с.129), то должны делать описанный выше бросок, чтобы выбрать, как действовать. Когда вы наконец решились, следует сделать еще один бросок самоконтроля - в этот раз за Заторможенность - чтобы узнать, смогли ли вы сразу исполнить свое решение.

## Заражение 🦠

### Infectious Attack

-5 очков

Вы обладаете заразным сверхъестественным свойством. Эта черта работает так же, как и преимущество Порабощение (с.50) с той разницей, что вы не можете решать, кого заразить, и не можете превращать зараженных в Союзников. Это недостаток, поскольку враги, пережившие (или не пережившие!) столкновение с вами, становятся сильнее, получая «в дар» ваши сверхъестественные способности, и свободно могут использовать новые возможности с целью отомстить вам за то, что вы сделали.

Чтобы персонаж с данной чертой не мог просто так превратить своих друзей в могущественных чудовищ, Мастеру следует установить, что зараженные игровые персонажи платят очки за шаблон

сверхъестественной расы, полученный таким образом. Если они не могут позволить себе подобный шаблон, Мастер волен уравновесить его стоимостью сверхъестественными побочными эффектами, такими, как недостатки Проклятый, Боязнь, Отвращение или Ослабление.

## Не воспринимает цифры 🧠

### Innumerate

-5 очков

Вы почти или совсем не понимаете математики. Вы не можете изучить - и использовать по умолчанию - Программирование, Экономику и любые другие умения, которым помогают Математические способности (см. Талант, с.89). По сути, вы Некомпетентны (с.164) в этих областях. Это влечет за собой множество неудобных последствий: вам нужно производить арифметические действия и считать на пальцах, вы не знаете, правильны ли результаты, подсчитанные компьютером или калькулятором (что по существу делает их бесполезными), и вас легко обмануть нечестному торговцу (-4 к броскам понимания, что вас обманули).

В культурах, знакомых с цифрами, к которым относится множество культур Ту4 и ниже, данный недостаток распространен широко, и Мастер не должен включать его в ограничение по недостаткам (если таковое имеется). В обществах, где ценятся технические или торговые способности, Не воспринимающие цифр люди вероятно подвергнутся вдобавок Социальной дискриминации. Это стоит еще -5 очков и дает -1 при бросках реакции.

## Бессонница 🧠

### Insomniac

-10 или -15 очков

У вас бывают периоды, когда вам крайне сложно заснуть. В такие моменты вам необходимо сделать бросок ЗД-1 один раз за ночь. В случае успеха вы легко засыпаете, и данный период бессонницы заканчивается. При провале в эту ночь вы теряете два часа сна (и страдаете от всех обычных последствий; см. Недосыпание, с.426) и бессонница продолжается и в следующую ночь. При критической провале вы вообще не спите в эту ночь. Цена недостатка в очках зависит от серьезности Бессонницы:

*Умеренная (Mild):* Мастер тайно бросает 3к, чтобы определить число дней между приступами бессонницы. -10 очков.

*Серьезная (Severe):* Мастер бросает 2к-1, чтобы определить число дней между приступами бессонницы. -15 очков.

Независимо от серьезности бессонницы, если вы подвергаетесь длительному стрессу, Мастер может потребовать бросок ЗД. Провал означает, что бессонница возвращается немедленно.

## Нетерпимость 🦠

### Intolerance

Цена различна

Вы не любите или не доверяете кому-либо из людей (или всем людям), которые отличаются от вас. Вы можете делить окружающих по классовому, этническому, национальному, религиозному, половому или видовому признаку. Те, к кому вы Нетерпимы, относятся к вам со штрафом от -1 до -5 (по решению Мастера). Цена в очках зависит от масштабов вашей Нетерпимости.

Если вы полностью нетерпимы, то реагируете с -3 на всех, кто не принадлежит к вашему классу, этносу, национальности, религии или виду (выберите нужное). При «Хорошей» реакции вы терпите и относитесь к представителю этой группы предельно вежливо (но вы жестки и холодны по отношению к нему). При «Нейтральной» реакции вы все равно его терпите, но явно выказываете словами и действиями, что не желаете находиться рядом с ним, и считаете его присутствие недостойным или оскорбительным. При худшей реакции вы нападаете или отказываетесь иметь дело с жертвой своей Нетерпимости. Такого рода полная Нетерпимость стоит -10 очков.

Нетерпимость, направленная против одного конкретного класса, этноса, национальности, религии, пола или вида стоит от -5 очков, если его представители встречаются часто, до -1 очка (неприятная причуда), если они встречаются редко.

## Беспозвоночный 🦎

### Invertebrate

-20 очков

У вас нет позвоночника, внешнего скелета или иной природной поддержки для тела. В этом случае ваш Базовый груз используется для толкания, а вес, который вы способны поднять, нести или тянуть, равен лишь 1/4 вашего БГ. Однако данная черта приносит небольшую пользу: вы способны пролезть в куда меньший проем, чем казалось бы, позволяя ваш размер!

Обратите внимание, что данная черта несколько отличается от биологического термина «беспозвоночное».

## Зависть 🧠

### Jealousy

**-10 очков**

Вы плохо относитесь к тем, кто умнее, привлекательнее или состоятельнее вас! Вы выступаете против любого плана, предложенного своим «соперником», и ненавидите, если кто-то другой оказывается в центре внимания. (Зависть неплохо сочетается с Манией величия). Если НИП завистлив, то Мастеру следует использовать штраф от -2 до -4 к реакции на тех, кому он завидует.

## Безрадостный 🧠

### Killjoy

**-15 очков**

Часть вашего мозга, отвечающая за удовольствие, уничтожена или отсутствует. Вы не способны оценить вкус хорошей еды, радость секса, жесткую красоту битвы и т.д. Вы даже не способны вспомнить, что это были за удовольствия! Вы способны «повторять нужные движения», но получаете -3 ко всем броскам умений Пирушки, Знатока, Эротическое искусство и Азартные игры. Окружающие реагируют на вас со штрафом от -1 до -3 в любой ситуации, где недостаток радости с вашей стороны становится очевидным (это решает Мастер). Отрицательная реакция означает насмешки в культурном обществе, разрыв с любовником и т.д. - но не насилие.

Некоторые высокотехнологичные общества могут применять хирургию, чтобы приводить в такое состояние с целью наказания! Если так, то вы не будете стремиться к мести... потому что она не доставит вам удовольствия.

## Клептомания 🧠

### Kleptomania

**-15 очков\***

Вы вынуждены красть - не обязательно ценности, но всякие вещи, кража которых сойдет вам с рук. Сделайте бросок самоконтроля, если предоставляется возможность украсть, со штрафом до -3, если эта вещь вам особенно интересна (не обязательно ценна, если только вы не бедны или не Жадны). В случае провала вы обязаны попытаться ее украсть. Вы можете хранить украденные вещи или продавать их, но не можете их возвращать или выбрасывать.

## Неуклюжий 🦿

### Klutz

**-5 или -15 очков**

Вы обладаете удивительным свойством притягивать серьезные

физические промахи. У вас не обязательно низкая ЛВ (ваш показатель ЛВ может достигать 13, что не мешает взять данную черту), но вы более неуклюжи, чем позволяет предположить ваша ловкость. Данный недостаток бывает двух уровней:

## Хромой 🦿

### Lame

**от -10 до -30 очков**

Данный недостаток предполагает, что вы принадлежите к расе, обладающей ногами. Если у *всей* расы ноги отсутствуют, см. недостаток *Безногий* (с.145).



*Неуклюжий (Klutz):* сделайте бросок ЛВ, чтобы прожить день, ни разу не упав, не уронив книги и не опрокинув полки с чем-нибудь хрупким. Это редко представляет опасность для жизни, но неудобно и часто ведет к затратам. Мастеру следует подойти творчески к выдумыванию небольших досадных происшествий. Вам нужно особенно избегать лабораторий, взрывчатых веществ, лавок, где торгуют фарфором и т.д. -5 очков.

*Крайне неуклюжий (Total Klutz):* то же, что и выше, но в дополнение, любой провал при броске ЛВ или умения, зависящего от ЛВ, считается для вас критическим провалом! -15 очков.

Данная черта может показаться глупой, а может и нет. Большинство реальных роботов ТУ7-8 обладают данным недостатком!

У вас в определенной степени снижена мобильность:

*Сломанные ноги (Crippled Legs):* у вас есть все ноги, но часть из них повреждена. Для человека это означает, что одна нога нездорова. Вы получаете -3 к любому умению, для которого требуется использовать ноги - это включает все умения для контактного боя (но не для дистанционного оружия). Вы обязаны снизить свое Движение до половины от Базовой скорости (округлять вниз), но получаете за это все положенные очки (см. Базовое движение, с.17). -10 очков.

*Отсутствие ног (Missing Legs):* у вас отсутствует часть ног, но не ноги целиком. Для человека это означает, что у вас нет одной ноги. Вы получаете -6 к любому умению, для которого требуется использовать ноги. При использовании костылей или протеза вы можете стоять и медленно ходить.

Вы обязаны снизить Базовое движение до 2, но получаете за это все положенные очки. Вы можете бить ногами, но к обычному штрафу -2 к ударам ногой добавляется еще -6 за данный недостаток, так что бросок будет производиться против ЛВ-8! Без костылей или протеза вы не можете стоять, ходить или наносить удары ногами. -20 очков.

**Безногий (Legless):** у вас нет ни одной ноги, независимо от того, сколько их должно быть. Вы получаете -6 к любому умению, для которого требуется использовать ноги, и совсем не способны стоять, наносить удары ногами или ходить. Вы обязаны снизить Базовое движение до 0, но получаете за это все положенные очки. -30 очков.

**Паралич ног (Paraplegic):** у вас есть все ноги, но они парализованы. Последствия и цена этого те же, что и для варианта Безногий. Но в отличие от Безного персонажа, вас могут ударить по ногам, и это причинит повреждения. Это уравнивается тем фактом, что нет ничего невероятного, если вы однажды вновь сможете ходить (для Безного персонажа это невозможно). -30 очков.

#### **Техническая помощь**

Кресло-каталка или тележка, передвигаемые руками, дают Движение по земле, равное 1/4 вашей СЛ (округляется вниз), но они не способны проходить в узкие двери, преодолевать лестницы и крутые подъемы, въезжать в большинство видов транспорта и т.д.

Если вы используете протезы, которые отменяют действие данного недостатка, будучи надеты, то примените ограничение Смягчитель (с.112) к недостатку Хромой и сниженному Базовому движению. Если хирургия или высокотехнологичная замена полностью избавляет вас от данного недостатка, вы обязаны вернуть очки, полученные за недостаток Хромой и сниженное Базовое движение.

#### **Лень** *Laziness*

**-10 очков**

Вы очень не любите работать. Вероятность получить прибавку или повышение на любой работе в два раза меньше. Если вы работаете не по найму, делите ежемесячную плату вдвое (см. Работы, с.516). Вы должны избегать работы, особенно тяжелой, любой ценой. Отыграйте это!

#### **Развратность** *Lecherousness*

**-15 очков\***

У вас необычайно сильная страсть закрывать романы. При

каждом более-менее продолжительном контакте с привлекательным лицом подходящего пола сделайте бросок самоконтроля (с -5, если у этого существа Красивая/Прекрасная внешность; с -10 если Очень Красивая/Очень Прекрасная). При провале вы должны «наводить мосты», пуская в ход всю свою хитрость и умение. После этого вам придется испытать последствия своих действий, успешных или не очень, как то: физическое возмездие, тюрма, венерическое заболевание, или (возможно) новый любящий друг.

Если объект вашей страсти Очень Красив/Очень Прекрасен, вам не нужно делать бросок более раза в день, чтобы избежать активных действий. Если кто-то упорно вам отказывает (например, ставит синяк под глазом или подает в суд за домогательство), Мастер может дать премию к следующему броску самоконтроля, связанному с этим человеком...

Обратите внимание, что вы, скорее всего, измените критерии привлекательности, если по-настоящему привлекательные лица данного пола будут недоступны!

#### **Аура смерти** *Lifebane*

**-10 очков**

Вас окружает сверхъестественная аура смерти. Там, где вы прошли, погибает и больше не растет трава, более крупные растения немедленно увядают рядом с вами, а насекомые и другие маленькие существа умирают, приблизившись к вам на ярд. Аура не влияет на животных весом больше нескольких унций и на очень большие растения вроде деревьев (но листья поблизости от вас могут засохнуть, а дерево, мимо которого вы будете ежедневно ходить несколько лет в конце концов пострадает), на обычные формы жизни под управлением сверхъестественных сил (например, вызванный магией рой насекомых), или на сверхъестественные объекты любого рода.

Аура смерти дает -2 к реакции от любого, кто замечает ее действие. Если аура является следствием демонических способностей, вампиризма и т.п., наблюдатель получает +2 ко всем броскам, позволяющим разгадать эту тайну! Данная черта также мешает использовать невидимость (и связанные с ней способности) на открытом воздухе: +2 к броскам на обнаружение в большинстве открытых мест. У нее, однако, есть и положительные стороны. Например, вам никогда не придется покупать средство от насекомых!

#### **Чуткий сон** *Light Sleeper*

**-5 очков**

Вы не можете так легко заснуть и крепко спать, как это делает большинство людей. Всякий раз, когда спать предстоит в неудобном месте, или слышен шум, чуть громче самого минимального, вы должны сделать бросок ЗД, чтобы заснуть. В случае провала попытку можно повторить спустя час, но вы испытаете все последствия от пропущенного часа сна (см. Пропущенный сон, с.426).

Если вокруг вас что-то происходит, вы обычно просыпаетесь (но оглушенным, если только у вас нет Боевых рефлексов). Чтобы продолжить спать, вам нужно провалить бросок чувств. Если вы все-таки проснулись и хотите опять заснуть, придется делать бросок ЗД, как описано выше. Иногда это может быть полезным, но чаще это будет приводить к тому, что вы просыпаетесь, когда шумные попуточки будут сменять друг друга на часах или возвращаться после ночных походов.

#### **Одиночка** *Loner*

**-5 очков\***

Вам нужно много «личного пространства». Делайте бросок самоконтроля всякий раз, когда кто-то маячит слишком близко, заглядывает вам через плечо и т.п. В случае провала вы должны наброситься на этого человека, как при Вспыльчивости (с.124). Одиночки-НИП всегда реагируют на других людей со штрафом.

Показатель самоконтроля	Штраф к реакции
6	-4
9	-3
12	-2
15	-1

#### **Нечувствительный** *Low Empathy*

**-20 очков**

Вы совсем не понимаете эмоций. Это не мешает испытывать и вызывать свои эмоции (если у вас нет чего-то вроде недостатка Нет чувства юмора) - проблема в том, что вы их в действительности не понимаете. В результате у вас возникают определенные социальные проблемы.

Вы не можете взять преимущество Эмпатия и получаете штраф -3 ко всем умениям, частично или полностью связанным с пониманием чужого-то эмоционального состояния, включая Артистизм, Пирушки, Криминологию, Определение лжи, Дипломатию, Увлечение, За-

говаривание зубов, Допрашивание, Лидерство, Торговое дело, Политику, Психологию, Хорошие манеры, Сексапильность, Социологию, и Знание улиц. Это не значит, что у вас не должно быть этих умений - вы просто испытываете трудности при их использовании.

Нечувствительность характерна для андроидов, демонов, големов, нежити и части инопланетных существ. Она также может быть присуща некоторым людям. Эту черту нельзя объединять с похожими недостатками Безжалостный (с.125) и Непонимающий (с.146), которые все-таки предполагают некоторое, хоть и искаженное, понимание эмоций.

### Низкий болевой порог 🗡️

#### Low Pain Threshold

**-10 очков**

Вы очень чувствительны к любой боли. Удвойте шок от любой раны - если вы, например, вам наносят 2 ЕЖ повреждений, то вы получаете -4 к ЛВ на следующий ход. Вы получаете штраф -4 к броскам на сопротивление сбиванию с ног, оглушению и физическим пыткам. Всякий раз, получив рану более чем на 1 ЕЖ, вы должны сделать бросок Воли, чтобы не закричать. Это может подпортить вашу репутацию и принести штраф -1 к реакции от «крутых парней».

### Низкая самооценка 🧠

#### Low Self-image

**-10 очков**

Вам не хватает уверенности в себе и своих способностях настолько, что это влияет на вашу работу. Вы получаете штраф -3 ко всем броскам умений в ситуациях, когда вы считаете, что шансы не в вашу пользу или другие ожидают от вас провала (на усмотрение Мастера). Например, будучи механиком, вы не получите штрафа, ремонтируя машину в гараже... но попытка сделать то же на дороге, под дождем, только с переносным набором инструментов и врагом, сидящем на хвосте, принесет -3 в добавок к обычным модификаторам, положенным в такой ситуации!

### Низкий ТУ 🧠

#### Low TI

**см. с.22**

### Лунатизм 🌙

#### Lunacy

**-10 очков**

Луна серьезно влияет на ваш характер и причиняет определенные неудобства. Во время полнолуния вы чрезвычайно эмоциональны и

непостоянны (-2 ко всем броскам Воли и самоконтроля), а в новолуние очень пассивны (временно получаете недостаток Лень, с.142). Когда луна прибывает, вы сосредоточены и радостны; когда убывает - апатичны и немного раздражительны. Отыграйте это!

### Уязвимость к магии 🧙‍♂️

#### Magic Susceptibility

**-3 очка/уровень**

Магия с большей вероятностью действует на вас. Добавляйте Уязвимость к магии к умению заклинателя и вычитайте из своего броска сопротивление волшебству. Например, если ваша Уязвимость к магии равна 4, волшебники получают +4 при применении заклинаний против вас, а вы получаете -4 к сопротивлению.

Уязвимость к магии делает уязвимее только к заклинаниям, направленным непосредственно на вас. Она не влияет на метательные заклинания, атаки магическим оружием, информационные заклинания, не направленные прямо на вас. Она также не влияет на сверхъестественные силы, не относящиеся к магии, например, божественные чудеса, псионику, или природные способности духов. Уязвимость к магии обычным образом воздействует на площадные заклинания; не удваивайте ее эффект, как это делается в случае при Устойчивости к магии (с.67).

Уязвимость к магии и ее уровень может узнать любой маг, который видел вашу ауру или применил на вас заклинание. Запрещено брать более пяти уровней Уязвимости к магии.

Вы можете объединить этот недостаток с Магическими способностями, но не с Сопротивляемостью магии.

### Требуется обслуживание 🛠️

#### Maintenance

**Различная**

Чтобы не потерять ЗД, вы нуждаетесь в регулярном квалифицированном уходе. Примером может служить робот, нуждающийся в техническом обслуживании, хронический больной, которому нужен медицинский уход, или божество, требующее благочестивой молитвы.

Выберите нужный вид обслуживания и умение, которое за нее отвечает. Это может быть ремонт электроники (используется Починка электроники) или механики (Механик), врачебная помощь (Врачебное дело), непосредственный ре-

монт (используются умения Плотник, Электрик, и т.д.). Вы можете указать вместо умений преимущества или недостатки; например, бог может нуждаться в верующих с недостатком Требования веры. Вы можете разделить обслуживание между несколькими умениями - например, робот может нуждаться и в Починке электроники и в Механике.

Тем, кто вас обслуживает, необходимы некоторые ресурсы: механику нужны инструменты, верующие должны молиться в храме, и т.п. Ресурсы при этом не расходуются (иначе берите Зависимость, с.130).

Каждый сеанс обслуживания занимает один час. Базовая стоимость зависит от необходимого количества людей:

Количество людей	Стоимость
1	-10
2	-20
3-5	-30
6-10	-40
11-20	-50
21-50	-60
51-100	-70

Добавьте -10 очков за полное удаление нужного количества людей - например, бог, которому нужны 10.000 верующих, получит недостаток на -130 очков. Количество людей можно уменьшить, увеличив необходимое число человеко-часов (на усмотрение Мастера).

Частота обслуживания меняет базовую стоимость.

Частота обслуживания	Множитель
Ежемесячно	1/5
Два раза в неделю	1/3
Еженедельно	1/2
Через день	3/4
Ежедневно	1
Дважды в день	2
3-5 раз в день	3
Непрерывно	5

Пропустив сеанс обслуживания, вы теряете единицу ЗД и должны сделать бросок ЗД. Провал приводит к дополнительным неудобствам (на усмотрение Мастера). Критический провал означает возможность смертельного исхода - например, с человеком случается сердечный приступ, у машины отказывают тормоза и т.п.

Для восстановления способностей и потерянных ЗД нужны соответствующее вмешательство и броски умений (ремонт для машины, операция для живого существа и т.п.). Если вам нужно необычное обслуживание, это может потребовать весьма странных действий!

## Маниакально-депрессивный психоз

### Manic-Depressive

-20 очков

Ваше настроение постоянно меняется. Вас бросает из детского энтузиазма в глубокую меланхолию и обратно. В начале каждой сессии делайте бросок 1к. При результате 1-3 вы находитесь в маниакальном состоянии, при результате 4-6 - в депрессивном. После этого бросайте 3к каждые пять часов игрового времени. 10 или меньше указывают на колебания настроения - в течение следующего часа оно изменится на противоположное. Вы останетесь в новом состоянии по крайней мере пять часов, после чего нужно снова бросить 3к.

В маниакальном состоянии вы получаете недостатки Самоуверенность (с.148) и Трудоголик (с.162). Вы дружелюбны, общительны и находитесь в возбужденном состоянии, что бы вы ни делали. В противоположном состоянии вы подвержены Хронической депрессии (с.126). Вам не хочется ничего делать, кроме как валиться на кровати в полутемной комнате и хандрить. В это время ваш эффективный показатель самоконтроля равен Воле.

Критическая ситуация тоже вызывает колебания настроения. При результате 10 или меньше на 3к, ваше настроение меняется на противоположное. Это может быть полезным (опасность вас встряхивает и вынуждает к действию) или наоборот (проблема повергает вас в депрессию и делает бесполезным).

## Мания величия

### Megalomania

-10 очков

Вы считаете себя сверхчеловеком, избранным, которому суждено достичь великой цели или стать выдающимся завоевателем. Вы должны поставить перед собой грандиозную цель (чаще всего завоевание или некую фантастическую задачу) и любой ценой добиться ее выполнения.

Вы можете привлечь последователей, наделенных Фанатизмом, но кроме них никто не будет слушать рассказы о вашем величии и грандиозных планах. Молодые или наивные люди, а также фанатики в поисках нового объекта веры реагируют на вас с +2, остальные - с -2.

Этот недостаток больше подходит для НИП, чем для игровых персонажей.

## Скупость

### Miserliness

-10 очков\*

Вы озабочены тем, как бы сохранить свои богатства. Вы всегда

стремитесь заключить наиболее выгодную сделку. Каждый раз, когда нужно потратить деньги, делайте бросок самоконтроля (с -5 и больше, если речь идет о крупной сумме - на усмотрение Мастера). При провале вы отказываетесь тратить деньги, но если это все-таки необходимо, вы должны нещадно торговаться и непрерывно жаловаться на расходы. Заметьте, что вы можете одновременно взять и Жадность (с.137), и Скупость!

## Нет пальца

### Missing Digit

-2 или -5 очков

У вас нет одного пальца на руке.

*Нет пальца:* дает -1 к ЛВ только для этой руки. -2 очка.

*Нет большого пальца:* дает -5 к ЛВ только для этой руки. -5 очков.

## Похожая внешность

### Mistaken Identity

см. с.21

## Морская болезнь

### Motion Sickness

-10 очков

Вы плохо себя чувствуете, находясь на движущемся транспорте - в автомобиле, в поезде, на воздушном шаре, на морском судне или на космическом корабле. Вы также не способны научиться управлять ими. Попав на борт такой машины, сделайте бросок 3Д. При провале вас тошнит, и вы получаете -5 ко всем броскам ЛВ, ИН и умений до конца путешествия. При удаче вы просто плохо себя чувствуете и получаете -2 к ЛВ, ИН и умениям. При долгом путешествии делайте бросок ежедневно.

## Мирское происхождение

### Mundane Background

-10 очков

У вас полностью отсутствует опыт общения со сверхъестественным и потусторонним. В начале игры вы можете владеть только «обыденными» умениями и снаряжением, но не заклинаниями, «киношными» умениями, Тайным знанием или Окультизмом. У вас могут быть сверхъестественные преимущества, но вы не можете их применять или научиться умениям, позволяющим это. Вы даже не подозреваете об этих способностях, разве что время от времени мечтаете о них. Вы должны выкупить этот недостаток, если хотите использовать сверхъестественные способности или научиться любому связанному с ними умению.

Мирское происхождение допустимо только в сеттингах со сверхъестественными или потусторонними элементами, а не в обычном мире.

## Немой

### Mute

см. Не способен говорить, с.125

## Нервное расстройство

### Neurological Disorder

Различная

Вы страдаете от одной из форм нервного расстройства, которое приводит к дрожи, непроизвольным движениям, нервному тикку и т.п. Стоимость зависит от тяжести расстройства.

*Легкое (Mild):* ваше состояние очевидно любому, кто видит вас хотя бы несколько секунд. Вы получаете -2, занимаясь работой, где необходимы точные движения (см. Высокая ловкость рук, с.59), а ее выполнение занимает вдвое больше времени. Вы получаете -2 к социальным умениям, таким как Артистизм, Лидерство, Выступление, Публичное выступление и Сексапильность, в любой ситуации, где ваш недостаток может быть замечен (на усмотрение Мастера). -15 очков

*Тяжелое (Severe):* вам трудно жить в обществе. Вы получаете -4 к задачам, где нужны точные движения, а их выполнение занимает в четыре раза больше времени. Ваши ЛВ и Базовое движение не могут превышать средних значений для расы (ЛВ 10 и Движение 5 для людей). Вы получаете -4 к социальным умениям, если ваш недостаток замечен. -35 очков.

*Критическое (Crippling):* вы практически не способны жить в обществе. Вы получаете -6 к действиям, требующим точных движений; они занимают в шесть раз больше времени. Ваши ЛВ и Базовое движение не могут превышать 80% от среднего значения (ЛВ 8 и Движение 4 для людей) и могут быть значительно ниже. В большинстве случаев вы получаете -6 к социальным умениям. -55 очков.

Возможны и другие признаки расстройства, например явная моторная недостаточность (уменьшите ЛВ или Движение), непроизвольные звуки (считайте их недостатком Шумный, с.146), и нервный лицевой тик (уменьшите уровень внешности, см. Внешность, с.21). Сильный тик и неприятные непроизвольные звуки могут трактоваться как Дурные привычки (с.22).

## Куриная слепота

### Night Blindness

-10 очков

Вы плохо видите в темноте. Если штраф за плохое освещение к зрению или в бою составляет от -1 до -4 для большинства людей, ваш штраф вдвое хуже обычного или -3.

Если обычный штраф -5 или больше, вы вообще ничего не видите (см. Слепота, с.124). Если у вас Обостренное зрение (с.35), оно применяется только при отсутствии штрафа за темноту.

С этим недостатком нельзя брать Адаптация к темноте (с.71) и Зрение в темноте (с.47).

## Ночные кошмары 🧛

### Nightmares

**-5 очков\***

Каждую ночь вас терзают ужасные кошмары. Иногда они настолько ужасны, что влияют на ваше утреннее состояние. Когда вы просыпаетесь, сделайте бросок самоконтроля. При провале вы страдаете от кошмаров и теряете Единичу усталости, которую можно восстановить только во время сна. При 17-18 вы остаетесь под впечатлением от сна и получаете -1 ко всем умениям и броскам Восприимчивости в течение дня.

Кошмары могут быть настолько яркими, что их трудно отличить от действительности. Мастер может ввести их в игру, начав описывать как реальность, постепенно делая её все ужаснее, пока жертва не начнет подозревать, что видит сон. Такие сны могут оказать огромное влияние на спящего, который может временно получить Навязчивую идею, Фобию, и даже потерять ЕЖ или уровни атрибутов.

Если в кошмаре принимают участие другие персонажи, на них никак не влияет все, что там происходит (но Мастер может дать в награду игрокам одно очко персонажа за долгий сон - или два, если они хорошо его сыграли). Говорить или нет заранее, что дело происходит во сне, зависит от Мастера. В любом случае может получиться необычная и увлекательная игра.

## Нет восприимчивости глубины 🧛

### No Depth Perception

**-15 очков**

У вас два глаза, но нет объемного зрения; вы не можете визуально оценивать расстояние. Это может быть следствием расстройства зрения или особенностью нервной системы вашей расы. Игровые последствия похожи на недостаток Одноглазый (с.147); нельзя брать оба эти недостатка одновременно.

## Нет хороших манипуляторов 🧛 🧛

### No Fine Manipulators

**-30 или -50 очков**

У вашего тела нет рук или вообще конечностей. Стоимость зависит от степени ограничений:

*Нет хороших манипуляторов: у*

вас нет нечего более гибкого, чем лапы или копыта. Ими нельзя ремонтировать, взламывать замки, вязать узлы, пользоваться оружием и т.п.; нельзя даже крепко схватить что-то. Вы можете взять эту черту, только не имея ничего похожего по подвижности на человеческую руку. Если у вас есть клюв, язык, цепкий хвост, и т.п., которые могут заменить руку, брать этот недостаток нельзя! -30 очков.

*Нет манипуляторов: у вас вооб-*

*Кошмары могут быть настолько яркими, что их трудно отличить от действительности. Мастер может ввести их в игру, начав описывать как реальность, постепенно делая её все ужаснее, пока жертва не начнет подозревать, что видит сон.*

ще нет конечностей. Вы можете использовать предметы, только толкая их телом или головой. Вы можете двигаться перекачиваясь, извиваясь, подпрыгивая и т.п. со скоростью Базовым движением, если вы не снизите его до нуля. -50 очков.

Обратите внимание, что эта черта предназначена для нечеловеческих рас и супергероев. Любой уровень данного недостатка позволяет вам покупать СЛ и ЛВ с-40% ограничением Нет хороших манипуляторов.

## Безногий 🧛 🧛

### No Legs

**Различная**

Этот недостаток предполагает отсутствие ног у вашей расы, а не конкретно у вас; в противном случае см. Хромой (с.141).

Вы принадлежите к безногой расе. Детали могут отличаться, но в любом случае вы не можете никого пнуть ногами или носить на них броню; вам по ногам в бою тоже не попадут. Указанная стоимость предполагает, что выгода от отсутствия ног как цели компенсируется невозможностью ими ударить.

*Воздушный (Aerial):* вы можете скользить над землей, парить или летать в воздухе, но не передвигаться по земле. Вы должны купить преимущество Полет (с.56). Ваше Базовое движение в воздухе, как описано для Полета, вдвое больше обычной Базовой скорости. Движение по земле равно нулю. 0 очков.

*Водный (Aquatic):* вы приспособлены к движению под водой (как рыба) или по воде (как корабль), но не по земле. Вычислите Базовое движение и используйте его как водное. Движение по земле равно нулю. Вы не получаете штраф за работу на

воде или под водой. 0 очков. Если ваша подвижность зависит от плавников, мачт, весел, или парусов - значит, вы не можете носить броню или нырять: -5 очков. Если и то, и другое: -10 очков.

*Прыгающий, Катящийся или Скользящий (Bounces, Rolls, or Slither):* вы передвигаетесь по земле, не используя ног, - как змея или робот в форме колеса. Используйте обычное Базовое движение. 0 очков.

*Полуводный (Semi-Aquatic):* вы ползаете на плавниках, как тюлень.

Используйте Базовое движение в воде и 1/5 от него как Движение по земле - т.е. переставьте обычное соотношение. В воде вы получаете обычный штраф к умениям. 0 очков.

*Неподвижный (Sessile):* ваша нижняя часть прикреплена к земле, как у дерева или здания. В любой окружающей среде вы не можете самостоятельно передвигаться или использовать движущиеся платформы (хотя с большим трудом вас все-таки можно сдвинуть). Ваше Базовое движение равно нулю, и вы не получаете за это очков. У вас все-таки могут быть конечности; тогда вы будете владеть оружием без штрафа к ЛВ (как при недостатке Хромой), поскольку вы очень устойчивы. -50 очков.

*Гусеничный или Колесный (Tracked or Wheeled):* у вас вместо ног гусеницы или колеса. Определите, сколько их, от 1 до 4 или даже больше. При использовании зон попаданий считайте каждую гусеницу или колесо ногой. Вы не способны ни перепрыгнуть, ни преодолеть препятствие, для которого нужна слаженная работа рук и ног (например, лестница или веревка). Вы всегда оставляете видимый след (что дает вашим преследователям +1 к умению Следопыт для Колесного, +2 для Гусеничного). Гусеницы также сильно шумят (+2 ко всем броскам слуха против вас), но позволяют легче преодолевать неровную местность. Гусеничный и Колесный не уменьшают Движение; вы даже можете купить до трех уровней Увеличенного движения (Земля). Этот недостаток обычно сопровождается чертой Машина (с.263). -20 очков.

## Нет манипуляторов



### No Manipulators

см. Нет хороших манипуляторов, с.145

## Нет чувства юмора

### No Sense of Humor

-10 очков

Вы не понимаете шуток и считаете, что все вокруг говорят абсолютно серьезно. Вы тоже никогда не шутите и всегда серьезны. Когда этот недостаток становится очевиден, окружающие реагируют на вас с -2.

## Нет обоняния/вкуса

### No Sense of Smell/Taste

-5 очков

Эта болезнь (известная как anosmia) не позволяет вам ничего почувствовать с помощью обоняния или на вкус. В результате вы не способны обнаружить некоторые опасности, которые быстро определяют другие люди. Однако есть и достоинства - не нужно беспокоиться при виде скунса и можно всегда есть то, что дают.

## Ночной житель

### Nocturnal

-20 очков

Вы активны только после захода солнца. Это больше, чем простое предпочтение ночи дню! Как только начинается рассвет, вы становитесь вялым, а после восхода солнца впадаете в состояние паралича и кому вплоть до его захода.

Обратите внимание, что это не соответствует биологическому пониманию существа, «активного в ночное время».

### Особые ограничения

*Постоянный паралич (Permanent Paralysis):* под лучами солнца вы превращаетесь в камень или иным образом навсегда выходите из строя. Только одна, строго определенная сила или вещь (чаще всего мощное магическое заклинание) могут вернуть вас к жизни. Детали на усмотрение Мастера +100%.

## Шумный

### Noisy

-2 очка/уровень

Вы производите много шума! Возможно, вы призрак со звенящими цепями, киборг со скрипящим вентилятором, машина с громко работающим двигателем ... или просто неспособны вести себя тихо.

Вы шумите постоянно, даже стоя неподвижно, если не находитесь в коматозном состоянии (для живых существ) или не выключе-

ны (для машин). Каждый уровень в зависимости от ситуации дает +2 к броску Чувств против вас или -2 к вашей Скрытности. В некоторых обстоятельствах (например, в опере), каждый уровень данного недостатка также может дать -1 к реакции. Вы не можете взять более пяти уровней этого недостатка без разрешения Мастера.

## Не воспринимает символы

### Non-Iconographic

-10 очков

Вы не способны понять абстрактные образы и символы. Графический компьютерный интерфейс, карты, геральдические изображения, волшебные руны - все это не имеет для вас никакого смысла. Как и Дислексия (с.134), это структурный дефект вашего мозга; вы не можете выкупить его обычным путем.

Вы не можете изучать Картографию, Геральдику, Рисование символов или другое умение, предназначенное в основном для создания или преобразования узоров и символов. Вы также не можете использовать графические компьютерные интерфейсы - только текстовые или виртуальную реальность. Наконец, вы не понимаете волшебных символов и можете изучать магию только устно.

Обратите внимание, что вы легко понимаете текст и можете нормально изучить письменность языка (см. Язык, с.23).

## Нет осязания

### Numb

-20 очков

У вас нет чувства осязания. Вам присуще ограниченное ощущение давления - достаточное, чтобы чувствовать свой вес и нормально ходить - но вы не можете прикосновением определить структуру поверхности. Для вас невозможны действия, зависящие только от осязания (например, печать «вслепую» или развязывание рук за спиной).

При выполнении задачи, требующей координации рук и глаз, вы получаете один уровень черты Неуклюжие руки (с.138) или, если можете четко видеть свои действия, выполняете ее вдвое дольше. Если у вас уже есть эта черта, добавьте ее последствия.

Вы страдаете от боли, температуры и шока так же, как и любой другой, если не обладаете Высоким болевым порогом (с.59), но не можете без взгляда определить, где рана - вы чувствуете боль равномерно по всему телу. В результате вы не способны оказать себе Первую помощь, пока не увидите рану.

## Непонимающий

### Oblivious

-5 очков

Вы различаете эмоции, но не понимаете их причин. Это мешает при социальном взаимодействии. Вы классический зануда! Вы получаете -1 при использовании или сопротивлении умениям Влияния (см. Броски влияния, с.359): Дипломатия, Заговаривание зубов, Запугивание, Хорошие манеры, Сексапильность, Знание улиц.

## Навязчивая идея

### Obsession

-5 или -10 очков\*

Вся ваша жизнь сводится к преследованию одной цели. В отличие от Разорительной привычки (с.128), это не постоянная привычка, а всепоглощающая одержимость, влияющая на все ваши действия. И в отличие от Фанатизма (с.136), она не обязательно включает в себя систему философских взглядов.

Все свои действия вы должны подчинить достижению одной цели. Делайте бросок самоконтроля каждый раз, когда было бы разумным отступить. При провале вы, невзирая на последствия, продолжаете преследовать свою цель.

Стоимость зависит от времени, необходимого для ее осуществления. Кратковременная задача (например, убить кого-то) стоит -5 очков, в то время как отдаленная цель (например, стать президентом) стоит -10 очков. В обоих случаях измените базовую стоимость, чтобы учесть показатель самоконтроля. Если ваша Навязчивая идея не нравится окружающим, возьмите Дурную привычку (с.22) или Заблуждение (с.130).

Если вы когда-нибудь достигнете цели, вам придется выкупить Навязчивую идею или заменить ее на новую.

## Дурные привычки

### Odious Personal Habits

см. с.22

## На грани

### On the Edge

-15 очков\*

Вы очень неразумно рискуете перед лицом смертельной опасности. Сделайте бросок самоконтроля, столкнувшись с опасной для жизни ситуацией: когда управляете плавающей машиной, пристально пялитесь на уличную банду, когда из оружия только зубная щетка, и т.д. При провале вы не способны отсту-

пить - но можете сделать повторный бросок после каждого броска, связанного с данной ситуацией. В потенциально боевой обстановке можно делать бросок каждую секунду, а в опасном космическом путешествии - только раз в день.

В бою делайте бросок самоконтроля в начале своего хода. При провале вы должны предпринять Тотальную атаку или другое безумное, практически самоубийственное действие.

Большинство людей, бывших свидетелем вашего поведения, будут считать вас сумасшедшим (-2 к реакции). Те, кто ставит храбрость выше самосохранения, будут реагировать с +2 (на усмотрение Мастера).

### **Однорукий** 🗡️

#### **One Arm**

**-20 очков**

У вас только одна рука. Вы не можете использовать двуруч-

ное оружие, держать по оружию в каждой руке (или оружие и щит), или выполнять действия, требующие участия двух рук. Вы получаете -4 к задачам, которые выполнимы одной рукой, но обычно подразумевают две (например, большинство бросков Лазания и Борьбы), но не получаете никаких штрафов, если рука нужна только одна. В любом случае окончательное решение за Мастером. Если возникают сомнения, попробуйте по возможности повторить это в действительности!

Если у вас было две руки, считайте, что потеряна левая, если вы правша, или наоборот.

Если вы представитель нечеловеческой расы, у которой изначально только одна рука, это не обязательно именно «рука» - это может быть любая конечность, способная на точные движения. Например, попугай, использующий клюв и язык, получит черту

Однорукий (вместо недостатка Нет хороших манипуляторов).

Если у вас есть протез, который во время ношения отменяет недостаток Однорукий, возьмите модификатор Смягчитель (с.112). Если вы когда-нибудь полностью устранили этот недостаток (путем операции или использования высокотехнологичного протеза), вы должны его выкупить.

### **Одноглазый** 🗡️

#### **One Eye**

**-15 очков**

У вас только один глаз. Вы потеряли второй (тогда вы можете носить вместо отсутствующего глаза стеклянный или прикрывать его повязкой), или он один изначально, как у циклопа. Вы получаете -1 к ЛВ в бою и при выполнении любой задачи, требующей координации рук и глаз, и -3 к дистанционным атакам (если предварительно не Прицелитесь) и броскам на управление транспортными средствами быстрее лошади или багги.

В некоторых культурах потеря глаза делает человека непривлекательным. Если это в общем верно для вашего игрового мира, потеря глаза также уменьшит на один уровень вашу внешность (см. Внешность, с.21). Если вы начинаете игру с этим недостатком, считайте, что это уже учтено во внешности - не применяйте дополнительного модификатора к реакции.

### **Одна кисть** 🗡️

#### **One Hand**

**-15 очков**

У вас только одна кисть. В большинстве случаев используйте правила для черты Однорукий (выше). Разница в том, что этой рукой можно парировать без оружия и, возможно, держать что-то (например, щит).

Протезы хорошего качества используют правила, изложенные в описании недостатка Однорукий, хотя не всякий протез достаточно хорош, чтобы считаться Смягчителем. Низкотехнологичный протез даст -2 (захват) или -4 (крюк или коготь) к действиям этой рукой. Крюк или коготь в бою трактуется как большой нож, который невозможно выбить, (используется умение Нож) и дает +1 к Запугиванию, если водить им перед лицом противника. В некоторых культурах такие заменители приведут к уменьшению уровня внешности, как описано для недостатка Однорукий (выше).



## Самоуверенность 🧠

### Overconfidence

-5 очков\*

Вы считаете себя сильнее, умнее или способнее, чем это есть на самом деле. Вы можете быть самодовольны и хвастливы, или просто непоколебимо уверены в себе, но этот недостаток нужно отыграть.

Вы должны делать бросок самоконтроля всякий раз, когда, по мнению Мастера, вы проявляете чрезмерную осторожность. При провале вы должны действовать так, как будто полностью контролируете ситуацию! Осторожность - не ваш путь.

Вы получаете +2 к реакции от молодых или наивных (которые верят, что вы хороши настолько, насколько хотите казаться) и -2 от опытных НИП.

Самонадеянность похожа на легкую форму Мании величия (с.144). Самоуверенный Робин Гуд вызывал незнакомцев на поединок на шестах, а Гитлер с его манией величия вторгся в Россию! Герои чаще бывают самоуверенными, чем страдающими манией величия.

## Полный 🧠

### Overweight

см. с.19

## Пацифизм 🧠

### Pacifism

Различная

Вы не приемлете насилия. Это может приобретать разные формы. Выберите одну из описанных ниже:

*Тяжело убивать (Reluctant Killer):* вы психологически не готовы убивать людей. Каждый раз, нанося потенциально смертельный удар (например, ножом или огнестрельным оружием) человеку, чье лицо вам хорошо видно, вы получаете -4 к попаданию и не можете Прицелиться. Если вы не видите лицо противника (из-за надетой маски, темноты, расстояния или атаки сзади), штраф равен -2 (кроме боя вплотную). Вы не получаете штраф при нападении на транспортное средство (даже с пассажирами), на противника, которого не считаете человеком (включая существ с Ужасной или Чудовищной внешностью), или на цель, которую не видите напрямую (например, набор координат на карте или точка на радаре). Убийство хорошо видимого человека оказывает на вас влияние, как при варианте Не может убивать (см. ниже). Вы не против убийств, совершенных союзниками; вы можете даже обеспечивать их бое-

припасами, оружием и моральной поддержкой! Вы просто не можете убивать сами. -5 очков.

*Не трогает невиновных (Cannot Harm Innocents):* вы можете сражаться - и даже начинать бой - но биться с риском для жизни противника начнете только после попытки причинить вам серьезный вред. Захват в плен к нему не относится, если вам не грозит смертная казнь или у вас нет Кодекса чести, требующего самоубийства в плену. Вы никогда не делаете того, что может причинить вред посторонним - особенно «обычным людям». Эта черта особенно подходит борцам с преступностью, супергероям, и т.д. -10 очков.

*Не может убивать (Cannot Kill):* вы можете сражаться и даже начинать бой - но никогда не сделаете ничего, что может привести к смерти противника. Вы даже не можете бросить его умирать от ран! Вы также не должны позволять убивать своим союзникам. Убив кого-то (или чувствуя ответственность за чью-то смерть), вы немедленно получаете нервный срыв, и 3к дней страдаете от замкнутости и в плохого настроения (отыграйте это!). В этот период вы способны на любое насилие по любому поводу только после броска Воли. -15 очков.

*Только самозащита (Self-Defense Only):* вы вступаете в бой только ради самообороны или защиты союзников, используя силу только при необходимости (никаких упреждающих ударов). Вы должны стараться отговорить других начинать драку. -15 очков.

*Отказ от насилия (Total Nonviolence):* вы никогда не подымете руку на разумное существо и сделаете все возможное, чтобы отговорить от насилия других. Вы можете защищаться от нападений животных, комаров, и т.д. - 30 очков.

В реалистичной кампании Мастер может потребовать от всех персонажей взять недостаток Тяжело убивать или даже Не может убивать, что даст им дополнительные очки, но вызовет сложности при встречах с врагами.

## Паранойя 🧠

### Paranoia

-10 очков

Вы утратили связь с действительностью и думаете, что все вокруг плетут против вас интриги. Вы не доверяете никому, кроме старых друзей... да и за теми приглядываете... так, на всякий случай. Естественно, что большинство людей реагирует на вас с -2. НИП-параноик реагирует с -4 на

всех незнакомых людей, а любой «обычный» штраф к реакции (например, для недружелюбной расы или национальности) удваивается. Паранойя хорошо сочетается с Зablуждениями (с.130), у которых своя стоимость!

## Призрачные голоса 🧠

### Phantom Voices

от -5 до -15 очков

Вам досаждают шепот голосов, которые слышите только вы. Они могут быть невнятными или постоянно повторять одно и то же, но в любом случае вы постепенно сходите с ума.

Бросьте 3к в любой ситуации, которую Мастер считает стрессовой. При 6 или меньше вы слышите голоса. Мастер должен делать бросок каждый раз, когда вы проваливаете бросок испуга (или выбрасываете ровно столько, сколько нужно), или на самоконтроль для другого, связанного со стрессом, недостатка. Голоса дополняют любой другой результат!

Стоимость зависит от их природы:

*Раздражающие (Annoying):* вы слышите голоса, но точно уверены в их иллюзорности и напрямую они не мешают. Однако большинство людей, заметив, что вы реагируете на отсутствующие звуки, будет реагировать с -2. -5 очков.

*Тревожащие (Disturbing):* Голоса похожи на описанные выше, но способны заглушить окружающие звуки и даже испугать (может потребоваться бросок испуга). -10 очков.

*Дьявольские (Diabolical):* Голоса приказывают вам убить (себя или других) или совершить иные, не менее ужасные вещи. Находясь в стрессовом состоянии или под воздействием наркотиков, вам, возможно, придется сделать бросок Воли, чтобы не выполнять «приказ» (на усмотрение Мастера). -15 очков.

Призрачные голоса обычно являются признаком психических расстройств, но также могут быть следствием некой сверхъестественной одержимости. В этом случае психотерапия не в силах даже определить причину заболевания, не говоря уже о лечении. Оно возможно только после проведения экзорцизма; тогда вам придется выкупить недостаток.

## Фобии 🧠

### Phobias

Различная\*

Вы боитесь определенных предметов, существ, или обстоятельств. Многие страхи в основе

своей разумны, но Фобия - это неразумный, преувеличенный, патологический страх. Стоймость зависит от распространенности объекта страха - боязнь темноты причиняет гораздо больше неудобств, чем боязнь водопроводчика-левши.

Столкнувшись с объектом своей фобии, сделайте бросок самоконтроля. При провале бросьте 3к, добавьте величину провала и посмотрите результат в Таблице бросков испуга (с.360). Например, если нужно было выбросить 9, а получилось 13, бросьте 3к+4 и сверьтесь с таблицей. Результат влияет на вас немедленно!

При успехе вы временно преодолеваете фобию, но это не значит, что страх полностью исчезает - пока его причина остается, вы получаете штраф к ЛВ, ИН и умениям. Величина штрафа зависит от показателя самоконтроля.

Показатель самоконтроля	Штраф
6	-4
9	-3
12	-2
15	-1

Вы должны делать броски каждые 10 минут, чтобы определить, не поддались ли вы страху. Даже угроза появления объекта боязни требует броска самоконтроля, хотя и с +4. Если враги запугивают вас объектом боязни, нужно сделать немодифицированный бросок (как описано выше). При провале вы можете сломаться (в

зависимости от броска испуга), но не обязательно заговорите. Некоторые люди даже под пытками могут запаниковать и сломаться, но отказаться говорить.

Ситуация, связанная с фобией, по определению является стрессовой. Если у вас есть ментальные недостатки, зависящие от психического состояния, они, вероятно, проявят себя, если вы поддадитесь Фобии.

Некоторые распространенные фобии:

*Одиночество (Аутофобия):* вы не можете остаться один и делаете все возможное, чтобы этого избежать. -15 очков.\*

*Кровь (Гемофобия):* вас бросает в дрожь от одного вида крови! Вам приходится делать броски самоконтроля во время боишинства боев... -10 очков.\*

*Кошки (Айлурофобия):* -5 очков.\*

*Толпа (Демофобия):* вы боитесь любой группы людей в количестве более дюжины, если только не знаете всех их. Бросок самоконтроля производится со штрафом -1, если их более 25 человек, -2, если 100 или больше, -3, если 1.000, -4, если 10.000 и так далее. -15 очков.\*

*Темнота (Скотофобия):* распространенная, но очень неудобная боязнь. Вам следует по возможности избегать подземелий - если что-то случится с вашим фонарем или факелом, вы можете сойти с ума раньше, чем удасться его зажечь. -15 очков.\*

*Смерть и мертвецы (Некрофобия):* вы боитесь проявлений смерти. Сделайте бросок самоконтроля в присутствии любого мертвого тела (части человеческих тел учитываются, а трупы животных - нет). Штраф составит -4, если вы знали этого человека, и -6, если любым образом противоестественно оживлено. Призрак (или то, что им кажется) также даст штраф -6. -10 очков.\*

*Грязь (Мизофобия):* вы до смерти боитесь инфекции или просто грязи и мусора. Делайте броски самоконтроля всякий раз, когда нужно сделать какую-то грязную работу. Штраф составит -5, если вам приходится есть непривычную пищу. Вы должны быть настолько «привередливым», насколько это возможно. -10 очков.\*

*Собаки (Кинофобия):* эта боязнь включает всех собачьих: лис, волков, койотов, диких собак и т.п. -5 очков.\*

*Замкнутые пространства (Клаустрофобия):* распространенная, но очень неудобная боязнь. Вам не по себе, если не видите неба - или, по крайней мере, очень высокого потолка. В маленькой комнате или в транспорте вы чувствуете, что на вас давят стены... вам не хватает воздуха! Это очень опасная боязнь для того, кто собирается спуститься под землю. -75 очков.\*

*Огонь (Пирофобия):* вас беспокоит даже тлеющая сигарета, если ее владелец находится ближе, чем в пяти ярдах от вас. -5 очков.\*



**Высота (Акрофобия):** вы не можете добровольно подняться выше 15 футов над землей, если только не находитесь внутри здания вдали от окон. Если есть возможность упасть, бросок самоконтроля получает штраф -5. -10 очков. \*

**Насекомые (Энтомофобия):** вы боитесь всех «жуков». Большие или ядовитые насекомые дают штраф -3 к броскам самоконтроля, огромные или в больших количествах -6. Избегайте муравейников с гигантскими муравьями. -10 очков. \*

**Громкие звуки (Бронтофобия):** вы избегаете любой ситуации, при которой возможен громкий шум. Внезапный громкий звук требует броска самоконтроля. Гроза ужасает вас до глубины души! -10 очков. \*

**Машины (Технофобия):** вы никогда не сможете научиться ремонтировать любые машины или использовать что-либо сложнее арбалета или велосипеда. Любое высокотехнологичное окружение требует броска самоконтроля; взаимодействие с роботами или компьютерами дает штраф в -3, а враждебные действия со стороны интеллектуальных машин в -6. -5 очков при ТУ4 или ниже, -15 очков при ТУ5 или выше. \*

**Магия (Манафобия):** вы никогда не сможете научиться использовать магию и плохо относитесь к любому, кто умеет это. Каждый раз в присутствии магии делайте броски самоконтроля. Бросок делается с -3, если вы являетесь целью дружественной магии и -6, если являетесь целью враждебной. (Магия не обязательно должна быть настоящей, главное, чтобы вы в это верили!) -15 очков, если магия широко распространена, -10, если она известна, но является редкостью, -5, если «настоящая» магия неизвестна. \*

**Чудовища (Тератофобия):** у вас вызывает страх любое «натуральное» создание. Вы получаете от -1 до -4 к броску самоконтроля, если чудовище кажется очень большим или опасным, или если их много. Обратите внимание, что определение «чудовища» зависит от опыта. Для американского индейца слон будет чудовищем, а для африканского пигмея - нет! -15 очков. \*

**Число 13 (Трискадекафобия):** делайте бросок самоконтроля при каждом столкновении с числом 13 - посещении 13-ого этажа, покупке на 13\$, и т.п. Штраф составит -5 при наступлении пятницы, 13-ого! -5 очков. \*

**Океаны (Талассофобия):** вы боитесь больших водных пространств. Вы практически не способны пересечь океан по воде или по воздуху, а встреча с водными чудовищами надолго выбьет вас из колеи. -10 очков. \*

**Открытые пространства (Агорафобия):** вы плохо себя чувствуете на открытом пространстве и по-настоящему пугаетесь, если в пределах 50 футов от вас нет стен. -10 очков. \*

**Псионические способности (Псионофобия):** вы боитесь тех, кто использует псионические способности, а их демонстрация в вашем присутствии потребует броска самоконтроля. По своей воле вы никому не позволите применить на себе пси-способности. Эти способности не обязательно должны быть реальными, главное, чтобы вы в них верили! -15 очков, если пси-способности широко распространены, -10, если они являются редкостью, -5 если они практически неизвестны. \*

**Рептилии (Герпетофобия):** у вас вызывает отвращение одна мысль о рептилиях, земноводных и тому подобных чешуйчатых гадах. Очень большая или ядовитая рептилия дает штраф -2 к самоконтролю, а множество (например, яма со змеями) -4. -10 очков. \*

**Секс (Коитофобия):** вы пугает мысль о сексуальных отношениях или о потере девственности. -10 очков. \*

**Острые предметы (Айхмофобия):** вы боитесь всего острого - мечей, копий, ножей и даже шприцов. При попытке использовать острое оружие, или при угрозе им требуется бросок самоконтроля с -2. -15 очков при ТУ5 или ниже, -10 при ТУ6 или выше. \*

**Пауки (Арахнофобия):** -5 очков. \*

**Странные и неизвестные вещи (Ксенофобия):** вас пугают любые необычные обстоятельства, а особенно - странные люди. Делайте броска самоконтроля в присутствии людей другой расы или национальности; штраф составит -3, если рядом не люди. При провале вы можете даже напасть на незнакомцев из страха. -15 очков. \*

**Солнце (Гелиофобия):** -15 очков. \*

**Оружие (Голофобия):** вы нервничаете в присутствии любого оружия. Попытка использовать оружие или угроза им, требует броска самоконтроля с -2. -20 очков. \*

## Постбоевой синдром 🧠

### Post-Combat Shakes

-5 очков\*

Бой вызывает у вас дрожь и тошноту, но только после его завершения. Делайте бросок самоконтроля по окончании любого сражения. Окончание боя определяет Мастер; он же может добавить штраф за особенно опасную или жуткую битву. При провале бросьте 3к, прибавьте величину провала и посмотрите результат в Таблице бросков испуга (с.360). Например, если нужно было выбросить 12, а получилось 14, бросьте 3к+2 и смотрите результат в таблице. Он влияет на вас немедленно!

## Пиромания 🧠

### Pyromania

-5 очков\*

Вы обожаете огонь и любите его зажигать! Чтобы хорошо отыграть эту черту, вы не должны упускать случая что-нибудь поджечь или поддержать встречный огонь. Каждый раз, когда есть возможность зажечь огонь, делайте бросок самоконтроля.

## Парализованный 🧠

### Quadriplegic

-80 очков

У вас парализованы все руки и ноги или вообще нет конечностей. Вы не можете использовать или перемещать предметы без посторонней помощи. Вы страдаете от эффектов недостатков Паралич ног (см. Хромой, с.141) и Нет манипуляторов (см. Нет хороших манипуляторов, с.145). Если Мастер вводит ограничение по недостаткам, то Парализованный под него подпадает - но при этом вы имеет право снизить СЛ и ЛВ на 4 или менее уровней, и полученные за это очки не будут входить в ограничение по недостаткам (если вы будете снижать и дальше, то эти очки будут входить в лимит).

Подробности о протезировании конечностей и хирургическом лечении см. в описаниях недостатков Хромой (с.141) и Однорукий (с.147) для ног и рук соответственно.

## Перепрограммируемый 🧠

### Reprogrammable

-10 очков

Вас можно запрограммировать на подчинение хозяину. При Рабском менталитете (с.154) вы должны подобострастно повиноваться и действовать строго в пределах указаний хозяина. При отсутствии этого недостатка вы можете творчески их интерпретировать, оставаясь в пределах букв и или

смысла приказов (по вашему выбору). Если вы не обладаете сознанием (ИН 0), вы не заинтересованы в их выполнении, но следуете программе!

Вы можете взять недостатки Служба и Перепрограммируемый. В таком случае вы стараетесь выполнять все свои обязательства, но при возникновении противоречий программирование всегда первично.

Эта черта в основном присуща големам, лишенной разума нежити, роботам и тому подобным автоматам. Она редко подходит для персонажей, и Мастер вправе вообще запретить ее.

## Репутация

### Reputation

см. с.26

Отрицательная репутация считается недостатком. Отметьте ее в листе персонажа!

## Ограниченный рацион

### Restricted Diet

от -10 до -40 очков

Вам требуются специальная пища или топливо, которые трудно достать. В отличие от Зависимости (с.130), вы не получаете повреждений, когда их нет... просто не можете поесть или заправиться, что в конце концов выведет вас из строя. Стоимость зависит от редкости потребляемого вещества:

*Исключительное:* кровь дракона, необычная питательная смесь, оружейный уран. -40 очков.

*Редкое:* кровь девственниц, ракетное топливо, младенцы, радиоактивные материалы. -30 очков.

*Распространенное:* человеческая плоть, бензин, жидкий водород. -20 очков.

*Повсеместное:* свежее мясо, любое углеводородное топливо (бензин, дизельное и т.д.), электрические батареи, свежая кровь. -10 очков.

Ограниченный рацион подходит для обычных людей с хроническими желудочно-кишечными нарушениями.

## Особые ограничения

*Замена (Substitution):* вы можете попытаться заменить нужную пищу или топливо на похожие. Например, киборг, которому нужна необычная питательная смесь, может попробовать обычную человеческую пищу, а машина, которой требуется бензин - дизельное топливо. Это поддержит ваши силы, но потребует броска ЗД после каждого приема пищи или дозаправки. Провал означает уменьшение ЗД на единицу, пока

вам не будет обеспечен нужный медицинский или механический уход. Критический провал означает недееспособность (на усмотрение Мастера): тяжелая иммунная реакция, отказ двигателя и т.п. Если кто-то без этого ограничения попытается заменить нужное вещество, это ему в любом случае не поможет и потребует броска ЗД, как описано выше; причем успех трактуется как провал, а провал - как критический провал. -50%.

## Ограниченная область зрения

### Restricted Vision

-15 или -30 очков

У вас необычно узкая область зрения. Обычный человек, не поворачивая голову, видит в пределах 120° сектора перед собой и 30° периферического зрения по обе его стороны, что в сумме дает 180° «сектор видимости» для наблюдения и дистанционных атак. На боевой карте это означает, что у него три «передние» клетки, две «боковые» («левая» и «правая»), и одна «задняя». Ваша область зрения более ограничена. Она может быть двух типов:

*Нет периферического зрения (No Peripheral Vision):* ваш сектор видимости составляет 120° спереди. На карте «левые» и «правые» клетки становятся «задними» - то есть у вас три «задние» клетки, и вы не можете защищаться против атак оттуда! -15 очков.

*Узкая область зрения (Tunnel Vision):* ваш сектор видимости составляет 60° спереди. На карте остается только одна «передняя» клетка - прямо перед вами. Клетки по бокам от него становятся «боковыми»: вы получаете -2 к защите при атаке оттуда, а сами можете атаковать их только Ударом наугад. Все остальные клетки - «задние», как описано выше. -30 очков.

## Отвращение

### Revulsion

от -5 до -15 очков

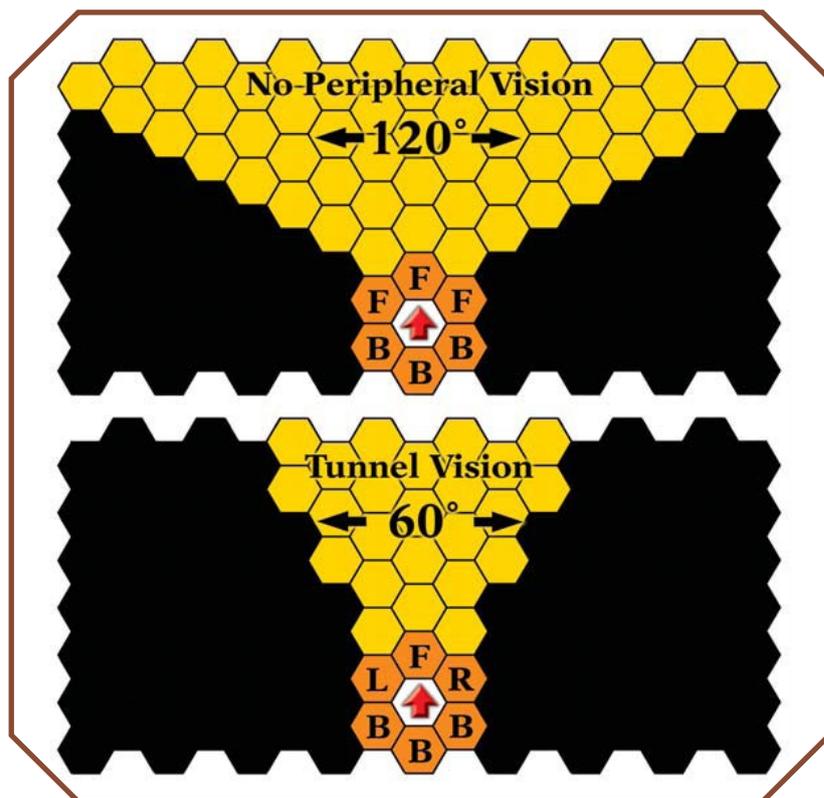
У вас сверхъестественная болезненная реакция на обычно безвредное вещество. Прикоснувшись к нему или вдохнув его, вы должны немедленно сделать бросок ЗД. При провале вы получаете -5 ко всем умениям и атрибутам в течение следующих 10 минут. Если вещество попадает внутрь, вы получаете -5 к атрибутам, -10 к умениям и броскам чувств в течение 10 минут. Стоимость зависит от редкости вещества:

*Редкое (кожа, мыло):* -5 очков.

*Обычное (дым, дерево):* -10 очков.

*Распространенное (трава, металл):* -15 очков.

Эта реакция по своей природе является физической. Если нужно отразить психическое отвращение, см. Боязнь (с.132).



## Садизм Sadism

-15 очков\*

Вы наслаждаетесь жестокостью... моральной, физической, какой угодно. Делайте бросок самоконтроля каждый раз, когда существует возможность удовлетворить свои желания, но это чревато последствиями (например, потому что пленника нужно отпустить невредимым). При провале вы не способны сдержаться. Все, кто знает об этом недостатке, реагируют на вас с -3, кроме представителей культур, не особенно ценящих жизнь.

Это особенно «злая» черта, более подходящая для злодеев-НИП, нежели для персонажей. Мастер может запретить Садизм, если не хочет допустить его отыгрыша в кампании.

Можно, хоть это и отвратительно, взять одновременно недостатки Задира (с.125) и Садизм.

## Секрет Secret

от -5 до -30 очков

Секрет - это часть вашей жизни или прошлого, которую вы вынуждены скрывать. Открытие тайны повлекло бы за собой длительные и неприятные последствия. Стоимость зависит от их серьезности:

*Серьезное затруднение (Serious Embarrassment):* если эта информация распространится, вы можете забыть о повышении по службе, избрании на пост или женитьбе. Или, как вариант, это просто привлечет к вам нежелательное общественное внимание. -5 очков.

*Полное неприятие (Utter Rejection):* раскрытие тайны изменит всю вашу жизнь. Возможно, вы потеряете работу и будете отвергнуты друзьями и любимыми. А может быть, вас начнут преследовать поклонники, почитатели, давно забытые родственники или журналисты. -10 очков.

*Заключение или изгнание (Imprisonment or Exile):* если власти раскроют вашу тайну, вам придется скрываться, чтобы не получить длительный тюремный срок (на усмотрение Мастера). -20 очков.

*Возможная смерть (Possible Death):* ваш Секрет настолько ужасен, что после его раскрытия вас могут казнить власти, линчевать толпа или убить (мафия, ЦРУ, и т.д.). Вы станете загнанным зверем. -30 очков.

### Частота появления

В общем случае Секрет появляется в конкретной игровой сессии, если Мастер до ее начала выбросит не больше 6 на 3к. Однако, как и для других подобных недостатков, Мастер не должен привязывать себя к броску появления. Если Мастер считает, что пришло время для Секрета, пусть так и произойдет!

Появление Секрета, однако, не означает его немедленного раскрытия. Мастер должен дать вам шанс воспрепятствовать этому. Для этого может понадобиться заняться шантажом или вымогательством, выкрасть разоблачающие документы или даже заставить замолчать человека, знающего вашу тайну. Тем не менее, любое решение будет временным - Секрет будет появляться снова и снова, пока не окажется раскрыт или выкуплен.

### Результаты раскрытия

Обнародование Секрета немедленно влечет за собой неприятности, варьирующиеся от серьезного затруднения до возможной смерти, в зависимости от его важности (см. выше). В итоге вы навсегда приобретаете новые недостатки (или теряете старые преимущества), что в сумме составляет двойную стоимость вашего Секрета! Эти недостатки заменяют Секрет в листе персонажа и соответственно уменьшают его стоимость.

Мастер выбирает новые недостатки и потерянные преимущества в соответствии с Секретом. Раскрытие тайны чаще всего способствует появлению отрицательной Репутации (с.26), Врагов (с.135) и Социальной дискриминации (с.155), или лишают преимуществ из раздела Богатство и влиятельность (с.25-30). Некоторые тайны могут повлечь появление ментальных или физических недостатков.

*Пример:* у городского стражника Секрет на -20 очков: ночью он занимается воровством. Поимка и суд раскрывают его Секрет, который немедленно заменяется



новыми недостатками и потерянными преимуществами на -40 очков! По решению Мастера стражник лишается преимущества Представитель силовых структур (-5 очков), получает Социальную дискриминацию (Судимость) (-5 очков), его приговаривают к отсечению правой руки (Однорукий, -15 очков) и выплате компенсаций, которые уменьшают его Богатство со Среднего до Бедного (-15 очков).

## Секретное имя *Secret Identit*

### Различная

Секретное имя - это специальный вид Секрета (выше): другая личность, используемая для дел, которые не должны быть связаны с вашим «публичным» образом. Только ваши близкие и друзья знают о ней, и вы пойдете на все, что так было и в дальнейшем. Это недостаток, потому что он ограничивает ваше поведение. Поддерживать Секретное имя тяжело и зачастую незаконно.

Чтобы увидеть, появится ли Секретное имя в ходе игровой сессии, Мастер делает бросок так же, как для любого Секрета. При удаче обычно появляется кто-то, пытающийся раскрыть вашу подлинную личность. Персонаж со Статусом 3 или выше получает дополнительные -10 очков за Секретное имя из-за повышенного внимания СМИ и общественности, но угроза его личности появляется в игре при броске на 7 или меньше вместо обычных 6 или меньше.

В остальном Секретное имя похоже на любой другой Секрет; его стоимость зависит от серьезности последствий его раскрытия.

## Быстрое старение *Self-Destruct*

### -10 очков

После достижения порога старения (50 лет для обычного человека) ваши органы и иммунная система начинают сбоить. Вы быстро стареете, делая броски старения каждый день с -3 к ЗД.

Вы не можете получить очки и за данный недостаток, и за Смертельную болезнь (с.158). Если ваша старость наступит в ближайшее время, возьмите Смертельную болезнь вместо Быстрого старения.

## Эгоист *Selfish*

### -5 очков\*

Как человек с большим самонимением, сознающий собственную значимость, вы проводите много времени, стремясь занять доминирующее положение в об-

ществе. Каждый раз, когда видите по отношению к себе явное общественное пренебрежение или неуважение, сделайте бросок самоконтроля. При провале вы набрасываетесь на виновников как при Вспыльчивости (с.124), что, вероятно, закончится для вас плохим отношением (-3 к реакции) и поставит в неудобное положение.

НИП-эгоисты реагируют на пренебрежительное отношение со штрафом:

Показатель самоконтроля	Штраф
6	-5
9	-4
12	-3
15	-2

## Альтруист *Selfless*

### -5 очков\*

Как альтруист и бескорыстный человек, вы мало заботитесь о собственной известности и богатстве. Вы должны сделать бросок самоконтроля, если возникает необходимость поставить свои желания (даже жизненно важные) выше чьих-то еще. У расы альтруистов будет «муравьиное сознание».

## Полупрямоходящий *Semi-Upright*

### -5 очков

У вас осанка, характерная для непрямых, вроде шимпанзе. Вы можете встать более-менее удобно, что позволяет верхними конечностями бить врагов, держать ребенка или даже использовать предметы. Вы также можете передвигаться не так неуклюже и почти вертикально (-40% к Движению), но при беге со скоростью полного Движения должны использовать все конечности. При ЛВ 12 или больше, вы можете при ходьбе нести один или два маленьких предмета.

## Чувство долга *Sense of Duty*

### от -2 до -20 очков

Вы чувствуете серьезные обязательства по отношению к определенным людям. Если есть возможность помочь, вы никогда не предадите и не бросите их в беде, не позволите страдать или голодать. Эта черта отличается от Службы (с.133), который возлагается на вас извне. Чувство долга всегда исходит изнутри.

Если о вашем Чувстве долга известно, Мастер, определяя степень доверия к вам в опасной ситуации, будет делать бросок с +2. Однако, если вы идете против Чувства долга

и действуете вопреки интересам тех, о ком должны заботиться, Мастер накажет вас за плохой отыгрыш.

Мастер назначает стоимость недостатка в зависимости от размеров группы, к которой вы испытываете обязательства:

*Один человек (Individual)*: Президент, боец вашей эскадрильи и т.п. -2 очка.

*Малая группа (Small Group)*: например, ваши близкие друзья, компаньоны по приключению или отряд. -5 очков.

*Большая группа (Large Group)*: например, народ или адепты некой религии, или каждый, кого вы знаете лично. -10 очков.

*Вся раса (Entire Race)*: весь человеческий род, все эльфы, и т.д. -15 очков.

*Все живые существа (Every Living Being)*: -20 очков.

Вы не можете получать очки за Чувство долга по отношению к Союзникам, Иждивенцам, или Покровителям. Стоимость этих черт уже включает в себя такие обязательства.

Вы можете брать Чувство долга по отношению к партнерам по приключению. При этом вы должны делиться своим снаряжением, оказывать помощь другим членам группы и следовать решениям большинства. Мастер может сделать это обязательным в кампаниях, где партия должна быть единой. Это даст каждому персонажу по 5 «свободных» очков... но как только вы захотите ударить в спину партнеру, сделать что-то не советуясь и т.д., Мастер волен отменить ваши действия из-за этих «премиальных» очков.

## Теневая форма *Shadow Form*

### -20 очков

См. с.83. Если это ваше постоянное состояние, оно является недостатком.

## Непродолжительное внимание

### *Short Attention Span* -10 очков\*

Вам трудно концентрироваться на одной задаче дольше нескольких минут. Делайте бросок самоконтроля каждый раз, когда вам нужно долго заниматься чем-то одним, или всякий раз, когда вас отвлекают. При провале вы автоматически проваливаете ту задачу, которую выполняли. Мастер может дать маленькую премию к самоконтролю там, где сосредоточенность невероятно важна - например, когда ваша жизнь под угрозой.

## Короткий срок жизни

### Short Lifespan

-10 очков/уровень

Продолжительность вашей жизни намного короче обычной для человека. Каждый уровень недостатка уменьшает продолжительность жизни вдвое (округлять вниз). Это влияет и на возраст совершеннолетия, и на порог старения, после которого начинаются броски старения, и на их частоту; см. таблицу справа. Нельзя взять более четырех уровней данного недостатка. Эта черта часто берется вместе с Быстрым старением (с.153).

## Застенчивость

### Shyness

-5, -10, или -20 очков

Вы неуютно себя чувствуете в компании незнакомых людей. Отыграйте это! Этот недостаток представлен тремя уровнями; вы можете выкупать их по очереди.

*Легкая (Mild):* вам нелегко с незнакомыми людьми, особенно с напористыми или привлекательными. Вы получаете -1 к умениям, основанным на общении, к которым относятся Артистизм, Пирушки, Дипломатия, Заговаривание зубов, Запугивание, Лидерство, Торговое дело, Попрощайничество, Выступление, Политика, Публичное выступление, Хорошие манеры, Секс-пилльность, Знание улиц, и Обучение. -5 очков.

*Тяжелая (Severe):* вы очень неловко себя чувствуете в окружении незнакомых людей, и стараетесь быть незаметным даже среди друзей. Штраф -2 к умениям, перечисленным выше. -10 очков.

*Критическая (Crippling):* вы стараетесь избегать незнакомых людей. Вы вообще не можете изучать умения, перечисленные выше, и получаете -4 к броскам по умолчанию против данных умений. -20 очков.

## Худой

### Skinny

см. с.18

## Рабский менталитет

### Slave Mentality

-40 очков

Без «хозяина», отдающего приказы, вы теряете инициативу, становитесь растерянным и ни на что не способным. Вы должны сделать бросок ИН-8, чтобы принять действие, не связанное с

Уровень Совершеннолетие Порог старения [частота проверок на старение]

0 (Человек)	18 лет	50 лет [1 год]	70 лет [6 месяцев]	90 лет [3 месяца]
1	9 лет	25 лет [6 месяцев]	35 лет [3 месяца]	45 лет [45 дней]
2	4 года	12 лет [3 месяца]	17 лет [45 дней]	22 года [22 дня]
3	2 года	6 лет [45 дней]	8 лет [22 дня]	11 лет [11 дней]
4	1 год	3 года [22 дня]	4 года [11 дней]	5 лет [5 дней]

прямым приказом или обыденными делами. Вы также автоматически проваливаете любой бросок защиты своих интересов или сопротивления социальному влиянию, кроме обстоятельств, в которых Мастер считает успех возможным (в этом случае штраф равен -6).

Это не обязательно подразумевает низкие ИН или Волю. Вы можете быть достаточно умным, чтобы выполнить команду «Запрограммируй компьютер на обнаружение кварков», но если вы голодны и вдруг находите 10 долларов, вам придется сделать бросок ИН-8, чтобы подобрать деньги и купить хлеба без соответствующих указаний. Точно так же вы можете быть достаточно решительным, чтобы делать все броски испуга при виде ужасных чудовищ, но не станете делать бросок Воли с -6, чтобы воспротивиться грубому манипулированию очевидного мошенника.

Эта черта редко подходит для игровых персонажей и Мастер вправе полностью запретить ее.

## Ходит во сне

### Sleepwalker

-5 очков\*

Вы ходите во сне («лунастик»). В большинстве случаев это просто раздражает или немного мешает (пока вы не упадете с лестницы), но при нахождении на вражеской территории может стать опасным!

*В большинстве случаев хождение во сне просто раздражает или немного мешает, но при нахождении на вражеской территории может стать опасным!*

Если лунагизм может иметь значение для приключения, Мастер делает бросок самоконтроля перед каждым вашим сном. При провале вы станете ходить во время сна. Вы проснетесь в течении 1к минут после хождения или если кто-то вас разбудит. Мастер может сделать бросок ЛВ, чтобы увидеть,

не упадете ли вы во время спуска по лестнице или при ходьбе по неровной поверхности - в таком случае вы немедленно проснетесь и будете ошеломлены.

Как предполагается, человек во время снохождения находится в полусонном состоянии, что делает его восприимчивым к телепатическому воздействию. Если вы сами наделены сверхъестественными способностями, то можете использовать их во время снохождения (например, если у вас есть Телепортация, вы можете телепортироваться вместо ходьбы).

## Сонливый

### Sleepy

Различная

Это черта предназначена для расы, представителям которой необходимо спать дольше, чем людям (треть всего времени). Стоимость зависит от времени, которое вы должны тратить на сон:

Время на сон	Стоимость
1/2 всего времени	-8 очков
2/3 всего времени	-16 очков
3/4 всего времени	-20 очков
7/8 всего времени	-26 очков

Точный период бодрствования расы является «особым эффектом». Например, раса, спящая 3/4 всего времени, может вести активный образ жизни три дня подряд, а затем спать девять дней.

Эта черта также может описывать спячку. Например, если раса активна шесть месяцев, и затем впадает в спячку на два месяца, то это в среднем равняется сну в течение 1/2 всего времени.

## Медленно ест *Slow Eater*

**-10 очков**

Вы тратите много времени на еду. Каждый прием пищи длится примерно два часа, в отличие от обычного для большинства людей получаса. Это уменьшает время, доступное для учебы, продолжительной работы и путешествий пешком на четыре с половиной часа в день.

## Медленное заживление

### *Slow Healing*

**-5 очков/уровень**

Ваше тело заживает очень медленно. Каждый уровень (максимум их может быть три) удваивает промежуток между броском ЗД для восстановления ЕЖ: один бросок каждые два дня при Медленном заживлении 1, каждые четыре дня при Медленном заживлении 2, каждые восемь дней при Медленном заживлении 3. Если ваши раны заживают еще медленнее, берите недостаток Неисцеляемый (с.160). Каждый уровень также удваивает время между бросками на Врачебное дело при лечении у врача (см. *Медицинский уход*, с.424). Обычные люди могут взять не более одного уровня Медленного заживления.

## Медленно просыпается

### *Slow Riser*

**-5 очков**

Вы точно не «жаворонок». Проснувшись от любого сна продолжительнее часа, вы на час получаете -2 к броскам самоконтроля, и -1 к ИН и умениям на его основе. Кроме того, каждый раз, когда Мастер назначает штраф к атрибутам за пропущенный сон, вы получаете *дополнительно* -1.

## Заразная болезнь

### *Social Disease*

**-5 очков**

Вы поражены инфекционными, устойчивыми к антибиотикам бактериями, ретро-вирусом или похожей болезнью. Она передается только при близком незащищенном физическом контакте. Все, кто знает об этом, реагируют на вас с -1 и автоматически сопротивляются попыткам соблазнения. Болезнь не смертельна (по крайней мере, не убивает сразу), но может привести к появлению физических осложнений (на усмотрение игрока или Мастера).

## Социальная дискриминация *Social Stigma*

**от -5 до -20 очков**

Вы принадлежите к расе, классу, полу, или иной группе, которые считаются занимающими низкое положение в обществе. Чтобы стоить очков, ваша принадлежность должна быть явно заметна по внешнему виду (клейму, татуировке, или магической метке), одежде, поведению или речи; или после броска легко определяться кем угодно (действует только в обществах со свободным и легким доступом к информации); или быть результатом общественного осуждения (например, влиятельным лидером или СМИ), гарантирующим, что каждый встречный будет знать о вашей принадлежности к презираемой группе.

Социальная дискриминация дает вам штраф к реакции (от -1 до -5 очков) и/или ограничивает вашу социальную мобильность. *Например:*

*Судимость (Criminal Record):* вы были осуждены за серьезное преступление. Вам может быть запрещено: легальное приобретение некоторых вещей (например, оружия), определенные виды работ, получение допуска к секретным материалам и даже выезд из страны. Большинство добропорядочных граждан после изучения вашей биографии будут реагировать на вас с -1; полицейские, судьи, члены «комитетов бдительности» и другие сторонники закона с -2. Также по желанию можно взять подходящего Врага. *-5 очков.*

*Изгнание (Disowned):* ваша семья публично отказалась от вас. Этот недостаток можно брать только в обществе, где семейные связи играют важную роль, и никогда - тому, кто добровольно расходится с семьей. Эта Социальная дискриминация может быть двух уровней:

- Обычным порядком вы бы стали наследником, но вместо вас им стал другой. Это неприятно, но остаетесь членом семьи. Это дает -1 к реакции. *-5 очков.*

- Глава семьи (или всего клана) публично полностью отрекся от вас. Это дает -2 к реакции. *-10 очков.*

*Отлучение (Excommunicated):* вы отлучены от церкви; адепты данной веры реагируют на вас с -3. Отлучение является недостатком, только если это влиятельная и широко распространенная религия (обычно поддерживаемая государством), которая играет важную роль в повседневной жизни. *-5 очков.*

Если ваша религия владеет сверхъестественными силами, и вы окружены аурой, которая расскажет о вашем отлучении верующим, ангелам и любому интересующемуся (как бы вы не маскировались) - недостаток стоит вдвое больше. *-10 очков.*

*Несведущий (Ignorant):* вы не владеете умением, обязательным в этом обществе для всех взрослых людей (в него не вложено очков). Другие презрительно смотрят на вас как на дурака или бездельника. Каждое умение, которого от вас ждут, но которого у вас нет (максимум четыре) дает -1 к реакции. Это стоит очков только в очень структурированном, или, наоборот, примитивном обществе, где выживание людей зависит от умений друг друга. *-5 очков/уровень.*

*Молодой (Minor):* вы не считаетесь взрослым по стандартам общества. Каждый раз, имея дело с взрослыми, вы получаете -2 к реакции - вы можете нравиться, но вас не очень-то уважают. Вам также могут быть запрещены посещение ночных клубов, вождение машин, служба в армии, членство в гильдиях и т.д., в зависимости от культуры и сеттинга. Вы должны выкупить этот недостаток по достижении возраста совершеннолетия (обычно 18 лет), принятого для данной эпохи и данной местности. *-5 очков.*

*Меньшинство (Minority Group):* вы принадлежите к меньшинству, которое главенствующая культура считает «варварами» или «низшими» существами. Вы получаете -2 к реакции от всех, кто к нему не принадлежит. В той местности, роде занятий или ситуации, где представители вашего меньшинства попадают *особенно* редко, вы получаете +2 к реакции от соплеменников. *-10 очков.*

*Чудовище (Monster):* вы крупный хищник, волшебное чудовище или нечто иное, что вызывает ненависть или страх, несмотря на истинную внешность или поведение. Вы получаете -3 к реакции и, скорее всего, станете объектом охоты сразу после обнаружения. Однако вы получаете +3 к Запугиванию там, где вы контролируете ситуацию (на усмотрение Мастера). Примеры: медведь или вампир. *-15 очков.*

*Человек второго сорта (Second-Class Citizen):* вы принадлежите к группе, у которой меньше прав и свобод, чем у «полноценных» граждан. Это дает -1 к реакции от всех, кроме представителей этой группы. Примеры: женщина в Америке XIX века, последователи некоторых религий. *-5 очков.*

**Рабство (Subjugated):** вы представитель народа или расы, находящейся в рабстве. В обществе своих хозяев вы бесправны и страдаете от негативных последствий, описанных в пунктах Человек второго сорта и Собственность. Если вы вырветесь на свободу, весь народ или раса хозяев станут вашими Врагами. -20 очков.

**Невежественный (Uneducated):** вы принадлежите к классу, расе, или субкультуре, которые не обладают присущей культурным людям мудростью, избегают начального обучения и имеют смутное представление о всем, что не связано напрямую с выживанием или размножением. Вы получаете -1 к реакции от представителей более развитых народов каждый раз, когда ваш недостаток очевиден, и не можете начинать игру с какими-либо «абстрактными» умениями (на усмотрение Мастера; сюда входят большинство умений ИН/Трудных). Вы можете выкупить эту черту после долгого проживания в «цивилизованной» местности (по решению Мастера). -5 очков.

**Собственность (Valuable Property):** общество считает вас чьей-то собственностью, а не «юридическим лицом». Это чаще приводит к ограничению свободы или отказу видеть в вас мыслящего человека, чем к штрафу к реакции. *Примеры:* женщина в Америке XVIII века или Японии XVI века. -10 очков.

Социальная дискриминация должна ограничивать того, кто ее берет. Например, средневековая японская дама должна заплатить за полученные 10 очков частым ограничением свободы движения и необходимостью подчиняться старшим родственникам мужского пола, если они есть. Черному рабу в Америке 19 века практически не позволено учиться или иметь какую-то собственность; его свобода полностью ограничена, пока он не сбежит. (Если он это делает, то меняет Социальную дискриминацию на сильного Врага!)

Можно взять несколько видов Социальной дискриминации, если они незначительно пересекаются (на усмотрение Мастера). Например, подросток, бросивший школу и присоединившийся к уличной банде, может без проблем взять черты Молодой, Невежественный и Судимость.

### Космическая болезнь 🦋

#### Space Sickness

-10 очков

Вы себя плохо чувствуете в невесомости. Вы не можете изучить

умение Свободное падение и обязаны всегда использовать его по умолчанию. Кроме того, вы получаете -4 к броску ЗД при попытке избежать Синдрома космической адаптации (см. с.434) - и при провале первого броска единственный для вас путь выздороветь - вернуться к нормальной гравитации.

Эта черта позволена только в кампаниях с частыми космическими путешествиями.

### Раздвоение личности 🦋

#### Split Personality

-15 очков\*

У вас две или более различных личностей с собственными критериями поведения. Они могут по-разному воспринимать общие воспоминания и даже иметь разные имена.

Для каждой личности выберите «набор» ментальных недостатков и до пяти причуд. Мастер может также разрешить изменение ИН, Восприятя, Воли и ментальных преимуществ, если это имеет смысл. Каждый набор ментальных черт должен стоить одинаковое число очков. При подсчете стоимости персонажа «цена набора» учитывается один раз, а не по разу для каждой личности. Для всех личностей физические черты и умения одинаковы (хотя некоторые личности могут не использовать отдельные умения), равно как и все ментальные черты, которые не входят в чей-либо набор.

*Пример:* у Боба Смита три личности. «Полковник Смит» - решительный и строгий командир с Заблуждением («я офицер вооруженных сил») [-10], Кодексом чести (Солдаты) [-10], и причудой «Соблюдает все формальности» [-1]. «Бобби» - фанат вечеринок с -2 к Воле [-10], недостатком Разорительная привычка (Вечеринки) (6) [-10] и причудой «Спать весь день и бодрствовать ночью» [-1]. «Смитти» - вечный нарушитель спокойствия с чертами Самоуверенность (12) [-5], Насмешник [-15], и причудой «Красть ради развлечения» [-1]. Для всех личностей остальные черты Боба являются общими. Каждый пакет стоит -21 очко. Игрок учитывает -21 очко только один раз. Вместе со стоимостью Раздвоения личности (12) -15 очков, полная стоимость черты составляет -36 очков.

В любой стрессовой ситуации (но не чаще, чем раз в час игрового времени) вам необходимо выполнять бросок самоконтроля. При провале появляется другая личность и вы ведете себя соответственно ее ментальным недостаткам и причудам. Если имеется

несколько возможностей, Мастер должен или выбрать личность наиболее подходящую к ситуации, или доверить выбор кубуку.

Все ваши личности несколько ограничены и неестественны, что дает -1 к реакции. Все, кто видел смену личности, будет считать вас (возможно не без основания) опасным психом и реагировать с -3.

### Брезгливость 🦋

#### Squeamish

-10 очков\*

Вы не любите «всякую мерзость»: маленьких насекомых и ползучих тварей, кровь и мертвецов, слизь, и т.п. При виде таких вещей вы реагируете как при Фобии; см. Фобии, с.148. Обратите внимание, что это не обычная боязнь насекомых, рептилий, грязи и мертвецов! Вас пугают не огромные насекомые или рептилии, обычная «чистая» грязь или призраки - а противные и отталкивающие вещи, отбросы и жидкая овсянка.

### Статус 🦋

#### Status

см. с.281

Отрицательный Статус является недостатком. Почти все плохо на вас реагируют!

### Животный стресс 🦋 🦋

#### Stress Atavism

Различная\*

Этот недостаток позволен только представителям рас, искусственно выведенных из животных.

Вы временно «возвращаетесь» в животное состояние, когда испуганы, голодны, устали или ранены. В этих ситуациях выполните бросок самоконтроля. При провале вы ведете себя как животное, подчиняясь своим желаниям и инстинктам.

Когда стресс отступит, сделайте бросок самоконтроля каждую минуту. Если вас поддерживают друзья, вы получаете премию +2; если у кого-то из них есть Понимание животных или Эмпатия, - еще +2. При успехе вы возвращаетесь в норму. Если вы потеряли сознание от усталости или ранений до того, как успешно выполнили бросок, то очнетесь уже в нормальном состоянии.

Стоимость зависит от тяжести состояния:

*Спокойное (Mild):* у вас проблемы с речью - нужно сделать бросок ИН, чтобы произнести фразу. Вы не способны управляться со сложными механизмами, но можете яростно наносить удары оружием (-4 к попаданию). -10 очков.\*

*Среднее (Moderate):* вы страдае-

те от описанного выше и с трудом понимаете сказанное другими: чтобы понять фразу, сделайте бросок ИН. Если вас атакуют или провоцируют, сделайте бросок самоконтроля, чтобы избежать «инстинктивной» реакции. -15 очков. \*

**Серьёзное (Severe):** вы не можете говорить или понимать других, использовать инструменты (кроме разве что подобия дубины), и всегда действуете инстинктивно. Вы ничем не отличаетесь от своих примитивных предков! -20 очков. \*

Животный стресс может дополнительно привести к проблемному поведению. Выберите подходящий ментальный недостаток, уменьшите его цену вдвое (отбросьте дробную часть), и добавьте к описанной выше стоимости перед учетом модификатора за самоконтроль.

## Упрямство 🧠

### Stubbornness

**-5 очков**

Вы всегда поступаете по-своему. С вами очень трудно работать в команде - отыграйте это! Чтобы заставить вас согласиться с абсолютно разумным планом, друзьям, вероятно, придется использовать Заговаривание зубов. Другие реагируют на вас с -1.

## Заикание 🗣️

### Stuttering

**-10 очков**

Вы страдаете от заикания или другого дефекта речи. Это дает -2 к реакции при беседе и -2 к Дипломатии, Заговариванию зубов, Выступлению, Публичному выступлению, Сексапильности и Пеннию. Некоторые профессии (переводчик, диктор, и т.д.) для вас навсегда закрыты.

## Сверхъестественные черты 🧛🦇

### Supernatural Features

**Различная**

Свойственные вам необычные черты выдают в вас демона, вампира или другое сверхъестественное существо. При беглом взгляде вы можете сойти за обычного смертного, но внимательный осмотр раскроет отличия, после чего знающий человек сможет понять, кто вы на самом деле.

Сверхъестественные черты отличаются от Неестественных (с.22) тем, что бросаются в глаза не всегда, а только в определенных обстоятельствах. Их обнаружение, тем не менее, дает штраф реакции. Людям, знающим, куда смотреть, они также дают премию к любому умению (Тайного знания, Оккультизма и т.д.) при попытке раскрыть

вашу истинную природу.

Сверхъестественные черты могут сопутствовать уровню внешности от Отвратительного до Исключительного (см. *Внешность*, с.21). Вы, однако, не получите очков при Чудовищной или Ужасной внешности - в этом случае вам нечего скрывать!

**Холодное тело (No Body Heat):**

решить, что у вас нет души! Заметившие этот недостаток реагируют с -2; +2 на всем броскам раскрытия тайны. -10 очков.

**Нет тени (No Shadow):** вне зависимости от яркости и направления света вы не отбрасываете тени. -2 к реакции от заметивших эту особенность; +2 ко всем броскам раскрытия вашей тайны. -10 очков.

**Безжизненный (Pallor):** вы похо-



при прикосновении ваше тело оказывается неестественно холодным: -1 к реакции от того, кто вас касался, пожимал руку, целовал и т.п.; +1 ко всем броскам раскрытия вашей тайны. -5 очков (-1 очко, если вы можете временно повысить температуру тела - как, например, напившийся крови вампир).

**Нет отражения (No Reflection):** вы не отражаетесь нигде: ни в зеркалах, ни в неподвижной воде, ни в других отражающих поверхностях; даже технологические устройства вроде камер не показывают вас. Представители некоторых культур могут

жи на труп со своей бескровной кожей, впальми глазами и т.п. Любопытно, кто видел вас без грима при хорошем освещении, реагирует с -2; +2 ко всем броскам раскрытия тайны. -10 очков (-5 очков, если вы можете временно обрести признаки жизни - как, например, напившийся крови вампир).

## Сверхчувствительный

*Supersensitive*

**-15 очков**

Вы постоянно чувствуете на телепатическом уровне присутствие других. Вы непрерывно ощущаете едва различимый раздражающий шум телепатического происхождения. Он не дает ничего полезного - мысли и эмоции, которые вы ощущаете, остаются за пределами понимания.

Если в радиусе 20 ярдов есть любые разумные существа (ИН 6+), вы получаете -1 к ЛВ и ИН. Штраф возрастает до -2, если их 10 или больше, -3, если 100 или больше, -4, если 1.000 или больше и т.д. Если из-за этого ЛВ или ИН становятся меньше половины от первоначального значения, вы впадаете в ступор и не способны ничего сделать, пока «шум» не спадет. Разумные машины или закрытые для телепатии люди (псионическими, технологическими или какими угодно средствами) вас не беспокоят.

У Сверхчувствительности есть один полезный побочный эффект: шум, который вы ощущаете, говорит о присутствии людей в пределах 20 ярдов, а его уровень показывает приблизительное их количество. Шум, однако, слишком рассеян, чтобы определить их положение.

## Восприимчивый

*Susceptible*

**Различная**

Вы чрезвычайно чувствительны к определенному классу вредоносных предметов или веществ - например, болезням или ядам. Вы получаете штраф к ЗД при попытке сопротивления им. Вы, однако, не получаете дополнительных повреждений; для этого см. Уязвимость (с.161).

Если вы подвергаетесь воздействию вещества, к которому Восприимчивы, причем в столь малых дозах, что это не затронуло бы обычных людей - вам нужно сделать бросок ЗД+1 с вашим обычным штрафом за этот недостаток. При провале вы страдаете от половины обычного эффекта полной дозы (усталость, ранение, потеря атрибутов, потеря дееспособности и т.д.). Например, Восприимчивому к отравлению придется сделать бросок, выпив воды с еловым примесью промышленных отходов, а Восприимчивому к Болезни придется сделать бросок после ввода «живой» вакцины (содержащей ослабленные микробы). При любом сомнении насчет условий или эффектов, окончательное решение остается за Мастером.

Стоимость зависит от распространенности вещества в окружающей среде:

*Повсеместное* (например, болезни, яды): -4 очка/-1 к броску ЗД.

*Распространенное* (например, бактерии, газы): -2 очка/-1 к броску ЗД.

*Редкое* (например, кишечные заболевания, яды внутреннего действия): -1 очко/-1 к броску ЗД.

Вы не можете без разрешения Мастера взять более пяти уровней Восприимчивости к конкретному веществу или более двух этих недостатков одновременно. Вы не можете взять уровней Восприимчивости больше, чем это нужно для уменьшения вашего эффективного ЗД до 3.

*Личный знак отличается от собственно поимки преступников, совершения преступления, и т.д. Уничтожение файлов на компьютере не является Личным знаком, а замена в каждом из них символа «7» на «5» - является таковым.*

Например, если у вас ЗД 7, вы не можете взять более четырех уровней. Если вы обладаете любым видом Устойчивости (с.80) к конкретному веществу, вы не можете взять Восприимчивость к нему же.

С помощью данной черты можно отразить множество обычных проблем со здоровьем. Используйте Восприимчивость к болезням для слабой иммунной системы, Восприимчивость к ядам внутреннего действия при отсутствии рвоты на вредные вещества («слабый рвотный рефлекс»), и т.п.

## Смертельная болезнь

*Terminally*

**-50, -75, или 100 очков**

Вы скоро умрете. Это может быть следствием опасной болезни, сильного проклятия, неустрашимого взрывного устройства, вживленного в основание черепа, или чего-то еще, безусловно смертельного. Стоимость зависит от оставшегося вам времени:

Оставшееся время	Стоимость
До одного месяца	-100 очков
До одного года	-75 очков
До двух лет	-50 очков

Срок более двух лет не стоит ничего. За это время любого может сбить грузовик!

Если вы достаете «чудесное снадобье», переходите в новое тело или иным способом продлеваете свою жизнь в кампании дольше, чем указано в недостатке, вы обязаны его выкупить. Если вы не можете этого сделать, Мастер может восполнить разницу новыми недостатками, связанными с вашей болезнью или ее лечением (например, Хронические боли, Зависимость, Требуется обслуживание или Восприимчивость).

Если Мастер проводит быстрое приключение или короткую кампанию, он должен отменить этот недостаток ввиду его бессмысленности.

## Временная болезнь

*Timesickness*

**-10 очков**

Вы плохо себя чувствуете во время телепортации, путешествия во времени или между измерениями. Вы не способны владеть псионическими талантами, заклинаниями или технологическими умениями, имеющими отношение к этому виду путешествий, и не можете изучить умение Чувство тела. Вам необходимо делать бросок ЗД при каждой телепортации, путешествии во времени или между измерениями. При провале вы оглушены на 1к часов (время удваивается при критическом провале!). При удаче вы оглушены только на 1к×10 минут.

Временная болезнь позволена только в кампаниях с частой телепортацией, путешествиями во времени или между измерениями. Мастер может разрешить измененный вариант этой черты в кампаниях со сверхсветовыми гипер- («Гиперболезнь») или прыжковыми двигателями («Прыжковая болезнь»).

## Крайне неуклюжий 🗡

### Total Klutz

см. Неуклюжий, с.141

## Личный знак 🗡

### Trademark

от -5 до -15 очков

У вас есть особый знак - нечто, что вы оставляете в качестве «подписи», покидая место действия. Классический пример из литературы - вырезанный знак «Z» Зорро.

**Простой (Simple):** нанесение Личного знака не занимает много времени и не позволяет вас выследить, но оставить его вы обязаны. Вы не можете уйти, не сделав этого, даже если враги уже ломятся в дверь. Типичный пример - оставить что-нибудь вроде игровой карты, маленького плюшевого зверька и т.д., если это не занимает много времени и по нему нельзя вас выследить. -5 очков.

**Сложный (Complex):** то же что и выше, но Личный знак несколько увеличивает вероятность вашей поимки - вырезанные инициалы, записки, улики, которые можно проследить и т.д. Чтобы оставить Личный знак, нужно потратить минимум 30 секунд. Любой, кто общается место действия, получит

+2 к броску Криминологии и Судебной экспертизы с целью выследить вас или установить вашу личность. -10 очков.

**Детальный (Elaborate):** ваш Личный знак настолько сложен - обливание захваченных бандитов определенным одеколоном, окраска всего места преступления в розовый цвет, написание длинного стихотворения, обращенного к полиции, - что фактически гарантирует поимку. Мастер может дать следователям подсказки без успешного броска Криминологии или Судебной экспертизы! -15 очков.

У вас может быть только один Личный знак. Сложные действия (например, связывание жертв фиолетовым телефонным кабелем, рисование лягушки на стене и уничтожение всех компьютеров в здании) просто дают более высокий уровень Личного знака, а не несколько отдельных знаков.

Обратите также внимание, что Личный знак отличается от собственно поимки преступников, совершения преступления, и т.д. Это особый способ совершить эти действия. Уничтожение файлов на компьютере не является Личным знаком, а замена в каждом из них символа «7» на «5» - является таковым.

## Насмешник 🗡

### Trickster

-15 очков\*

Вы получаете удовольствие, измываясь над опасными противниками. Это не обычные розыгрыши. Вас не радуют простые шутки над наивными или безобидными людьми - в них нет риска! Это может быть совершенно бесполезно (скорее всего, так и будет), но вам просто необходимо испытывать собственное остроумие и ловкость.

Делайте бросок самоконтроля каждый день. При провале вы должны попробовать разыграть кого-то опасного: опытного воина, смертоносное чудовище, целую группу достаточно разумных противников, и т.п. При удаче вы получаете штраф -1 в день, который накапливается вплоть до ближайшего провала!

## Правдивость 🗡

### Truthfulness

-5 очков\*

Вам крайне неприятно говорить ложь - или это у вас попросту плохо получается. Делайте бросок самоконтроля каждый раз, когда нужно промолчать, чтобы не сказать неудобную правду (солгать, замолчать о чем-то). Штраф -5, если вы должны сказать неправду! При провале вы говорите правду или так запинаетесь, что ложь становится очевидной. У вас постоянный штраф -5 к умению Заговаривания зубов и -5 к Артистизму, когда нужно кого-то обмануть.

## Неконтролируемый аппетит 🗡 🗡

### Uncontrollable Appetite

-15 очков\*

Вы питаетесь чем-то, что нужно получать от других разумных существ силой или хитростью, и с трудом контролируете свой голод. Вы должны определить, что вам нужно. Это может быть кровь, «жизненная сила», секс, или что-либо еще, что разрешит Мастер.

Всякий раз, когда вы можете удовлетворить свою жажду, сделайте бросок самоконтроля. Штраф составит -2, если кто-то намеренно вас искушает или ваша «еда» находится рядом в больших количествах. Если ее поглощение восстановит потерянные ЕЖ, вы получаете штраф к броску: -1 за каждую потерянную ЕЖ. При провале вы должны насытиться. Сделайте второй бросок самоконтроля, чтобы прекратить процесс питания после насыщения. При провале вы впадаете в безумие и продолжаете «питаться», рискуя убить жертву.



## Неспортивный ♣

### Unfit

**-5 или 15 очков**

Ваша сердечно-сосудистая система в худшем состоянии, чем это отражает ваш показатель ЗД. Этот недостаток может быть двух уровней:

*Неспортивный (Unfit):* вы получаете -1 ко всем броскам ЗД, чтобы остаться в сознании, избежать смерти, сопротивляться болезни или яду, и т.п. Это не уменьшает ЗД как атрибут или умения на его основе! Также вы вдвое быстрее теряете Единицы усталости. **-5 очков.**

*Очень неспортивный (Very Unfit):* как и выше, но штраф к ЗД равен -2. Кроме того, вы восстанавливаете Единицы усталости вдвое медленнее. Вы не можете взять ни одного уровня Устойчивости (с.80). **-15 очков.**

В обоих случаях этот недостаток касается только ЕУ, потерянных из-за утомления, высокой температуры, и т.п. Он не влияет на Единицы усталости, «потраченные» на пси-способности или магические заклинания.

*Судьба играет с вами злые шутки. Если по сюжету кому-то уготован неприятный сюрприз, им станете вы. Мастер не может напрямую убить вас «невезением», но все менее неприятное подойдет.*

## Неисцеляемый ♣ ♠

### Unhealing

**-20 или -30 очков**

Вы не можете излечиться естественным путем. Вам не позволен ежедневный бросок ЗД для восстановления потерянных ЕЖ, и вы не сможете самостоятельно восстановиться после увечий. Применив Первую помощь, можно остановить кровотечение, но ни эта помощь, ни Врачебное дело не смогут восстановить потерянные ЕЖ. Технологии, ускоряющие естественное излечение (включая травы, препараты, и т.д.), бесполезны. Этот недостаток может быть двух уровней:

*Частично (Partial):* в редких условиях вы способны на заживление естественным путем (например, погружение в кровь или купание в лаве). Вы также можете вылечить себя, украв ЕЖ у других с использованием Укуса вампира (с.96), магии или псионики. **-20 очков.**

*Полная (Total):* вы не способны исцелиться естественным путем и не можете красть ЕЖ у других. **-30 очков.**

В зависимости от вашей сущности, вы можете быть способны восстанавливать потерянные ЕЖ и использовать поврежденные конечности неестественным путем - с помощью хирургии, ремонта (если вы машина), или других редкостных средств (заклинаний лечения, алхимии, псионики и т.п.).

## Уникальный ♠ ♣

### Unique

**-5 очков**

Вы существуете только в одной временной линии. Если возникнет временной парадокс, вы не будете помнить о нем. Если это слишком сложно, вы скорее всего исчезнете. В большинстве сеттингов, вы не будете осознавать грозящую вам опасность, пока она не произойдет... а потом вас никто не будет помнить! Потому эта черта обычно не подходит для персонажей.

В кампаниях о параллельных мирах быть Уникальным означает, что вас не существует в других мирах, как бы они ни были похожи на ваш.

Если хотите, можете указать, как на вас периодически будет влиять Невезение - например, постоянными поломками оружия, вашими регулярными опозданиями на 5 минут или стремлением всяческих предметов упасть вам на голову. Мастер должен стараться показать ваше Невезение именно таким образом, однако это - черта характера, а не жесткое игровое правило. Невезение всегда может проявиться по-другому, если Мастер хочет поддержать вас в напряжении!

## Неестественные черты ♣

### Unnatural Features

см. с.22

## Необычная биохимия ♣ ♠

### Unusual Biochemistry

**-5 очков**

Вы можете питаться обычной пищей, но ваша биохимия настолько отличается от человеческой, что препараты, предназначенные для людей, на вас не действуют или дают непредсказуемый эффект. Разработанные специально для вас препараты действуют нормально, но стоят в 10 раз дороже обычных.

Когда вы принимаете препарат, предназначенный для людей, сделайте бросок 1к:

1-3 - обычный результат.

4-5 - обычный результат и дополнительный неблагоприятный эффект на выбор Мастера: потеря 1к Единиц усталости (недомогание и тошнота), обычные для этого препарата побочные эффекты в более сильной форме и т.п.

6 - никакого результата.

## Очень толстый ♣

### Very Fat

см. с.19

## Очень неспортивный ♣

### Very Unfit

см. Неспортивный выше

## Клятва ♠

### Vow

**от -5 до -15 очков**

Вы поклялись что-то исполнить или наоборот, чего-то не делать. Какой бы ни была клятва, вы относитесь к ней серьезно, иначе это не было бы недостатком. Эта черта особенно подходит рыцарям, священнослужителям и фанатикам.

Стоимость Клятвы зависит от причиняемых ею неудобств. Последнее слово за Мастером. Вот несколько примеров:

**Небольшая клятва (Minor Vow):** обет молчания днем; вегетарианство; целомудрие (да, в рамках игры это небольшая клятва). -5 очков.

**Серьёзная клятва (Major Vow):** не использовать режущего оружия; полный обет молчания; спать только на открытом воздухе; не иметь имущества больше, чем способна увезти лошадь. -10 очков.

**Великая клятва (Great Vow):** никогда не отказывать в помощи; всегда сражаться неудобной рукой; преследовать врагов до самой смерти; бросать вызов на поединок каждому встречному рыцарю. -15 очков.

Обратите внимание, что если Клятва совпадает с каким-то недостатком, вы получите очки только за что-то одно (на ваш выбор). Нельзя получить очков одновременно за Клятву (Нищета), и за Богатство (Нищий), за Клятву (Не убивать), и Пацифизм (Не может убивать), и т.д.

Зачастую Клятва заканчивает свое действие спустя некоторое время - в таком случае вы обязаны выкупить ее. Клятвы сроком менее чем на год несерьёзны! Если вы хотите закончить Клятву раньше ее срока, Мастер вправе назначить наказание; например, в средневековом мире, вам, возможно, придется предпринять паломничество для покаяния.

## Уязвимость Vulnerability

### Различная

Вы получаете дополнительные повреждения от атак определенного свойства. Каждый раз, когда данная атака попадает по вам, Мастер применяет специальный множитель для повреждений, которые прошли сквозь броню. Обычные множители (для режущих, проникающих ударов и т.п.) применяются после него.

**Пример:** Оборотня с Уязвимостью (Серебро  $\times 4$ ) полоснули серебряным ножом, нанеся Единицу режущих повреждений. Мастер умножает ее на 4 за Уязвимость, что дает 4 Единицы, а затем умножает на 1,5 за режущие повреждения. В результате нанесена рана в 6 ЕЖ.

Стоимость зависит от множителя повреждений и редкости атаки.

## Таблица уязвимости

Редкость атаки	Множитель повреждений		
	$\times 2$	$\times 3$	$\times 4$
Исключительная	-10	-15	-20
Редкая	-20	-30	-40
Распространенная	-30	-45	-60
Повсеместная	-40	-60	-80

Для оценки редкости атаки используйте описание в разделе Ограниченная защита (с.46). Последнее слово о редкости конкретного вида атак остается за Мастером. Вы не можете взять более двух Уязвимостей без разрешения Мастера.

Вы не можете иметь Уязвимость к тому, против чего у вас есть особая защита: Устойчивость, Сопротивление повреждениям именно против такого рода атак, и т.д. Вы можете взять одновременно Уязвимость и Сверхъестественную живучесть (с.89), но это уменьшит пользу от последней.

## Особые ограничения

**Только усталость (Fatigue Only):** вы уязвимы к атакам, которые вместо Единиц жизни отнимают Единицы усталости, или к некоторой форме обычных потерь усталости (например,  $\times 2$  Единиц усталости при жаре). -50%.

## Слабый укус

### Weak Bite

-2 очка

Строение челюсти не позволяет вам вложить в укус всю силу. Вычислите повреждения от укуса как обычно, а затем вычтите штраф -2 на каждый кубик повреждений. Этот недостаток часто встречается у больших травоядных (например, лошади), иногда у малых травоядных или всеядных и очень редко у плотоядных.

## Ослабление

### Weakness

### Различная

Вы получаете повреждения в присутствии некоторых веществ или условий (это не должно быть пищей или чем-то, чего столь же легко избежать). Эти повреждения напрямую уменьшают ваши Единицы жизни, независимо от вашей сопротивляемости урона (СУ) или преимуществ, связанных с защитой. Чем быстрее наносятся повреждения, тем дороже оценивается Ослабление:

Скорость повреждений	Стоимость
1к в минуту	-20 очков
1к в 5 минут	-10 очков
1к в 30 минут	-5 очков

Умножьте базовую стоимость, чтобы учесть редкость наносящего повреждения вещества или условия:

**Исключительный** (например, редкий вид радиации или полезных ископаемых):  $\times 1/2$ .

**Редкий** (например, СВЧ-излучение, сильный природный холод, воздушная пыльца):  $\times 1$ .

**Распространенный** (например, дым, близость магии, лошади, громкий шум):  $\times 2$ .

**Повсеместный** (например, солнечный свет, живые растения):  $\times 3$ .

**Пример:** анаэробный организм получает 1к повреждений в минуту от кислорода. Базовая стоимость Ослабления при этом -20 очков. Так как кислород является «Повсеместным», конечная стоимость равна -60 очков.

Вы не можете взять более двух Ослаблений без разрешения Мастера.

## Особые ограничения

**Только усталость (Fatigue Only):** ваше Ослабление вместо ЕЖ отнимает Единицы усталости. -50%.

**Переменная (Variable):** ваше Ослабление чувствительно к мощности источника повреждений. Вы можете задать относительно часто встречающийся тип защиты, вдвое уменьшающей скорость получения повреждений (например, плотная одежда или солнцезащитный крем - для солнечного света). С другой стороны, мощные проявления (по решению Мастера) удваивают скорость получения повреждений! -40%.

## Богатство

### Wealth

см. с.25

Богатство меньше среднего уровня считается недостатком; отметьте его в листе персонажа.

## Притягивающий необычное

### Weirdness Magnet

-15 очков

С вами постоянно происходят странные и удивительные вещи. Вы единственный, с кем демон остановится поболтать. Магические предметы с необычными свойствами сами плывут вам в руки. Единственная в XXI веке говорящая собака на Земле пристает к вам со своими проблемами. Пространственные ворота, запечатанные столетиями, открываются, чтобы выплеснуть на вас поток освобожденной энергии... или чтобы существа с другой стороны могли пригласить вас на чай.

С вами не происходит ничего смертельного (по крайней мере, не сразу), а иногда происходящее бывает даже полезным. Но в большинстве случаев это очень неудобно. Люди, понимающие, кто такой Притягивающий необычное (и осознающие, что это вы), реагируют на вас с -2. Исключо-

чения составляют парапсихологи, фанатики-культисты, полоумные сторонники теории заговора и искатели острых ощущений, которые следуют за вами по пятам!

### Трудоголик

*Workaholic*

**-5 очков**

Вы склонны вваливать на себя больше, чем способны потянуть, вам трудно расслабиться и забыть о работе. Вы всегда работаете минимум в полтора раза дольше обычного рабочего дня. Это часто заканчивается пропущенным сном (см. Пропущенный сон, с.426). Большинство людей сначала относятся к вам с уважением (+1 к реакции), но потом вы обычно получаете штраф к реакции -1 или -2, особенно от друзей и близких, которые практически вас не видят.

### Рана

*Wounded*

**-5 очков**

На вашем теле есть открытая незаживающая рана (из-за неудачной операции, обратного удара при попытке магического лечения и т.п.). Вы не теряете ЕЖ, но рана облегчает попадание в организм инфекций и токсинов, а также может осложнить лечение последующих ранений.

Противник, знающий о вашей ране, может попытаться намеренно попасть по ней с -7. Эта атака имеет множитель повреждений 1,5 (т.е. вы получите на 50% больше повреждений). Вещества кровяного действия, попав на рану, действуют так, как будто были нанесены на оружие, оцарапавшее вашу кожу. Каждый день вы должны тщательно перебинтовывать рану (требуется бросок Первой помощи или Врачебного дела) или получите -3 ко всем броскам ЗД при сопротивлении заражению в пораженной эпидемией местности.

По выбору Мастера, вы можете получить рану во время игры в ре-

«Причуда» - это мелкая черта, отличающая вас от других. У нее отрицательная стоимость, но это не обязательно недостаток. Например, заметная черта типа Жадности - это недостаток, а стремление всегда получать плату золотом - причуда.

Вы можете взять до пяти причуд стоимостью -1 очко каждая... и получить еще пять очков, которые можно потратить. Вы также можете «выкупить» причуду позже, заплатив 1 очко, но так лучше не делать. Причуды мало стоят, но очень важны для образа персонажа!

## Пример создания персонажа

Дай верит, что способен украсть что угодно и выкрутиться из любой ситуации. Он определенно страдает Самоуверенностью (с.148)! Эта черта стоит «-5 очков\*». Символ «\*» показывает, что нужно определить показатель самоконтроля. Чтобы не калечить ему жизнь, мы решаем, что Дай способен взвесить ситуацию и не рисковать «очень часто» - на 12 или меньше. Самоуверенность (12) стоит столько, сколько указано: -5 очков.

Чтобы показать нервную, по-кошачьи внимательную натуру Дая, мы решаем, что из-за высокого Восприятия и Чувства опасности он просыпается при малейшем шорохе. Это дает ему Чуткий сон (с.142) на -5 очков.

Наконец, поскольку самоуверенного вора с трудом можно представить в команде, Даю нужна причина, по которой он остается в И-спецназе. Мы решаем, что он считает свой отряд заменой «семьи», перебитой Гильдией воров. Дай никогда в этом не признается, но он скорее умрет, чем позволит, чтобы что-то плохое произошло и с этой семьей. Мы покажем это с помощью Чувства долга (с.153) к отряду - маленькой группе - на -5 очков.

Эти недостатки в сумме составляют -15 очков. Это снижает начальную стоимость Дая до 208 очков.

Обратите внимание, что когда мы обдумывали богатство и влияние Дая, мы выбрали Службу (И-спецназ; 15 или меньше; Очень опасный) и Богатство (Бедный) еще на -35 очков. Также Дай получил -20 очков за СЛ 8 и -6 очков за 10 ЕУ. В кампании с ограничением по недостаткам, полные -76 очков этих недостатков подпадали бы под ограничение.

зультате пыток, скальпирования и т.д. У некоторых ран есть дополнительные последствия - например, скальпирование будет стоить вам потери уровня внешности.

### Ксенофилия

*Xenophilia*

**-10 очков\***

Вас подсознательно очаровывают и привлекают незнакомцы или чужаки, независимо от того, насколько опасно или пугающе они выглядят. При каждой встрече с кем-то (или чем-то) подобным делайте бросок самоконтроля. При провале вы считаете, что этот субъект заинтересован в общении с вами. Подобный человек часто покупает выпивку иностранным солдатам, налаживает отношения

с симпатичными вампирами, и пожимает щупальца Существам, О Которых Не Следует Знать, в то время как его напарники готовятся к бою или убегают со всех ног...

В качестве частичной компенсации вы получаете премию к броску испуга при встрече со странными созданиями

Показатель самоконтроля	Премия к реакции
6	+4
9	+3
12	+2
15	+1

НИП с этим недостатком будут реагировать на странных персонажей с такой же премией.

## Причуды

Причуды могут быть ментальными или физическими. Это отличие значит для причуд то же, что и для преимуществ с недостатками.

### МЕНТАЛЬНЫЕ ПРИЧУДЫ

Ментальные причуды - это мелкие черты личности, это соглашение между вами и Мастером: «Я обязуюсь отыграть эти слабости персонажа. За это я получаю несколько дополнительных очков,

которые можно потратить». Однако вы должны отыграть их. Если вы берете причуду «Не любит высоты» и спокойно лазаете по деревьям и скалам, когда это нужно, Мастер вправе наказать вас за плохой отыгрыш. В этом случае вы теряете очков гораздо больше, чем получили за причуду, поэтому не берите то, чего не хотите отыграть!

Это не значит, что Мастер не должен допускать отклонений от ментальных причуд. Игроку разрешено изменить причуду, если

во время игры произошло нечто способное оправдать заметное изменение его личности. Мастер также должен позволить игрокам оставить при создании персонажа некоторые причуды «пустыми» и заполнить их после нескольких игровых сессий. Самые интересные причуды часто являются результатом отыгрыша!

Чтобы черта личности могла считаться ментальной причудой, она должна удовлетворять одному из двух условий:

- Время от времени требовать от вас определенного поведения или выбора. Это не должно занимать много времени или быть особенно неудобно, но должно быть чем-то, что можно изобразить во время игры; причуда не может быть пассивной.

- Иногда давать вам маленький штраф или ограничивать ваши действия. Обсудите игровые эффекты с Мастером. Вы можете взять практически любой обычный ментальный недостаток на уровне причуды и руководствоваться его описанием для отыгрыша, хотя негативный эффект будет намного менее тяжелым.

*Пример:* «Одеваться в черное» не является причудой, поскольку полностью пассивно и не дает ни-

каких отрицательных побочных эффектов. «Одеваться как типичный некромант» является причудой, если игрок и Мастер согласятся, что это дает -1 к реакции от глубоко верующих людей.

### **Внимательный**

#### **Attentive**

Вы сосредоточиваетесь на одном задании до самого ее выполнения. Вы получаете премию +1 при выполнении долгих задач, но штраф -3, чтобы заметить в это время любое важное происшествие!

### **Терпимый**

#### **Broad-Minded**

Мягкая форма Ксенофилии (с.163). Вы хорошо уживаетесь с другими расами и видами, и странная внешность вас вряд ли обеспокоит.

### **Осторожный**

#### **Careful**

Трусость (с.129) на уровне причуды. Вы постоянно настороже и всегда в поисках угрозы. Вы тратите дополнительное время и деньги на подготовку перед рискованным предприятием

### **Шовинист**

#### **Chauvinistic**

Очень слабое подобие Нетер-

пимости (с.140). Вы всегда держите в уме различия, касающиеся пола, цвета кожи, и т.п., даже если внешне никак этого не показываете. В результате обидчивые люди могут иногда реагировать на вас с -1.

### **Кодекс чести**

#### **Code of Honor**

Вы можете взять Кодекс чести (с.127) в качестве причуды. Например, вы можете настаивать на «джентльменском» поведении с женщинами, или наоборот, презрительно отвергать «мужской шовинизм».

### **Компанейский**

#### **Congenial**

Мягкая версия Общительно-го (с.126). Вы любите компанию и хорошо работаете в команде. Вы всегда предпочитаете действовать в группе, а не в одиночку.

### **Заблуждения**

#### **Delusions**

Вы можете взять полностью безобидное Заблуждение (с.130) в качестве причуды. Это не повлияет на ваше обычное поведение и вряд ли будет замечено случайными людьми, но вы должны верить в это! Примеры: «Земля плоская». «Пентагон контролирует бойскаутов и магазины здоровой



пищи». «Носки вызывают болезни ног».

### **Неприязнь**

#### **Dislikes**

Вы можете взять любую из Фобий со с.148 на уровне обычной «неприязни». Когда вам не нравится что-то, вы избегаете этого насколько возможно, но на самом деле оно не вредит вам, как при Фобии. Неприязнь - это не обязательно слабая форма Фобий. В мире полно вещей, к которым можно испытывать неприязнь: морковь, кошки, галстуки, насилие, телефоны, реклама по телефону, налоги...

### **Рассеянный**

#### **Distractable**

Непродолжительное внимание (с.153) на уровне причуды. Вас легко отвлечь, и вам сложно выполнять долгие задачи - вы получаете -1 к броску их выполнения.

### **Мечтатель**

#### **Dreamer**

Вы получаете -1 к любой долгой работе, поскольку предпочитаете размышлять о наилучших способах ее выполнения, а не работать.

### **Консервативный**

#### **Dull**

Вы не совсем Косный (с.138), но предпочитаете использовать старые испытанные методы.

### **Привычки или выражения**

#### **Habits or Expressions**

Постоянно восклицать «Ёлки-палки!» или «Боже ты мой»... или подбрасывать в воздух серебряную монетку... или никогда не садиться спиной к двери.

### **Скромный**

#### **Humble**

Слабая форма Альтруиста (с.153). Вы чаще принимаете во внимание интересы других людей или группы, чем свои собственные.

### **Богатое воображение**

#### **Imaginative**

Из вас фонтаном бьют идеи, которыми вы непременно желаете поделиться с остальными! Это, конечно, могут быть хорошие идеи или не очень хорошие...

### **Некомпетентность**

#### **Incompetence**

Вы ни на что не годны в одном конкретном умении. Вы не можете ему научиться и получаете штраф -4 к его значению по умолчанию. Это не может касаться только одной специ-

ализации из умения - если вы, например, некомпетентны с огнестрельным оружием, то со всеми его видами. Мастер может не позволить Некомпетентность, если умение не подходит для данного персонажа или вряд ли будет играть роль в кампании.

### **Предпочтения**

#### **Likes**

Если вам что-то нравится, вы будете стремиться к этому всеми силами. Гаджеты, котята, сверкающие ножи, керамические совы, произведения искусства... все, что угодно. Это не фанатизм, а просто предпочтение.

### **Мелкое пристрастие**

#### **Minor Addiction**

Вы можете взять Пристрастие (с.122) на уровне причуды, если вещество вызывает психологическое привыкание и стоит 0 очков согласно классификации, изложенной в Пристрастии.

### **Проныра**

#### **Nosy**

Слабая форма Любопытства (с.129). Вы суете свой нос во все дыры и в чужие дела (что, вероятно, будет приводить время от времени к небольшим штрафам к реакции).

### **Навязчивые идеи**

#### **Obsessions**

Вы можете взять почти нормальную и не очень странную Навязчивую идею (с.146) в качестве причуды, чтобы отразить незначительную цель в жизни. Например, вы надеетесь самостоятельно скопить достаточно денег, чтобы купить ферму (подку, космический корабль, замок).

### **Изменчивое поведение**

#### **Personality Change**

Это Раздвоение личности (с.156) на уровне причуды. Вы страдаете от всех негативных эффектов ментального недостатка, но только в обстоятельствах, которые обычно находятся под вашим контролем - например, Задира, когда слишком много выпьете, или Пиромания после сотворения заклинания Создать огонь.

### **Гордость**

#### **Proud**

Эгоист (с.153) на уровне причуды. Вы очень заботитесь о собственном успехе, богатстве, или социальном положении. НИП с этой причудой реагируют с -1 на приказы, оскорбления, или пренебрежительное отношение.

### **Отзывчивый**

#### **Responsive**

Мягкая форма Филантропии (с.125). Вы способны понять чувства и стремления других - и в обычных условиях склонны помогать окружающим.

### **Нелюбознательный**

#### **Staid**

Вы можете взять Нелюбознательного (с.140) на уровне причуды. Вы, вероятно, не будете интересоваться вещами, которые не касаются непосредственно вас.

### **Личный знак**

#### **Trademark**

Чтобы оставить Личный знак (с.159) на уровне причуды, нужно очень мало времени; его легко не заметить, а выследить вас по нему попросту невозможно.

## **Пример создания персонажа**

Пришло время определить причуды Дая - пять незначительных черт характера, помогающих полнее его представить. Мы выбираем следующее:

1. «Бойтись глубокой воды». Громили из Гильдии воров бросили молодого Дая с пирса, и он чуть не утонул. После этого он настороженно относится к глубокой воде.
2. «Любит высокие места». Со своими талантами Дай может забраться очень высоко. Когда он присматривается к чему-нибудь, то всегда хочет смотреть с высоты.
3. «Не признает наркотиков или алкоголя». Дай не пуританин, но за свою жизнь на улице видел немало людей, который медленно себя убивали таким образом.
4. «Переживает из-за своего роста». Несмотря на свою самоуверенность, Дай не может отрицать одного физического дефекта - он не очень высок. В разговоре с ним этой темы лучше не касаться...
5. «Хвастун». Дай вовсе не самоуверенный молчун. Он очень талантлив от природы и всегда счастлив лишний раз это показать.

Причуды Дая в стоят по -1 очку за каждую и -5 в сумме. В результате его общая стоимость становится равной 203 очкам.

## Необщительный

### Uncongenial

Слабая форма Одиночки (с.142). Вам нравятся быть одному. Вы предпочитаете индивидуальные действия, работе в команде.

### Клятва

#### Vow

Мелкая Клятва (с.160) - например, никогда не пить алкоголя, вежливо относиться к дамам или отдавать 10% дохода на нужды церкви - является причудой.

## ФИЗИЧЕСКИЕ ПРИЧУДЫ

Физические недостатки, которые очень слабо или редко ограничивают ваши возможности, являются физическими причудами. Они не требуют отыгрыша, но служат причиной определенных незначительных штрафов в игре.

В отличие от ментальных причуд, физические вы обычно не можете менять - в большинстве случаев замена Одноглазого на Однорукого не имеет смысла. Также вы должны определить физические причуды при создании персонажа; вы не сможете заполнить «пустые места» после начала кампании.

### Чувствительность к ускорению

#### Acceleration Weakness

Вы восприимчивы к отрицательным последствиям сильного ускорения и получаете -3 к броскам ЗД, чтобы их избежать.

### Непереносимость алкоголя

#### Alcohol Intolerance

Спиртное бьет вам прямо в голову. Вы пьянеете гораздо быстрее обычного человека. Вы получаете -2 к любым броскам ЗД, связанным с выпивкой.

## Кривоногий

### Bowlegged

Ваша кривоногость обычно не влияет на Движение, но дает -1 к умению Прыжки. Эта причуда может привести к штрафу в -1 на реакцию от человека, считающего ваш недостаток забавным.

### Неспособен плавать

#### Cannot Float

Вы плаваете, как топор. Это больше подходит машинам, но может быть присуще и некоторым фантастическим расам или быть результатом проклятия.

### Особые приметы

#### Distinctive Features

У вас есть физическая черта - например, «красивые синие волосы» - которая выделяет вас из толпы. Это дает -1 к Изменению внешности или Слежке и +1 к попыткам опознать или выследить вас. Некоторые Особые приметы могут проистекать из полноценных недостатков. Например, альбинос (человек, у которого тело лишено природного пигмента, из-за чего у него розовые глаза, абсолютно белые волосы и кожа) обладает еще и Ослаблением (Солнечный свет). Сравните Сверхъестественные черты (с.157) и Неестественные черты (с.22).

### Жуткое похмелье

#### Horrible Hangovers

Вы получаете дополнительных -3 очка к любым штрафам, которые Мастер назначает за вчерашнее злоупотребление алкоголем, а ваше похмелье длится на три часа дольше.

### Мелкое пристрастие

#### Minor Addiction

Вы можете взять Пристрастие (с.122) на уровне причуды, если ве-

щество вызывает физическое призывание и стоит 0 очков согласно классификации, изложенной в Пристрастии.

### Мелкие физические недостатки

#### Minor Handicaps

Вы можете взять большинство обычных физических недостатков на уровне причуды; например, можно взять мягкую форму Хромоты, чтобы описать «большое колено». Эти недостатки всплывают редко, но когда это происходит, доставляют изрядное неудобство. В этом случае Мастер может дать вам штраф в -1 к подходящему атрибуту, умению, или броску реакции в ситуациях, где это имеет значение.

### Нежный желудок

#### Nervous Stomach

Вы получаете -3 к броскам ЗД с целью избежать недомогания (обычно в форме штрафа к атрибуту или в виде рвоты) после обильной или острой пищи, сильной выпивки, и т.д.

### Евнух или Бесполой

#### Neutered or Sexless

У вас нет половых органов, типичных для вашей расы, пола, и возраста; или, возможно, вы понастоящему бесполое существо, которое только похоже на кого-то конкретной расы и пола. В некоторых культурах это может привести к снижению уровня внешности, Социальной дискриминации или Неестественным чертам. Однако, есть и небольшая выгода: вас никто не соблазнит и вы никогда не станете родителем. Это отличается от обычного бесплодия (являющегося чертой за 0 очков).

# НОВЫЕ НЕДОСТАТКИ

Мастер может создавать новые недостатки. Основные принципы, изложенные в Новых преимуществах (с.117), подойдут и здесь - но обратите внимание на то, что недостатками легче, чем преимуществами, нарушить баланс. Плохо разработанное преимущество может быть слишком мощным, но оно стоит очков и не является подарком. С другой стороны, недостаток, не ограничивающий персонажа, дает ему очки. Это чистой воды подарок! Помните «золотое правило» при создании недостатков:

«Недостаток», не ограничивающий персонажа, не является недостатком.

## ИЗМЕНЕНИЕ СУЩЕСТВУЮЩИХ НЕДОСТАТКОВ

Вы можете превратить существующие недостатки в новые, используя приемы, описанные для преимуществ: переименуйте, пересмотрите, объедините, измените, и отрегулируйте. Например, вы можете объединить измененный недостаток Ослабление (Солнечный свет; 1к/30 минут; Различная, -40%) [-9] с причудой Особые приметы [-1] и назвать это «Альбинизм», что даст вам новый недостаток на -10 очков. Существует несколько дополнительных

вопросов, на которые стоит обратить внимание при использовании этого приема.

Некоторые существующие недостатки, по сути, «задаются пользователем». Это свойство делает их особенно полезными для создания «новых» недостатков. Наиболее универсальные черты этого типа - Пристрастие, Кодекс чести, Разорительная привычка, Заблуждения, Зависимость, Судьба, Требования веры, Боязнь, Фанатизм, Повышенные требования к среде, Нетерпимость, Требуется обслуживания, Навязчивая идея, Дурные привычки, Фобии, Ограниченный рацион, Отвращение, Чувство долга, Восприимчивый,



Неестественные черты, Клятва, Уязвимость, и Ослабление.

Создавая из нескольких недостатков один новый, помните, что к нему можно добавить преимущество, уменьшив таким образом его стоимость. Например, хорошая Репутация может быть связана с «хорошей» чертой (такой как Законопослушный или Чувство долга), которая в *GURPS* считается недостатком из-за ограничений, накладываемых на выбор игрока. Если ограничения перевешивают премию к реакции, новая черта остается недостатком.

Наконец, когда вы накладываете ограничение (с.110-116) на недостаток, помните, что они уменьшают количество полученных от него очков. Например, если вы применяете ограничение Доступности, стоящее -40%, к недостатку на -15 очков, он будет стоить -9 очков. За примерами подходящих ограничений обратитесь к «особым ограничениям», приведенным в данной главе. (У некоторых недостатков есть особые улучшения, повышающие их стоимость, но это встречается реже).

## Полностью новые недостатки

Основные принципы создания полностью новых недостатков похожи на принципы создания новых преимуществ (с.118):

1. *Ситуативные штрафы*

к атрибутам. Допустим, что штраф в -1 к атрибуту дает базовую стоимость недостатка -10 очков для СЛ и ЗД или -20 очков для ЛВ и ИН, а затем уменьшим конечную стоимость, чтобы учесть редкость обстоятельств, при которых применяется штраф. Например, стоимость Восприимчивости к яду (-2) (-2 к ЗД, т.е. базовая стоимость -20 очков), равна 40% от базовой, потому что штраф применяется только при сопротивлении яду (эта ситуация встречается нередко, но все-таки является не самым обычным применением ЗД), что дает конечную стоимость в -8 очков.

2. *Штрафы к броскам умений.* Подсчитайте штрафы к умениям, используя в качестве образца причуду Некомпетентность (с.164). Она стоит -1 очко за каждые -4 к конкретному умению. Такие размеры штрафов не соответствуют премиям, изложенным на с.118. Это сделано намеренно! Этим отражается тот факт, что большинство игроков выбирает умения, к которым у их персонажей есть способности, и игнорируют неподходящие умения. Штраф за Некомпетентность может быть изменено на -3 или -5 без существенного влияния на игровой баланс, но оно должно применяться к достаточно распространенному умению, чтобы вообще стоить очков.

Подсчитывайте стоимость общего штрафа к группе связанных умений так, как будто вы оцениваете Талант (с.89), но с отрица-

тельной стоимостью. Это делает штраф к группе умений недостатком гораздо более серьезным, чем штраф к конкретному умению. Это показывает, как трудно работать, будучи непригодным ко всем умениям из большой и нужной категории.

3. *Штраф к броскам реакции.* Штраф к реакции используют правила по Репутации, с.26. Как объясняется в разделе о новых преимуществах, это не обязательно должна быть Репутация - вас может выдавать внешний вид, сверхъестественная аура и т.д.

4. *Уникальные недостатки.* Вы можете оценить уникальные недостатки только в сравнении с другими. Посмотрите на похожие в общем недостатки и назначьте сходную стоимость, а затем измените ее, если новый недостаток ограничивает игрока больше или меньше существующего.

## Подсчет окончательной стоимости

Окончательная стоимость недостатка равна сумме составляющих его частей плюс подходящий, по мнению Мастера, модификатор за частоту его проявления. Редко действующий недостаток иногда стоит больше очков, потому что с ним труднее совладать, или потому что он с большей вероятностью вызовет шок и отвращение при проваленном броске реакции. Часто действующий недостаток может стоить меньше очков по тем же причинам - его легко обойти с помощью технологий, или его социальное действие смягчено общим безразличием.

В общем, однако, стоимость недостатка не равна «противоположному» преимуществу с знаком минус. Это вызвано главным образом тем, что большинство черт в *GURPS* несимметрично, сдвинуто относительно обычных людей в пользу героев-приключенцев. Например, Однорукий - серьезный недостаток на -20 очков, поскольку одна рука серьезно ограничивает использование умений, в то время как Дополнительные руки стоят всего 10 очков за каждую, потому что они в большинстве умений не принесут существенной выгоды. Также приключенцам нужно понимать, что во многих чертах характера любые крайности, по сути, являются недостатками (например, Любопытный и Нелюбопытный) или преимуществами (Здравый смысл и Сорвиголова).

# Глава четвертая

## УМЕНИЯ

Calenur

умение – это определенный вид знаний; например, дзюдо, ядерная физика, владение мечом, механика, смертельные заклинания – все это умения. Каждое умения отдельно и существует само по себе, но некоторые умения помогают изучить другие.

Как и в реальной жизни, вы начинаете с некоторыми умениями и можете изучить больше, если потратите время на тренировку.

Число, называемое «уровнем умения», измеряет степень владения им; чем выше это число, тем лучше вы владеете умением. Например, «Короткий меч-17» означает, что ваше умение во владении коротким мечом равно 17. Когда вы пытаетесь что-либо сделать, то вы (или Мастер) бросаете 3 кубика и делаете бросок успеха против своего умения, которое Мастер модифицирует как считает нужным. Если число, которое вы выкинули, *меньше или равно* вашему (модифицированному) умению, то вам удалось выполнить действие! Но если вы выбрасываете 17 или 18, то это автоматический провал – см. Главу 10.

Каждое умение классифицируется несколькими способами, указывающими, какой основной атрибут представляет талант в этом умении, как легко это умение изучить, любые ограничения возможности изучить заклинание; и является ли умение широким или узким по своей области.

### ОСНОВНОЙ АТТРИБУТ

Каждое умение основывается на одном из четырех базовых атрибутов, или, реже, на Воле или Восприятии. Уровень умения вычисляется напрямую из значения «основного атрибута»: чем выше значение атрибута, тем более искусны вы в умениях, от него зависящих! Если концепция вашего персонажа предполагает владение большим количеством умений, зависящих от одного и того же атрибута, будет дешевле (и эффективней) поднять его, а не каждое умение в отдельности.

### ВЫБОР НАЧАЛЬНЫХ УМЕНИЙ

Как и любые атрибуты и преимущества, изучение умений стоит очков. Вы должны потратить хотя бы немного стартовых очков персонажа на умения. Чрезвычайно необычно для любого – даже для маленького ребенка – не иметь умений вообще!

Мастер может запретить вам начинать игру с какими-либо умениями, которые, как он считает, *неподходящими* для вашего героя. Например, охотник из каменного века не мог бы Мастерски управлять реактивным самолетом, а меченосец эпохи Возрождения вряд ли был бы знаком с аквалангом. Ну а джентльмен, живущий в викторианском Лондоне, должен будет предоставить очень хорошее объяснение (и возможно выбрать преимущество Необычное происхождение), если хочет начать игру, будучи умелым колдуном! Также персонажи из мира будущего вряд ли смогут обучиться Выживанию и владению «архаичными» видами оружия и средствами передвижения... Хотя военное прошлое может этому помочь.



умения, основанные на СЛ, зависят исключительно от грубой силы, и встречаются очень редко. Намного чаще СЛ определяет физическую силу, которую вы можете приложить в использовании ЛВ-умений, чем напрямую влияет на уровни умений.

умения, основанные на ЛВ зависят от координации, рефлексов и устойчивости. Это определяющие параметры для атлетических, боевых умений и большинства форм использования техники.

умения, основанные на ИН требуют знаний, творческих способностей и развития мышления. Сюда относятся почти все творческие, научные и социальные умения - и магические заклинания.

умения, основанные на ЗД базируются на физической выносливости и крепости. Любые действия, имеющие отношение к емкости легких, положению тела или гигиене - именно такие.

умения, основанные на Восприятии требуют способности замечать тонкие различия. Это обычно для умений, использующихся для поиска скрытых предметов.

умения, основанные на Воле - способность к концентрации и четкости мыслей. Большинство позволяют сопротивляться ментальным атакам, входить в измененное состояние сознания или фокусировать «внутреннюю силу».

## УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Некоторые области знаний требуют большего объема обучения и практики, чем другие. В *GURPS* используются четыре «уровня сложности» для классификации усилий, необходимых для изучения и улучшения умений. Чем сложнее умение, тем больше очков вам надо вложить в него, чтобы изучить на данном уровне.

Легкие умения может изучить любой за короткий промежуток времени - это может быть из-за того, что большинство людей используют их с легкостью, либо они не предполагают больших объемов знаний.

Средние умения - большинство боевых умений, обычных умений, использующихся для работы, и практические социальные умения и умения для выживания, которые обычные люди используют ежедневно. Это - наиболее распространенный уровень сложности.

Трудные умения требуют длительного однообразного обучения. Это обычный уровень сложности для большинства академических, сложных атлетических и боевых умений, изучение которых требует многих лет тренировок, и всех магических заклинаний, за исключением наиболее могущественных.

Очень трудные умения чрезвычайно широко в своей области, или являются чужеродными, запутанными и непонятными, или тщательно скрываемыми. Большинство фундаментальных наук, секретных техник боевых искусств и многие могущественные заклинания - Очень трудные.

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ УМЕНИЯ

Некоторые из умений различаются на каждом из технологических уровней (см. *Уровни развития технологий*, с.22). Эти «Технологические» умения обозначены «/ТУ» после названия. Это значит, что когда вы изучаете умение, вы должны изучить его на определенном технологическом уровне (ТУ). Этот ТУ всегда записывается после названия; то есть «Хирургия/ТУ4» - обозначает версию хирургии, применяемую на ТУ4. Хирургия/ТУ4 (ампутация поврежденной конечно-

сти) не имеет ничего общего с Хирургией/ТУ9 (замена ее выращенной рукой клона)!

Вы изучаете технологические умения на своем личном ТУ. Также вы можете изучить умение *низшего* ТУ. Изучить умение, относящийся к более *высокому* ТУ можно только во время игры - и только если вы найдете учителя, и умение не основано на ИН. Для изучения умений высоких уровней технологий, основанных на ИН, вам придется сначала поднять свой собственный ТУ.

Технологические умения основаны на знании языка, использовании оборудования, или на том и другом сразу. Это значит, что только разумные (обладающие ИН 6 и выше) персонажи могут изучить их.

*Исключение:* роботы и подобные им создания могут иметь ИН 5 и меньше, и при этом выполнять эти умения согласно вложенной программе... но *программирование - не обучение!*

## МОДИФИКАТОРЫ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО УРОВНЯ

ТУ-умения легче использовать, если у вас есть определенные технологии и оборудование для данного ТУ. Когда вы используете оборудование или концепции, отличающиеся по своему ТУ от того, для которого вы изучили умение, вы получаете штраф к этому умению.

### Технологические умения, основанные на ИН

Эти умения представляют теоретическое понимание определенных методов и инструментов, распространенных на данном ТУ. На бросок умения налагается штраф, если вы используете их с оборудованием высшего (поскольку они используют инженерные и научные принципы, вам незнакомые), или низшего ТУ (они зависят от принципов, которые уже во времена вашего обучения считались как минимум «устаревшими».

ТУ Снаряжения	Штраф
ТУ умения +4 или больше	Невозможно!
ТУ умения +3	-15
ТУ умения +2	-10
ТУ умения +1	-5
ТУ умения	0
ТУ умения -1	-1
ТУ умения -2	-3
ТУ умения -3	-5
ТУ умения -4	-7
Дополнительный -1 к ТУ	-2

### Другие технологические умения

Технологические умения, базирующиеся не на ИН, а на других атрибутах, позволяют вам использовать технологические объекты; они не требуют такого понимания научного или технического устройства этого оборудования. Так, стрелок ТУ5, привыкший к револьверу Кольт Писмейкер, может найти Кольт Питон (ТУ 7) несколько странным и необычным, но не будет испытывать значительных затруднений при стрельбе из него.

Для таких умений применяется штраф, равный -1 за каждый ТУ разницы между ТУ умения и оборудования. Так, стрелок ТУ5 получит -2 при стрельбе из револьвера ТУ7. Нет разницы, устаревшее это оборудование или более продвинутое - полицейский ТУ7 получит те же -2 штрафа при стрельбе из револьвера ТУ5.

## Группы умений

Набор отдаленно связанных между собой умений, использующих одинаковые правила, может встретиться под одним заголовком, чтобы избежать повторения. Если в описании умения не сказано, что вы должны специализироваться, но указано, что это - набор умений, каждый из его подпунктов представляет одно отдельное умение, не специализацию. Название соответствующей категории используется только при ссылках на эти умения.

*Пример:* умения владения контактным оружием собраны под одним заголовком *Контактное оружие* (с.208), но если вы учитесь использовать короткий меч, в листе персонажа это записывается «Короткий меч», а не «Контактное оружие (Короткий меч)».

## ТРЕБОВАНИЯ

Некоторые из умений требуют знания других в качестве обязательной предпосылки. Это происходит в случае, когда более продвинутое и трудное умение основывается, и во многом происходит, из более простого. Чтобы изучить продвинутое умение, вам необходимо иметь по меньшей мере одно очко в более простом.

Определенные умения требуют знания умения-требования на некотором минимальном уровне. В этом случае вы должны сначала поднять необходимое умение до нужного уровня, иногда затратив довольно много очков.

Некоторые из умений требуют для изучения наличия определенных преимуществ. Чтобы изучить эти умения, вы должны обладать необходимыми преимуществами. Если у вас их нет, и вы не можете приобрести во время игры, вы не сможете выучить это умение никогда.

## СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Некоторые из умений в списке могут представлять целую категорию родственных умений, разделяющих одно название. Примерами могут послужить Оружейник (с.178) и Выживание (с.223). Такие умения отмечены значком «кинжала» (†) в списке на сс.174-228. умения в пределах такой категории называются «специализациями». При приобретении этого умения вы должны указать, какую из специализаций вы изучаете. В листе персонажа название специализации отмечается в скобках после названия умения; например, «Оружейник (малое оружие)», или «Выживание (Арктика)».

Вы можете изучать умение множество раз, каждый раз с новой специализацией, потому что каждая такая специализация – это отдельное умение. Обычно существует более благоприятная зависимость по умолчанию между двумя

специализациями (см. Значения по умолчанию, с.173), которая позволит вам приобретать дополнительные специализации дешевле.

## Знакомство

Любой из умений владения некоторым оборудованием – к примеру, Лучевое оружие/ТУ11 (пистолеты) или Вождение/ТУ7 (автомобили) – получают штрафы, когда вы сталкиваетесь с незнакомым вам типом объектов. Например, если вы хорошо владеете лазерным пистолетом, бластерный будет для вас «незнакомым». Подразумевается, что незнакомый предмет оборудования дает штраф -2 к умению, если в описании умения не указано иначе.

Как правило, если у вас есть какое-либо умение во владении неким оборудованием, то вы становитесь знакомым с новой моделью этого типа оборудования, попрактиковавшись в ее использовании 8 часов. Некоторые умения требуют большей или меньшей практики, так что внимательно читайте описание умения.

Нет ограничения по количеству типов оружия, машин, самолетов и т.д., с которыми вы можете быть хорошо знакомы. Каждый из этих объектов считается «знакомством».

Если вы знакомы с 6 или более типами, то Мастер может сделать бросок соответствующего умения, когда вы сталкиваетесь с новым типом предмета; если бросок успешен, то вы уже знакомы с чем-то похожим и можете пользоваться новым устройством без штрафа. Мастер также может сказать, что предмет так похож на предмет, с которым вы уже знакомы, что можно считать вас знакомым и с этим предметом. К примеру, две похожие модели револьвера «Кольт» можно считать идентичными.

Снаряжение другого ТУ обычно будет незнакомым. Его использование дает штрафы как за знакомство, так и за ТУ. Практикуясь, вы можете избавиться от штрафа за незнакомство, но для снятия штрафа за ТУ вам придется изучать умение на соответствующем технологическом уровне. *Исключение:* улучшенные или устаревшие версии предмета, с которым вы уже знакомы, не дают штрафов за незнакомство.

### Знакомство для начинающих персонажей

Начинающие персонажи могут указать по два знакомства за каждое очко, вложенное в умение. Например, если вы потратили на Огнестрельное оружие (пистолеты) четыре очка, вы можете оказаться знакомым максимум с восемью моделями.

И специализация, и знакомство играют роль во многих умениях, но они совершенно различны. Вождение (автомобиль) – специализация Вождения: это совершенно иное умение, нежели Вождение (локомотив), и чтобы знать их оба, вам придется их оба оплачивать. «Фольксваген Жук» - знакомство умения Вождение (автомобиль): вы можете выбрать его бесплатно в качестве стартового знакомства.

## Необязательная специализация

Многие умения, основанные на ИН – особенно «теоретические», такие как Литература или Физика – включают бесчисленное множество областей, но не требуют от вас взятия специализации. Как указано, если вы изучаете такое умение, вы знакомитесь со всеми областями его. Однако, вы можете специализироваться в одной узкой области. Это возможно только со Средними или более трудными умениями, основанными на ИН, и только если Мастер согласится, что выбранная вами область подходит для умения и вашего ТУ.

При выборе необязательной специализации, она указывается в листе персонажа, как обычная, обязательная. умения с необязательной специализацией изучаются так, как если бы они были на одну категорию легче. Если не указано иначе, требования не изменяются. Общий умение относится по умолчанию к специализированному с -2; данный бросок

по умолчанию используется всякий раз, когда вы должны ответить на вопрос вне вашей области специализации.

Любое умение, по умолчанию относящиеся к общему, может также иметь значения по умолчанию к любой из необязательных специализаций – но с дополнительным штрафом -2.

*Пример:* Химия – ИН/Трудное умение, не требующее специализации. Вы можете взять необязательную специализацию Химия (аналитическая), как умение на одну ступень легче – ИН/Среднее. Общее умение Химия в этом случае будет иметь значение по умолчанию Химия (аналитическая)-2. Металлургия, по умолчанию относящаяся к Химии-5, будет относиться к Химии (аналитической)-7.

## ПРИБРЕТЕНИЕ УМЕНИЙ

Чтобы изучить или улучшить умение, вы должны потратить очки персонажа. Когда вы тратите очки на умение, вы получаете подготовку в нем, которая выводит вас на новый значимый уровень. Начальное изучение умения легче – небольшой тренировкой вы узнаете много нового! Однако, углубленное изучение умения обойдется гораздо дороже. Очковая стоимость умения зависит от двух вещей: его сложности и итогового уровня, которого вы хотите достичь. Для вычисления стоимости используйте Таблицу стоимости умений (ниже).

Первый столбик показывает уровень умения, который вы хотите получить, относительно основного атрибута умения – ЛВ для умений, основанных на ЛВ, ИН для ИН-умений, и так далее. Например, если ваша ЛВ равна 12, уровень «Атрибут-1» будет иметь значение ЛВ-1, то есть 11; «Атрибут+0» – ЛВ, или 12; а «Атрибут+1» – станет ЛВ+1, со значением 13.

Следующие четыре столбика показывают стоимость в очках персонажа для изучения умений различной сложности – Легких, Средних, Трудных и Очень трудных – на желаемом уровне. Более сложные умения обойдутся в большее количество очков!

*Пример:* воин с ЛВ 14 хочет изучить умение Короткий меч (ЛВ/Среднее) на уровне 17. Поскольку значение умения 17 равно его ЛВ+3, ему надо поискать значение в стро-

**Таблица стоимости умений**

Итоговый уровень умения	Сложность умения			
	Легкое	Среднее	Трудное	Очень трудное
Атрибут-3	-	-	-	1
Атрибут-2	-	-	1	2
Атрибут-1	-	1	2	4
Атрибут+0	1	2	4	8
Атрибут+1	2	4	8	12
Атрибут+2	4	8	12	16
Атрибут+3	8	12	16	20
Атрибут+4	12	16	20	24
Атрибут+5	16	20	24	28
Дополнительно +1	+4	+4	+4	+4

### ЗАПИСЬ УМЕНИЙ

Когда вы заносите умение с одной специализацией – обязательной или необязательной – это указывается в виде «Название умения (специализация)», например, Изобразительное искусство (живопись). Если такие умения имеют множество вариантов, используйте следующее руководство: *технологические умения*: технологический уровень записывается после названия умения, но до специализации; к примеру, Инженер/ТУ8 (Гражданский).

*умения, использующие одновременно обязательную и необязательную специализацию*: если умение, требующий определенной специализации, также предлагает и необязательную, обязательная записывается перед опциональной, и отделяется запятой; например: Изобразительное искусство (живопись, масло).

*умения, требующие двойной специализации*: в тех редких случаях, когда умение требует выбора сразу двух специализаций, они отделяются косой чертой; например: География/ТУ7 (Физическая/Земной тип планет).

ке «Атрибут+3». Он ищет на данной строке столбик Средних умений, и узнает, что нужно заплатить 12 очков.

Верхнего предела для улучшения умений нет (за исключением продолжительности жизни). Однако полезный максимум для большинства умений находится в промежутке между 20 и 30. Ситуации, требующие еще больших значений, встречаются крайне редко!

### УЛУЧШЕНИЕ УМЕНИЙ

Существует два прямых пути увеличить умения во время игры: потратить премиальные очки пер-

сонажа, заработанные вами во время приключений, либо посвятить игровое время учебе, что даст вам несколько очков, которые позволят приобрести новые умения или улучшить старые. В любом случае, стоимость улучшения умения равна разнице между стоимостью желаемого уровня и стоимостью текущего. Подробнее об этом написано в Главе 9.

### Бесплатное улучшение умений

Единственный путь улучшить множество умений за раз: оплатить повышение атрибута (см. Главу 9). Если вы поступаете таким образом, все умения, основанные на этом атрибуте, увеличиваются на то же значение – без дополнительной оплаты. Например, если вы увеличите ЛВ на один уровень, все ваши умения, основанные на ЛВ, также увеличатся на один уровень. Дальнейшее улучшение их будет основано на новом уровне ЛВ.

Вы можете также основывать умения «по умолчанию» от других; см. Значения по умолчанию (с.173). любое умение, приобретенное по умолчанию, также бесплатно улучшится, если будет повышено умение, от которого оно зависит.

# ЗНАЧЕНИЕ УРОВНЕЙ УМЕНИЙ

Итак, у вас есть умения Литература-9, Хорошие манеры-22 и Короткий меч-13. Что все это значит? Что вы знаете хорошо, что плохо, а что – на среднем уровне? Это очень важный вопрос при создании персонажа, и не менее важно, если вы конвертируете персонажа в GURPS из другой системы. Для сравнения уровней умений есть два *различных* (но равнозначных) способа.

## ВЕРОЯТНОСТЬ УСПЕХА

Самый легкий способ прикинуть эффективность умения – проверить шансы успеха. Для использования умений бросается три кубика против уровня умения. Это называется «броском на успешность» (см. Главу 10). Например, если ваше умение 13, вы должны выбросить на кубиках результат 13 или меньше. Ниже приведена таблица, показывающая вероятность успеха для каждого из уровней умения – то есть, шансы выбросить меньший или равный результат на 3к. Обратите внимание, что уровень умения может превышать 18, но бросок 17 и 18 считаются автоматическим провалом. Никто не может постоянно делать все правильно.

## Базовый и эффективный уровень умения

Немодифицированный уровень умения называется базовым умением. Он показывает шансы успеха при выполнении задачи «средней» сложности – другими словами, в стрессовой ситуации, когда последствия провала будут значимы. Некоторые примеры:

- Эпизоды сражений и погони;
- Гонки на скорость;
- Ситуации, когда под угрозой находится ваше здоровье, свобода или собственность.

Уровень умения	Вероятность успеха
3	0,5%
4	1,9%
5	4,6%
6	9,3%
7	16,2%
8	25,9%
9	37,5%

*Базовое умение определяет шансы успеха при выполнении задачи «средней» сложности в стрессовой ситуации, когда последствия провала будут значимы.*

Мастер может модифицировать уровень умения, чтобы отразить сложность задачи. Итоговый уровень умения после применения всех модификаторов – эффективный уровень для данной задачи.

В повседневных ситуациях, когда у вас есть достаточно времени, а риск минимален, Мастер может дать премию до +4 (Мастер может даже объявить эти действия успешными для экономии времени; см. *Когда делаются броски*, с.343).

Обычные люди почти всегда получают такую премию на обычные повседневные задачи, даже если используют умение по умолчанию!

*Пример:* пилот авиалайнера имеет Пилотирование-12 – обычно 74% шансов на успех. Однако, для рутинных полетов он получает +4, что дает эффективное умение 16, или 98% шансов успеха.

С другой стороны, особенно сложные условия могут привести к штрафам. Многие распространенные модификаторы можно найти в параграфах *Культура* (с.23), *Языки* (с.23), *Модификаторы за ТУ* (с.168), *Знакомство* (с.169), *Модификаторы за снаряжение* (с.345) и *Сложность задач* (с.345). Не забывайте учитывать эти факторы, когда приобретаете умение.

Уровень умения	Вероятность успеха
10	50,0%
11	62,5%
12	74,1%
13	83,8%
14	90,7%
15	95,4%
16+	98,1%

## ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ УМЕНИЯ

Уровень умения отражает сочетание таланта и тренировок. Например, воин с ЛВ 17 довольно талантлив от природы. Он моментально выучит умение Короткий меч-17, поскольку для него это лишь уровень ЛВ. Воин с ЛВ 10 должен будет затратить намного больше времени на тренировки, чтобы стать столь же умелым, поскольку Короткий меч-17 для него имеет уровень ЛВ+7.

Чаще всего такие детали не важны; два этих воина с умением Короткий меч-17 будут одинаково успешно рубить врагов, происходит ли их умение от таланта или тренировок. Однако, есть некоторые ситуации, где различия важны (или просто вам их интересно узнать).

Сравнить таланты довольно легко – просто поглядите на основной атрибут для этого умения. В примере, приведенном выше, мечник с ЛВ 17 намного более талантлив, чем боец с ЛВ 10.

Для сравнения *тренированности*, вы должны узнать относительный уровень умения. Его можно быстро вычислить, вычтя значение Основного атрибута из уровня умения. В нашем примере, воин с ЛВ 17 имеет относительный уровень 0, а обладатель ЛВ 10 имеет относительный уровень +7, что указывает на лучшую тренированность.

Относительный уровень умения становится важным при использовании следующих двух правил; вы даже можете отмечать относительный уровень после абсолютного; например, «Короткий меч-17 (+7).»

## ВЫБОР УРОВНЕЙ УМЕНИЙ

Решение, какие уровни умений нужны вам, чтобы выжить – нелегкая задача. Определение того, какое количество умений может быть реалистичным, тоже может оказаться непростым. При создании персонажа (ИП или НИП), можно придерживаться следующих рекомендаций.

### Обычные люди

Для среднего человека будет логичным придерживаться атрибутов в пределах 9-11, и иметь от 20 до 40 очков в «важных умениях» (различаются по образованию и работе). Большинство людей распределяют эти очки в примерно дюжину умений. Это приводит к уровням умений от 8 до 13. умения, используемые для заработка на жизнь, будут ближе к верхней этой границе (12 или 13), а редко используемые или оставшиеся от давно забытых школьных курсов – к нижней (8 или 9).

### Эксперты

Когда уровень умения достигает 14, дальнейшее повышение улучшает шансы успеха в меньшей мере. Более того, приобретение высокого уровня умения обойдется довольно дорого. Но если вы любите приключения, это вложение будет оправданным, чтобы перебить штрафы за сложность задачи. Например, если вы обладаете Взломом-23, обычные замки не будут легче для вас – вы все равно потерпите провал при броске 17 или 18. Но когда вы встречаетесь с таким сложным замком, что он дает -6 к умению – ваш эффективный уровень останется на значении 17, и вы все равно будет проигрывать только на результатах броска 17 и 18!

### Мастера

Если вы «Мастер» в своей сфере, вы можете увеличивать уровни умений до *бесконечности*. Однако, истинные Мастера должны быть сведущи во всех аспектах своего призвания, что лучше всего представлено Мастерским уровнем (20-25) в «основном» умение и не очень высокими – в «дополнительных». Экстремальные уровни (свыше 25) в одном умении – довольно невероятны; и, зачастую, намного *менее полезны*, чем несколько уровней в родственных дополнительных умениях.

*Пример:* вместо улучшения умения Каратэ до 30, Мастер Кунг-фу использует свои очки для приобретения Каратэ на уровне 25 и нескольких уровней Акробатики, Медитации, Дзюдо, и т.п.

Также грамотные Мастера предпочитают определить несколько очков в преимущества, которые аннулируют штрафы к умениям в определенных обстоятельствах. Например, Мастер Кунг-фу может приобрести Ученик Мастера (уменьшив штрафы за повторные атаки и парирование) и Боевые рефлекс (улучшая способность защитить себя), что уже дает больше, чем просто высокий уровень умения.

Чтобы подтолкнуть игроков к созданию разносторонних персонажей (вместо вкладывания всех очков в один-два умения), Мастер может ограничить максимальный уровень умения для ИП в районе 20-25.

### Использование умений с другими атрибутами

Иногда Мастер может потребовать бросок умения, основываясь не на исходном, основном атрибуте, а на другом. Это реалистично; очень немногие умения зависят исключительно от ума или ловкости. Для такого броска *просто* добавьте *относительный* уровень умения к тому атрибуту, на основании которого Мастер требует броска, и сделайте бросок против получившегося значения.

*Пример:* воин с ЛВ 10, ИН 14 и умением Короткий меч-17 имеет относительный уровень умения +7. Если Мастер требует броска Короткого меча от ИН, мечник будет бросать против  $14+7=21$ , вместо умения Короткий меч-17.

В описании некоторых умений представлены ситуации, когда применимы броски умений относительно других атрибутов. Мастер может придумать и другие варианты!

Вот несколько примеров:

- Броски от ЛВ против ремонтных умений, основывающихся на ИН, делаются в тех случаях, когда необходимо достать до труднодоступных мест. СЛ-броски для этих же умений делаются, чтобы передвигать тяжелые детали.

- ИН-броски против боевых умений, основанных на ЛВ, делаются, чтобы обмануть оппонента, придумать тактический ход или выполнять уход за оружием. Основываясь на СЛ, боевые умения бросаются, чтобы обезоружить оппонента, используя грубую силу, а не ловкость.

- ИН-броски против ЛВ-умений вождения транспорта используются, чтобы вспомнить правила и руководства, не забыть заменить масло, или определить модель и марку транспортного средства. Чтобы не заснуть за рулем, делается бросок умения от ЗД.

Относительный уровень умения иногда модифицирует СЛ при выполнении некоторых задач (например, выбивания дверей). СЛ модифицируется только в случае позитивного относительного уровня – вы получаете премию за высокий уровень умения, но не получите штрафа за плохую тренированность.

### Использование умений без атрибутов

В некоторых ситуациях, где опыт важнее таланта, Мастеру может потребоваться, чтобы два персонажа с одинаковыми уровнями умений имели одинаковые шансы на успех, независимо от уровня атрибутов. В этом случае, относительный уровень умения добавляется к равному числу – обычно 10 – и бросок делается против полученного результата.

*Пример:* два бухгалтера просят повышения. Один талантлив, имеет ИН 14 и Бухгалтерский учет-18 (+4). Другой глуповат, но весьма опытен: ИН 8, Бухучет-15 (+7). Мастер решает оформить это в виде быстрого состязания: каждый из них должен сделать бросок Бухучета, и более успешный получит повышение. Однако, начальник превыше всего заботится о старшинстве, так что Мастер применяет относительный уровень умения – который и отражает опытность – к основе, равной 10. Это позволяет отвлечься от ИН. Талантливый бухгалтер будет кидать против  $10+4=14$ , а его соперник –  $10+7=17$ . Иногда жизнь несправедлива...

# УМЕНИЯ ПО УМОЛЧАНИЮ: ПРИМЕНЕНИЕ НЕИЗВЕСТНЫХ ВАМ УМЕНИЙ

У многих умений есть значе-ние «по умолчанию». Это уровень, которым вы уже владеете безо всякой тренировки. У умения есть значение по умолчанию, если это что-то, что каждый хоть немного умеет. Если брать общее правило, то Легкие умения имеют значение по умолчанию, равное основному атрибуту -4, умения средней сложности по умолчанию имеют значе-ние Атрибут-5, Трудные умения - Атрибут-6. Есть исключения, но их немного.

*Пример:* значение по умолча-нию для Среднего меча (ЛВ/Сред-ний) равно ЛВ-5. Если ваша ЛВ равна 11, и вы пытаетесь махать мечом безо всякого обучения это-му, уровень умения Среднего меча по умолчанию для вас будет равен 11-5=6. Вам надо выбросить 6 или меньше, чтобы попасть в цель.

У некоторых умений *нет* значения по умолчанию. Кара-тэ, Алхимия и Гипноз настолько трудны, что абсолютно никто не сможет воспользоваться ими без тренировки.

Независимо от уровня умения по умолчанию, вы не получаете никаких специальных преимуществ - особенно боевых, таких как премия к повреждениям, осо-бые виды защиты, использова-ние левой рукой без штрафов, и так далее - когда вы используете умение по умолчанию. Чтобы по-лучить эти выгоды, вы должны потратить *не меньше одного очка* в данное умение.

## Правило 20-ти

Если умение базируется на ат-рибуте, который выше 20, то при вычислении умения по умолча-нию считайте, что этот атрибут равен 20. Супермены получают хо-рошие значения по умолчанию, но не превосходные.

## Кто делает броски по умолчанию?

Броски по умолчанию позволе-ны только тем персонажам, кото-рые происходят из общества, где данные умения известны. Напри-мер, уровень по умолчанию для Акваланга подразумевает, что вы живете в мире, где это снаряжение существует, и большинство людей имеют некоторое представление о том, как его использовать - даже

просто увидев по телевизору. Средневековый рыцарь, перене-сенный в 21-й век, не получит зна-чения по умолчанию для аквалан-га, если он впервые его увидел!

## Значения по умолча-нию от других умений

Некоторые умения получают значения по умолчанию от других умений.

*Пример:* владение Палашом имеет значение по умолчанию ЛВ-5 или Короткий меч-2, пото-му что эти два умения довольно схожи. умение Короткий меч-13 дает вам умение по умолчанию Палаш-11.

## Двойные зависимости

Если умение А по умолчанию равно умению Б-5, а умение Б рав-но по умолчанию ИН-5, значит ли это, что умение А равно по умол-чанию ИН-10? Нет.

## Повышение умений по умолчанию

Если уровень по умолчанию в умении находится достаточно высоко, что обычно вам бы при-шлось платить очки за этот уро-вень, вы можете улучшать уме-ние еще выше, оплачивая только разницу в стоимости между но-вым уровнем и уровнем по умол-чанию.

*Пример:* предположим, у вас есть ЛВ 12, и Короткий меч-13. Поскольку Палаш по умолчанию равен умению Короткий меч-2, уровень Палаша по умолчанию будет равен 11. Умение 11 эквива-лентно уровню ЛВ-1. Если бы вы покупали умение обычным об-разом, оно стоило бы вам 1 очко. Следующий уровень (ЛВ) стоит 2 очка. Разница 1. Так что если вы заплатите всего 1 очко, то може-те поднять свое умение Палаш с 11 (ЛВ-1) до 12 (ЛВ). Вы не будете платить полных два очка за уро-вень ЛВ!

Если вы увеличиваете умение, все умения, зависящие от него по умолчанию, тоже вырастут. Однако, если вы потратили очки для улучшения этих уровней по умолчанию, вы можете не заме-тить увеличения, когда вы подни-мете основной уровень. Это лучше показать на примере:

*Пример:* предположим, вы пот-ратили 1 очко чтобы поднять уме-ние Палаш до 12 (ЛВ). Теперь вы тратите еще 4 очка на поднятие умения Короткий меч с 13 до 14 (от ЛВ +1 до ЛВ+2). Поднимется ли ваше умение Палаш? Нет. Новое значение по умолчанию теперь 12 (Короткий меч-14, минус 2), но чтобы поднять умение с 12 до 13 (с ЛВ до ЛВ+1) нужно заплатить 2 очка, а вы потратили ранее только 1 очко. Учтите его, и когда вы за-платите еще одно очко, то уровень владения Палашом поднимется.

Когда два умения по умолча-нию относятся друг к другу, и вы улучшаете одно из них так, что оно становится выше другого, вы можете изменить направление за-висимости, если это даст больший уровень по умолчанию. При не-обходимости вы можете перерас-пределить очки, как будет нужно. Вы *не можете* понижать уровень таким образом; вы должны иметь в запасе столько очков, чтобы оста-вить все умения на своем уровне.

*Пример:* оставив Короткий меч на уровне 14, вы тратите в сумме 22 очка на Палаш, улучшая этот умение с уровня по умолчанию 12 (ЛВ) до 18 (ЛВ+6). Теперь вам хо-чется, чтоб умение Короткий меч зависело по умолчанию от умения Палаш, а не наоборот, как раньше. Взяв 8 очков, которые вы потра-тили на Короткий меч, и 22 очка, потраченных на Палаш, вы полу-чаете 30 очков в общем. Сначала вы приобретаете Палаш на уровне 18 (ЛВ+6) за 24 очка. Теперь Корот-кий меч зависит по умолчанию от Среднего, имея умение 16 (то есть, Палаш-2). Наконец, оставшиеся 6 очков вы вкладываете в Короткий меч. Их достаточно, чтобы под-нять этот уровень до 17 (а заплатив еще два очка, вы поднимете его до 18).

Похоже на абстрактную игру с числами, но это работа-ет. Вы не получаете штрафа за то, что сначала начали изучать умение Корот-кий меч, и то что полу-чилось, не отличается от того, что бы вып-ло, если бы вы на-чинали с умения Палаш.



# СПИСОК УМЕНИЙ

Список умений отсортирован по алфавиту (латинскому). В описании каждого умения представлена следующая информация:

**Название:** название умения. Технологические умения указаны так: «Слесарь/ТУ». умения, отмеченные значком кинжала (†) требуют выбора специализации (с.169).

**Тип:** основной атрибут умения и уровень сложности; к примеру, «ИН/Среднее».

**По умолчанию:** атрибуты или другие умения, к которым данное умение может относиться по умолчанию, если вы его не учили. Если приведены несколько возможных уровней, используйте наиболее благоприятный. Некоторые умения не имеют уровня по умолчанию – вы не можете использовать их, если не получили должных тренировок.

**Требования:** черты, которыми вы должны обладать, прежде чем сможете потратить очки на это умение. Если требование выступает другое умение, вы должны потратить на него не менее одного очка. Не все умения имеют требования.

**Описание:** объяснение, на что способно умение и как он работает в игре.

**Модификаторы:** список распространенных премий и штрафов для использования этого умения. Применение этих модификаторов в каждой конкретной ситуации определяется Мастером. Если преимущество или недостаток модифицирует базовый уровень умения все время, а не дает ситуационную премию на определенные задачи, добавьте этот постоянная премия к уровню умения, указанному на вашем листе персонажа.

## Бухгалтерский учет Accounting

ИН/Трудное

**По умолчанию:** ИН-6, Торговое дело-5 или Математика (статистика)-5, Финансы-4, Торговля-5.

Это способности вести бухгалтерские книги, определять состояние бизнеса и т.д. Успешный просок Бухучета (требуется приблизительно два часа исследований, но может занять месяцы для крупных корпораций) может сообщить вам, правильны ли бухгалтерские записи – и, возможно, открыть факт подделки, подлога или подобной криминальной активности

**Модификаторы:** за потраченное время (с.346). Таланты (с.89) Счетовод и Математические способности также дают премию (накопительную, если имеются оба).

## Акробатика Acrobatics

ЛВ/Трудное

**По умолчанию:** ЛВ-6.

Это умение выполнять акробатические или гимнастические трюки, сгибаться, правильно падать и т.д. Это может оказаться полезным в приключении; хождение по канату, создание пирамиды из людей, прыжки на трапеции, – все это может пригодиться.

Для каждого трюка требуется отдельный бросок умения (с подходящими, на взгляд Мастера, штрафами). Если вы пытаетесь использовать умение на движущемся транспортном средстве, бросок делается против низшего из значений Акробатики и соответствующего умения Вождения или Верховой езды.

Бросок умения Акробатика может заменить собой бросок ЛВ при любой попытке прыгнуть, перевернуться, избежать Сбивания с ног и т.д. Персонаж, пытающийся уклониться, может попробовать выполнить Акробатическое уклонение, прыжок или переворот, который позволяет вам избежать попадания очень эффективным образом (с.375). Удачный бросок умения Акробатика также может снизить эффективную высоту падения на 5 ярдов (Падение, с.431).

Мастер имеет право назначить штраф на свое усмотрение, если он считает какой-то трюк особо сложным.

Существует также две особых версии акробатики:

**Акробатика (воздушная, аэробатика):** способность выполнять сложные трюки, петли в полете. Способность полета необходима, но его природа не имеет значения (псионика, магия, реактивные ранцы и прочее). От природы летающие создания могут чувствовать себя как угодно свободно в полете, но и они должны изучать это умение, чтобы выполнять сложные трюки. **Модификаторы:** +2 за Чувство пространства (с.34).

**Акробатика (водная, аквабатика):** акробатика в водной среде. **Требования:** умение Плавание, преимущество Амфибия (с.40) или недостаток Водный (с.145)

По умолчанию Акробатика, Аэробатика и Аквабатика относятся друг к другу с -4. Идеальное равновесие (с.74) дает +1 к любому из этих умений.

## Артистизм Acting

ИН/Среднее

**По умолчанию:** ИН-5, Выступление-2, или Публичное выступление-5.

Способность подделывать настроение, эмоции, голоса и убедительно лгать некоторое время. Мастер может потребовать броска умения когда вы пытаетесь обмануть кого-либо, имитировать смерть в бою и пр.

**Подражание:** особый тип Артистизма. Для подражания кому-то вы сначала должны успешно загримироваться (Изменение внешности, с.187) – разве что другие вас не видят.

Заметьте, что Артистизм – не то же самое, что Заговаривание зубов (искусство быстрого обмана) или Выступление (умение сценического выступления).

**Модификаторы:** +1 за каждое очко ИН, на которое ваш ИН выше жертвы (или умнейшей жертвы в группе), или -1 за каждое очко разницы, если жертва умнее вас; -3 за Нечувствительность (с.142), от -1 до -4 за Застенчивость (с.154), -5 за Правдивость (с.159) (только если пытаетесь обмануть). Для **Подражания:** -5, если вы не очень знакомы с субъектом, -5, если те, кого вы обманываете, знакомы с субъектом (-10, если очень хорошо знакомы).

## Администрирование Administration

ИН/Среднее

**По умолчанию:** ИН-5 или Торговое дело-3.

Это умение управлять крупной организацией. Зачастую оно необходимо для приобретения высокого Звания (с.29). Успешный бросок Администрации может также дать премию +2 к реакции при общении с чиновниками и позволит понять, как лучше всего иметь дело с бюрократией.

## Аэробатика Aerobatics

См. Акробатика, выше.

## Летчик/ТУ Airshipman

См. Член экипажа, с.185.

## Алхимия/ТУ Alchemy

ИН/Очень Трудное

**По умолчанию:** нет.

Алхимия – это наука магической трансформации и трансмутации. В магических мирах, алхимик может идентифицировать составы с магическим эффектом («эликсиры», такие как приворотные зелья и целительные мази), и создавать их из подходящих ингредиентов.

Это механический процесс, использующий магическую составляющую в различных веществах. Таким образом, Алхимию можно изучать без Магических способностей! И наоборот, способность к магии не даёт никаких преимуществ при изучении алхимии.

## Обращение с животными †

### Animal Handling

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5.

Это умение характеризует вашу способность дрессировать животных и работать с ними. Вы должны специализироваться на одной из категорий – чем более разумно животное, тем уже его категория. Примеры: крупные кошачьи (ягуары, львы, тигры), Собачьи, Лошадиные (лошади, ослы), Стервятники (орлы, соколы, ястребы). Специализации по умолчанию относятся друг к другу с -2, если они одного типа (собаки и кошки), -4 за различные (собаки и лошади), и -6 за большие различия (собаки и стервятники).

Чтобы дрессировать животное, персонаж должен делать бросок один раз за каждый день тренировки. Провальный бросок означает, что животное ничему не научилось, полностью провальный бросок означает, что дрессировщик был атакован животным. Время, которое придется потратить на тренировку, обычно зависит от интеллекта животного и его послушания (см. Главу 16).

При работе с дрессированным животным дрессировщик делает бросок своего умения для каждого задания, которое он дает животному. Вы получите -5, если животное не знакомо с дрессировщиком, -5, если животное находится в стрессовой ситуации, -3 или больше, если задание трудное. Для показательных цирковых искусств, контролирования змей и т.п. трюков необходим отдельный бросок Выступления!

Это умение можно использовать (иногда), чтобы успокоить дикое, опасное и необученное животное. Этот бросок делается с -5, если животное дикое или очень напуганное. -10, если это животное-людоед или если оно убивает людей.

И наконец, это умение дает преимущество во время боя с животными. Если ваше умение 15 или больше, то все броски атаки и защиты животного против вас получают штраф -1, потому что вы можете предугадать его поведение. Если вы эксперт (умение 20 или больше), то броски животного получают штраф -2.

## Антропология †

### Antopology

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6, Палеоантропология-2, Социология-3.

Это наука об эволюции человека и культуры. Антрополог хорошо осведомлен о первобытных (и не только) группах людей (или о других разумных существах, которых он изучает). Бросок Антропологии по-

может при попытке объяснить или даже предсказать необычные ритуалы и народные обычаи, с которыми может столкнуться путешественник. Специализация необходима (если ее нет, то подразумевается, что антрополог специализируется на своем виде). Каждая специализация относится друг к другу с -2 и хуже, но уровень по умолчанию может отсутствовать в случае с совершенно чужеродными друг другу видами.

## Необязательное правило: Универсальные умения

Профессор, изучавший *все* науки, мечник, способный сражаться *любым* клинком... фильмы полны героев, знающих понемногу из большого количества умений.

Время, необходимое для записи каждого из умений, и сложность выбора, какие из них брать (и какие использовать), может обескуражить многих игроков, отыгрывающих киношных экспертов. Такой ширины познаний в действительности не существует, но это – важная часть удовольствия, получаемого от киношных игр!

Решением могут стать «Универсальные умения»: включающие чрезвычайно широкий спектр возможностей. Названия таких умений заканчиваются восклицательным знаком, чтобы отличить их от других, обычных умений; то есть, «Наука!» – умение о «всех науках». *Универсальные умения включают и заменяют все конкретные умения в пределах своей области.* Например, герой может сделать бросок Науки! в любом случае, когда необходим бросок против Химии, Физики или других научных умений.

Универсальные умения, включающие преимущественно научные компоненты, основываются на ИН, а зависящие преимущественно от физических действий – на ЛВ. Такие умения не имеют уровня по умолчанию; чтобы их использовать, вы *должны* потратить очки. Универсальные умения приобретаются как Очень трудные, но обычная стоимость увеличивается втрое. Например, ИН/Очень Трудное умение можно приобрести на уровне ИН всего за 8 очков, но умение Наука! на том же уровне обойдется в 24 очка.

Мастер может ограничить универсальные умения, разрешив их только героям с подходящим Необычным происхождением – возможно, «Киношный герой». Это Необычное происхождение никогда не будет доступно случайным разбойникам и всем подряд! Чтобы придать каждому из героев четкую сюжетную нишу, Мастер может ограничить максимальное количество универсальных умений для каждого героя одним-двумя (преимущественно теми, что подходят под их прошлое).

Несколько примеров:

*Детектив!* (ИН). Заменяет Криминологию, Обнаружение лжи, Использование электроники (безопасность и шпионаж), Судебная экспертиза, Допрос, Право, Наблюдение, Исследование, Хорошие манеры (полиция), Обыск, Слежка, Знание улиц и т.п.

*Пушки!* (ЛВ). Заменяет все специализации Лучевого, Тяжелого и Огнестрельного оружия и Распылителей, а также все связанные умения Быстрого выхватывания. Бросок от ИН делается, чтобы ухаживать за этим оружием (Оружейник).

*Наука!* (ИН). Заменит Астрономию, Биоинженерию, Биологию, Химию, Инженерию, Геологию, Математику, Металлургию, Метеорологию, Натуралиста, Палеонтологию, Физику, Физиологию и др.

*Меч!* (ЛВ). Заменяет Палаш, Силовой, Короткий, Двуручный и Малый мечи, Саблю, Рапиру, Дагу, Дзитте/сай, Нож, а также все связанные умения Быстрого выхватывания. В моменты выполнения физических трюков во время боя может заменить такие умения, как Акробатику и Прыжки.

Универсальные умения полезны для всесторонне развитых персонажей. Некоторые могут взять *Музыку!* и играть на *любых* музыкальных инструментах, хорошо петь и руководить выступлением. Если он одарен лишь в нескольких инструментах, и может легко изучать другие (но должен их изучать) – это Талант, называемый Музыкальные способности.

## Аквобатика

### Aquabatics

См. Акробатика, с.174

## Археология

### Archaeology

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6.

Это наука о древних цивилизациях. Археолог чувствует себя как дома на раскопках, рядом с древними черепками, надписями и т.д. При успешном броске археолог сможет ответить на вопросы относительно древней истории, идентифицировать находки, мертвые языки и так далее. Иногда археолог обладает информацией, касающейся оккультизма - например это Древние секреты и Вещи, о которых человек не должен знать...

## Архитектура/ТУ

### Architecture

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5 или Инженер (гражданский)-4.

Это способность проектировать здания и вычислять проекты зданий, зная об их функциях, и наоборот. Успешный бросок Архитектуры позволит вам узнать что-либо о странном здании, найти секретную комнату или дверь и т.д.

*Модификаторы:* -2 для здания странного типа; -5 для инопланетных зданий.

## Знание местности †

### Area Knowledge

ИН/Лёгкое

По умолчанию: ИН-4 или География (регион)-3.\*

\* Бросок по умолчанию разрешен, только если вы живете или

когда-то жили в этой местности. География дает значение по умолчанию только для той местности, к которой относится ее специализация.

Это умение отражает знакомство с населением, политикой и географией определенной местности. Обычно персонаж обладает Знанием местности только для места, которое он считает своим домом, будь то единственная ферма или Солнечная Система. Если доступна информация и о других регионах, то Мастер может позволить персонажу изучить Знание местности для других мест.

Мастер не должен требовать броска Знания местности в обычной ситуации: когда нужно найти кузницу, таверну или собственный дом. Но бросок нужен, чтобы обнаружить кузнеца, который готов подковать вашу лошадь в 3 часа ночи, или найти наилучшее место для засады на дороге.

## ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ И ВРЕМЕННЫЕ РАМКИ

Такие умения, как Знание местности, Свежие новости (региональные) (с.186), География (региональная) (с.198) и История (с.200) требуют специализации по определенной местности и историческому периоду. В реальности этот тип знаний никогда не имеет четких границ, и постоянно стремится перекрываться с другими областями. Нижеописанные штрафы применяются, когда вы пытаетесь использовать такие умения вне своей специальности.

### Расстояние

Для областей, находящихся далеко от ваших «троп», используются штрафы, описанные в таблице *Модификаторов дальних дистанций* (с.241). Однако, скорость распространения информации значительно увеличивается с развитием оборудования для ее передачи: печатный станок, телефон, телевидение, компьютеры, БЧС-радио, и т.д. Чтобы отразить эту разницу, на ТУ5 и выше Мастер может делать бросок 3к против ТУ+1 (например, 9 и меньше на ТУ8), чтобы определить, получили ли вы знания о отдаленном регионе через телевидение, Интернет и т.п. В случае успеха, вы можете игнорировать все штрафы за расстояние. (Мастер может использовать такой метод и для того, чтобы определить, насколько широко распространилась Репутация персонажа в высокотехнологичном мире.)

### Время

Обычно время имеет значение только для умения Истории - но также может применяться и к умению Знания местности в играх с перемещением во времени. Используется опять же таблица модификаторов дальних дистанций, но *мили* заменяются на *годы*. За каждый ТУ разницы модификатор времени *удваивается* (так, разница в 2 ТУ умножит модификатор на \*4, и т.д.). Это происходит потому, что с развитием технологии сильно изменяется и жизнь в обществе.

### Класс местности

Классы местности определены в описании умения Знание местности: хутор; Городок или деревня; Город; Баронство, Княжество, Герцогство или небольшое государство; Большое государство; Планета; Межпланетное государство; Галактика. Категории местности становятся важными в кампаниях, где требуется много путешествовать. Считается, что *меньшие* области включены в большие. Если вы специализируетесь на большей области, и хотите вспомнить информацию о *меньшей*, вы получаете штраф -2 за одну категорию разницы, -4 за две, -8 за три, и так далее - штраф удваивается каждый раз.

Если вы специализируетесь в меньшей области, и хотите узнать информацию о большей, включающей вашу, наиболее подходящее решение - использовать штрафы за расстояние, описанные выше. Однако, вопросы, относящиеся ко всем областям, получают -2 за каждый уровень разницы в категориях.

*Пример:* персонаж, обладающий Знанием области (Земля), получит штраф -8 - три категории разницы - чтобы узнать имя мэра Лос-Анджелеса. Однако, обладатель Знания области (Лос-Анджелес) получит всего -4, чтобы узнать местонахождение Гора Рашмор. Тот же человек получит штраф -10, чтобы узнать расположение Библиотеки Конгресса в Вашингтоне; Библиотека Конгресса относится преимущественно к Вашингтону, чем к США в целом, и будет разумнее применять штрафы за расстояние.

Обратите внимание, что в сеттингах с большим количеством планов существования, умения Знания местности для одной реальности могут оказаться опасно ненадежными в другой. Мастер определяет штрафы, которые будут применяться, если вы попытаетесь применить знания *вашего* Сан-Франциско к *его* версии того же города.

«Тайная» или очень непонятная информация даст штраф, или же ее вовсе нельзя будет выяснить с помощью Знания местности. Например, Знание местности Вашингтона поможет вам найти российское посольство, но не резидентуру КГБ.

Вещи, которые можно выяснить с помощью Знания местности, частично совпадают с умениями Знание улиц, Навигация, Натуралист, Политика и т.д. Разница в том, что Знание местности работает только в определенном районе; вы знаете о привычках этого бандита или главаря шайки, но это не дает вам знаний обо всех подобных людях.

Знание местности можно приобрести для местности любого размера. Чем больше данная территория, тем меньше «конкретных» и больше общих сведений вы получаете. Почти все персонажи будут обладать Знанием местности одного вида. Вот некоторые примеры (в своей кампании Мастер может добавить и другие):

*Хутор (Несколько сотен акров):* знание местных фермеров или соплеменников, тропинок, ручьев, убежищ, удобных для засады мест, флоры и фауны.

*Деревня, село или небольшой городок:* все важные жители и дела и почти все маловажные; все общественные здания и большинство домов.

*Город:* все важные вещи, улицы, горожане, лидеры и т.д.

*Баронство, графство, княжество или небольшое государство:* общие сведения о его городах и поселениях, феодальной структуре, лидерах и большинстве жителей со Статусом 5 и выше.

*Большое государство:* расположение крупнейших городов и важных мест; знакомство с общими обычаями, народами и языками (но не обязательно хорошее их знание); имена людей со Статусом 6+ и общее понимание экономической и политической ситуации.

*Планета:* то же, что и для большого государства, но информация более общая; знание людей лишь со Статусом 7+.

*Межпланетное государство:* расположение важнейших планет; знание крупнейших народов (но не обязательно хорошее их знание); знание людей со Статусом 7+; общее понимание экономической и политической ситуации.

*Галактика:* местонахождение



ние столиц межпланетных государств и родные планеты *распространенных* рас; общие сведения обо всех распространенных расах; знание людей со статусом 8+; общее понимание связей между межпланетными государствами.

Знание местности для больших, чем галактика, областей предоставляет настолько общую информацию, что она становится бессмысленной.

Бросок ИН-4 по умолчанию разрешена, только если вы живете или когда-то жили в этой местности. Однако, широта местности различается на разных ТУ, в зависимости от нали-

чия информации. Охотник ТУ 0 будет знаком лишь со своим поселком, а студент ТУ 8 может обладать общими знаниями на планетарном уровне. Вы должны жить в межпланетном или межзвездном государстве, чтобы получить знание по умолчанию об области свыше Планеты.

В некоторых игровых мирах доступны более специфические виды Знания области (Киберпространство, Мир снов, и пр.). существование и доступность таких умений определяет Мастер.

## Оружейник/ТУ †

### Armoury

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5, или Инженер (тот же тип)-4.

Это способность делать и ремонтировать оружие и броню соответствующего технологического уровня. умение не предполагает умения проектировать новые виды снаряжения – этим занимаются Инженеры (с.190). Успешный бросок требуется, чтобы найти поломку оружия (если она не очевидна). Второй бросок позволяет вам отремонтировать его. Мастер должен определить разумное время для каждой попытки ремонта.

Необходима специализация по одной из нижеследующих областей:

**Боекафандры (Battlesuits):** все виды скафандров с энергоисточником, возможно, с наличием встроенного вооружения.

**Личная броня (Body Armor):** любой вид персональной брони (но не щитов). По умолчанию: Кузнец (бронза)-3 на ТУ 1, Кузнец (железо) на ТУ 2-4, и Слесарь-3 на ТУ 5+.



**Силовые щиты (Force Shields):** любой вид силовых экранов и отражателей – как персональных, так и устанавливаемых на транспорт. Это тоже самое, что и Ремонт электроники (Силовые щиты).

**Тяжелое оружие (Heavy Weapon):** любое оружие, использующее умения Артиллерия и Тяжелое оружие.

**Контактное оружие (Melee Weapon):** любое оружие, исполь-

зующее умения Контактного боя или метания, а также все виды щитов. По умолчанию: Кузнец (бронза)-3 на ТУ 1, Кузнец (железо) на ТУ 2-4, и Слесарь-3 на ТУ 5+.

**Метательное оружие (Missile Weapon):** любое холодное дистанционное персональное оружие – луки, арбалеты, пращи и пр.

**Небольшое огнестрельное оружие (Small Arms):** любое оружие, используемое с умениями Лучевое и Огнестрельное оружие. По умолчанию Слесарь-5, на ТУ 5+.

**Транспортная броня (Vehicular Armor):** любые виды брони транспорта.

Большинство специализаций по умолчанию относятся друг к другу с -4, но на ТУ 4+ специализации на броне и на оружии не могут иметь уровня по умолчанию друг к другу. Исключение составляет мобильная броня, которая охватывает все ее системы, включая оружие. Разные ТУ предполагают разные технологии в пределах текущей специализации. Например, Оружейник (небольшое оружие) обеспечивает уход за пистолетами на ТУ 4, револьверами на ТУ 6 и лучевым

оружием на ТУ 10.

Мастер должен серьёзно увеличить штрафы за незнакомство. Оружейник/ТУ10 (малое оружие) может содержать как лучевое оружие, так и переносные рейлганы, но переход от одного типа к другому может дать штраф -2, пока вы не ознакомитесь со всеми отличиями.

**Модификаторы:** -2 за незнакомый предмет в пределах вашей

специальности (латы, если вы привыкли делать кольчуги), модификаторы за наличие снаряжения (с.345).

## Артиллерия/ТУ †

### Artillery

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5.

Способность использовать тяжелое оружие наподобие требушета или катапульты, стреляющее по навесной траектории (для стрельбы прямой наводкой используется Тяжелое оружие, с.198).

Для ускорения перезарядки заряжающие могут бросать умение, основанный на СЛ. Подробности можно найти в описании конкретного вида оружия.

Специализация необходима. Доступные виды различаются на разных ТУ, но включают один или больше из следующих видов:

**Лучевое оружие (Beams):** любой тип тяжелого энергетического оружия при использовании не прямой наводки (с орбиты, с использованием зеркал и т.д.);

**Бомбы (Bombs):** любые снаряды свободного падения;

**Пушки (Cannon):** любые тяжелые орудия – минометы, корабельные орудия;

**Катапульты (Cataapult):** осадные механизмы непрямого огня – требушеты, баллисты и т.д.;

**Управляемые ракеты (Guided Missile):** любой вид самонаводящихся или пилотируемых ракет.

**Торпеды (Torpedoes):** подводные снаряды с собственным двигателем.

Между специализациями нет зависимости по умолчанию. Все они считаются одним умением лишь потому, что стрельба из них подчиняется одним и тем же правилам. Используемое умение оружие различается на разных ТУ: пушки на ТУ 3 – примитивные бомбарды, а на ТУ 9 – орбитальные рельсовые орудия.

Знакомство с каждым из видов орудий критически важно: Артиллерия (пушки) включает как 81-мм пехотные минометы, и 406-мм корабельные орудия, но переход от одного типа к другому даст -2 за тип оружия (81-мм. и 406-мм), -2 за тип контроля огня (визуальное ориентирование и центральный пост), и -2 за способ монтирования (тренога и корабельная башня), вплоть до -6 к умению, до тех пор, пока вы не ознакомитесь со всеми различиями.

Для точной наводки может потребоваться умение Наблюдатель (с.196).

**Модификаторы:** -2 за разницу в калибре (155-мм и 203-мм), -2 за тип контроля огня (указание координат по карте, если вы обычно используете спутниковую навигацию) -2 за базирование (морское, орбитальное, наземное...). Модификаторы накопительны. -4 и больше, если оружие в плохом состоянии.

## Изобразительное искусство †

### Artist

#### ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6.

Определяет таланты в визуальном искусстве. Успешный бросок этого умения позволит вам, создать узнаваемый портрет кого-либо, карту, по которой будет легко идти, или предмет искусства, который можно будет продать (для последнего Мастер не должен позволять бросок по умолчанию). Необходимое время – на усмотрение Мастера.

Броски обычно основаны на ИН, однако, нередки случаи бросков, основанных на ЛВ (если хорошо развитая тонкая моторика рук может помочь, с использованием модификаторов за уменьшенную (с.138) или увеличенную ловкость рук (с.59). В редких случаях могут делаться даже броски, основанные на СЛ (в случае тяжелой работы с материалом).

Требуется специализация. Обычные виды включают:

**Боди-арт (Body-art):** татуировки, пирсинг, скарификация. Косметическая хирургия не входит в это умение (это – Хирургия, с.223). Временные татуировки и окраска может делаться и с помощью специализации Живопись.

**Каллиграфия (Calligraphy):** красивое декоративное письмо. Грамотным быть не обязательно.

**Рисование (Drawing):** все формы работы углем, карандашом, чернилами...

**Иллюстрирование (Illuminating):** украшение текста миниатюрными рисунками;

**Иллюзионизм (Illusion):** создание впечатляющих и правдоподобных иллюзий. Требуется иметь способности к созданию иллюзий (магические или пси).

**Дизайн интерьера (Interior Decorating):** создание приятного, уместного интерьера. По умолчанию: Архитектор-3.

**Живопись (Painting):** все формы – на холсте или стенах, маслом, темперой и пр.

**Гончар (Pottery):** работа с керамикой, обычно – глиной.

**Декорирование (Scene Design):** создание хороших подходящих декораций. По умолчанию: Архитектор-3.

**Скульптура (Sculpting):** создание трехмерных предметов искусства из гипса, дерева, камня и прочих материалов.

**Работа по дереву (Woodworking):** все формы резьбы и декоративной обработки дерева. По умолчанию: плотник-3.

Каллиграфия, Рисование, Иллюстрирование и Живопись друг к другу относятся с -2, к Боди-арту (и от него) с -4; Интерьер, Декорации и Работа по дереву – друг к другу с -4. Все остальные специализации относятся друг к другу с -6.

Возможна **необязательная специализация** (с.169) внутри одного рода искусств – по определенным техникам работы. Некоторые из специализаций людьми называются ремеслом, а не искусством – от вас зависит, будете ли вы концентрировать свое внимание на красоте, реализме или функциональности.

**Модификаторы:** -2 за незнакомый материал, -5 за сложности (например, мраморные скульптуры). Модификаторы за оборудование (с.345).

## Астрономия/ТУ

### Astronomy

#### ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6.

**Требования:** Математика (прикладная).

Это наука о звездах и других космических объектах. Астроном может ответить на вопросы, касающиеся Солнца, планет Солнечной системы, метеоритов и так далее. Любитель, который не выполняет вычислений, но знаком со звездами, имеет **необязательную специализацию** (с.169) Наблюдение. Эта специализация не требует математических знаний.

## Самогипноз

### Autohypnosis

#### Воля/Трудное

По умолчанию: Медитация-4.

Позволяет подключать резервы внутренней силы, входя в трансподобное состояние. Вхождение в транс требует периода концентрации в течение (20-умение) секунд, минимум 1 секунды. Вы не можете двигаться и разговаривать в это время.

При успешном броске умения вы можете сделать одно из следующих действий:

**Улучшение концентрации:** вы получаете +2 на определенную длительную ментальную работу (написание программы или взлом шифра), но -2 на все остальные броски ИН, Восприимчивости и умений. Задача должна быть относительно спокойной и выполняться в тихом месте (библиотека, лаборатория, монастырь и пр.).

**Увеличение воли:** вы получаете +2 к Воле (+5 на критическом успехе) на один час. Премия помогает при сопротивлении допросу, пыткам, магическим или ментальным атакам. Этот бросок делается с -2.

**Игнорирование боли/усталости:** уменьшение негативных эффектов уменьшения ваших ЕЖ или ЕУ ниже 1/3 обычных (но не сами усталость и раны). Бросок делается с -4, и позволено только одна попытка в час.

## Топор/Булава

### Axe/Mace

См. Контактное оружие, с.208

## Боевой скафандр/ТУ

### Battlesuit

См. Скафандр, с.192

## Лучевое Оружие/ТУ †

### Beam Weapons

#### ЛВ/Лёгкое

По умолчанию: ЛВ-4.

Это умение использовать ручное лучевое оружие, включая бластеры, лазеры, станнеры и т.д. Требуется специализация по типу оружия:

**Пистолеты (Pistol):** небольшое оружие, стреляющее лучами;

**Проекторы (Projector):** энергетическое оружие с конусообразным излучением

**Винтовки (Rifle):** длинноствольное лучевое оружие.

Между собой эти разные виды специализации относятся с -4. Разные типы лучей (лазер, бластер, станнер и пр.) считаются как знакомства. Похожие друг на друга виды лучевого и огнестрельного оружия также относятся друг к другу с -4.

Более тяжелое лучевое оружие относится к умениям Тяжелое оружие (с.198) и Артиллерия (с.178).

## Велосипед Bicycling

ЛВ/Лёгкое

По умолчанию: ЛВ-4 или Вождение (Мотоцикл)-4.

Способность ездить на велосипеде на дальние дистанции, с высокой скоростью и т.д. Вы получаете +4, если все, что вы хотите – это проехать и не упасть. Бросок, основанный на ИН, представляет ваши знания о поломках и ремонте велосипедов.

## Биоинженерия/ТУ † Bioengineering

ИН/Трудное

По умолчанию: Биология-5.

Способность разрабатывать живые организмы с заданными характеристиками, или создавать продукты биотехнологии. Необходима специализация:

*Клонирование (Cloning)*: создание и выращивание клонов.

*Генная инженерия (Genetic Engineering)*: модификация генома.

*Органная инженерия (Tissue Engineering)*: создание органов и тканей.

Специализации относятся друг к другу по умолчанию с -4.

## Биология/ТУ † Biology

ИН/Очень Трудное

По умолчанию: ИН-6 или Натуралист-6.

Наука о структуре, привычках и обитании живых организмов. Вы *должны* специализироваться на жизни определенного типа планет (см. выделенный блок). Если вы не указываете тип планет, подразумевается специализация на типе вашей родной планеты. Бросок по умолчанию от ИН позволен только по тому типу планет, на котором вы выросли. Различные специализации зависят друг от друга с -4.

На ТУ 6+ большинство биологов берут также *необязательную* специализацию по типам живых организмов. Наиболее обычные типы – Биохимия (наука о химических реакциях в организме), Ботаника (наука о растениях), Экология (наука о окружающей среде), Генетика (учение о наследовании и генах), Морская биология (изучает подводную жизнь), Микробиология (наука о микроскопических организмах) и Зоология (Наука о животных), но доступны и другие виды специализации.

## ТИПЫ ПЛАНЕТ

Биология, Геология (с.198) и Метеорология (с.209) *требуют* специализации по определенному типу планет, как и География (физическая) (с.198). Если вы не указываете тип планеты, подразумевается тип вашей родной планеты – так что, если в пределах кампании вы не покидаете родного мира, сохраните место и просто напишите «Геология», «Биология», и т.д. **GURPS** делит планеты на шесть больших категорий:

*Земного типа (Earthlike)*: по сути, все обитаемые миры.

*Газовые гиганты (Gas Giants)*: по типу Юпитера или Урана.

*Враждебные (Hostile Terrestrials)*: вроде Венеры.

*Ледяные карлики (Ice Dwarfs)*: кометы и небольшие спутники, преимущественно состоящие из снега и льда.

*Ледяные миры (Ice Worlds)*: скальные миры, покрытые замороженным «океаном».

*Скальные миры (Rock Worlds)*: большинство спутников, астероидов и т.д.

Если не указано иначе, все специализации по типу планет в пределах одного умения относятся друг к другу с -4.

## Бой вслепую

### Blind Fighting

Восп/Очень Трудное

По умолчанию: нет.

*Требования:* Мастер оружия или Ученик Мастера.

Вы изучили тайны боя в полной темноте. В результате, вы можете чувствовать вашу цель, не видя ее.

умение позволяет использовать другие чувства, кроме зрения – в основном слух, но зачастую и осязание и даже обоняние – для точного определения местонахождения врага.

Успешный бросок умения позволяет одну контактную атаку или защиту без любых штрафов за освещение, слепоту и невидимость врага (но с дополнительным штрафом -2, если вы пытаетесь ударить в определенную точку цели). Если вам также известно умение Дзен-лучник (с.228), вы можете стрелять по невидимым вам целям с -6 к обоим умениям.

Оппоненты, которым известно о вашей способности, могут попытаться обмануть ее, победив в быстром состязании Скрытности-4 против Боя вслепую, каждый ход. В случае успеха вы не можете определить местонахождение врага. Однако, Искуство невидимости (с.202) не действует на вас; оно абсолютно бесполезно против этого умения.

*Модификаторы:* штраф за фонный шум: -1 за дождь, -2 ливень или буря, -3 – тяжелая техника или толпа, -4 за полный стадион, -5 среди канонады. Если вы не мо-

жете слышать вообще, то бросок умения делается с -7 (но все равно доступен, поскольку основан не только на слухе). Также вы получаете премию, равную уровню Обостренного слуха. Также вы получаете премию за *высшее* значение из Таланта к телепатии (с.257) или Таланта к экстрасенсорике (с.256).

## Духовая трубка

### Blowpipe

ЛВ/Трудное

По умолчанию: ЛВ-6.

Это умение стрелять из духовой трубки маленькими (обычно отравленными) стрелами.

Также умение может использоваться для выдувания порошка в цель в радиусе 1 метра. Это считается контактной атакой, а не дистанционной, и делается с +2.

*Модификаторы:* -2 и больше при наличии ветра, если стрельба происходит на улице.

## Малые корабли/ТУ †

### Boating

ЛВ/Среднее

По умолчанию: ЛВ-5 или ИН-5.

Способность управлять определенным типом *небольших* судов. Большие суда с многочисленным экипажем используют умения Член экипажа (моряк) (с.185) и Кораблевождение (с.220).

Бросок необходим для спуска на воду и при каждой опасности. При использовании по умолчанию вы также кидаете при первой посадке в лодку – чтобы не упасть.

Необходима специализация:

*Крупные моторные лодки (Large Powerboat):* лодки с закрытой кабиной и двигателем. Включает патрульные лодки, яхты и т.п. По умолчанию: Моторные лодки-2, Парусные лодки-2, Гребля-4. Это – единственная специализация, также имеющая значение по умолчанию Кораблевождение-4.

*Моторные лодки (Motorboat):* любые моторные лодки, особенно катера и любые небольшие суда с двигателем на борту (включая парусные и гребные, когда установлен двигатель). По умолчанию: Парусные лодки-3, Крупные моторные лодки-2, Гребля-3.

*Парусные лодки (Sailboat):* все небольшие судна с парусом. По умолчанию: Крупные моторные лодки-4, Моторные лодки-3, Гребля-3.

*Гребля (Unpowered):* любые судна, приводимые в движение мускульной силой – каноэ, шлюпки, плоты и т.п. По умолчанию: Крупные моторные лодки-4, Парусные или моторные лодки -3.

*Модификаторы:* -2, если лодка незнакомаго типа, но в пределах вашей специализации (каяк и шлюпка); беспокойная погода и неблагоприятные навигационные условия дают штраф -3 или больше.

## Контроль тела

### Body Control

**ЗД/Очень Трудное**

*По умолчанию:* нет.

*Требования:* Ученик Мастера, Контроль дыхания, Медитация.

Эта способность позволяет контролировать непроизвольные функции тела, такие, как сердцебиение, кровоток и пищеварение. Одним из способов использования этого умения является возможность входить в смертеподобный транс, во время которого только победа в состязании Диагностики против умения Контроля тела позволит определить, что вы живы. Это требует (30-умение) секунд концентрации (минимум 1 секунда).

Также вы можете использовать умение для выведения яда из тела. Для этого сначала надо определить яд броском умения Яды (или Алхимия, Фармакология и т.д., если это подходит). Вы не можете делать такого броска до того, как узнаете, что вы отравлены – в большинстве случаев, до появления первых симптомов. Успешный бросок Контроля тела – модифицированный любыми доступными модификаторами ЗД для сопротивления ядам – выводит яд за 1к часов, после чего вы не получаете никаких дальнейших повреждений.

Наконец, вы можете исполь-

зовать *высшее* из значений этого умения и ЗД для сопротивления любому Воздействию, заклинанию и пси-атаке, которой обычно сопротивляются по ЗД.

## Язык тела

### Body Language

**Восп/Среднее**

*По умолчанию:* Определение лжи-4, Психология-4.

Это способность интерпретировать выражение лица персоны и ее движения, для предугадывания ее чувств. Вы можете использовать Язык тела вместо преимущества Эмпатия (с.51) или умения Обнаружение лжи (с.187), но только если можете видеть субъекта. Также вы можете использовать эту способность для получения примерных представлений о действиях члена группы в ситуациях, когда вы не можете общаться напрямую (например, при использовании Скрытности). Вы можете наблюдать только за одним субъектом одновременно.

Способность читать движения тела в бою – обычная часть любого боевого умения; см. Финт (с.365).

*Модификаторы:* все модификаторы зрения, физиологии. +4, если субъект имеет недостаток Легко Понять. Все, что затрудняет определение движений: тяжелая или свободная одежда -1, щит или плащ – от -2 до -4; маска - -5 (и делает вообще невозможным использование умения, если вам не видно остального тела!).

## Чувство тела

### Body Sense

**ЛВ/Трудное**

*По умолчанию:* ЛВ-6 или Акробатика-3.

Это способность быстро прийти в себя после телепортации или любого подобного магического или телепатического «мгновенного перемещения». Успешный бросок показывает, что вы можете нормально действовать со следующего хода. Провал означает, что вы дезориентированы – никакие действия кроме защиты в первый ход невозможны. Критический провал означает, что вы *упали* оглушенным.

*Модификаторы:* +3 за Чувство Направления; -2, если вас развернуло, с -5, если перевернуло с ног на голову и т.д. Обратите внимание, что вы не можете изменять физическое *расположение* во время телепортации – только ориентацию в пространстве.

## Болас

### Bolas

**ЛВ/Среднее**

*По умолчанию:* нет.

Болас – это метательное оружие, представляющее собой два или более грузов, соединенных между собой веревкой, предназначенное преимущественно для обездвиживания противника. Подробные правила по использованию его можно найти в параграфе *Особое метательное оружие* (с.410).

## МОДИФИКАТОРЫ ФИЗИОЛОГИИ

Следующие умения имеют дело со здоровьем, функционированием живого организма и его жизненно важными точками: Язык тела, Диагностика (с.187), Первая помощь (с.195), Врачебное дело (с.213), Парализующие удары (с.215), Смертельные удары (с.215) и Хирургия (с.223). Когда вы работаете с представителями вашего вида, эти умения действуют точно, как и написано. При встрече с другим видом, используются *следующие* модификаторы:

*Виды с похожей физиологией:* от -2 (человек и эльф) до -4 (человек и тролль).

*Виды с отличной физиологией, но из вашего мира:* -5. Этот модификатор обычен для всех нормальных животных.

*Полностью чужеродные виды:* -6 или хуже (на усмотрение Мастера).

*Механизмы:* бросок невозможен! Эти умения совсем не действуют на созданий с мета-чертой Машина (с.263).

Успешный бросок подходящего умения позволит избежать этих штрафов. Этот бросок обычно делается против соответствующей специализации Физиологии, хотя для животных может подойти и Биология-4.

## Лук Bow

ЛВ/Среднее

По умолчанию: ЛВ-5.

Это умение пользоваться длинным или коротким луком и всеми подобными типами луков. Оно также включает в себя умение пользоваться разными составными луками, но человек, незнакомый с новым типом луков, получает положенный за это штраф (-2).

## Бокс Boxing

ЛВ/Среднее

По умолчанию: нет.

Хотя на западе его и не считают боевым искусством, бокс - это научная техника безоружного боя. В плане точности и изящества бокс находится где-то посередине между дракой и каратэ. Для ударов ногой подобной премии нет - бить ногами учат только в Каратэ (с.203) или Драке (с.182).

Хороший боксер обладает более мощным ударом: если вы тренированы на уровне ЛВ+1, ваше базовое повреждение прямыми ударами кулаками увеличивается на +1 на кубик. Если ваш уровень бокса ЛВ+2 или выше, увеличьте это повреждение на +2 за кубик! Не забудьте указать это на листе персонажа.

Когда вы защищаетесь голыми руками, бокс позволяет вам парировать две *разные* атаки в ход, по одной каждой рукой. Ваш уровень парирования - (умение/2) +3, округляется вниз. Манёвр отступления дает +3 к броску парирования; см. *Отступление* (с.377). Вы получаете -2 при парировании ударов ногами, и -3 на парирование оружия с другим типом атаки, нежели прямым. Подробные правила по парированию голыми руками вы можете найти в параграфе *Парирование в безоружном бою* (с.376).

## Взлом сознания

### Brain Hacking

См. Промывка сознания, ниже

## Промывка сознания/ТУ Brainwashing

ИН/Трудное

По умолчанию: особый.  
Требования: Психология.

Темное искусство технологического контроля разума и изменения личности. Учат этому только в разведке, армии и службах безопасности - и только тех, кто имеет подходящий уровень доступа к секретной информации, но даже тогда это умение редок за пределами государств-диктатур (за исключением, может быть, военного времени).

Взлом сознания охватывает множество типов техник - иногда доказательных, иногда - немногим лучше колдовства. В зависимости от мира, они могут включать химические препараты, электрошок, гипноз, сенсорный голод, лишение сна, социальное давление, хирургические вмешательства, а чаще - комбинацию многих из этих методов.

Независимо от применяемой техники, взлом сознания представлен Обычным Состязанием (не быстрым!) между умением Промывки сознания против Воли жертвы. Бросок делается один раз в день. В такой ситуации у хакера огромные преимущества. Даже если жертва выигрывает состязание умений, это означает только оттяжку неизбежного. Жертва никак не может повредить хакеру или что-то узнать. Вообще, жертва находится в незавидном положении. Проигрыш - лишь вопрос времени.

Результат зависит от того, насколько Мастер позволит взлому быть эффективным. Взлом может привести к изменению психики, внушению или свести с ума. В игромеханических терминах, жертва может приобрести почти любую ментальную причуду или недостаток. В сеттингах с существованием нейро-интерфейса, Мастер может позволить взлом сознания через компьютер - попытка занимает всего *долго секунды!* Взлом сознания должен считаться отдельным умением той же сложности, но требованием к нему выступает не Психология, а Компьютерный взлом.

Обычно это умение не имеет значения по умолчанию. Однако, Мастер может позволить их, если используются определенные умения: Использование электроники (медицина) -6, Гипноз -6, Допрос -6, Фармакология -6, Психология -6, или Хирургия -6.

## Драка Brawling

ЛВ/Лёгкое

По умолчанию: нет.

Это непрофессиональное умение безоружного боя. Чтобы попасть в цель кулаком, делайте бросок Драки, ногой - Драки-2. Также умение может заменить любой бросок ЛВ для атаки зубами, рогами и иным природным оружием.

При определенной тренировке ваши удары становятся сильнее: если вы изучили умение Драки на уровне ЛВ+2, вы увеличиваете базовые прямые повреждения на +1 за кубик - это увеличивает вред от любого вида атак: ногами, руками, когтями и т.д. Указанную модификацию наносимых повреждений нужно занести на лист персонажа.

Драка включает умение сражения с использованием коротких дубинок. Такая атака считается ударом рукой с премией +1 к повреждению.

Когда вы защищаетесь голыми руками, вы можете сделать *две* попытки парирования - по одной каждой рукой. умение парирования составляет (умение/2)+3. Парирование не колющего оружия делается с -3. Подробные правила по парированию голыми руками вы можете найти в параграфе *Парирование в безоружном бою* (с.376).

## Сокрушительный удар Breaking Blow

ИН/Трудное

По умолчанию: нет.

Требования: Ученик Мастера.

Позволяет вам бить голыми руками по слабейшим точкам предметов. После успешного попадания делается бросок умения. Каждое использование стоит 1 ЕУ, независимо от того, попали вы в цель или нет.

При успехе, вы получаете на эту атаку Делитель брони (5) против любой неодушевленной однородной цели (см. *Повреждения неживым, однородным и рассеянным целям*, с.380), и она считается как *Ломкая* (с.136). В киношной кампании вы можете атаковать таким образом не только неживые цели - но также броню и силовые щиты (не природную броню), а *однородные* враги считаются хрупкими.

При провале броска ваша атака не получает никаких особых выгод. При критическом провале вы повреждаете свою руку или ногу.

*Модификаторы:* -10 за мгновенное использование, -5 за 1 ход концентрации, -4 - два хода, -3 - четыре хода, -2 восемь ходов, -1 после шестнадцати ходов, без штрафов за 32 хода концентрации. Если цель сделана из дерева или пластика -1, из камня или кирпича -3, из металла или современных композитных материалов -5.

## Управление дыханием Breath Control

ЗД/Трудное

По умолчанию: нет.

Это умение дышать максимально эффективно. Успешный бросок умения позволит вам на 50% увеличить время задержки дыхания (например под водой); или восстанавливать по 1 ЕУ каждые две минуты (вы не можете объединять этот эффект с применением магических заклинаний, которые восстанавливают ЕУ).

## Палаш

### Broadsword

См. Контактное оружие, с.208

## Маскировка

### Camouflage

ИН/Лёгкое

По умолчанию: ИН-4 или Выживание-2.

Это способность использовать натуральные вещества и/или краски для того, чтобы замаскировать себя, свою позицию, снаряжение и т.д. Чтобы определить, удачной ли оказалась маскировка, проводится Состязание умений: бросок Зрения или Наблюдения (с.211) против Маскировки. В зависимости от обстоятельств, успешная маскировка может скрыть предмет полностью или сделать его очертания более размытыми, из-за чего по нему сложнее попасть (-1 к умению атакующего). Маскировка не улучшит ваше умение Скрытности, но если вы хорошо замаскировались, то противник может не заметить вас, даже если вы провалите бросок Скрытности. Базовое умение позволяют также маскировать объекты: чем больший предмет вы пытаетесь замаскировать, тем больше штраф к умению.

**Модификаторы:** модификаторы за снаряжение. Штраф, равный МР более крупного объекта (так, при попытке маскировки танка с МР +5 вы получите штраф -5). Это делает затруднительным маскировку больших объектов, но помните, что при поиске с большого расстояния наблюдатель получает штрафы за зрение (см. Зрение, с.358).

## Очарование

### Captivate

См. Увлечение, с.191

## Пирушки

### Carousing

ЗД/Лёгкое

По умолчанию: ЗД-4.

Это умение общаться, участвовать в вечеринках и т.д. Успешный бросок умения, сделанный в подходящих обстоятельствах, даст вам премию +2 при попытке добиться помощи или информации либо просто к общей реакции. Проваленный бросок означает, что вы каким-либо образом опростоволились; вы получаете штраф -2 от любого, с кем вы выпивали. Если вы пытаетесь применить данное умение в неподходящем месте, то проваленный бросок может привести и к другим опасностям!

**Модификаторы:** по решению Мастера, до +3 за оплату выпивки или иных развлечений для своего товарища по пирушке. -3 за Безрадостность (с.140), -3 за Нечувствительность (с.142), от -1 до -4 за Застенчивость (с.154) и т.д.

## Плотник

### Carpentry

ИН/Лёгкое

По умолчанию: ИН-4.

Это способность делать предметы из дерева. Успешный бросок позволит вам профессионально выполнять работу по дереву в течение одного часа. Провальный бросок означает, что работа плоха. Мастер может потребовать броска от ЛВ, в случае особенно тонкой работы.

**Модификаторы:** +5, если вас контролирует или помогает кто-то с умением 15 или выше; модификаторы за снаряжение (с.345).

## Картография/ТУ

### Cartography

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5 или География (любая) -2 или Навигация (любая) -4, Математика (геодезия) -2.

Это умение создавать и читать карты и схемы. При ТУ 7+ умение включает в себя знание компьютерных технологий создания карт и знание технологий создания карт, основываясь на информации, полученной с сенсоров.

Персонажи, которые хотят нанести на карту территорию, через которую проходят, должны сделать бросок умения, чтобы установить, точной ли получилась карта.

## Химия/ТУ

### Chemistry

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6, Алхимия-3.

Это наука о веществах. Химик сможет идентифицировать химические элементы и простые вещества (но не обязательно лекарства и волшебные зелья и т.д.). Располагая необходимым оборудованием, он сможет анализировать и синтезировать сложные вещества.

## Лазание

### Climbing

ЛВ/Среднее

По умолчанию: ЛВ-5.

Это умение лазать по горам, каменным стенам, деревьям, зданиям и т.д. См. Лазание (с.349).

**Модификаторы:** +3/+5, если у вас есть преимущество Гибкость (с.56); вычтите из умения уровень нагрузки. +2 за Цепкость (с.41), +1 за Идеальное равновесие (с.74).



## Плащ Cloak

ЛВ/Среднее

По умолчанию: ЛВ-5, Щит (любой)-4, Сеть-4.

умение использования плаща или накидки в качестве оружия. Существует два типа плащей: легкий (менее 5 фунтов весом) и тяжелый (5+ фунтов).

Атакуя, вы можете запутать врага, или кинуть плащ в лицо, закрывая ему обзор – все это считается за финт (см. правила *Особые виды контактного оружия*, с.402).

В защите плащ может использоваться как щит – ПЗ равен +1 для легкого плаща, +2 для тяжелого, и дает защиту блокированием (умение/2)+3. Однако, плащ не настолько же прочен, как щит. Легкий плащ имеет СП 1 и 3 ЕЖ, тяжелый 5 ЕЖ.

## Художественное или спортивное единоборство

Combat Art or Sport

ЛВ/Различно

По умолчанию: особый.

Вы можете выбрать изучение большинства боевых умений в несмертельном виде, с упором на зрелищность (боевые искусства) или Мастерство (боевой спорт).

Боевые искусства подчеркивают красоту движений и совершенство стоек. Поскольку эти умения все равно дают уровни по умолчанию к полноценному смертельному владению оружием, это логичный выбор для пацифистов, желающих иметь боевые умения.

умения в боевом спорте упирают в скорость движений и несмертельность атак. Проваленный бросок умения может значить для вас дисквалификацию. Вы можете сделать бросок умения, основанный на ИН, чтобы вспомнить основные турнирные правила, но чтобы стать квалифицированным судьей или рефери, необходимо изучение соответствующего вида *Игр* (с.197).

Боевые искусства и спорт основываются на ЛВ, с тем же уровнем сложности и базовыми значениями по умолчанию, что и соответствующие боевые умения. Боевое умение, и его показательная и спортивная формы относятся друг к другу по умолчанию с -3. Например, Искусство боя с посохом и Спортивное единоборство (посох), по умолчанию относятся друг к другу с ЛВ-5, как и умение Посох (с.208). Но боец с Посохом-15 будет иметь эти два вида боевых

искусств на уровне 12; а спортсмен со Спортивным единоборством 15 – обладать Искусством боя с посохом и боевым умением Посох по умолчанию на уровне 12.

## Компьютерный взлом/ТУ

Computer Hacking

ИН/Очень Трудное

По умолчанию: нет.

Требования: Программирование.

умение получения нелегального доступа к компьютерной системе – обычно с использованием другого компьютера через сеть. Успешный бросок позволит вам получить доступ к закрытым данным или всем функциям взломанной системы. В случае критического провала вы не только не получаете доступа, но и оставляете следы взлома.

Это умение очень киношное, и симулирует процесс взлома компьютерных систем, встречающийся во многих кинофильмах. Он не должен существовать в реалистичных сеттингах! Реалистичные хакеры должны использовать комбинацию из Использования компьютера (использование программ для взлома), Программирования (для их написания), Криптографии, Использования электроники (связь или системы безопасности), Ремонта электроники (компьютеры), Заговаривания зубов (для выпытывания паролей у пользователей), Исследования (для поиска необходимой для взлома информации в книгах), Собирания (для нахождения обрывков информации даже в мусоре).

**Модификаторы:** за снаряжение; от -1 до -10, если вы не знакомы с последними новостями из мира компьютерной безопасности (штраф зависит от того, насколько сильно вы отстали). Меры защиты также дают штрафы: от -1 за самую дешевую коммерческую систему до -15 за новейшую профессиональную систему обороны, грамотно настроенную профессионалами. Некоторые из систем могут сопротивляться попыткам взлома – для их обхода используется быстрое состязание по Взлому против эффективного умения защиты.

## Использование компьютера/ТУ

Computer Operations

ИН/Лёгкое

По умолчанию: ИН-4.

Это способность пользоваться компьютером, вызывать данные,

пользоваться соответствующими программами, играть в видеоигры и т.д. Это не то же самое, что программирование (см. ниже) – умение для написания программ или *Использование электроники* (с.190) – ремонт и обслуживание оборудования.

Это умение доступно только при существовании компьютеров в данном игровом мире. Персонажи из других миров не могут пользоваться этим умением по умолчанию, если у них не было времени, чтобы познакомиться с компьютерами! В мирах, где возможно подключение компьютера к мозгу, умение также включает умение использовать нейро-интерфейс; незнакомые с ним получают сначала -4 за незнакомство (см. Знакомство, с.169).

**Модификаторы:** -2 или больше за незнакомый компьютер или незнакомую программу.

## Программирование/ТУ

Computer Programming

ИН/Трудное

По умолчанию: нет.

Это способность писать и отлаживать программное обеспечение. Успешный бросок позволит (помимо прочих вещей) найти ошибку в программе; определить ее назначение по распечатке программного кода; ответить на вопрос, касающийся компьютеров или программирования; или при наличии достаточного времени написать новую программу. Необходимое время может существенно различаться!

В мирах, где существует искусственный интеллект, для работы с ним требуется специализация (ИИ). Уровней по умолчанию между обычным программированием и программированием ИИ нет. При использовании социальных умений (Заговаривание зубов, Психология, Обнаружение лжи, Обучение и т.д.) против ИИ используется меньшее из значений Программирование (ИИ) и соответствующего умения.

**Модификаторы:** за потраченное время (с.346); незнакомый язык программирования (см. *Знакомство*, с.169)). Написание программы для определенной специализированной области требует броска по низшему из умений Программирования и соответствующего умения.

## Знаток † Connoisseur

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5 и др.

умение отражает образованное понимание искусства и предметов. Это очень важное умение для людей искусства, критиков, воров и всех, кто хочет казаться культурным. Успешный бросок позволит определить, что подумает критик о предмете искусства, сколько это может стоить на рынке (+1 к умению Торговли, когда продаешь это), или произвести впечатление (+1 на бросок реакции или Хороших манер).

Вы *должны* специализироваться: Танцы, Литература (по умолчанию – Литература, Поэзия или Письмо -3), Музыка (По умолчанию: Дирижер, Композитор или Музыкальный инструмент -3), Изобразительное искусство, Вина, и так далее.

*Модификаторы:* знакомство с культурой (с.23), -3 за Безрадостность (с.140).

## Повар Cooking

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5 или Домашнее хозяйство-5.

Это умение шеф-повара, вы не должны сами все делать, и он не нужен для приготовления простых продуктов.

Это способность готовить вкусную пищу из продуктов (не просто из воды и консервов). Возможна необязательная специализация (с.169) по категории блюд (выпечка, напитки и пр.) или народности (китайская или французская кухня).

## Фальшивомонетчик/ТУ Counterfeiting

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6 или Подделка-2.

Искусство подделки банкнот и монет. Доступно только криминальному миру и правительственным агентствам. Необходимое время варьируется от нескольких дней до недель (на усмотрение Мастера). Мастер тайно кидает умение при создании каждой партии денег.

Критический успех означает, что вы создали подделку, которую *не отличить* от настоящих денег.

Обычных успех – работа хороша, но не идеальна. Когда вы пытаетесь использовать эти деньги, Мастер опять делает бросок, с теми же модификаторами. Провал будет означать, что проверяющий заметил неладное. Если деньги проверяются специально, требуется быстрое состязание Фальшивомонетчика против Восприятия, Торговли или Судебной экспертизы.

Любой провал начального броска значит, что подделку распознает первый же увидевший монету. Критический провал будет значить немного другое: получивший подделку – скрытый полицейский, или вооруженный и злой горожанин и т.д.

*Знаток отражает образованное понимание искусства и предметов. Это очень важное умение для людей искусства, критиков, воров и всех, кто хочет казаться культурным.*

*Модификаторы:* за оборудование (с.345). Если у вас есть материалы (чернила, бумага, матрицы и т.д.), которые используются при изготовлении настоящих денег, вы получаете от +1 (за несколько рулонов бумаги) до +10 (печатный пресс). Вы не можете подделывать деньги, если у вас нет образца.

## Член экипажа/ТУ Crewman

ИН/Лёгкое

По умолчанию: ИН-4.

Это способность работать в команде на борту определенного типа крупного вида транспорта. Включает знакомство с бытом, знание техники безопасности и тренированность предотвращать и ремонтировать повреждения.

Бросок умения делается для чтения простых карт или схем, использования метеорологии на практике или припоминания законов и правил, относящихся к вашему виду транспорта.

Также позволяет управлять кораблем. умение легче, чем соответствующее умение уп-

равления, поскольку включает исключительно знание управления. Специалисты контролируют такие действия, как прокладку курса и работу с приборами – данные передаются капитану, а он уже принимает решение о манёвре и передает экипажу или рулевому. При каждом манёвре кидается умение от ЛВ, но эффективное умение не может быть выше умения Кораблевождения (с.220).

*Средний* уровень умения по экипажу представляет общую тренированность. Мастер кидает его каждый раз в бою, плохих условиях и пр. Провал может означать различные результаты в зависимости от обстоятельств.

Для каждого из видов кораблей используется своя специализация:

*Летчик/ТУ (Airshipman):* умение хранения и использования балласта, газовых вентилялей, тросов и пр. на борту дирижабля, воздушного шара или другого крупного воздухоплавательного аппарата.

*Моряк/ТУ (Seamanship):* умение использования якорей, веревок, парусов и пр. на борту крупного надводного корабля (не подводной лодки).

*Космонавт/ТУ (Spacer):* умение работы с шлюзами, воздушными пробками, начальными системами и пр. на борту крупного космолета или космической базы.

*Подводник/ТУ (Submariner):* умение работы с шлюзами, насосами, вентилями и прочим оборудованием на подводной лодке или морской базе.



## Криминология/ТУ

### Criminology

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5 или Психология-4.

Это наука о преступлениях и мышлении преступников. Используя свое умение, криминалист сможет найти необходимые улики, выдвинуть предположение насчет действий преступников и т.д. Хотя это умение и не зависит по умолчанию от Знания улиц, Мастер может в определенных ситуациях позволить вместо него бросок Знания улиц – особенно если нужно предсказать действия преступника или перехитрить его.

*Модификаторы:* -3 за Нечувствительность (с.142).

## Арбалет

### Crossbow

ЛВ/Легкое

По умолчанию: ЛВ-4.

умение использовать различные Арбалеты, включая шаро- и камнестрельные арбалеты. Если вы владеете этим умением, то понимаете, как использовать осадные орудия арбалетного типа, но не имеете опыта в стрельбе из них.

## Криптография/ТУ

### Cryptography

ИН/Трудное

По умолчанию: Математика (криптология)-5.

Это умение позволяет кодировать и расшифровывать информацию, включает в себя использование различных систем шифрования, кодов и шифров. умение широко используется в военное время, для шпионажа и даже в бизнесе. Включает

в себя знание всех доступных систем шифрования – от простого замещения до сложных устройств. Знание конкретного шифра зависит от вашего уровня доступа (с.82) и привилегий. В большинстве миров, для изучения этого умения необходимо доступ определенного уровня к секретным материалам.

Расшифровка незнакомого кода – состязание по умениям Криптографии шифровальщика и дешифровщика. Повторные попытки возможны, но каждая попытка занимает целый день. Шифровальщик кидает только один раз – при создании кода.

Возможна необязательная специализация (с.169) на создании или дешифровке (специализация дешифровщика часто называется Криптоанализ).

Обычно Криптография не имеет уровня по умолчанию от ИН, но существует и два исключения. Любой может попытаться придумать банальнейший шифр или код, сделав бросок ИН-5. Разумеется, это не займет профессионала на какое-либо значимое время. Также, любой может попытаться бросить ИН-5 для расшифровки настолько же банального кода (но не шифра, созданного с помощью Криптографии), используя систему быстрого состязания, описанную выше.

*Модификаторы:* Доступ к компьютеру: Домашний компьютер +1, миникомпьютер +2, мейнфрейм +3 или +4 и суперкомпьютер +5. Пользователь должен быть опытен в умении Программирование или Использование Компьютера, уровень одного из которых должен быть 15+. Также необходима определенное программное обеспечение. Любой человек, обладающий

Математическими способностями (с.90), может добавить их уровень к броскам Криптоанализа, если вы знакомы с Использование компьютера: Домашний компьютер +1, миникомпьютер +2, мейнфрейм +3..+4 и суперкомпьютер +5. Наличие примера кода с расшифровкой дает +5. Если сообщите, которое необходимо расшифровать, короче 25 слов, то бросок получает штраф -5. Шифровальщик может затратить больше времени, и получить лучший код (сверьтесь с таблицей *Размеров, Скоростей и Расстояний* (с.550) – в столбце Расстояний замените «ярд» на «день» – и используйте соответствующую премию).

## Свежие новости/ТУ †

### Current Affairs

ИН/Легкое

По умолчанию: ИН-4 или Исследование-4.

Это способность быстро собирать и анализировать все, что в вашем мире определяется как новости, и вспоминать их при необходимости. Необходима специализация по области:

*Бизнес (Business):* курсы обмена, эффективность капиталовложений.

*Главные новости (Headline News):* обычно плохие – эпидемии, войны, убийства.

*Культура (Culture):* галереи, оперы, симфонии и пр.

*Люди (People):* имена и слухи о знаменитостях, руководстве и пр.

*Политика (Politics):* международное отношение, результаты голосований.

*Поп-культура (Popular Culture):* хиты, мода, новинки.

*Региональные (Regional):* новости всех типов в одном регионе. На низких ТУ это умение «глапатаев».

*Наука и технологии (Science & Technology):* новые разработки и изобретения.

*Спорт (Sports):* результаты матчей, знаменитости.

*Путешествия (Travel):* модные туристические маршруты, цены.

Специализации зависят друг от друга с -4. Сложно выделить один из типов новостей, не владея другими.

На успешном броске, Мастер сообщает вам любую новость в пределах вашей специализации, которая относится к текущему приключению (возможно с подсказками), или даст небольшую премию к умению.

*Модификаторы:* -1 за день давности. -3, если у вас есть только один источник. +1 и больше, за особый доступ (подписка на обычную рассылку даст +1, а работа в розыском агентстве - +3 и больше).

## Танцы Dancing

ЛВ/Среднее

По умолчанию: ЛВ-5.

Это умение танцевать так, как принято в вашей культуре и быстро обучаться новым танцам. Обратите внимание, что некоторые физические данные могут помешать вам. Экзотические виды танцев: танцы с мечами, танцы с быками, танцы с огнем, танцы со змеями. Мастер может определить их как отдельные ЛВ/Среднее умения, с отношением по умолчанию к обычным танцам с -5.

**Модификаторы:** применяют модификаторы за знакомство с культурой (с.23). -5, если танец вам неизвестен. После того, как вы удачно станцевали танец 3 раза, он становится вам известен.

## Определение лжи Detect Lies

Восп/Трудное

По умолчанию: Восприятие-6, Язык тела-4 или Психология-4.

Это способность сказать, врет вам кто-либо или нет. Это не то же самое, что Допрос (с.202); Определение лжи используется от случая к случаю или при общении. Когда вы заявляете об использовании данного умения, то Мастер проводит Быстрое состязание умений между вашим Определением лжи и ИН оппонента (либо его Заговариванием зубов, либо Артистизмом). Если вы выигрываете, Мастер скажет, лгал ли вам собеседник. Если вы проигрываете, то Мастер может обмануть вас насчет того, лгали вам или нет... или просто сказать «Ты не можешь сказать точно».

**Модификаторы:** +1 за Чувствительность или +3, за Эмпатию (с.51). Если лжец принадлежит к другому виду, то Мастер может назначить штраф, разве что вы очень хорошо знакомы с этим видом (модификаторы физиологии, с.181) +4 за Легко понимаемого (с.134) соперника, -3 за Нечувствительность (с.142).

## Диагностика/ТУ Diagnosis

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6, Первая Помощь-8, Ветеринария-5 или Врачебное дело-4.

Это умение понять, что случилось с больным или раненым, а также установить причину смерти погибшего или умершего человека. Успешный бросок умения даст некоторую информацию о проблеме пациента – реалистично ограниченную знаниями для Технологического уровня персонажа. Не обязательно обнаружится точная проблема (к примеру, Мастер

может решить, что причина болезни выходит за пределы знаний врача), но умение всегда будет давать какие-то подсказки, помогать выйти из тупиковой ситуации и т.д. Заметьте, что Диагностика не нужна для таких очевидных вещей, как открытые ранения или оторванные конечности.

**Модификаторы:** -5 при повреждении внутренних органов; -5 для редких болезней; модификаторы за снаряжение (с.345) и знание физиологии (с.181).

## Дипломатия Diplomacy

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6, Политика-6.

Это умение вести переговоры, достигать компромиссов и ладить с другими. Бросок Дипломатии может заменить любой бросок реакции в небоевой ситуации (см. броски влияния, с.359).

В отличие от других умений, также предназначенных чтобы оказывать влияние, Дипломатия никогда не приведет к результату, худшему, чем был бы при обычном броске на реакцию. Проваленный бросок Заговаривания зубов или Сексапильности разозлит человека, а применение Дипломатии всегда безопасно.

Успешный бросок позволит вам предсказать возможный исход определенного способа ведения переговоров или выбрать наилучший подход. Если ваше умение Дипломатия находится на уровне эксперта (20 или выше), то вы получаете премию +2 ко всем броскам на реакцию!

**Модификатор:** +2, если у вас есть преимущество Голос (с.97). -3 за Нечувствительность (с.141), -2 Заикание (с.157), -1..-4 Застенчивость (с. 154), -1 за Непонимающий (с.146).

## Изменение внешности/ТУ † Disguise

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5 или Гримировка-3.

Это способность стать похожим на кого-то еще с помощью одежды, грима и т.д. Обратите внимание, что быстрая маскировка (надеть халат при входе в лабораторию, например) не требует броска умения, но она сможет обмануть лишь невнимательных противников! Чтобы хорошо изменить внешность, требуется от 30 минут до часа. Для каждого человека (или группы), которого вы пытаетесь обмануть, проведите Быстрое состязание умений (Изменение внешности чаще всего против Восприятия, Наблюдения или Криминалогии). Люди, наделенные профессиональными уме-

ниями из сферы правопорядка или шпионажа, могут пользоваться и этими умениями при попытке раскрыть вашу маскировку. Мастер может также разрешить использование для этого и других умений – например, умение Врачебного дела может помочь распознать накладной нос.

Когда вы сочетаете Артистизм (с.174) с Изменением внешности (это так, когда вам нужно изменить и лицо, и поведение), то для каждого человека в группе вам нужно делать лишь один бросок – но используя самое низкое значение умения из Артистизма и Маскировки.

В мирах со множеством разумных рас необходима специализация по расе – Изменение внешности (человек) не имеет ничего общего с Изменением внешности (большеглазые монстры). Вариант для собственной расы – наиболее обычен; в листе персонажа его можно записать просто как Изменение внешности. Маскировка под похожие расы относится друг к другу обычно с -2 до -4.

**Модификаторы:** за снаряжение (с.345), +4 за Эластичную кожу (с.51); от -1 до -5 (по решению Мастера), чтобы загримироваться под кого-то (или подо что-то), кто сильно отличается от вас. Если у вас очень приметная внешность (Комплексия, с.18; Нестественные черты, с.22, определенные недостатки – к примеру, Горбун, с.139), это также снизит эффективное умение на число от 1 до 5, по решению Мастера. Разница в МР может сделать Изменение внешности вообще невозможным. Для больших групп может потребоваться много проверок, опять же решать Мастеру.

Вы можете изучить также вариант Изменение внешности (животные) для маскировки под неразумных созданий. Оно обычно используется при попытке тихо подобраться к животному, но также может применяться в религиозных или магических церемониях примитивными племенами. Уровня по умолчанию между этой специализацией и любыми другими не существует. Вместо вышеуказанных модификаторов применяются следующие:

**Модификаторы:** +2, если подходить с подветренной стороны; от +1 до +3 при удачном броске умения Натуралист на знание повадок данного животного; -1 за каждое новое появившееся животное того же типа (-1 за каждые 10 животных, если они стадные); от -1 до -3, если шкура старая или в плохом состоянии; от -1 до -3 при провале броска умения Натуралист.

## Водолазный скафандр/ТУ Diving Suit

См. Скафандр, с.192

## Ясный сон Dreaming

Воля/Трудное

По умолчанию: Воля-6.

Это умение контролирования и запоминания снов. Успешный бросок умения позволяет вам пережить яркий реалистичный сон на выбранную тему. Для интерпретации этого сна используется Предсказание судьбы: *интерпретация* снов. В некоторых мирах это может быть полезным и распространенным способом прорицания.

Успешный бросок может также помочь вам вспомнить забытую информацию, или что-то, что вы видели, но не обратили внимания. Тем не менее, этот способ менее надежный, чем хорошая память (с.51) – Мастер может просто описать сон, внося туда несколько подсказок, расшифровка которых полностью возлагается на игрока.

Наконец, вы можете использованием этого умения обнаружить и оборвать сверхъестественное влияние на ваши сны. Для этого кидается состязание по вашему умению Ясного сна против умения контроля сна атакующего. При победе вы избавляетесь от внешнего влияния.

## Вождение/ТУ † Driving

ЛВ/Среднее

По умолчанию: ЛВ-5 или ИН-5.

Способность водить определенный вид наземного транспорта. Бросок от ИН помогает чтению простых карт, диагностике простых сбоев и припоминанию правил движения. Необходима специализация:

*Автомобили (Automobile)*: любая техника с тремя и более колесами, весом менее 5 тонн и не рельсовая. По умолчанию: тяжелые автомобили -2, другое вождение -4.

*Строительная техника (Construction Equipment)*: любые бульдозеры, краны, плуги и прочее. По умолчанию: другой вид вождения -5.

*Полугусеничные (Halftrack)*: любое транспортное средство, использующее для движения одновременно и гусеницы и колеса либо лыжи. По умолчанию: гусеничная техника -2 или другой вид вождения -4.

*Тяжелые автомобили (Heavy Wheeled)*: любое средство с тремя и более колесами, весом 5 и более тонн, не использующее рельсы. По умолчанию: Автомобили -2, другой вид вождения -4.

*Воздушная подушка (Hovercraft)*: любой тип транспорта на воздушной подушке. По умолчанию: другой вид Вождения -5.

*Локомотив (Locomotive)*: любое транспортное средство, движущееся по рельсам – обычным, магнитным и любым другим. По умолчанию: другой вид вождения -5.

*Мех (Mecha)*: транспорт, использующий ноги, либо катящийся, скользящий или даже прыгающий. По умолчанию: Боевой скафандр -3, Другой вид вождения-5.

*Мотоциклы (Motorcycle)*: любое одно- или двухколесное транспортное средство с двигателем, включая имеющие коляски. Крупные мотоциклы часто имеют требования к СЛ, как оружие (с.270). По умолчанию: Велосипед -4.

*Гусеничная техника (Tracked)*: любой транспорт, передвигающийся с помощью гусениц. По умолчанию: Полугусеничные-2, другой вид Вождения-4.

Управление упряжкой животных относится к умению Кучер (с.225).

*Модификаторы*: -2 за незнакомый транспорт известного вида (например, машина с ручной коробкой передач, когда вы привыкли к автоматической); -2 или больше за транспортное средство в плохом состоянии; -2 или больше при плохих условиях вождения; -4 или больше за транспорт незнакомой вида (например, Форд модели Т, в то время как вы привыкли к транспортным средствам ТУ 7, или гоночный автомобиль, в то время как вы привыкли к грузовикам).



## Сбрасывание Dropping

ЛВ/Среднее

По умолчанию: ЛВ-3 или Метание-4.

Это умение сбрасывать тяжелые предметы на врагов во время полета. Это считается дальней атакой сверху. Атаки бомбами и прочей взрывчаткой используют умение Артиллерия (бомбы).

## Экономика Economics

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6 или Торговое дело-6, Финансирование-3, Анализ рынка-5.

Это наука о деньгах, биржевых операциях и банковском деле. Экономист может ответить на вопросы об инвестициях, экономической политике и т.д. Он также может предсказать локальные эффекты экономических изменений при появлении нового материала или технологии, разрушения электростанции или торгового дома и в других подобных ситуациях. Приключенцы с военным или разведывательным прошлым могут иметь некоторый уровень этого умения.

## Электрик/ТУ Electrician

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5 или Инженерия (электроприборы)-3.

Это умение создания, поддержания и ремонта электрических систем. Бросок умения необходим для диагностики неисправности или создания проводки. В приключениях используют для повреждения и восстановления систем управления и, например, отрезания от электроснабжения построек.

Обратите внимание, что электронные и электрические системы – не одно и то же. Аналогичное умение для электроники называется Ремонт электроники (с.190).

Модификаторы: за снаряжение (с.345).

## Использование электроники/ТУ † Electronic Operations

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5, Ремонт электроники (тот же тип)-5 или Инженер (электроника)-5.

Это умение позволяет использовать все электронные устройства в пределах известной специальности. Для обычного, ежедневного использования оборудования не

требуется броска. (Исключение: нетренированные пользователи должны делать бросок всегда!)

Необходима специализация. Некоторые виды специализации включают:

**Связь (Communication):** передача радиосигнала на дальние расстояния, сверхсветовое радио и спутниковые приемники. Специализация в связи также дает знание любых стандартов, текущих кодов связи, соответствующих происхождению персонажа. При этом бросок умения не требуется, хотя он необходима при попытке понять или использовать неизвестные коды. На ТУ 5-7 включает телеграфию (2 слова в минуту за очко умения на ТУ 5, 3 слова в минуту за очко умения на ТУ 6-7).

*Электронные и электрические системы – не одно и то же. Аналогом электрика для электроники выступает умение Ремонт электроники.*

**Радиоэлектронная борьба (РЭБ, Electronic Warfare, EW):** все оборудование для разведки и противодействия разведке. В большинстве миров эта специализация доступна только военным (с.30) или имеющим доступ (с.82).

**Силовые поля (Force Shields):** персональные, портативные, транспортные, стационарные и установленные на космических кораблях силовые поля и отражатели.

**Передача материи (Matter Transmitters):** все передатчики материи, телепортеры или транспортеры. Критическая ошибка может быть фатальной.

**Медиа (Media):** все виды оборудования для аудио, фильмов и видео. Если доступны трехмерное видео (голография) или сенсорные записи – и они тоже. Каждый тип считается знакомством.

**Медицина (Medical):** резервуары для клонирования, системы жизнеобеспечения и бионическое оборудование.

**П а р а х р о н о т е х н и к а (Parachronics):** любое снаряжение для путешествий через время и пространство.

**Психотроника (Psychotronics):** пси-оборудование, вроде телепатических щитов и усилителей.

**Научные системы (Scientific):** лабораторная электроника и

приборы. Вы автоматически знакомы с оборудованием, используемым в любом из научных умений, в который вы вложили хотя бы одно очко.

**Системы безопасности (Security):** работа и обход сигнализаций, сенсоров и прочего охранного оборудования.

**Сенсоры (Sensors):** системы обнаружения всех типов – радары и даже сенсорные панели. Некоторые особые виды сенсоров (такие, как сонар – см. ниже) выделены отдельно.

**Сонары (Sonar):** все типы акустического оборудования (обычно используется под водой).

**Шпионаж (Surveillance):** все виды охранного и шпионского оборудования: жучки, камеры, микрофоны, перехват.

**Хронотехника (Temporal):** все виды машин времени. Критический провал может привести к фатальным происшествиям.

Все эти виды специализаций относятся друг к другу с -4, но Мастер может изменить эти значения. Между распространенными (Медиа, Системы безопасности) и экзотическими (Хронотехника и Психотроника) специальностями уровней по умолчанию нет.

На различных ТУ включаемые в специализацию устройства различаются: например, Связь на ТУ 5 – телеграф, ТУ 6 – телефоны и радио, ТУ 8 – цифровые системы и т.д.

Знакомство критически важно: по -2 за различные тип (термографы и радары), и применение (самолет и спутник), вплоть до -4, пока вы не ознакомитесь со всеми отличиями.

Модификаторы: модификаторы за оборудование (с.345); -2 за неизвестную технологию известного типа (например, радар, когда вы используете термографы) или применение (противовоздушный радар, если вы раньше использовали только погодный); от -1 до -10, если вы давно не практиковались (различается в зависимости от области), и у вас не было времени ознакомиться с произошедшими изменениями.

## умения для создания, ремонта и использования

При выборе технологических умений для персонажа, будет полезно помнить, что эти умения делятся на три разных категории применения:

**Создание:** изобретатель или безумный ученый нуждается в этих умениях, чтобы создавать новые изобретения, перерабатывать существующие и определять функционирование (и перенимать) неизвестные технологии. Ключевое умение в данной категории – Инженерия – специализированная в интересующей персонажа сфере. Однако, подходят также Биоинженерия (биотехнологии) и Программирование (программы).

**Ремонт:** умения, нужные ремесленнику или технику для ремонта и обслуживания известных устройств, включая капитальный ремонт, модернизацию, установку нового оборудования и настройку существующего. Наиболее важные умения – Оружейник, Электрик, Ремонт электроники, Слесарь и Механик.

**Использование:** детектив, солдат, шпион и другие персонажи подобных профессий нуждаются в умениях, позволяющих использовать специализированное снаряжение, выполнять простое обслуживание и определять распространенные модели (и их сильные и слабые стороны). Такие умения включают Использование компьютера, Использование Электроники, Скафандр, Взрывные работы, транспортные (Член экипажа, Вождение, Кораблевождение и т.д.) и оружейные (Артиллерия, Огнестрельное оружие и т.п.) умения.

Эти умения формируют «триады Создание-Ремонт-Использование»; например, Инженер (электроника) – Ремонт электроники – Использование электроники для электронных устройств, Инженер (транспорт) – Механик – Вождение для транспорта, и Инженер (малое оружие) – Оружейник – Огнестрельное оружие для всевозможных видов огнестрельного оружия. Искатели приключений из фильмов, обладающие большим количеством знаний, часто имеют в сочетании *все три* умения.

### Ремонт электроники/ТУ † Electronics Repair

ИН/Среднее

**По умолчанию:** ИН-5, Использование электроники (тот же тип)-3, Инженерия (электроника)-3.

Способность обнаруживать и устранять неполадки в электронном оборудовании. Необходимое время – по решению Мастера. **Необходима** специализация по определенному типу оборудования (см. Использование электроники) или в компьютерах (по умолчанию – Использование компьютера-5). Друг к другу специализации относятся с -4.

**Модификаторы:** за снаряжение (с.345). -2, если у вас нет схем и планов. -2 за незнакомую технологию или применение (как и для Использования электроники). -4 для **модификации** устройства, чьи функции далеки от ожидаемых.

### Инженерия/ТУ † Engineer

ИН/Трудное

**По умолчанию:** особый.

**Требования:** Прикладная тематика на уровне ТУ 5+ и еще кое-что.

Это умение разрабатывать и создавать сложные механизмы. Успешный бросок позволит вам, например, определить назначение непонятного устройства; определить неполадку в электрическом или механическом устройстве; произвести ремонт; разработать новый механизм; придумать устройство для решения определенной проблемы. Время, необходимое для каждой попытки, определяется Мастером.

Обратите внимание, что инженеры – это **изобретатели** и **разработчики**; они не обязаны иметь умение в повседневной работе и уходе за создаваемой ими техникой. Например, Инженер (малое оружие) позволит вам создать новую винтовку, но вам придется обучиться умению Оружейник, чтобы как следует за ней ухаживать, и умению Огнестрельное оружие – чтобы стрелять.

Специализация **необходима**. Возможные виды:

**Артиллерия (Artillery):** все, что подходит в эту категорию на вашем ТУ – от требушетов до умных ракет. **По умолчанию:** Оружейник (тяжелое оружие)-6.

**Гражданский (Civil):** автострады, акведуки, постройки и пр. **По умолчанию:** Архитектура-6.

**Часовщик (Clockwork):** заводные устройства – часы, механизмы. **По умолчанию:** Механика (часы)-6.

**Военный (Combat):** укрепления, рвы и пр. **По умолчанию:** Взрывные работы (подрывник)-6.

**Электроприборы (Electrical):** электрические системы, батареи, электропроводка. **По умолчанию:** Электрик-6.

**Электроника (Electronics):** электронные приборы – от компьютеров до космических сенсорных систем. **По умолчанию:** Ремонт электроники (любой)-6.

**Материалы (Materials):** создание новых структурированных материалов. **По умолчанию:** Химия-6, Металлургия-6. **Требования:** Химия или Metallургия.

**Микротехнология (Microtechnology):** создание микромеханизмов. **По умолчанию:** Механика (микромеханизмы)-6.

**Шахты (Mining):** проектирование подземных структур. **По умолчанию:** Взрывные работы-6 или Геология-6.

**Нанотехнология (Nanotechnology):** создание наномеханизмов. **По умолчанию:** Механика (наномеханизмы)-6.

**Парахроника (Parachronic):** создание устройств для пересечения миров и времен. **По умолчанию:** Использование электроники (парахроника)-6 (уровень по умолчанию не доступен, если в вашем обществе эта технология неизвестна). **Требования:** Физика.

**Психотроника (Psychotronics):** работа с пси-технологией – типа усилителей и псионических щитов (уровень по умолчанию не доступен, если в вашем обществе эта технология неизвестна). **По умолчанию:** Использование электроники (психотроника)-6.

**Робототехника (Robotics):** создание кибернетических устройств и роботов. **По умолчанию:** Механика (роботы)-6.

**Малое оружие (Small Arms):** проектирование личного оружия – от пистолетов до ракетниц. **По умолчанию:** Оружейник (малое оружие)-6.

**Темпоральная (Temporal):** создание машин времени. **По умолчанию:** Использование электроники (темпоральная)-6 (уровень по умолчанию не доступен, если в вашем обществе эта технология неизвестна). **Требования:** Физика.

*Тип транспорта (Vehicle Type):* создание и проектирование широкого класса машин (самолеты, корабли, автомобили). По умолчанию: Механика (тот же тип)-6.

По умолчанию специализации относятся друг к другу с -4. Мастер может изменить взаимоотношения между этими значениями; и запретить отношение по умолчанию между экзотическими и обычными видами.

*Модификаторы:* за снаряжение (с.345); до +5, если вы создаете устройство, четко себе представляя, что именно и зачем вы делаете.

## Увлечение Enthrallment

**Воля/Трудное**

*По умолчанию:* нет.

*Требования:* Харизма 1, и Публичное выступление 12+.

В фэнтези барды часто имеют способность влиять на других во время выступления. Мастер может представить эту способность в виде нескольких родственных умений, описанных ниже. В зависимости от сеттинга, это умение может быть магическим, псионическим или просто формой гипноза. Каждое умение имеет свое время использования и действия, а также цену усталости.

Использование умений требует двух бросков – первый, в начале рассказа, бросок Публичного выступления – для привлечения внимания аудитории, без которого вы не можете на нее воздействовать. В случае успеха, вы можете через определенное время рассказа сделать бросок Влияния (с +1, если первый бросок имел критический успех). При провале первого броска, вы можете использовать Увлечение, но получаете штраф, равный величине провала броска. Критический провал означает автоматически неудачную попытку.

Через некоторое время, необходимое для воздействия, делается быстрое состязание Влияния против Воли каждого слушателя. В случае успеха, ваше умение оказывает свое действие, при провале – нет. В случае критического провала, аудитория становится враждебной!

Ни один из этих умений не может превышать уровня Публичного выступления.

*Размер аудитории:* слушать вас может сколько угодно людей – но количество слушателей, на которых вы можете воздействовать, ограничен уровнем Харизмы в квадрате, до максимума 25 слушателей при Харизме 5.

*Модификаторы:* все четыре умения Увлечения получают -3 за Нечувствительность (с.142). Если игрок рассказывает действительно хорошую историю, Мастер может наградить его премией от +1 до +3 на эти броски.

в этом состязании, бросок реакции увеличивается на значение победы в этом состязании – до максимума в +3 (или +4 при критическом успехе). В случае критического провала, лучшая возможная реакция – Слабая (с.560).

«Убейте короля!» - подходящее внушение, «Убейте короля, если он не примет наших условий!» - нет.

## Очарование Captivate

**Воля/Трудное**

*По умолчанию:* нет.

*Требования:* Внушение 12+.

Это умение позволяет вам рассказывать историю настолько впечатляюще, что все слушающие теряют волю и делают все, что вы хотите. По сути, они верят, что сами были героями этой истории, и уязвимы к манипулированию.

В случае успеха в быстром состязании, аудитория становится полностью верной вам – они подчиняются любым вашим приказам, а в их отсутствие – действуют в ваших интересах, как они их понимают. Если ваш приказ очень опасен или противоречит «кодексу поведения» жертвы, она получает повторный бросок Воли-5, чтобы освободиться.

Во всех остальных отношениях они поддерживают все ваши интересы и цели.

*Затраты времени:* 30 минут непрерывного рассказа.

*Цена:* 8 ЕУ, независимо от успеха.

*Длительность:* пока субъект не упадет без сознания, не заснет, не будет атакован вами, или не потеряет половины ЕЖ, или пока вы не заснете или не потеряете сознание.

## Убеждение Persuade

**Воля/Трудное**

*По умолчанию:* нет.

Это способность убедить аудиторию в правильности своей точки зрения, что дает вам премию к броскам реакции от этой аудитории. Это умение может использоваться в любой момент, когда необходим бросок реакции. Если вы побеждаете в бы-

*Время:* 1 минута.

*Стоимость:* 2 ЕУ, независимо от успешности.

*Длительность:* пока вы не сделаете что-либо, что изменит мнение аудитории!

## Внушение Suggest

**Воля/Трудное**

*По умолчанию:* нет.

*Требования:* Убеждение 12+.

Эта способность позволяет вам сделать аудитории одно простое внушение. Внушение должно не иметь сложных грамматических конструкций – подлежащее, сказуемое и еще максимум два слова. «Убейте короля!» - подходящее внушение, «Убейте короля, если он не примет наших условий!» - нет. Если внушение конфликтует с личной безопасностью, бросок сопротивления делается с +5; если идет против веры, знаний или убеждений – то с +3.

В случае победы в быстром состязании, члены аудитории стараются действовать на максимум возможностей, считая эту идею своей собственной.

*Время на воздействие:* 20 минут непрерывного рассказа.

*Цена:* 6 ЕУ, независимо от успеха.

*Длительность:* 10 минут, или дольше, если вы продолжаете воздействие и делаете бросок Внушения каждые 10 минут. После прекращения действия слушатели могут только удивляться, как это им в голову могло прийти (если они так никогда не делают).

## Внушение эмоций

### Sway Emotions

Воля/Трудное

По умолчанию: нет.

Требования: Убеждение 12+.

Позволяет внушить аудитории одну эмоцию. Допустимые эмоции включают гнев, скуку, депрессию, отвращение, страх, жадность, ненависть, ревность, радость, любовь, страсть, патриотизм, мир, печаль, и беспокойство.

В случае победы в быстром состязании, аудитория испытывает выбранную эмоцию. Их действия – на усмотрение Мастера.

Время: 10 минут непрерывно-го рассказа.

Цена: 4 ЕУ, независимо от успеха.

Длительность: 1 час.

## Скафандр/ТУ †

### Environment Suit

ЛВ/Среднее

По умолчанию: ЛВ-5 и другие значения по умолчанию.

Это тренировка в использовании определенных защитных костюмов. Костюмы, созданные для защиты владельца от опасностей боя или окружающей среды часто имеют встроенные устройства (типа инъекторов и сенсоров) и приборы для поддержки жизнедеятельности. Некоторые костюмы даже содержат сервоприводы для увеличения СЛ и скорости. В результате вы не просто носите этот костюм – вы управляете им.

умение позволяет быстро одеть и снять скафандр (успешный бросок – половина времени). Для активации определенной подсистемы костюма или работы в костюме в хорошем состоянии кидается бросок по ИН.

В то время, когда на вас надет костюм, любой из бросков ЛВ и умений, на ЛВ основанных вы кидаете против низшего значения из Скафандра и того умения. Например, если у вас ЛВ 14, Скрытность 15 и Скафандр 13 – вы работаете, как с ЛВ 13 и Скрытностью 13, пока не снимете скафандр. Особенно неудобные и громоздкие костюмы будут давать штрафы к ЛВ независимо от уровня умения, а тонкие, высокотехнологичные костюмы могут вообще не давать штрафов.

Однако, умение работы в скафандре сильно зависит от привычки к нему. Знакомство и знания опасных ситуаций, вхо-

дящих в такие умения как Свободное падение, Опасные материалы, Выживание и прочие подобные умения приобретаются отдельно для каждого типа костюма.

Каждый тип костюма – отдельная специализация. Примерные варианты могут включать:

*Боевой скафандр (Battlesuit):* все типы боевой брони и экзоскелетов со встроенным источником энергии. Боевая броня и Экзоскелеты – похожи, но не одинаковы, и считаются как за знакомство (с.169).

*Водолазный костюм (Diving Suit):* все виды жестких водолазных костюмов (гибкие открытые и закрытые включены в умение Акваланг). Включает открытый костюм на ТУ 5, Жесткий шлем на ТУ 6, которые используют герметичный шлем и подачу воздуха – но не всегда полностью закрытый костюм. На ТУ 7 доступен настоящий, полноценный водолазный скафандр. Мастер может потребовать броска Плавания для маневрирования в этом костюме. По умолчанию: Акваланг -2.

*Костюм химзащиты (NBC Suit):* все виды снаряжения (включая не имеющие собственного питания), созданные для защиты от опасностей окружающей среды и работы с опасными материалами. Без этого умения вы постоянно рискуете в чем-то ошибиться и получить вред. Для создания импровизированного защитного костюма сделайте бросок умения от ИН со штрафом от -5 до -15!

*Космический скафандр (Vacc Suit):* любой тип космического скафандра – включая специальные костюмы для работы в атмосферах с высоким давлением, кислотностью или ядами.

Защитный, боевой и космический костюмы по умолчанию друг к другу с -2. Водолазный имеет значение по умолчанию к ним (и от них) с -4.

Негерметичные, не оборудованные энергопитанием костюмы никогда не требуют броска этого умения.

## Эротическое искусство

### Erotic Art

ЛВ/Среднее

По умолчанию: ЛВ-5, Акробатика-5.

Это умение отражает основные знания о продвинутой технике секса. Все игровые эффекты на выбор Мастера. Обычны

броски, основанные на ЗД, СЛ и даже ИН.

*Модификаторы:* +3 или +5 за Гибкость (с.56), -3 за Безрадостность (с.140).

## Побег

### Escape

ЛВ/Трудное

По умолчанию: ЛВ-6.

Это способность освободиться от веревок, наручников и подобных пут. Первая попытка сбежать занимает одну минуту; каждая последующая требует 10 минут.

Мастер может назначить штраф за особенно сложные устройства. Например, современные полицейские наручники дадут штраф -5. Вы используете только половинный штраф за сложность пут, если можете вынимать конечность из суставов: это требует (20-умение) минут концентрации и последующего броска Воли. Однако, если вы в этом случае провалите бросок на 3+, конечность получит 1к вреда. При критическом провале вы покалечите свою конечность.

*Модификаторы:* если у вас есть преимущество Гибкость (с.56), то вы получаете +3 или +5 к данному умению. Также применяется премия за преимущество Скользящий (с.85).

## Нетрадиционная медицина

### Esoteric Medicine

Восп/Трудное

По умолчанию: Восприятие-6.

умение лечения ран и болезней техниками, основанными на эзотерических теориях, а не на аналитических данных. Обычно это представлено магической или духовной традицией. Отдельные методы различаются, но могут включать травы, алхимию, массаж и акупунктуру, а также медитацию и даже контроль дыхания.

Эффективность этого умения относительно Врачебного дела (с.213) – на усмотрение Мастера, но не должна быть хуже первой помощи (с.195) – внимание опытного врача любого рода все равно предпочтительнее гибели! На ТУ 5+ часто воспринимается как «деревенская», независимо от эффективности. В сеттингах, где существует множество традиций лечения, целитель должен специализироваться.



## Экзорцизм *Exorcism*

**Воля/Трудное**

*По умолчанию:* Воля-6 или Теология (любая)-3, Религиозный обряд (любой)-3, Ритуальная магия (любая)-3.

Это способность изгонять духа из одержимого человека или проклятой местности. Экзорцизм - это не магическое, а религиозное умение, требующее проведения сложного ритуала (хотя, в зависимости от вида *духа*, ритуал может быть проведён одинаково эффективно как Малайским шаманом, так и католическим священником).

Длительность ритуала зависит от ЗД духа (обычно 15 минут за каждое очко ЗД духа). По окончании ритуала экзорцист делает бросок умения или его значения по умолчанию. Некоторые духи будут вести себя спокойно, ожидая борьбы; другие будут пытаться отвлечь экзорциста и не дать ему завершить ритуал.

Если бросок проваливается, то бес остаётся, и персонажу, который проводил ритуал, нужно ждать как минимум неделю, чтобы повторить ритуал. При критическом провале экзорцист делает бросок против  $3k+10$  по *таблице Страх* (с.360). Более того, даже если он остаётся в здравом уме, он может никогда больше не согласиться изгонять подобного беса.

Критический успех автоматически изгоняет духа или беса. Если бросок оказывается просто удачным, то происходит быстрое состязание умений: Экзорцизм изгонявшего против

высшего значения СЛ или Воли беса. При борьбе с духом, вселившимся в человека, изгоняющий беса прибавляет к своему значению СЛ или Волю человека (что *выше*), в которого бес вселился, так как он тоже будет стараться «вытолкнуть» духа из себя (соответственно, этого не происходит при изгнании духа из трупа или из какой-то местности).

Если побеждает дух (или в состязании выпала ничья), то он остаётся, а экзорцист может повторить ритуал только через неделю. Если побеждает экзорцист, дух изгоняется из своего вместилища. Дух скончавшегося человека упокаивается. В случае с демонами и подобными существами, делается бросок реакции. Только при Слабой или лучшей реакции он улетит мирно, а при Плохой и хуже дух приложит все усилия и воспользуется всеми своими возможностями, чтобы отомстить экзорцисту и всем, кто находился поблизости.

Успешный бросок ИН после проваленной попытки изгнать беса может дать экзорцисту какую-то полезную информацию о бесе, которая может пригодиться при последующих попытках. Она выражается премией +2 к умению. Разрешена только одна такая премия для каждого отдельного духа.

*Модификаторы:* -4, если у вас нет хотя бы одного из преимуществ *Благословение* (с.40), *Дарованная сила* (с.77), *Истинная вера* (с.94). Вы можете понимать ритуал, но не имеете достаточной поддержки свыше.

## Эксперт † *Expert Skill*

**ИН/Трудное**

*По умолчанию:* нет.

умение эксперта представляет знание одной узкой темы, включающее знание нескольких умений. При решении теоретического вопроса по этой *теме*, вы можете заменить этим умением любой основанный на ИН бросок против любого умения. Не аннулирует Знакомства с культурой (с.23) и Знания языков (с.23), и не влияет на практические задачи.

Необходима специализация по теме. Мастер может запретить любую выбранную вами специализацию, если посчитает ее тему слишком широкой. Некоторые примеры:

*Компьютерная безопасность (Computer Security):* любые вопросы по проникновению в компьютеры и противодействию ему. Может заменять Криптографию, работу с электроникой и компьютерами, чтобы обнаружить дыры в безопасности. Использование или закрытие этих дыр использует Программирование.

*Теория конспирации (Conspiracy Theory):* наука о взаимодействии конспирационных сетей. Может заменить Антропологию, Географию, Историю, Литературу или Оккультизм, чтобы получить ответ на некоторые вопросы, или сработать как Анализ разведанных исключительно для этой цели. Не включает внутренних знаний этих областей, что покрывается умением Тайное знание (с.199).

**Египтология (Egyptology):** наука о древнем Египте. Заменяет Антропологию, Археологию, Историю, Лингвистику или Оккультизм.

**Эпидемиология (Epidemiology):** наука о распространении инфекций. Включает Биологию, Диагностику, Экспертизу, Географию и даже Математику (для расчета распространения эпидемий).

**Гидрология (Hydrology):** наука о водном покрове планеты, орошении и течениях. Биология, Химия, География, Геология и Метеорология - наводнения, орошение, осадки.

**Военная наука (Military Science):** общее знание военных возможностей, стратегии и оружия. Артиллерия, Оружейник, Стратегия и Тактика - позволит ответить на вопрос, но не использовать эти умения!

**Природная мудрость (Natural Philosophy):** общие умения, который обычно заменяет определенный научное умение (которого, может быть, еще и не существует вовсе) на ТУ 1-4. Может заменить любой такой бросок, и ответить на вопрос о известных вещах так, как их представляют люди.

**Политическая наука (Political Science):** академическое изучение политики. Заменяет Географию, Историю, Право, Политик, Социологию при попытках анализа политической ситуации.

**Псионика (Psionics):** наука о разуме и мозге, и феномене пси. Биология, физиология, психология, врач, диагностика. Не может заменить Использование или Ремонта Электроники, или Инженерии, при работе с прихотронными устройствами.

**Танатология (Tanatology):** эзотерическая наука о смерти. Заменяет Антропологию, Археологию, Оккультизм и Теологию, когда ученый имеет дело со смертью и мертвецами.

**Ксенология (Xenology):** общий набор знаний о известных расах вашего мира. Антропология, История, Физиология, Психология для различения других рас, а также дают ответы на общие вопросы о расе и ее культуре.

## **Взрывные работы/ТУ † Explosives**

**ИН/Среднее**

По умолчанию: ИН-5 и др.

Это умение работы со взрывчаткой и пиротехникой. Необходимо специализация:

**Подрывник (Demolition):** это способность приготовить и установить взрывное устройство. Провал

- ошибка, серьезность которой зависит от величины провала; сильно проваленный бросок может привести к взрыву, пока вы еще рядом. Необходимое время сильно различается: только несколько секунд необходимо, чтобы установить готовый брикет С4, но подготовка к взрыву моста или небоскреба может занять несколько часов. Это умение заменяет умение Ловушки, если вы имеете дело с взрывными устройствами. Разные типы взрывателей (ловушка и таймер) считаются за знакомство. По умолчанию: Инженер (военный) или (шахты) -3.

**Разминирование (Explosive Ordnance Disposal, EOD):** это умение разражать и обезвреживать бомбы, мины, запалы и т.д. Разминирование обычно применяется как быстрое состязание умений, Разминирование сапёра и модифицированного умения Подрывник персонажа, который создавал механизм. Провал или критический провал не обязательно означает взрыв и смерть сапёра. Мастер может придумать много более интересных результатов. Внезапные шипящие звуки, странное отваливающиеся детали, нервный тик, зуд или сигнал тревоги - всё это возможно при подходящих условиях. Лучше будет, если Мастер сделает бросок умения и опишет жертве ее ощущения. Также возможен бросок испуга у людей, выживших при проваленном броске разминирования. Заметьте, что к саперам предъявляются строгие и слегка необычные требования насчет физической формы; нельзя иметь никаких дыхательных аллергий. Чихать во время разминирования не рекомендуется. Не-обходимо: ЛВ 12+

**Фейерверки (Fireworks):** умение создания пиротехнических устройств - дымовых и световых гранат, фейерверков и т.п. Большая часть этого снаряжения может использоваться любым человеком. По умолчанию: Химия-3.

**Разминирование ядерных устройств (Nuclear Ordnance Disposal, NOD):** разрядить большинство военного ядерного оружия несложно; гораздо сложнее будет разоружить бомбу, сделанную террористами. К ядерному взрыву приводят только два критических провала подряд. Просто провал приведёт максимум к детонации заряда, который должен сжать ядерные массы и заставить их детонировать... хотя это небольшое утешение для сапёра. При одном критическом провале без повторного, прилегающая зона (устанавливается Мастером) может быть отравлена радиоактивными ве-

ществами.

**Подводные взрывные работы (Underwater Demolition, UD):** способность подготовить и установить взрывчатку под водой. В остальном аналогично специализации Взрывные работы. Обычно необходимо умение использовать акваланг или хотя бы умение Плавание.

Специализации между собой относятся с -4, но Взрывные работы на суше и под водой между собой относятся с -2, и разминирование просто и разминирование ядерных устройств - тоже между собой -2.

**Модификаторы:** за потраченное время (с.346) и имеющееся снаряжение (с.345). -1..-5 за отвлекающие факторы (вражеский огонь или рой кусачих муравье), или физическое движение (на ходу в лодке или автобусе).

## **Соколиная охота**

### **Falconry**

**ИН/Среднее**

По умолчанию: ИН-5, Обращение с животными (стервятники)-3.

Это умение охотиться с хищной птицей на мелкую дичь. Хороший сокольник будет знать технику охоты, а также то, как заботиться о соколе. Чтобы найти гнездо сокола весной, нужно потратить неделю на поиски и удачно выполнить бросок умения Соколиная охота; в новом гнезде будет 1к-3 птенцов.

## **Сельское хозяйство/ТУ**

### **Farming**

**ИН/Среднее**

По умолчанию: ИН -5, Биология -5, Садовод -3.

умение выращивания всяких растений. Обычно изучается практическая часть, но вы также сможете ответить на теоретический вопрос о решении проблем, связанных с агрокультурой.

## **Быстрое выхватывание †**

### **Fast-Draw**

**ЛВ/Лёгкое**

По умолчанию: нет.

Это умение позволяет вам мгновенно достать предмет, оружие или боеприпас, или быстро перезарядить оружие. Удачное использование умения означает, что вы достаете оружие мгновенно (это не считается за манёвр р). Вы можете атаковать этим оружием (или зарядить лук) в этот же ход. Проваленная попытка означает, что вы готовите оружие как обычно, и не можете делать ничего

другого в этот ход. Критический провал означает, что вы роняете оружие!

Необходима специализация по типу оружия: Силовой меч, Нож, Длинное огнестрельное (винтовки, ружья, пистолеты-пулеметы), Пистолеты, Меч (одноручный клинок длиннее ножа), Двуручный меч.

Мастер может разрешить взятие специализации для других видов оружия (или даже инструментов и другого снаряжения), если сочтет это возможным. Помимо вышеуказанных видов, существует два особых:

**Быстрое выхватывание (стрелы):** позволяет мгновенно достать стрелу, дротик или болт. уменьшает время для подготовки лука, арбалета или духовой трубки, на одну секунду.

**Быстрое выхватывание/ТУ (боеприпасы):** уменьшает время на перезарядку любого вида огнестрельного или лучевого оружия. Реальная выгода зависит от типа вашего оружия, но успешный бросок ускорит перезарядку не менее, чем на секунду. умение очень различается на разных ТУ: на ТУ4 это порох и пуля, на ТУ6+ - умение быстрого выхватывания магазинов или обойм; а на более высоких - даже энергоячеек или силовых кабелей.

В случае с этими двумя специализациями, провал приводит к падению боеприпаса, а в случае критического провала вы роняете весь колчан или подсумок, и рассыпаете боеприпасы по земле вокруг!

**Модификаторы:** преимущество Боевые рефлекс (с.43) дает премию +1. Недостаток Неуклюжие руки (с.138) - дает -3 за уровень.

## Заговаривание зубов Fast-Talk

ИН/Среднее

**По умолчанию:** ИН-5 или Артистизм-5.

Это умение так заговорить человека, чтобы он сделал то, чего не собирался. Этому не учат (по крайней мере специально) в школе: этому можно научиться, будучи коммивояжером, мошенником, адвокатом и т.д. В любой ситуации, требующей броска реакции, вы можете сделать бросок влияния, используя это умение (см. *Броски влияния*, с.359). Если умение Заговаривание зубов у вас на уровне эксперта (20 или выше), то вы получаете +2 ко всем броскам на реакцию, если можете говорить!

Заговаривание зубов - не то

же самое, что и Артистизм. Чаще всего Заговаривание зубов используется, чтобы заставить человека принять скоропалительное решение в вашу пользу. Артистизм же используется, чтобы долгое время держать кого-либо в заблуждении. Но во многих ситуациях Мастер может позволить бросок любого из этих умений.

**Модификаторы:** +2 за Голос (с.97), -3 за Нечувствительность (с.142), -1..-4 за Застенчивость (с.154), -2 Заикание (с.157), -5 за Правдивость (с.159), -1 за недостаток Непонижающий (с.146). Мастер может потребовать от игрока подробно описать, о чем он говорит, а не просто отделаться словами «Я использую Заговаривание зубов», и модифицировать бросок на свое усмотрение.

## Кража Filch

ЛВ/Среднее

**По умолчанию:** ЛВ-5, Ловкость рук-4, Карманное воровство-4

Кража - умение незаметно своровать что-то из магазина или других подобных мест (лавка, открытое кухонное окно и т.д.). Также в умение включено умение использования специальной палки с крючком на конце для известных целей. умение включает только умение собственно украсть. Возможно, Мастер потребует дополнительных бросков Скрытности для того, чтобы достаточно близко подойти к цели, либо Утаивания, чтобы спрятать украденное.

Если кто-то пристально наблюдает за предметом, требуется выиграть состязание по умению Кражи против Зрения (или Наблюдения, с.211) охранника.

**Модификаторы:** +3 за сообщника, отвлекающего внимание. +3 за тусклое освещение.

## Финансы Finance

ИН/Трудное

**По умолчанию:** Бухгалтерский учет-4, Экономика-3, Торговое дело-6.

умение распоряжаться деньгами. Это *практическое* применение Экономики (с.189) - как Инженерия для Физики. Успешный бросок умения позволит вам успешно заключить сделку, увеличить капитал, свести бюджет и пр.

**Модификаторы:** таланты к бизнесу и математике.

## Глотание огня Fire Eating

ЛВ/Среднее

**По умолчанию:** нет.

Это умение гасить огонь во рту не обжигаясь. Требуется бросок для каждой попытки. При провале броска вы получаете 1к-3 вреда (минимум 1) рту. Также умение позволяет *выдыхать* горючую жидкость изо рта. На усмотрение Мастера - это можно использовать для атаки (1к-3 вреда).

## Первая помощь/ТУ First Aid

ИН/Лёгкое

**По умолчанию:** ИН-4, Нетрадиционная медицина, Врачебное дело или Ветеринария -4.

Это умение латать раны в полевых условиях. Успешный бросок умения позволит остановить кровотечение, нейтрализовать или частично нейтрализовать яд, удачно сделать искусственное дыхание (см. *Восстановление*, с.423). Если проблема необычна, то ее сначала нужно определить с помощью Диагностики.

**Модификаторы:** за снаряжение (с.345) и знание физиологии (с.181).

## Рыбная ловля Fishing

Восп/Лёгкое

**По умолчанию:** Восприятие-4.

Это умение ловить рыбу сетью, удочкой или каким-то другим способом, обычным для вашей культуры. Если у вас есть соответствующее снаряжение, а в водоеме имеется рыба, то успешный бросок умения означает, что вы поймали рыбу. Если снаряжение отсутствует, то вы можете попробовать сделать собственное.

**Модификаторы:** за наличие снаряжения (с.345).

## Цеп Flail

См. Контактное оружие, с.208.

## Полет Flight

ЗД/Среднее

**По умолчанию:** ЗД-5.

**Требования:** преимущество Полет (с.56).

Отражает тренировку в долгом полете. Для бросков усталости используется высшее из значений ЗД и Полета. При полете на дальние дистанции, успешный бросок Полета увеличит покрываемое расстояние на 20% (если летит группа, бросок должен выкинуть каждый).

## Парящий прыжок *Flying Leap*

ИН/Трудное

По умолчанию: нет.

Требования: Ученик Мастера или Мастер оружия, плюс Прыжки и Мощный удар.

умение позволяет вам делать невероятные прыжки. Любая попытка (успешная или нет) стоит 1 ЕУ.

При успешном броске вы можете немедленно предпринять попытку прыжка. Используйте стандартные правила по прыжкам (с.352), но дистанция умножается *втрое*. При провале вы все равно можете попытаться, но не получаете премии, и делаете все броски, связанные с прыжком, с -5. При критическом провале вы падаете!

Вы можете использовать Парящий прыжок, чтобы прыгнуть *на врага* при атаке. Такая атака получает дополнительный штраф -2 на попадание, но если вы попали - умножьте вашу СЛ *втрое* в целях нанесения вреда и отбрасывания! При сбивании (slam) или столкновении, скорость движения во время прыжка рассчитывается по правилам Супер-прыжков (с.89), и эта скорость используется для расчета повреждений.

Модификаторы: -10 при *мгновенном* использовании, снижается до -5 через ход концентрации, -4 после 2-ходов, -3 после четырех, -2 после восьми, -1 после шестнадцати ходов, и без штрафов через 32 хода концентрации.

## Силовой меч

### *Force Sword*

См. Контактное оружие, с.208

## Силовой кнут

### *Force Whip*

См. Контактное оружие, с.208

## Выбивание дверей

### *Forced Entry*

ЛВ/Лёгкое

По умолчанию: нет.

Это способность эффективно выбивать двери и окна, разрушать их фомкой, тараном или кувалдой любому, даже не бойцу. Для попадания (только по неодушевленному предмету) делается бросок умения. Если вы знаете умение на уровне ЛВ+1, вы получаете +1 за кубик к базовому вреду, если же ваше умение выше - то +2. Такая же премия применяется и при использовании умений *контактно* оружия (вне боевой ситуации) против неподвижных предметов.

*Незаметно* проникнуть в помещение вы сможете с помощью Взлома (с.206).

## Судебная экспертиза/ТУ *Forensics*

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6, Криминалогия-4.

Это общая наука «лабораторной» криминалогии... расчет траектории пули, химический и микроанализ улик и т.д. В зависимости от ситуации, Мастер может позволить использование уровня по умолчанию от Химии или иной науки, соответствующей определенному исследованию (например, Хирургии для судебного патологоанатома). Некоторые задачи требуют знания других умений (анатомии или химии).

## Подделка/ТУ

### *Forgery*

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6, или Фальшивомонетчик -2.

Это способность изготовить поддельный паспорт, купюру или другой подобный документ. Этому не учат нигде кроме разведки и криминального мира, хотя вы всегда можете изучать данное умение самостоятельно.

Создание документа может занять дни, если не недели (на усмотрение Мастера). Когда вы используете фальшивый документ, то успешный бросок Подделки требуется *каждый раз*, когда документ проверяют - если только в первый раз не произошел критический успех. Провал означает, что вашу подделку распознали.

Некоторые задачи требуют броска, основанного на ЛВ - в этом случае помогают модификаторы ловкости рук (Высокая ловкость рук, с.59, или Неуклюжие руки, с.138). Мастер может позволить делать броски по умолчанию от Рисования-5, если вы целиком и полностью делаете работу сами.

Модификаторы: модификаторы за снаряжение (с.345); -5, если у вас не было образца для работы; +3, если вы слегка изменяете подлинник, а не делаете новый документ. Мастер также может назначить модификаторы в зависимости от серьезности проверки, которой подвергается документ; обычная проверка на границе, например, даст премию +5.

## Предсказание судьбы † *Fortune-Telling*

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-4, Заговаривание зубов-3, Оккультизм-3.

Это профессиональное умение угадывать характер, желания и прошлое клиента, и ис-

пользовать эту информацию для создания «озарения» по поводу будущего таким образом, что это может сойти за сверхъестественное событие. Подходящий инвентарь - астрологические таблицы, листья чая и т.п. - могут еще больше усилить иллюзию. Знание распространенных оккультных и религиозных верований (особенно тех, которые субъект разделяет) также может помочь.

С разрешения Мастера, вы можете иногда использовать Предсказание судьбы вместо Заговаривания зубов (чтобы убедить клиента в необходимости каких-то действий) или Допроса или Психологии (задавая субъекту наводящие вопросы во время предсказания). Это возможно только в том случае, если субъект действительно верит в то, что вы и в самом деле Предсказатель, и у вас есть достаточно времени на «опрос».

Вы *должны* специализироваться в отдельных искусствах гадания. Доступные специализации включают Астрологию, Толкование (Augury) (интерпретация естественных знамений - вроде полета птиц), использование хрустального шара, Толкование снов, Фен-шуй, Хиромантию, Таро.

Это умение не является сверхъестественным талантом по своей природе, и Мастер не обязан претворять в жизнь полученные вами результаты. Вы можете изучить это умение, если обладаете и истинными способностями прорицания, что даст вам возможность достаточно четко и допустимо (соответственно культуре) представить результаты. Намного меньше вероятность оказаться на костре после фразы «Так говорят звезды», чем «Я использовал заклинание»!

Модификаторы: +1 за Чувствительность или +3 за Эмпатию (с.51), премия за Харизму; -3, если вы используете Предсказание судьбы вместо Заговаривания зубов, Допроса или Психологии.

## Наводчик/ТУ

### *Forward Observer*

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5, Артиллерия (любая)-5 и др.

Это умение навести огонь артиллерии и авиа-удар на цель. Оно включает умение определения расположения цели (с помощью карты и компаса, GPS-навигаторов или спутниковых систем), умение внятно сообщить об этом экипажу орудий для и четко обозначить цель (дымовыми пашками, лазерными целеуказателями

и т.п.) получения наилучшего результата. На высоких ТУ умение меньше зависит от наблюдения цели, и больше – от управления техникой (дронами, GPS-навигаторами, лазерными целеуказателями и пр.).

Провал означает, что враг не задет; критический провал причиняет трудности и вызывает опасность. Наихудший критический провал (по выбору Мастера) приводит к тому, что обстреляны свои позиции. Для управления дронами или лазерным указателем для наведения «умных» снарядов на цель, делается бросок умения, основанный на ЛВ.

Начиная с ТУ 7 и выше, умение может быть получено по умолчанию от Использования электроники (любой специализации) -5.

**Модификаторы:** модификаторы за снаряжение (с.345), -2 за незнакомый тип артиллерии (авиаудар, если вы привыкли наводить морские орудия), -3 за каждые 500 ярдов до цели (расстояние сначала подвергается модификации при наличии оптики).

## Свободное падение Free Fall

ЛВ/Среднее

*По умолчанию:* ЛВ-5 или ЗД-5.

Это умение управлять движением при свободном падении (нулевой гравитации).

Один бросок умения нужен, когда вы только выходите в среду без притяжения; проваленный бросок означает, что у вас начинается *Космическая болезнь* (с.434).

Последующие броски умения потребуются, когда вы попытаетесь предпринять какое-либо сложное действие во время свободного падения. Любой бросок, основанный на ЛВ, сделанный в невесомости, делается против низшего из значений ЛВ, используемого умения или Свободного падения. Провал не означает, что вы получили космическую болезнь – просто действие не удалось.

**Модификаторы:** +2 за Чувство пространства (с.34).

## Погрузка/ТУ Freight Handling

ИН/Среднее

*По умолчанию:* ИН-5.

умение контроля за погрузкой и разгрузкой транспорта (нужно не грузчикам, а их бригадиру). Успешный бросок позволит избежать потери и повреждения груза во время транспортировки, и уменьшит необходимое для работы время на 20%.

## Азартные игры Gambling

ИН/Среднее

*По умолчанию:* ИН-5 или Математика (статистика) -5.

Это умение играть в азартные игры. Успешный бросок позволит (помимо прочего) понять, жульничает ли игрок, кто на вашей стороне, а также «прикинуть шансы» в любой хитрой ситуации. Когда вы играете против казино, то просто делаете бросок умения (с отрицательными модификаторами, если Мастер говорит, что шансы малы). Когда вы играете против кого-либо еще, то оба делаете обычный бросок Азартных игры (с.197), пока кто-то из вас не победит.

умение Ловкость рук (с.221) может помочь, если вы хотите жульничать! Чтобы уличить шулера, проведите Состязание умений: ваше умение Азартные игры (или просто бросок Зрения) против Ловкости рук оппонента в случае с картами или костями, либо против ИН при иных способах шулерства.

**Модификаторы:** от +1 до +5 за знакомство с данной игрой; от -1 до -5, если против вас жульничают. -3 за недостаток Безрадостный (с.140), поскольку вас не волнует выигрывать или проигрывать.

*Люди часто ставят на кон внушительные суммы, некоторые могут зарабатывать на жизнь умениями профессионального игрока.*

## Игры † Games

ИН/Лёгкое

*По умолчанию:* ИН-4.

Способность хорошо играть в игры. умение включает знание правил игры, этикета и турнирных правил. Вы должны специализироваться в определенной игре (возможные варианты – настольные игры, карточные, компьютерные, военные и пр.).

В большинстве культур умение играть в одну или несколько игр является ценным качеством в обществе. Люди часто ставят на кон внушительные суммы, некоторые могут зарабатывать на жизнь умениями профессионального игрока. В кампании игра может вестись на крупную сумму, либо герою может приятиться сыграть против могущественного чудовища или мага, когда на кону жизни его компаньонов. Иногда споры решаются игрой, как видом бескровной дуэли.

Знания правил определенных видов спорта также сюда относится, но спортивные специализации позволяют лишь *судить*. Для участия используется соответствующая специализация умения Спорт (с.22) или Спортивное единоборство (с.184). Судья бросает против умения для обнаружения нарушений, определения победителя и пр. Спортсмен может использовать умение Игры как бросок влияния (см. *Броски влияния*, с.359), когда имеет дело с судьей, но штраф будет не менее -3.

При взятии спортивной специализации необходимо указать и специализацию по типу соревнований, например, Игры: НХЛ-хоккей, или Игры: Олимпийское дзюдо. Специализации по лигам относятся друг к другу с -2.

**Модификаторы:** Знакомство с культурой (с.23). По древним играм накопилось много знаний и опыта; поэтому при встрече игроков из разных временных периодов, игроки более поздних времен получают +1 к эффективному умению.

## Садовод Gardening

ИН/Лёгкое

*По умолчанию:* ИН-4 или Сельское хозяйство-3.

Способность выращивать ра-

стения в небольших пространствах (для больших масштабов используется Фермер). Успешный бросок умения позволит вам вырастить еду, лекарственные травы, красивые цветы и деревья, и т.д.

**Модификаторы:** от -2 до -4 за незнакомый метод (гидропоника и бонсай), тип (трава, деревья), географический регион. Все штрафы накопительны.

## Удавка Garrote

ЛВ/Лёгкое

*По умолчанию:* ЛВ-4.

Способность опутывать беспомощную или беспечную жертву тонкой веревкой, удушая ее. Подробности можно найти в параграфе *Особые виды контактного оружия* (с.404). Удавкой нельзя парировать!

## География/ТУ † Geography

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6 и др.

Наука о физическом, политическом и экономическом делении планеты, и их взаимодействии. Это частично физическая, частично социальная наука. Специализация необходима:

**Физическая (Physical):** наука о физических свойствах поверхности планеты. Такой географ способен ответить на вопрос о климате, ландшафте и т.д. Необходима дополнительная специализация по типу планет (с.180). По умолчанию: Геология (тот же тип планет)-4, Метеорология (тот же тип планет)-4.

**Политическая (Political):** наука о политических регионах – границах, промышленности, ресурсах. Политический географ ответит на вопросы о обычаях, перенаселении, экономическом взаимодействии, транспортных путях и пр. По умолчанию: Экономика-4.

**Региональная (Regional):** объединяет физическую и политическую географию, но изучает лишь один регион: США, Нью-Йорк, планету Земля. Глубина знаний уменьшается с увеличением размера региона (см. Знание местности, с.176). По умолчанию: соответствующее Знание области-6.

Друг к другу специализации относятся с -5.

## Геология/ТУ † Geology

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6 или Разведка полезных ископаемых-5, География (физическая)-4.

Это наука, изучающая структуру планет. Геолог знает о нефти, скалах, металлических рудах и минералах, о землетрясениях и вулканах, а также об окаменелостях. Будучи на природе, он может попытаться отыскать воду, анализируя характерные черты местности, как и для умения Выживание (с.223).

Необходима специализация на типе планет (с.180).

## Язык жестов Gesture

ИН/Лёгкое

По умолчанию: ИН-4.

Это способность общаться с помощью простых импровизированных сигналов руками. Успешный бросок Языка жестов позволит вам сообщить простую мысль другому или понять одну простую мысль,

сообщенную кем-то другим.

Простой язык жестов не приспособлен для сложного общения!

**Модификаторы:** знакомство с культурой (с.23). Различные культуры используют разные наборы жестов.

## Групповое выступление † Group Performance

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5, отдельные параметры для разных видов специализации.

Способность дирижировать и управлять группой выступающих – в студии, на репетиции или перед аудиторией. Успешный бросок значит, что выступление понравилось. Вы должны специализироваться в отдельном творческом искусстве. Все специализации имеют требования, указанные ниже, а также одно из следующих: Дипломатия, Лидерство или Запугивание.

**Хореография (Choreography):** способность структурировать и вести группу танцоров. По умолчанию: Танцы-2. Требования: Танцы.

**Дирижирование (Conducting):** способность управлять группой музыкантов. Хор, симфонический оркестр – все это разные знакомства (с.169). По умолчанию: Музыкальный инструмент-2 или Пение-2. Требования: два любых умения музыкальных инструментов или один инструмент и Пение.

**Режиссирование (Directing):** способность управлять группой актеров (фильм, опера, телевидение, театр – все разные знакомства). По умолчанию: Выступление-5. Требования: Выступление.

**Боевая хореография (Fight Choreography):** подобно хореографии, но используется не для танцев, а для Сценических боев (с.222). По умолчанию: Сценический бой-2. Требования: Сценический бой.

## Тяжелое оружие/ТУ † Gunner/TL

ЛВ/Лёгкое

По умолчанию: ЛВ-4.

Это способность использовать тяжелое оружие (обычно установленное на транспорте или опоре) для ведения прямого огня. В случае с непрямой наводкой и огнем используется умение Артиллерия (с.178).

Делайте бросок умения каждый раз, когда стреляете из этого оружия. Для попадания в цель требуется успешный бросок умения, для быстрого устранения неполадки – бросок умения, осно-

ванного на ИН.

Заряжающие могут бросать умение, основанное на СЛ, чтобы ускорить перезарядку (указано в описании конкретного вида оружия).

Вы должны специализироваться на определенном виде оружия. Доступные виды специализаций варьируются на разных ТУ, но включают один или больше видов из следующих:

**Лучевое (Beam):** любой тип оружия, ведущее прямой прицельный огонь энергией (лазеры, бластеры и т.д.).

**Орудия (Cannon):** Любой вид тяжелого снарядного оружия – орудие танка или электромагнитное орудие космического корабля – стреляющее одиночными выстрелами.

**Катапульта (Catapult):** любой вид крупной механической метательной машины (баллисты).

**Пулеметы (Machine Gun):** любой вид тяжелого снарядного оружия, способного к стрельбе очередями.

**Ракетные установки (Rockets):** любые пусковые установки, закрепленные на транспорте или опоре.

Большинство из этих видов специализации относятся друг к другу по умолчанию с -4. Виды оружия, попадающие под каждую категорию, различаются на разных ТУ, также как и боеприпасы к ним (дымный и бездымный порох и энергодаячки с болванками).

Знакомство с оружием критически важно. Вы получаете по -2 за каждое различие по прицельной системе (открытый прицел и наплевательный дисплей), способу крепления (тренога или корпус), типу оружия (пулемет и автоматическая пушка), вплоть до возможного -6, до тех пор, пока не ознакомитесь со всеми различиями.

**Модификаторы:** все подходящие модификаторы за дистанционный бой, -4 за плохое состояние оружия; по -2 за каждое различие в прицельной системе (камера и открытый прицел), крепление (тренога, когда вы раньше использовали только турель), незнакомое оружие известного типа (30-миллиметровый пулемет при привычке к 50-му калибру).

## Огнестрельное оружие/ТУ † Guns/TL

ЛВ/Лёгкое

По умолчанию: ЛВ-4.

Это способность использовать пороховые (и подобные) виды оружия с химическими или осколоч-

ными снарядами. Для попадания в цель требуется успешный бросок умения, для быстрого устранения неполадки – бросок умения, основанного на ИН.

Специализация на типе оружия *необходима*. Доступные виды оружия различаются на разных ТУ, но включают большую часть из следующих:

**Гранатомет (Grenade Launcher, GL):** крупнокалиберное оружие, стреляющее разрывными снарядами. Включает в себя подствольные гранатометы, ракетницы и их ультратехнологичные аналоги.

**Гиро (Gyro):** любой тип небольшого оружия, стреляющего маленькими ракетами.

**Легкое бронестойкое оружие (Light anti-armor weapon, LAW):** все виды ракетных пусковых установок и безоткатных винтовок.

**Легкие пулеметы (Light Machine Gun):** любые пулеметы, стрельба из которых ведется от бедра или с сошки.

**Мушкет (Musket):** длинноствольное ненарезное оружие, стреляющее пулями (обычно, но не всегда – на дымном порохе)

**Пистолет (Pistol):** все виды небольших огнестрельных видов оружия (пистолеты, револьверы) – включая автоматические, но не стреляющие очередями.

**Винтовки (Rifle):** нарезное длинноствольное оружие – охотничьи, снайперские, штурмовые винтовки, стреляющие пулями.

**Ружья (Shotgun):** гладкоствольное длинноствольное оружие, стреляющее дробью и подобными боеприпасами.

**Пистолеты-пулеметы (ПП, SMG):** полностью автоматические виды оружия небольшого размера, использующие боеприпасы малого калибра.

Большинство из этих видов специализации относятся друг к другу по умолчанию с -2, но гранатометы, Гиро и ЛБО – с -4. Виды оружия, попадающие под каждую категорию, различаются на разных ТУ (заряжаемые со ствола ружья и автоматические винтовки), также как и *боеприпасы* к ним (дымный и бездымный порох и энергоячейки с болванками).

Знакомство с оружием критически важно. Вы получаете по -2 за каждое различие: тип хвата (сошка или ручное ору-

жие), калибр (12,7 мм и 5,56 мм), принцип действия (самозарядные и перезаряжаемые), до возможного -6, пока вы не выучите все различия.

**Модификаторы:** все подходящие модификаторы за дистанционный бой; по -2 за незнакомый тип действия (автоматический пистолет при привычке к револьверам), хват (противотанковая ракетница, стрельба с которой ведется с плеча, либо такая же ракетница, установленная на треноге), или незнакомое оружие (автомат Калашникова против винтовки М16); -4 и больше за плохое состояние оружия.

## **Работа с опасными материалами/ТУ †** **Hazardous Materials** ИН/Среднее

*По умолчанию:* ИН-5.

Способность транспортировки, хранения и уничтожения опасных материалов, включая их учет и маркировку, а также защиту, противоядия и пр. (Для использования личного защитного снаряжения, используется умение Скафандр, с.192).

*Необходима* специализация (тип материалов). Обычные специализации – биологические, химические, радиоактивные, но другие тоже могут существовать (нанотехнологические, магические). Обычные специализации относятся друг к другу по умолчанию с -5; экзотические могут вообще не иметь уровня по умолчанию.

Бросок умения делается всякий раз при использовании других умений (по *низшему* из значений умений) и просто при работе с материалами.

Уровень по умолчанию от ИН отражает только общеизвестные знания о хранении материалов. Профессионалы *зачастую* скрывают определенные знания (особенно касающиеся маркировки) от широкой общественности. Такие знания не получают значения по умолчанию.

## **Геральдика** **Heraldry** ИН/Среднее

*По умолчанию:* ИН-5 или Хорошие манеры (высшее общество)-3.

Это умение определять и создавать гербы, их цвета, изображенные предметы, другие

эмблемы. При успешном броске герольд может определить рыцаря или дворянина по знамени или щиту, которые те носят, и описать это в надлежащих геральдических терминах; создавать привлекательные и подходящие гербы для новых дворян (без конфликтов с существующими правилами) и так далее.

Вы можете взять *необязательную* (в некоторых мирах – обязательную) специализацию на *типе*: гербы (обычная – как описано выше), Эмблемы корпораций (по умолчанию Свежие новости (бизнес)-3), или даже Граффити (Знание улиц)-3).

**Модификаторы:** за Знакомство с культурой; также может модифицироваться в зависимости от того, широко ли известен вид герба (вплоть до +5), наоборот малоизвестен (-1 или больше).

## **Знахарь/ТУ** **Herb Lore** ИН/Очень Трудное

*По умолчанию:* нет.

*Требования:* Натуралист.

Способность изготавливать травяные препараты с магическими эффектами – приворотные зелья, целительные бальзамы и пр. Существует только в магических мирах, и работает почти как Алхимия (с.174), но *не дает* способности распознать эликсир. С другой стороны, травник может найти ингредиенты бесплатно на природе бросками Натуралиста, а алхимик нуждается в редких и дорогих препаратах (крови драконов, драгоценных камнях, золоте и т.д.).

## **Тайное знание †** **Hidden Lore** ИН/Среднее

*По умолчанию:* нет.

Отражает знания, которые потеряны, скрыты или просто забыты. Независимо от причины, большая часть людей не знают о них – эти знания доступны только тем, кто их изучал специально.

Вы должны специализироваться в определенной области. Если вы желаете начать играть с этим умением, вы должны указать в предыстории персонажа, откуда вы их изучили. Мастер может даже потребовать покупки Необычного происхождения – или вообще запретить начинающим (и даже вообще игрокам!).

Для приобретения знаний в ходе игры, вы должны найти надежный источник информации. Мастер может привязать увеличение умения к определенным действиям – например, неделям изучения пыльных книг – вместо свободного распределения очков. Например, древняя рукопись может вам позволить потратить 8 очков (и не больше!) на определенную специализацию умения.

Помните, что многие секреты остаются таковыми потому, что могущественные существа желают сохранить их в тайне. Так что, обсуждение или демонстрация таких знаний могут быть чрезвычайно опасными.

Возможные специализации включают:

**Конспирация:** вы знаете подробности, скрываемые о различных аспектах общества. Это – фактические знания (к примеру, правда об Иллюминати), и не включают способности анализировать. Доступно только в сеттингах, где такие системы существуют.

**Демоны:** вы познали секреты Ада, цели демонов в мире смертных, и возможно, даже имена некоторых демонов.

**Фэйри:** вы узнали о фэйри и их тайных королевствах.

**Духи:** вы знаете о духах и других духовных сущностях – цели, имена и пр.

## Ходьба

### Hiking

ЗД/Среднее

По умолчанию: ЗД-5.

Умение отражает тренированность для длительных переходов, путешествий, марша и т.д. Оно также включает знания о том, как лучше нести рюкзак, как изменять темп движения и т.д. Бросайте умение в начале каждого дня пути; при успешном броске увеличьте пройденное расстояние на 20% до учета условий движения. Если несколько человек путешествуют вместе, все должны выполнить бросок Ходьбы, чтобы вместе пройти большое расстояние. См. Ходьба (с.351).

Мастер может дать премию за хорошие карты и удобную обувь, но не за ландшафт.

## История †

### History

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6.

Это наука, изучающая письменную историю (в противоположность Археологии (с.176), изучающей дописьменную эпоху). Историк сможет ответить на вопро-

сы, касающиеся истории или (по решению Мастера), выполнив бросок, вспомнить полезную аналогию из прошлого: «Ах, да. Ганнибал как-то столкнулся с похожей ситуацией, и вот как он поступил...». Специализация необходима. Существует два основных класса специализации:

- Специализация по ограниченному географическому региону (не более небольшой нации) на протяжении многих эр – история штата Нью-Йорк, Баварии, Ирландии.

- Одна эра (викторианский период, XX век) обширного географического региона (Европа); культура (мусульманство); идея (экономика, эстетика, военная).

**Примеры:** (История – Америка, XX-век; История (наполеоновская военная).

Огромное количество доступных специализаций снижает вероятность найти зависимости по умолчанию между ними почти до нуля. Если две специализации вообще пересекаются, они могут зависеть по умолчанию со штрафом от -2 до -4 и больше.

## Хобби

### Hobby Skill

ЛВ или ИН/Лёгкое

По умолчанию: ЛВ-4 или ИН-4, в зависимости от основного атрибута.

Многие из областей, доступных для изучения, не приносят большой пользы для жизни или приключений – но люди все равно их изучают. Каждый из них – отдельный Хобби-умение, умения, требующие тонкой работы (вышивание, вязание, оригами и т.д.) – ЛВ/Легкие умения, по умолчанию относящиеся к ЛВ-4; а концентрирующиеся на эрудиции или воображении (комиксы, рок-музыка, фантастика, аквариумистика) – ИН/Лёгкое, по умолчанию имеющие уровень ИН-4.

Несколько очков в хобби-умениях могут разнообразить ролевой отыгрыш – и, возможно, иногда оказаться полезными. Вам не нужен учитель для изучения и улучшения Хобби. Однако, вы не можете изучить в качестве Хобби ни один из умений, приведенных в этой главе.

## Утаивание

### Holdout

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5 или Ловкость рук-3.

Это умение утаивать предметы на себе или на других (обычно тех, кто вам помогает). Также это умение находить спрятанные таким образом вещи.

Размер и форма предмета определяют, насколько удобно его утаить. Некоторые примеры:

+4: Драгоценный камень размером с горошину; почтовая марка;

+3: Крупный драгоценный камень;

+2: Одна отмычка; крупный драгоценный камень; гривенник; компьютерный диск ТУ 9+; письмо;

+1: Набор отмычек; кинжал; серебряный доллар;

0: Дискета или компакт-диск XX века, без коробки;

-1: Большой нож; рогатка, маленький пистолет или небольшая граната;

-2: Обычный пистолет (например «Luger»), граната, большой нож;

-3: Пистолет-пулемет, короткий меч, обрез;

-4: Меч, автомат;

-5: Полуторный меч, винтовка;

-6: Арбалет, тяжелая снайперская винтовка.

Предметы, которые шевелятся или издают шум, дают как минимум -1 к умению Утаивание.

Одежда также влияет на эффективное умение. Монахиня из ордена кармелитов в полном облачении (+5 к умению) может скрыть от посторонних глаз гранатомет или секиру. Танцовщица из Лас-Вегаса в своем наряде (-5 к умению) с трудом сможет спрятать даже кинжал. Конечно, она может и вовсе избежать обыска (если охранникам не будет в этот момент скучно), потому что «ясно, что она ничего в таком наряде не спрячет...» Полностью голый человек получает -7 к умению. Правильно сшитая кобура или специальная одежда помогает *спрятать оружие* (с.345). Одежда, специально созданная, чтобы прятать предметы, может дать премию до +4.

Чтобы обнаружить утаиваемую вещь, требуется выиграть Быстрое состязание умений: бросок Поиска ищущего против Утаивания укрывающего. Поиск по умолчанию равен Восприятию-5, если вы его не учили. Дополнительные правила можно найти в описании умения Поиск (с.219).

## Домашнее хозяйство

### Housekeeping

ИН/Лёгкое

По умолчанию: ИН-4.

Способность управлять домашним хозяйством. Включает домашнюю экономику и повседневные обязанности: уборку, готовку (но не общественное питание, которое относится к умению Повар), мелкий ремонт (любая задача, дающая премию +4 за простоту к ремесленным умениям для ремонта) и пр.

Основное использование умения – качественное выполнение домашних обязанностей, но это может быть полезно и для приключенцев – например, для замечания следов.

## Гипноз Hypnotism

ИН/Трудное

По умолчанию: нет.

Это умение влиять на сознание жертвы словами или действиями. Первая попытка гипноза занимает 5 секунд и требует броска умения. Если она провалена, но жертва не *сопротивляется* вам, то вторую попытку можно сделать со штрафом -5, это займет 5 минут. Если и вторая попытка провалится, то жертва сопротивляется гипнозу и не может быть загипнотизирована в этот день.

Успешное применение гипноза погружает субъекта в сон. Этот сон считается хорошей анестезией в целях использования Хирургии. С позволения Мастера, дальнейшие броски Гипноза позволят жертве вспомнить что-то забытое, а Психологии – преодолеть ментальные проблемы.

Когда человек загипнотизирован, он очень легко поддается внушению. Проведите состязание умения гипнотизера против Воли жертвы за каждую отдаваемую команду. Любая команда, которая подвергает опасности жизнь жертвы или жизнь ее близких, дает премию +5 к Воле. Эффект гипноза длится 1к часов, если только не будет прерван гипнотизером раньше. Постгипнотическое внушение (программирование действий жертвы после ее выхода из транса) тоже возможно. Обычно это дает жертве премию +1 к Воле за каждую полную неделю отсрочки.

Использование Гипноза в бою *невозможно* – разве что только в киношных играх. Вы можете пытаться загипнотизировать ничего неподозревающую или сопротивляющуюся жертву, но она может сопротивляться по Воле+5. Если сопротивление было успешным, в этот день данная жертва вам не поддастся. Конечно, если жертва не знакома с гипнозом, то она не поймет, что произошло, но может что-то заподозрить.

В любом случае, гипнотический транс длится 1к часов, если вы не прервете его раньше.

*Модификаторы:* +2 за использование с помощью телепатии (см. Телекоммуникация, с.91), поскольку ваш голос сложнее проигнорировать.

## Недвижимая стойка

### Immovable Stance

ЛВ/Трудное

По умолчанию: нет.

*Требования:* Ученик Мастера.

Нужным образом направляя вашу энергию, используя тайную технику сохранения равновесия и т.п., вы буквально «вращаете» в землю. Бросок умения делается в любом случае, когда атака (толкание или умение Отбрасывания (с. 216), может привести к падению или отбрасыванию.

При успехе вы не подвергаетесь эффекту отбрасывания или не падаете. При провале вы отброшены, но получаете обычный бросок ЛВ для избегания падения. При критическом провале вы терпите полные эффекты отбрасывания и падаете.

Это умение также помогает против атак, использующихся с умением Дзюдо (с.203). Если вы провалили активную защиту (или не защищались вообще) против броска Дзюдо, ваш противник должен победить в состязании по умению Дзюдо против вашего умения Недвижимой стойки, или его бросок не пройдет.

*Модификаторы:* -1 за ярд потенциального отбрасывания; +4 за Идеальное равновесие (с.74).

## Природная атака †

### Innate Attack

ЛВ/Лёгкое

По умолчанию: ЛВ-4.

Представляет тренированность в использовании дальнего бойного природного оружия: огненного дыхания, энергетических шаров и т.д. Увеличивает шансы на попадание Воздействием (с.35), Скоровыванием (с.40), Природным оружием (с.61), Волшебными струями и снарядами, и подобными атаками. Для попадания сделайте успешный бросок умения.

*Необходима* специализация:

*Лучи (Beams):* любой энергетический удар, струя и пр., излучаемая из рук. Вам необходимо иметь хотя бы одну свободную (не обязательно пустую) руку.

*Дыхание (Breath):* любая атака, происходящая из вашего рта – типа плевка или огненного дыхания. Вы должны стоять лицом к цели и рот ваш не должен быть заткнут.

*Взгляд (Gaze):* атаки, исходящие из глаз – обжигающий взор, взгляд василиска и пр. Вы должны видеть жертву своими глазами.

*Снаряд (Projectile):* любой снаряд или псевдоматериальный стусок энергии (например, закливание Огненного шара), пускаемый из рук. Также необходимо иметь хотя бы одну свободную (необязательно пустую) руку.

Все виды специализации относятся друг к другу с -2.

умение используется для попадания атаки в цель, но не для ее активации или воздействия; таким образом, запреты «ваш рот не должен быть заткнут» применятся исключительно к вашей способности провести атаку. Если вы можете активировать атаку во время сдерживания, вы можете не делать броска для атаки того, что вас удерживает!

Это умение используется только для дистанционных атак. Для атак в контактном бою используется Драка (с.182).

## Анализ разведанных/ТУ Intelligence Analysis

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6 или Страгегия (любая)-6.

Способность анализировать и интерпретировать данные разведки. Позволяет рассчитать вражеские планы и возможности, оценить точность информации и надежность источников, и т.д. В большинстве миров этому учат только в разведке, армии и службах безопасности – зачастую надо иметь определенный Ранг или уровень Секретного доступа.

Мастер кидает бросок умения *тайно*, при успехе он сообщает вам некоторые детали о значимости и точности данных, и возможные планы врага. При встрече с намеренной дезинформацией, Мастер тайно кидает состязание между вашим умением против вражеского умения дезинформации (подделка, пропаганда и т.д.). При вашей победе он сообщает вам неверные детали информации. Однако, понимание и интерпретация того, что на самом деле это означает, лежит целиком на вас.

Это умение не используется для *собирания* данных. Для публичных источников используются Свежие новости (с.186) и Исследование (с.217), для физических улик – Судебная Экспертиза (с.196) и Обыск (с.219); Наблюдение (с.211) для человеческого поведения, и Работа с электроникой (с.189) для работы со спутниковыми данными, данными радио-перехвата и прочих методов распространённых при ТУ 7+.

Вы можете взять необязательную специализацию на определенном типе разведки. Полезной специализацией на ТУ 6+ является Анализ Трафика – определение целей и организации путей сообщения с помощью изучения данных перехвата.

*Модификаторы:* от -1 до -5 за неполноту информации, -3, если вся информация поступила из одного источника, -3 за специализированные сведения, если вы не имеете соответствующих умений.

## Допрос Interrogation

ИН/Среднее

*По умолчанию:* ИН-5 или Запугивание-3, Психология-4.

Это способность допрашивать пленного. Этому не учат нигде кроме разведки, полиции, тюрем, армии или преступного мира.

Чтобы допросить пленного, вы должны выиграть Состязание: ваше умение Допроса против Воли пленного. Мастер отыгрывает пленного (или, если пленный это вы, Мастер отыгрывает того, кто ведет допрос) и делает все броски кубиков секретно. Бросок для каждого вопроса занимает 5 минут времени; успешный бросок даст правдивый ответ на один вопрос. При проваленном броске допрашиваемый будет молчать или солжет. Серьезный провал (на 5 или больше очков) означает, что вам *хорошо, убедительно* солгали! Мастер отыгрывает пленного (или допрашивающего, если пленным выступаете вы), и делает броски в тайне.

*Модификаторы:* +2 за длительный допрос (более двух часов); -5, если лояльность пленного по отношению к лидеру или к делу «Очень хорошая» или «Отличная»; +3 за применение серьезных угроз; +6 за применение пыток\*. Две последние премии увеличиваются на +1, если у вас есть недостаток Безжалостный (с.125)!

\* Обратите внимание, что «пытки» не обязательно означают тиски и дыбу. Мучить пленного объектом его фобии (см. *Фобии*, с.148) – это очень эффективная пытка, если он проваливает бросок Воли, пытаясь преодолеть страх. Правдоподобная угроза в адрес близкого человека – это тоже пытка. Обратите также внимание, что пытки в отношении пленного обычно считаются подлостью и за ними наверняка последует расплата.

## Запугивание Intimidation

Воля/Среднее

*По умолчанию:* Воля-5 или Артистизм-3.

Это умение убедить в чем-то кого-либо путем запугивания. Смысл его состоит в том, чтобы заставить жертву поверить, что вы можете и хотите, а возможно, даже стремитесь сделать с ней что-то очень нехорошее.

умение запугивать может заменить бросок реакции в любой ситуации (см. *Броски влияния*, с.359). Вы не можете запугать Невозмутимых!

Успешный бросок Запугивания дает Хорошую (но обычно не Дружественную) реакцию, проваленная – Плохую. При критическом успехе жертва должна сделать бросок Страх с -10!

Точный результат успешного броска зависит от объекта воздействия. Честный гражданин, вероятно, будет сотрудничать, злясь или напустив на себя фальшивую радость. Бомж может вылизывать ваши ботинки (и даже стать искренне лояльным). А какой-нибудь крепкий качок может не испугаться, а заявить «Ты парень что надо!». Это решает и отыгрывает Мастер. Критический успех вашего броска или критический провал Воли жертвы означает, что кроме обычных результатов провала, она должна сделать еще и бросок Страх!

*Запугивание группы:* вы можете пытаться запугать до 25 людей сразу, со штрафом -1 за каждые 5 людей (и долю этого числа). Множество «пугателей» может запугивать пропорционально больше людей; например, три бандита могут запугать до 75 человек сразу! Штраф за количество людей делится на количество запугивающих. Состязание проводится по *высшим* умениям Запугивания против *высшего* значения Воли в группе.

*Особое запугивание:* если игрок выполнит броски и Запугивания, и Заговаривания зубов, и хорошо все это отыграет, то он способен запугать кого-то, даже если ему нечем подкрепить свои слова. Это единственный способ запугать некоторых людей (Мастеров боевых искусств, правителей мира, агрессивных пьяниц). Успех при обоих бросках дает Очень Хорошую реакцию. Успех в одном и провал в другом дает Слабую реакцию. Провал обоих – Очень Плохую.

*Модификаторы:* +1..+4 за демонстрацию силы и кровожадности, или сверхъестественные возможности (на усмотрение Мастера), при этом еще +1 за Безжалостность (с.125). +3 за Уродливую, +4 за Монструозную или Ужасающую внешность (с.21). -1..-4 за Застенчивость (с.154), -1 за наличие недостатка Непонимающий (с.146).

Уровень Бесстрашия (с.55) соответственно модифицирует ваш бросок умения. Мастер может назначить премию +1 за умный или пугающий диалог, но может дать и минусы, если подход нескладный или несоответствующий. Просьбы о помощи дают не меньше -3 штрафа.

## Искусство невидимости Invisibility Art

ИН/Очень Трудное

*По умолчанию:* нет.

*Требования:* Ученик Мастера, и Гипноз плюс Скрытность на уровне 14+.

Это невероятное умение, часто придаваемое ниндзя и другим Мастерам боевых искусств, дающее способность оставаться незамеченным, даже открыто стоя в поле зрения. Для активации требуется одна секунда концентрации. После этого, делается быстрое состязание по вашему Искусству Невидимости против броска Зрения для каждого персонажа, способно вас увидеть.

Наблюдатели должны получать штрафы за темноту к своему броску Зрения. Отвлеченный или занятый чем-то другим получает дополнительный штраф -3; намеренно осматривающий область – получает +3. Если кто-то заметил вас и поднял тревогу, показывая на вас – все, кто поверил, получают +3 на *следующий* бросок.

Если вы побеждаете в состязании, данная персона не может видеть вас в течение одной секунды, иначе – видит вас как обычно. С момента, как кто-то вас заметил, он не подвержен действию этого умения, до тех пор, пока вы каким-либо образом не покинете его поле зрения (возможно, просто шагнув в затененный угол), после чего вы можете попытаться скрыться снова.

Это умение вообще не действует в бою. В частности, если вы кого-то атакуете, то немедленно становитесь видимыми для всех!

*Модификаторы:* +3, если вы используете дымовую или световую гранату перед броском (кажется, что вы исчезли в клубе дыма). Ваше движение также модифицирует ваш бросок умения: если вы спокойно стоите (Движение 0) – не получаете штрафов; -1, если вы медленно крадетесь (движение 1), -2, если вы быстро идете (Движение 2), или -5, если бежите (Движение 3 и больше). Если вы стоите совершенно неподвижно (требует броска Контроля дыхания или Медитации), то получаете +1.

## Ювелир/ТУ Jeweler

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6 или Кузнец (Медь или Олово и свинец)-4.

Это способность работать с драгоценными металлами всех видов, изготавливать драгоценности, инкрустировать оружие и так далее. Ювелир может распознать любой драгоценный металл или определить стоимость любой драгоценности, сделав бросок умения.

## Дзюмме/сай

### Jitte/Sai

См. Контактное оружие, с.208

## Дзюдо

### Judo

ЛВ/Трудное

По умолчанию: нет.

Это умение отражает *общее* умение проводить голыми руками броски и захваты, а не специфическую школу рукопашного боя.

Используя дзюдо, вы можете парировать дважды в ход каждой рукой так, как если бы это было оружие, бросок парирования равен (Дзюдо/2)+3. Кроме того, при парировании во время отступления вы получаете дополнительную премию (см. *Отступление*, с.377). вы не получаете штрафа -3 за парирование оружия голыми руками - это уменьшает ваши шансы получить ранение в бою с вооруженным врагом (см. *Парирование голыми руками*, с.376).

В следующий ход после успешного парирования умением Дзюдо, вы можете попытаться бросить противника, если он находится в соседней клетке. Это считается как атака, и требует броска умения (если вы используете тотальную атаку, вы не можете сделать две попытки, но можете сделать одну с +4). Ваш враг *может* использовать любую активную защиту. Если он ее проваливает, то вы бросаете противника!

Когда вы бросаете противника, то он падает, куда вы захотите: в любые две смежные с вами клетки. Одной из этих двух клеток должна быть его, *ваша* или любая смежная с одной из них. Противник должен сделать бросок ЗД; провал означает, что он оглушен! Если вы бросаете его в кого-то еще, то этот человек должен сделать бросок СЛ+3 или ЛВ+3 (что лучше), чтобы избежать сбивания с ног.

Кроме того, вы можете использовать свое умение Дзюдо вместо ЛВ при любом броске ЛВ, сделанном в ходе Боя вплотную, кроме бросков для поднятия оружия или бросания щита. Если вы хватаете врага, используя Дзюдо, и он провалил попытку освобождения - вы можете бросить его на следующий ход, как будто успешно парировали атаку.

Чтобы использовать умение Дзюдо, ваши руки должны быть свободными. Поскольку дзюдо сильно зависит от подвижности, вы получаете штраф, равный вашему уровню нагрузки.

## Прыжки

### Jumping

ЛВ/Лёгкое

По умолчанию: нет.

Отражает тренировку в прыжках. Попытка сложного прыжка - бросок против высшего значения из Прыжков или ЛВ. Кроме того, вы можете использовать половину значения умения Прыжков вместо Базового движения для расчета дальности прыжка - так, если вы знаете умение Прыжки на уровне 14, то прыгаете так, как если бы ваше базовое движение было равно 7. См. *Прыжки*, с.352.

## Каратэ

### Karate

ЛВ/Трудное

По умолчанию: нет.

Это умение представляет общее умение натренированно бить рукой и ногой, а не специфическую школу рукопашного боя. Делайте бросок Каратэ для попадания рукой (без -4 за использование левой руки), или Каратэ-2 для попадания ногой. Вы не можете использовать Каратэ для использования природного оружия - для этого используется Драка (с.182), но вы можете использовать некоторые особые приемы (см. *Особые техники безоружного боя*, с.403).

При использовании для нападения, Каратэ увеличивает количество повреждений, наносимых вашим ударом без оружия. Если вы тренированы на уровне ЛВ, ваше базовое прямое повреждение увеличивается на +1 за кубик, при знании на уровне ЛВ+1 - на +2 за кубик. Это изменение повреждений записывается отдельно на листе персонажа.

Вы можете парировать *дважды* за ход, по одному разу каждой рукой так, как если бы это было оружие, используя (умение/2)+3

в качестве защиты парированием. Если вы парируете оружие, парирование делается без штрафа -3, и вы получаете улучшенную премию к парированию, если парируете при отступлении (см. *Отступление*, с.377).

Подробные правила по парированию голыми руками вы можете найти на с.376.

Руки, которые вы используете, должны быть свободны (хотя вы можете использовать тяжелые перчатки и кастеты). Поскольку в этом умении важна свобода движений - нагрузка дает штраф на все атаки и попытки парирования с использованием Каратэ, равный уровню нагрузки.

## Киай

### Kiai

ЗД/Трудное

По умолчанию: нет.

*Требования:* Ученик Мастера или Мастер оружия.

Вы можете выбрасывать Ки мощным криком, который заставляет врагов замереть на месте. Это считается за атаку, и стоит 1 ЕУ за попытку, независимо от успешности.

Используется быстрое состязание - умение Киай против Воли жертвы, с -1 за каждые два полных ярда дистанции до цели. Тугоухие сопротивляются с +1, глухие - с +2. В случае победы, жертва считается ментально оглушенной (*Эффекты оглушения*, с.420).

Работает одновременно только против одного врага - услышать крик могут все, но ваша Ки сфокусирована на одном. Однако, успешный бросок умения дает вам +2 на броски Допроса против *всех* услышавших.

## Нож

### Knife

См. Контактное оружие, с.208

## Вязание узлов

### Knot-Tying

ЛВ/Лёгкое

По умолчанию: ЛВ-4, Лазание-4, Моряк-4.

Способность быстро и качественно вязать хорошие узлы. Успешный бросок умения позволит сделать петлю, связать кого-либо и пр. Связанный этим умением, должен победить в состязании, чтобы вырваться.

*Модификаторы:* +1 за уровень преимущества Высокая ловкость рук (с.59), -3 за уровень Неуклюжих рук (с.138).



## Кусари

### Kusari

См. Контактное оружие, с.208

## Пика

### Lance

ЛВ/Среднее

*По умолчанию:* Копье-3, ЛВ-6.  
*Требование:* Верховая езда.

Способность использовать пику – оружие, похожее на копье 12 или более футов в длину, используемое верхом. Это умение не относится к контактному оружию (с.208). В сражении на пиках обычное парирование не используется; человек, держащий пику, должен Блокировать или Уклоняться от вражеских ударов.

## Лассо

### Lasso

ЛВ/Среднее

*По умолчанию:* нет.

Это умение бросать лассо или аркан. Оно используется в основном для ловли животных. Подробные правила можно найти в параграфе *Особые виды метательного оружия* (с.410).

## Право †

### Law

ИН/Трудное

*По умолчанию:* ИН-6.

Отражает знания законов и юриспруденции. Успешный бросок позволит вам вспомнить, вывести или выяснить ответ на вопрос, касающийся права. Но помните, что немногие юридические вопросы имеют четкий ответ – даже совет эксперта будет уклончивым.

Специализации *необходима*. Существует два типа специализаций:

- Определенный *регион* и область науки (канадская конституция, британское уголовное, договорное США)
- Определенная область науки, не привязанная к региону (католические обычаи, международное право)

Специализации в одном *регионе* – Право (Британское уголовное) и Право (Британское полицейское) – или *области* – Право (Британское уголовное) и Право (французское уголовное) отно-

сятся друг к другу с -4, при различии и по региону и области штраф будет -6 и хуже.

В некоторых мирах и временах, быстрое состязание по Праву (уголовному) между защитой и обвинением зачастую определяет исход суда. В других, Право используется в качестве *умения влияния* (с.359) для воздействия на судью.

Служители закона почти всегда имеют 1-2 очка в умении Право (полиция) – отражает знания «правильной процедуры» ареста, обыска, допроса и пр.

## Лидерство

### Leadership

ИН/Среднее

*По умолчанию:* ИН-5.

Это способность управлять действиями группы в стрессовой или боевой ситуации (Игровые персонажи могут сами решить, следовать ли вашим приказам!)

Вы можете попытаться взять на себя управление в бою, если *тратите* свой ход только на раздачу приказов и подбадривание. При успешном броске, все ваши союзники (*включая* ИП), получают +1 на все броски Страха и боевого духа, а также броски самоконтроля для недостатков, ограничивающие боевую эффективность (Кровожадность, Нестовство, Трусость и т.п.). Критический успех даст премию +2. Премия длится до вашего следующего хода, после чего вы можете попытаться бросить Лидерство снова. Однако в группе может быть только один лидер! Если несколько человек пытаются сделать бросок Лидерства, премии не получает *никто*!

Обратите внимание, что минимальный уровень Лидерства зачастую является требованием для получения высокого Звания (с.29).

*Модификаторы:* премия за Харизму (с.41), -3 за Нечувствительность (с.142), от -1 до -4 за Застенчивость (с.142). -5, если НИП никогда не действовали совместно с вами; -5, если вы подвергаете их опасности, которой сами избегаете; +5, если их лояльность к вам «Хорошая»; +10, если их лояльность «Очень хорошая». Если их лояльность «Отличная», то броска вообще не требуется!

## Кожевник Leatherworking

ЛВ/Лёгкое

По умолчанию: ЛВ-4.

Это способность работать с кожей для изготовления поясов, сидел, брони и т.д. Кожевник может создавать новые товары и ремонтировать старые. Сделав бросок умения, он может также определить стоимость изделий из кожи. Для создания более декоративных, чем практичных предметов, делается бросок, основанный на ИН.

**Модификаторы:** за снаряжение (с.345), +1 за уровень ловкости рук (с.59), или -3 за Неуклюжие руки (с.138)

## Тяжелая атлетика Lifting

ЗД/Среднее

По умолчанию: нет.

Тренировка в использовании силы для поднятия тяжестей. Для каждого поднятия – новый бросок. В случае успеха Базовый груз (БГ) увеличивается на 5% за каждое очко успешности. Не влияет на наносимый вред, уровни нагрузки (с.353).

## Лёгкий шаг Light Walk

ЛВ/Трудное

По умолчанию: нет.

**Требования:** ученик Мастера, Акробатика и Скрытность на уровне 14+.

Это умение позволяет вам оказывать крайне малое давление на поверхность при ходьбе. При успешном броске умения вы не оставляете никаких видимых следов. Если преследователи ориентируются только на зрение, его бросок Следопыта немедленно будет провален; так, человек будет в замешательстве, но ищейка не получит вообще никакого штрафа.

Вы также можете попытаться пройти по хрупким и неустойчивым поверхностям, не упав. Максимальная скорость в таких обстоятельствах – 1/3 от нормальной (на усмотрение Мастера). Тонкий лед не наложит никаких штрафов на Лёгкий шаг, а лист рисовой бумаги потребует броска с -8!

Наконец, успешный бросок Легкого шага даст вам премию к Скрытности, когда вы пытаетесь двигаться тихо. Эта премия равна половине успешности броска (округляется вниз), но минимум +1.

## Лингвистика Linguistics

ИН/Трудное

По умолчанию: нет.

Это наука о принципах построения языка. Лингвист может определить непонятный язык по короткому речевому или письменному отрывку, если выполнит бросок умения. Если вы обладаете этим умением, то при изучении новых языков без учителя, вы каждый месяц можете кидать это умение, и в случае успеха обучаться с полной скоростью, а не с 1/4 от обычной (см. *Изучение языков*, с.25).

*Литература может быть полезной при поиске упоминаний о тайных сокровищах, затонувших землях, вещах, о которых человек не должен знать, а также другой подобной информации.*

## Чтение по губам Lip Reading

Восп/Среднее

По умолчанию: Восприятие-10.

Это способность видеть, что говорят другие. Вы должны находиться не дальше 20 футов либо использовать магию или бинокль, чтобы было видно как с такого расстояния. Каждый успешный бросок позволит вам разобрать одно предложение из разговора – если, конечно, вы знаете этот язык. Если человек подозревает, что вы способны читать по губам, то он может прикрыть рот или слабо артикулировать, делая чтение по губам невозможным. Критический провал при броске Чтения по губам – если наблюдаемый мог вас видеть – означает, что вы так открыто усталились, что были замечены!

**Модификаторы:** все модификаторы за Зрение (с.358).

## Распылители/ТУ † Liquid Projector

ЛВ/Лёгкое

По умолчанию: ЛВ-4.

Это способность использовать оружие, выпускающую струю жидкости или газа. Бросок умения необходим, чтобы попасть в цель.

Для выполнения немедленного действия, чтобы избежать поломки оружия (например, заткнуть течь) бросается это же умение, но основанный на ИН.

Вы должны специализироваться на типе оружия:

**Огнемёт (Flamethrower):** оружие, выпускающее горящую жидкость или газ. Это не включает плазменное оружие, часто называемое воспламенителями (flamers).

**Распылитель (Sprayer):** выпускает газ или спрей (сонный, нервно-паралитический и т.д.), включая обычные спреи, используемые в качестве оружия.

**Брызгомет (Squirt Gun):** стреляет жидкостью или газом под небольшим давлением (скорость стрельбы – одна струя на каждое нажатие).

**Водомет (Water Cannon):** оружие, испускающее постоянную струю жидкости под высоким давлением (обычно, но не обязательно вода), вызывающую отбрасывание.

Эти специализации относятся друг к другу с -4. Оружие каждой специализации различается по ТУ, например Распылитель: огнемёт имеет в виду Огнеметатель с греческим огнём на ТУ 4, а на ТУ 6 это ранцевый огнемёт.

**Модификаторы:** все подходящие модификаторы дальнего боя. -2, если вы используете тяжелое оружие как переносное, -2 за незнание указанного типа, -4 за плохое состояние оружия.

## Литература Literature

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6.

Эта наука изучает великие памятники письменности. Студент-литературовед будет знаком со старинной поэзией, пыльными томами классики, с философией, критикой и т.д. Она может быть полезной при поиске упоминаний о тайных сокровищах, затонувших землях, Вещах, о которых человек не должен знать и другой подобной информации. Текст должен быть доступен на знакомом вам языке.

**Модификаторы:** -5, если вы неграмотны (см. Грамотность, с.24) – в этом случае вы изучаете устный фольклор.

## Взлом/ТУ Lockpicking

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5.

Это способность отпирать замки, не располагая ключом или кодом.

Каждая попытка открыть замок требует одной минуты; если вы выполнили бросок и открыли замок, то каждое очко, на которое вы преуспели, уменьшает потраченное время на пять секунд.

(Подвал, сейф или иной сложный замок может потребовать больше времени по решению Мастера.)

Обратите внимание, что если замок снабжен ловушкой или сигнализацией, то требуется отдельный бросок против Ловушки, чтобы обойти ее.

*Модификаторы:* модификаторы за снаряжение (с.345); -5 за темноту (работа на ощупь); Информация о внутреннем устройстве замка дает премию на усмотрение Мастера. Также применяются модификаторы за ловкость рук (Высокая ловкость рук, с.59, Неуклюжие руки, с.138), если Мастер требует броска, основанного на ЛВ.

## Слесарь/ТУ Machinist

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5 или Механика (любая) -5.

Это умение создания и модификации механических частей и инструментов. Успешный бросок умения позволит вам создать запчасть, инструмент для использования с другим умением (например, Оружейник или Взлом), или изменить любое простое механическое устройство, не попадающее под другие умения. Мастер может потребовать от изобретателя несколько бросков умению, прежде чем тот сможет бросить Инженерии для сборки устройства.

Доступные технологии и материалы отличаются на разных ТУ. Ремесленник на ТУ 5 может работать с видимыми деталями из бронзы и стали, на ТУ 10 – с углеродными нанотрубками.

*Модификаторы:* за снаряжение (с.345).

## Дага

Main-Gauche

См. Контактное оружие,  
с.208

## Грим/ТУ Makeup

ИН/Лёгкое

По умолчанию: ИН-4 или Изменение внешности-2.

Это умение использования театрального грима для изменения внешности артиста. Это не только способность улучшать внешность – вы также можете изменять возраст, расу или национальность. На ТУ6+ вы можете использовать протезы. Однако, изменить рост этим умением невозможно.



## Анализ рынка

### Market Analysis

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6, Экономика-5, Торговое дело-4.

Способность делать краткосрочные прогнозы изменения рыночной ситуации - обычно для заработка. Главный заработок профессиональных торговцев. Бросок умения нужен для определения текущих тенденций. На критическом успехе вы также узнаете краткий прогноз. При провале вы не получаете четкого ответа, при критическом провале ответ будет неверным.

Модификаторы: за таланты (с.89) Счетовод и Математические способности.

## Каменщик

### Masonry

ИН/Лёгкое

По умолчанию: ИН-4.

Способность создавать предметы и постройки из кирпича и камня.

Модификаторы: за снаряжение (с.345); -3 за простую инженерную задачу (требующую заметной доли творчества и работы).

## Математика/ТУ †

### Mathematics

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6, и другие значения по умолчанию.

Наука о числах и величинах, их атрибутах и связях, с использованием чисел и символов. В игре математик может, сделав бросок, ответить на вопрос, как-либо касающийся математики. Если задача касается легких вычислений, то Мастер может назначить модификатор за ее простоту (или сложность). *Необходима* специализация:

*Прикладная (Applied)*: область математики, непосредственно взаимодействующая с физическими и инженерными задачами, математическими моделями поведения подобных систем. По умолчанию: Инженерия (любая)-5, Физика-5.

*Компьютерная (Computer Science)*: теоретические сведения о структуре наборов данных. Не дает умения использования компьютеров. По умолчанию: Программирование-5.

*Криптология (Cryptology)*: математическая наука о кодах и шифрах. Криптолог знает теорию шифровальных схем, как

они развивались исторически и понимает, почему одни схемы эффективнее других. Для взлома или создания шифров используется умение Криптография (с.186). По умолчанию: Криптография-5.

*Чистая (Pure)*: общая наука о числах и величинах. Используется для любого броска, который не относится к другим специализациям. Имеет дюжины подтипов, но разница между ними вряд ли повлияет на игру. Однако, вы можете выбрать еще и дополнительную необязательную специализацию (с.169).

*Статистика (Statistics)*: наука анализа и сбора данных для вычисления возможностей, моделирования и прогнозирования. Делайте бросок для определения шансов определенного исхода, при наличии достаточного количества данных о подобных событиях в прошедшем времени.

*Геодезия (Surveying)*: специализированная ветвь математики, которая учит определять площадь участка земной поверхности, определять ее границы и контур, а также аккуратно наносить все это на бумагу. По умолчанию: Картография-3, Навигация-4.

Специальности зависят друг от друга с -5.

## Механик/ТУ †

### Mechanic

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5 или Инженерия (та же)-4, Слесарь-5.

Это способность определить и исправить обычные механические проблемы. Успешный бросок поможет найти или исправить одну проблемную точку.

Требуется специализация, некоторые виды которой включают:

*Тип механизма (Machine Type)*: один любой класс нетранспортного механизма. Типы включают микромашину (невидимые невооруженным глазом, ТУ 9+), наномеханизмы (ТУ 10+) и роботехнику (роботы и автоматические линии, ТУ 7+).

*Тип движителя (Motive System)*: один любой тип движителя, независимо от вида транспорта. Типы включают Ноги, Гусеницы, Колеса, Ракетный двигатель, Reactionless Thrusters.

*Тип Энергоснабжения*: один любой тип энергоустройства, независимо от того, что он питает. Типы включают Заводной, Паровой, Бензиновый, Дизельный,

Газотурбинный, Ядерный, Антиматерийный, Аккумуляторный, и др.

*Тип транспорта*: управление, корпус, движитель, энергия, трансмиссия и даже дизайн одного типа транспорта, попадающего под транспортные умения - типа Вождения (с.188), Пилотирования (с.214) или Подводных лодок (с.223).

Специализации механики между собой относятся с -4, хотя Мастер может модифицировать это значение за особенно близкое или дальнее родство. Системы, включаемые в каждую специализацию, различаются с каждым ТУ. Например, Механика (легкие самолеты) включают одномоторные бипланы на раннем ТУ 6, частные реактивные самолеты на ТУ 7, и так далее.

Знакомство очень важно. Так, механика/ТУ 7 (легкие самолеты) включает как пропеллерные самолеты-амфибии, таки и частные реактивные самолеты, но вы получаете штрафы по -2 за незнакомый тип (пропеллерный и реактивный самолет), -2 за незнакомое применение (морской и обычный самолет), и так далее.

Модификаторы: -2 за незнакомый предмет в пределах вашей специализации (Баржи, если вы привыкли использовать линкоры) или незнакомое применение (двигатель моторной лодки, если вы раньше чинили только автомобильные). Также действуют модификаторы за наличие снаряжения (с.345).

## Медитация

### Meditation

Воля/Трудное

По умолчанию: Воля-6, Самогипноз-4.

Это умение успокаивания эмоций, контроля мыслей и расслабления тела. Для использования, вы должны концентрироваться в течение (20-умение) секунд (минимум 1 секунду), и затем сделать бросок умения. При успешном броске вы входите в трансподобное состояние, которое можете поддерживать часами.

Медитативный транс необходим для некоторых ритуалов, и является обычной подготовкой к молитве. Кроме того, Мастер может позволить вам медитировать на определенную моральную проблему; при успешном броске Мастер «просветлит» вас, дав подсказку о верном выборе.

## Контактное оружие

### Melee Weapon

ЛВ/Различная

По умолчанию: различный.

Это не одно умение, а целый комплекс – по одному на каждый класс родственного оружия. умения владения Контактным оружием основаны на ЛВ, и по умолчанию относятся к ней как ЛВ-4, если умение легкое, ЛВ-5, если среднее, и ЛВ-6, если трудное. Также имеются и другие значения по умолчанию – от других умений, и они указаны в описании конкретных умений. Бросок умения делается для попадания по оппоненту в бою. Также эти умения используются для парирования как (умение/2)+3, округляется вниз.

умения владения контактными оружием разделены на несколько более широких категорий, в зависимости от общей функции и баланса оружия. Когда правила ссылаются на одну из этих категорий, они относятся ко всем видам оружия, попадающим в эту категорию, и ко всем умениям обращения с ними. Например, «фехтовальное оружие» означает «все оружие, используемое с любым из умений Дага, Рапира, Сабля или Малый меч».

### Фехтовальное оружие

Это легкое, одноручное оружие, обычно клинковое, идеально сбалансированное для парирования. Будучи вооруженным фехтовальным оружием, вы получаете улучшенную премию за отступление при парировании (с.377). Вы также получаете половинный штраф за повторные попытки парирования одной и той же рукой в течение одного хода (см. Парирование, с.376).

Обратите внимание, что все фехтовальное оружие легкое, и часто ломается при парировании тяжелого оружия. Им вообще нельзя парировать цепи! Для нормального боя этим оружием вы должны быть достаточно подвижны – на все броски атаки и парирования вы получаете штраф, равный уровню нагрузки.

умения в пределах этой категории относятся друг к другу с -3. Они также могут относиться к умениям Мечей, как указано ниже.

*Дага (Main-Gauche) (ЛВ/Среднее):* любое оружие, обычно подходящее под умение Нож или Дзитте/Сай, используемое левой рукой. С этим умением вы игнорируете штраф за использование левой руки при парировании ею (но не на атаку, она все равно идет с -4), и -1 за парирование ножом. Использование ножа основным оружием – умение Нож. По умолчанию: Дзитте/Сай -4, Нож-4.

*Рапира (Rapier) (ЛВ/Среднее):* любой длинный (длиннее 1 ярда) лёг-

кий колющий меч. По умолчанию: Палаш-4.

*Сабля (Saber) (ЛВ/Среднее):* любой легкий режуще-колющий клинок. Заметьте, что кавалерийские сабли довольно тяжелы, и используют умение Палаш. По умолчанию: Палаш-4 или Короткий меч-4.

*Малый меч (Smallsword) (ЛВ/Среднее):* любой короткий (до 1 ярда) легкий колющий меч или одноручный короткий посох (подобный палкам, используемым в боевых искусствах Ами, Эскрима, Кали). По умолчанию: Короткий меч-4.

### Цепи

*Цеп* – любое гибкое, несбалансированное оружие, масса которого сконцентрирована в ударной части. Такое оружие не может парировать, если вы им уже атаквали в этот ход. Поскольку цеп стремится обвиться вокруг вражеского оружия или щита, попытки его заблокировать делаются -2, а парировать – с -4. Ножами и фехтовальным оружием парировать цеп вообще невозможно. Невооруженный боец парирует цепи с дополнительным штрафом -4 за безоружное парирование. умения в этой категории по умолчанию относятся друг к другу с -3.

*Цеп (Flail) (ЛВ/Трудное):* любой одноручный цеп – типа Утренней звезды или нунчаку. По умолчанию: Топор/Булава -4.

*Двуручный цеп (Two-Handed Flail) (ЛВ/Трудное):* любой двуручный цеп. По умолчанию: Кусари-4, Двуручный топор/булава-4.

### Тупое оружие

Любое несбалансированное оружие с тяжелым бьющим наконечником. Такое оружие не может парировать, если вы им уже атаквали в этот ход. умения в этой категории относятся друг к другу с -3.

*Топор/булава (Axe/Mace) (ЛВ/Среднее):* короткие или средней длины одноручные виды рубящего оружия (топоры, топорыки, дубины, кирки). По умолчанию: цеп-4.

*Двуручный топор/булава (Two-Handed Axe/Mace) (ЛВ/Среднее):* длинные двуручные виды рубящего оружия – бита, кувалда, боевой молот. По умолчанию: Древковое-4, Двуручный цеп-4.

### Древковое оружие

Это оружие с длинным, чаще всего деревянным, древком, обычно с ударным наконечником. Все оружие этого вида требует двух рук.

*Древковое оружие (Polearm) (ЛВ/Среднее):* любое очень длинное (не менее 2 ярдов) несбалансированное оружие с тяжелой ударной частью – глефа, алебарда, секира и множество других. Эти виды оружия становятся неготовыми после атаки, но не после парирования.

По умолчанию: посох-4, копье-4, двуручный топор/булава-4.

*Копье (Spear) (ЛВ/Среднее):* любое длинное сбалансированное оружие с колющим наконечником – копья, дротики, трезубцы, штыки. По умолчанию: Алебарда-4, посох-2.

*Посох (Staff) (ЛВ/Среднее):* длинное сбалансированное древко без бьющего наконечника. Это умение делает успешным использование дополнительной поверхности посоха для парирования, так что дает вам +2 на бросок парирования посохом. По умолчанию: Копье-2, Древковое оружие-4.

### Мечи

Жесткое лезвие с рукоятью, имеющее колющее острие, режущую кромку или и то и другое. Все мечи отлично сбалансированы, и могут атаковать и парировать в один ход, не становясь неготовыми.

*Палаш (Broadsword) (ЛВ/Среднее):* любой сбалансированный клинок длиной 2-4 фута, удерживаемый в одной руке: средний меч, кавалерийская сабля, скимитар и пр. Также используется для применения сбалансированных дубин и палок подобного размера, и кроме того, для катан, полторных мечей и длинных мечей во время использования одной рукой. По умолчанию: силовой меч-4, Рапира-4, Сабля-4, Короткий меч-2, Двуручный меч-4.

*Силовой меч (Force Sword) (ЛВ/Среднее):* любой меч с клинком из энергии, а не материи. Это обычно ультра-технологичное оружие, проецирующее энергию из рукояти, но также применимо к подобным эффектам магии или псионики. По умолчанию: любое умение меча -3.

*Дзитте/Сай (Jitte/Sai) (ЛВ/Среднее):* любой одноручный меч, имеющий зубцы для захвата вражеского оружия. Эти виды оружия созданы для обезоруживания, так что имеют премию +2 к состязанию для обезоруживания врага (с.401). Кроме того, если вы пытаетесь обезоружить врага на следующий ход после того, как успешно парировали его оружие, вы можете не бросать атаку по его оружию – переходите сразу к состязанию. Это действие считается за атаку. По умолчанию: силовой меч-4, дага-4, короткий меч-3.

*Нож (Knife) (ЛВ/Лёгкое):* любой клинок с лезвием длиной менее 1 фута – от карманного до тесака. Нож имеет очень небольшую парирующую поверхность, так что парирование ножом идет с -1. По умолчанию: Силовой меч-3, Дага-3, Короткий меч-3.

*Короткий меч (Shortsword) (ЛВ/Среднее):* любой клинок с длиной лезвия 1-2 фута, и дубинки подходя-

шего размера (например, полицейская дубинка). По умолчанию: Силовой меч-4, Палаш-2, Нож-4, Дзитге/Сай -3, Сабля-4, Малый меч-4, Тонфа-3.

*Двуручный меч (Two-Handed Sword) (ЛВ/Среднее):* любое сбалансированное оружие свыше 4 футов длиной: двуручники, великие мечи. Также используется при двуручном хвате катан, длинных и полторных мечей, а также посохов. По умолчанию: Силовой меч-4, Палаш-4.

### Кнуты

Кнут – гибкое оружие, сделанное из отрезка цепи, кожи или шнура, и т.д. Кнут может иметь длину до 7 ярдов, но может бить только на максимальную дистанцию – кнутом длиной два ярда нельзя ударить на один ярд или вплотную; а также кнут долго готовится после атаки. Кнут захлестывается вокруг цели, что делает его превосходным обезоруживающим и опутывающим инструментом. Однако, недостаточная твердость затрудняет парирование кнутом: см. *Особые правила по контактному оружию*, с.404. умения в этой категории относятся друг к другу с -3.

*Силовой кнут (Force Whip) (ЛВ/Среднее):* любой кнут, сделанный не из материи, а из чистой энергии. Обычно это – ультратехнологические устройства, но возможны и магические и пси-аналоги. Большинство силовых кнутов ранят цель, а не запутывают ее.

*Кусари (Kusari) (ЛВ/Трудное):* использование цепи с грузилом двумя руками. По умолчанию: Двуручный цеп-4.

*Мономолекулярный кнут (Monowire Whip) (ЛВ/Трудное):* кнут, сделанный из отрезка мономолекулярной нити с грузилом, присоединенной к рукоятке.

*Кнут (Whip) (ЛВ/Среднее):* любой обычный кнут.

### Прочее оружие

Некоторые варианты оружия трудно классифицировать. Например:

*Тонфа (Tonfa) (ЛВ/Среднее):* дубинка с дополнительной рукояткой сбоку, ближе к одному из концов. Ее можно использовать как дубинку, но вы также можете использовать ее как дополнительную защиту рук, держа за рукоятку и расположив длинное плечо вдоль предплечья. Это позволит вам наносить более сильные удары (прм+1 тупого вреда) и парировать атаки при бое вплотную без штрафов. Для изменения хвата сделайте бросок умения – при успехе смена хвата происходит свободным действием, иначе – занимает полный ход. По умолчанию: Короткий меч-3.

## Ментальная сила Mental Strength

Воля/Лёгкое

По умолчанию: нет.  
Требования: Мастер оружия или Ученик Мастера.\*

\* С разрешения Мастера, маги и псионики также могут изучать это умение.

Вы можете сознательно фокусировать свой разум, сопротивляясь ментальным атакам. Это умение может заменить бросок Воли в целях сопротивления ментальному воздействию. Не заменяет большинства обычных бросков Воли. Не работает, если вы оглушены, спите или потеряли сознание – для этого есть преимущество Ментальный щит (с.70).

## Торговое дело Merchant

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5, Финансы-6, Анализ Рынка -4.

Это способность выступать в роли торговца, покупая и продавая товары. Сюда входит умение преподнести товар, практические знания о торговле и психология. Торговец может выбрать *необязательную* специализацию в определенном виде товаров (с.169).

При успешном броске умения Торговец может помимо прочего: судить о цене любого распространенного товара в своем обществе; найти, где выгодно продаются или покупаются товары; выяснить справедливую рыночную стоимость любого товара и т.д.

Когда двое торгуются, то Мастер может быстро рассудить их, проведя Состязание умений. Победитель добавляет или вычитает 10% из справедливой цены товара, в зависимости от того, пытался ли он его купить или продать.

Персонаж, обладающий этим умением на *любом* уровне, получает +1 к броскам на реакцию при покупке или продаже чего-либо. Персонаж, располагающий данным умением на уровне эксперта – 20 или выше – получает +2.

*Модификаторы:* -3 за Доверчивость (с.137), -3 за Нечувствительность (с.142), -1..-4 за Застенчивость (с.154). Если товар нелегален, то Торговец получает штраф -3, если у него нет Знания улиц 12+ либо специализации в подобных товарах. В незнакомой местности торговец будет получать штраф (от -2, по решению Мастера), пока не освоится с местными обычаями и ценами. Также применяются модификаторы за знакомство с культурой (с.23). Последние два вида штрафов складываются, и часто встречаются вместе.

## Металлургия/ТУ Metallurgy

ИН/Трудное

По умолчанию: Кузнец-8, Ювелир -8, Химия-5.

Это наука о металлах и их свойствах. Metallurg может определить металлы или сплавы, а также решать проблемы, связанные с металлами, их применением, добычей или очисткой.

## Метеорология/ТУ † Meteorology

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5.

Эта наука изучает погоду и возможности по ее предсказанию. При высоких технологических уровнях это умение включает способность снимать показания с приборов, читать спутниковые карты и т.д. Однако высокотехнологичный метеоролог все еще может работать без приборов; если это не так, то он не метеоролог, а наблюдатель за приборами.

Мастер делает бросок Метеорологии за игрока; удачный бросок означает, что он говорит правду, в то время как при провальном броске он отвечает случайным образом или говорит неправду. Обратите внимание, что для каждого дня требуется отдельный бросок, прогноз на 3 дня потребует 3 броска, первую для завтрашнего дня и по одной для каждого последующего.

При успешном броске, метеоролог также узнает, что представляет собой *общий* климат в том месте, о котором он слышал или в котором был.

На низких технологических уровнях это умение может называться Предсказанием погоды. Любой человек ТУ 4 или ниже получает +2 к Предсказанию погоды в своей родной местности. На уровне ТУ 5+ Метеорология становится научным умением и вы должны будете специализироваться на *типе планет* (с.180).

*Модификаторы:* решающий фактор – длительность прогноза. Вы получаете штраф -1 за прогноз на два дня, -2 за 3 дня, -4 за 4 дня, -6 за 5, и т.д. – добавьте еще -2 за каждый дополнительный день. Если бросок определенного дня провален, автоматически терпят провал и последующие броски. С ТУ 4 становится доступным оборудование, и начинают применяться модификаторы за наличие оборудования (с.345). Броски по умолчанию не позволяют получить выгоду даже от самого лучшего метеооборудования.

## Подражание звукам † *Mimicry*

ИН/Трудное

*По умолчанию:* ИН-6 и другие.

Это способность имитировать голоса. Преимущество Голос (с.97) дает +2 к умению. Специализация необходима:

**Животные (Animals):** позволяет имитировать рев, вой, кваканье и прочие звуки, издаваемые животными. Вы можете подражать только животным, которые издают некоторые отличительные звуки. Для привлечения особей того вида, который вы имитируете (и, возможно, хищников, которые на таких животных охотятся) – сделайте бросок умения. Чтобы *обмануть* других людей, необходимо выиграть в состязании Подражания против Натуралиста-3 или Восприятия-6. *По умолчанию:* Натуралист-6.

**Птицы (Bird Calls):** позволяет воспроизводить свист, чириканье и другие звуки, издаваемые птицами. Работает также, как и подражание животным звукам. *По умолчанию:* Натуралист-6.

**Речь (Speech):** имитация голоса. Не дает знания другого языка, но вы, по крайней мере, можете воспроизвести слова. Бросок имитации конкретного человека делается с -3. Если вы пытаетесь надуть человека, близко знакомого с имитируемым, требуется выиграть состязание по ИН. *По умолчанию:* Артистизм-6 или Лингвистика-4.

Специализации Животные и Птицы относятся друг к другу с -6. Уровня по умолчанию между этими двумя специализациями и Речью нет.

Если у вас есть преимущество *Подражание звукам* (с.68), вам не надо изучать это умение.

## Ментальный блок

*Mind Block*

Воля/Среднее

*По умолчанию:* Воля-5 или Медитация-5.

умение не требует наличия пси-способностей. Ментальный блок – это способность создать непсионическую ментальную преграду, не дающую псионикам и магам воспринимать ваши мысли и эмоции. Примером ментального блока могут являться производимые в уме сложные математические вычисления или непрерывное чтение стихов. При должной тренировке это умение может изучить *любой*.

Новый бросок требуется каждую минуту, когда человек ничего

не делает, или *каждый* ход в бою или в стрессовой ситуации (например, кто-то очень старается не думать о чем-то, что его сильно беспокоит).

Если используется данное умение, проводите Состязание в умениях Ментальный блок и способности Чтение мыслей. Оно отдельно от остальных проверок, требуемых, чтобы заставить работать Чтение мыслей или прорваться сквозь Ментальный Щит. Если объект выигрывает, то шпик не увидит ничего, кроме стихов или таблицы умножения. Если он *проигрывает*, то блок не удался. В случае вашего провала успешное Чтение мыслей позволит увидеть мысли частично или целиком.

Если пытающийся поставить Ментальный блок терпит критический провал, то он думает об этом в подробностях – на самом видном участке сознания!

Ментальный блок помогает только против *чтения* мыслей и эмоций – но не против ментальных атак и попыток захвата. Если вы имеете сверхъестественную защиту разума (Ментальный щит), Ментальный блок вступает в дело последним, когда все остальные защиты пробиты.

**Модификаторы:** если человек не делает ничего другого, кроме как концентрируется на блокировании, он получает премию +2. Ментально или физически оглушенный человек получает -3 к броску. Броски при попытке спрятать не мысли, а эмоции сложнее, и они выполняются со штрафом -2 или больше, в зависимости от того, насколько сильными Мастер считает *эмоции*. Мастер может наложить дополнительные минусы за иные обстоятельства, например, при попытке скрыть эмоции, подбираясь к жутко ненавистному врагу.

## Мономолекулярный кнут

*Monowire Whip*

См. Контактное оружие, с.208

## Скакун

*Mount*

ЛВ/Среднее

*По умолчанию:* ЛВ-5.

Тренировка в способности служить верховым животным. Если умение верхового животного выше умения верховой езды седока, он может использовать среднее значение этих двух умений (округлять *вверх*). Всадник получает не менее +1, если у коня есть хотя бы одно очко в умении Скакуна.

Чтобы сбросить нежелательного седока – бросается быстрое состязание по умениям верховой езды против скакуна.

## Композитор

*Musical Composition*

ИН/Трудное

*По умолчанию:* Музыкальный инструмент -2 или Поэзия-2 для песен.

Это способность создавать музыку. Успешный бросок означает, что произведение оставит приятные впечатления.

Для составления музыки для ансамбля или оркестра без дирижера, вы должны иметь умение ИН по крайней мере в одном инструменте, и ИН-2 во всех остальных. Каждая инструментальная группа после первой, используемая в композиции дает накопительный штраф -1 (например саксофон + барабаны + бас – штраф -2).

Если в оркестре будет *дирижер*, вы должны иметь умение Дирижирования (с.198) на уровне ИН. Кидайте с -1 за каждый общий класс инструментов после первого (духовые, струнные, ударные и пр. При этом хор, арфы, орган и т.п. формируют каждый свой собственный класс).

умение также включает способность читать, писать и переписывать музыку в принятой нотной системе. Разные системы и музыкальные традиции считаются как *Знакомство* (с.169).

## Воздействие музыкой

*Musical Influence*

ИН/Очень Трудное

*По умолчанию:* нет.

**Требования:** Музыкальные способности 1 и Пение или Музыкальный инструмент 12+.

Это киношное умение позволяет вам воздействовать на эмоции других пением или игрой. Это может представлять магию, псионику или даже особую форму гипноза, и работает с любым инструментом или голосом – даже магическим или ультра-технологичным.

Вы должны сначала прокинуть бросок умения игры или пения при внимательной аудитории, затем делается бросок воздействия. В случае успеха вы можете модифицировать бросок реакции аудитории к вам или любому присутствующему – в лучшую или худшую сторону, на количество, равное успешности броска (не более +3, или +4 для критического успеха).

Если у вас есть лишь несколько секунд, или аудитория слушает невнимательно, лучше, чем на +1 не получится никак, даже в случае критического успеха.

Нежелающие подвергаться воздействию сопротивляются по Воле. Тугоухость (с.138) дает +4 к броску сопротивления, Глухота (с.129) – полный иммунитет. Однако, некоторые фантастические устройства генерируют вибрацию и воздействуют на тело – в этом случае глухота не помогает.

Воздействует ли умение на животных – целиком на усмотрение Мастера.

## Музыкальный инструмент †

### Musical Instrument

ИН/Трудное

По умолчанию: особый.

Это способность играть на определенном музыкальном инструменте. Использование умения позволит вам удачно сыграть на данном инструменте. Делайте бросок умения при каждом новом исполнении.

В этом умении *обязательна* специализация. Значения по умолчанию различаются от -3 для похожих инструментов до полного отсутствия для сильно различающихся (Арфа и Барабаны).

Также включает умение читать нотные записи в принятой в вашей культуре системе (если таковая имеется). Различные системы считаются за *знакомство* (с.169).

## Натуралист †

### Naturalist

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6, Биология-3.

Это умение – *важнейшее* для фентезийных друидов и рейнджеров – характеризует практическое знание животных и растений, и вообще природы во всех ее проявлениях. Включает понемногу знаний из множества наук (Биология для определения свойств растений или привычек животного, Геология для нахождения пещер для укрытия, Метеорология для определения погоды и пр.), заменяя их в данных отношениях. Успешный бросок умения позволит вам определить растение и его свойства или вспомнить какие-то особенности животного или его привычки.

В сеттингах, где возможно перемещение между мирами, вы должны *специализироваться* по определенной планете (с.180), планеты одинаковых типов относятся друг к другу с -4; между имеющими большее различие уровня по умолчанию нет.

## Навигация/ТУ †

### Navigation

ИН/Среднее

По умолчанию: особый.

Это способность определять свое местонахождение с помощью внимательного наблюдения за окружающей средой и инструментов. Успешный бросок умения означает, что вы узнали, где находитесь (будь то на земле или на море).

Специализация *обязательна*:

*Морская (Naval)*: навигация по течениям и звездам. Модификаторы: +3, если у вас есть Чувство направления (с.34) или глобальная навигационная система; -5 (и без использования по умолчанию от Астрономии), если нет хороших приборов, на улице плохая погода, а звезд не видно. По умолчанию: Астрономия-5, Моряк-5.

*Воздушная (Air)*: навигация по звездам и ландшафту внизу. Модификаторы: как для Морской навигации. По умолчанию: Астрономия-5.

*Наземная (Land)*: навигация по звездам и ориентирам (также называется Ориентирование). Модификаторы: +3, если у вас есть Чувство направления или его технологическая замена. По умолчанию: ИН-5, картография-4, математика (геодезия)-4.

*Космическая (Space)*: навигация в обычном межпланетном и межзвездном пространстве, обычно при скоростях ниже световой. Модификаторы: +3 за Чувство пространства (с.34). По умолчанию: Астрономия-4 или Математика (прикладная)-4.

*Гиперпространство (Hyperspace, Astrogation)*: также называется «Астронавигация». Похожа на космическую, но используется при путешествиях в гиперпространстве или во время гиперпрыжков. В мирах с наличием нескольких видов сверхсветовых двигателей, возможно потребуются специализация еще и по типу двигателя. Модификаторы: как для Космической навигации. По умолчанию: Астрономия-4, математика (прикладная)-4.

Воздушная, земная и морская навигация относятся друг к другу с -2. космическая и гиперпространственная – с -5. между этими двумя группами не может быть уровня по умолчанию.

Модификаторы: -1..-10 за незнакомую область (на усмотрение Мастера), модификаторы за снаряжение (с.345).

## Костюм химзащиты/ТУ

### NBC Suit

См. Скафандр, с.192

## Сеть

### Net

ЛВ/Трудное

По умолчанию: Плащ-5.

Сеть – это метательное оружие, которое предназначено для обезвреживания противника. Подробные правила можно найти в параграфе *Особые виды метательного оружия* (с.410).

## Наблюдение

### Observation

Восп/Среднее

По умолчанию: Восприятие-5 или Слежка-5.

Это талант замечать опасные или интересные ситуации незаметно для других. Это умение используется для обозрения места, группы людей или вашего непосредственного окружения на предмет скрытых или тактически важных деталей. Это не то же самое, что и сбор улик или обыск – наблюдение ведется только с расстояния.

Успешный бросок даст вам информацию, которая не была скрыта специально. Например, вы можете осмотреть банк на предмет камер, расписания охранников, оценить размер толпы или мощь отряда на территории. Мастер может потребовать от вас броска умения Анализ разведанных, чтобы *интерпретировать* результаты.

Для обнаружения специально скрытых вещей – например, пытающегося подкрасться к вам, вооруженного человека в толпе или замаскированное пулеметное гнездо – вы должны выиграть быстрое состязание по умению Наблюдения против Скрытности, Слежки или Маскировки оппонента. Состязание бросает Мастер тайно от вас.

В случае провала вы не получаете лишней информации о заметном предмете или не замечаете скрытый. При критическом провале кто-то замечает, как вы всматриваетесь, и очень плохо реагирует.

Модификаторы: за размер, темноту и укрытие, от +1 до +10 за подходящее разведывательное устройство, от -1 до -10 за использование маскировочного устройства врагом. Премии за наличие обостренных чувств (с.35).

## Оккультизм Occultism

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5.

Это наука о загадочном и сверхъестественном. Оккультист обладает особыми знаниями касательно мистицизма, первобытных верований, древних ритуалов, призраках и т.д. Обратите внимание, что оккультист *не обязательно* верит в то, что изучает.

В мирах, где магия широко распространена, «оккультизм» сменяется профессиональными знаниями магов. умение включает знания о самих силах, и тех, кто их использует. Хороший бросок *позволит* даже немного понять неизвестные феномены, не встречающиеся в известных знаниях. Оккультизм, однако, не дает способностей распознать детали (жесты, символы). Если в мире кампании существует множество сверхъестественных вещей, Мастер может потребовать специализации. Например, фентезийный оккультист может знать, на что способна магия, дать совет для убийства демона, но без умения *Тауматологии* (с.225) он не поймет жестов, слов и символов, используемых магами.

В кампании, где существует множество сверхъестественных феноменов, Мастер может потребовать специализации в таких областях, как Демонология (наука о демонах, договорах с ними и одержимости), Пневматология (наука о духах) и Вампириология (наука о вампирах).

## Навьючивание Packing

ИН/Среднее

По умолчанию: Обращение с животными (лошади)-5 или ИН-5.

Это умение быстро и эффективно нагружать и разгружать животных. Оно включает умение получать больше отдачи от животных, умение судить о возможностях животного до приобретения, а также выбирать наиболее подходящие пути для караванов. Если животное раздражено или плохо дрессировано, перед броском Навьючивания необходим бросок Обращения с животными.

Караваном должен руководить один Мастер-упаковщик (умение 15+), иначе его скорость понижается на 20%.

## Палеонтология/ТУ † Paleontology

ИН/Трудное

По умолчанию: Биология-4.

Это наука об ископаемых останках. Броски умения делаются

тогда, когда надо узнать окаменелое ископаемое или предположить гипотезу о его среде обитания, структуре тела, рационе и т.д. Успешный бросок (с модификаторами за оборудование, с.345) также может указать на примерный возраст объекта.

Палеонтолог *обязан* специализироваться в одной из следующих областей:

*Микропалеонтология* (Micro paleontology): изучает ископаемые, которые не видно невооружённым глазом. Это умение *нельзя* использовать вне лаборатории.

*Палеоантропология* (Paleoanthropology): изучает человеческие останки и древние инструменты, а также отношения внутри примитивных племен и места их расселения. По умолчанию: Антропология-2.

*Палеоботаника* (Paleobotany): изучает окаменелые древние растения.

*Палеозоология* (Paleozoology): изучает доисторических животных, исследуя раскопанные останки костей, еды, фекалий, следы и т.д.

Вышеуказанные виды специализации относятся друг к другу по умолчанию -2.

Обратите внимание, что оккультист *не обязательно верит* в изучаемое.

## Попрошайничество Panhandling

ИН/Лёгкое

По умолчанию: Заговаривание Зубов-2, Публичное выступление-3 или ИН-4

Это умение правильно выпрашивать еду или деньги у незнакомых людей: как правильно к ним подойти и как избежать неприятностей, связанных с законом. Бросок делается раз в час.

Успешный бросок - вы набрали \$2 за каждое очко успешности броска. Провал означает, что вам отказали. Критический провал означает, что тот, у кого вы просили, позвал полицию или напал на вас. Критическая удача даёт какую-то неожиданную выгоду: вас накормят ужином, поделится полезной информацией или дадут что-то полезное (зонтик, пальто, новые ботинки).

*Модификаторы:* Харизма, +3 за преимущество Жалкий, от -1 до -4 за Застенчивость. Модификаторы Внешность действует на умение в обратную сторону - другими словами, красивые люди получают штраф при использовании умения, а некрасивые - премию (но это пра-

вило не распространяется на людей с ужасающей или чудовищной внешностью; см. с.21). Попрошайки могут использовать умение Маскировка, чтобы выглядеть хуже, чем они выглядят на самом деле.

## Парашют/ТУ Parachuting

ЛВ/Лёгкое

По умолчанию: ЛВ-4.

Это способность благополучно пережить прыжок с парашютом. Бросок делается раз за один прыжок. Провал броска может означать все что угодно от небольшого ухода в сторону до паники, которая заставляет вас бросить снаряжение - на усмотрение Мастера. Критический провал означает, что парашют не раскрылся или оказался абсолютно непригоден (см. *Падение*, с.431). Прыжок при плохих условиях может потребовать дополнительного броска при приземлении... например, чтобы не сломать лодыжку или уклониться от деревьев, заходя на посадку. Для упаковки парашюта используйте бросок, основанный на ИН.

*Модификаторы:* -2, если суммарный вес вашего тела и снаряжения превышает значение БГ×10.

## Парирование метательного оружия Parry Missile Weapons

ЛВ/Трудное

По умолчанию: нет.

Позволяет парировать мечом, копьём, посохом и другим контактным оружием метательное оружие. Имеющие на руках СП 2+ могут парировать даже руками. Парирование равно (умение/2)+3, округляется вниз, и основан на умении Парирования, а не оружейном умении!

*Модификаторы* (к парированию): +4 к парированию больших метательных орудий (топоры и копья); +2 против малых метательных орудий (ножи и сюрикены); стрелы паруются без модификаторов; -2 против снарядов низкотехнологичного оружия (болты и дроты духовой трубки). Вы не можете парировать пули или подобные снаряды! (Исключение: Улучшенное восприятие времени *позволяет* парировать пули с -5.)

## Выступление Performance

ИН/Среднее

*По умолчанию:* ИН-5, Артистизм -2, Публичное выступление -2.

Это способность играть на сцене или на экране. От Артистизма отличается тем, что вы пытаетесь развлечь и впечатлить аудиторию, а не *обмануть* ее. Если вы изучали умение формально, оно включает в себя знания, требуемые для профессиональных актеров на вашем уровне и в вашей культуре (управление сценой, связи между персоналом и пр.).

*Модификаторы:* +2 за Голос (с.97), от -1 до -4 за Застенчивость (с.154), -2 за Заикание (с.157).

## Убеждение

### Persuade

См. Увлечение, с.191

## Фармакология/ТУ †

### Pharmacy

ИН/Трудное

*По умолчанию:* ИН-6 и другие значения.

Это умение выбора и изготовления лекарства для лечения болезни. Для создания вредных препаратов используется умение Яды (с.214).

Специализация *обязательна*:

*Травы (Herbal):* способность создавать и использовать травяные препараты. Для поиска трав на природе делается бросок Натуралиста. До ТУ 5 это единственная специализация. Она заменяет Врачебное дело и часто используется в союзе с Нетрадиционной медициной (с.192). С ТУ 5 и выше специализация эта также доступна, но встречается намного реже. *По умолчанию:* Биология-5, Знание трав-5, Натуралист-5; Требования: Натуралист.

*Синтетическая (Synthetic):* способность создавать лекарства в лаборатории. Доступно только на ТУ 5+. *По умолчанию:* Химия-5 или Врачебное дело-5.

## Философия †

### Philosophy

ИН/Трудное

*По умолчанию:* ИН-6.

Это изучение основ убеждений, подобное Теологии (с.226, но та изучает религиозные убеждения). Каждое философское учение - это *отдельная* специализация. Философские учения не обязательно связаны с религиозными или сверхъестественными концепциями.

Успешный бросок Философии может предсказать действия и предпочтения других людей, исповедующих данную философию.

Студент философского факультета не обязательно разделяет принципы, которые он изучает.

Если во время приключения персонаж-философ задумывается над правильностью своих действий, Мастер должен позволить ему сделать бросок Философии или Теологии (буддизма, даосизма, синтоизма или другой специальной религии). При успешном броске, и в зависимости от его успешности, Мастер может «просветить» персонажа, если это возможно, умной фразой или даже притчей. Мастер должен не говорить игрокам, что делать, а показать, что чувствовал бы человек с предысторией персонажа.

## Фотографирование/ТУ

### Photography

ИН/Среднее

*По умолчанию:* ИН-5, Использование электроники (медиа) -5.

Это способность использовать фотоаппарат со знанием дела, пользоваться фотолабораторией (ТУ 5+) и цифровым фото-оборудованием (ТУ 8+) и т.д., а также делать узнаваемые и красивые фотографии. Бросок по умолчанию позволяет использовать фотоаппарат, но не проявить пленку или напечатать снимки в лаборатории.

*Модификаторы:* -3 за незнакомый аппарат; -3 за кинокамеру.

## Врачебное дело/ТУ

### Physician

ИН/Трудное

*По умолчанию:* Ветеринария-5, Первая помощь-11 или ИН-7.

Это общее профессиональное умение помогать больным и раненым, прописывать лекарства и режим и т.д. Это умение используется, если Мастеру требуется единственный бросок общей медицинской осведомленности или знаний, для ускорения исцеления больного (см. Восстановление от ран, с.423) и пр. Если пациент относится к другому виду, применяются модификаторы физиологии (с.181).

При ТУ 4 и ниже Врачебное дело само по себе *не существует*, и *заменяется* Эзотерической медициной (с.192) или фармацевтикой (травы) (см. выше), или даже обоими этими умениями.

При ТУ 5 и выше врач очень сильно зависит от доступных лекарств - знания разделяются между Фармакологией и Врачебным делом. Врач может довольно легко *определить* большинство лекарственных препаратов (-5, чтобы определить лекарство без лабораторного оборудования; +3, если рискнет понюхать/попробовать это вещество), но не сможет их сделать самостоятельно без умения Фармакологии.

Врач может взять *необязательную* специализацию.

## Физика/ТУ

### Physics

ИН/Очень Трудное

*По умолчанию:* ИН-6.

*Требования:* Математика (прикладная) на ТУ5+.

Это наука о материи, силах и движении. Физик может ответить на вопросы об основных законах вселенной, поведении движущихся тел, о материи и энергии. На ТУ 6+ большинство физиков берут *необязательную* специализацию в определенной области: акустика, астрофизика, геофизика, ядерная физика, оптика, квантовая физика, физика относительности и пр. В некоторых сеттингах могут существовать и другие, необычные версии: физика гиперпространства, парахронология, парафизика, физика вероятности, темпоральная, и т.д.

## Физиология/ТУ †

### Physiology/TL

ИН/Трудное

*По умолчанию:* ИН-6, Диагностика-5, Врачебное дело-5, Хирургия-5.

Эта наука изучает человеческое тело и его функции. Физиолог знает, как работают мускулы, кости и органы, а также где они находятся. В мирах со множеством разумных рас *необходима* специализация на расе. Уровни по умолчанию между разными расами устанавливаются Мастером.

## Карманное воровство

### Pickpocket

ЛВ/Трудное

*По умолчанию:* ЛВ-6, Кража-5 или Ловкость рук-4.

Это способность украсть у кого-либо бумажник, нож и т.д. или «подбросить» ему что-то.

Если клиент знает, что кто-то может попытаться его обокрасть или он просто осторожен, Мастер должен провести Быстрое состязание умений - его *высшее* значение Восприятия и Знания улиц против вашего умения Карманное воровство (с модификатором за сложность работы). Если жертва обладает Знанием улиц, то может использовать это умение вместо Восприятия! Подобный бросок может понадобиться и для того, чтобы обмануть третью сторону, наблюдающую за вами или за клиентом (наблюдатель кидает умение Наблюдения или Восприятия).

*Модификаторы:* +5 если клиент отвлечена +10, если он спит или пьян; до -5 за предмет во внутреннем кармане; до -10 за кольцо или подобную драгоценность.

## Пилотирование/ТУ † Piloting/TL

ЛВ/Среднее

По умолчанию: ИН-6 и другие значения.

Это умение пилотировать определенный летательный аппарат или космический корабль. Необходима специализация. Уровень по умолчанию зависит от ИН, потому что в критической ситуации требуется интеллект, чтобы справиться с управлением. Но когда умение изучается обычным образом, оно основывается на ЛВ, как и любое другое физическое умение.

Бросок Пилотирования требуется при взлете и посадке, а также в любой опасной ситуации. Провал на 1 означает грубую работу; более серьезная ошибка приводит к повреждению летательного аппарата; критический провал означает крушение. Если умение пилота/водителя находится на уровне эксперта (15 или больше), любой критический провал требует немедленного повторного броска. Только если второй бросок провален, крушение действительно происходит. Другими словами, это была опасная ситуация, с которой помог справиться опыт. Воздушный бой также требует частых проверок Пилотирования.

Бросок, основанный на ИН, также используется для чтения карт и практической метеорологии, или для припоминания законов и регуляции воздушных полетов.

Дистанционно управляемая техника использует это умение, если пилот неким образом имитирует действительное свое пребывание в кабине. Иначе делается ЛВ-бросок против умения, подходящего для выполняемой задачи (например, Наводчик для управления разведывательным дроном).

Необходима специализация:

**Аэрокосмический аппарат (Aerospace):** любой летательный аппарат, способный на полет в космос и из него через атмосферу. По умолчанию: Сверхзвуковой самолет -2, любой другой вид пилотирования -4.

**Автожир (Autogyro):** роторные аппараты, использующие роторы для взлета и посадки, но не для тяги. По умолчанию: Геликоптер -3, любой Самолет -4, любой другой вид пилотирования -5.

**Антигравы (Contragravity):** любой вид техники, использующий технологическую или иную левитацию. По умолчанию: Вертол -3, любой другой вид пилотирования -5.

**Ранцы (Flight Pack):** любой переносной, портативный аппарат. По умолчанию: Вертол -4, любой другой вид пилотирования -5.

**Планер (Glider):** любой тип крылатого аппарата без собственного двигателя. По умолчанию: Легкие самолеты -2, Сверхлегкие самолеты -2, любой другой вид пилотирования -4.

**Тяжелый самолет (Heavy Airplane):** любой крылатый аппарат весом более 10 тонн и способный на крейсерскую скорость 600 миль в час и ниже. По умолчанию: Сверхзвуковой самолет -2, Легкий самолет -2, любой другой вид пилотирования -4.

**Вертолет (Helicopter):** любой аппарат, использующий роторы для взлета, посадки и тяги. По умолчанию: Автожир -2, Вертол -4, любой другой вид пилотирования -5.

**Сверхзвуковой самолет (High-performance Airplane):** любой крылатый аппарат, способный на скорость свыше 600 миль в час. По умолчанию: Аэрокосмический аппарат -2, Тяжелый самолет -2, Легкий самолет -2, любой другой вид пилотирования -4.

**Скоростной космолет (High-Performance Spacescraft):** космический корабль, способный на ускорение свыше 0,1G. По умолчанию: Аэрокосмический аппарат -4, Космолет -2.

**Легкий самолет (Light Airplane):** любой крылатый аппарат, весом менее 10 тонн и летающий со скоростью до 600 миль в час. По умолчанию: Планер -2, Тяжелый самолет -2, Сверхзвуковой самолет -2, Сверхлегкий самолет -2, любой другой вид пилотирования -4.

**Воздухоплавание (Lighter-Than-Air):** любой тип воздухоплавательного аппарата - дирижабли, воздушные шары. По умолчанию: любой другой вид пилотирования -5.

**Световой парус (Lightsail):** любой космолет, использующий световые паруса, независимо от тяги. По умолчанию: Космолет -4.

**Низкогравитационные крылья (Low-G Wings):** пристегивающиеся

крылья, использующие мускульную силу владельца. Используются в условиях низкой гравитации с имеющейся атмосферой. Для длительного полета используется умение Полет (с.195). По умолчанию: Планер -4.

**Космолет (Low-Performance Spacescraft):** любой космический корабль с ускорением менее 0,1 G. По умолчанию: Аэрокосмический аппарат -4, Скоростной космолет -2.

**Сверхлегкий самолет (Ultralight):** любой крылатый аппарат весом до 0,5 тонны и скоростью 200 и менее миль в час. По умолчанию: Планер -2, Легкий самолет -2, любой другой вид пилотирования -5.

**Вертол (Vertol):** летательный аппарат, использующий грубую силу тяги, а не крылья или роторы. По умолчанию: Антигравы -3, Геликоптер -4, любой другой вид пилотирования -5.

**Модификаторы:** +1 за Чувство пространства (с.34), +1 за Идеальное равновесие (с.74). -2 за незнакомый летательный аппарат известного типа (например, «Ми-8», когда ваш собственный самолет - «Ка-52»); -4 или больше, если самолет в плохом состоянии; -2 за плохие летные условия; -4 или больше за самолет незнакомого типа (например, двухмоторный самолет, когда вы привыкли к одномоторному). Летательный аппарат с очень сложным управлением (например, космический челнок) или примитивный летательный аппарат (например, самолет братьев Райт) всегда дают штрафы, даже если пилот опытен.

## Поэзия Poetry

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5 или Письмо-5.



Это умения писать хорошие стихи любого рода, который известен в вашей культуре, на любом языке, на котором вы говорите. Успешный бросок умения позволит вам написать хорошую поэму за определенное время (по решению Мастера). Проваленный бросок означает, что вы не смогли придумать хорошие рифмы или (по иной причине) публика просто никак не прореагировала на вашу работу.

*Модификаторы:* за потраченное время (с.346), Знакомство с культурой (с.23), языка (с.23).

## Яды/ТУ Poisons

ИН/Трудное

*По умолчанию:* ИН-6, Химия-5 или Врачебное дело-3, Фармацевтика-3.

Это общие практические знания об ядах. Успешный бросок данного умения позволит вам помимо прочего распознать в природе ядовитое растение; выделить из него пригодный для использования яд; распознать яд по вкусу в еде или напитке; определить яд по проявляемым эффектам (+3, если отравлены вы сами); вспомнить необходимое противоядие; распознать или выделить противоядие из подходящего источника. Помните, что каждая из этих вещей требует отдельного броска.

*Модификаторы:* Обостренный вкус/обоняние (с.35) поможет распознать яд. Необычайный вкус или обоняние (с.49) дают +4.

## Древковое оружие

### Polearm

См. Контактное оружие, с.208

## Политика

### Politics

ИН/Среднее

*По умолчанию:* ИН-5 или Дипломатия-5.

Это умение занять руководящую должность и поддерживать отношения с другими политиками. Оно не имеет ничего общего с Администрированием! Данное умение можно выучить, только занимая какую-то должность или работая на некое должностное лицо. Успешный бросок умения даст вам +2 к реакции от любого политика. Во время выборов проводите Состязание в умении Политика.

*Модификаторы:* +2, если у вас есть преимущество Голос (с.97). -3 за Нечувствительность (с.142), -1 до -4 за Застенчивость (с.154). В некоторых местах, деньги – еще один важный модификатор...

## Мощный удар

### Power Blow

Воля/Трудное

*По умолчанию:* нет.

*Требования:* Ученик Мастера или Мастер оружия.

Способность использовать свою внутреннюю силу для нанесения сокрушительных ударов в контактном бою. Бросок умения делается прямо перед атакой, каждая попытка стоит 1 ЕУ, независимо от успеха. В случае успеха, только следующая атака наносит вред, как если бы ваша сила была в два раза выше. Атака получает все обычные модификаторы. Если умение Мощного удара выше 20, за дополнительные -10 штрафа вы можете утратить силу удара.

Возможно использование умения в небоевых ситуациях – например, для моментального увеличения силы для передвигания тяжестей. Такие действия также стоят 1 ЕУ и требуют броска умения.

*Модификаторы:* -10 за мгновенное использование, -5 за 1 ход концентрации, -4 за два хода, -3 за 4 хода, -2 за 8 ходов, -1 за 16 ходов, без штрафов за 32 хода концентрации.

## Парализующий удар

### Pressure Points

ИН/Трудное

*По умолчанию:* нет.\*

*Требования:* Ученик Мастера или Мастер оружия.

\* В киношной кампании может иметь уровень по умолчанию от Нетрадиционной медицины-4.

Это умение точными ударами по уязвимым точкам нейтрализовать оппонента. Для использования, вы должны сначала сделать успешную невооруженную атаку с -2 плюс модификатор за удар по части тела (с.398). В случае успешного попадания, и если хотя бы одно очко вреда прошло через СП цели, вы можете сделать быстрое состязание Парализующего удара против ЗД жертвы.

В случае успеха, цель будет временно нейтрализована. Конечности парализуются на 5к секунд, падание в туловище сбивает дыхание (Удушье, с.436); жертва может сделать бросок ЗД каждую секунду для восстановления. Удар в лицо оглушает жертву – она кидает ИН каждый ход, чтобы восстановиться. Удар по голове ослепляет жертву на 2к секунд (см. Слепота, с.124).

Возможно использование умения с умением Дзюдо – в этом случае состязание по умениям проходит после успешного захвата. Описанные выше эффекты добавляются к обычным эффектам захватов.

Мастер может разрешить воинам изучать специализированные

версии умения для использования с тупым оружием. Например, Парализующий удар (лук) – использование с тупыми стрелами, (посох) – с посохом, и так далее.

*Модификаторы:* знание физиологии (с.181).

## Смертельный удар

### Pressure Secrets

ИН/Очень Трудное

*По умолчанию:* нет.

*Требования:* Ученик Мастера, Парализующие удары 16+.

Отражает знание наиболее уязвимых жизненно важных точек человеческого тела. Это позволяет вам убивать врагов, разрушая их внутренние органы и нервные сплетения.

Для использования, вы должны сначала сделать успешную невооруженную атаку с -2 плюс модификатор за удар по части тела (с.398). В случае успеха вы можете сделать бросок Смертельного удара.

При успехе любой вред, пробивший СП, удваивается (если вы целились в жизненно важные органы – утраивается). По сути, ваши руки и ноги становятся проникающим оружием.

Также можно использовать это умение с захватами и болевыми приемами, поскольку вы знаете, где лучше применить давление. После захвата, сделайте бросок умения Смертельных ударов. В случае успеха умение позволяет удвоить негативные эффекты захвата.

умение нереалистично и потенциально вносит дисбаланс в систему. Мастер должен внимательно взвесить все за и против, прежде чем позволить его приобретение; он может сделать изучение его для ИП чрезвычайно трудным – или даже разрешить его только опасным НИП-врагам.

*Модификаторы:* знание физиологии (с.181).

## Профессиональные навыки

### Professional Skills

ИН или ЛВ/Среднее

*По умолчанию:* особый.

Многие виды работы более полезны для заработка и жизни, чем приключения. Большинство таких умений не отражены в этом списке, но вы можете взять их, если хотите! Каждый – отдельный профессиональный навык. Если ваши умения для приключения не принесут серьезного дохода, вы можете зарабатывать профессиональным навыком. Для получения большинства видов работы, вы должны иметь соответствующее умение на уровне не менее 12.

Большинство умений требуют определенного объема знаний – такие умения считаются ИН/Средними, и имеют значение по умолчанию ИН-5 (дизайнер, парикмахер, красильщик, флорист, журналист, смотритель, диспетчер, самогонщик и т.п.).

Другие умения – стеклодув, портной, ткач – требуют в большей мере точности, чем памяти. Такие умения зависят от ЛВ.

На усмотрение Мастера, некоторые умения могут иметь значения по умолчанию и от других умений. Например, логичным будет дать умению Журналист значение по умолчанию Письмо-3, умения, предполагающие высокую оплату или уважение, часто имеют требования. Например, «авиадиспетчер» может потребовать знания Исползования электроники (сенсоры). Как и значения по умолчанию, все требования – на усмотрение Мастера.

С разрешения Мастера вы можете создавать и свои профессиональные навыки. Они должны быть уникальными и четкими, а не просто сборником существующих умений. *Например:*

### **Бармен** **Bartender**

**ИН/Среднее**

*По умолчанию:* ИН-5, Пирушки-3.

Это умение содержит профессиональный бар, а также знание, как готовить различные коктейли. Профессиональный бармен также знает, как общаться с посетителями в дружественной манере – а также должен уметь успокоить сильно выпивших людей до того, как они начнут все крушить. При высоком уровне это умение начинает сближаться с выступлением, бармен может сделать из своей рутинной работы настоящей шоу – например, смешивать коктейли, выполняя трюки и показательные движения, и преподносить свои новые напитки красиво и необычно. И, наконец, бармен будет знать законы, связанные с алкоголем и его потреблением, а также сумеет вычислить, кому и сколько надо налить, чтобы тот не отравился.

### **Пропаганда/ТУ** **Propaganda**

**ИН/Среднее**

*По умолчанию:* ИН-5, Торговля-5, Психология-4.

умение непрямого убеждения через средства массовой информации. Используется для психологической войны разведками и военными организациями, а также для рекламы и маркетинга в мирное время. Для отражения различий между этими двумя областями используются знакомства (с.169).

Пропаганда работает на группы, а не их членов. Мастер улавливает эффективную Волю целевой группы исходя из размера, состава и сопротивления желаемому результату. Для воздействия бросаются обычные броски Влияния (с.359). Пропаганда обычно занимает намного больше времени, чем обычные попытки влияния. Успешный бросок может донести информацию до целевой аудитории или даже изменить их взгляды.

### **Геологоразведка/ТУ** **Prospecting**

**ИН/Среднее**

*По умолчанию:* ИН-5 или Геология (любая)-4.

Это прикладная геология: умение находить полезные ископаемые, произведя осмотр местности. Разведка полезных ископаемых на расстоянии с помощью приборов и изучения карты требует умения Геология.

Успешный бросок Геологоразведки также позволит определить качество руды или минерала по небольшому образцу, а также судить о его ценности.

На природе изыскатель может попытаться найти воду, используя осмотр местности, как для умения Выживание (с.223).

*Модификаторы:* модификаторы за снаряжение (с.345). Изыскатель действует с -1 на незнакомой местности знакомого типа, с -2 или больше на незнакомом типе местности, пока не пробудет там достаточно долго (месяц работы), чтобы познакомиться с ним.

### **Психология** **Psychology**

**ИН/Трудное**

*По умолчанию:* ИН-6 или Социология-4.

Данная наука изучает поведение. Психолог имеет дело с человеческим разумом (возможно, не только с человеческим). Успешный бросок Психологии может в целом предсказать поведение человека или небольшой группы в определенных обстоятельствах, особенно в стрессовой ситуации. Если в мире существует несколько разумных рас, необходима специализация по расе (значения по умолчанию между ними устанавливает Мастер).

Если Мастер хочет большей детализации, он может разделить умение на две специализации: прикладную (описанную выше) и экспериментальную (ученые, пускающие крыс по лабиринтам, и т.п.). Прикладная в этом случае зависит от экспериментальной по умолчанию с -5, но броски эксперимен-

тальной психологии по умолчанию от прикладной невозможны.

*Модификаторы:* +3, если психолог хорошо знает человека. +1..+3, если психолог обладает преимуществом Эмпатия (с.51) и встречался с человеком. +3, если отклонения человека относятся к известному типу – например он страдает от фобии или иной ментальной проблемы. -3 за Безжалостность (с.125) или Нечувствительность (с.142).

### **Публичное выступление** **Public Speaking**

**ИН/Среднее**

*По умолчанию:* ИН-5, Выступление-2, Артистизм-5, Политика-5.

Это умение рассказывать истории и хорошо импровизировать. Удачное использование этого таланта (например) позволит вам выдать удачную политическую речь; развлечь собравшихся у костра; поднять (или успокоить) бунт; или хорошо выступить в роли шута.

умение включает дебаты, ораторское Мастерство и риторику, а также менее формальные действия вроде каламбуров и рассказывания историй. Однако не все рассказчики обладают талантами во всех областях – вы можете взять *необязательную* специализацию для отражения этого.

*Модификаторы:* премии за харизму (с.41); +2 за Голос (с.97), от -1 до -4 за Застенчивость (с.154), -2 за Заикание (с.157). Кроме того, применяются модификаторы за Знакомство с культурой (с.23) и языка (с.24).

### **Отбрасывание** **Push**

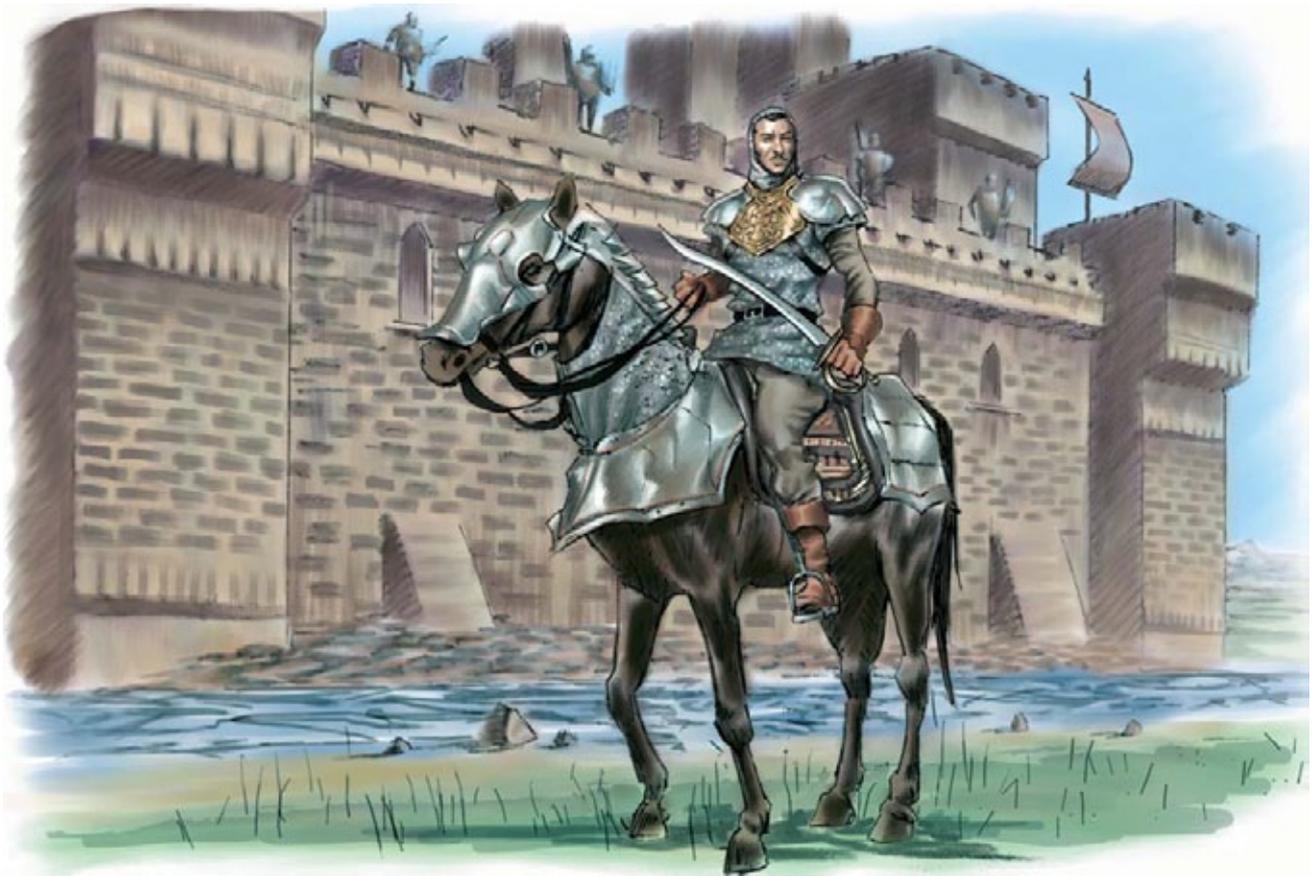
**ЛВ/Трудное**

*По умолчанию:* нет.

*Требования:* Ученик Мастера.

Это умение направляет вашу Ки, мягко отбрасывая противника, или вызывая потерю равновесия. Считается контактной атакой (см. *Толкание*, с.372), а ваша цель может предпочесть любую разрешенную ей активную защиту.

При попадании в качестве эффективной СЛ используется высшее из значений СЛ и умения Отбрасывания. Для этой СЛ делается бросок амплитудного (амп) повреждения, а в отношении результата это значение вреда удваивается. Например, если у вас СЛ 10 и Отбрасывание-15, вы делаете бросок амплитудного вреда для СЛ 15 (2к+1), и удваиваете его. Это повреждение вызывает отбрасывание (см. *Отбрасывание*, с.378), но не наносит физического вреда.



## Рапира

### Rapier

См. Контактное оружие, с.208

## Религиозный обряд †

### Religious Ritual

ИН/Трудное

По умолчанию: Ритуальная магия (та же)-6 или Теология (та же)-4.

Это способность проводить религиозные обряды – мессы, погребения, свадьбы – перед верующими. *Необходима* специализация по религии. умение включает подробные знания о движениях, молитвах, удержании внимания поклоняющихся и пр. В религиях, практикующих жертвоприношение, также включает знание методов и инструментов.

Жрец на ТУ 1+ должен знать еще и Теологию (с.226), на ТУ 0 можно обойтись знанием ритуалов.

В мирах, где священники могут вызывать чудеса, каждый магический ритуал – отдельное умение, но определенные обычные ритуалы (жертва, например) – могут дать премию к умению – но только при успешном броске. В других сеттингах, сила эффекта заклинания определяется успешностью броска ритуала. В этом случае эффект определяется наименьшим из умений ритуала и магии.

## Исследования/ТУ

### Research

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5 или Письмо-3, Научное умение (соответствующее)-2.

*Требования:* знание письменности хотя бы на одном языке (см. Грамотность, с.24)\*.

\* На ТУ 8+ требуется еще Использование компьютера.

Исследования – это общая способность работать в библиотеке или архиве. Успешный бросок Исследований, если они проведены в правильном месте, позволит вам найти некоторую полезную информацию, которую требуется найти, если она там вообще существует.

Если вы исследуете материалы, связанные с «книжной» наукой – например, Экспертизой, Литературой или Физикой – вы с разрешения Мастера, можете бросать данное умение -2, если это будет выгоднее (однако, это не является общим уровнем по умолчанию)!

*Модификаторы:* за знания языка (с.24), если вы изучаете иностранные материалы.

## Верховая езда †

### Riding

ЛВ/Среднее

По умолчанию: Обращение с животными (тот же тип) -3 или ЛВ-5.

Способность ездить верхом на определенном виде верховых животных. Бросок умения необходим при знакомстве с животным, каждый раз, когда происходит что-то, что может испугать животное, а также когда животному предстоит сделать что-то трудное (например, прыжок).

*Необходима* специализация по типу животных. Значения по умолчанию различаются от 0 до -10. К примеру, если вы умеете ездить на лошади, то получите штраф -3 для верблюда, -6 для дельфина, -10 для дракона и никакого штрафа для мула.

*Модификаторы:* +5, если животное знает вас и вы ему нравитесь; +1 и больше, если животное имеет умение Скаун (с.210). -10, если животное не ездовое или необъезженное.

## Ритуальная Магия † Ritual Magic

ИН/Очень Трудное

По умолчанию: Религиозный обряд (тот же) -6.

Умение дает понимание научных и мистических процессов, происходящих во время ритуалов определенной традиции магии. Это умение вызывания духов и создания магических эффектов нерелигиозными путями.

Специализация в определенной традиции *обязательна*. Каждая специализация зависит друг от друга с -5. происходящие процессы похожи, но действия очень различаются.

Бросок умения делается для определения цели ритуала, типа призываемого существа и пр.

В мирах с работающей ритуальной магией, это умение становится основным умением волшебников - все ритуалы делаются по нему.

Похожее умение для более быстрой и эффективной прямой магии - Тауматология (с.225), а для религии - Религиозный обряд (с.217).

## Бег Running

ЗД/Среднее

По умолчанию: ЗД-5.

Отражает тренировку в спринте и беге на длинные дистанции. В процессе бега броски усталости и повреждений делаются по *высшему* из значений Бега и ЗД. При соревновании двух персон, имеющих одинаковую скорость, бросается состязание по умению Бега.

Вы должны иметь ноги и быть способным к передвижению по суше.

## Сабля Saber

См. Контактное оружие, с.208

## Хорошие манеры † Savoir-Faire

ИН/Лёгкое

По умолчанию: ИН-4 и другие значения.

Это знание хороших манер поведения в данной культуре или обществе. Успешный бросок Хороших манер требуется, чтобы уживаться в «высшем обществе» и при этом не ставить себя в неловкое положение - сделайте один бросок на каждом приеме или встрече. Успешный бросок также позволит определить, кто притворяется, будто принадлежит к этому обществу.



В любой ситуации, где вам требуется сделать бросок реакции со стороны общества, вы можете заменить его броском умения Хорошие манеры (см. *Броски влияния*, с.359).

Бросок делается один раз на каждую встречу. Специализация *необходима*. Обычные специализации включают в себя:

*Додзэ (Dojo)*: это умение *подскажет* вам, как себя правильно вести на тренировке, турнире по определенным боевым искусствам и т.д. Как приветствовать старших, носить оружие, принимать и бросать вызов и пр. Провал такого броска может означать что угодно, от простого штрафа к реакции до кровавой расправы. Для соревнующихся боевых искусств (и только для них) это умение также имеет значение по умолчанию к любому подходящему умению Игры -3.

*Высшее общество (High Society)*: манеры благородных людей. Относительное положение определяется статусом. Бросок умения необходим всякий раз, когда вы пытаетесь имитировать кого-то, кто на три уровня статуса выше вас. Если ваш статус отрицателен, а вы пытаетесь выдать свой статус за +1, или наоборот - бросок делается с -2.

*Мафия (Mafia)*: правильное поведение в формальной криминальной организации. Включает такие вопросы как кодекс молчания и выказывания положенного уважения соответствующим людям. Эти обычаи часто берутся из высшего общества, но неприятности за несоблюдения - намного более серьезны. По умолчанию: Знание улиц-3.

*Армейский этикет (Military)*: это умение для солдата включает в себя знания обычаев, традиций и положений его родной службы.

Также умение включает в себя знание неписаных правил: что разрешено, не будучи обозначено, и что запрещено, даже если об этом нигде ничего не написано. Относительное положение определяется Военным рангом.

*Полиция (Police)*: почти как Армейский этикет, но относится к гражданской полиции. Знание социальных обычаев для офицеров полиции. Юридическая сторона относится к Праву. Относительное положение определяется полицейским Рангом.

*Прислуга (Servant)*: это умение обслуживать представителей правящего класса. Некоторые процедуры делаются особым образом (вилка для салата кладется с самого края, герцогов объявляют прежде, чем лордов и т.д.). Человек, обладающий умением Хорошие манеры, чуть-чуть знаком с обязанностями слуги, но большинство людей, принадлежащих к высшему классу, обычно не знают в точности, что делает слуга - они просто замечают когда что-то идет не так.

Хорошие манеры (высшее общество) - наиболее обычная специализация, и вы можете описать ее на листе персонажа просто как «Хорошие манеры». Хорошие манеры (высшее общество) и Хорошие манеры (слуга) относятся друг к другу с -2.

Модификаторы: +2, если ваше положение или «класс» выше, чем у НИП, на которого вы пытаетесь произвести впечатление; -2, если ваш социальный статус ниже; +2, если кажется, что у вас есть влиятельные друзья; знакомство с культурой (с.23); -4 за Несообразительность (с.126), -3 за Нечувствительность (с.142), -1 Непонимающего (с.146), от -1 до -4 за Застенчивость (с.154)

## Собирание Scrounging

Восп/Лёгкое

По умолчанию: Восприятие-4.

Это способность находить, собирать или импровизированно создавать нужные вещи, которые другие заметить не могут. Каждая попытка занимает час. Такой человек не обязательно крадет всяческое добро; он просто как-либо находит его, а потом пытается заполучить необходимым образом. Обратите внимание, что если собирающий находит что-то, что плохо лежит, то он должен решить, каким образом это заполучить, а затем провести бросок другого необходимого умения.

**Модификаторы:** назначает Мастер за редкость предмета, который ищется.

## Акваланг/ТУ Scuba

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5 или Водолазный костюм-2.

**Требования:** Плавание.

Это умение пользоваться снаряжением для дыхания под водой. Один бросок умения требуется, когда вы заходите в воду, и бросок нужно повторять каждые 30 минут, чтобы не вдохнуть воду, а это приводит к риску утонуть (считается за *утопление*, с.436). Кроме того, удачный бросок умения (только при наличии какой-либо тренировки) позволит вам обнаружить проблемы со снаряжением, если вы осмотрите его до того, как надевать на себя.

**Модификаторы:** от -2 до -4 за незнакомый тип.

## Моряк/ТУ Seamanship

См. Член экипажа, с.185.

## Обыск Search

Восприятие/Среднее

По умолчанию: Восприятие-5 или Криминология-5.

Способность обыскивать багаж, людей и транспорт в поисках предметов, которые скрыты от простого взгляда. Мастер *тайно* бросает бросок умения за каждый интересный предмет.

Для *умышленно* скрытых предметов проводится быстрое состязание по умению Обыска против Утаивания или Контрабанды. В случае провала Мастер говорит «ты ничего не нашёл», но не что-нибудь подобное «Ты не заметил пистолет в потайном кармане».

Если поисками занято несколько человек, бросок делается для каждого персонажа. Мастер может пропускать ненужные броски – никто не сможет пронести ружьё через тщательный обыск. Также, нож или драгоценный камень нельзя заметить на обычном одетом персонаже, не прибегая к рентген-облучению или личному досмотру. В общем, если премия за величину предмета составляет +3 и больше – *требуется* личный обыск. Штраф -2 и больше за величину предмета – предмет автоматически будет найден при личном досмотре.

**Модификаторы:** +1 за ощупывание несопротивляющегося (1 минута), +3 за личный досмотр, включая волосы и одежду (3 минуты), +5 за полный досмотр, даже полостей (5 минут). Премии за обострение осязания (с.35) или Чувствительное прикосновение (с.83). Успешный бросок использования электроники (специальные сенсоры – рентген, металлодетекторы) добавит +1..+5 на нахождение предметов, которые оборудование может обнаружить (металлодетектор не поможет обнаружению брикета пластиковой взрывчатки).

## Шитьё/ТУ Sewing

ЛВ/Лёгкое

По умолчанию: ЛВ-4.

Способность работать с тканью, используя инструменты вашего ТУ. Успешный бросок умения позволит вам починить прохудившуюся одежду, изменить отделку или слегка перешить предмет, и даже создать новый предмет одежды, если у вас есть подходящие материалы.

Для придумывания *дизайна* делаете бросок по ИН, с +1, если у вас есть Чувство моды (с.21).

До ТУ 7 почти все домохозяйки знакомы с этим умением. На ТУ 7+ умение становится более редким – обычно он известен профессиональным швеям; большинство людей работают, бросая умение по умолчанию (с +4 за такую простую операцию, как пришивание пуговицы) и избавляются от вещей, которые не могут починить.

**Модификаторы:** за оборудование (с.345); Увеличенная ловкость рук (с.59) и Неуклюжие руки (с.138).

## Сексапильность Sex Appeal

ЗД/Среднее

По умолчанию: ЗД-3.

Это способность производить впечатление на противополож-

ный пол. Сексапильность зависит как от умения подать себя, так и от внешнего вида. Если вы не хотите соблазнять кого-то, чтобы получить то чего хотите, то не можете получить этот талант или не *хотите* применять его.

При необходимости *броска влияния* (с.359) со стороны представителя противоположного пола (или того, кого привлекают лица вашего пола) вы можете заменить его броском Сексапильности.

Обычно позволяет лишь одна попытка за «жертву», хотя Мастер может позволить попытаться еще раз по прошествии нескольких недель.

**Модификаторы:** +2, если у вас есть преимущество Голос (с.97). *Удвойте* все обычные штрафы за внешний вид! -2 Заикание (с.157), от -1 до -4 за Застенчивость (с.154), и т.д. -1 за Непонимающего (с.146), -3 за Нечувствительность (с.142).

## Слежка Shadowing

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5, Наблюдение-5 или Скрытность-4 (только пешком).

Это способность преследовать человека в толпе, не будучи замеченным. (На природе используйте умения Следопыт и Скрытность). Проводите Состязание каждый 10 минут: ваша Слежка против Зрения объекта; если вы проигрываете, то теряете субъекта, а если величина провала была 5+, то он вас заметил.

Как только объект узнает, что вы за ним следите, начните проводить Состязание умений каждые 5 минут: ваша Слежка против его Слежки или Скрытности. Если он побеждает, то сумел уйти от вас. Если он проигрывает более чем на 5, то ему *кажется*, что он оторвался. Если у вас выпал критический провал, то теряете его и следуете за другим человеком.

Чтобы следить за кем-то на машине или подобном транспорте, используйте те же самые правила, но следящий получает -2; это труднее, чем преследовать человека пешком.

**Модификаторы:** -2 или больше (по решению Мастера), если у вас примечательная внешность (*Комплекция*, с.18, *Неестественные черты*, с.22, некоторые недостатки, например *Горбун* (с.139)); -3, если объект знает вас. Также используется штраф за разницу в размере между вами и окружающими.

## Щит † Shield

ЛВ/Лёгкое

*По умолчанию:* ЛВ-4.

Способность использовать щит – как для блокирования, так и для атаки. Активная защита Блокированием любым видом щитов равна (умение/2)+3, округленное вниз.

Вы должны специализироваться:

**Щит (Shield):** любой вид щитов, который прикрепляется к предплечью. Преимущество этого вида – вы можете держать что-либо в этой руке, недостаток – медленно одевается или снимается. Это наиболее обычная специализация, ее можно записать на листе персонажа просто как «Щит»..

**Баклер (Buckler):** любой вид щита, обычно небольшой, который владелец удерживает в руке. Баклер полностью занимает одну руку, но вы можете одеть его за один ход, а выбросить его – свободное действие.

**Силовой щит (Force Shield):** способность использовать силовой щит, высокотехнологичное устройство, которое вешается на запястье и проецирует круг силового поля.

Все виды специализации относятся друг к другу с -2.

## Кораблевождение/ТУ † Shiphandling

ИН/Трудное

*По умолчанию:* ИН-6 и другие значения.

*Требования:* см. ниже.

Это умение полностью управлять крупным судном – капитаны обычно обладают этим умением на уровне Мастера. умение включает в себя управление командой, скоростью и курсом судна. На большинстве судов есть как минимум три человека, владеющих Кораблевождением. Кто-то из них всегда должен быть на вахте. Бросок этого умения необходим, когда требуется провести какой-то манёвр во время боя или в шторм.

Провал умения в плохую погоду может привести к тому, что корабль затонет или получит повреждения. Что это может означать? Возможно, придется заменить пару деталей. А возможно – проводить серьёзный ремонт в порту.

Провал в бою означает, что судно пошло не туда, куда было запланировано. Во времена парусников это приведет к уменьшению эффективности выстрела из бортовых орудий (снизьте

силу урона на 10% за каждую единицу провала броска), взятие на бордаж может оказаться осложнено (или наоборот облегчено если это вас берут на бордаж), и, наконец, привести к потере ветра или даже к столкновению! На более высоких технологических уровнях это может привести к выходу из зоны поражения защитной артиллерии или глушению радиопередач. Здесь Мастер должен сам принимать решение.

*Критический провал управления судном при любых условиях будет означать серьёзные последствия подходящего вида. В зависимости от ТУ и ситуации – бесполезное кружение, столкновение, потери среди экипажа или просто отдачу приказа, который крайне не понравится команде и она может решить взбунтоваться.*

Критический провал при любых условиях будет означать серьёзные последствия подходящего вида. В зависимости от ТУ и ситуации – бесполезное кружение, столкновение, потери среди экипажа, или просто отдачу приказа, который крайне не понравится команде (и она может решить оставить вас).

*Специализация обязательна:*

**Воздушный корабль (Airship):** дирижабли и подобные крупные воздухоплавательные аппараты. *По умолчанию:* Летчик-5, Пилот (Воздухоплаватель)-5. *Требования:* Лидерство, Летчик, Навигация (воздушная).

**Корабль (Ship):** надводные суда – от буксира до авианосца. *По умолчанию:* Моряк-5, Малые корабли (крупные моторные) или (парусные) -5. *Требования:* Лидерство, Морская навигация, Моряк.

**Космолет (Spaceship):** космический корабль со скоростью ниже световой. *По умолчанию:* Космонавт-5, пилотирование (любой космолет)-5. *Требования:* Лидерство, навигация (космическая), Космонавт.

**Звездолет (Starship):** космический корабль со скоростью выше световой. *По умолчанию:* Космонавт -5, Пилотирование (любой космолет)-5. *Требования:* Лидерство, навигация (гиперкосмос), Космонавт.

**Подводная лодка (Submarine):** любые виды крупных подводных аппаратов. *По умолчанию:* Подводник-5, Подводная лодка (крупная)-5. *Требования:* Лидерство, Подводник, Навигация (морская).

*Модификатор:* -2, если вы ведете незнакомый вам тип корабля. -2, если вам незнаком экипаж; -2 и больше за плохое состояние судна.

## Короткий меч

Shortsword

См. Контактное оружие, с.208

## Пение

Singing

ЗД/Лёгкое

*По умолчанию:* ЗД-4.

Это умение приятно петь. Успешный бросок означает, что зрителям понравилось ваше пение.

*Модификаторы:* Знание языка, если вы поете не на своем родном (с.24); -2, если зрители не понимают языка; +2, если у вас есть преимущество Голос (с.97). -2 за Заикание (с.157).

## Коньки

Skating

ЗД/Трудное

*По умолчанию:* ЗД-6.

Вы заменяете этим умением Ходьбу (с.200), если передвигаетесь медленно, или Бег (с.218) в случае быстрого движения. Мастер может потребовать броска, основанного на ЛВ в ситуациях боя, опасностей, высоких скоростей и сложных манёвров. Любой провал ведет к падению, критический провал – ранению на 1к-2 случайной части тела.

## Лыжный спорт

### Skating

ЗД/Трудное

По умолчанию: ЗД-6.

Это способность ездить на лыжах. Вы заменяете этим умением Ходьбу (с.200), если передвигаетесь медленно, или Бег (с.218) в случае быстрого движения. Во время обычного похода вы кидаете умение раз в день.

Мастер может потребовать более частых проверок в некоторых случаях (бой и погоня, опасные манёвры и ситуации). Провал броска означает, что вы упали. При критическом провале случайно выбранная конечность получает 1к повреждений, и вы страдаете от соответствующих калечащих повреждений, пока не вылечитесь.

## Ловкость рук

### Sleight of Hands

ЛВ/Трудное

По умолчанию: Кража-5.

Это умение прятать в руках небольшие предметы, выполнять фокусы с монетами, картами и т.д. Каждый успешный бросок позволит вам выполнить простой трюк; провальный бросок означает, что вы завалили трюк. Также может помочь для кражи мелких предметов; если кто-то активно наблюдает за предметом, требуется выиграть состязание по умению Ловкости рук против Зрения (или Наблюдения) охранника.

Данное умение можно использовать и чтобы жульничать в игре. Успешный бросок Ловкости рук даст +1..+5 к броску при состязании умений в Азартных играх. Провальный бросок приведет к тому, что вас обвинят в шулерстве!

**Модификаторы:** -3, если человек, которого вы пытаетесь обмануть, обладает Обостренным зрением или сам владеет Ловкостью рук; +3 за приглушенный свет; +3 если ваш помощник отвлекает внимание; +3, если вы подготовились заранее (карты в рукаве и т.д.). Модификаторы за Увеличенную ловкость рук (с.59) или Неуклюжие руки (с.138).

## Праща

### Slings

ЛВ/Трудное

По умолчанию: ЛВ-6.

Это способность использовать пращу или пращу-ложку.

## Малый меч

### Smallsword

См. Контактное оружие, с.208

## Кузнец/ТУ †

### Smith

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5 и другие.

Это способность обрабатывать железо и другие недорогие металлы. Для этой работы необходима кузница, хотя кузнец может ее построить приблизительно за 30 дней при наличии подходящих материалов.

**Необходима специализация:**

**Медь (Copper):** включает собственно медь и ее сплавы – бронзу. По умолчанию: Ювелир-4.

**Железо (Iron):** также включает сплавы и сталь.

**Олово и свинец (Lead and Tin):** мягкие, «белые» металлы. По умолчанию: Ювелир-4.

Специализации зависят друг от друга по умолчанию с -4.

Умение зависит от ИН, но СЛ также чрезвычайно важна; некоторые инструменты имеют минимальное значение СЛ (например, оружие).

## Контрабанда

### Smuggling

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5.

Способность скрывать предметы в багаже, транспорте, комнатах и постройках. От обычного осмотра помогает простой бросок умения, при внимательном осмотре требуется состязание.

**Модификаторы:** за специализированное снаряжение. Разница в МР между укрываемым предметом и его укрытием. Например, чтобы спрятать бутылку (МР -5) в машине (МР +3) вы будете бросать с +8.

## Социология

### Sociology

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6, Антропология -3, Психология -4.

Наука о обществе и социальных отношениях. Успешный бросок умения позволит вам предсказать реакцию и способность к совместной работе крупной группы, реакцию на ухудшение криминальной обстановки, войну или революцию; или вычислить наиболее возможный результат взаимодействия двух групп.

## Солдат/ТУ

### Soldier

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5.

Отражает набор основных военных умений – уроки, преподаваемые в тренировочном лагере или подобных местах – и боевой опыт. Это умение доступно только служащим в армии, ополчению и др. Мастер может потребовать бросок умения каждый раз, когда обстоятельства требуют проверки вашей дисциплины (определения подходящего момента для стрельбы, укрытия и пр.), или практических умений выживания (как сохранить ноги в сухости и есть, когда предстоит выжить в возможной). Во время длительных военных действий бросок делается каждый день. Провал означает некоторую неприятность – возможно, поломку снаряжения. Критический провал – опасность: стрельба по своим, травма и пр.

Тренировка солдата включает базовые знания во многих областях, входящих в другие умения. Например, солдат ТУ 8 изучает разборку и сборку винтовки без изучения Оружейника, использование рации без изучения Использования электроники, обустройства окопа без Инженерии и т.д. В ситуации, когда владеющий этим умением может бросить с +4 за простоту задачи (см. *Сложность задачи*, с.345), Мастер может позволить вместо этого бросок по умению Солдата. Вы не получаете такой же пермии, как и полноценный знаток, но не получаете и ситуационного штрафа.

Умение может заменять броски других умений только в таких ситуациях, которым обучают на тренировках. Это значит *обычное* использование *стандартного* снаряжения *обычными* войсками – не исследование, импровизация, создание и использование новых или секретных технологий. Также умение не может заменять оружейные умения – они покупаются отдельно.

**Пример:** если кто-то с умением Использования электроники (связь) получает +4 для вызова штаба по стандартной рации, вы можете сделать это с помощью успешного броска умения Солдат. Однако, вы не можете использовать это умение для ремонта сломанной рации, использования вражеской или передачи зашифрованного сигнала.

## Космонавт/ТУ

### Spacer

См. Член экипажа, с.185

## Копье

### Spear

См. Контактное оружие, с.208

## Копьеметалка

### Spear Thrower

ЛВ/Среднее

По умолчанию: ЛВ-4 или Метание оружия (копье)-4.

Копьеметалка - это длинная плоская деревяшка с прорезью и петлей на одном конце. Она увеличивает силу, с которой делается бросок копья или подобного оружия. Требуется 1 ход, чтобы поместить копье в копьеметалку после того, как оба предмета находятся в руках и готовы.

**Модификаторы:** -5 в тесноте (для эффективного использования сверху должно быть по крайней мере два ярда свободного пространства).

## Быстрое чтение

### Speed-Reading

ИН/Среднее

По умолчанию: нет.

Вы натренированы читать быстрее обычного человека. Обычно скорость чтения пропорциональна Интеллекту (точная скорость зависит от шрифта или почерка); персонаж, обладающий этим умением, увеличивает скорость чтения в 1+(умение/10) раз. Само значения умения используется, чтобы вычислить, сколько вы запомнили.

Если вы провалили бросок умения, то должны сделать бросок ИН минус величина провала броска каждый раз, когда хотите вспомнить что-то из прочитанного. Бросок делается с +5, если у вас есть Хорошая память, и с +10, если Отличная. При обычном провале вы ничего не можете вспомнить, а при критическом - вы жестоко ошибаетесь, но считаете информацию верной!

Позже вы можете вернуться и перечитать материал, чтобы восполнить пропуски.

**Модификаторы:** знание языка (с.24)

## Спорт

### Sports

ЛВ/Среднее

По умолчанию: ЛВ-5 и другие значения.

Это способность хорошо играть в определенном виде спорта - возможно, достаточно хорошо даже для заработка на жизнь.

Каждый вид спорта является от-

дельным умением. Большинство из них являются ЛВ/Средними, и по умолчанию имеют значение ЛВ-5. Те виды, в которых важную роль играет сила (например, американский футбол, регби) также по умолчанию могут равняться СЛ-5. Для вспоминания основных правил вашего вида спорта делается бросок, основанный на ИН. Подробные правила, включая правила турниров и т.п. - все, что нужно для работы в качестве судьи - см. соответствующую специализацию умения Игры (с.197).

Некоторые из спортивных умений могут оказаться полезными в бою. Например, Спорт (бейсбол) может дать вам право на метание гранат или камней с умением (Спорт, бейсбол/2)+3; спорт (коррида) - использовать это умение в качестве основы для уклонения от подобных быкам животных, а Спорт (Регби) - на вашу атаку толканием.

*Успешный бросок Знания улиц, помимо прочего, позволит вам выяснить, где происходят нелегальные дела того или иного рода; какого местного копа или чиновника и за сколько можно подкупить; как связаться с преступным миром.*

## Посох

### Staff

См. Контактное оружие, с.208

## Сценический бой

### Stage Combat

ЛВ/Среднее

По умолчанию: Художественное или спортивное единоборство -2, Боевое умение -3, Выступление -3.

Это умение позволяет вам безопасно выполнять постановочный бой или сражаться для развлечения. Критический провал - вы наносите рану: 1к-2 вреда случайной части тела.

**Модификаторы:** -4 за незнакомое оружие.

## Скрытность

### Stealth

ЛВ/Среднее

По умолчанию: ИН-5 или ЛВ-5.

Это умение прятаться и бесшумно передвигаться. Успешный бросок позволит вам спрятаться где угодно, кроме абсолютно пустой комнаты, двигаться столь тихо, что вас никто не услышит или незаметно проследовать за кем-то. (Чтобы преследовать кого-либо в толпе, используйте умение Слежка, с.219).

Если вы бесшумно передвигаетесь, а кто-то специально прислушивается в поисках незваных гостей, то

Мастер проводит Состязание умений между вашей Скрытностью и Слухом противника.

Данное умение используется и чтобы подкрасться к животному, как только вы его заметили. Успешный бросок (и примерно 30 минут) позволит вам подобраться к большинству животных на 30 ярдов. Еще один бросок с -5 позволит вам подобраться на 15 ярдов. После этого вам придется использовать оружейное умение, чтобы попасть по животному.

**Модификаторы:** минус уровень нагрузки; -5, чтобы спрятаться в местности без «естественных» укрытий; +3 или больше, если укрытий много; -5, чтобы бесшумно бежать, а не идти (бесшумная ходьба проходит со скоростью 1 ярд в секунду); -5, чтобы обмануть обладающих Необычайным обонянием.

## Стратегия †

### Strategy

ИН/Трудное

По умолчанию: ИН-6, Тактика-6, Анализ разведанных-6.

Это способность планировать боевые действия и предсказывать действия противника. Обычно этому учат военных.

Успешный бросок Стратегии позволит вам выяснить наперед военные планы противника, если только им не командует другой человек, обладающий данным умением. В таком случае Мастер проводит Состязание умений между двумя стратегами; если игровой персонаж проигрывает, то его предположение о планах врага ошибочно (т.е. Мастер предоставляет ложную информацию). Количество получаемой стратегом информации зависит от того, насколько успешен бросок, а не от того, насколько хороши планы противника.

Стратег обязан специализироваться в определенном типе стратегии: таковыми являются сухопутная, морская, космическая стратегия и др. Между собой эти виды специализации относятся по умолчанию с -4. Конкретные подразделения, находящиеся под вашим командованием, менее важны; в худшем случае стратег получит штраф -1 или -2, командуя подразделениями другого государства или ТУ, если он хорошо осведомлен об их способностях.

## Знание улиц Streetwise

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-5.

Это способность уживаться в грубой компании. Успешный бросок Знания улиц помимо прочего позволит вам выяснить, где происходят нелегальные дела того или иного рода; какого местного копа или чиновника и за сколько можно подкупить; как связаться с преступным миром и т.д. Обратите внимание, что если вы принадлежите к организации с хорошими связями (Гильдия убийц, Братство, полиция, Иллюминати и т.д.), то можете получить информацию, опросив своих знакомых. «Знание улиц» показывает вашу способность заводить в случае необходимости собственные контакты (с.44).

Каждый раз, когда требуется бросок реакции со стороны преступного мира или «неприятных соседей», вы можете заменить его броском Знания улиц; см. *Броски влияния*, с.359.

*Модификаторы, применяемы только к этому броску Влияния:* +3, если у вас крепкая репутация (как «хорошая», так и «плохая») в этом районе; -3, если видно, что вы здесь чужак. -3 за Нечувствительность (с.142), -1 за Непонимающего (с.146), от -1 до -4 за Застенчивость (с.154).

## Подводная лодка/ТУ † Submarine

ИН/Среднее

По умолчанию: ИН-6.

Это способность управлять определенным типом подводной техники. Как и в пилотировании, умолчание идет от ИН, но умение изучается от ЛВ.

Бросок умения делается для погружения и всплытия, маневрирования и избегания опасности. Провал может означать что угодно – от легкого дрейфа до столкновения; критический провал может привести к затоплению!

Бросок, основанный на ИН делается, чтобы понять основные карты, вспомнить морские законы и предписания.

Специализация обязательна:

*Открытый аппарат (Free-flooding Sub):* любой открытый небольшой подводный аппарат. Экипаж находится в воде, и должен одевать снаряжение для подводного дыхания. *Требования:* умение работы с подводным снаряжением (водолазный скафандр или акваланг). *По умолчанию:* Крупные корабли-5, Малые корабли -4.

*Крупные корабли (Large Sub):* лю-

бые подводные лодки долгосрочного плавания, включая боевые и ракетные. *По умолчанию:* открытый аппарат -5 или Малые корабли -4.

*Малые корабли (Mini-sub):* любые небольшие аппараты для краткосрочного погружения, обычно научные. *По умолчанию:* открытый аппарат -5 или крупные корабли -4.

*Модификаторы:* -2 за незнакомый вид подводного аппарата (дизельная боевая п/л, когда вы используете ядерную ракетную), -4 и больше за плохое состояние аппарата, от -1 до -10 за навигационные опасности.

## Подводник/ТУ

Submariner

См. Член экипажа, с.185

## Внушение

Suggest

См. Увлечение, с.191

## Борьба Сумо

Sumo Wrestling

ЛВ/Среднее

По умолчанию: нет.

Это умение рукопашной борьбы, состоящей из захватов, толканий и сбиваний, а не конкретный традиционный японский вид борьбы. умение может заменить ЛВ в любом из бросков, когда вы пытаетесь провести захват, атаку толканием или сбиванием, либо сопротивляться ему. Если вы знакомы с этим умением на уровне ЛВ+1, ваша сила увеличивается на +1 для сопротивления захвата или сбивания, а также попытки освободиться из захвата, а также увеличивается вред на +1 за кубик, когда вы толкаете или сбиваете противника. Эти премии увеличиваются до +2, если умение вам известно на уровне ЛВ+2 или лучше.

Когда вы защищаетесь голыми руками, Борьба Сумо позволяет вам парировать один раз за ход, используя обе руки. Ваш бросок парирования делается против (умение/2)+3, округляется вниз. Поскольку вы больше привыкли парировать захваты и толчки, вы получаете -2 на парирование ударов ногами, и -3 против оружия. Полные правила по парированию голыми руками смотрите на с.376.

## Хирургия/ТУ

Surgery

ИН/Очень Трудное

*По умолчанию:* Ветеринария-5, Врачебное дело-5, Физиология-8, Первая помощь-12.

*Требования:* Врачебное дело или Первая помощь.

Это умение используется, когда кто-либо пытается оперировать

персонажа, чтобы излечить заболевание, повреждение или расстройство в организме. Успешный бросок умения означает, что операция прошла без осложнений. Провальный бросок означает, что пациент получил 2к повреждений при выполнении простой ампутации и т.д., 3к при более сложном вмешательстве. Также может использоваться для ускорения заживления ран (см. *Хирургия*, с.424).

Это умение представляет общие знания о хирургических вмешательствах, что в жизни встречается достаточно редко. Хирург обычно выбирает опциональную специализацию (с.169) в какой-то определенной части тела (мозг, сердце) или в определенном виде операций (косметическая, микрохирургия, трансплантация и пр.).

*Модификаторы:* снаряжение (с.345) и знание физиологии (с.181); -3, если операция проходит на голове или грудной клетке; -5, если проблема не диагностирована; -3 или хуже, если оборудование как следует не отчищено и не стерилизовано. Если вы не знакомы с умением Врачебное дело, вы получаете -5 на любые операции, кроме самых элементарных – обработка ран, извлечение пуль и осколков.

## Выживание †

Survival

Восп/Среднее

По умолчанию: Восп-5, Натуралист (та же планета) -3.

Это умение выживать на природе, находить подходящую пищу и воду, избегать опасностей, строить жилище и т.д. Один человек с этим умением может прокормить до десяти спутников. Каждый день нужно делать бросок умения, чтобы безопасно (или даже с удобствами) жить в дикой местности. Провальный бросок означает, что каждый член группы получает 2к-4 повреждений (отдельный бросок для каждого).

Это умение также позволяет лучше ориентироваться на местности. Его можно использовать, чтобы выбрать правильное направление при поиске воды, горного прохода, или чего угодно другого, что вообще существует.

Также это умение используется, когда нужно поймать в ловушку диких зверей (городской вор может использовать свое умение Ловушки, но из-за различий он получит штраф -5). Делайте один бросок для каждой установленной ловушки. Ловушка создается из подручных материалов за 30 минут. Купленную ловушку устанавливают и прячут 10 минут. Конечно, копание ямы-ловушки для большого зверя займет несколько часов.

Часто бросок Выживания требуется сделать, основываясь на другом атрибуте - СЛ для выкапывания ловушки или убежища, ЛВ для извлечения огня примитивным методом, ЗД для избегания желудочных расстройств при непривычном питании.

Необходима специализация по типу местности (Арктика, Пустыня, Пляж/остров, Джунгли, Горы, Равнины, Болота, Леса, Океан, Глубины, Подземелья, Солёные водоёмы, Пресные водоёмы, и пр.). Наземные виды местности относятся друг к другу с -3, водные - с -4. Остров/Побережье и Тропические лагуны относятся друг к другу с -4, также, как и Болота и Реки, но других значений по умолчанию между водными и наземными типами не существует. В кампаниях с возможностью путешествовать между мирами, вы также должны специализироваться на определенном мире. По умолчанию тот же тип местности на другой планете будет зависеть от текущей с -4, и еще с -4, если другой тип местности. Значение по умолчанию доступно только для планет *того же типа* (с.180). Между двумя планетами разных типов вообще нет значений по умолчанию.

На усмотрение Мастера, некоторые виды рукотворных ландшафтов также могут требовать отдельных, совсем уж экзотических видов специализации; например, Выживание (радиоактивные пустоши). Большинство из таких видов специализации не имеют уровней по умолчанию. См. также *Выживание в городе*, с.228.

*Модификаторы:* до -5 при плохих погодных условиях; модификаторы за снаряжение (с.345).

## Внушение эмоций

### *Sway Emotions*

См. Увлечение, с.191

## Плавание

### *Swimming*

ЗД/Лёгкое

*По умолчанию:* ЗД-4.

Это умение используется и для плавания (по собственной воле или при падении в воду) и для спасения утопающих. Во время плавания для бросков усталости и избегание водных опасностей бросается *высшее*

из значений ЗД и Плавание. Во время состязания с кем-либо, имеющим такую же скорость, используется быстрое состязание по умению Плавание для определения победителя (см. *Плавание*, с.354).

Не включает умение прыжков с вышки (для этого используется соответствующая специализация умения Спорт).

## Рисование символов †

### *Symbol Drawing*

ИН/Трудное

*По умолчанию:* особый.

Искусство рисования символов, используемых в магических ритуалах - как принято в ваших традициях: ножом в камне, кровью, чернилами, в воздухе и пр. Специализация по магической культуре *обязательна*.

Если рисуемые символы используются в ритуальной магии, когда магия происходит из природы, мага или имеет другую внешнюю природу, будучи хорошо нарисованными, они могут помочь заклинанию. Перед *каждым* ритуалом делается бросок Рисования символов. При успешном броске половина значения успешности броска добавляется к броску ритуала в качестве премии. Такая специализация Рисования символов может относиться по умолчанию к Ритуальной магии (той же специализации) -4. Например, Рисование символов (Вуду) по умолчанию имеет Ритуальная магия (Вуду)-4, и *позволяет* рисовать знаки, используемые в ритуалах магии Вуду.

В традициях, где символы *собственно представляют* магию и наделяют волшебными силами предметы, магия будет хороша настолько, насколько хорошо нарисованы символы. В этом случае умение Рисование символов заменяет умение Наложение чар (используется низшее из значений). Наиболее обычный пример такой магии - рунная магия. Каждый рунный алфавит - отдельная специализация, и не имеет значений по умолчанию от других.

Более необычные традиции могут иметь собственные прайвила; см. описание мира.

*Модификаторы:* -1 или хуже за незнакомый способ рисования, -1 или хуже за непривычную поверхность.

## Тактика

### *Tactics*

ИН/Трудное

*По умолчанию:* ИН-6 или Стратегия (любая)-6.

Это способность перехитрить противника в бою один на один или небольшими группами. Обычно этому учат только военных.

Успешный бросок Тактики позволяет хорошо устроить засаду, расставить наблюдателей, а в ходе боя иногда (по решению Мастера) позволит вам получить информацию о *ближайших* планах противника (быстрое состязание по умению тактики).

Чтобы перехитрить бойцов врага, вы должны победить в быстром состязании по умению Тактики с *лидером* противника. Все вышеуказанное верно, пока вы можете лично (максимум - через одного) командовать каждым из бойцов. Так, радиосвязь или подобные технологии здорово улучшат вашу способность командования!

Успешный бросок умения перед *началом* боя (если у вас было хоть немного времени) дает вам более выгодную позицию - чем лучше бросок, тем больше преимущество. Если вы не использовали умение, или провалили его бросок, стартовые позиции в начале боя определяет Мастер. Бойцы без знания Тактики всегда начинают бой именно таким образом.

Даже в случае попадания в засаду или подобной внезапной ситуации, Мастер может вам позволить использовать лучшее значение из Тактики и Восприимчивости, чтобы определить, заметили ли вы опасность вовремя.

## Обучение

### *Teaching*

ИН/Среднее

*По умолчанию:* ИН-5.

Это способность учить других. Чтобы научить кого-то, вы должны знать умение, которое преподаете, лучше своего ученика. Любой, у кого Обучение 12+, в игре обычно может выступать в роли учителя (см. *Улучшение умений обучением*, с.292).

*Модификаторы:* -3 за Безжалостность (с.125), -1 до -4 за Застенчивость (с.142). штрафы за знание языка (с.24) применяются и со стороны учителя, и со стороны ученика.

*В ритуальной магии, где сила черпается из самого мага, природы, духа или иной внешней среды, рисуемые знаки, будучи хорошо нарисованными, могут помочь заклинанию.*

## Кучер † Teamster

ИН/Среднее

*По умолчанию:* Обращение с животными (тот же тип) -4 или Верховая езда (тот же тип) -2.

Это умение управлять упряжками животных, такими как лошади, впряженные в карету или тянущие пушку. Оно включает в себя умения запрягать животных, заботиться о них и умение судить о возможностях животного до приобретения. Если животное плохо обучено (по решению Мастера), вы сначала должны сделать бросок Обращения с животными.

Во время обычного путешествия бросок умения делается раз в день. Когда лошади, впряженные в карету или тянущие иной груз (например, пушку), мчатся галопом (80% или больше максимальной скорости), то возница должен делать бросок умения Кучер *каждые* 10 секунд.

Провальный бросок означает, что повозка перевернулась. Это равно падению с высоты 5 ярдов (5к-10 повреждений) для каждого человека и животного (см. *Падение*, с.431). И еще, для каждого животного киньте два кубика; выпадение 12 означает, то это животное сломало ногу! Чтобы успокоить всех животных, нужно применить умение Обращение с животными. Время, требуемое, чтобы вернуть груз на место, зависит от груза, местности и погоды.

Необходима специализация по видам. По умолчанию они равняются друг другу с модификатором -3. Лошади и мулы включены в одну специализацию, наиболее обычную из всех.

*Модификаторы:* -2 за пять и более животных в упряжке, -2 за незнакомых животных, -5 и больше за плохую местность.

## Тауматология

*Thaumatology*

ИН/Очень Трудное

*По умолчанию:* ИН-7\*.

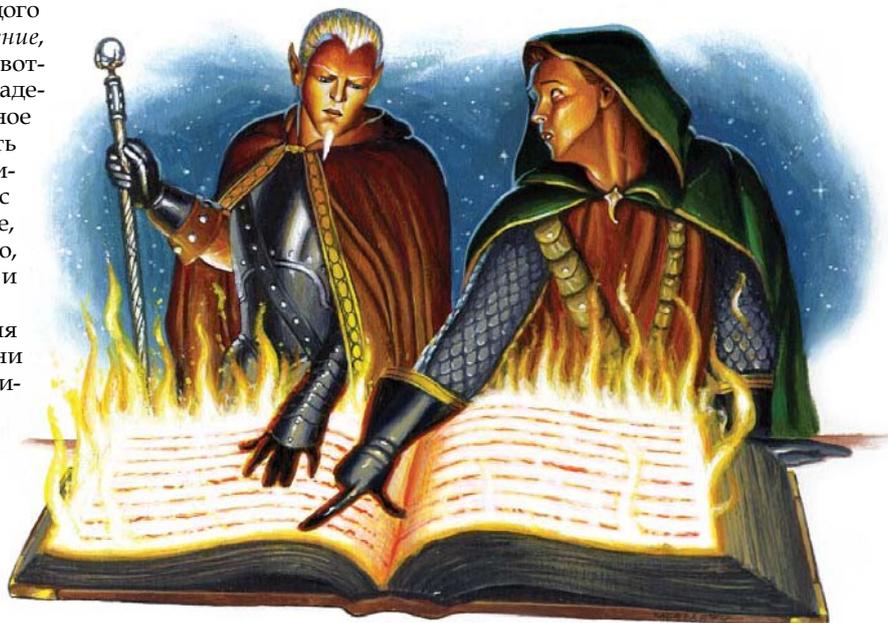
\* В немагических мирах значение по умолчанию *не* разрешается, также это верно для тех, кто никогда не сталкивался с «настоящей» магией.

Это умение покрывает академические знания о теории магии. Тауматология изучает «физику» маны и магии. *Не маги* могут изучать это умение, но это будет проще для магов; добавьте уровень Магических способностей к значению ИН при изучении этого умения, так же как для заклинаний (у магов есть «практические знания», которые им помогают!).

Это умение в большей степени применяется в магических исследованиях. При создании новых заклинаний используются правила по изобретениям (см. Главу 17), но умение Инженера заменяется на Тауматологию.

Также оно может пригодиться для определения неизвестных заклинаний или при неожиданных критических провалах или успехах при колдовстве. Оно может помочь понять, что возможно сделать магией или как правильно заколдовать магический предмет, чтобы он вёл себя как надо. Чем больше величина успеха при броске, тем сильнее вы проникаете в суть проблемы.

Это умение – наука о *фэнтези-магии*, классической системе заклинаний – огненные шары, кольца силы и т.д. Эквивалент науки для традиционного спиритуалистического волшебства – Ритуальная магия (с.218), божественная магия изучается Религиозными обрядами (с.217) или Теологией (с.226). Однако Мастер может позволить бросать Тауматологию с -5, в случае наличия каких-то связей с этими дисциплинами. Особенно отдаленные и необычные силы и артефакты из другого мира могут давать даже большие штрафы!



## Теология † Theology

### ИН/Трудное

*По умолчанию:* ИН-6 или Религиозный обряд (той же религии) -4.

Это наука о религии. Теолог знает о древних и современных религиозных воззрениях, истории религии и т.д. Обычно между разными религиями не позволяет значение по умолчанию, но Мастер может разрешить уровень по умолчанию с -4, если религии имеют схожее происхождение, или одна религия произошла из другой.

Специализация *необходима*, но возможна «Сравнительная теология» - когда вы специализируетесь на различиях и сходствах разных религий. Теология любой религии, изучаемой в вашем игровом мире, получает уровень по умолчанию к этой специализации -5.

Для любых священнослужителей на ТУ 1+ необходимо знание Теологии и Религиозных обрядов (с.217). На ТУ 0 можно обойтись лишь Обрядами.

Теолог не обязан верить в то, что изучает - вера происходит из души, а не из книг! В случае, если вы верующий человек, то при моральном выборе Мастер может сделать тайный бросок умения Теологии, и в случае успеха подсказать вам правильное с точки зрения религии решение.

## Метание Throwing

### ЛВ/Среднее

*По умолчанию:* ЛВ-3 или Сбрасывание-4.

Это способность бросать небольшие, относительно ровные предметы (бейсбольные мячи, гранаты, камни и пр.). Бумеранги, копья, ножи и прочее оружие требует собственного умения (см. *Метание оружия*, ниже). Она влияет и на точность (делайте бросок умения Метания, чтобы бросить что-либо, что вы можете поднять), и на дистанцию броска (добавьте +1 к своей СЛ при вычислении дистанции броска (но не повреждений), если вы знаете умение Метание на уровне ЛВ+1, и +2, если на уровне ЛВ+2 и выше).

Если вы не владеете этим умением, то делайте бросок по умолчанию, когда пытаетесь попасть в цель, или ЛВ, когда хотите просто запустить предмет в некоторую область. Если вы кидаете что-то, для чего существует специальное умение, то используйте это умение.

## Искусство метания Throwing Art

### ЛВ/Трудное

*По умолчанию:* нет.

*Требования:* Мастер оружия или Ученик Мастера.

Это киношная способность метать *все*, что вы можете поднять: ножи, телевизоры, мячи... все! Для попадания делается бросок умения. Дальше, если вы знакомы с Искусством метания на уровне ЛВ, для определения расстояния броска ваша СЛ увеличивается на 1, а наносимые броском повреждения - на +1 за кубик. Эти премии увеличиваются до +2, если ваш уровень Искусства метания ЛВ+1 или лучше. Если вы также являетесь Мастером оружия, эта премия используется *вместо* обычной премии повреждения для вашего оружия при метании его.

Вы можете использовать метаемые предметы в качестве импровизированного оружия. Вилки, кухонные ножи и другие длинные небольшие предметы считаются за кинжалы. Любой небольшой тупой предмет наносит прм+1 тупого вреда. Бесбольные биты - амп+1 тупого. Карандаши нанесут прм-3 проникающего вреда, а игральные карты - прм-3 режущего.

Искусство метания позволяет кидать и все, что входит в умения Метания и Метательного оружия. Если вы постигли Искусство метания, вам не нужны эти умения.

## Метание оружия †

### Thrown Weapon

#### ЛВ/Лёгкое

*По умолчанию:* ЛВ-4 и другие значения по умолчанию.

Это способность бросать один любой тип метательного оружия.

*Специализация обязательна:*

*Топор/булава (Axe/Mace):* любой топор или булава, сбалансированные для метания (но не боевая секира!).

*Дротик (Dart):* любой небольшой оперенный дротик. Игры (дартс) по умолчанию имеет это умение, без штрафов. *По умолчанию:* метание-2.

*Гарпун (Harpoon):* любое привязанное копьё. *По умолчанию:* Метание оружия (Копье)-2.

*Нож (Knife):* любые виды ножей.

*Сюрикен (Shuriken):* любой вид клинков без рукоятки, чаще - метательные звезды. *По умолчанию:* метание-2.

*Копье (Spear):* любое копьё или дротик. *По умолчанию:* копьеметалка-4 или Метание оружия (гарпун)-2.

*Палка (Stick):* любая сбалансированная метательная палка, подобная бумерангу. Она не возвращается к метнувшему.

## Тонфа

### Tonfa

См. Контактное оружие, с.208

## Следопыт

### Tracking

Восп/Среднее

*По умолчанию:* Восприятие-5 или Натуралист-5.

Это умение двигаться за человеком или зверем по его следам. Один бросок умения требуется, чтобы найти след, частота бросков для следования зависит от сложности среды:

*Равнины, Джунгли, Лес:* раз в 30 минут;

*Пустыня, Горы, Арктика, Остров/Пляж:* раз в 15 минут с -2.

*Болота:* раз в 5 минут с -4.

*Город:* раз в минуту с -6!

Это умение также используется, если вы хотите *замести* свои следы. Если вы это делаете, то время путешествия увеличивается в два раза! Успешный бросок умения означает, что вы замели следы достаточно хорошо и их никто не заметит, разве что кто-то с этим же умением. Если за вами следует другой следопыт, то Мастер будет проводить между вами состязание умений Следопыт с описанными выше модификаторами. Если в какой-то момент идущие по следам теряют след, то они теряют его окончательно.

Чтобы преследовать вблизи животное, которое вы отследили, используйте умение Скрытность (с.222).

*Модификаторы:* -5, если следы были оставлены более дня назад, -10, если следам больше недели; +5, если вы идёте по человеческим следам, +10, если вы идёте по следам группы людей. То, по какой местности вы идёте, тоже играет свою роль, штраф составляет -3 в пустыни, -5 на сухих камнях, -10 на улице города! Хорошее восприятие *крайне полезно:* как правило, применяются премии за Обостренное зрение (с.35) и Необычайное обоняние (с.49); многие сверхчеловеческие формы восприятия (инфразрение, инфразвуковой слух) дают ситуационные премии.

## Ловушки/ТУ

### Traps

#### ИН/Среднее

*По умолчанию:* ИН-5 или Взлом-3\*.

\* Может иметь уровень по умолчанию ЛВ-5, но только для разминирования или снятия ловушки, а не обнаружения ее или установки новой.

Это умение установки, обнаружения, а также обезвреживания ловушек. Успешный бросок умения Ловушки помимо прочего позволит обнаружить ловушку, если вы ее ищете; отключить обнаруженную ловушку; вновь поставить ловушку после того, как вы ее миновали. Обратите внимание, что «ловушка» может быть чем угодно, начиная от ямы с кольями и заканчивая тщательно спланированной системой безопасности! Время, необходимое

для работы, рассчитывается так же, как и для Взлома (с.206).

Для обнаружения ловушки делается бросок умения от Восприятия.

Системы обнаружения и наблюдения также попадают под это умение. Таким образом, это умение включает все от волчьих ям до электронных систем безопасности!

**Модификаторы:** сильно различаются. Чем запутаннее ловушка, тем труднее ее будет обнаружить и обезвредить/вернуть в исходное положение. Обратите внимание, что ловушку, например, может быть легко обнаружить, но сложно обезвредить! Все это остается на усмотрение Мастера или автора приключения. Модификаторы за Обостренное зрение

(с.35) помогут вам найти ловушку, но не обезвредить или установить ее, а за Ловкость рук - наоборот. Также применяются модификаторы за наличие снаряжения (с.345).

**Двуручный топор/булава**  
**Two-Handed Axe/Mace**  
См. Контактное оружие, с.208

### Пример создания персонажа (продолжение)

Дай уже потратил 203 из 250 очков, и на умения осталось всего 47 очков. В списке нашлись десятки умений, *подходящих* для Мастера-вора - но мы должны уложиться в бюджет, так что будем разбираться.

Во-первых, вор *должен* быть незаметен. Для этого необходимо умение Скрытность (с.222). Мы хотим надежности в этом вопросе, так что выбираем уровень умения 16. На этом уровне провалом станет только бросок 17 или 18 - но это провал для любого. Скрытность является умением ЛВ/Средним. Поскольку ЛВ у Дая равна 15, умение-16 для него будет иметь уровень ЛВ+1. Из *таблицы стоимости умений* (с.170) мы узнаем, что уровень Атрибут+1 для Средних умений стоит 4 очка.

Каждый вор должен уметь взламывать замки и шарить по карманам. Это требует наличия Карманного воровства (с.213) и Взлома (с.206). Мы приобретаем для Дая каждый из них на уровне 15 - не так хорошо, как Скрытность, но все же достаточно надежно. Карманное воровство - ЛВ/Трудное умение. Уровень 15 - ЛВ+0, и по таблице для Трудных умений стоимость составляет 4 очка. С другой стороны, Взлом - ИН/Среднее. С ИН 12 у Дая, умение 15 будет равен ИН+3. это стоит 12 очков - довольно дорого поднимать умение настолько выше основного атрибута!

Лазание (с.183) и Побег (с.192) - тоже полезные умения при профессии Дая, так что мы тратим по одному очку на них. Лазание - ЛВ/Среднее умение, за 1 очко мы приобретаем уровень ЛВ-1, то есть 14. Побег - ЛВ/Трудное, одного очка хватит только на уровень ЛВ-2, или 13. Разумеется, мы выбрали эти умения помня, что Гибкость Дая дает +3 на оба этих умения! Его Идеальное равновесие дает *еще* +1 на Лазание. В итоге мы имеем Лазание-18 и Побег-16.

Для обследования области перед налетом, Даю надо ее осмотреть, это умение Наблюдение (с.211), Восп/Среднее. Восприятие Дая поднято до 15, так что ему не придется тратить много очков: за два очка мы приобретаем Наблюдение на уровне Восп (15), и этого более чем достаточно.

Поскольку скрытность может подвести, Даю нужен боевое умение для обороны. Мы определили, что он предпочитает ножи. умение Нож (с.208) хорошо для контактного боя, но мы также хотим, чтобы Дай умел его быстро выхватить или бросить. Быстрое выхватывание (с.194) и Метания оружия (с.226) для этого пригодятся. Оба из этих умений *требуют* специализации - в данном случае, «нож». Оба эти умения - ЛВ/Легкие. С небольшой силой Дая, нужна большая точность, чтобы его удары были эффективными - так что мы приобретаем уровни 17 в умениях Нож и Метание оружия (нож). Это уровни ЛВ+2, что стоит 4 очка за умение. Быстрое выхватывание (нож) - хороший трюк, но умения 15 достаточно. Это стоит всего 1 очко.

Чтобы отразить средневековое происхождение

Дая, мы делаем его неплохо владеющим коротким мечом. Но не очень - мечи довольно дороги, а Дай рос в бедности. Мы даем ему умение Короткий меч (с.209) на уровне 15. умение это является ЛВ/Средним, и стоит поэтому 2 очка.

Как офицер И-спецназа, Дай умеет стрелять. Миниатюрный спортивный пистолет - в его стиле. В соответствии с умением Огнестрельного оружия (с.198), мы видим что он относится к специализации «Пистолеты». Огнестрельное оружие - новинка для Дая, и мы тратим всего одно очко. Поскольку Огнестрельное оружие (пистолеты) - ЛВ/Лёгкое умение, это дает уровень ЛВ: вполне достаточные 15.

Чтобы *спрятать* все эти предметы, Даю нужно умение Утаивания (с.200). Он ЛВ/Средний. Дай не всегда носит скрытое оружие, так что имеет это умение на уровне ИН - 12 - за два очка.

Теперь надо определить «умения происхождения». Он вырос на улицах, так что умение Выживания в городе (с.228) подходит ему: это способность находить еду и убежище в городе. умение Восп/Среднее, за 1 очко мы приобретаем уровень Восп-1 - 14. Кража (с.195) пригодилась для воровства из магазинов. Она ЛВ/Средняя, за одно очко - ЛВ-1, также 14. Выживание имеет и социальные стороны. Мы даем Даю Заговаривание зубов (с.195), чтобы отговориться от горожан, и Знание улиц (с.223) для общения с профессиональными преступниками. Оба ИН/Средние. Мы приобретаем уровень ИН (12) для каждого, за 2 очка за каждое умение.

Сейчас Дай потратил 44 из его 47 очков. Последние три очка мы хотим потратить в умения, подходящие для его преимуществ.

Перечитывая описания преимуществ, мы видим, что Идеальное равновесие дает +1 к Акробатике (с.174). Это определено в стиле Дая! Акробатика - ЛВ/Трудное умение, и два очка дадут уровень ЛВ-1, или 14. С +1 за Идеальное равновесие он получит умение 15.

Мы также обнаружили, что Чувство направления даст +3 к Чувству тела (с.181): умение ориентирования после телепортации. Звучит отлично! Мы вкладываем в это умение (ЛВ/Трудное) последнее очко, и приобретаем его на уровне ЛВ-2 - 13. Премия +3 за Чувство направления дает итоговое умение 16.

Теперь Дай потратил все свои 250 очков. Если он хочет добавить еще способностей, то может взять дополнительные недостатки, чтобы оплатить их - но мы хотим, чтобы Дай был беспечным и свободным, а не загруженным проблемами.

Можно записать все это. Лист персонажа Дая находится на с.311.

## Двуручный цеп

### Two-Handed Flail

См. Контактное оружие, с.208

## Двуручный меч

### Two-Handed Sword

См. Контактное оружие, с.208

## Машинопись

### Typing

ЛВ/Лёгкое

*По умолчанию:* ЛВ-4 или Специальные значения по умолчанию (см. ниже)

Это умение пользоваться пишущей машинкой. Скорость печатания равна умению ×3 слов в минуту на печатной машинке или умению ×5 на электронной или электрической клавиатуре.

По умолчанию умение может иметь значение -3 от любого умения, требующего больших объемов набора слов, особенно Администрирование, Использование компьютера, Исследование, Письмо и некоторых из Профессиональных навыков вроде Журналиста. Если у вас есть подобные умения, в изучении Машинописи вы не нуждаетесь (если только вы не хотите работать профессиональным наборщиком).

## Выживание в городе

### Urban Survival

Восп/Среднее

*По умолчанию:* Восприятие-5.

Это умение выживать в городской среде, независимо от того, переполнена она или пуста. Социальные проблемы в городе относятся к умению Знание улиц. Специалист по Выживанию в городе, к примеру, сможет найти чистую дождевую воду; обнаружить люк сверху или снизу; быстро найти вход в здание, выход, лестницу и т.д.; обнаружить и избежать физические опасные места, к примеру, рушащихся зданий; сам сделать и прочитать городские карты, будет уметь выбраться из неизвестных районов города; найти теплое место для ночлега, когда на улице холодно; и найти нужные ему здания, не спрашивая никого, просто с помощью городского чутья.

## Космический скафандр/ТУ

### Vacc Suit

См. Скафандр, с.192.

## Чревовещание

### Ventriloquism

ИН/Трудное

*По умолчанию:* нет.

Способность маскировать и «перемещать» голос на коротких дистанциях. Успешный бросок достаточно изменит ваш голос, чтобы обмануть аудиторию.

*Модификаторы:* +5, если у вас есть помощник или Марионетка для отвлечения аудитории. -3, если аудитория подозрительна.

## Ветеринария/ТУ

### Veterinary

ИН/Трудное

*По умолчанию:* Врачебное дело-5, Хирургия-5, или Обращение с животными (любой)-5.

Это умение ухаживать за больным или раненым животным. Это медицинское умение. Вы можете взять необязательную специализацию (с.169).

*Модификаторы:* +5, если животное знает вас и доверяет вам; -2 или хуже, если животное незнакома вам вида.

## Предсказание погоды

### Weather Sense

См. Метеорология, с.209

## Странная наука

### Weird Science

ИН/Очень Трудное

*По умолчанию:* нет.

Это умение создавать новые невероятные фантастические научные теории, намного опережающие свое время... или по крайней мере, сильно отличающиеся от известных. Успешный бросок пригодится при попытке что-либо изобрести (см. главу 17), или исследовать совершенно непонятный предмет (НЛО).

Успешный бросок умения даст +5 премии к любой попытке что-либо изобрести, но лишь +1 при использовании преимущества Изобретатель, поскольку оно уже включает способность необычного подхода к идеям. Вы можете также получить +2 к любому броску умения, когда дело обстоит с чем-то выходящим за рамки обычного (Это можно считать интуитивной догадкой); Мастер может даже позволить бросок по умолчанию для использования устройства.

Критическая удача при использовании этого умения дает персонажу помимо решения нужной проблемы какие-либо невероятные знания о совершенно другом предмете. Критически провалы этого умения всегда очень эффективны, но не обязательно опасны или смертельны.

К сожалению, многие люди с этим умением так поглощены сложными теориями, что у них может вызвать затруднения даже использование простого кухонного крана.

## Кнут

### Whip

См. Контактное оружие, с.208

## Борьба

### Wrestling

ЛВ/Среднее

*По умолчанию:* нет.

В борьбе учат как повалить соперника, придавить его к земле и применять различные удержания и захваты. Пусть это умение не так эффективно как Дзюдо, но оно дает преимущество при ведении Боя вплотную.

Если вы имеете умение на уровне ЛВ+1, ваша сила увеличивается на +1 в целях захватов, прижатий и прочих силовых приемов (или в случае, когда вы пытаетесь освободиться от них), а на уровне ЛВ+2 вы получаете премию +2.

При защите голыми руками борьба позволяет вам парировать один раз в ход, используя обе руки. умение парирования - (умение/2) +3, округленное вниз. Оружие парировается с -3.

Полные правила по парированию голыми руками вы можете найти на с.376.

## Письмо

### Writing

ИН/Среднее

*По умолчанию:* ИН-5.

Это умение писать четко и/или интересно. Успешный бросок означает, что работа легка для понимания и аккуратна.

Это умение в основном используется, чтобы зарабатывать деньги, но иногда может быть использовано приключенцами... или против них. Отчет шпиона, военного или частного сыщика будет более полезен, если он хорошо написан!

*Модификаторы:* за потраченное время (с.346); -5, если вы писали на незнакомую тему. Модификаторы за знание языка (с.24).

## Дзен-лучник

### Zen Archery

ИН/Очень Трудное

*По умолчанию:* нет.

*Требования:* Ученик Мастера или Мастер оружия, Лук-18, Медитация.

Позволяет вам более метко стрелять из лука. В случае успешного броска штрафа за скорость, размер и расстояние до цели уменьшаются втрое (округляется вниз).

*Модификаторы:* -10 за мгновенное использование, -5 за 1 ход концентрации, -4 за два хода, -3 за 4 хода, -2 за 8 ходов, -1 за 16 ходов, без штрафов за 32 хода концентрации.

# ТЕХНИКИ

## Требования

Вы (или Мастер) можете пожелать улучшить свою тренированность в определенном виде применения умения, не увеличивая общее умение. Это реалистично – люди получают опыт в определенных областях, в противовес другим – но усложняет игру (и загромождает лист персонажа). Как следствие, нижеследующий раздел – *необязателен*.

«Техника» – любое действие, которое вы можете тренировать и совершенствовать отдельно от уровня умения, позволяющего выполнять это действие. Это определенная задача, входящая в основное умение, но изучаемая сама по себе. Она отличается от необязательной специализации (с.169), которая определяет теоретические, а не практические знания. Техники работают почти как умения, но с некоторыми отличиями.

## СОЗДАНИЕ ТЕХНИК

Для создания техники нужно пройти шесть ступеней. Мы приведем два примера. Даже те, кто хотят использовать только примеры техник из этой главы, должны прочесть эти правила – поскольку здесь объясняются важные принципы действия.

### Идея и название

Определите, чего вы хотите от техники в общем, и дайте ей название, ясно показывающее, что она делает.

*Пример 1:* как фото-, так и кинокамера требует знания умения Фотографирование (с.213). Фотограф может специализироваться только на кинокамерах, чтобы избавиться от -3 очков штрафа за их использование; поэтому «Кинокамера» – подходящая техника для Фотографирования.

*Пример 2:* умение Каратэ (с.203) использует удары и руками, и ногами. Каратист может потратить больше времени на тренировки ударов ногами, желая избавиться от -2 очков штрафа за такие атаки. Логичная техника для Каратэ – «Удары ногами».

Техника *не должна* быть «основным» действием, предпринимаемым умением. Так, «Удары руками» – неподходящая техника для Бокса, который весь состоит из ударов руками! Чтобы усовершенствовать владение основным действием умения, вы должны улучшить сам уровень умения.

умение, с которым техника ассоциируется *автоматически* становится ее требованием – то есть, вам нужно иметь в этом умение хотя бы одно очко, прежде чем вы сможете улучшить его техники. Если задача, решаемая техникой, подходит больше, чем к одному умению – *любой* из них может являться требованием. Для особенно трудных техник Мастер может потребовать наличия некоторых преимуществ.

*Пример 1:* требованием к технике «Кинокамера» является умение Фотографирование.

*Пример 2:* требованием «Ударам ногами» может быть как Драка, так и Каратэ – поскольку оба эти умения учат бить ногами.

## Уровни по умолчанию и специализация

Техника всегда по умолчанию относится к одному из своих требований. Обычно, уровень по умолчанию равен модификатору, данному для этого действия в описании умения или еще где-либо. Может существовать более одного уровня по умолчанию. Если это так, изучающие эту технику *должны* специализировать ее в версии, ассоциированной с выбранным умением.

*Пример 1:* умение Фотографирования заявляет, что кинокамеры используются со штрафом -3, так что техника «Кинокамера» будет иметь по умолчанию уровень Фотографирование-3.

*Пример 2:* и Драка и Каратэ позволяют наносить удары ногами с -2 к умению; так что «Удары ногами» будет иметь по умолчанию значения Драка-2 или Каратэ-2. Используя Драку должны приобретать специализацию Удары ногами (Драка), а Каратэки – Удары ногами (Каратэ).

## Уровни сложности

Для техник существует всего два уровня сложности: *Средний* и *Трудный*. Действия, которые имеют серьезные последствия провала или позволяют только одну попытку, формируют Трудную технику; все другие – Средние. Это влияет на стоимость – см. таблицу *Стоимость техник* (с.230).

*Пример 1:* использование кинокамеры неопасно, и вы почти

всегда можете попытаться еще раз, если вам не удалось что-то снять. Поэтому Кинокамера – средняя техника.

*Пример 2:* при провале удара ногой вы можете *упасть* – весьма опасно в бою – поэтому Удары ногами – Трудная техника.

## Максимальный уровень

Узкоспециализированные тренировки могут продвинуть вас до каких-то пределов. В конечном счете, вы изучаете только некоторые новые действия. Чтобы отразить это, техники часто указывают верхний предел относительно основного умения. При достижении этого уровня, единственным способом улучшить технику дальше – приобрести новый уровень умения. В случае с техниками, представляющими важный способ использования умения, максимальный уровень обычно равен уровню умения-требования. Менее важные техники могут его превосходить или вообще не иметь максимального уровня.

*Пример 1:* персонаж может выбрать карьеру кинооператора, не разрушая баланса игры. Так, будет правдоподобно и справедливо оставить технику Кинокамера открытой, и не указывать максимального уровня.

*Пример 2:* удары ногами – мощная атака, и одна из важных причин для изучения умений Каратэ и Драка; поэтому Удары ногами невозможно увеличить выше уровня основного умения.

## Описание

Описание основного умения дает почти все необходимые правила для большинства техник, но некоторые техники нуждаются в большей детализации, или являются совершенно новыми способами использования умения.

*Пример 1:* о Кинокамере почти нечего сказать – она просто позволяет умело использовать кинокамеру с умением Фотографирование.

*Пример 2:* удары ногами наносят на +1 больше вреда, чем удары кулаком; а в случае промаха вы должны сделать бросок ЛВ, чтобы не упасть. Это упоминается в любом описании умения, где возможны такие удары.

## ПРИБРЕТЕНИЕ И УЛУЧШЕНИЕ ТЕХНИК

Приобретение техники очень похоже на приобретение умения – стоимость зависит от сложности и желаемого относительного уровня умения – но существует и два отличия.

Вы приобретаете технику относительно ее уровня по умолчанию, а не основного атрибута, и определяете ее стоимость по таблице Стоимости Техник (см. ниже), а не Стоимости умений (с.170).

Для улучшения техники, оплатите разницу в стоимости между текущим и желаемым уровнями – точно как для умений. И также как и умения улучшаются бесплатно с ростом атрибутов, техники растут вместе с умениями, на которых основаны. Например, если вы имеете умение Каратэ-15 и Удары ногами-15, при повышении умения Каратэ до 16, Удары ногами поднимутся до уровня 16 без дополнительных вложений!

Вы не обязаны приобретать технику для того, чтобы ее использовать. Если вы имеете в умениях хотя бы одно очко, вы можете использовать все его техники по умолчанию. Чтобы избежать загромождения листа персонажа, записывайте только те техники, которыми вы владеете на уровне выше, чем уровень по умолчанию.

### Стоимость техник

Итоговый уровень умения*	Сложность техники	
	Средняя	Трудная
По умолчанию	0 очков	0 очков
По умолчанию+1	1 очко	2 очка
По умолчанию+2	2 очка	3 очка
По умолчанию+3	3 очка	4 очка
По умолчанию+4	4 очка	5 очков
+1	+1 очко	+1 очко

\* Большинство техник имеет максимальный уровень. Например, техника, у которой указано «не может превышать уровня основного умения» и по умолчанию относящаяся к умению-5, будет иметь максимальный уровень По умолчанию+5.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНИК

Техники работают точно также, как и умения: делается бросок успешности (см. Главу 10) против уровня владения техникой. Если не указано иначе, все общие модификаторы к – за Знакомство с культурой (с.23), языка (с.23), снаряжение (с.345), технологические уровни (с.168) и т.д. – применяются ко всем его техникам, как и любые особые правила критического успеха или провала.

## ПРИМЕРЫ БОЕВЫХ ТЕХНИК

Особые приемы – наиболее обычные техники, и могут дать бойцу множество «козырей в рукаве», как заклинания волшебников. Если боевая техника имеет несколько вариантов уровней по умолчанию, вы должны будете специализироваться по основному умению. Например, изучение техники для Топоров/булав не дает особых умений в версии этой техники для Среднего меча!

Техники, отмеченные звездочкой (\*) – не особенно реалистичны. Мастер может запретить их в обычной игре – или ограничить их (даже использование по умолчанию) для Персонажей, имеющих преимущества Ученик Мастера (с.93) или Мастер оружия (с.99).

### Залом руки

#### Arm Lock

Средняя

По умолчанию: Дзюдо или Борьба.

Требования: Дзюдо или Борьба, не может превышать значения умения+4.

Эта техника позволяет вам увеличить эффективность болевых приемов борьбы, применяемых на руки. Правила можно найти в параграфе Выкручивание рук, с.403.

### Удар назад

#### Back Kick

Трудная

По умолчанию: Каратэ-4.  
Требования: Каратэ; не может превышать значения основного умения.

Эта техника позволяет вам атаковать противника позади вас, не поворачиваясь к нему лицом. Вы должны знать, что он там есть! Для попадания по противнику делается бросок Удара назад, но во всех остальных отношениях используются правила по ударам ногой.

После удара назад, все броски вашей активной защиты до следующего хода получают -2.

### Удушение

#### Choke Hold

Трудная

По умолчанию: Дзюдо-2, Борьба-3.  
Требования: Дзюдо или Борьба, не может превышать значения основного умения.

Эта техника позволяет уменьшить базовый штраф -2 к Дзюдо или -3 к Борьбе при использовании болевых и удушающих приемов на горло (с.404).

### Обезоруживание

#### Disarming

Трудная

По умолчанию: основное умение.  
Требования: любое умение безоружного или контактного боя; не может превышать основного умения+5.

Если вы знакомы с этой техникой лучше, чем это предлагает уровень по умолчанию, вы можете использовать ее вместо основного умения, если пытаетесь обезоружить противника (см. Удары по оружию, с.400). Например, если вы знаете Палаш-14 и Обезоруживание (средний меч)-17, вы можете обезоруживать врага, как если бы имели Палаш-17.

### Двойная атака\*

#### Dual-Weapon Attack

Трудная

По умолчанию: основное умение-4.

Требования: любое умение владения одноручным оружием; не может превышать уровня основного умения\*

\* Вы можете изучить эту технику для Огнестрельного оружия (пистолеты) даже в реалистичной кампании.

Если вы не используете Тотальную атаку и данную технику, то при атаке с двух рук сразу вы получаете -4 на бросок атаки. Эта техника позволяет вам выкупить штраф. (обратите внимание, что вам необходимо знать также и Тренировка левой руки, (с.232), чтобы снять положенный за использование неосновной руки штраф -4.

Подробные правила можно найти в параграфе Атака двумя оружием (с.417).

### Удар локтем

#### Elbow Strike

Средняя

По умолчанию: Драка-2, Каратэ-2.  
Требования: Драка или Каратэ, не может превышать основного умения.

Эта техника позволяет выкупить штраф -2 за удар локтем. Больше можно найти в Удар локтем, с.404.

## Финт *Faint*

**Трудная**

*По умолчанию:* основное умение.  
*Требования:* любое умение безоружного или контактного боя; не может превышать значения умение+4.

Если вы знакомы с этой техникой лучше, чем это предлагает уровень по умолчанию, вы можете использовать ее вместо основного умения, если пытаетесь провести финт против противника (см. Финт, с.365). Например, если вы знаете Палаш-14 и Финт (средний меч)-16, вы можете использовать Финт, как если бы имели Палаш-16.

## Залом пальца *Finger Lock*

**Трудная**

*По умолчанию:* Залом руки-3.  
*Требования:* Залом руки; не может превышать уровня основного умения.

Эта техника позволяет вам захватывать пальцы противника и больно их выкручивать. Используются правила по залому рук (с.403), но все повреждение идет на кисть, что быстрее может привести к ее выходу из строя.

## Бой лежа *Ground Fighting*

**Трудная**

*По умолчанию:* основное умение-4.  
*Требования:* любое умение безоружного или контактного боя; не может превышать уровня основного умения.

Эта техника позволяет уменьшить штраф -4 за атаку из положения лежа. Бросок атаки при этих условиях делается против уровня техники, а не умения. Например, если у вас есть Борьба-14 и Бой лежа (борьба)-13, вы можете проводить захваты из положения лежа с умением 13, а не 10.

Кроме того, вы можете сделать бросок этой техники, если вам необходимо защититься от атаки сзади. В случае успеха, бросок защиты делается со штрафом -1, а не -3.

## Стрельба на скаку *Horse Archery*

**Трудная**

*По умолчанию:* Лук-4.  
*Требования:* Лук и Верховая езда; не может превышать умения Лука.

Техника позволяет более эффективно использовать лук на ска-

ку. Модификаторы за стрельбу из седла (с.387) не могут уменьшить умение лука ниже уровня этой техники (другие штрафы применяются как обычно). Например, если вы знаете Лук-13 и Стрельба на скаку-11, штрафы за стрельбу с лошади не опустят ваше умение ниже 11, до учета всех остальных модификаторов.

## Удар в прыжке *Jump Kick*

**Трудная**

*По умолчанию:* Каратэ-4.  
*Требования:* Каратэ; не может превышать значения основного умения.

Эта техника учит вас бить противника ногой в прыжке, увеличивая дальность действия и вред. Это красивый, но опасный прием! Для попадания делается бросок умения техники. Дальность действия увеличивается на один ярд, а повреждения - на +2. Ваша цель может парировать с -2. Однако, если вы промахиваетесь, или противник успешно защитился - вы долж-

ны немедленно сделать бросок ЛВ-4 или Акробатики-2, иначе вы упадете!

Независимо от того, попали вы в цель или нет, вы получаете штраф -2 на все броски активной защиты до вашего следующего хода.

## Удар ногой *Kicking*

**Трудная**

*По умолчанию:* Драка-2 или Каратэ-2.

*Требования:* Драка или Каратэ; не может превышать значения основного умения.

Эта техника улучшает ваши удары ногами, что позволяет вам делать броски против этой техники. Удар ногой наносит Кол/туп вред, основанный на СЛЛ. Для определения премии к повреждениям используется основное умение, а не уровень владения техникой. Если вы промахнулись при ударе, вы должны сделать бросок Удара ногой или ЛВ, чтобы не упасть.



## Удар коленом *Knee Strike*

Средняя

*По умолчанию:* Драка-1, Каратэ-1.  
*Требования:* Драка или Каратэ; не может превышать уровня основного умения.

Позволяет выкупить штраф -1 за удар коленом (см. *Удар коленом*, с.404).

## Сворачивание шеи *Neck Snap*

Трудная

*По умолчанию:* СЛ-4; не может превышать СЛ+3.

Эта грубая атака представляет собой захват и внезапное выкручивание головы жертвы, с намерением сломать шею – см. Вывих конечностей и Повреждение шеи (с.404). В отличие от большинства техник, эта по умолчанию зависит от СЛ, а не от умения. Борьба при высоком уровне владения дает положенную премию к СЛ.

## Удержание оружия *Retain Weapon*

Трудная

*По умолчанию:* основное умение.  
*Требования:* любое умение контактного оружия; не может превышать уровня умения+5.

Если вы знакомы с этой техникой лучше, чем с умением владения оружием, то можете использовать ее уровень вместо умения, когда кто-либо пытается вас обезоружить (см. *Удары по оружию*, с.400). например, если у вас есть умение Посох-13, и Удержание оружия (посох)-16, вы сопротивляетесь попыткам разоружения, как если бы имели умение Посох-16.

Вы также можете изучить эту технику для метательного оружия – такого, как огнестрельного оружия и луков. В этом случае, по умолчанию он относится к ЛВ, и не может превышать ЛВ+5.

ка оружия используется нога, и уровень по умолчанию равен Дзюдо-3, Каратэ-3 или Борьба сумо -3.

## Круговая атака\* *Whirlwind Attack*

Трудная

*По умолчанию:* умение-5.  
*Требования:* Палаш, Посох, Двуручный меч; не может превышать уровня умения.

Круговая атака – особый вид Тотальной атаки, позволяющий молниеносно атаковать сразу всех соседних противников! Если вы используете эту технику, то больше не можете делать ничего в этот свой ход, независимо от своего уровня умения.

Более того, поскольку это Тотальная атака, вы не получаете права на активную защиту после нее (см. *Тотальная атака*, с.365).

При использовании Тотальной атаки, вы поражаете всех противников в радиусе одного ярда от вас. Вы можете атаковать их только по очереди, вращаясь по часовой стрелке или против – на ваш выбор.

Все ваши атаки должны быть амплитудными, и вы не можете комбинировать Круговую атаку с любыми другими техниками (например, Разоружением) или киношными умениями (например, Мощным ударом). Для каждой цели локация ранения определяется случайно, затем делается бросок Круговой атаки для попадания – со всеми штрафами на попадание для этой локации. Противники могут защищаться нормально. Каждая из атак должна быть обсчитана полностью, прежде чем вы перейдете к следующему врагу. Если при любой из атак выпадает критический провал (или любой из ваших врагов выбрасывает критический успех при защите), эта атака, и все оставшиеся считаются получившими критический провал – и для каждой из них делается бросок по таблице критических промахов (с.556).

Вы можете прекратить Круговую атаку, повернувшись в любом направлении на свой выбор.

## ПРИМЕРЫ НЕБОЕВЫХ ТЕХНИК

Почти любая задача, требующая броска умения со штрафом, может иметь собственную технику. Основная цель таких техник – выкупить штрафы к умениям; но Мастер может предоставить и некоторые другие детали.

### Двойные зависимости по умолчанию и техники

умение не может относиться по умолчанию к другим умениям, также известным только по умолчанию (см. *Двойные зависимости по умолчанию*, с.173). Однако, техники – это не умения. Если две техники основаны на одном умении, одна может относиться по умолчанию к другой, даже если вы знаете ту технику по умолчанию.

*Пример:* выкручивание пальца по умолчанию имеет уровень Выкручивание руки-3, а Выкручивание руки относится по умолчанию к Дзюдо или Борьбе. Таким образом, Выкручивание пальца может по умолчанию иметь уровни Дзюдо-3 или Борьба-3.

## Бой неосновной рукой *Off-Hand Weapon Training*

Трудная

*По умолчанию:* умение-4.  
*Требования:* любое умение владения контактным оружием, не может превышать основного умения.

Эта техника позволяет выкупить штраф -4 за использование определенного контактного оружия неосновной рукой. При атаке будет использоваться уровень техники, а не умения – как для атаки, так и для парирования. Например, если вам известны умения Рапира-14 и Бой левой рукой (рапира)-14, вы будете атаковать и парировать полностью без штрафов, используя левую руку.

С разрешения Мастера, вы можете выучить эту технику для любого умения, основанного на ЛВ, требующего использования только одной руки.

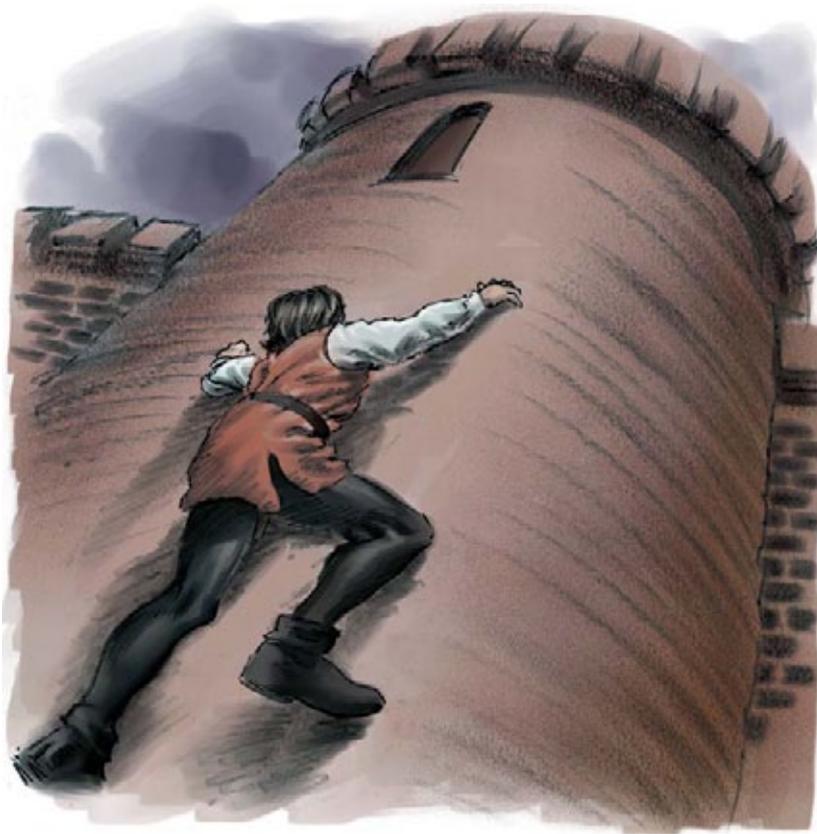
## Подсечка *Sweep*

Трудная

*По умолчанию:* умение-3.  
*Требования:* Посох, Копье или Древковое оружие; не может превышать основного умения.

Эта техника позволяет цеплять древком ногу противника, выводя его из равновесия. Для попадания делается бросок против уровня Подсечки. Цель может защищаться нормально. При провале защиты делается быстрое состязание: с вашей стороны – умение Подсечки или СЛ против СЛ или ЛВ жертвы (в обоих случаях используется высшее значение). Если жертва проигрывает состязание, она падает – если не делает бросок Акробатики-5, чтобы кувыркнуться в воздухе и приземлиться на ноги.

Эта техника может использоваться и в кулачном бою. Действует она точно также, но вместо древ-



## Подражание *Impersonate*

**Средняя**

*По умолчанию:* Подражание звукам (речь)-3.

*Требования:* Подражание звукам (речь); не может превышать основного умения.

Постоянно упражняясь, вы можете улучшить способность подражать одному конкретному человеку, выкупая штраф -3 за подражание ему. Каждая персона – отдельная техника.

## Спасение на воде *Lifesaving*

**Трудная**

*По умолчанию:* Плавание-5.

*Требования:* Плавание; не может превышать этого умения.

Вы натренировались спасать утопающих, не получая положенного штрафа -5 за это. См. *Спасение на воде* (с.355).

## Кинокамера *Motion-Picture Camera*

**Средняя**

*По умолчанию:* Фотографирование-3.

*Требования:* Фотографирование.

Эта техника распространена среди профессиональных операторов, позволяет снизить базовый штраф -3 за использование кинокамеры с умением Фотографирование.

## Погрузка без приземления *No-Landing Extraction*

**Трудная**

*По умолчанию:* Пилотирование-4.

*Требования:* Пилотирование; не может превышать этого умения.

Техника позволяет поднимать грузы с земли, не приземляя летательного аппарата. Необходимо использование особого оборудования для этой цели. Также, ваши помощники на земле должны успешно подготовить груз броском Погрузки (занимает 2к часов). При провале любого из этих бросков, часть груза будет утеряна или повреждена. При критическом провале груз будет уничтожен или потерян вовсе (живой пассажир получит критические повреждения).

## Подъем по веревке *Rope Up*

**Средняя**

*По умолчанию:* Лазание-2.

*Требования:* Лазание; не может превышать этого умения.

При подъеме по веревке обычно персонаж получает штраф -2 (Лазание, с.349). После тренировок вы сможете избавиться от этого штрафа.

«Противоположная» техника, Спуск по веревке, по умолчанию имеет уровень Лазание-1, и мо-

жет быть улучшена до Лазание+3. Спускаться определенно легче, чем лезть вверх!

## Цепляние за выступы *Scaling*

**Трудная**

*По умолчанию:* Лазание-3.

*Требования:* Лазание, не может превышать этого умения.

Техника позволяет снизить штраф -3 за лазание по относительно ровным вертикальным поверхностям – стенам или отвесным скалам (см. Лазание, с.349).

## Установка ловушек *Set Trap*

**Трудная**

*По умолчанию:* Взрывные работы (взрывчатка)-2.

*Требования:* Взрывные работы (взрывчатка), не может превышать этого умения.

Вы изучили всевозможные детонаторы и спусковые механизмы ловушек, что позволяет вам устанавливать ловушки, не получая обычного штрафа -2.

Эта техника популярна среди убийц, шпионов и командос.

## Снятие наручников *Slip Handcuffs*

**Трудная**

*По умолчанию:* Побег-5.

*Требования:* Побег, не может превышать значения этого умения.

Техника представляет знание определенных трюков для снятия наручников. С разрешения Мастера, вы можете выучить такую технику для других типов оков, распространенных в вашем мире.

## Работа на ощупь *Work by Touch*

**Трудная**

*По умолчанию:* Взлом-5.

*Требования:* Взлом; не может превышать основного умения.

Если вы работаете исключительно на ощупь, умение Взлома получает штраф -5; но если вы будете практиковаться, взлом вслепую может стать привычным.

Мастер может разрешить изучение этой техники для других «воровских» умений – например, установки взрывчатки или ловушек – позволив вам действовать эффективно даже в полной темноте – ведь этими умениями обычно и пользуются в условиях недостаточной освещенности.

# Глава пятая

# МАГИЯ

Calenur

Данные правила имеют значение только для магов, и только в тех мирах, где маги существуют. Если вы не создаете мага для магического мира, вы можете спокойно пропустить эту главу.

Магия – могущественная сила, контролируемая умениями, называемыми заклинаниями. Сотворяя заклинания, маг может направлять магическую энергию – называемую маной – и создавать почти любой эффект. В некоторых сеттингах это хитрое искусство, в других – точная наука.

Лучшие волшебники имеют врожденную способность изучать и использовать магию, называемую Магичностью (с.66). Любой персонаж с любым уровнем Магичности называется магом. В большинстве игровых миров, магию могут использовать только маги. В любом случае, они намного способнее к магии, чем не-маги.



## СЛОВАРЬ МАГИЧЕСКИХ ТЕРМИНОВ

- Срыв (abort):** прекращение сотворения заклинания до завершения.
- Обратный удар (backfire):** критический промах при сотворении заклинания.
- Базовое умение (base skill):** немодифицированное умение заклинания; сравните с Эффективным умением.
- Базовое заклинание (basic spell):** заклинание, не имеющее других заклинаний в качестве требований.
- Отмена (cancel):** завершение действия заклинания до момента его нормального завершения.
- Заклинатель (caster):** тот, кто творит заклинание.
- Класс (class):** группа заклинаний, использующая одни и те же особые правила. Три примера встречаются в данном словаре: *Касательные*, *Метательные* и *Сопrotивляемые* заклинания.
- Школа (college):** группа заклинаний, имеющая дело с одним и тем же объектом – огнём, исцелением и т.д.
- Эффективное умение (effective skill):** ваш истинный уровень умения плюс или минус все премии или штрафы за расстояние, условия и т.д. Заклинатель выполняет бросок против эффективного уровня.
- Чара (Enchantment spell):** заклинание для создания постоянного магического предмета. См. Магические предметы, с.480.
- Энергия (energy):** «стоимость» сотворения заклинания. Вы можете оплатить ее как из ЕУ, так и из ЕЗ. Некоторые игровые миры предлагают другие источники энергии.
- Гримуар (grimoire):** список заклинаний, известных вашему персонажу (в более общем смысле – любая книга заклинаний).
- Маг (mage):** любой, имеющий преимущество Магичность.
- Магичность (Magery):** преимущество, позволяющее чувствовать магическую силу, см. с. 66.
- Поддержание (maintain):** продолжение действия заклинания в момент, когда его действие должно было закончиться. Требуется дополнительных затрат энергии, если нет высокого уровня умения.
- Мана (mana):** рассеянная в пространстве магическая энергия, которой манипулируют заклинания. Разные области (или миры) имеют разные уровни маны. См. Мана, (с.235).
- Касательное заклинание (Melee spell):** заклинание, заряжающее вашу руку или волшебный посох вредоносной энергией, которая воздействует на первую цель, которой вы коснетесь.
- Метательное заклинание (Missile spell):** заклинание, создающее в вашей руке волшебный снаряд, который вы должны «бросить» в цель.
- Требования (Prerequisites):** список необходимого для изучения данного заклинания. Означает то же самое, что и для умений; см. Требования (с.169).
- Сопrotивляемое заклинание (Resisted spell):** любое заклинание, которое должно преодолеть «силу» своего объекта для начала действия.
- Заклинание (spell):** умение, при успешном использовании создающее магический эффект.
- Объект (subject):** существо, место или предмет на который направлено заклинание.
- Волшебник (wizard):** любой, кто пользуется магией, независимо от того, маг он или нет.

# ИЗУЧЕНИЕ МАГИИ

Большинство заклинаний может изучить любой, но в некоторых мирах использовать заклинания могут только маги. Некоторые заклинания для изучения требуют наличия определенного уровня Магичности: если у вас его нет, *вы не можете изучить это заклинание*.

Каждое заклинание рассматривается как умение, и изучается точно также как и любое другое умение. Все заклинания являются Ментальными/Трудными умениями (кроме некоторых, отдельно помеченных в списке заклинаний как Ментальные/Очень Трудные). Заклинания не имеют уровня по умолчанию; для использования заклинания сначала его необходимо выучить.

Уровень Магических способностей добавляется к вашему ИН при изучении заклинаний. Так что если у вас ИН 12 и Магические Способности 3-го уровня, все ваши заклинания считаются как будто ваш ИН равен 15. Кроме того, время, необходимое

для изучения заклинания (но не очковая стоимость) уменьшается на 10% за каждый уровень Магичности, до минимума 60% от обычного времени при наличии Магичности 4; так, Магичность 3 позволит вам изучить заклинание всего за 70% обычного времени.

Максимальный уровень Магичности, доступный в вашем мире, устанавливается Мастером. Большинство Мастеров ограничивают уровень Магичности для ИП уровнем 3 или 4.

Если ваш персонаж знает несколько заклинаний, вы можете составить для него «Гримуар». Гримуар – это книга заклинаний. Гримуар вашего персонажа – это список заклинаний, которые он знает, уровень умения в каждом из них, энергетическая стоимость и другая важная для информации о каждом заклинании. Это поможет сэкономить много времени – даже самые опытные игроки не способны помнить детали каждого заклинания!

## ТРЕБОВАНИЯ

Все заклинания за исключением самых простых имеют требования – предпосылки, которыми необходимо обладать перед изучением заклинания. Если требованием является заклинание, вы должны вложить в это заклинание не менее одного очка, прежде чем сможете изучить более сильные заклинания. Обычным требованием для большинства мощных заклинаний являются Магические способности (Магичность). Это значит, что никто кроме мага – существа обладающего Магичностью – не может выучить данное заклинание. «Магичность 2» значит, что для изучения данного заклинания необходим второй уровень магических способностей, и т.д. Требованиями для некоторых заклинаний являются минимальные базовые значения атрибутов, наличие определенного преимущества или даже обычных умений.

## МАНА

Мана – это энергия, на которой основана магия. Магия будет работать, только если позволяет мана игрового мира (или окружающей местности). Мана бывает *следующих уровней*:

*Очень высокий уровень маны:* любой может творить заклинания, если он знает их. ЕУ, потраченные заклинателем в свой ход, возвращаются в начале его следующего хода. Однако любая ошибка может стать губительной. Даже обычный провал трактуется как «критический промах», а критический промах ведет к жутким бедствиям. Очень высокий уровень маны встречается крайне редко.

*Высокий уровень маны:* любой может творить заклинания, если знает их. Такое явление редко в большинстве миров, но в некоторых мирах высокий уровень маны может существовать повсюду.

*Нормальный уровень маны:* только маги могут

творить заклинания. Заклинания работают по всем правилам из данной главы. Это стандартный уровень для фэнтезийных игровых миров; маги используют магию, остальные нет.

*Низкий уровень маны:* только маги могут творить заклинания, и все заклинания получают эффективный штраф -5 при всех расчетах. (Магические предметы также получают подобный эффект; см. *Сила Магических предметов*, с.481.) Однако критический провал при сотворении заклинания дает ослабленный эффект, или не имеет эффекта вообще.

*Отсутствие маны:* никто не может использовать магию. Магические предметы не работают (но восстанавливают работоспособность, как только возвращаются в область, содержащую мана). Области отсутствия маны встречаются в изолированных точках магических миров. Некоторые миры полностью являются такой зоной, делая магию невозможной.

# СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Для того чтобы сотворить заклинание, необходимо его знать, или обладать магическим предметом, дающим возможность творить заклинания (см. *Магические предметы*, с.480). Вы сообщаете Мастеру, какое именно заклинание вы сотворяете, затем предпринимаете манёвр Концентрации в течение необходимого количества ходов (см. *Необходимое время*, с.236). В конце последней секунды концентрации, делается бросок умения заклинания.

Сотворение заклинания работает точно также, как и любое другое использование умения. Бросается 3к, и сравниваются с эффективным уровнем заклинания: ваше базовое умение заклинания плюс все применяемые

модификаторы. Модификаторы зависят от класса заклинания (см. *Классы заклинаний*, с.239). Если результат броска меньше эффективного умения или равен ему, заклинание срабатывает. Если бросок больше уровня умения – заклинание провалено.

При успехе, указанная энергостоймость вычитается из ваших ЕУ или ЕЖ (см. *Энергостоймость*, с.236). Эффект начинает действовать немедленно. Критический успех означает что заклинание сработало необычайно результативно. Характер такого успеха остается на усмотрение Мастера, в этом он должен быть щедр и оригинален. При критическом успехе заклинание никогда не отбирает энергии.

Проваленный бросок означает, что заклинание не сотворено. Если успешное сотворение заклинания стоит энергии – провал стоит заклинателю 1 очка энергии. Если заклинание не требует энергии – заклинатель не теряет ничего. (*Исключение:* в случае с информационными заклинаниями вы всегда оплачиваете полную стоимость – независимо от успешности; см. *Информационные заклинания*, с.241). При *критическом провале* энергия на заклинание тратится, но заклинание действует неправильно. Мастер может использовать нижеприведенную *таблицу Критических провалов*, или изобрести свой собственный эффект, какой сочтет подходящим.

## СБИВАНИЕ И РАНЕНИЯ

Если заклинателю больно, он сбит с ног, использовал активную защиту, или каким-то другим образом отвлечен во время концентрации, то должен выполнить бросок Воли-3, чтобы продолжать сотворение заклинания. Проваленные бросок означает, что он должен начать все заново.

Если маг будет оглушен во время сотворения заклинания, процесс автоматически обрывается.

Если он ранен во время концентрации, но не оглушен, эффективный уровень заклинания понижается в соответствии с болевым шоком. См. подробное описание данного эффекта на с. 419.

## ЗАКЛИНАТЕЛЬ И ОБЪЕКТ

«Заклинателем» называется тот, кто пытается сотворить заклинание.

«Объектом» может являться создание, место или предмет, на который направлено заклинание. Если вы творите заклинания на себя, то вы являетесь и заклинателем, и объектом. Объектом может быть другой человек; другое существо; неодушевленный предмет; или даже площадь на игровой карте. Если объект – место, заклинатель может «касаться» ее, простирая над ней руку или касаясь земли.

## НЕОБХОДИМОЕ ВРЕМЯ

Сотворение большинства заклинаний занимает один ход. Заклинатель использует манёвр «концентрация» в течение одной секунды. В конце своего хода, он делает бросок умения. Если она успешна, то заклинание вступает в силу немедленно. Независимо от того, успешен был бросок или нет, ваш ход заканчивается сразу после того, как вы бросите кубики.

*Пример:* Ват хочет использовать односекундное заклинание Создания огня. В начале своего хода, он говорит: «Я концентрируюсь на заклинании Создания огня.» Это занимает весь его ход. Затем он бросает кубики. Если бросок будет успешен, он разожжет огонь – но в любом случае, ход Вата закончен.

Некоторые заклинания требуют на сотворение более одного хода. Это требует нескольких последовательных манёвров концентрации в бою. Бросок умения делается в конце последнего хода

## ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПРОВАЛОВ

Киньте 3 кубика. Если результат из данной таблицы кажется *неуместным* или является *полезным* для заклинателя – кидайте снова. Мастер не обязан использовать данную таблицу; он может импровизировать. Импровизация должна подходить к заклинанию и ситуации, и не должна убивать мага на месте.

- 3 – Заклинание полностью провалено; заклинатель получает 1к повреждений.
- 4 – Заклинание обрушивается на мага (если вредоносное) или на случайного врага поблизости (если полезное).
- 5-6 – Заклинание сотворяется на компаньона мага (если вредоносное) или близстоящего врага (если полезное).
- 7 – Заклинание действует на другую цель – друга, врага, случайный объект – кидайте случайным образом, Мастер выбирает на что именно.
- 8 – Заклинание полностью провалено; заклинатель получает 1 очко повреждений.
- 9 – Заклинание полностью провалено; заклинатель оглушен, необходим бросок по ИН чтобы придти в себя.
- 10-11 – Заклинание создает лишь громкий шум, радужную вспышку или запах, и т.д.
- 12 – Заклинание дает очень слабый вариант своего обычного эффекта.
- 13 – Заклинание действует обратно своему обычному действию.
- 14 – Заклинание как будто сработало, но это лишь бесполезная иллюзия. Мастер должен попытаться убедить мага и его союзников, что заклинание сработало!
- 15-16 – Заклинание действует обратно своему обычному действию. На случайную цель.
- 17 – Ничего не происходит, однако заклинатель забывает это заклинание. Сделайте бросок ИН через неделю и, если он провален, каждую следующую неделю, пока заклинание не будет восстановлено.
- 18 – Заклинание полностью провалено. Появляется демон (или другое враждебное создание) и атакует заклинателя (если заклинатель и заклинание не является абсолютно «добрым», на усмотрение Мастера).

концентрации. Вы можете без штрафов прекратить сотворять заклинание до того, как оно будет сотворено, но если захотите попытаться снова – вам придется начинать все сначала.

*Пример:* если заклинание требует трех секунд на сотворение, вы должны потратить три хода на Концентрацию, и не можете делать в это время ничего больше. Вы бросаете кубики в конце вашего третьего хода.

## ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ СТОИМОСТЬ

Каждое заклинание имеет энергетическую стоимость. Когда вы творите заклинание, это стоит вам энергии – ЕУ или ЕЖ. Чем лучше вы знаете заклинание, тем меньше энергии требуется на его сотворение. Если вы знаете заклинание достаточно хорошо, можно творить его вообще «бесплатно». *Исключение:* в случае с блокиру-

ющими заклинаниями, цена не уменьшается никогда; см. *Блокирующие заклинания* (с.241).

Если ваш базовый уровень умения в заклинании (модифицированный на -5, если уровень маны низкий) составляет 15+, то стоимость сотворения заклинания уменьшается на 1. Если уровень умения составит 20+, стоимость уменьшается на 2. В дальнейшем, за каждые пять полных уровней умения свыше 20, стоимость сотворения уменьшается еще на 1 очко. Данное уменьшение стоимости также применяется и к поддержанию заклинания. Полная стоимость заклинания (например, умножение стоимости за размер цели или области воздействия) подсчитывается до учета понижения стоимости за высокий уровень умения.

Энергия все так же вкладывается в заклинание, но ваше умение дает вам возможность черпать ее из окружающей маны вместо того чтобы отдавать ее самому.

Обычно энергия, затрачиваемая на заклинания, тратится из ЕУ. Потерянные Единицы усталости могут быть восстановлены в процессе отдыха. *Mag*, знающий заклинание Восстановление энергии (с.248) может восстанавливать потерянные ЕУ быстрее обычного.

### Сжигание ЕЖ

Заклинатель может использовать внутренние ресурсы собственного тела вместо силы. Он оплачивает энергетическую стоимость частично или полностью за счет ЕЖ вместо ЕУ - заклинание наносит волшебнику реальные повреждения! Вы получаете -1 к броску заклинания за каждое потраченное очко ЕЖ. Это замещает обычный болевой шок, и не уменьшается Высоким болевым порогом.

Это опасно, но может быть необходимо, если заклинатель уже сильно устал, а ему обязательно нужно сотворить еще одно заклинание. Волшебник может «сжигать» ЕЖ, пока не упадет без сознания. Обычно проваленный бросок ЗД означает, что существо умирает, но в результате сотворение заклинания ЕЖ на самом деле не тратятся, так что он падает без сознания, вместо того чтобы умереть.

ЕЖ, потерянные в результате сотворения заклинания, восстанавливаются так же, как и любые другие ранения.

## МАГИЧЕСКИЕ РИТУАЛЫ

Для сотворения заклинания обычно вы должны производить некоторые действия - ритуал - обычно требующие речи и движений. Если вы не можете выполнить ритуала, вы не можете сотворить заклинание! вы не можете выполнить ритуал, то не можете сотворить заклинание! К примеру, если ритуал требует речи, вы не сможете сотворить заклинание с кляпом во рту или находясь под действием заклинания «тишина».

Чем выше ваше умение в заклинании, тем легче его творить. Это занимает меньше времени, требует меньшего количества энергии и уменьшает требования к ритуалу.

Используется уровень, на котором изучено заклинание (единственный модификатор: -5 при низком уровне маны), а не эффективный уровень.

**умение 9 и ниже** - Заклинателю нужны обе свободные руки и обе ноги для выполнения точных ритуальных движений. Он должен громким голосом произносить волшебные слова. *Время:* удвоенное. *Энергия:* указанная.

**Уровень 10-14** - Заклинатель должен произнести несколько тихих слов

и сделать жест для активации заклинания. *Время:* указанное. *Стоимость:* указанная.

**Уровень 15-19** - Заклинатель должен произнести одно - два слова и сделать жест - достаточно пары пальцев. При концентрации он может двигаться на одну клетку в ход. *Время:* указанное. *Стоимость:* уменьшается на 1.

**Уровень 21-24** - Ритуал не требуется. Заклинатель может просто смотреть в пространство и концентрироваться. *Время:* уменьшается вдвое (доли округляются до следующей полной секунды). *Стоимость:* уменьшается на 2.

**Уровень 25-29** - Ритуал не требуется. *Время:* уменьшается в четыре раза (округляется вверх). *Стоимость:* уменьшена на 3 очка.

**умение 30 и больше** - как и выше, но каждые полные пять уровней выше уровня умения 25 (то есть 30, 35, 40 и т.д.) уменьшают необходимое время еще в два раза, а стоимость - еще на одно очко.

Некоторые заклинания всегда требуют конкретного ритуала или предмета; это указано в описании заклинания и перекрывает обычные правила. Например, стоимость Блокирующих заклинаний (с.241) и время на сотворение Метательных (с.240) заклинаний не уменьшается при высоких уровнях в умении.

ня Магических способностей (см. ниже).

Если любое из таких заклинаний с переменной силой эффекта сотворится на одну и ту же цель более одного раза, будет действовать только заклинание с более сильным эффектом - несколько копий одного заклинания не складываются никогда! Исключением являются заклинания исцеляющие, повреждающие или имеющие иное *постоянное* действие на цель: вы можете колдовать эти заклинания повторно, исцеляя или рана цель с полным эффектом каждый раз.

### Магичность и сила эффекта

Талантливые маги могут выходить за обычные рамки заклинаний, позволяющих ограниченное количество «уровней эффекта» (кубиков вреда, премий к умению и т.д.). Верхняя граница - высшее из значений обычного количества уровней и значения уровня Магичности мага.

*Пример:* Большое лечение (с.248) позволяет потратить вам 1,2,3 или 4 очка энергии и исцелить 2, 4, 6 или 8 ЕЖ. Таким образом, это заклинание имеет 4 уровня эффекта. Магичность 10 позволит вам увеличить это ограничение до 10 уровней - вы сможете потратить 1-10 очков энергии и исцелить 2-20 ЕЖ!

### Отмена заклинаний

Иногда магу может потребоваться отменить действие заклинания раньше обычного. Если вы укажете более короткий срок действия, когда будете сотворять заклинание, оно и будет длиться указанное время. Если же вам внезапно потребовалось «отменить» заклинание до истечения срока его действия, вам придется заплатить одно очко энергии (из ЕУ или ЕЖ) для этого, независимо от заклинания или уровня умения в нем.

## ОГРАНИЧЕНИЕ ЭФФЕКТА

Эффекты многих заклинаний зависят от количества потраченной на них энергии. Например, заклинание Лечения может исцелить 1 ЕЖ за очко энергии, а боевые заклинания - нанести 1к повреждений за очко.

Если описание заклинания не указывает верхнего предела, вы можете потратить так много энергии, сколько сможете предоставить! Чем больше вы энергии вложите, тем сильнее будет эффект. Если же в описании указан определенный лимит эффекта и соответствующей ему цены, вы не сможете превзойти его, не имея достаточного уров-

Мастер может не использовать это правило, если считает его несбалансированным. Разумеется, если он установит ограничение по количеству доступных уровней Магичности, это не станет проблемой!

## ДЛИТЕЛЬНОСТЬ И ПОДДЕРЖАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Некоторые заклинания производят мгновенный эффект при сотворении и сразу же прекращаются. Другие заклинания будут длиться определенное количество времени (указано в описании каждого заклинания, но чаще всего это одна минута), а затем прекратятся - если вы их не будете *поддерживать*.

Если заклинание можно поддерживать, стоимость поддержки указана в его описании, сразу после цены сотворения. Когда срок действия заклинания заканчивается, вы можете продолжить его, оплачивая стоимость поддержки. В этом случае действие продолжается в течение еще одного интервала, равного продолжительности действия заклинания. Это не занимает времени, и не требует броска заклинания. Расстояние также не влияет.

*Пример:* в описании заклинания Свет (с.249) указано: «Длительность: 1 минута», и «Стоимость: 1 на сотворение, 1 на поддержание.» Его действие закончится через минуту, если в конце этой минуты вы не оплатите еще одно очко энергии для поддержания. В этом случае оно будет действовать еще в течение минуты.

Вы можете повторять этот процесс столько, сколько захотите, пока вы можете выделит на это энергию. Пока вы находитесь в сознании, вы всегда знаете, какие из ваших заклинаний нуждаются в обновлении. Однако, вы не можете поддерживать заклинания во время сна, и не можете передать его кому-нибудь, чтобы он поддерживал заклинание за вас.

### Высокие уровни умения и стоимость поддержания

уменьшение стоимости за высокий уровень умения применяется и к стоимости поддержки. Это может уменьшить ее до нуля. Например, если вы знаете заклинание на уровне умения 15-19, стоимость поддержки уменьшается на 1 очко; если эта стоимость уже была равна 1, вы сможете поддерживать это заклинание сколько угодно времени бесплатно!

### Концентрация и поддержание

Поддержка заклинания не требует концентрации, если заклинание не требует постоянной манипуляции и изменения; к примеру, маневрирование левитируемого объекта. Такие заклинания требуют только манёвр ра Концентрации. Если вы будете ранены, отвлечены или огушены, вы должны будете сделать бросок Воли с -3. При провале заклинание не заканчивается, но остается в точности в том же состоянии, в каком оно было в момент отвлечения, и не будет изменяться, пока вы снова на нем не сконцентрируетесь. При критическом провале этого броска заклинание заканчивается.

Сотворение других заклинаний не прерывает концентрации, но вы получаете штраф за два действия одновременно (см. ниже).

## ЦЕРЕМОНИАЛЬНАЯ МАГИЯ

Если вы знаете заклинание на уровне 15 и выше, и существует группа добровольных помощников, вы можете сотворить групповое заклинание с их помощью, увеличивая силу заклинаний. Такая «церемониальная» магия требует большого количества времени, но позволяет сотворять могущественные заклинания, которые вы никогда бы не смогли сотворить самостоятельно.

При использовании церемониальной магии, время на сотворение умножается в 10 раз. Энергостоймость не уменьшается, но помощники могут предоставить вам дополнительную энергию, как указано ниже:

*Каждый маг, знающий заклинание на уровне 15+:* столько энергии, сколько захочет выделить.

*Каждый не-маг, знающий заклинание на уровне 15+:* до 3 очков.

*Каждый маг, знающий данное заклинание на уровне 14 и меньше:* до 3 очков.

*Каждый необученный наблюдатель, помогающий сотворению (поэт, держит свечки и т.д.):* 1 очко, до максимума 100 очков за всех наблюдателей.

*Каждый наблюдатель, мешающий сотворению:* -5 очков, до максимума -100 очков за всех таких наблюдателей!

Энергия из всех источников складывается, формируя полный резерв энергии. Если полученная сумма превышает необходимую для сотворения, вы можете получить премию к умению.

Дополнительная энергия	Премия к умению
20%	+1
40%	+2
60%	+3
100%	+4

За каждые последующие 100% дополнительной энергии вы получаете еще по +1 к умению.

По окончании ритуала делается бросок умения для сотворения заклинания. Применяются все стандартные модификаторы для использования магии, и все премии за дополнительную энергию.

Независимо от результата броска, вся выделенная энергия в этот момент тратится.

### Примечания по Церемониальной магии

- Высокий уровень умения не уменьшает энергозатрат и времени сотворения.
- Группа помогает концентрироваться. Если вас отвлекают во время ритуала, вы бросаете Волю, а не Волю-3, как обычно.
- Церемониальными заклинаниями сложнее управлять. Бросок 16 – всегда провал, а результат 17-18 приводят к критическому провалу – даже если эффективное умение равно 16 или превышает его!
- После успешного сотворения заклинания члены группы могут продолжать снабжать его энергией, поддерживая действие. Состав группы может изменяться, пока ритуал не прерывается. Таким образом, церемониальная магия позволяет поддерживать заклинание неограниченное количество времени.

## СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ ОДНОВРЕМЕННО С ПОДДЕРЖАНИЕМ ДРУГИХ

Вы можете творить только одно новое заклинание одновременно. Однако, вы можете сотворять новые заклинания прежде чем окончат свое действие ранее сотворенные.

Когда вы колдуете заклинания во время действия старых, применяются следующие модификаторы:

-3 за каждое заклинание, на котором вы *концентрируетесь* в настоящий момент. Необходимость в концентрации указана в описании каждого из таких заклинаний.

-1 за каждое заклинание, «активное» в настоящий момент. Заклинания, эффект которых постоянен (указано в описании заклинаний) *не налагают штрафа*.

# РАЗНЫЕ ТИПЫ МАГИИ

Существует несколько разных типов магии. Заклинания делятся по «шкалам», в соответствии с категорией целей, и «классам», в соответствии со способом действия.

## ШКОЛЫ МАГИИ

Заклинания, родственные по субъекту воздействия – к примеру, огонь, лечение или контроль разума – принадлежат к одной школе. Базовые заклинания школы выступают требованиями к более мощным. Некоторые заклинания попадают в несколько школ сразу. Например, Превращение земли в воздух (с.243) относится одновременно к заклинаниям Земли и заклинаниям Воздуха. Это важно только при учете требований.

Большинство магов специализируется в небольшом количестве школ. Это наиболее эффективный путь изучения могущественных заклинаний. Однако, количество школ, из которых вы можете изучать заклинания, не ограничено.

## КЛАССЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Каждое заклинание также относится к одному или нескольким классам, которые определяют способ их действия. Эти классы не взаимоисключающие, если ниже не указано обратное.

### Обычные заклинания

#### Regular

Большинство заклинаний относится к этой категории. Обычное заклинание влияет только на одного субъекта. Указанная стоимость предполагает объект размером с человека – то есть, с Модификатором размера 0. Для целей с положительным МР, стоимость умножается на 1+МР: ×2 за МР +1, ×3 за МР +2, ×4 за МР +3, и так далее. За отрицательный МР стоимость не уменьшается. Некоторые из стандартных заклинаний указывают собственную прогрессию стоимости, которая является приоритетной.

Обычные заклинания лучше работают, если вы можете видеть цель или коснуться ее. Вы не обязаны видеть ее своими глазами; достаточно даже заклинаний, которые вам позволяют это.

Если вы не можете видеть или коснуться цели, вы получаете штраф к умению, равный дистанции до субъекта, выраженной в ярдах; так, вы получите -5 за субъ-

екта в пяти ярдах от вас. Штрафы рассчитываются за дистанцию в момент броска кубиков. Если вы не можете ни коснуться, ни увидеть субъекта, вы получаете еще -5 очков штрафа. Существует два способа нацелить это заклинание:

- *Указать место.* Например, «Клетка сразу за этой дверью». Вы пытаетесь заколдовать любого, стоящего за дверью. Если там никого нет – заклинание истрачено впустую.

- *Назвать цель.* Например, «Ближайшее существо в этой комнате» или «Джордж, который должен находиться где-то рядом». Мастер считает расстояние до объекта. Такие заявки рискованы! Заклинатель может нарваться на критический промах, если объект далеко, или истратит заклинание зря, если его вообще нет.

Никакие физические преграды не могут мешать «обычным» заклинаниям. Также они никогда не «промахиваются», за исключением случаев с обратным ударом.

### Областные заклинания

#### Area

Эти заклинания воздействуют на область, а не на объект. Они сотворятся на поверхность – землю, пол и т.п. – и простираются вверх на четыре ярда (12 футов) от поверхности. Некоторые обла-

стные заклинания действуют немного иначе – см. индивидуальные описания заклинаний.

Размер области изменяет стоимость, но не сложность броска. Для данных заклинаний дается указывается Базовая Стоимость. Действительная стоимость для сотворения заклинания равна Базовой, умноженной на радиус области воздействия в ярдах (минимум – один ярд): ×1 за одну клетку, ×2 за радиус 2 ярда, ×3 за радиус в три ярда, и так далее.

Базовая стоимость некоторых заклинаний бывает мала – к примеру, 1/10 для заклинания «дождь». На такое заклинание тратится минимум 1 очко. Некоторые из областных заклинаний указывают Минимальную стоимость; вы всегда должны оплатить ее, даже если она выходит больше, чем базовая стоимость, умноженная на радиус области.

Если областное заклинание действует на живых существ, то оно действует на всех находящихся в области. Вы можете воздействовать только на часть области, но стоимость останется той же.

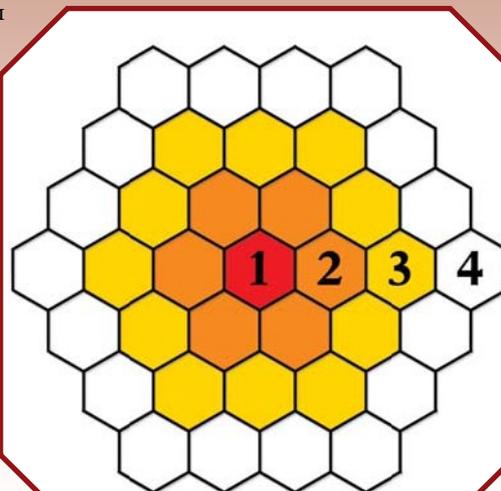
Если заклинатель не может коснуться части области, штраф к умению равен расстоянию в клетках от заклинателя до ближайшей границы области.

В остальном они работают так же, как и «обычные заклинания».

### Областные заклинания на боевой карте

Ниже приведен способ представления областных заклинаний на карте боя. Область эффекта заклинания, сотворяемого на радиус в один ярд – одна клетка. Область эффекта заклинания радиусом два ярда – центральная клетка и все прилегающие к ней.

Область эффекта в три ярда радиусом – центральная область в два ярда радиусом и все клетки, прилегающие к ней. В дальнейшем сохраняется та же тенденция построения больших областей путем добавления колец из прилегающих клеток.



## Касательные заклинания

### Melee

Такие заклинания «заряжают» вашу руку или посох магической энергией, которая подействует на первую цель, которую вы ударили. Эти заклинания требуют двух бросков умения: против умения заклинания для сотворения его, и обычный бросок контактной атаки для попадания в цель рукой или посохом.

Для сотворения заклинания, вы должны концентрироваться в течение требуемого времени, и в конце последнего хода концентрации вы делаете бросок умения и оплачиваете стоимость. Модификаторы за расстояние не применяются – вы сотворяете заклинание на себя! В случае успешного броска, вы заряжаете свою руку или посох магией заклинания. В следующем ходе вы можете удерживать заклинание или атаковать им.

Если вы удерживаете заклинание, ваша рука или посох остаются заряженными. Это не требует энергии и бросков. Вы не можете в это время сотворять другие заклинания, но можете предпринимать любые другие боевые манёвры (однако атака заряженной рукой или посохом приводит к активации заклинания). Парирование этой рукой или посохом не разряжает заклинание; атака – часть ритуала, и ее ничто заменить не может.

Касательное заклинание, заряженное в посох, существует только пока вы его держите. Если вы теряете посох, даже на мгновение, заклинание рассеивается бесследно. Если кто-то схватит ваш посох, пока вы его держите, попытка вырвать его засчитается за атаку, и противник немедленно получит в себя эффект заклинания!

Для атаки делается бросок против ЛВ или умения безоружного боя для попадания в цель рукой или подходящим умением контактного оружия, чтобы попасть по цели посохом. Это обычная контактная атака. Цель может предпринимать любую активную защиту. Если защита успешна, заклинание не разряжается; вы можете атаковать снова в следующий ход. При провале защиты контактная атака наносит свой обычный вред, и заклинание немедленно воздействует на цель.

Броня обычным образом помогает от многих касательных заклинаний – но не от всех! Если заклинание игнорирует броню, ни парирование невооруженной рукой (даже если рука защищена доспехом), ни блокирование не защитит от заклинания. Даже если такая защита успешно отклонила контактную атаку,

заклинание пробивает броню или щит субъекта и действует на него.

Обратите внимание, что некоторые из касательных заклинаний являются сопротивляемыми (с.241). Эти заклинания требуют еще одного броска против умения заклинания, когда заклинание вступает в действие – чтобы пробить сопротивление цели.

## Метательные заклинания

### Missile

Большинство заклинаний, атакующих на дальней дистанции – Огненный шар (с.247), Молния (с.244), и другие – являются «метательными». Метательные заклинания требуют двух бросков: первый бросок против умения заклинания для сотворения его, второй – против умения Природная атака (с.201) для попадания в цель.

Заклинатель концентрируется 1 ход и в конце хода делает бросок. Этот бросок не получает штрафов за расстояние – ведь вы создаете снаряд в своей руке. Если она успешна, вы можете вложить в заклинание 1 или больше очков энергии, до максимума, равного вашему уровню Магических способностей. Затем заклинание появляется в вашей руке, «заряженное» на желаемом уровне.

В следующий свой ход вы имеете три варианта действий: метнуть

заклинание в цель, удерживать его в руке, или усилить заклинание. Если вы решаете усилить заклинание, вы должны концентрироваться в течение еще одной секунды. В конце следующего вашего хода вы сможете добавить энергии в ваше заклинание – любое количество от одного очка до количества, равного вашему уровню Магических способностей. Это не требует никакого броска кубиков.

На следующий ход вы имеете те же три варианта действий: атаковать, удерживать или увеличить. В четвертый и последующие ходы вы можете только атаковать заклинание или удерживать его. Вы не можете потратить больше трех секунд на создание метательного заклинания.

После окончания наочки заклинания, вы можете «удерживать» его в руках, готовым к метанию. Держать заклинание можно сколько угодно долго. В это время вы можете перемещаться с полной скоростью, целиться, ожидать или даже атаковать свободной рукой. Защищаться также можно как обычно. Однако, вы не сможете сотворять других заклинаний.

*Единственный недостаток:* если вы будете ранены в то время, как снаряд находится в вашей руке, вы должны будете сделать бросок Воли. При провале снаряд подействует на вас!

## МАГИЧЕСКИЕ ПОСОХИ

«Волшебный посох» – любая палочка или посох, наделенные силой увеличивать вашу досягаемость в отношении сотворения заклинаний (см. *Посох*, с.481). Он дает три основных выгоды:

- Касание субъекта посохом позволяет сотворять заклинания на него без штрафов за дистанцию. Это полезно в ситуациях, когда вы должны использовать заклинание на кого-то, кого не можете коснуться рукой (например, при использовании целительного заклинания на находящегося под завалом).
- Указание посохом уменьшает штрафы за расстояние на длину посоха. Это ценно для стандартных заклинаний, поскольку жезл длиной в один ярд уменьшает штраф за расстояние на -1, а двухметровый посох – на -2! Вы можете указывать на цель в момент ритуала сотворения. Сообщите об этом Мастеру, когда концентрируетесь. (Это может предупредить субъекта, противящегося заклинанию!)
- Посох может нести в себе заклинания безоружного боя. Это дает им больший радиус поражения, и позволяет парировать и бить без вреда для вашей руки.

Магический посох может иметь длину до двух ярдов. Палочка имеет досягаемость В и слишком легкая для того, чтобы нанести вред; она используется с умением Нож или Дага. Длинная палочка или короткий посох имеет Дальность 1, действует в бою как дубинка, и используется с умением Короткий или Малый меч. Длинный посох имеет Дальность 2, считается за длинный посох, и использует умения Посох или Двуручный меч. В большинстве игровых миров подходящий предмет может быть превращен в магический посох за цену около \$30, но он должен быть сделан из материала, когда-то бывшего живым (дерева, кости, коралла и т.д.)

Когда вы будете готовы атаковать, сделайте бросок Природной атаки для попадания в цель. Это обычная дистанционная атака, с использованием обычных модификаторов за размер, скорость цели и расстояние до нее. Брошенный снаряд летит по прямой в цель. Физические барьеры действуют на него как на любой обычный снаряд. Ваша цель может уклоняться или блокировать снаряд, но не парировать. При провале защиты заклинание действует на жертву. Сила эффекта зависит от объема вложенной энергии. Большинство метательных заклинаний наносят 1к вреда за очко энергии. СП – природная или искусственная – защищает от повреждающих заклинаний как обычно.

### Блокирующие заклинания Blocking

Блокирующее заклинание сотворяется мгновенно в качестве защиты против физической атаки или других заклинаний. Это магический эквивалент блока, парирования или уклонения (и часто считается за одну из этих трех защит; это указано в описании заклинания). Вы можете сотворить только одно блокирующее заклинание в ход, независимо от уровня умения. Нельзя пытаться защититься от критического попадания.

При применении блокирующего заклинания любая концентрация *автоматически* прерывается. Вы теряете все заклинания, которые в данный момент готовите, как если бы провалили бросок Воли против отвлечения. Это не действует на удерживаемые (но не сотворяемые) метательные заклинания. Если вы держите метательное заклинание, вы больше не можете его увеличивать, но можете удерживать. Блокирующие заклинания не уменьшают стоимость при высоком уровне умения.

### Информационные заклинания

#### Information

Все информационные заклинания творятся с целью получения знаний. Некоторые заклинания требуют, чтобы заклинатель касался объекта, другие сотворяются с расстояния; штрафы можно найти в выделенном блоке *Модификаторы дальних дистанций*, рядом. Заклинания для поиска объектов получают -1 за каждый «известный» предмет, который вы решаете игнорировать во время поиска. Дополнительные модификаторы даны в списке заклинаний для каждого заклинания отдельно.

При сотворении информационно заклинания игрок не делает броска. Кубики *скрыто бросает Мастер*. Если заклинание успешно, то Мастер дает игроку желаемую информацию – чем лучше результат броска, тем больше информации. Если бросок провален, заклинатель получает ответ вроде «ты ничего не почувствовал». При критическом провале Мастер сообщает ложь. Закли-

### Рассеивание удерживаемых метательных и касательных заклинаний

Иногда вам может потребоваться быстро избавиться от метательного или касательного заклинания, не предпринимая полный ход для атаки – например, чтобы срочно сконцентрироваться на другом заклинании. Вы можете сделать это свободным действием в любой момент вашего хода; просто заявите, что рассеиваете заклинание, и оно безвредно испарится.

Вы также можете избавиться от метательного (*но не касательного*) заклинания, «уронив» его себе под ноги. Это также считается свободным действием. Вы не получите повреждений от такого действия (если заклинание не разрывное), но заряд повредит поверхность, на которой вы стоите. Горящие заклинания зачастую могут поджечь поверхность!

натель всегда платит полную стоимость энергии за каждое информационное заклинание, чтобы он не знал успешно оно или нет.

Большинством информационных заклинаний одни волшебник (или церемониальная группа) не могут пользоваться чаще, чем раз в день! Исключение составляет заклинание Поиск.

Если не указано иначе, информационные заклинания не имеют продолжительности. Они дают моментальную вспышку озарения и прекращаются; поэтому вы не можете поддерживать их.

### Сопrotивляемые заклинания

#### Resisted

Заклинание любого типа может быть также «Сопrotивляемым». Такое заклинание автоматически срабатывает только при критическом успехе. При обычном успешном результате вам сначала необходимо преодолеть сопротивление жертвы. Субъект всегда получает право

на сопротивление, *даже если находится без сознания*. Находящийся в сознании субъект заклинания узнает, о том, что что-то происходит, и может выбрать сопротивление. Персонажи в бессознательном состоянии, незнакомые с магией или предупрежденные о враждебной магии будут сопротивляться всегда.

Для успешной атаки сопротивляемым заклинанием, вы сначала должны сделать успешный бросок умения заклинания. Если заклинание действует на одного субъекта (то есть, не является областным), вы получаете штраф, равный значению Сопротивления магии (с.67), даже если субъект добровольно желает действия заклинания! При провале заклинание потрачено впустую, и субъект ничего не чувствует. При успешном броске отметьте значение успешности его; так, если вы выбросили 6 при броске против 13, успешность броска будет равна 7. Если субъект *живой или разумный*, применяется Правило 16 (см. *Правило 16*, с.349). Такого ограничения нет, если субъектом выступает другое заклинание.

### Модификаторы дальних дистанций

Эти модификаторы используются для информационных заклинаний, действующих на больших расстояниях – таких, как заклинания Поиска. Определенные преимущества также используют эти модификаторы. Если расстояние попадает между двумя значениями, используется *высшее* из них.

Расстояние	Штраф
до 200 ярдов	0
1/2 мили	-1
1 миля	-2
3 мили	-3
10 миль	-4
30 миль	-5
100 миль	-6
300 миль	-7
1.000 миль	-8

Каждое дальнейшее увеличение дистанции в 10 раз дает еще -2 очка штрафа.



Затем субъект делает бросок сопротивления, используя для этого атрибут или другую черту, указанную в описании заклинания – обычно ЗД или Волю. Сопротивление магии субъекта, если есть, также добавляется к его броску сопротивления. Заклинания сопротивляются по эффективному уровню другого мага на момент сотворения того заклинания.

Сравните бросок сопротивления субъекта со своим броском умения заклинания путем Быстрого сопоставления. Если вы побеждаете, за-

клинание действует на цель. При провале или ничьей, заклинание не действует – но вы всё равно должны оплатить его полную стоимость! Находящиеся в сознании субъекты чувствуют неопределенное физическое или ментальное воздействие (в зависимости от того, по какому атрибуту они сопротивлялись), но ничего больше. Вы знаете, защитились ли от вашего заклинания.

*Сопротивление областным заклинаниям: при сотворении сопротивляемых областных заклинаний де-*

лается обычный бросок, и при успехе отмечается его успешность. Каждый в области делает бросок сопротивления, а обладатели Сопротивления магии получают удвоенную выгоду от нее! Ваше заклинание действует на всех, чья успешность броска была меньше, чем ваша.

## Особые заклинания

### Special

Эти заклинания подчиняются особым правилам, указанным в их описании.

# СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

## АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СИСТЕМЫ МАГИИ

Эта глава описала стандартную магическую систему. Она работает как написано, или с небольшими изменениями, для всех магов в большинстве миров, созданных по фантастической литературе. Некоторые варианты магии, однако, могут быть подвергнуты радикальной переработке. Два примера представлены ниже.

### Магия клериков

Для наделения силой магии священников, за основу берется стандартная магическая система, но «Магичность» заменяются на «Дарованную силу» (с.77), а «Мана» - на «святость». Уровни святости варьируются от «отсутствует» (в храме враждебного бога) до «очень высокого» (в присутствии бога). Клерики имеют Дарованную силу вместо Магических способностей, а их заклинания не имеют требований. Священник может получить новое заклинание просто молясь о даровании его, и затратив хотя бы одно очко персонажа на него. Эта выгода сбалансирована тем, что клерики могут изучать только те заклинания, которые предлагаются их божеством (на усмотрение Мастера), и бог может изменить – или вообще обрезать – доступность магии, по причинам, не всегда понятным простым смертным.

### Ритуальная магия

Эта магия использует одно «базовое умение», обычно Ритуальная магия (с.218) или Тауматология (с.225). Каждая школа магии имеет ИН/Очень Трудное «умение школы», или «путь», по умолчанию относящийся к базовому с -6. умения школ имеют базовое умение в качестве требования, и никогда не могут его превышать.

Ритуальные маги могут сотворять заклинания по умолчанию! Каждое заклинание является Трудной техникой, со значением по умолчанию, относящимся к ассоциированному умению школы. За каждое требование, имеющийся в стандартной системе магии, данное значение по умолчанию получает накопительный штраф -1 (так, заклинание с одним заклинанием-требованием, для изучения которого также требуется одно заклинание, будет иметь значение по умолчанию умение школ -2). Для поднятия умения выше этого уровня маг должен будет потратить хотя бы одно очко в умение школы, но требования в описании заклинаний в стандартной системе не имеют значения. умение каждого отдельного заклинания также не может превышать умения в его школе.

Магичность даёт премию к базовым умениям, умениям школы и заклинаниям. Если одновременно сосуществуют и стандартная, и ритуальная магия, Магичность обычная и Магичность ритуальная – отдельные преимущества.

Все остальные правила – не изменены.

На следующих страницах приведены 93 заклинания, подобранные по их полезности в кампании для начинающих. Однако, это лишь малая доля того, на что способна магия – в **GURPS Magic** вы можете найти несколько сотен дополнительных заклинаний!

Описание каждого заклинания включает:

*Название заклинания и класс(ы), к которым оно принадлежит.* (ОТ) означает, что заклинание считается ИН/Очень Трудным; в остальных случаях оно ИН/Трудное.

*Описание:* эффект заклинания, специальные правила и т.д. Если заклинание требует определенных предметов, считайте, что он тратится – если не указано иначе.

*Длительность:* время длительности эффекта заклинания. Если вы поддерживаете заклинание, оно длится еще в течение периода, равного Длительности. Заклинания с мгновенным действием не содержат данного пункта, и не могут быть поддержаны.

*Стоимость:* энергия (ЕУ или ЕЖ), затрачиваемая на сотворение данного заклинания. Если указана Базовая стоимость, то она означает стоимость за каждый ярд радиуса Областного заклинания. Поддерживаемые заклинания также указывают стоимость поддержки.

*Время сотворения:* если не указано, заклинание требует на сотворение одной секунды, и вступает в действие в конце вашего хода.

*Требования:* другие заклинания, которые вы должны знать (потратить на них не менее одного очка), прежде чем сможете выучить это заклинание; а также уровень Магических способностей, ИН и другие требования.

## ЗАКЛИНАНИЯ ВОЗДУХА

Эти заклинания воздействуют на один из классических магических «элементов» – воздух. Если не указано иначе, «воздух» – обычный воздух, пригодный для дыхания, под давлением в одну атмосферу.

## Очистка воздуха

### *Purify Air*

**Областное**

Убирает все примеси из воздуха. Это заклинание часто используется для нейтрализации отравляющих газов и ядовитых испарений. Дым можно убирать по частям, но от ядовитых газов лучше избавляться сразу – иначе они могут распространяться уже на очищенное пространство.

Может также превратить старый спертый воздух в свежий и пригодный для дыхания. Воздуха в радиусе 1 достаточно для одного человека в течение 45 минут (если он не занимается тяжелым трудом).

*Стоимость:* 1. Не поддерживается.

*Длительность:* постоянно.

## Создать воздух

### *Create Air*

**Областное**

Это заклинание создает воздух из «ничего». Сотворение его там, где уже есть воздух, приводит к появлению слабого ветра секунд на пять. В воде – появятся пузырьки, в твердом материале – заполнит все пустоты, но не будет разрушать конструкцию. В вакууме создает пригодный для дыхания воздух.

*Стоимость:* 1. Не поддерживается.

*Длительность:* 5 секунд, созданный воздух остается навсегда.

*Требования:* Очистка воздуха.

## Формирование воздуха

### *Shape Air*

**Областное**

Позволяет заклинателю создать движения воздуха в небольшом объеме. Ветер начинает дуть из выбранной клетки (штрафы за расстояние до нее), потоком шириной в 1 клетку, на расстояние 5 ярдов за каждое вложенное очко энергии, после чего исчезает. Способно сдувать (см. Сбивание, с. 378) – каждую секунду бросается 1к за каждые два очка энергии, вложенные в заклинание (выброшенный результат считается наносимым вредом в целях сдувания, но не наносит никакого реального вреда).

*Стоимость:* 1-10. 1 даст мягкий бриз, 4 ветер, 6 штормовой ветер, 8 и более неистовый порыв. То же самое на поддержку.

*Длительность:* 1 минута

*Требования:* Создать воздух.



## Убрать запах

### *No-smell*

**Обычное**

Убирает запах объекта и делает его совершенно не обнаружимым с помощью обоняния. Личные вещи объекта также перестают пахнуть. Не затрачивает никаких других особенностей объекта.

*Стоимость:* 2, то же на поддержке.

*Длительность:* 1 час

*Требования:* Очистка воздуха.

## Предсказание погоды

### *Predict Weather*

**Информационное**

Позволяет точно предсказать метеосводку указанной местности в указанное время. Не ведет к магическому вмешательству и не учитывает в расчете действия других заклинателей.

*Стоимость:* 2 за каждый день вперед. Цена  $\times 2$ , если местность находится вдали (за горизонтом),  $\times 4$  – если на другом континенте. Не может предсказывать погоду на другом плане или планете.

*Время сотворения:* 5 секунд за день.

*Требования:* 4 заклинания школы Воздуха.

## Дыхание водой

### *Breathe Water*

**Обычное**

Позволяет объекту дышать в воде как будто это обычный воздух. При этом объект не теряет способности дышать обычным воздухом. Также относится к заклинаниям Воды.

*Стоимость:* 4, 2 на поддержке.

*Длительность:* 1 минута

*Требования:* Создать воздух, Уничтожить воду (с.253).

## Ходьба по воздуху

### *Walk on Air*

**Обычное**

Временно дает преимущество Ходьба по воздуху (с.97). Если объект падает по любой причине – заклинание ломается. Если пересотворить заклинание сразу же, субъект упадет всего на 5 ярдов и приземлится на «воздух», получив 1к вреда (если он до этого не упадет на землю!). Если он находится в 10 футах над пропастью с лавой – у него проблемы!

*Стоимость:* 3, 2 на поддержание.

*Длительность:* 1 минута

*Требования:* Формирование воздуха.

## Землю в воздух

### *Earth to Air*

**Обычное**

Превращает землю или камень в воздух, пригодный для дыхания – это может оказаться полезным для тех, кто завален под землей. Чем больше маг затратит энергии, тем больше земли он сможет превратить; но полученное помещение будет ограничено простейшими геометрическими формами, наибольшее измерение которых не превышает четырехкратного наименьшего измерения. Также считается заклинанием школы Земли.

*Стоимость:* 1 за кубический фут, достаточно для дыхания одного человека в течение минуты. Большие количества превращаются по цене 5 очков энергии за кубический ярд.

*Время сотворения:* 2 секунды

*Требования:* Создать воздух, Формирование земли (с.245).

## Зловоние

### Stench

#### Областное

Создает клубящееся облако, имеющее отвратительный запах серы. Пока не рассеется, будет производить эффект удушающего газа – любой, кто вдохнет его, должен сделать бросок ЗД, или получит 1к вреда (бросок делается раз в минуту). Также находящиеся в области начинают *задышаться* (с.436).

Газ тяжелее воздуха и будет опускаться к полу.

Скорость рассеивания будет зависеть от площади и силы ветра. В помещениях это будет не менее 5 минут, а в ветреный день на открытом воздухе рассеется за 10 секунд. Существа с защитой от запаха (Фильтрация воздуха, Не дышит) неуязвимы к токсическому эффекту газа.

*Стоимость:* 1.

*Время сотворения:* 1 секунда.

*Длительность:* 5 минут или пока не рассеется.

*Требования:* Очистка воздуха.

## Молния

### Lightning

#### Метательное

Позволяет магу пустить вспышку молнии с кончика своего пальца. Она имеет Точ +3, 1/2Д 50, Мах 100. Любая металлическая броня против молнии имеет СП 1! Если цель поражена зарядом, она должна сделать бросок ЗД с -1 за каждые 2 потерянных очка ЕЖ, или будет оглушена; оглушенные жертвы кидают ЗД каждый ход, пока не восстановятся. Против электронного оборудования эта атака считается имеющей модификатор *Импульс* (с.105).

Молния *не может* быть пущена через металлическую сетку, между прутьями решетки, изнутри машины и т.д. - она перескочит на металл и заземлится. Однако, изобретательность может быть вознаграждена – например, маг может метнуть молнию в металлический пол. Молния не будет рассеяна – но попадет во всех стоящих на полу, срывая концентрацию, но нанесет очень малый вред – не больше 1 ЕЖ, а может быть и вообще не нанесет.

*Стоимость:* вплоть до уровня Магических способностей в секунду, на протяжении трех секунд. Каждое вложенное очко энергии наносит 1к-1 обжигающего вреда.

*Время сотворения:* 1-3 секунд (во время сотворения палец мага начинает сверкать).

*Требования:* Магичность 1, и еще 6 заклинаний Воздуха.

## ЗАКЛИНАНИЯ КОНТРОЛЯ ТЕЛА

Эти заклинания напрямую воздействуют на тело. Если не указано иначе, они влияют только на *живых* существ.

### Зуд

#### Itch

#### Обычное;

#### Соппротивление по ЗД

Вызывает у объекта сильный зуд в выбранном заклинателем месте. Объект получает -2 к ЛВ пока он не потратит полный раунд на «почесаться» (больше времени если мешает броня или что-то еще!). Одновременно на объект может быть наложено только одно такое заклинание.

*Стоимость:* 2.

*Длительность:* Пока не почесается.

### Спазм

#### Spasm

#### Обычное;

#### Соппротивление по ЗД

Может быть направлено против любого мускула (с произвольным контролем) объекта. Направленное против руки заставляет объект бросить то что зажато в руке. Если объект в этот момент выполняет пасы для сотворения заклинания, он должен выполнить бросок ЛВ, чтобы продолжить.

*Стоимость:* 2.

*Длительность:* момент

*Требования:* Зуд.

### Боль

#### Pain

#### Обычное;

#### Соппротивление по ЗД

Объект испытывает приступ ужасной боли. Нужен бросок Воли, чтобы не кричать и не прервать действие. Если субъект выполняет какое-то опасное действие – необходим бросок ЛВ, чтобы избежать катастрофы. Жертва получает -3 к ЛВ и всем умениям, на ней основанным, на весь следующий ход. Если в момент действия жертва сотворяет заклинание, она должна прокинуть Волю, чтобы не прервать сотворение. Высокий болевой порог дает +3 на сопротивление, Низкий болевой порог -4.

*Стоимость:* 2.

*Длительность:* 1 секунда.

*Требования:* Спазм.

### Неуклюжесть

#### Clumsiness

#### Обычное;

#### Соппротивление по ЗД

уменьшает ЛВ субъекта на 1 за

каждое очко энергии, вложенное в заклинание. Все ЛВ-умения тоже уменьшаются.

*Стоимость:* 1-5, половина на поддержание (округляется вверх).

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* Спазм.

### Помеха

#### Hinder

#### Обычное;

#### Соппротивление по ЗД

уменьшает Движение и Уклонение на 1 за каждое вложенное очко энергии. Считается также заклинанием школы Движения.

*Стоимость:* 1-4, то же на поддержание.

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* Неуклюжесть или Ускорение.

### Вросшие ноги

#### Rooted Feet

#### Обычное;

#### Соппротивление по СЛ

Ноги объекта приклеиваются к месту и он не может двинуться с места, пока не освободится (каждый ход состязание СЛ-5 против умения заклинания). Пока ноги приклеены, субъект получает штраф -2 на любые боевые/оружейные умения, кроме дальноточных. Уклонение также падает наполовину.

*Стоимость:* 3. не может быть поддержано, нужно пересотворять.

*Длительность:* 1 минута, или пока субъект не освободится.

*Требования:* Помеха.

### Паралич конечности

#### Paralyze Limb

#### Касательное;

#### Соппротивление по ЗД

Маг должен коснуться одной из конечностей субъекта (попадание куда-либо еще не дает никакого эффекта). Броня не защищает. Бросок сопротивления делается при касании. Если маг побеждает, конечность считается покалеченной в течение одной минуты.

*Стоимость:* 3. не может быть поддержано.

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* Магичность, Боль, и еще 4 заклинания школы Контроля тела.

### Усыхание конечности

#### Wither Limb

#### Касательное;

#### Соппротивление по ЗД

Маг должен коснуться одной из конечностей субъекта (попадание куда-либо еще не дает никакого эффекта).

Броня не защищает. Бросок сопротивления делается при касании. Если маг побеждает, конечность усыхает и становится сломанной навсегда, пока не будет вылечена магией. Объект также получает 1к вреда.

*Стоимость:* 5.

*Длительность:* постоянно, пока не будет вылечено магическим путем.

*Требования:* Магичность 2, Параллельная конечности.

## Смертельное касание *Deathtouch*

**Касательное**

Маг должен коснуться цели; место касания значения не имеет. Объект получает 1к вреда за каждое очко энергии, вложенное в это заклинание. СП не защищает от этой атаки, место касания значения не имеет. Действует на нежить.

*Стоимость:* 1-3.

*Длительность:* постоянно.

*Требования:* Усыхание конечности.

## ЗАКЛИНАНИЯ ОБЩЕНИЯ И ПОНИМАНИЯ

Эти заклинания скрывают (или открывают) мысли и намерения. Заклинания, манипулирующие верностью и эмоциями можно найти среди заклинаний Контроля разума (с.250).

### Восприятие врагов

*Sense Foes*

**Информационное;  
Областное**

Сообщает заклинателю враждебные намерения и какова степень враждебности. Может быть сотворено на персону или на область. При сотворении на область будет сообщать лишь присутствие враждебности, но не сообщать кто именно ее испытывает.

*Стоимость:* 1 (минимум 2).

### Восприятие эмоций

*Sense Emotions*

**Обычное**

Дает заклинателю знать о том, какие эмоции испытывает объект в данный момент, и насколько он лоялен к магу (см. Лояльность, с.518). Срабатывает на любое живое существо, но не особо эффективно против слабо интеллектуальных.

*Стоимость:* 2.

*Требования:* Восприятие врагов.

## Правдолоб

*Truthsayer*

**Информационное;  
Сопротивление по Воле**

Сообщает, врет субъект или нет. Может быть сотворено в двух вариантах:

1. В каких местах объект лгал за последние пять минут.
2. Когда объект последний раз говорил ложь.

Также может сообщить, насколько сильной та ложь была. Если маг не касается субъекта, штрафы считаются как для Обычных заклинаний.

*Стоимость:* 2.

*Требования:* Восприятие эмоций.

## Чтение мыслей

*Mind-Reading*

**Обычное;**

**Сопротивление по Воле**

Позволяет заклинателю читать поверхностные мысли объекта – о чем субъект думает в настоящий момент. Объект не знает, что его мысли читают. Работает на любом живом создании, но лучших результатов можно достичь только при чтении мыслей разумных существ.

*Модификаторы:* -2, если не знаешь родного языка субъекта, -2 за чужую расу, -4 за полностью чужеродный объект.

*Стоимость:* 4, 2 на поддержание.

*Время сотворения:* 10 секунд.

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* Правдолоб.

## Скрытие мыслей

*Hide Thoughts*

**Обычное**

Это заклинание будет защищать цель от любых заклинаний чтения или контроля мыслей и сознания. Чтобы преуспеть, враждебный маг должен победить в состязании умений заклинаний против этого заклинания. Если же он все же пробил защиту, жертва получает еще и обычный бросок сопротивления. Не действует на уже установленный ментальный контакт.

*Стоимость:* 3, 1 на поддержание.

*Длительность:* 10 минут.

*Требования:* Правдолоб.

## ЗАКЛИНАНИЯ ЗЕМЛИ

Эти заклинания воздействуют на один из классических магических «элементов» - землю. Если не указано иначе, ни одно из этих за-

клинаний не влияет на камень и металл.

## Поиск земли

*Seek Earth*

**Информационное**

Сообщает заклинателю направление и приблизительное расстояние до ближайшего искомого количества земли, металла или камня. Любые известные заклинателю источники материала могут быть исключены из области поиска перед сотворением. Используются модификаторы дальних дистанций (с.241).

*Стоимость:* 3.

*Время сотворения:* 10 секунд.

## Формирование земли

*Shape Earth*

**Обычное**

Позволяет магу перемещать землю или камень и придавать им форму. Стабильная форма (горка) останется таковой после формирования. Нестабильная форма (колонна или стена) просуществует только пока действует заклинание – дополнительных концентраций на поддержание не требуется – затем распадется.

Перемещается земля благодаря данному заклинанию с Движением 2. Она не может никому повредить, кроме как засыпать лежащего. Если земля перемещается над персонажем и может засыпать его – или перемещается из-под него, создавая яму – он может нормально перемещаться в свой следующий ход, сбежав. Но оказывается в западне, только если не смог сделать этого.

Засыпанный рыхлой землей может пытаться выкопаться. Возможна одна попытка в ход с броском СП-4. Мастер может повисить штраф, если жертва засыпана более чем двумя кубическими ярдами земли! Жертва может задержать дыхание (см. Задержка дыхания, с.351), но подвергается риску задохнуться (см. Удушье, с.436).

*Стоимость:* 1 за кубический ярд земли (минимум 2), половина на поддержание.

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* Поиск земли.

## Землю в камень

*Earth to Stone*

**Обычное**

Превращает предмет, сделанный из земли или глины в твердый камень (не драгоценный).

*Стоимость:* 3 за кубьярд (минимум 3).

*Длительность:* навсегда.

*Требования:* Магичность 1, Формирование земли.

## Землю в воздух

### Earth to Air

Обычное

Указано среди заклинаний Воздуха, с.243.

## Создать землю

### Create Earth

Обычное

Позволяет заклинателю создать хорошую, твердую землю там, где ее ранее не было. Земля должна быть создана, соприкасаясь с уже существующей землей, а не где-то в воздухе или плавающей в воде.

*Стоимость:* 2 за куб. ярд; 1, чтобы связать кубический ярд жидкой грязи в хорошую почву.

*Длительность:* навсегда.

*Требования:* Землю в камень.

## Плоть в камень

### Flesh to Stone

Обычное;  
Сопротивление 3Д

Превращает живое существо (и всю его пошу) в камень. Необходимо сотворить на субъекта целиком.

*Стоимость:* 10.

*Время сотворения:* 2 секунды.

*Длительность:* мгновенно, пока не будет обращено заклинанием Камень в плоть.

*Требования:* Землю в камень.

## Камень в землю

### Stone to Earth

Обычное

Превращает любой камень (включая драгоценные) в землю. Должно быть сотворено на цельный кусок, а не на часть.

*Стоимость:* 6 за кубический ярд.

*Длительность:* навсегда.

*Требования:* Землю в камень или 4 любых заклинания школы Земли.

## Камень в плоть

### Stone to Flesh

Обычное

Отменяет эффект «каменения» и оживляет жертву (в оглушенном состоянии). Не может быть использовано для «оживления» статуй, которые никогда не были живыми.

*Стоимость:* 10.

*Время сотворения:* 5 секунд.

*Длительность:* навсегда.

*Требования:* Магичность 2, Камень в землю, Плоть в камень.

## Захоронение

### Entombment

Обычное;

Сопротивление по 3Д

Объект немедленно «проглатывается» толщей земли. Он находится в анабиозе в крохотной сферической камере на глубине ~15 м (50 ф.) под землей, пока не будет откопан или возвращен реверсом. Маг, желающий сотворить это заклинание на себя, может остаться в сознании, если захочет, хотя это не самый умный выбор, если он не знаком с заклинанием Землю в воздух.

*Стоимость:* 10, 6 для реверса.

*Время сотворения:* 3 секунды.

*Длительность:* постоянно, пока не будет развеяно или отменено.

*Требования:* Магичность 2, 5 заклинаний школы Земли.

## ЗАКЛИНАНИЯ НАЛОЖЕНИЯ ЧАР

Эти заклинания позволяют магам накладывать постоянные чары на предмет, и представляются как школой магии, так и одноименным классом заклинаний. Поскольку они используются только для создания артефактов, они подчиняются своим правилам и описаны в главе 17 (см. *Заклинания зачарования*, с.480).

## ЗАКЛИНАНИЯ ОГНЯ

Эти заклинания воздействуют на один из классических магических «элементов» - огонь. Если имеет значение объем пламени, считается, что огонь, на который воздействуют заклинания Огня - 6 футов в высоту. Правила по горению можно найти в параграфе *Огонь* (с.433)

## Воспламенение

### Ignite Fire

Обычное

Создает на объекте разогретую точку и используется для поджигания легко воспламеняемых объектах. Лучше всего работает с бумагой или одеждой, и не будет действовать на предметы, которые не загорятся под действием обычного огня. Не может сотворяться на живое существо.

*Стоимость:* зависит от желаемой температуры:

1 - спичка. Зажигает за секунду табак, свечу или прут.

2 - факел. подожжет бумагу или тонкую одежду за секунду, обычная одежда загорится через 4 секунды.

3 - паяльная лампа. Сухое дерево или одежда загорается за секунду, кожа - за две, толстое дерево - за шесть секунд.

4 - вспышка магния. Толстое дерево загорается за две секунды, уголь - за одну.

*Стоимость поддержания:* та же самая.

*Длительность:* 1 секунда.

## Создать огонь

### Create Fire

Областное

Позволяет создать огонь без топлива. Создает клетку или больше занятую огнём (или падающую сферу огня). Это настоящий огонь, который в конечном итоге поджигает любой легко воспламеняемый объект. Не может быть сотворен внутри камня, врага и т.п.

*Стоимость:* 2, половина на поддержание.

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* Воспламенение.

## Формирование огня

### Shape Fire

Областное

Позволяет заклинателю контролировать форму любого пламени и перемещать его. Естественное пламя не сможет перемещаться туда, где нет топлива, но пламя, созданное с помощью заклинания Создать огонь в топливе не нуждается, и может перемещаться куда угодно. Можно перемещать при постоянной концентрации со скоростью 5. Изменение формы требует секунды концентрации. Огонь должен сохранять свой объем, иначе будет изменяться наносимое повреждение.

*Стоимость:* 2, половина на поддержание.

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* Воспламенение.

## Отклонение энергии

### Deflect Energy

Блокирующее

Отражает одну энергетическую атаку на субъекта - включая лучи, молнии и огненные шары. В игромеханических целях считается за парирование. Если субъектом заклинания является не маг, применяются обычные модифи. Отраженные атаки не теряют поражающей силы и могут ранить кого-нибудь рядом.

*Стоимость:* 1.

*Требования:* Магичность 1, Формирование огня, каторы дис-танции.

## Погасить огонь

### Extinguish Fire

**Областное**

Гасит горящую клетку или, при необходимости, небольшую горящую площадь. Гасит обычный и магический огонь, но не расплавленную сталь, лаву и т.п.

*Стоимость:* 3.

*Длительность:* постоянно (но огонь можно зажечь снова).

*Требования:* Воспламенение.

## Нагревание

### Heat

**Обычное**

Это заклинание увеличивает температуру объекта. Не создает огня само по себе, однако многие материалы будут загораться при достаточном нагреве.

Магу, планирующему частое использование этого заклинания, будет полезно иметь под рукой табличку с температурами плавления и воспламенения. Заклинание может иметь некоторые побочные эффекты. Оно может быть полезным, если вы заперты за решеткой – вы можете ее попытаться расплавить, но жар от кипящего металла может поджарить и вас! (Эти рекомендации используйте лишь для ориентировки – не превращайте игру в физические опыты!)

*Длительность:* 1 минута. За каждую минуту температура поднимается на 20°C. Максимальная температура – 2.800°C.

*Стоимость:* 1 за предмет размером с кулак, 2 – кубярд, и еще по 2 за каждый кубический ярд объема. Скорость нагревания может быть увеличена: нагрев будет на 40° в минуту за удвоенную цену, на 60° – за утроенную, и так далее. Более медленный нагрев возможен по желанию, но затрат не снижает. То же количество энергии на поддержание.

*Время сотворения:* 1 минута.

*Требования:* Создать огонь, Формирование огня.

## Охлаждение

### Cold

**Обычное**

Это заклинание уменьшает температуру объекта. Многие материалы будут разрушаться при ударе, если будут достаточно охлаждены. Максимальное охлаждение – до абсолютного нуля.

За пропорциональное увеличение затрат можно охлаждать быстрее.

*Длительность, Стоимость и Время сотворения:* идентично Нагреванию, но за исключением того, что каждая минута подде-

ржания заклинания охлаждает предмет на 20°.

*Требования:* Нагревание.

## Сопротивление холоду

### Resist Cold

**Обычное**

Объект (существо или предмет) и все, что он имеет с собой, получает иммунитет к охлаждению и обморожению. Не защищает от ледяных копий, падающих ледяных глыб и т.д. Заклинание поддерживает «нормальную» температуру в течении действия заклинания.

*Стоимость:* 2, 1 на поддержание. За цену ×2 – защищает от -40° и ниже, за цену ×3 – от абсолютного нуля!

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* Нагревание.

## Сопротивление огню

### Resist Fire

**Обычное**

Объект (существо или предмет) и все, что он имеет с собой, получает иммунитет к огню и жару (но не электричеству).

*Стоимость:* 2 на сотворение, 1 на поддержание. За цену ×2 – защищает от вулкана, за цену ×3 – от жара звезды или ядерного взрыва. Против обычных заклинаний школы огня достаточно первого уровня.

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* Погасить огонь, Охлаждение.

## Огненный шар

### Fireball

**Метательное**

Позволяет заклинателю швырнуть шар огня из руки. Шар имеет Точ +1, 1/2Д 25, Мах 50.

При попадании во что-либо он исчезает в клубах пламени, которое может поджечь воспламеняемые объекты.

*Стоимость:* вплоть до уровня Магических способностей в секунду, на протяжении трех секунд. Каждая вложенная единица энергии наносит 1к обжигающего вреда.

*Время сотворения:* 1-3 секунд.

*Требования:* Магичность 1, Создание огня, Формирование огня.

## Разрывной огненный шар

### Explosive Fireball

**Метательное**

Огненный шар, который поражает цель и предметы вокруг. Шар имеет Точ +1, 1/2Д 25, Мах 50. Может быть пущен в стену пол (с +4 на попадание) и т.д. для того чтобы поймать несколько противников в область взрыва. Вред в клетке попадания наносится в полном объеме.

Остальные получают вред, уменьшенный в (расстояние ×3) раз.

*Стоимость:* вплоть до удвоенного уровня Магических способностей в секунду, на протяжении трех секунд. Каждые два вложенных очка энергии наносят 1к обжигающего вреда.

*Время сотворения:* 1-3 секунд.

*Требования:* Огненный шар.

## ЗАКЛИНАНИЯ ВРАТ

Эти заклинания манипулируют временем, пространством и измерениями.

## Планарный вызов

### Planar Summons

**Особое**

Вызывает создание – демона или Существо-о-которых-не-надо-знать – из другого плана существования. Создание может быть вообще любым, на усмотрение Мастера. Каждый мир – отдельное заклинание. Некоторые особенно могущественные существа также зачастую требуют изучения уникального заклинания.

При появлении существа маг должен немедленно попытаться взять его под контроль. Эта попытка считается как быстрое состязание по умению Планарного вызова против Воли существа. Если маг знает Истинное имя существа, он получает +4.

В случае победы маг может дать существу один приказ, который существо обязано выполнить. Существо останется на этом плане, пока не выполнит приказ или в течение одного часа (что меньше). Могущественные существа могут оставаться сколько захотят.

Если маг проигрывает, или в состязании выпадает ничья, существо не поддается контролю, и обычно реагирует весьма негативно. Злые существа могут начать крушить все вокруг, а добрые – просто исчезнут и доложат о ненадлежащем поведении мага его божествам. Реакцию совершенно чуждых существ предугадать невозможно.

*Длительность:* 1 час или пока задача не будет выполнена – что меньше (обычно).

*Стоимость:* 1 очко за 10 очков персонажа в вызываемом существе. Минимальная стоимость – 20 (хотя необязательно будет призвано 200-очковое существо!). Способности и характеристики призываемых существ определяет Мастер – тайно.

*Время сотворения:* 5 мин.

*Требования:* Магичность и по 1 заклинанию из 10 школ магии.

## Планарное перемещение (OT) *Plane Shift (VH)*

**Особое**

Маг вместе со всей своей ношей (до Тяжелой нагрузки) перемещается на другой план существования. Перемещение на каждый конкретный план требует изучения отдельного заклинания. Заклинание отправляет мага только в одну сторону. Чтобы вернуться обратно, магу необходимо знать Сдвиг плана для своего родного плана, или найти мага, который сотворит на него Изгнание (с.252).

Не дает никакой адаптации к новым условиям. Для безопасных путешествий на планы, где естественными условиями является вакуум, пламя и т.д., маг сначала должен изучить защитные заклинания.

*Стоимость:* 20.

*Время сотворения:* 5 секунд.

*Длительность:* постоянно.

*Требования:* Планарный вызов для того же самого плана.

## ЗАКЛИНАНИЯ ЛЕЧЕНИЯ

Любой, пытающийся исцелить себя, получает штраф, равный количеству повреждений, которые он имеет. Например, маг, получивший 4 ЕЖ вреда, колдует заклинание Лечения на себя со штрафом -4.

Критический провал при сотворении заклинаний Лечения всегда несет негативные последствия для пациента – ухудшая состояние, нанося новые раны и т.д. – в соответствии с заклинанием.

### Передача энергии *Lend Energy*

**Обычное**

Восстанавливает потерянные ЕУ объекта. Не может увеличивать их выше обычного уровня.

*Стоимость:* любая. Субъект получает столько же энергии, сколько маг потратит на сотворение заклинания (если маг тратит 5 очков энергии, субъект получает 5 ЕУ). Стоимость сотворения не уменьшается с ростом умения.

*Требования:* Магичность или преимущество Эмпатия (с.51).

### Передача здоровья *Lend Vitality*

**Обычное**

Временно восстанавливает потерянные ЕЖ субъекта. Не может увеличивать ЗД выше его максимума. Через час полученные ЗД исчезают, так что это лишь временная мера.

*Стоимость:* любая. Субъект получает столько же ЕЖ, сколько энергии маг потратит на сотворение заклинания (если маг тратит 5 очков энергии, субъект получает 5 ЕЖ). Стоимость заклинания не уменьшается за счет высокого уровня умения. Не может быть поддержано, требуется пересотворять.

*Время сотворения:* 1 секунда.

*Длительность:* 1 час.

*Требования:* Передача энергии.

### Восстановление энергии *Recover Energy*

**Особое**

Позволяет отдыхать и избавляться от усталости быстрее, чем обычно, поглощая энергию из окружающей маны. Обычные персонажи восстанавливают силы по 1 ЕУ за 10 минут отдыха. Маг, знающий это заклинание на уровне 15, восстанавливает 1 ЕУ за 5 минут. Маг, знающий это заклинание на уровне 20 и выше, восстанавливает по 1 ЕУ каждые 2 минуты. Работает только на самого мага. Ритуала и бросков сотворения не требуется, но необходимо отдыхать. Во время отдыха маг может поддерживать обычные, не требующие концентрации, заклинания.

Это заклинание не работает в областях с низким уровнем маны или отсутствием маны.

*Стоимость:* нет.

*Требования:* Магичность, Передача энергии.

### Пробуждение *Awaken*

**Областное**

Будит всех в области и приводит их в настороженное состояние; мгновенно отменяет эффекты оглушения.

Если субъект очень устал (имеет менее 1/3 базовых ЕУ), настороженное состояние продлится час, но будет стоить ему еще одного очка ЕУ в конце действия заклинания. Не действует на смертельно уставших (ЕУ 0 и меньше). Спящие и находящиеся без сознания субъекты для пробуждения кидают ЗД, с премией, равной успешности броска сотворения заклинания. Субъект получает штраф -3 на бросок, если он потерял сознание от ран, и с -6, если от химических препаратов.

*Стоимость:* 1.

*Длительность:* 1 час.

*Требования:* Передача здоровья.

### Малое лечение *Minor Healing*

**Обычное**

Восстанавливает объекту до 3 ЕЖ. Не уничтожает яды и не лечит, но вылечит вред, уже причиненный ими.

Это заклинание опасно при использовании одним и тем же магом больше чем один раз в день на одну и ту же цель. При второй попытке бросок с -3, третьей с -6 и т.д.

Если маг имеет умение Лечение-15 и выше, критический провал при сотворении этого заклинания считается обычным (если вы не сотворяете это заклинание повторно в тот же день).

*Стоимость:* 1-3. Восстанавливает то же количество здоровья пациенту.

*Требования:* Передача здоровья.

### Большое лечение (OT) *Major Healing (VH)*

**Обычное**

Восстанавливает объекту до 8 ЕЖ. Не уничтожает болезни и яды, но вылечит вред, уже причиненный ими.

Во всех остальных отношениях идентично Малому лечению: опасно при использовании больше чем раз в день на один объект. При второй попытке бросок с -3, третьей с -6 и т.д. Штрафы за Большое и Малое лечение учитываются отдельно. умение Лечение-15 и выше – нейтрализует эффекты критических провалов.

*Стоимость:* 1-4; восстанавливает субъекту двойное количество ЕЖ.

*Требования:* Магичность 1, Малое лечение.

### Великое лечение (OT) *Great Healing (VH)*

**Обычное**

Исцеляет все раны. Не снимает болезней и ядов (но вылечит потерянное от них здоровье), не восстанавливает работоспособности покалеченных конечностей.

Только одна попытка в день на субъекта, независимо от количества врачей.

Если маг знаком с умением Лечение на уровне 15+, любой критический провал заклинания считается обычным.

*Стоимость:* 20.

*Время сотворения:* 1 мин.

*Длительность:* постоянно.

*Требования:* Магичность 3, Большое лечение.

## ЗАКЛИНАНИЯ ЗНАНИЙ

Эти заклинания предоставляют информацию. Если не указано иначе, продолжительность их – мгновенная – то есть, маг получает только озарение, фрагмент информации, а не продолжительное видение.

### Обнаружение магии *Detect Magic*

**Обычное**

Дает заклинателю возможность определить наличие магии на предмете. При успешном сотворении – следующее сотворение даст информацию о том, постоянна это магия или временна. Критический успех любого из этих бросков полностью идентифицирует заклинание – как при использовании Анализа магии.

*Стоимость: 2.*

*Время сотворения: 5 секунд.*

*Требования: Магичность.*

### Аура *Aura*

**Информационное**

*Школа:* показывает заклинателю ауру вокруг объекта. Это аура дает заклинателю общую информацию о личности объекта; чем лучше был выполнен бросок, тем больше информации маг получит.

Также показывает наличие Магических способностей (и насколько они выражены), и контроля любого вида; а также одержимость сильными эмоциями. Критический успех откроет тайные черты – вроде ликантропии, вампиризма и пр.

Ауру имеют любые живые существа. «Иллюзии» и «создания» не имеют ауры, так что успешное сотворение на них этого заклинания даст понять, что это не реальное существо. Зомби и другая нежить имеет слабую ауру смерти; вампиры сохраняют свою прижизненную ауру.

*Стоимость: 3 (для субъекта любого размера).*

*Требования: Обнаружение магии.*

### Поиск *Seeker*

**Информационное**

Настраивает заклинателя на искомого персону или искусственный объект. Успешный бросок дает заклинателю видение приблизительного местонахождения, или ведет его к цели, если она находится в пределах мили.

Маг должен знать имя субъек-

та или быть знакомым с ним достаточно, чтобы суметь достаточно четко представить его. Так, невозможно использовать это заклинание для поиска убийцы, если вы точно не знаете, кто это – но если вы знаете его личность – Поиск найдет его.

*Модификаторы:* Модификаторы дальнего действия (с. 241). *Требования* что-то связанное с субъектом, без этого -5. +1, если маг держал предмет в руках, или иначе знакомился с предметом недавно.

*Стоимость: 3. Одна попытка на один объект в неделю.*

*Требования:* Магичность, ИН 12 и 2 поисковых заклинания (Поиск воды и Поиск земли, например).

### Слежка *Trace*

**Обычное**

Сотворяется на предмет или живое существо. Пока заклинание поддерживается – заклинатель, концентрируясь в течении секунды, узнает, где находится объект. Объект должен находиться рядом с заклинателем в момент сотворения заклинания, или маг должен точно знать, где он (например, найти его с помощью Поиска). Если субъект не находится рядом с магом, используются модификаторы дальних дистанций (с. 241).

*Стоимость: 3 на сотворение, 1 на поддержание. Одна попытка в день.*

*Время сотворения: 1 минута.*

*Длительность: 1 час.*

*Требования: Поиск.*

### Определение заклинаний *Identify Spell*

**Информационное**

Позволяет заклинателю узнать все заклинания, которые были сотворены в течение последних пяти секунд, или сотвораются в данный момент, объектом или на объект. Не определяет заклинаний на личных волшебных предметах. Одно сотворение определяет все заклинания. Однако, если заклинания совершенно неизвестны магу (если он о них даже не слышал никогда) – дается только смутное представление о типе эффекта (например, «какая-то физическая защита»). По умолчанию, все маги знают о существовании всех заклинаний из этого списка, если Мастер какие-то из них не сделал тайными, но не о тех, которые были созданы другими игроками или Мастером.

*Стоимость: 2*

*Требования: Обнаружение магии.*

### Анализ магии

#### *Analyze Magic*

**Информационное; Сопrotивление по заклинаниям, скрывающим наличие магии.**

Дает заклинателю знать, какие заклинания есть на объекте. Если на объекте более одного заклинания, «анализ магии» определит самое дешевое по количеству затраченной на наложение чары энергии, и сообщит заклинателю о том, что на объекте есть еще заклинания. О неизвестных магу заклинаниях дает только смутную информацию.

*Стоимость: 8.*

*Время сотворения: 1 час.*

*Требования: Определение заклинаний.*

## ЗАКЛИНАНИЯ СВЕТА И ТЬМЫ

Эти заклинания влияют не только на видимый свет – но и на инфракрасный и ультрафиолетовый. Заклинания, излучающие свет, позволяют видеть и обладателям Инфра- и Ультрафиолетового зрения, а блокирующие обычное зрение также блокируют и эти чувства.

### Свет *Light*

**Обычное**

Производит слабый свет, как от пламени свечи. Он остается на месте, пока заклинатель не сконцентрируется на его перемещении. Перемещается со скоростью 5.

*Стоимость: 1 на сотворение, 1 на поддержание.*

*Длительность: 1 минута.*

### Постоянный свет *Continual Light*

**Обычное**

Сотворяется на небольшой объект (максимум размером с кулак или весом 1 фунт) или небольшую часть большого объекта, вызывая белое свечение этого объекта.

*Стоимость: 2 за тусклое свечение (как лунный свет), 4 за свет костра, 6 за такую яркость, что вблизи больно смотреть.*

*Время сотворения: 1 секунда.*

*Длительность: различная – бросьте 2к для определения количества дней. Не считается за «активное» заклинание.*

*Требования: Свет.*

## Темнота *Darkness*

Областное

Покрывает область крошечной тьмой. Находящийся в «темной» клетке может видеть наружу нормально, но не видит ничего в «темных» клетках. Находящиеся снаружи не видят ничего кроме тьмы в «темных» клетках. Атаки из темноты не получают штрафа, а в темноту – получают (см. Видимость, с.394).

Преимущество Зрение в темноте позволяет видеть через магически созданную темноту; Инфразрение и Адаптация к темноте - нет.

*Стоимость:* 2, 1 на поддержание.

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* Постоянный свет.

## Размытие *Blur*

Обычное

Объект сложнее увидеть и, следовательно, усложняет попадание физическими атаками и заклинаниями. Каждое очко затраченной энергии (вплоть до 5) вычитается из эффективного уровня умений атакующего объект.

*Стоимость:* 1-5, то же на поддержание.

*Время сотворения:* 2 секунды.

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* Темнота.

## Контрзаклинание *Counterspell*

Обычное; Сопротивление по заклинанию

Аннулирует одно действующее заклинание. Не действует на заклинания, имеющие «постоянное» воздействие на мир (Плоть в камень, Погасить огонь, Зомби), постоянные чары, но может нейтрализовать заклинание, сотворенное с помощью предмета. Целью заклинания может быть как само заклинание, так и субъект, его сотворяющий.

Маг должен знать целевое заклинание – бросок делается по наименьшему умению из целевого заклинания и контрзаклинания.

*Стоимость:* 50% цены целевого заклинания, без учета снижения цены за высокое умение другого мага.

*Время сотворения:* 5 секунд.

*Требования:* Магичность и снижаемое заклинание.

## Рассеивание магии

*Dispel Magic*  
Областное; Сопротивление по заклинанию

При успешном сотворении уничтожает все действующие заклинания на объекте или области. Не воздействует на чары и особо мощные заклинания. Каждое заклинание бросает свой бросок сопротивления.

*Время сотворения:* 1 секунда за каждое очко энергии, вкладываемой в заклинание.

*Длительность:* эффект постоянен.

*Требования:* Магичность 1, Контрзаклинание, и 12 любых других заклинаний.

## ЗАКЛИНАНИЯ КОНТРОЛЯ РАЗУМА

Эти заклинания не влияют на цели, не имеющие интеллекта (ИН 0) или свободной воли (обычно – обладатели мета-черты Автомат, с.263). Таким образом, они не будут действовать на большинство големов, роботов, зомби и т.д.

## Глупость

*Foolishness*  
Обычное; Сопротивление по Воле

Временно понижает ИН объекта на 1 за каждое очко энергии, вложенное в заклинание. Также понижаются все умения и заклинания, основанные на ИН. Мастер может также требовать бросок по ИН при попытке вспомнить сложные события, происходившие в момент действия данного заклинания.

*Стоимость:* 1-5, половина на поддержание (округляется вверх).

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* ИН 12.

## Забывчивость

*Forgetfulness*  
Обычное; Сопротивление по Воле или умению

Заставляет объект временно забыть один факт, умение или заклинание. Данное умение или заклинание не может быть использовано, пока действует «забывчивость». Если они являлись требованием для других умений или заклинаний, те могут использоваться, но получают штраф -2.

*Стоимость:* 3, 3 на поддержание.

*Время сотворения:* 10 секунд.

*Длительность:* 1 час.

*Требования:* Магичность, Глупость.

## Оцепенение

*Daze*  
Обычное; Сопротивление по ЗД

Объект выглядит и действует как обычно, но не замечает того, что происходит вокруг, и не может вспомнить этого в последствии. Стражник под воздействием этого заклинания будет стоять, пока



## ЗАКЛИНАНИЯ МЕТА-МАГИИ

Эти заклинания воздействуют на саму структуру магии или на другие заклинания.

Действие заклинания не избирательно! Маг не обязан знать уничтожаемые заклинания. Для развеивания одного конкретного заклинания, без воздействия на другие, используйте Контрзаклинание.

*Стоимость:* 3.

вор пробирается мимо него. Любое ранение или сопротивление заклинанию вернет цель в бдительное состояние.

*Стоимость:* 3, 2 на поддержание.

*Время сотворения:* 2 секунды.

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* Глупость.

## Массовое оцепенение

### Mass Daze

Областное;

Сопротивление по ЗД

Идентично Оцепенению, но воздействует на область.

*Стоимость:* 2, 1 на поддержание. Минимальный радиус - 2 ярда.

*Время сотворения:* 1 секунда за 1 очко энергии.

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* ИН 13, Оцепенение.

## Сон

### Sleep

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Объект засыпает. Если он стоял - падает на землю; падение не пробуждает его. Он может быть разбужен ударом, громким звуком и т.п. но будет ментально оглушен (см. Эффекты оглушения, с.420). Если субъект не будет разбужен, он проспит около 8 часов, и проснется как обычно. Заклинание Пробуждение (с.248) разбудит его мгновенно.

*Стоимость:* 4.

*Время сотворения:* 3 секунды.

*Требования:* Оцепенение

## Массовый сон

### Mass Sleep

Областное;

Сопротивление по ЗД

Идентично заклинанию Сон, но действует на область.

*Стоимость:* 3. Минимальный радиус - 2 ярда.

*Время сотворения:* 1 секунда за 1 очко энергии.

*Требования:* Сон, ИН 13.

## Приказ

### Command

Блокирующее;

Сопротивление по Воле

Позволяет дать одну простую (максимум - два слова) немедленную команду, которую субъект обязан выполнить. Если ее нельзя выполнить в этот или следующий ход, заклинание не действует. Насколько примеров:

«Брось!» - субъект бросает все,

что держит в руках.

«Смотри!» - субъект оглянется в ту сторону, куда показывает маг. «Подожди!» - в свой следующий ход субъект предпримет маневр Ожидания.

*Стоимость:* 2.

*Требования:* Магичность 2, Забывчивость.

## ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Эти заклинания физически манипулируют субъектом или влияют на его способность перемещения.

## Ускорение

### Haste

Обычное

Увеличивает характеристики Движения и Уклонения, до максимума в +3.

*Стоимость:* 2 на сотворение, 1 на поддержание - за каждые +1 к Движению и Уклонению.

*Время сотворения:* 2 секунды.

*Длительность:* 1 минута.

## Помеха

### Hinder

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Указано среди заклинаний школы Контроля тела, с.244.

## Великое ускорение (OT)

### Great Haste (VH)

Обычное

Сильно ускоряет объект. Игровой эффект таков, что объект получает один уровень преимущества Ускоренное течение времени (с.38).

*Стоимость:* 5. Не может быть поддержано. По окончании действия заклинания объект также теряет 5 ЕУ (если объектом не являлся заклинатель).

*Время сотворения:* 3 секунды.

*Длительность:* 10 секунд.

*Требования:* Магичность, Ускорение, ИН 12.

## Перемещение

### Apportation

Обычное;

Сопротивление по Воле

Позволяет заклинателю перемещать объект, не касаясь его. Это не мгновенная телепортация, а просто видимое движение. Заклинание двигает объект со скоростью 1 ярд в секунду. Живые существа сопротивляются по Воле.

*Стоимость:* 1 за предмет весом до 1 фунта; 2 - за объект до 10 фунтов; 3 - до 50 фунтов веса; 4 - до 200; и еще по 4 за каждые

дополнительные 100 фунтов. То же на поддержание.

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* Магичность 1.

## Мастер замков

### Lockmaster

Обычное; Сопротивление по заклинанию Волшебный замок.

Открывает замки магическим путем. Заклинание «Волшебный замок» может делать бросок защиты.

Применяются все модификаторы, зависящие от сложности замка, также как и для умения Взлома.

*Стоимость:* 3. Не поддерживается.

*Время сотворения:* 10 секунд.

*Длительность:* открытым замок останется, пока его не закроют снова.

*Требования:* Магичность 2, Движение.

## Отклонение снаряда

### Deflect Missile

Блокирующее

Отбивает один снаряд, летящий в цель - включая метательные заклинания. Отбитый снаряд может попасть в цель рядом или за магом. В игромеханических целях засчитывается как парирование. Если субъектом не является заклинатель, штрафы за расстояние до субъекта рассчитываются как обычно.

*Стоимость:* 1.

*Требования:* Перемещение.

## ЗАКЛИНАНИЯ НЕКРОМАГИИ

Эти заклинания имеют дело со смертью, мертвецами и призраками. Они влияют на трупы и духов любой расы, если в описании расы не указано иначе.

## Видения смерти

### Death Vision

Обычное

Объект видит яркую картину собственной смерти. Иногда это видение будущего, иногда ложное видение (из другого варианта). Но это всегда ужасает. Объект ментально «оглушен» и остается в этом состоянии до тех пор, пока не выкинет бросок ИН (каждый ход). Может быть полезным - показывая на возможную смертельную опасность.

*Стоимость:* 2.

*Время сотворения:* 3 секунды.

*Длительность:* 1 секунда.

*Требования:* Магичность 1.

## Восприятие духов

### Sense Spirit

**Областное;  
Информационное**

Говорит заклинателю, есть ли в области действия заклинания призраки, духи, нежить и подобные существа; и при хорошем броске дает подробную информацию о том, какого типа. Заклинатель может в момент сотворения заклинания ограничиться конкретным типом.

*Стоимость:* 0,5.

*Время сотворения:* 3 секунды.

*Длительность:* 1 секунда.

*Требования:* Магичность 1, Видения смерти.

## Вызов духа

### Summon Spirit

**Информационное;  
Сопrotивление Воле Духа**

Позволяет заклинателю поговорить с духом умершего. Объект будет защищаться с -5, если он был другом заклинателя. Если заклинание сотворено успешно, объект ответит на один вопрос за минуту в полную силу своих знаний (на момент смерти). При провале, маг не сможет вызвать этого духа в течение года. Критический провал – вызов враждебного духа, который сознательно лжет.

*Модификаторы:* -5 если полное имя объекта неизвестно. -1 если прошло больше недели с момента смерти, -2 больше месяца, -3 больше года, -4 больше 10 лет, -5 за более 50 лет, -6 за более 500 лет.

*Стоимость:* 20 на сотворение, 10 на поддержание. Половина цены, если сотворяется на месте смерти или над телом вызываемого духа.

*Время сотворения:* 5 минут.

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* Магичность 2, Видения смерти.

## Зомби

### Zombie

**Обычное**

Поднимает труп в виде неупокоенного слуги мага. Объектом этого заклинания должно быть относительно целое мертвое тело. Тип тела определяет результат. Характеристики основаны на характеристиках исходного тела, также как и физические умения. Нежить не имеет души, ментальных умений и воспоминаний о жизни. Точные возможности зомби определяются Мастером, в соответствии с кампанией.

*Стоимость:* 8, умноженное на 1+MP, если тело-субъект крупнее обычного человеческого.

*Время сотворения:* 1 минут.

*Длительность:* зомби постоянен, пока не будет уничтожен.

*Требования:* Вызов духа, Передача здоровья.

## Изгнание зомби

### Turn Zombie

**Областное**

Наносит 1к повреждения всей нежити, поднятой с помощью заклинания Зомби, находящейся в области действия. СП не защищает. В дополнение, за каждого зомби (и подобных) кидается 1к, если выпала 1 - он разворачивается и начинает убежать.

*Стоимость:* 2. Не поддерживается.

*Время сотворения:* 4 секунды.

*Длительность:* Успешно изгнанные зомби избегают мага в течение одного дня.

*Требования:* Зомби. (это заклинание также распространено среди обладателей Дарованной силы).

## Вызов демона

### Summon Demon

**Особое**

Вариант планарного вызова (с.247), вызывает злое магическое создание; Если маг провалил попытку контроля, демон атакует вызвавшего. В случае, если демон не может мага достать – исчезнет или попытается сбежать и принести в мир как можно больше разрушения.

Успешный контроль - возможность дать демону один устный приказ. Демон выполнит его в точности с буквой, но максимально возможно превратит дух приказа.

На усмотрение Мастера – маг может призвать несколько мелких демонов, с общей суммой очков не больше максимальной. Группа мелких демонов контролируется вся сразу, не ограничена одной задачей. Сопrotивление по контролю – по наивысшей Воле в группе.

*Стоимость:* 1 за каждые 10 очков персонажа в вызванном демоне, минимум 20 (не обязательно будет вызван 200-очковый демон). Пытающиеся призвать могущественного демона должны помнить, что такие существа частенько обладают высоким значением Воли – что очень затрудняет их контроль.

*Время сотворения:* 5 минут.

*Длительность:* 1 час или выполнение задания, что меньше.

*Требования:* Магичность 1 и по 1 заклинанию из 10 школ магии.

## Изгнание

### Banish

**Особое;**

**Сопrotивление по Воле**

Отсылает призванное из другого плана существо назад, на исконное место жительства. Может сотворяться только в родном измерении мага. На чужом плане вы не можете «изгнать» себя домой – но уроженец этого плана - может. Не действует на созданий, уже находящихся на родном плане.

Попытка изгнания заключается в быстром состязании: уровня умения заклинания против Воли существа. В случае успешного изгнания, существо мгновенно исчезает, и не сможет вернуться на этот план как минимум месяц. Все, что существо принесло с собой, исчезнет вместе с ним, что оно приобрело здесь – останется.

Обратите внимание, что многие могущественные создания устойчивы или вовсе иммунны к этому заклинанию.

*Модификаторы:* +4, если маг знает Истинное имя существа, -5, если маг не знает родного плана существа, и дополнительно -1, если он ошибается в определении исконного плана.

*Стоимость:* 1 за 10 очков персонажа. Минимум – 10. Маг может не знать заранее, сколько ему энергии придется потратить.

*Время сотворения:* 5 секунд.

*Требования:* Магичность и по 1 заклинанию из 10 школ магии.

## ЗАКЛИНАНИЯ ЗАЩИТЫ И ПРЕ- ДУПРЕЖДЕНИЯ

### Щит

### Shield

**Обычное**

Создает невидимый силовой щит, который защищает субъекта от фронтальных атак. ПЗ складывается с таковым от обычного щита, если он есть, но не позволяет субъекту блокировать удары без щита. ПЗ не складывается с таковым от заклинания Блок.

*Стоимость:* 2 за +1 ПЗ, до максимума 8 очков энергии (+4 ПЗ). Половина на поддержание.

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* Магичность 2.

## Броня

### Armor

Обычное

Увеличивает СП объекта. СП от этого заклинания считается так же, как и СП от брони, и складывается с ним.

*Стоимость:* 2 за +1 СП, до максимума в 10 очков энергии (+5 СП). Половина на поддержание.

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* Магичность 2, Щит.

## Волшебный замок

### Magelock

Обычное;

Сопrotивление заклинанию

Мастер замков.

Магически запирает дверь. Дверь не откроется, пока заклинание не снято («контрзаклинанием» или «Мастер замков» будут противостоять ему) или дверь не будет уничтожена.

*Стоимость:* 3 на сотворение, 2 на поддержание.

*Время сотворения:* 4 секунды.

*Длительность:* 6 часов.

*Требования:* Магичность 1.

Каждый может изучить большинство заклинаний, однако в некоторых мирах, вы должны быть магом для применения изученных вами заклинаний.

## ЗАКЛИНАНИЯ ВОДЫ

Эти заклинания воздействуют на один из классических магических «элементов» - воду. Если не указано иначе, ни одно из этих заклинаний не может влиять на воду, содержащуюся в теле человека или любого другого живого создания.

## Поиск воды

### Seek Water

Информационное

Позволяет заклинателю определить направление, расстояние и общий тип ближайшего существенного источника воды. Любые известные заклинателю источники воды могут быть исключены из сферы поиска заклинателем перед сотворением заклинания. Используйте модификаторы за дальние дистанции (с.241). Для сотворения необходима раздвоенная палка, без нее -3 к уровню умения.

*Стоимость:* 2.

## Очистка воды

### Purify Water

Особое

Позволяет заклинателю убрать все загрязнения из воды, проливая ее через обруч или кольцо (или через сомкнутые в кольцо пальцы). Только один бросок умения необходим, пока струя льется.

*Стоимость:* 1 за каждый галлон.

*Время сотворения:* 5-10 секунд на галлон, в зависимости от ширины кольца.

*Длительность:* пока не будет снова загрязнена.

*Требования:* Поиск воды.

## Создать воду

### Create Water

Обычное

Позволяет заклинателю создавать воду из ничего. Может появиться в следующих формах: внутри емкости, в виде густого тумана каплей или шара, висящего в воздухе (немедленно упадет). В этой форме один галлон воды будет тушить клетку огня. Вода не может быть создана внутри противника и т.д.

*Стоимость:* 2 за галлон.

*Длительность:* созданная вода останется навсегда.

*Требования:* Очистка воды.

## Уничтожить воду

### Destroy Water

Областное

Вода (в любой форме) исчезает под действием данного заклинания, оставляя вместо себя лишь вакуум и/или все нечистоты, которые содержала. Если вокруг еще осталась вода, она, конечно же, немедленно хлынет заполнять пустоту. Хорошо подходит для спасения утопающих и осушения водоемов. Нельзя уничтожить воду внутри противника.

*Стоимость:* 3. На больших глубинах область имеет всего 2 ярда высоты/глубины.

*Время сотворения:* 1 секунда.

*Длительность:* постоянно.

*Требования:* Создать воду.

## Дыхание водой

### Breathe Water

Обычное

Описано среди заклинаний школы Воздуха, с.243.

## Формирование воды

### Shape Water

Обычное

Позволяет заклинателю придавать воде (льду, пару) любую форму, и перемещать воду в таком виде (Скорость 3). Заданную форму вода будет держать в течение действия заклинания, не требуя от заклинателя повторной концентрации. 20 галлонов (~75 л.) создадут стену высотой 6 футов (1,8 м.) пересекающую 1 клетку, которая остановит обычные огненные снаряды.

*Стоимость:* 1 за 20 галлонов; то же на поддержание.

*Время сотворения:* 2 секунды.

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* Создать воду.

## Туман

### Fog

Областное

Создает область плотного тумана. Даже через одну клетку нельзя ничего рассмотреть. Прохождение через каждую клетку тумана наносит 1 очко повреждений огненным элементам, и вычитает по 1 очку повреждений от огненных заклинаний; жертвы Разрывного огненного шара могут считать каждую клетку тумана за две клетки расстояния до эпицентра взрыва. Не тушит огонь, но Огненное оружие теряет свою дополнительную силу.

*Стоимость:* 2 на сотворение, половина на поддержание.

*Длительность:* 1 минута.

*Требования:* Формирование воды.

## Ледяное оружие

### Icy Weapon

Обычное

Оружие становится ледяным, что не наносит вреда владельцу, но дает оружию +2 повреждений после прохождения сквозь броню. Эта премия увеличивается, если есть уязвимость (с. 161) к воде или холоду. Эти +2 очка вреда добавляется к итоговому значению вреда - например, пробившая броню проникающая ледяная атака нанесет +2 очка вреда, а не +4.

*Стоимость:* 3 на сотворение, 1 на поддержание.

*Время сотворения:* 3 секунды

*Длительность:* 1 минута

*Требования:* Создать воду.

# Глава шестая

# ПСИОНИКА

Evader  www.456room.org

CPU Elmor Sergeant

Правила в этой главе посвящены персонажам в мире, где существуют пси-способности. Если вы не собираетесь создавать псионика, вы можете спокойно пропустить ее.

«Псионика» (или пси-силы) – это паранормальные ментальные

способности типа Телепатии или Экстрасенсорика. Они могут существовать как результат мутации или дара у горстки людей; как обычные способности для целой цивилизации, расы или другой большой группы; или как результат намеренного эксперимента.

Мастер решает, существуют ли пси-силы в его игровом мире и кому они доступны. Если пси-силы редко встречаются, он может потребовать для псионика преимущества Необычного происхождения (с.96).

## СИЛЫ, СПОСОБНОСТИ И ТАЛАНТЫ

Шесть базовых псионических сил – это Антипси, Экстрасенсорика, Пси-Лечение, Психокинез(ПК), Телепатия и Телепортация. В некоторых сеттингах могут существовать и другие пси-силы. Каждую силу характеризуют три показателя:

- Набор преимуществ, показывающих, каким образом проявляется сила.
- Специальное ограничение (модификатор силы), которое, будучи применено к этим преимуществам, превращает их в

пси-способности, относящиеся к определенной силе.

- Талант, облегчающий использование пси-способностей в рамках отдельной силы.

Овладев хотя бы одной пси-способностью, вы получаете и ту силу, к которой она относится. На заработанные очки можно добавлять новые пси-способности в рамках существующей силы, но для покупки способностей, связанных с новыми силами, нужно разрешение Мастера.

Если вы владеете определенной пси-силой, вы можете взять к ней псионический Талант. Вы также можете позже потратить заработанные очки, чтобы добавить или улучшить этот Талант.

Вы также можете начать игру с Талантом, но без пси-способностей. В этом случае вы являетесь латентным псиоником – у вас есть потенциал, но нет фактических способностей. Позже вы можете потратить заработанные очки для покупки пси-способностей, относящихся к той силе, к которой у вас Талант.

В конце концов, вы можете взять пси-способности как потенциальное преимущество (см. Потенциальные преимущества, с.33). В этом случае, пока стоимость не будет выплачена полностью, они будут действовать, как при ограничении Только Бессознательно (с.115) и Неконтролируемость (с.116).

### Модификатор силы

У всех пси-способностей существует специальное ограничение, так называемый «модификатор силы». Для каждой пси-силы есть свой модификатор, как правило, стоимостью -10%. Преимущество с модификатором силы становится частью этой силы, как рассматривается в разделе Использование пси-способностей (с.255). Модификатор – это ограничение, поскольку превращает способность, которой можно противостоять только специальными мерами, в пси-способность, которую можно подавить чем угодно, действующим на эту силу или на все пси-силы.

### ГЛОССАРИЙ ПСИ-ТЕРМИНОВ

**Антипси (antipsi):** сила, противостоящая другим пси-силам. Также владеющий ею псионик.

**Экстрасенсорика (ESP):** экстрасенсорика – способность видеть, слышать или знать такие вещи, которые нельзя ощутить обычными органами чувств.

**Эспер (esper):** пси, владеющий экстрасенсорикой.

**Латентный (latent):** человек, у которого есть Талант к псионике, но нет действующих пси-способностей. Так же латентными псиониками могут быть пси с ограничением Только бессознательно (Unconscious Only).

**ПК (PK):** психокинез – способность воздействовать на материю силой мысли.

**Пси (psi):** общий термин для сверхчеловеческих ментальных сил. Также человек, владеющий такими силами.

**Псионик (psionic):** использующий или предрасположенный к пси-силам.

**Пси-лечение (psychic healing):** способность лечить повреждения и болезни силой мысли.

**Скример (screamer):** любой псионик, не контролирующийся антипси. Таких псиоников также называют «джаммерами» (jammer).

**Талант (Talent):** преимущество, облегчающее использование всех пси-способностей одного типа.

**Телепат (telepath):** пси, способный читать чужие мысли или влиять на них.

**Телепатия (telepathy):** сила ментальной связи и управления.

**Телепортация (teleportation):** способность к мгновенному переносу объектов сквозь пространство, время или измерения.

## Таланты к пси

Для каждой силы есть свой Талант, например Талант к Телепатии. Талант - это врожденная или приобретенная способность контролировать пси-силу. У вас могут быть Талант без пси-способностей (в этом случае вы «лацентный» псионик) или пси-способности без Таланта («чистая» сила со слабой способностью к управлению).

Талант даёт премию к любому броску активирования или другое применение конкретной силы, например Талант к Телепатии 2-ого уровня даёт +2 к любому использованию телепатических способностей. Чаще всего это модификатор к броскам Интеллекта, Воли и Восприятия.

Большинство Талантов стоят 5 очков за уровень. Вы не можете купить больше 4 уровней любого Таланта без разрешения Мастера.

## Повочные Эффекты пси

У пси-способностей, как и у других преимуществ, есть улучшения и ограничения (см. с.101-116). У всех пси-способностей по определению есть модификатор силы. Мастер может решить, что пси-силам в его мире присущи и другие ограничения; в этом случае они тоже становятся обя-

зательными. Псионик может модифицировать свои способности с помощью дополнительных ограничений: Вызывает усталость, Только в критических ситуациях, Неприятный эффект, Только бессознательно, Неконтролируемость (особенно подходит для детей и подростков!), и Ненадежность. Такие модификаторы часто встречаются в художественной литературе.

Если вы хотите начать игру с множеством пси-способностей, задумайтесь о таких жестких ограничениях, как Только в критических ситуациях, Только бессознательно и Ненадежность. В этом случае способности обойдутся дешевле, но вы не сумеете эффективно их использовать (а может, и вовсе не будете подозревать об их существовании). Позже вы сможете выкупить эти ограничения и добавить Талант для увеличения своих возможностей.

Если у пси-способности есть уровни, то вполне возможно купить несколько уровней с ограничениями и несколько без них, снабдив их все модификатором силы. Например, вы можете взять 5 уровней Телекинеза без ограничений и еще 20 уровней с модификаторами Только бессознательно и Неконтролируемость!

Вы можете «выкупить» любое

ограничение, которое, по мнению Мастера, можно преодолеть тренировками - например, Только бессознательно или Неконтролируемость. Вы не можете выкупить модификатор силы или другие ограничения, которые Мастер считает обязательными для псионики в его игровом мире.

## Получение новых пси- способностей

Вы можете покупать для пси-способностей улучшения или дополнительные уровни, если они у них есть. Для любой из своих сил можно купить дополнительный Талант. Наконец, при наличии пси-силы или Таланта вы можете купить новые способности, относящиеся к этой же силе.

Тем не менее, как и большая часть преимуществ, пси-способности являются врожденными. При нормальных обстоятельствах нельзя получить способности для сил, которыми вы не владеете. Мастер может разрешить получение новых сил после опасных научных экспериментов, вмешательства высших сил и т.д.

# Использование пси-способностей

Пси-способность - это преимущество с модификатором. Она действует так же, как и обычное преимущество, но с некоторыми исключениями.

Персонаж с преимуществом Устойчивость к псионике (см. Устойчивость, с.80) получает премию ко всем броскам на сопротивление пси-способностям, если он был их целью или находился в зоне дей-

ствия эффекта. Это преимущество не оказывает никакого эффекта на способности, против которых нельзя сделать бросок сопротивления.

Преимущества Нейтрализация псионики (с.71) и Пси-стазис (с.78) могут мешать применению пси-способностей. Эти черты могут быть частью силы Антипси (ниже) или иметь другое происхождение.

Другие преимущества, технологии и т.п., специально отмеченные, как влияющие на псионику в целом или на определённую силу в частности, тоже могут мешать использованию пси-способностей. Например, технологический Ментальный щит, который препятствует чтению мыслей, широко распространен в научно-фантастических сеттингах.

## Пси-силы

Далее приведены шесть примеров пси-сил. Список способностей для каждой из них является только рекомендацией - Мастер может изменить его или позволить сделать это игроку.

### Антипси

Это сила, способная противостоять другим пси-способностям

Некоторые исследователи считают, что бессознательная, неконтролируемая Антипси весьма распространена... и поэтому пси-силы так редко проявляют себя. Если у вас она есть, вы, скорее всего, не верите в псионику, поскольку она рядом с вами не работает! Псионик предпочитают обходить стороной бессознательных антипси (которых называют «джаммерами»

или «скримерами»).

Таланта к Антипси нет, поскольку большинство способностей такого рода работают пассивно.

### Антипси способности

Следующие преимущества могут быть Антипси способностями: Нейтрализация псионики (с.71); Глушение (с.72) против Пара-радары или любого псионического

Обнаружения, Пси-стазис (с.78); и Устойчивость к псионике (с.80).

*Модификатор силы:* отсутствует, поскольку Антипси способности не могут быть заблокированы сами собой.

## ЭКСТРАСЕНСОРИКА

Экстрасенсорика включает в себя целый набор способностей, которые часто называют «шестым чувством». Они составляют наибольшую часть замеченных пси-явлений.

Мастер делает все броски Экстрасенсорики тайно. Чем лучше бросок, тем более точную и полезную информацию получит псионик. При провале Мастер говорит: «Вы ничего не узнали». Если бросок Психометрии или Предвидения провален больше чем на 5, он говорит неправду!

### Талант к Экстрасенсорике ESP Talent

**5 очков/уровень**

У вас есть врождённый талант к Экстрасенсорике.

*Магия лучше псионики? Не совсем так. И у псионики, и у магии есть сильные и слабые стороны - и любой, кто постигнет обе этих силы, станет невообразимо могуч!*

Вы получаете +1 за уровень при любом использовании Экстрасенсорных способностей. Вы можете потратить заработанные очки для приобретения новых способностей этого типа, даже если начинали игру без них.

### Экстрасенсорные способности

Следующие преимущества могут быть Экстрасенсорными способностями: Проводник (с.41); Дальновидение (с.42); Чувство опасности (с.47); Обнаружение (с.48) псиоников, псионической активности и т.п.; Медиум (с.68); Пророк (с.72); Пара-радар (см. Сканирование, с.81); Проникающее зрение (с.74); Предвидение (с.77); Психометрия (с.78); Расовая память (с.78); Видит невидимое (с.83).

*Модификатор силы:* Экстрасенсорика. Преимущество с этим модификатором является пси-способностью, относящейся к Экстрасенсорике. Всё, что блокирует Экстрасенсорнику, блокирует и его. Эта способность может быть улучшена Талантом к Экстрасенсорике. -10%.

## ПСИОНИКА И МАГИЯ

С помощью псионики и магии можно достичь во многом похожих результатов, например вылечить повреждения. Несмотря на это, они отличаются. Заклятие, которое обнаруживает магию, не раскроет пси-эффектов, и в то же время что-либо, нейтрализующее пси-силы, не подействует на мага. Пси-силы основываются на уникальных преимуществах, которые достаточно сильны даже без Таланта, в то время как магия построена на изучении отдельных умений (заклинаний).

Но чисто физические или ментальные эффекты этих двух дисциплин могут взаимодействовать - или даже противодействовать друг другу. Если психокинетик создаст огонь, то это будет обычный огонь, который легко потушит вода, созданная магией. Если маг произнесет заклинание Чтения мыслей (с.245), то телепатический Ментальный щит закроет разум жертвы.

### Так что же лучше?

За меньшую стоимость магией можно добиться большего разнообразия эффектов; средний маг знает намного больше заклинаний, чем псионик - преимуществ. Так что, магия лучше? Не совсем так. Сотворение заклинаний требует энергии и времени, а пси-способности, как и другие преимущества, обычно требуют небольшой концентрации или вообще обходятся без нее. Пси-силы не требуют ритуалов и не зависят от уровня маны, они работают, даже если псионик связан, с клопом во рту, или находится в зоне без маны. Наконец, и у псионики, и у магии есть сильные и слабые стороны - и любой, кто постигнет обе этих силы, станет невообразимо могуч!

Устойчивость (с.80) к наиболее тяжелым физическим эффектам.

*Модификатор силы:* Пси-лечение. Преимущество с этим модификатором является пси-способностью, относящейся к Пси-лечению как к силе. Всё, что блокирует Пси-лечение, блокирует и эту способность. Она может быть улучшена Талантом к Пси-лечению. -10%.

## ПСИ-ЛЕЧЕНИЕ

Это способность лечить повреждения и болезни, а более обобщённо - передавать «положительную» энергию, чтобы обеспечить хорошее физическое состояние себе или окружающим. Например, «святой лекарь» вполне может обладать такой способностью, даже если верит в божественную природу исцеления.

### Талант к Пси-лечению Psychic Healing Talent

**5 очков/уровень**

У вас врождённый талант к Пси-лечению. Вы получаете +1 за уровень при любом использовании Пси-лечения. Вы можете тратить заработанные очки для приобретения новых способностей Пси-лечения, даже если начинали игру без них.

### Способности Пси-лечения

Следующие преимущества могут быть способностями Пси-лечения: Обнаружение (с.48) для болезней, ядов и пр.; Лечение (с.59); Контроль метаболизма (с.68); Регенерация (с.80); Отращивание (с.80);

## ПСИХОКИНЕЗ (ПК)

Эта сила, дающая разуму власть над материей, чаще всего проявляется в виде телекинеза - способности двигать объекты силой мысли. Многие парапсихологи связывают психокинез с полтергейстом, левитацией и пирокинезом (создание огня силой мысли). Психокинез иногда приписывают беспокойным детям или подростками, среди которых распространено ограничение Неконтролируемость.

### Талант к Психокинезу PK Talent

**5 очков/уровень**

У вас врождённый талант к Психокинезу. Вы получаете +1 за уровень при любом использовании Психокинеза (включая броски Ловкость при использовании Психокинетических способностей). Вы можете тратить заработанные очки для приобретения новых способностей Психокинеза, даже если начинали игру без них.

### Примеры пси-сил

Даниэль – психокинетик. Она может левитировать и создавать пирокинетический огонь. Она покупает такие Пирокинетические способности, как Обжигающая атака 4к (ПК, -10%) [18] и Полёт (ПК, -10%) [36]. Она также покупает Талант к психокинезу 2 [10]. Это даёт +2 к её Природной атаке и броскам маневрирования для Полета.

Дай Блэкторн – эспер и телепортатор, как упоминалось в первой главе (см. с.12). Его Экстрасенсорная способность – Чувство опасности (Экстрасенсорика, -10%) [14]. Он покупает телепортацию в качестве Телепорта (Пси-телепортация, -10%; Предел расстояния 10 ярдов, -50%) [40]. У него нет Талантов... пока что. Но он может использовать заработанные очки, чтобы позже купить Талант к экстрасенсорике или Талант к телепортации.

### Психокинетические способности

Следующие преимущества могут быть Психокинетическими способностями: Скывывание (с.40); Сопротивление повреждениям (с.46) с улучшением Силовое поле; Увеличенное движение (Воздух или Вода) (с.52); Полёт (с.56); Природная Атака (с.60); Супер прыжок (с.89); Телекинез (с.92); Контроль температуры (с.92); Чувство вибраций (с.96); Хождение по воздуху (с.97); Хождение по жидкости (с.97).

*Модификаторы силы:* Психокинетика. Преимущество с этим модификатором является пси-способностью, относящейся к Психокинезу как к силе. Все, что блокирует эту силу, блокирует и эту пси-способность. Она может быть улучшена Талантом к Психокинезу. – 10%

### ТЕЛЕПАТИЯ

Телепатия – это сила ментальной передачи информации и управления. В большинстве сеттингов она работает только для живых разумных существ (животных или людей). Если вы по каким-либо причинам пытаетесь применить телепатию к записи на кассете, кукле и т.п., вы автоматически терпите провал.

Чаще всего при использовании телепатии расстояние варьируется в широких пределах. Телепаты могут передавать сигнал по всему миру или даже между планетами. Эмоциональная связь между отправителем и получателем имеет гораздо большее значение, чем расстояние.

### Талант к телепатии Telepathy Talent

**5 очков/уровень**

У вас врождённый талант к Телепатии. Вы получаете +1 за уровень при любом использовании Телепатии. Вы можете тратить заработанные очки для приобретения новых Телепатических способностей, даже если начинали игру без них.

### Телепатические способности

Следующие преимущества могут быть Телепатическими способностями: Понимание животных (с.40); Эмпатия (с.51); Невидимость (с.63); Контроль разума (с.68); Зондирование разума (с.69); Чтение мыслей (с.69); Ментальный щит (с.70); Ментальная связь (с.70); Переселение (с.75); Общение с животными (с.87); Духовная связь (с.88); Передача мыслей (см. Дальняя связь, с.91); Ужас (с.93).

Также можно использовать Воздействие (с.35) или Природную атаку (с.61), если у них есть улучшение Заклятие (с.106) и они причиняют только усталость, оглушение, обездвиживание, временный ментальный недостаток или штраф к Ловкости, Интеллекту, или Воле.

*Модификатор силы:* Телепатия. Преимущество с этим модифика-

тором является пси-способностью, относящейся к Телепатии как к силе. Всё, что блокирует эту силу, блокирует и эту пси-способность (в частности, Ментальный щит). Он может быть улучшен Талантом к Телепатии. -10%

### ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Это способность к ментальному перемещению себя или других вещей через пространство, время или измерения без непосредственного прохождения всего пути.

### Талант к телепортации Teleportation Talent

**5 очков/уровень**

У вас врождённый талант к Телепортации. Вы получаете +1 за уровень для любого использования Телепортации. Вы можете использовать заработанные очки для приобретения новых способностей Телепортации, даже если начинали игру без них.

### Способности Телепортации

Следующие преимущества могут быть способностями Телепортации: Прыгун (с.64); Добытчик (с.86); Телепорт (с.97).

*Модификаторы силы:* Телепортация. Преимущество с этим модификатором является пси-способностью, относящейся к Телепортации, как к силе. Все, что блокирует эту силу, блокирует и эту пси-способность. Она может быть улучшена Талантом к Телепортации. – 10%

### ДРУГИЕ СИЛЫ

Мастер может создавать новые пси-силы. Для этого нужно придумать для силы название, составить список преимуществ, назначить Талант и модификатор силы.

Эта процедура работает и для непсионических сил; некоторые идеи изложены в Происхождении преимуществ (с.33). Талант, за исключением очень обширных сил, должен стоить 5 очков за уровень. Модификатор силы зависит от редкости средств противодействия ей. Если они широко распространены и включают в себя варианты Нейтрализации псионики и Пси-стазиса, способные нейтрализовать силу, модификатор равен -10%, или -5% в остальных случаях. Если они редко встречаются, модификатор не назначается. Если таких средств вообще нет, применяется улучшение Абсолют (с.103).

*Пример:* супер-герои часто владеют атакующими силами (например, Скывывание или Природная атака), защитными силами (например, Сопротивление повреждениям или Устойчивость), силами движения (к примеру, Полёт или Прохождение), и специальными чувствами (к примеру, Обнаружение или Сканирование) связанными с определённой областью или стихией. Каждая сила блокируется «противоположной» силой (например, Силы льда могут блокироваться Силами огня). И все супер-силы восприимчивы к различным формам Нейтрализации псионики и Пси-стазиса.

# Глава седьмая

# ШАБЛОНЫ

Tesey rpg.biysk.ru milit milit13@ya.ru

Правила создания персонажей простые, но они предлагают широкий выбор опций, чтобы дать игрокам выбрать все, чего они пожелают. Полный объем материала может стать избыточным для новичков, и особенно для тех, кто привык к менее гибким ролевым играм. Один из способов сделать процесс создания персонажа менее ужасным – это использование «шаблонов».

Шаблон – это техника «быстрого старта». Это частично завершенный лист персонажа, который содержит только те черты, которые требуются персонажу для правдоподобного исполнения той или иной роли. Он включает стоимость в очках этих черт и выдает сумму как «стоимость» шаблона.

Когда вы выбираете шаблон, оплатите его стоимость из своих стартовых очков. Используйте свои оставшиеся очки, чтобы настроить шаблон, покупая черты, специфичные для персонажа, которого бы вы хотели создать. Вы можете настраивать дальше, выбирая персональные недостатки и причуды . . . которые, в свою очередь, дадут вам немного больше очков, которые вы сможете потратить на способности, которые определяют кто вы такой.

Существует два основных типа шаблонов: шаблоны персонажей и расовые шаблоны.

## ШАБЛОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

«Шаблон персонажа» это детальный план игрового персонажа, который может выполнять специфичную существенную роль или функцию, в зависимости от конкретного занятия в данном игровом мире. Путем определения многих черт заранее, шаблон сокращает объем работы, требуемой для создания персонажа и гарантирует, что у него будут способности для того, чтобы сыграть свою роль.

Шаблоны персонажей предназначены не только для новичков! Опытные игроки, которые ограничены во времени, могут посчитать это полезным отправным пунктом. Мастера также могут использовать их для определения способностей неигровых персонажей (НИП), но они должны осознавать, что шаблоны персонажей предназначены для героических игровых персонажей, которые противопоставляются «рядовым неигровым персонажам».

### КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ШАБЛОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Сначала, купите шаблон, потратив очки, равные его стоимости. Сделайте это вместо того, чтобы отдельно приобретать индивидуальные атрибуты, второстепенные характеристики, преимущества, недостатки, умения, и т.д.

Далее, выберите любые опции, описанные в шаблоне. Многие шаблоны предоставляют вам широкий выбор из множества преимуществ, недостатков или умений. Некоторые также позволяют вам увели-

чивать или уменьшать атрибуты и второстепенные характеристики (при этом, данные опции появляются вместе с преимуществами и недостатками).

После того, как вы закончили выбирать опции шаблона, настройте их, потратив оставшиеся очки. Шаблон не влияет на то, как вы потратите эти очки. Конечно, вы решаете этот вопрос с одобрения Мастера.

Если в шаблоне меньше недостатков, чем разрешено в кампании (см. Ограничение недостатков, с.11), вы можете взять их больше, до соответствующего предела. Это дает вам дополнительные очки. То же

самое касается причуд, которые вы должны всегда выбирать сами.

Вам также нужно определить внешний вид своего персонажа и такие детали, как возраст, цвет волос и глаз. Имейте в виду, что ваш технологический уровень – это уровень кампании, если не сказано иначе.

### Изменение шаблонов персонажей

Шаблоны персонажей – это не правила! Когда вы настраиваете шаблон, вы можете свободно изменять все, что в нем имеется. В конце концов, герой играет ведущую роль в своей саге, а яркие роли редко бывают типичными.



Вы можете добавить, отнять, или заменить способности – но знайте, что исключение пунктов из профессионального шаблона может отразиться на его компетентности.

### Комбинирование шаблонов персонажей

Вы можете захотеть выбрать более одного шаблона, особенно, если Мастер разрабатывает их в большом количестве для кампании (см. Главу 15). Например, вы можете захотеть взять различные шаблоны для определения своей работы, членства в одной или более организациях, этнического происхождения и места в этой истории. Большинство шаблонов предполагает, что вы берете только один шаблон, их «комбинирование» может стать проблемой. Рекомендации ниже пытаются решить эту проблему.

Когда вы объединяете шаблоны, выбирайте из шаблонов самый *высокий* уровень каждого атрибута и второстепенных характеристик. Комбинируйте списки преимуществ, недостатков и умений из всех шаблонов, и берите все требуемые черты. Если скомбинированные шаблоны *требуют* черты с уровнем, такие как умения, берите самые трудные – не берите *повторяющихся* черт на высоких уровнях (к примеру, рыцарь со Статусом 2, также являющийся торговцем со Статусом 1, будет иметь статус 2, а не 3). Сложите стоимость в очках всех этих требований и заплатите. Если у вас остались очки, то настройвайте своего персонажа выбирая пропущенные опции из шаблонов.

Если вы сталкиваетесь с *конфликтующими* преимуществами и недостатками, то они не должны просто так отменяться! Это признак того, что шаблоны не совместимы и вы не должны комбинировать их. Например, в большинстве сеттингов будет нелогичным комбинировать шаблоны нищего со Статусом -3 и рыцаря со Статусом 2, чтобы в результате получить нищего рыцаря со Статусом 2.

### Уникальность

Вы можете подумать, что два построенных на одном шаблоне персонажа могут быть довольно похожи. На практике, однако, игроки выбирают одни и те же опции в шаблоне, и практически всегда по-разному тратят оставшиеся очки. Это разнообразие в выборе, являющееся личным делом игроков, решающим образом определяет то, как играют персонажами, что, в свою очередь, отличает их друг от друга, хотя они и исходят из одного шаблона.

## Шаблоны персонажей это «Классы Персонажей»?

Нет.

Многие РИ имеют «классы персонажей», которые внешне напоминают шаблоны персонажей в GURPS, но имеется несколько существенных различий. По сути, вы не обязаны выбирать шаблон. И если вы выбираете один, то это не ограничивает вас в настройке персонажа: вы вольны изменить шаблон, и потратить приобретенные очки на улучшение своего персонажа в любом направлении, которое пожелаете.

Даже в тех кампаниях, где множество доступных шаблонов, вы вольны создать своего персонажа с чистого листа – многие опытные игроки так и делают. Это хорошо, поскольку шаблоны не содержат скрытых штрафов или изъянов, и не становятся выгоднее по цене. Построенные на шаблонах персонажи 100% сочетаемы с созданными вручную, и оба могут свободно взаимодействовать в одной кампании.

## ПРИМЕРЫ ШАБЛОНОВ ПЕРСОНАЖЕЙ

Ниже приведены три примера шаблонов для использования в широком разнообразии сеттингов, от средневекового фэнтези до наших дней. Они подходят для 100-150-очковых кампаний. Обратите внимание, запись умений имеет следующий формат: **Наименование умения** (*Сложность*) Относительный уровень [**Очковая стоимость**]-Фактический уровень. Например, «Первая помощь (Л) ИН [1]-11».

### Исследователь

#### Investigator

100 очков

Вы детектив, любознательный репортер, оккультный испытатель, шпион, или вор.

**Атрибуты:** СЛ 10 [0]; ЛВ 12 [40]; ИН 12 [40]; ЗД 11 [10].

**Вторичные характеристики:** Вред 1к-2/1к; БГ 20ф.; ЕЖ 11 [2]; Воля 12 [0]; Восп 13 [5]; ЕУ 11 [0]; БС 5,75 [0]; БД 5 [0].

**Преимущества:** распределите 15 очков в Альтернативное имя [5 или 15], Харизма 1-3 [5-15], Кон-

такты [Различная], Знакомство с культурой [1 за культуру], Чувство опасности [15], Штуковины 1-3 [5-15], Языки (любые) [2-6 за язык], Представитель силовых структур [5-15], Удача [15], Быстрое заживление [5], Секретный доступ [5-15], Социально-активный 1 [15], Безмянный [10], от +1 до +3 к Восприятию [5-15], Внешность (Привлекательная) [4] или (Красивая) [12].

**Недостатки:** распределите -30 очков в Алкоголизм [-15], Любопытство [-5\*], Служба [-2..-15], Жадность [-15\*], Законопослушный [-10\*], Пацифизм [-5..-15], Секрет [-5..-30], Чувство долга (Товарищи) [-5], Упрямство [-5], Богатство (Небогатый) [-10], Трудоголик [-5], -1 к Силе [-10].

**Основные умения:** выберите три умения из Лазание, Кража или Скрытность, все (С) ЛВ+1 [4]-13; Криминология, Изменение внешности, Использование электроники (любая), Утаивание, Допрашивание, Взлом, Оккультизм, Фотографирование, Исследования, Слежка, Контрабанда, Ловушки, Письмо, все (С) ИН+1 [4]-13; Наблюдатель, Обыск, оба (С) Восп+1 [4]-14; Карманное воровство (Т) ЛВ [4]-12; Программирование, Диагностирование, Эксперт (любое), Судебная экспертиза, Анализ разведанных, Право (любое), все (Т) ИН [4]-12; Определение лжи (Т) Восп [4]-13; Компьютерный взлом (ОТ) ИН-1 [4]-11. Вы можете обменять один выбор на два в дополнительных умениях или умениях связанных с вашим происхождением.

**Дополнительные умения:** выберите *два* умения из Лучевое оружие (Пистолет или винтовка), Драка, Арбалет, Выбивание дверей, Удавка, Огнестрельное оружие (Пистолет, винтовка или ружье), Нож, Метательное оружие (любое), все (Л) ЛВ+1 [2]-13; Бокс, Плащ, Рапира, Короткий меч, все (С) ЛВ [2]-12; Артистизм, Заговаривание зубов, оба (С) ИН [2]-12; Сексапильность (С) ЗД [2]-11; Акробатика, Дзюдо, Каратэ, все (С) ЛВ-1 [2]-11.

**Фоновые умения:** выберите *одно* умение из Знание местности (любая), Использование компьютера, Свежие новости (любая), все (Л) ИН+1 [2]-13; Пирушки, Плавание, оба (Л) ЗД+1 [2]-12; Гребля (любая), Вождение (любое), Пилотирование (любое), Верховая езда (любая), все (С) ЛВ [2]-12; Знание улиц (С) ИН [2]-12; Ходьба, Бег, оба (С) ЗД [2]-11.

\* Умножается на показатель самоконтроля; см. с.120.

## Маг

### Маге

**100 очков**

Вы чародей, колдун, ведьма, адепт черной магии...

**Атрибуты:** СЛ 9 [-10]; ЛВ 11 [20]; ИН 13 [60]; ЗД 11 [10].

**Вторичные характеристики:** Вред 1к-2/1к-1; БГ 16ф; ЕЖ 10 [2]; Воля 13 [0]; Восп 10 [-15]; ЕУ 13 [6]; БС 5,50 [0]; БД 5 [0].

**Преимущества:** Язык (Акцент) [4]; Магичность 2 [25]; и *одно* из Идеальная память [5]; Память, +1 к Репутации [5], Целеустремленный [5], Статус 1 [5], Разносторонний [5], +1 к Воле [5].

**Недостатки:** распределите -30 очков на Рассеянность [-15], Слабое зрение (Смягчитель: Очки, -60%) [-10], Вспыльчивость [-10\*], Любопытство [-5\*], Служба [-2.-15], Обжорство [-5\*], Навязчивая идея [-5\* или -10\*], Секрет [-5.-30], Чувство долга [-2.-15], Застенчивость [-5, -10 или -20].

**Основные умения:** выберите *два* умения из (С) ИН+2 [4]-15† или

(ОТ) ИН+1 [4]-14†. Выберите еще 10 заклинаний из (С) ИН [1]-13† или (ОТ) ИН-1 [1]-12†. Список заклинаний см. в Главе 5.

**Дополнительные умения:** выберите *два* умения из Тайное знание (любое), Оккультизм, Исследования, все (С) ИН [2]-13; Эксперт (любое), Математика (любая), Натуралист, Теология (любая), все (С) ИН-1 [2]-12; Ясный сон, Медитация, оба (С) Воля-1 [2]-12; Алхимия, Тауматология, оба (ОТ) ИН-2 [2]-11.

**Фоновые умения:** выберите *одно* умение из Огнестрельное оружие (Пистолет или ружье), Нож, оба (Л) ЛВ [1]-11; Использование компьютера (Л) ИН [1]-13; Вождение (любое), Верховая езда (любая), Короткий меч, Посох, все (С) ЛВ-1 [1]-10.

\* Умножается на показатель самоконтроля; см. с.120.

† Включает +2 к Магическим способностям (Магичности).

**Примечание:** выберите себе 12 заклинаний со сс.242-253. Удостоверьтесь, чтобы у каждого заклинания были соблюдены надлежащие условия. Вы можете изменять стоимость шаблона и вашего умения с помощью заклинаний, используя более высокий или более низкий уровень Магичности, или применяя ограничение, такое как Аспект тьмы.

## Солдат удачи

### Soldier of Fortune

**100 очков**

Вы воин. Вы могли бы быть солдатом, пиратом, странствующим рыцарем, прославленным стрелком, уличным бойцом или партизаном.

**Атрибуты:** СЛ 11 [10]; ЛВ 13 [60]; ИН 11 [20]; ЗД 11 [10].

**Вторичные характеристики:** Вред 1к-2/1к+1; БГ 24ф; ЕЖ 11 [0]; Воля 11 [0]; Восп 11 [0]; ЕУ11 [0]; БС 6,00 [0]; БД 6 [0].

**Преимущества:** распределите 20 очков между Обуюдородность [5], Харизма 1-4 [5-20], Боевые рефлексы [15], Спортивный или Очень спортивный [5 или 15], Высокий болевой порог [10],

Удача [15], Устойчивость к магии 1-10 [2-20], Путешественник 1 [10], Звание 1-4 [5-20], Быстрое заживление [5], Репутация [различная], Статус 1-4 [5-20], Богатство (обеспеченный) [10], +1 к СЛ или ЗД [10], +1..+4 к ЕЖ [2-8], +1..+4 к Восп [5-20].

**Недостатки:** распределите -35 очков между Алкоголизм [-15], Вспыльчивость [-10\*], Кроважность [-10\*], Кодекс чести [-5.-15], Вечеринки или Расточительство [-5\*], Служба [-2.-15], Фанатизм [-15], Галлоцинии (Умеренные) [-5], Законопослушный [-10\*], Импульсивность [-10\*], Развратность [-15\*], Самоуверенность [-5\*], Чувство долга (соратники) [-5], Личный знак (простой) [-5].

**Основные умения:** выберите *два* умения из Лучевое оружие (любое), Арбалет, Огнестрельное оружие (любое), все (Л) ЛВ+2 [4]-15; Топор/Булава, Лук, Палаш, Пика, Рапира, Копье, все (С) ЛВ+1 [4]-14; Каратэ (С) ЛВ [4]-13; Тактика (С) ИН [4]-11.

**Дополнительные умения:** выберите *одно* умение из Драка, Быстрое выхватывание (любое), Тяжелое оружие (любое), Нож, Щит (любой), все (Л) ЛВ+1 [2]-14; Артиллерия (любая), Наводчик, оба (С) ИН [2]-11. Выберите *одно* умение из Экипаж (любой) (Л) ИН+1 [2]-12; Вождение (любое), Скафандр (любой), Пилотирование (любое), Верховая езда (любая), все (С) ЛВ [2]-13; Ходьба (С) ЗД [2]-11; Акробатика (С) ЛВ-1 [2]-12.

**Фоновые умения:** Первая помощь (Л) ИН [1]-11. Выберите *два* умения из Маскировка, Хорошие манеры (любые), оба (Л) ИН [1]-11; Пирушку, Плавание, оба (Л) ЗД [1]-11; Свободное падение, Скрытность, оба (С) ЛВ-1 [1]-12; Использование электроники (Связь или Датчики), Взрывные работы (любое), Лидерство, все (С) ИН-1 [1]-10; Наблюдатель, Выживание (любое), Следопыт, Выживание в городе, все (С) Восп-1 [1]-10.

\* Умножается на показатель самоконтроля; см. с.120.

# РАСОВЫЕ ШАБЛОНЫ

Во многих игровых мирах вы можете играть персонажем, который не принадлежит человеческой расе. Эти правила определяют расу как отдельный, определенный нечеловеческий вид; или один особый тип сверхъестественного существования

(которым может быть призрак, вампир, или другая нежить, не смотря на ее вид в жизни); или редкая разновидность неестественного создания (например, исходная модель робота).

«Расовый шаблон» это совокупность черт, которые характе-

ризуют *каждого* представителя расы. Эти черты могут определять физиологию расы, ее психологию, ее сверхъестественные силы (если таковые имеются), и даже ее преобладающую культуру (по крайней мере для разумной расы).

## КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ РАСОВЫЕ ШАБЛОНЫ

Когда вы играете представителем нечеловеческой расы, вы должны взять все черты в его расовом шаблоне.

В отличие от черт в шаблоне персонажа, расовые черты редко бывают необязательными. Сумма очков стоимости этих черт и составляет «расовую стоимость». Вы должны заплатить эту стоимость для того, чтобы принадлежать к расе. Расовые шаблоны отражают отклонения от человеческой нормы; поэтому, играть человеком стоит 0 очков.

Некоторые шаблоны слишком дорогие для персонажей в кампаниях с низким стартовым количеством очков, но Мастер может использовать их для могущественных злодеев или покровителей. Мастер может пожелать более слабые версии таких шаблонов для персонажей (например, вампир, которому не хватает некоторой силы, данной в легенде), но он также может оставить подобные шаблоны для НИП.

Руководство по созданию расовых шаблонов появляется в Главе 15. Они предназначены для Мастеров, но Мастер может позволить игрокам создавать свои собственные расовые шаблоны в кампаниях, для которых характерно обилие нелюдей – особенно игры с суперами, где распространены одинокие пришельцы, обладающие удивительной силой. Во многих книгах по GURPS также имеются расовые шаблоны.

### Модификаторы атрибутов и вторичных характеристик

Расовые шаблоны часто имеют модификаторы атрибутов или второстепенных характеристик; например, СЛ+2 или ЕЖ-3. Применяйте модификаторы к атрибутам, которые вы приобретаете для своего персонажа. Далее, пересчитайте ваши второстепенные характеристики в соответствии с вашими модифицированными атрибутами. В завершении, примените модификаторы второстепенных характеристик. Ни для одного из них нет добавочной стоимости! Вы заплатили за эти пермии или штрафы, когда оплатили стоимость своей расы.

Если атрибут или второстепенная характеристика не представлены в расовом шаблоне, тогда считайте, что она не отличается от человеческой нормы.

*Пример:* Сангрия тратит 10 очков на покупку СЛ 11. Это дает ей ЕЖ 11, и она тратит еще 4 очка, чтобы получить ЕЖ 13. Затем она покупает шаблон Вампира (с.262). Этот шаблон включает СЛ+6, что дает Сангрии СЛ 17. Эта сила поднимает ее ЕЖ до 19. Так как шаблон дает ЕЖ+4, она в

результате получает ЕЖ 23! Расовые премии Силы и Единич жизни не имеют дополнительной стоимости – Сангрия уже заплатила за это, когда купила свой расовый шаблон.

### Особенности и табу

«Особенность» – это запись о том, насколько раса отличается от человеческой, когда это отличие не предполагает наличия преимущества или недостатка. Особенности стоят 0 очков. Примером особенности является стерильность и обыкновенный хвост.

«Табу» – это уровень атрибута, преимущество, недостаток, или умение, которое запрещено членам расы. Это, также, стоит 0 очков. Как правило, только обычные черты относятся к «запрещенным», так как экзотические или сверхъестественные черты требуют разрешения Мастера в любом случае.

### Наложение шаблонов

Вы можете купить как расовый шаблон, так и шаблон персонажа, если у вас достаточно очков. Используйте руководство, данное в Комбинировании шаблонов персонажей (с.259), но имейте в виду, что вы можете убирать какие-либо элементы из шаблона персонажа, но не из расового.

В некоторых ситуациях вы даже можете объединить два расовых шаблона. Например, Эльф одновременно может быть и Вампиром. Возьмите все совместимые черты из обоих шаблонов. Сложите уровневые черты (например, если Эльф обладает СЛ-1, а Вампир СЛ+6, то Вампир Эльф будет обладать Силой+5). Когда две черты конфликтуют (например, Обостренное зрение и Слепота), Мастер решает, что оставить, а что удалить. Подберите стоимость скомбинированных шаблонов соответствующим образом.

## ПРИМЕРЫ РАСОВЫХ ШАБЛОНОВ

Ниже приведены четыре примера расовых шаблонов.

### Дракон Dragon

260 очков

Крылатая, огнедышащая «ящерица», такая же умная, как человек, длиной около 20 футов (не считая хвоста). Может быть добрым или злым, но всегда жаждет сокровищ. Это молодой дракон, но, тем не менее, лютый враг для группы приключенцев. Он даже может подходить на роль игрового персонажа в героической игре. Считается, что некоторые драконы могут обладать дополнительными способностями, такими как Альтернативная форма (Человек) (с.83), Упёртый (с.60), Ужас (с.93), Нестареющий (с.95), и Невозмутимость (с.95).

**Модификаторы атрибутов:** СЛ+15 (Размер, -20%) [120].

**Модификаторы вторичных характеристик:** МР +2; Воля+3 [15]; Восп+3 [15].

**Преимущества:** Обжигаящая атака 4к (Конус, 5 ярдов, +100% Ограниченное использование, 3/день, -20%; уменьшенная дистанция, ×1/5, -20%) [32]; Когти (Средние) [8]; Необычное обоняние [15]; Сопротивление повреждениям 6 (Невозможно носить броню, -40%) [18]; Увеличенное движение 1/2 (Воздух) [10]; Дополнительная атака [25]; Дополнительные ноги (Четыре ноги) [5]; Полет (Крылатый, -25%) [30]; Долгожитель [2]; Магичность 0 [5]; Адаптация к темноте 8 [8]; Естественное оружие (Хвост; Дробящее) [5]; Зубы (Клыки) [2].

**Недостатки:** Слабая хватка 3 [-15]; Обжорство (12) [-5]; Жадность (12) [-15]; Горизонтальный [-10]; Скупость (12) [-10].

### Дварф Dwarf

35 очков

Рост дварфов может составлять только 2/3 от роста людей, но они намного дольше живут, обладают нюхом на золото и талантом ко всем видам ремесел. Не редко, дварфы обитают в подземных норах, и их глаза адаптировались к тусклому свету. Многие дварфы обладают Жадностью или Скупостью, но это не расовая черта.

**Модификаторы атрибутов:** ЗД+1 [10].

**Модификаторы вторичных характеристик:** МР-1; Воля+1 [5].

**Преимущества:** Мастер 1 [10]; Обнаружение золота (Нечеткий, -50%) [3]; Увеличенный срок жизни 1 [2]; Адаптация к темноте 5 [5].

### Человек-кошка Felinoid

35 очков

«Люди-кошки» часто присутствуют в научной фантастике, фэнтези, в сеттингах ужасов. Вот типичный кошачеподобный: гуманоид, но с набором характерных кошачьих черт, включающих хвост. Это также может быть «форма оборотня» человека с преимуществом Альтернативная форма (с.83).

**Модификаторы атрибутов:** СЛ-1 [-10]; ЛВ+1 [20].

**Преимущества:** Обостренный слух 2 [4]; Обостренный вкус и обоняние 1 [2]; Мягкое падение [10]; Когти (Острые) [5]; Боевые рефлексы [15]; Сопротивление повреждениям 1 [5]; Зубы (Острые) [1]; Устойчивость к температуре 1 [1].

**Недостатки:** Импульсивность (12) [-10]; Сонливый (1/2 всего времени) [-8].

**Особенности:** Мурлыкающий голос; Хвост.

## Вампир Vampire

150 очков

В стиле вампира «Брэма Стокера» (см. прим. пер. в конце перевода). Он обладает некоторыми, но не всеми, силами и слабостями, которые в сказках приписываются кровососущей нежити. В особенности, в фильмах ужасов вампиры часто обладают Сверхъестественной живучестью *вместо* Бессмертия (повышает стойкость на 100 очков).

**Модификаторы**     *атрибутов:*  
СЛ+6 [60].

**Модификаторы вторичных характеристик:** ЕЖ+4 [8]; Восп+3 [15].

**Преимущества:** Альтернативные формы (Летучая мышь, Волк) [30]; Не дышит [20]; Порабощение [20]; Иммунитет к нарушениям метаболизма [30]; Устойчивость к ранениям (Неживой) [20]; Нематериальность (Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%) [72]; Адаптация к темноте 5 [5]; Общение с животными (Волки и летучие мыши, -60%) [10];

## Пренебрежение расовыми чертами

Если у вас имеется хорошее оправдание, Мастер может позволить вам пренебречь расовыми чертами. Если исключенная черта обладала положительной ценой, то вы получаете равноценный недостаток; например, пренебрежение расовыми Боевыми рефлексами даст «Нет боевых рефлексов [-15].» Такой недостаток учитывается ограничением на недостатки в кампании. Если исключенная черта обладала отрицательной ценой, то вы получаете равноценное преимущество; например, пренебрежение расовой Паранойей [-10] даст «Нет паранойи [10].» Вы можете применять улучшения и ограничения к любому виду «исключенных черт».

Нестареющий [15]; Бессмертный 2 (Ахиллесова пята: Дерево, -50%) [50]; Укус вампира [30].  
**Недостатки:** Зависимость (Гроб с землей с родины; Ежедневно) [-60]; Божественное проклятие (Не может в первый раз войти в жилое помещение, пока его не пригласят) [-10]; Истощение (Человеческая кровь; Незаконно) [-10]; Боязнь (Чеснок) [-10]; Боязнь

(Религиозные символы; 5 ярдов) [-14]; Боязнь (Проточная вода) [-20]; Сверхъестественные черты (Холодное тело\*, Нет отражения, Безжизненный\*) [-16]; Неконтролируемый аппетит (12) (Человеческая кровь) [-15]; Неисцеляемый [-20]; Ослабление (Солнечный свет; 1к/минута) [-60].

**Особенности:** Бесплодный.

\* За исключением питания.

# МЕТА-ЧЕРТЫ

«Мета-черта» это набор черт, которые являются типичными для конкретной ментальной, физической или сверхъестественной формы. Говоря игровыми терминами, она функционирует как обычное преимущество или недостаток. Мета-черта может быть частью расового шаблона или быть приобретенной отдельным персонажем с экзотическими способностями. В шаблонах и на листах персонажей записывайте мета-черту *вместо* ее компонентов.

С одобрения Мастера, вы можете модифицировать элементы мета-черты, изменения тем самым ее стоимость; например для того, чтобы быть способным переносить вещи, когда у вас Тело из воздуха (см. ниже), сократите штраф СЛ и соответствующую премию ЗД, и удалите Нет манипуляторов.

## Мета-черты элементалей

### Elemental Meta-Traits

#### Различная

Ваше тело полностью состоит из определенного вещества. Это целая категория мета-черт, по одной для каждого класса вещества («элемента»).

В основном эти мета-черты используются для создания «элементальных» созданий. Те, кто могут перейти в стихийную форму и выйти из нее – обычная супер-способность – должны купить Альтернативную форму (с.83) и взять интересующую мета-черту как альтернативу расовому шаблону.

**Тело из воздуха (Body of Air):** ваше тело состоит из газа. СЛ 0 [-100]; +10 ЕЖ [20]; Не дышит [20]; Полет (Легче воздуха, -10%) [36]; Иммунитет к нарушениям метаболизма [30]; Устойчивость к ранениям [100]; Безногий (Воздушный) [0]; Нет манипуляторов [-50]; Уязвимость (Атаки вакуумом и воздухом ×2) [-20]; Табу (Фиксированная СЛ) [0]. 36 очков.

**Тело из земли (Body of Earth):** ваше тело состоит из песка или земли. Не дышит [20]; Сопротивление повреждениям 2 [10]; Иммунитет к нарушениям метаболизма [30]; Устойчивость к ранениям (Рассеянный) [100]; Устойчивость к давлению 3 [15]; Герметичность [15]; Устойчивость к вакууму [5]; Беспозвоночный [-20]. 175 очков.

**Тело из огня (Body of Fire):** ваше тело это живое пламя! Если ваше пламя очень жаркое, повысьте Огненную атаку и Сопротивление повреждениям. СЛ 0 [-100]; +10 ЕЖ [20]; Обжигающая атака 1к (Действует постоянно, -40%; Аура, +80%; Контактная атака, Досыгаемость Б, -30%) [6]; Не дышит (Сжигание кислорода, -50%) [10]; Сопротивление повреждениям 10 (Ограничена: жар/огонь, -40%) [30]; Иммунитет к нарушениям метаболизма [30]; Устойчивость к ранениям (Рассеянный) [100]; Нет манипуляторов [-50]; Ослабление (Вода; 1к/минута) [-40]; Табу (Фиксированная СЛ) [0]. 6 очков.

**Тело из льда (Body of Ice):** ваше тело состоит из льда. Не дышит [20]; Сопротивление повреждениям 3 [15]; Иммунитет к нарушениям метабо-

лизма [30]; Устойчивость к ранениям (Однородный, Нет крови) [45]; Устойчивость к давлению 3 [15]; Герметичность [15]; Скользящий 3 [6]; Адаптация к поверхности (Лед) [5]; Устойчивость к вакууму [5]; Хрупкий (Ломкий) [-15]; Уязвимость (Атаки жаром/огнем ×2) [-30]; Ослабление (Постоянное тепло; 1к/минута; Различная, -40%) [-12]. 99 очков.

**Тело из металла (Body of Metal):** ваше тело сделано из металла. Не дышит [20]; Сопротивление повреждениям 9 [45]; Иммунитет к нарушениям метаболизма [30]; Устойчивость к ранениям (Однородный, Нет крови) [45]; Устойчивость к давлению 3 [15]; Герметичность [15]; Жизнедеятельность в вакууме [5]. 175 очков.

**Тело из камня (Body of Stone):** ваше тело состоит из камня. Не дышит [20]; Сопротивление повреждениям 5 [25]; Иммунитет к нарушениям метаболизма [30]; Устойчивость к ранениям (Однородный, Нет крови) [45]; Устойчивость к давлению 3 [15]; Герметичность [15]; Жизнедеятельность в вакууме [5]; Хрупкий (Ломкий) [-15]. 140 очков.

**Тело из воды (Body of Water):** ваше тело состоит из жидкости. Амфибия [10]; Хамелеон 1 [5]; Сдавливание [15]; Не дышит [20]; Иммунитет к нарушениям метаболизма [30]; Устойчивость к ранениям (Рассеянный) [100]; Устойчивость к давлению 3 [15]; Скользящий 5 [10]; Беспозвоночный [-20]; Уязвимость (Обезвоживающие атаки ×2) [-10]. 175 очков.

## Машина 🐣 🐣

### Machine

25 очков

Ваше тело в большинстве своем или полностью механическое, состоит из неживых материалов, таких как металл, пластик, и композиты – хотя, вы можете иметь несколько органических частей, таких как внешний слой кожи или мозг. Примерами являются роботы, транспортные средства, и цельные киборги.

Эта мета-черта включает Иммунитет к нарушениям метаболизма [30], Устойчивость к ранениям (Нет крови, неживой) [25], Неисцеляемый (Полная) [-30], и несколько 0-очковых черт:

«Мета-черта» это набор черт, которые являются типичными для конкретной ментальной, физической или сверхъестественной формы; например, «машины», «духа» или «четвероногого животного».

- У вас восьмичасовой запас энергии и вам требуется заправляться трижды в день. Вы можете изменить это, используя соответствующие преимущества (например, Не ест/не пьет, для реактора, который может работать годами) или недостатки (например, Повышенное потребление для «прожорливого» двигателя).

- У вас нет, и вы не можете тратить Единицы усталости; см. *Машины и усталость* (с.16).

- Ваше тело не стареет. Вместо этого, оно изнашивается, с эффектом похожим на старение.

Заметьте, что вы обладаете недостатком Неисцеляемый и единственный способ восстановления потерянных ЕЖ это починка с умением Механик или Починка электроники (выберите подходящее).

Ниже приведено несколько не включённых черт, распространенных среди машин, в особенности это преимущества Компьютерный разум, Не дышит, Устойчивость к давлению, Герметичность, Устойчивость к вакууму и недостатки Электроника, Хрупкий, Требуется обслуживания, Нет осязания, Ограниченный рацион, Социальная дискриминация (собственность).

## Ментальные мета-черты 🐣 🐣

### Mentality Meta-Traits

Различная

Эти черты представляют пространственные типы интеллекта нелюдей:

*Искусственный интеллект (ИИ, AI):* Компьютерный разум. Чувство времени [2]; Компьютерный разум [5]; Не спит [20]; Математическая интуиция [5]; Фотографическая память [10]; Перепрограммируемый [-10]. 32 очка.

*Автомат (Automaton):* разуму недостает самоанализа и творчества. Это типично для большинства стадных созданий, магических конструкторов, нежити, и несложного искусственного интеллекта. Вы можете комбинировать это с мета-чертой ИИ. Косный [-5]; Нелюбопытный (6) [-10]; Нечувствительный [-20]; Нет чувства юмора [-10]; Рабский менталитет [-40]. -85 очков.

*Домашнее животное (Domestic Animal):* скотина, домашний любимец, мул, или обученное дикое животное. Неспособен говорить [-15]; Косный [-5]; Социальная дискриминация (собственность) [-10]; Табу (Фиксированный Интеллект) [0]. -30 очков.

*Дикое животное (Wild Animal):* обычное животное встречающееся в природе. Животное поведение [-10]; Неспособен говорить [-15]; Косный [-5]; Табу (Фиксированный Интеллект) [0]. -30 очков.

## Морфологические мета-черты 🐣 🐣

### Morphology Meta-Traits

Различная

Эти мета-черта описывают некоторые нечеловеческие формы тел, встречающиеся в расовых шаблонах животных, роботов, и т.п. Не стесняйтесь создавать мета-черты для других видов тел, опираясь на эти примеры:

*Наземное авто (Ground Vehicle):* ваше тело аналогично автомобилю, танку, и т. п. Горизонтальный [-10]; Безногий (Гусеничный или колесный) [-20]; Нет манипуляторов [-50]; Нет осязания [-20]. -100 очков.

*Рыбоподобный (Ichthyoid):* вы обладаете рыбоподобным телом («водяной») может удалить Нет манипуляторов. Безногий (Водный) [0]; Нет манипуляторов [-50]. -50 очков.

*Четвероногий (Quadruped):* вы являетесь четвероногим созданием без рук («кентавроподобный»

свободно может взять к Дополнительным ногам еще и Копыта, если вторая половина от лошади). Дополнительные ноги (Четыре ноги) [5]; Горизонтальный [-10]; Нет хороших манипуляторов [-30]. -35 очков.

*Червеобразный (Vermiform):* ваше тело подобно змее или червю (человек-змея с человекоподобной верхней частью туловища может опустить Нет манипуляторов). Феноменальная гибкость [15]; Безногий (Скользкий) [0]; Нет манипуляторов [-50]. -35 очков.

## Дух 🐣 🐣

### Spirit

261 очко

Вы бестелесное существо: призрак, чистый разум, и т.д. Вы невидимы и нематериальны (кроме как для других с такой же мета-чертой!). Вы можете временно становиться видимым, или равномерно твердым, но это требует усилий. Тем не менее, вы способны воспринимать объекты окружающего мира и подвергать их физическому воздействию, в любое время, если пожелаете.

Духи обладают чертами Не дышит [20], Не ест/не пьет [10], Не спит [20], Иммунитет к нарушениям метаболизма [30]; Нематериальность (Воздействие на материальное, +100%; Действует постоянно, -40%) [128], Невидимость (Только материальное, -10%; Действует постоянно, +5%) [38], Нестареющий [15].

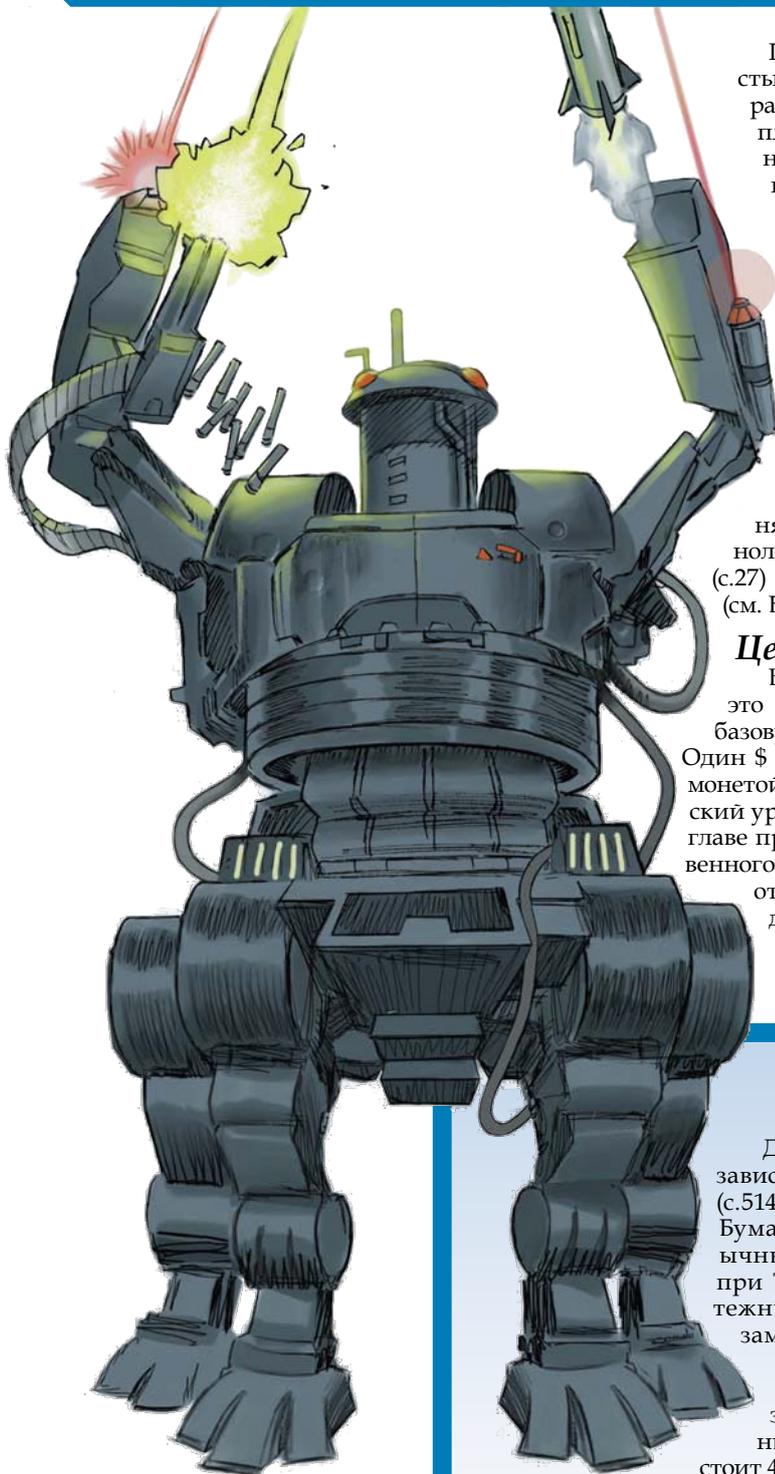
Многие способности духов взяты из фольклора неразрывно связаны с этой мета-чертой; например, Устойчивость к ранениям (Однородный или Рассеянный), Магичность и большинство Экстрасенсорики, Психокинеза, Телепатии или Телепортационных пси способностей (см. Главу 6). Недостатки духов обычно включают Разорительную привычку, Зависимость, Божественное проклятие, Боязнь, Требуется обслуживания, Навязчивая идея и Ослабление.

*Астральная сущность (Astral Entity):* астральная сущность это дух, который не может материализоваться, становиться видимым или использовать сверхъестественную силу в физическом мире. Не дышит [20]; Не ест/не пьет [10]; Не спит [20]; Иммунитет к нарушениям метаболизма [30]; Нематериальность (Действует постоянно, -50%) [40]; Невидимость (Только материальное, -10%) [36]; Нестареющий [15]. 171 очко.

# Глава восьмая

# СНАРЯЖЕНИЕ

Sergeant Junior



Пришло время решать, какой собственностью вы владеете! Можете пропустить этот раздел, если у вас ни гроша за душой или вы планируете покупать снаряжение по мере необходимости... в остальных случаях вам нужно определиться с имуществом и его стоимостью. Воину важно знать, насколько у него мощное оружие и хорошая броня. А если вы планируете сражаться или путешествовать, нужно подумать о весе и способе переноски вещей.

## Начальное богатство

Это ваши деньги, которые в начале игры можно потратить на снаряжение - см. Начальное богатство (с.26). Чтобы узнать их количество, найдите стандартную для технологического уровня вашей кампании сумму в Таблице Технологический уровень и начальное богатство (с.27) и умножьте на ваш «уровень богатства» (см. Богатство, с.25).

## Цены

Все цены в *GURPS* указываются в «\$»; под это сокращение можно подставить любую базовую денежную единицу из вашего мира. Один \$ может быть долларом, кредитом, медной монетой или чем угодно еще - см. Технологический уровень и начальное богатство. Цены в этой главе предполагают обычную покупку у обычного торговца свободно доступного товара при отсутствии как дефицита, так и избытка данного товара.

## Деньги

Деньги, находящиеся в обращении, зависят от игрового мира; см. Экономика (с.514). Монеты есть практически всюду. Бумажные деньги возможны при ТУ3, обычные при ТУ5 и широко распространены при ТУ6. Электронные кредитные и платежные карты дополняют или, возможно, заменяют обычные деньги при ТУ8.

Два конкретных примера:

*Средневековая монетная система:* базовая денежная единица (1 \$) - это медный фартинг, одна серебряная монета стоит 4 \$, а 1.000 \$ серебром весят 1 фунт. Золотые монеты такого же веса стоят приблизительно

в 20 раз дороже.

*Современные деньги:* базовая денежная единица - банкнота (или монета из металлического сплава), стоимость которой обеспечивается правительственным или частным банком и зависит от игрового мира.

# РАСХОДЫ НА ЖИЗНЬ

Ежемесячные «расходы на жизнь» - это обычные для вас траты на протяжении одного месяца. Сюда включаются еда, жилье, одежда, развлечения... а при Статусе 1 или выше - слуги, если это принято в обществе.

Ваши расходы на жизнь зависят от Статуса (с.28). Ниже, в Таблице расходов на жизнь указана «общая» сумма расходов для каждого Статуса; обычно столько вы должны заплатить в начале месяца. Однако Мастер волен изменять как сумму, так и схему оплаты, потребовав, например, половину денег в начале месяца и остаток в середине.

В большинстве игровых миров можно тратить на жизнь больше или меньше, чем требуется для вашего Статуса (но никогда не больше Статуса 8 или меньше Статуса -2). Это повлияет на некоторые аспекты игры и на отношение к вам НИП.

Уровень жизни ниже положенного по Статусу позволит сэкономить деньги, но будет иметь отрицательные последствия. В зависимости от степени несоответствия, это может быть уход слуг, которым не заплатили, угрозы домовладельца, недоедание, выселение, или еще что-нибудь, что Мастер найдет подходящим. В любой ситуации, где пониженное благосостояние будет воспринято негативно (например, в свете или при встрече с теми, кто не знает вас в лицо), Мастер может уменьшить ваш эффективный Статус согласно расходам на него.

Уровень жизни выше положенного по Статусу стоит дороже, но делает жизнь комфортней. Это может помочь изобразить из себя кого-то Статусом выше -

хотя Мастер может потребовать броска Хороших манер (Светское общество). Помните, что претендуя на Статус выше фактического, вы можете получить штраф к реакции! Как ни странно, живя лучше, чем требуется для Статуса, вы можете заполучить плохую Репутацию или даже Дурную привычку.

Если вы обладаете Статусом, который не связан со Званием (с.29), ваши расходы на жизнь соответствуют предыдущему Статусу. Кто-то еще (ваша организация, налогоплательщики и т.д.) доплачивает разницу.

*Пример:* человек из порядочной семьи (Статус 1), став президентом крупной страны (Статус 7), не должен платить 60 миллионов \$ в месяц, чтобы поддерживать соответствующий образ жизни: личный лайнер, множество резиденций, службу безопасности и т.д. Он платит только 1.200 \$ в месяц согласно Статусу 1, а государство доплачивает разницу. Если же кому-то еще захочется жить как президент, ему придется платить кучу денег самому!

Если вы в отпуске или путешествуете дольше месяца, ваши расходы на жизнь обычно возвра-

стают в шесть раз, если только у вас нет преимущества Традиция гостеприимства (с.41).

## Постоялые дворы, гостиницы и другое временное жилье

Живя вне дома, вы должны ежедневно платить 20% от обычных ежемесячных расходов на жизнь - но при желании можете без значительных последствий жить на один уровень ниже своего Статуса. Удобство вашего жилья зависит от Статуса. В современном мире под Статусом -1 понимается грязная ночлежка; Статус 0 - это обычная гостиница или мотель; Статус 1 - хорошая гостиница; Статус 2 - роскошный номер «люкс»; Статус 3 и выше - шикарный курорт.

Этот список также можно использовать как примерное руководство по стоимости приема гостей или примерно рассчитать взятку в зависимости от Статуса.

## Еда

Расходы на жизнь предполагают, что вы покупаете еду и затем вы, ваша семья или челядь готовит ее дома или, если вы никогда не едите дома, что вы едите в заведениях на уровень ниже вашего Статуса.

*«В Европе множество статуй, еще не купленных вами».*

*«Не нужно меня обвинять. Они делали статуи около двух тысяч лет, а я их собираю только пять».*  
- Бернштейн и Кейн, «Гражданин Кейн»

## Таблица расходов на жизнь

Статус	Примеры	Расходы
8	Император, божественный правитель, владыка	\$600.000.000
7	Король, Папа, президент	\$60.000.000
6	Королевская семья, губернатор	\$6.000.000
5	Крупный дворянин, глава корпорации	\$600.000
4	Мелкий дворянин, депутат, видный деятель	\$60.000
3	Поместный рыцарь, цеховой Мастер, мэр мегаполиса	\$12.000
2	Безземельный рыцарь, мэр, директор предприятия	\$3.000
1	Оруженосец, торговец, священник, врач, советник	\$1.200
0	Вольный человек, подМастерье, обычный гражданин	\$600
-1	Крепостной, бедный гражданин	\$300
-2	Раб, бездомный	\$100

Имейте это в виду, питаюсь вне дома или покупая дорожный паек. Кроме исключительных случаев считайте Статус выше 3 равным Статусу 3.

*Ресторан:* завтрак или ланч стоит 1% расходов на жизнь, обед - 2%, в соответствии со Статусом обычного посетителя этого ресторана.

*Дорожный паек:* 5% расходов на жизнь за неделю. Весит 14 фунтов.

*Спиртное:* 1% расходов на жизнь за бутылку.

## Одежда

Вы начинаете игру с соответствующим вашему Статусу гардеробом - его не нужно покупать отдельно. В расходы на жизнь включены нормальный износ оде-

жды и ее постепенная замена, но если вам неожиданно потребуется сменить одежду, используйте правила ниже.

Используйте полный Статус для подсчета стоимости целого гардероба. У человека с высоким

статусом больше одежды, а драгоценности короны у правителей со Статусами 7 и 8 стоят десятки или сотни миллионов! Тем не менее, при покупке лишь одного комплекта одежды считайте Статус больше 3 равным Статусу 3. *Исключение:* мужская одежда становится более консервативной на Земле при ТУ5 и выше, что позволяет большинству мужчин считать Статус выше 2 равным Статусу 2 при покупке одного комплекта одежды. Люди Статуса 3 и выше с Чувством стиля должны платить полную, соответствующую Статусу 3, цену, чтобы использовать это преимущество.

*Полный гардероб:* включает от одного до четырех комплектов обычной одежды, ночное белье, по одному комплекту праздничной и зимней одежды, и обычно, по крайней мере, один комплект для работы или хобби (лабораторный халат, униформа, спортивный костюм и т.д.). 100% от расходов на жизнь; 20+ фунтов.

*Обычная одежда:* один полный комплект одежды, качество которого в зависимости от Статуса варьируется от старого тряпья до модельной одежды. Минимум: нижнее белье, жакет или пиджак, блуза или рубашка с рукавами, юбка или брюки - либо длиннополая одежда, роба или платье - и подходящая обувь. 20% от расходов на жизнь; 2 фунта.

*Зимняя одежда:* аналогична описанной выше, но тяжелее. Включает в себя шляпу или шапку, ботинки, и (при ТУ6 или ниже) меховую одежду. 30% от расходов на жизнь; 4 фунта.

*Праздничная одежда:* ваш «лучший наряд», который обычно включает хотя бы некоторые аксессуары (шляпа, перчатки и т.д.) или драгоценности. 40% от расходов на жизнь; 2 фунта.

*Косметика:* природные или синтетические косметические средства. Запас на месяц: 10% от расходов на жизнь; 2 фунта.

## ЧТО ДАЮТ РАСХОДЫ НА ЖИЗНЬ: ПРИМЕРЫ ИЗ СОВРЕМЕННОСТИ

Ваш уровень жизни будет очень сильно зависеть от технологического уровня кампании. При ТУ3 Статус 7 означает, что вы живете как средневековый король: несколько замков или дворцов, земли, и множество слуг. Статус 7 при ТУ12 невозможно даже представить... у вас, наверное, собственный астероид!

Перед вами современный (ТУ8) пример того, как жилье и транспорт зависят от Статуса:

*Статус 8:* имение размером с небольшую страну, множество роскошных особняков, целая частная авиалиния, яхта размером с океанский лайнер, и армия охранников.

*Статус 7:* роскошный особняк, множество загородных владений и особняков, огромный частный аэробус, большая яхта, парк транспортных средств, и целое охранное агентство.

*Статус 6:* имение с огромным особняком, нескольких резиденций поскромнее, частный аэробус, яхта, парк транспортных средств, и сотни слуг (включая взвод телохранителей).

*Статус 5:* имение с большим особняком, один или два городских дома поменьше, аэробус напрокат, яхта, маленький парк автомобилей, и множество прислуги (часто включая группу телохранителей).

*Статус 4:* особняк средних размеров, немного другой собственности, яхта или легкий частный самолет, лимузин, несколько роскошных автомобилей и множество слуг (зачастую хотя бы один телохранитель).

*Статус 3:* маленький особняк, еще немного собственности, маленькая яхта, несколько роскошных автомобилей или других транспортных средств и горстка слуг.

*Статус 2:* большой дом с земельным участком, еще пара предметов собственности, несколько дорогих автомобилей, немного других транспортных средств и домохозяйка.

*Статус 1:* удобный дом или совладение, один хороший новый автомобиль или несколько постарее, и, возможно, лодка или другое транспортное средство для отдыха.

*Статус 0:* дом (покупается в рассрочку) или большая квартира и автомобиль.

*Статус-1:* маленькая или коммунальная квартира либо обветшалый дом в плохом районе и, возможно, подержанный (или краденый!) автомобиль.

*Статус-2:* место в ночлежке, приюте или на тротуаре.

## ПОКУПКА СНАРЯЖЕНИЯ

Обычно при покупке снаряжения вы ограничены только начальным состоянием и законами вашей страны. Но иногда Мастер или особенности приключения способны частично или полностью предопределить ваше снаряжение. Например, если вы солдат, участвующий в боевом задании, снаряжение вам выдадут; за него не нужно будет платить, но и выбирать его вы не сможете. Мастер может наложить и более суровые ограничения, если

того требует сюжет - выбор будет чрезвычайно ограничен, если предполагаемая роль - потерпевший кораблекрушение на необитаемом острове! В любом случае окончательное решение по поводу покупки остается за Мастером.

После покупки снаряжения вы должны записать его на листе персонажа. Если у вас много вещей, удобнее записывать их на отдельном листке. В любом случае для учета нагрузки вещи, которые вы

несете с собой, нужно указывать отдельно от оставленных дома (см. Нагрузка и движение, с.17).

### Списки снаряжения

Для каждого игрового мира есть как минимум один список снаряжения с указанием стоимости, веса и других параметров для важных предметов. С согласия Мастера вы можете покупать предметы, не включенные в список; цена на его усмотрение. Мастер должен быть

## КЛАСС ЛЕГАЛЬНОСТИ (КЛ)

Иногда у снаряжения есть «Класс легальности» (КЛ). КЛ показывает допустимость (с точки зрения закона или общества) владения и ношения данного изделия. Наличие изделия в конкретном обществе зависит от соотношения КЛ и «Уровня контроля»; см. Уровень контроля и класс легальности (с.507).

Скорее всего, у изделия будет КЛ, только если его намереваются контролировать. Для обычной одежды и инструментов он вряд ли нужен. Конечно, в каждом обществе будут свои исключения: откровенная одежда, например, может получить КЛ4 в пуританском обществе.

**КЛ4** - Открытый. В большинстве обществ изделие свободно доступно, но в обществах с сильным контролем его доступ или использование могут быть ограничены. Примеры: компьютер; меч; ружьё; мотороллер.

**КЛ3** - Лицензируемый. В большинстве обществ изделие нуждается в государственной регистра-

ции. Регистрация может включать в себя плату или освидетельствование и быть запрещенной для преступников, несовершеннолетних и т.д. Примеры: автомобиль; пистолет; охотничья винтовка.

**КЛ2** - Ограниченный. В большинстве обществ только представители военных, полицейских, или разведывательных служб могут владеть таким изделием, хотя некоторым гражданам с лицензией могут разрешить его получение в частную собственность. Примеры: штурмовая винтовка, бронев-автомобиль.

**КЛ1** - Военный. В большинстве обществ изделие доступно только вооруженным силам или секретным разведслужбам. Примеры: противотанковое оружие; боевая техника.

**КЛ0** - Запрещенный. Изделие ограничено вооруженными силами отдельных государств, которые очень постараются не допустить к нему частных лиц и страны «третьего мира». Примеры: ядерное и биологическое оружие.

объективным! Сотни обычных вещей, особенно в высокотехнологичных сеттингах, вряд ли можно внести в список... это вещи, которые можно купить в любом универмаге. Позвольте персонажу купить машинку для шинковки овощей или говорящую куклу, если ему этого действительно хочется.

В эту главу включены списки оружия, брони и прочего снаряжения для кампаний разного технологического уровня. При необходимости не стесняйтесь делать

копии этих таблиц для личного пользования.

### Технологический уровень

У каждого предмета из списка снаряжения есть технологический уровень (см. с.22). Это самый ранний ТУ, при котором можно найти

описанное изделие. Большинство из них будут применяться с незначительными изменениями или без них и при более высоких ТУ. Значок «^» обозначает, что для существования этого предмета нужна «супер-наука», нарушающая законы физики; нужный ТУ определяет Мастер.

*Бог создал людей, а полковник Кольт сделал их равными.*

## ОРУЖИЕ

Приключенцы зачастую обладают тем или иным оружием, будь то рыцарский палаш, короткоствольный револьвер .38 калибра или бластер космических пиратов.

### ВЫБОР ОРУЖИЯ

Чтобы выбрать себе оружие, подумайте сначала над ситуацией в общем и лишь затем - над своими умениями, силой и бюджетом. Если вы не можете использовать оружие или не нуждаетесь в нем... то и не покупайте его.

Во-первых, определитесь, зачем вам нужно оружие. Для самозащиты, запугивания («Стои или я буду стрелять!»), сражения или охоты? Вам нужно скрытое оружие (или бесшумное) - или же закон и обычаи позволяют носить его на виду? Если вы пацифист, вам нужно оружие только для устрашения или же способное разоружить или обездвигнуть противника?

Подумайте также над требованиями закона. В большинстве сеттингов законы и традиции определяют оружие и броню, которые можно носить на улице или на работе, не привлекая внимания (см. Класс легальности в рамке). Это касается и исторических сеттингов. Незнакомец в латах на улицах обычного средневекового поселка будет так же заметен - и сочтен опасным - как в наши дни человек со штурмовой винтовкой в гастрономе на углу!

Также проверьте ваши умения и Силу. Высокотехнологичное оружие (вроде огнестрельного) будет одинаково работать у любого, кто умеет им пользоваться, тогда как низкотехнологичное - дубины, мечи и т.д. - нанесет намного больше повреждений в сильных руках. Для любого из них может быть указана минимальная СЛ.

Наконец, ознакомьтесь с параметрами оружия. Для каждого оружия указаны ТУ, вес, цена и легальность. Повреждения, наноси-

мые оружием - это основной показатель его эффективности, но не стоит забывать и о факторах вроде досягаемости, дальности, скорострельности и точности. Подробности об использовании этих параметров в бою см. в Главах 11-13.

Информация из этого раздела поможет вам разрешить вопросы, описанные выше. Если вы вообще не берете в руки оружия, можете бегло просмотреть или пропустить совсем!

### ПАРАМЕТРЫ ОРУЖИЯ

В таблицах оружия содержатся информация, детально объясненная ниже. Конкретная колонка есть в таблице, только если она подходит к описываемому в ней оружию. В любом случае «-» обозначает, что данный параметр к оружию неприменим, разл. (var.) - что значение его различно и спец. (spes.) - что за специальными правилами по использованию дан-

ного оружия нужно обратиться к соответствующему оружейному умению из Главы 4 или к подходящему разделу Главы 13.

## Технологический уровень

Технологический уровень, при котором оружие становится ши-

роко распространенным. Вы можете купить только оружие, равное или меньше ТУ вашей кампании, если только у вас нет преимущества Высокий ТУ (с.23).

## ГЛОССАРИЙ ОРУЖИЯ И БРОНИ

Нижеследующие термины и сокращения присутствуют в разных таблицах оружия.

**8G, 10G, 12G:** калибр ружья - количество свинцовых дробинок одинакового диаметра на фунт веса. Поэтому дробина калибра 10G крупнее, чем 12G.

**авто:** термин, означающий полуавтоматическое огнестрельное оружие.

**АП (Machine Pistol):** автоматический пистолет.

**БОП:** боевое оружие пехоты (Infantry Combat Weapon). Винтовка с подствольным гранатометом.

**бластер:** лучевое оружие.

**Гаусс (Gauss):** жаргонное название любой электромагнитной пушки.

**гильзовая винтовка (cartridge rifle):** однозарядная с казенной части винтовка.

**гироскоп (gyro):** стабилизирующийся за счет вращения («гироскопический») реактивный снаряд.

**глефа (glaive):** древко с тяжелым лезвием на конце.

**ЕП (SAW):** единый пулемет (Squad Automatic Weapon), вид легкого пулемета.

**ЗРК (SAM):** ракета класса «земля-воздух» (Surface to Air Missile).

**катана:** длинный, слегка изогнутый меч японских самураев.

**кистенъ (morningstar):** оружие, состоящее из металлического шара, цепью присоединенного к рукояти.

**коиф (coif):** облегчающий кольчужный капюшон.

**лорика сегментата (lorica segmentata):** доспехи римского legionera.

**ЛОС (PDW):** личное оружие самообороны (Personal Defense Weapon). Пистолет или пистолет-пулемет под мощный патрон, служащий аварийным оружием для экипажа боевых машин.

**мушкет (musket):** гладкоствольное, однозарядное с дула длинное огнестрельное оружие.

**нагината (naginata):** древко с легким лезвием на конце.

**нарезной мушкет (rifle-musket):** нарезное, однозарядное с дула длинное огнестрельное оружие.

**нунчаку (nunchaku):** цеп, состоящий из пары коротких дубинок, соединенных цепью.

**пластинчатый доспех (laminated steel plate):** броня японского самурая.

**ПП (SMG):** пистолет-пулемет (Submachine Gun).

**продд (prodd):** арбалет, стреляющий свинцовыми или каменными шариками.

**ПТУР (ATGM):** противотанковая управляемая ракета (Anti-Tank Guided Missile).

**РГ (GL):** гранатомет (Grenade Launcher).

**РП (LMG):** ручной пулемет (Light Machine Gun).

**РС (RPG):** ракетный снаряд (Rocket-Propelled Grenade).

**СП (HMG):** станковый пулемет (Heavy Machine Gun).

**скорпион (scorpion):** метательная машина, стреляющая большими копьями и похожая на гигантский арбалет.

**соллереты (sollerets):** сапоги с металлическими набойками.

**сюрикен (shuriken):** метательная звезда; использовалась ниндзя.

**электролазер:** оружие, доставляющее электрический разряд к цели по ионизированному маломощным лазером пути.



## Оружие

Обозначает общий класс оружия, т.е. «короткий меч» или «штурмовая винтовка». Каждая строка представляет собой множество отдельных образцов оружия.

Для огнестрельного оружия в каждой строке написан диаметр пули, или калибр в миллиметрах (например, 9 мм) либо в долях дюйма (например, .50), как для него принято. Буквы М (Магнум), П (Пистолетный), Р (Револьверный), и У (Укороченный) написаны после калибра в случае, если для различного оружия одинакового калибра используются разные боеприпасы; например, 7,62 мм патроны не подойдут к оружию под укороченный 7,62 мм У патрон.

## Повреждения

Для холодного оружия, например для мечей и луков, повреждения рассчитываются от СЛ и показаны в виде модификатора к прямым (прм) или амплитудным (амп) базовым повреждениям владельца, приведенным в Таблице Повреждений (с.16). Например, копье наносит повреждения «прм+2», так что если у вас СЛ 11, для которой базовое прямое повреждение равно 1к-1, вы причините копьем 1к+1 повреждений. Обратите внимание на то, что рубящее оружие действует как рычаг и наносит больше повреждений.

Для огнестрельного оружия, гранат, и некоторого силового контактного оружия наносимый урон не зависит от силы; например, повреждения «2к+2» для 9мм автоматического пистолета означают, что любой стрелок для их вычисления должен бросить 2 кубика и добавить 2.

*Делитель брони:* число в скобках после повреждений - например, (2) - это делитель брони. Разделите на него общий СП цели перед тем, как вычесть его из нанесенных вами повреждений (или добавьте его к броску ЗД цели в случае сопротивления воздействию). Например, атака с делителем (2) уменьшит СП в половину. Дробный делитель увеличит броню: (0,5) увеличит СП на два; (0,2) умножит ее в пять раз; а (0,1) - в десять.

*Тип повреждений:* сокращение, указывающее на тип ранения или эффекта удачной атаки.

## Необязательное правило: Замена модификаторов кубиками

Иногда при сложении модификаторов будет получаться большое число, например, 2к+5. В этом случае Мастер может заменить любые +4 на 1к и +7 на 2к. Например, повреждение 2к+5 будет равно 3к+1. Если модификатор дается «на кубик повреждений», примените его к каждому кубику базовых прямых или амплитудных повреждений перед заменой модификаторов кубиками.

Это дает более реалистичные результаты, но требует дополнительных усилий при заполнении листа персонажа и т.д.

### сокр. abbr. Тип повреждения

возд	aff	воздействие
обж	burn	обжигающие
рзд	cor	разъедающее
дроб	cr	дробящее
реж	cut	режущее
изн	fat	изнуряющее
прон	imp	проникающее
пб-	pi-	малое пробивающее
пб	pi	пробивающее
пб+	pi+	большое пробивающее
пб++	pi++	гигантское пробивающее
спец	spec	специальное - см. примечания к оружию
токс	tox	токсическое

Жертва теряет число ЕЖ, равное количеству прошедших сквозь СП повреждений. уменьшите их вдвое для малой пробивающей атаки, увеличьте на 50% для режущей и большой пробивающей; удвойте для проникающей и гигантской пробивающей атак. Вычтите изнуряющий ущерб из ЕУ, а не из ЗД. Воздействие не причиняет вреда, но приводит к определенному состоянию при провале броска ЗД, как описано в примечаниях к оружию. Дополнительные правила см. в разделе Повреждения и ранения (с.377).

**Взрывы:** взр. (ex) после дробящего или обжигающего вреда показывает, что атака происходит с взрывом, который может задеть окружающих: разделите повреждения на утроенное расстояние в ярдах от центра взрыва. Некоторые взрывы разбрасывают осколки, которые наносят режущие повреждения (см. Повреждения от осколков, с.414). Они даются в квадратных скобках; например, «3к [2к] дроб взр» означает взрыв, причиняющий 3к дробящих повреждений и 2к режущих - от осколков. «Радиус разлета» осколков в ярдах равен пятикратному количеству кубиков повреждений от них; например,

для [2к] это 10 ярдов. Если у атаки взрывом есть делитель брони, он применяется только к СП цели, получившей прямое попадание, но не к целям, задетым взрывом или осколками.

**Воздействие:** иногда для специального оружия повреждения не указаны. Вместо них приведен модификатор к ЗД, например, «ЗД-3». При удачной атаке жертва должна сделать бросок ЗД с указанным штрафом, чтобы избежать результата воздействия (например, не упасть без сознания). Парализующее ружье, например, требует броска ЗД-3, чтобы избежать оглушения на (20 - ЗД) секунд. Заметьте, что СП (модифицированный делителем брони, если он есть) обычно добавляют к ЗД жертвы; например, кожаная куртка СП 2 добавит +2 к броску ЗД для защиты от оглушения.

**Другие эффекты:** у некоторого оружия есть дополнительные связанные или последующие эффекты, которые приведены во второй строке. При удачном попадании они проявляются одновременно с главной атакой. Подробнее см. Связанные эффекты (с.381) и Последующие повреждения (с.381).

### Достигаемость

Только для контактного оружия. Это расстояние в ярдах, на которое владелец человеческих или меньших размеров может уда-

рить данным оружием. Например, достигаемость «2» означает, что им можно ударить противника на расстоянии в два ярда - не ближе и не дальше.

«В» указывает, что оружием можно пользоваться при бою вплотную; см. Бой вплотную (с.391).

Иногда для оружия достигаемость задана несколькими значениями; например, копье с достигаемостью «1, 2» может ударить цель на расстоянии в один или два ярда. Звездочка (\*) около достигаемости означает, что оружие достаточно громоздко и требует манёвра Подготовка для изменения достигаемости (например, между 1 и 2). Если звездочки нет, можно поразить цель на любом расстоянии в пределах достигаемости оружия.

### Парирование

Только для контактного оружия. Число вроде «+2» или «-1» указывает на премию или штраф к вашей защите Парированием при использовании данного оружия (см. Парирование, с.376). В большинстве случаев это значение «0», т.е. нет модификаторов.

«Ф» означает фехтовальное оружие (см. с.404).

«Н» показывает, что оружие несбалансированно: им нельзя парировать, если им уже атаквали в этом ходу (и наоборот).

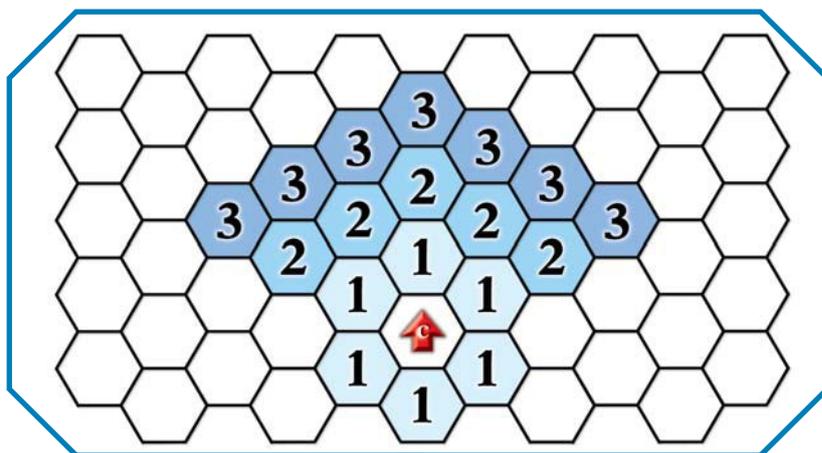
«нет» означает, что этим оружием вообще нельзя парировать.

### Точность

Только для дистанционного оружия. Добавьте Точность к своему умению, если в предыдущий ход был выполнен манёвр Прицеливание. Если у оружия есть оптический прицел, премия за него указана в виде отдельного модификатора после базовой Точности оружия; например, «7+2».

### Дальность

Только для дистанционного оружия. Если указано только одно число, это *Максимальная дальность*



(Мах) оружия в ярдах. Если указаны два числа через слэш, то первое - это Расстояние *половинных повреждений* (1/2Д), а второе - Максимальная дальность. Удачная атака на расстоянии, равном или превышающем 1/2Д, причиняет только половину повреждений; если возможен бросок ЗД на защиту, то цель получает премию +3.

Для холодного оружия 1/2Д и Мах обычно указываются от СЛ владельца. Например, «×10/×15» показывает, что 1/2Д равно 10×СЛ, а Мах - 15×СЛ, что при СЛ 10 дает 100 и 150 ярдов соответственно. Для арбалетов и механической артиллерии подставляйте в формулы СЛ оружия.

Иногда для оружия в примечаниях дана минимальная дальность стрельбы. Если цель находится ближе, ее нельзя атаковать таким оружием - обычно из-за того, что оно стреляет по высокой дуге, имеет ограничения по безопасности, срабатыванию запала или наведению.

### **Скорострельность (Сс, RoF)**

Только для дистанционного оружия. Максимально возможное для обычного стрелка число выстрелов в один ход (секунду). Если нужно, обычно можно сделать и меньше выстрелов (минимум один), но есть некоторые ограничения:

«!» означает, что оружие стреляет только в «полностью автоматическом» режиме, как многие пулеметы. Минимальное значение Сс составляет 1/4 от указанного, округлять вверх.

«m×n» (например, 3×9) показывает, что скорострельность оружия равна первому числу (m), но при каждом выстреле выбрасывается второе число (n) меньших поражающих элементов; см. Ружья и стрельба дробью (с.409).

«Струя» означает, что оружие стреляет непрерывным потоком жидкости или энергии, используя соответствующие правила (с.106).

### **Боезапас (Бзс, Shots)**

Только для дистанционного оружия. Максимальное число выстрелов из оружия без перезарядки. «М» означает метательное оружие. Его можно «перезарядить», только подобрав или подготовив новое!

Число в скобках после Боезапаса показывает количество односекундных манёвров Подготовки, нужных для полной перезарядки оружия (например, смены магазина) - или, в случае метательного оружия, время для подготовки другого. При этом «i» рядом оз-

начает, что каждый заряд перезаряжается отдельно: т.е. время в скобках тратится на перезарядку одного заряда, а не всего боезапаса.

Арбалет или продд перезаряжается указанное время (4 хода), только если его СЛ не больше вашей (см. Арбалеты и СЛ ниже). Удвойте его, если СЛ арбалета на 1 или 2 больше. Если СЛ больше на 3 или 4, для перезарядки нужна «козья нога» (устройство для взвода тетивы); она займет 20 ходов, во время которых нужно стоять. Если СЛ арбалета превышает вашу на 5 и более, вы не можете его перезарядить.

### **Цена**

Стоимость нового оружия в \$. Для мечей и ножей в цену включены ножны, для огнестрельного оружия - необходимые принадлежности для чистки.

### **Вес**

Вес оружия в фунтах; незн. (neg.) значит «незначительный». Для стрелкового оружия с Боезапасом 2+ приводится его вес заряженным. Вес одного полного боекомплекта приведен после косой черты.

*Исключение:* если у оружия Боезапас 1 (как у лука или пусковой установки управляемых ракет) или отдельно носимый элемент питания (отмеченный как «р»), дается его вес разряженным. После косой черты дан вес одного заряда (например, одной стрелы или управляемой ракеты) или элемента питания.

### **Сила (СЛ)**

Минимальная Сила, нужная для нормального владения оружием. Если у используемого оружия она больше вашей СЛ, вы получаете штраф -1 к оружейному умению за каждое очко разницы и теряете дополнительно одно очко ЕУ в конце любой схватки, достаточно длинной, чтобы вызвать усталость.

Для оружия контактного боя ваша эффективная Сила при расчете повреждений не может превышать тройной минимальной СЛ оружия. Например, если у большого ножа минимальная СЛ 6, то «максимальная СЛ» равна 18; если бы у вас была Сила 19+, повреждения бы все равно вычислялись по Силе 18.

У естественного оружия (например, удар кулаком или ногой) нет ни минимальной, ни максимальной СЛ.

«†» означает двуручное оружие. Если ваша Сила хотя бы в

полтора раза больше указанной (округлять вверх), его можно использовать в качестве одноручного, но оно становится неготовым после атаки, а если ваша Сила больше вдвое, штрафа к готовности не будет. Но если оружие нужно держать одной рукой, а второй - работать подвижной частью, как у лука или помпового ружья - для него всегда нужны две руки.

«‡» означает двуручное оружие, которое становится неготовым после атаки, если только ваша Сила хотя бы не в полтора раза больше указанной (округлять вверх). Использовать его одной рукой без штрафа к готовности можно только с Силой, в три раза большей указанной.

«П» указывает на огнестрельное оружие, использующее мушкетную подставку. Она включена в вес оружия. Требуется манёвр Подготовки, чтобы установить оружие на подставку - но после этого любой прицельный выстрел стоя считается произведенным с упора (см. Прицеливание, с.364).

«Сш» указывает на огнестрельное оружие с сошкой. Стрельба лежа с использованием сошки считается произведенной с упора и уменьшает требования к СЛ до 2/3 от указанных (округлять вверх); т.е. СЛ 13, например, становится СЛ 9.

«Ст» означает, что оружие обычно монтируется на машине, оружейном станке или на треноге. Игнорируйте указанные СЛ и Размеры при стрельбе со стационарного положения, применяйте их только в противном случае. Демонтаж или переустановка оружия требует по крайней мере трех односекундных манёвров Подготовки.

*Арбалеты и СЛ:* у арбалетов и проддов собственная СЛ. Используйте ее вместо своей Силы при расчете дальности и повреждений оружия; СЛ арбалета нужно определить при покупке. Всегда можно использовать лук с СЛ меньше вашей, но более мощный лук, нанося больше повреждений, требует и больше времени для натягивания тетивы (см. Боезапас выше).

### **Размер (Разм, Bulk)**

Только для дистанционного оружия. Показатель удобства использования и размеров оружия. Размеры влияют на оружейное умение, если вы производите манёвры Движение и Атака (см. Движение и Атака, с.365). Они также дают штрафы к умению Утаивание при попытке скрыть оружие.

## Отдача (Recoil)

Только для огнестрельного оружия. Показывает, насколько легко контролировать оружие при стрельбе очередями: чем выше значение, тем тяжелее его контролировать. Отдч 1 подразумевает полностью или почти безоткатное оружие.

При стрельбе со Сс 2+ атака одно дополнительное попадание за каждый полных раз, который значение Отдачи укладывается в разницу успеха, но общее число попаданий не может превышать число выстрелов; см. Стрельба очередями (с.373). (Для огнестрельного оружия с Сс 1 отдача все равно указывается, для ее учета в некоторых правилах).

## Класс легальности (КЛ, LC)

Указан только для огнестрельного оружия и гранат. Все боевое холодное оружие получает КЛ 4. Исключение - силовой меч, имеющий КЛ 2. Игнорируйте КЛ, если это «оружие» является инструментом или применяется для охоты или отдыха, либо является полной импровизацией (вроде деревянного кола). См. Класс легальности, с.267.

## Примечания

Приведенные здесь числа указывают на примечания (если они есть) после таблицы.

## КОНТАКТНОЕ ОРУЖИЕ

Контактное оружие сгруппировано по умениям, необходимым для его использования. Названия умений написаны заглавными буквами; значения по умолчанию приведены в скобках - например, «ТОПОР/ПАЛИЦА (ЛВ-5, Цеп-4, или Двуручный Топор/Палица-3)». Если оружие можно использовать несколькими способами, каждый записывается отдельно. Если применять это оружие позволяют несколько умений, оружие упоминается под каждым из них. Например, и умение Посох, и умение Двуручный меч позволяют владеть боевым посохом - и оба позволяют наносить им амплитудные и прямые удары.

## Таблица контактного оружия

### ТОПОР/ПАЛИЦА (ЛВ-5, Цеп-4, или Двуручный топор/палица-3)

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
0	Топор	амп+2 реж	1	ОН	\$50	4	11	
0	Топорик	амп реж	1	0	\$40	2	8	[1]
0	Метательный топор	амп+2 реж	1	ОН	\$60	4	11	[1]
2	Палица	амп+3 дроб	1	ОН	\$50	5	12	[1]
2	Малая палица	амп+2 дроб	1	ОН	\$35	3	10	[1]
3	Кирка	амп+1 прон	1	ОН	\$70	3	10	[2]

### БОКС, ДРАКА, КАРАТЭ, или ЛВ

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
-	Удар кулаком	прм-1 дроб	В	0	-	-	-	[3]
1	Кастет	прм дроб	В	0	\$10	0,25	-	[3]

### ДРАКА-2, КАРАТЭ-2, или ЛВ-2

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
-	Удар ногой	прм дроб	В,1	нет	-	-	-	[3,4]
-	Удар ногой в ботинке	прм+1 дроб	В,1	неи	-	-	-	[3,4]

### ДРАКА или ЛВ

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
-	Тупые зубы	прм-1 дроб	В	нет	-	-	-	[3]
-	Клыки	прм-1 прон	В	нет	-	-	-	[3]
-	Острый клюв	прм-1 пб+	В	нет	-	-	-	[3]
-	Острые зубы	прм-1 реж	В	нет	-	-	-	[3]
-	Естественное оружие	разл.	разл.	разл.	-	-	-	с.88
1	Дубинка или сапа	прм дроб	В	0	\$20	1	7	
8	Станнер	ЗД-3 (0,5) возд	В, 1	нет	\$100	1	2	[5]

### ПАЛАШ (ЛВ-5, Силовой меч-4, Рапира-4, Сабля-4, Короткий меч-2, или Двуручный меч-4)

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
0	Легкая дубина	амп+1 дроб	1	0	\$5	3	10	
	или	прм+1 дроб	1	0	-	-	10	
2	Палаш	амп+1 реж	1	0	\$500	3	10	
	или	прм+1 дроб	1	0	-	-	10	
2	Коллющий палаш	амп+1 реж	1	0	\$600	3	10	
	или	прм+2 прон	1	0	-	-	10	
3	Полуторный меч	амп+1 реж	1,2	ОН	\$650	5	11	
	или	прм+1 дроб	2	ОН	-	-	11	
3	Катана	амп+1 реж	1, 2	0	\$650	5	11	
	или	прм+1 прон	1	0	-	-	11	
3	Коллющий полуторный меч	амп+1 реж	1, 2	ОН	\$750	5	11	
	или	прм+2 прон	2	ОН	-	-	11	
4	Кавалерийская сабля	амп+1 реж	1	0	\$500	3	10	
	или	прм+1 прон	1	0	-	-	10	



### ЦЕП (ЛВ-6, Топор/Палица-4, или Двуручный цеп-3)

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
3	Кистень	амп+3 дроб	1	0Н	\$80	6	12	[6]
3	Нунчаки	амп+1 дроб	1	0Н	\$20	2	7	[6]

### СИЛОВОЙ МЕЧ (ЛВ-5 или любое умение с мечом -3)

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
^	Силовой меч	8к (5) ожг	1,2	0	\$10.000	2	3	[7]

### УДАВКА (ЛВ-4)

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
0	Удавка	спец.	В	нет	\$2	незн.		[8]

### НОЖ (ЛВ-4, Силовой меч-3, Дага-3, или Короткий меч-3)

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
0	Большой нож	амп-2 реж	В, 1	-1	\$40	1	6	
	или	прм прон	В	-1	-	-	6	[1]
0	Малый нож	амп-3 реж	В, 1	-1	\$30	0,5	5	
	или	прм-1 прон	В	-1	-	-	5	[1]
0	Деревянный кол	прм (0,5) прон	В	-1	\$4	0,5	5	[1]
1	Кинжал	прм-1 прон	В	-1	\$20	0,25	5	[1]

### КУСАРИ (ЛВ-6, Мономолекулярный кнут-3, Двуручный цеп-4, или Кнут-3)

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
3	Кусари	амп+2 дроб	1-4*	-2Н	\$70	5	11	[6]

### ПИКА (ЛВ-5 или Копье-3)

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
2	Пика	прм+3 прон	4	нет	\$60	6.	12	[9]

### МОНОМОЛЕКУЛЯРНЫЙ КНУТ (ЛВ-6, Кусари-3, или Кнут-3)

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
^	Мономолекулярный кнут	амп+1к-2 (10)реж	1-7*	-2Н	\$900	0,5.	5	

### ДРЕВКОВОЕ ОРУЖИЕ (ЛВ-5, Копье-4, Посох-4, или Двуручный топор/палица-4)

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
1	Глефа	амп+3 реж	2,3*	0Н	\$100	8	11†	
	или	прм+3 прон	1-3*	0Н	-	-	11†	
2	Нагината	амп+2 реж	1,2*	0Н	\$100	6	9†	
	или	прм+3 прон	2	0	-	-	9†	
3	Алебарда	амп+5 реж	2,3*	0Н	\$150	12	13‡	
	или	амп+4 прон	2,3*	0Н	-	-	13‡	[2]
	или	прм+3 прон	1-3*	0Н	-	-	12†	
3	Секира	амп+4 реж	2,3*	0Н	\$120	10	12‡	
	или	амп+4 дроб	2,3*	0Н	-	-	12‡	

**РАПИРА (ЛВ-5, Палаш-4, Дага-3, Сабля-3, или Малый меч-3)**

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
4	Рапира	прм+1 прон	1,2	0Ф	\$500	2,75	9	

**САБЛЯ (ЛВ-5, Палаш-4, Дага-3, Короткий меч-4, или Малый меч-3)**

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
4	Сабля	амп-1 реж	1	0Ф	\$700	2	8	
	или	прм+1 прон	1	0Ф	-	-	8	

**ЩИТ (ЛВ-4)**

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
0	Удар щитом	прм дроб	1	нет	разл.	разл.	-	
1	Удар щитом с шипом	прм+1 дроб	1	нет	+\$20	+5	-	

**КОРОТКИЙ МЕЧ (ЛВ-5, Палаш-2, Силовой меч-4, Дзитте/Сай-3, Нож-4, Сабля-4, Малый меч-4, или Тонфа-3)**

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
0	Короткая палка	амп дроб	1	0	\$20	1	6	
	или	прм дроб	1	0	-	-	6	
2	Короткий меч	амп реж	1	0	\$400	2	8	
	или	прм прон	1	0	-	-	8	
4	Абордажная сабля	амп реж	1	0	\$300	2	8	[10]
	или	прм прон	1	0	-	-	8	
7	Электрошокер для скота связанный	1к-3 ожг ЗД-3 (0,5) возд	1 -	0 -	\$50 -	2 -	3 -	[5]

**МАЛЫЙ МЕЧ (ЛВ-5, Дага-3, Рапира-3, Сабля-3, или Короткий меч-4)**

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
0	Короткая палка	амп дроб	1	0Ф	\$20	1	6	
	или	прм дроб	1	0Ф	-	-	6	
4	Малый меч	прм+1 прон	1	0Ф	\$400	1,5	5	

**КОПЬЕ (ЛВ-5, Древковое оружие-4, или Посох-2)**

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
0	Копье	прм+2 прон	1*	0	\$40	4	9	[1]
	двумя руками	прм+3 прон	1,2*	0	-	-	9†	
1	Дротик	прм+1 прон	1	0	\$30	2	6	[1]
2	Длинное копье	прм+2 прон	2,3*	0Н	\$60	5	10	
	двумя руками	прм+3 прон	2,3*	0	-	-	10†	

**ПОСОХ (ЛВ-5, Древковое оружие-4, или Копье-2)**

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
0	Боевой посох	амп+2 дроб	1,2	+2	\$10	4	7†	
	или	прм+2 дроб	1,2	+2	-	-	7†	
2	Нагината	амп+2 дроб	1,2	0Н	\$100	6	9†	Тупой конец
	или	прм+2 дроб	1,2	0	-	-	9†	



### ДВУРУЧНЫЙ ТОПОР/ПАЛИЦА (ЛВ-5, Топор/Палица-3, Древковое оружие-4 или Двуручный цеп-4)

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
0	Кувалда	амп+4 дроб	1,2*	0Н	\$80	12	13‡	
1	Двуручный топор	амп+3 реж	1,2*	0Н	\$100	8	12‡	
1	Коса	амп+2 реж	1	0Н	\$15	5	11‡	
	или	амп прон	1	0Н	-	-	11‡	[2]
3	Клевец	амп+3 прон	1,2*	0Н	\$100	7	12‡	[2]
6	Циркулярная пила	амп+1к реж	1	нет	\$150	13	10‡	[11]

### ДВУРУЧНЫЙ ЦЕП (ЛВ-6, Цеп-3, Кусари-4, или Двуручный топор/палица-4)

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
2	Цеп	амп+4 дроб	1,2*	0Н	\$100	8	13‡	[6]

### ДВУРУЧНЫЙ МЕЧ (ЛВ-5, Палаш-4, или Силовой меч-4)

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
0	Боевой посох	амп+2 дроб	1,2	0	\$10	4	9‡	
	или	прм+1 дроб	2	0	-	-	9‡	
2	Нагината	амп+3 реж	2	0Н	\$100	6	9‡	
	или	прм+3 прон	2	0	-	-	9‡	
3	Полуторный меч	амп+2 реж	1,2	0	\$650	5	10‡	
	или	прм+2 дроб	2	0	-	-	10‡	
3	Двуручный меч	амп+3 реж	1,2	0	\$800	7	12‡	
	или	прм+2 дроб	2	0	-	-	12‡	
3	Катана	амп+2 реж	1,2	0	\$650	5	10‡	
	или	прм+1 прон	1	0	-	-	10‡	
3	Колющий полуторный меч	амп+2 реж	1,2	0	\$750	5	10‡	
	или	прм+3 прон	2	0	-	-	10‡	
3	Колющий двуручный меч	амп+3 реж	1,2	0	\$900	7	12‡	
	или	прм+3 прон	2	0	-	-	12‡	

### КНУТ (ЛВ-5, Кусари-3, или Мономолекулярный кнут-3)

ТУ	Оружие	Повреждения	Досяг.	Парир.	Цена	Вес	СЛ	Прим.
1	Кнут	амп-2 (0,5) дроб	1-7*	-2Н	\$20	2	разл.	[12]

#### Примечания

[1] Можно метать. См. Таблицу холодного дистанционного оружия, с.275.

[2] Может застрять; см. Кирки, с.405.

[3] умение Драка (с.182) увеличивает любые повреждения во время контактного боя; Когти (с.42) и Каратэ (с.203) - повреждения от ударов руками и ногами (Когти не влияют на урон от касетов или ботинок); а Бокс (с.182) увеличивает повреждения только от ударов кулаками.

[4] Если вы промахнулись во время удара ногой, сделайте бросок ЛВ, чтобы не упасть.

[5] Если бросок ЗД провален, цель оглушена на время касания оружия плюс 20-3Д секунд, а затем может сделать бросок ЗД-3, чтобы прийти в себя.

[6] Попытки парировать цепи получают -4, а фехтовальным оружием (парирование «Ф») это вообще невозможно! Попытки заблокировать цепи проходят с -2. Нунчаки меньше, поэтому дают только половину этих штрафов.

[7] Это энергетический клинок. Для его включения/выключения

требуется манёвр Подготовки. Клинок не может сломаться, и наносит урон любому оружию или части тела, которую он парирует или которой парирует или блокирует его. Дополнительные элементы питания стоят 100 \$, весят 0,5 фунта и работают 300 секунд.

[8] Кусок веревки, которую используют для удушения; см. Удувки (с.405).

[9] При атаке верхом повреждения увеличиваются; см. Оружие кавалерии (с.397).

[10] Эфесом при бою вплотную можно работать как касетом.

[11] Шумная! Работает два часа на половине галлона бензина.

[12] Определите максимальную досягаемость (до 7 ярдов) при покупке. Цена и вес - за ярд длины. СЛ 5, +1 за ярд. Применяется множество специальных правил, см. Кнуты (с.406).

#### Качество контактного оружия

Контактное и холодное дистанционное оружие может быть разного качества, как описано ниже. Качество влияет на шанс сломаться при парировании очень тяжелого

оружия; см. Парирование тяжелого оружия (с.376). Цены в таблицах оружия подразумевают оружие хорошего качества при ТУ6 или раньше и отличного - при ТУ7+.

*Дешевое:* у дешевого оружия +2 к шансу поломки, и, если его можно метать, штраф -1 к Точности. Оно стоит 40% табличной цены при ТУ6 или раньше и 20% цены при ТУ7+. Массовое производство мечей для простых солдат часто дает оружие дешевого качества.

*Хорошее:* у такого оружия нет никаких модификаторов к поломке. Это обычное качество при ТУ6. При ТУ7+ оружие хорошего качества стоит 40% табличной цены.

*Отличное:* у любого отличного оружия -1 к шансу поломки. Отличный клинок (режущее или проникающее оружие) также получает +1 к режущим и проникающим повреждениям. При ТУ6 или ранее, мечи и фехтовальное оружие отличного качества стоят в 4 раза больше своей табличной цены. (Катаны чаще всего такого качества!) Другие типы оружия стоят в 3 раза больше, если наносят только дробящие или проникающие повреждения (например, палица или копьё), и в 10 раз больше,

если причиняют режущие повреждения (например, топор или алебарда). При ТУ7+ все оружие относится к «отличному» без всяких дополнительных расходов.

**Превосходное:** только фехтовальное оружие и мечи могут обладать превосходным качеством. Эти клинки получают -2 к шансу поломки и +2 к режущим и проникающим повреждениям. При ТУ6 или ранее такое оружие стоит в 20 раз больше своей табличной цены; при ТУ7+ лишь в 4 раза больше.

**Парадное** оружие (декорированное, инкрустированное камнями, позолоченное и т.п.) стоит в 5-20 раз дороже оружия аналогичного качества (это касается и перепродажи).

## Материал клинка

Наконечник или лезвие любого контактного или холодного дистанционного оружия и наносящего режущие или проникающие повреждения (за исключением деревянных колов и механизированного оружия вроде циркулярных пил) считается каменным при ТУ0, бронзовым при ТУ1, железным при ТУ2, и стальным при ТУ3+. Нож, например, был бы каменным при ТУ0, но стальным при ТУ3, в то время как двуручный меч всегда будет стальным, поскольку появляется только при ТУ3. Материал клинка изменяет эффективное качество при парировании очень тяжелого оружия.

Оружие, сделанное из устаревшего материала, по цене обычно соответствует дешевому качеству.

**Камень (ТУ0):** у каменного лезвия делитель брони равен (0,5) для режущего или проникающего повреждений и нет премии к урону, даже в случае отличного или превосходного качества. Независимо от фактического качества, считайте каменный клинок дешевым при парировании им режущего оружия, сделанного из металла или лучшего материала.

## Серебряное оружие (ТУ1)

Тому, кто сражается с демонами, оборотнями и т.п. может потребоваться серебряное оружие. Обычно для этого нужен специальный заказ у ремесленника. Цельное серебряное контактное оружие или наконечники для стрел стоят в 20 раз больше табличной цены и при оценке вероятности поломки считаются дешевыми. Оружие с покрытием или кромкой из серебра стоит только в три раза больше, и при поломке наследует свойства основного материала. Серебряные *пули* (ТУ4+) должны быть цельными, и стоят в 50 раз больше табличной цены!

Серебряное оружие наносит дополнительный урон только созданием с Уязвимостью (с.161) к серебру. Для оружия с покрытием или кромкой из серебра, уменьшите множитель урона: ×2 становится ×1,5, ×3 - ×2 и ×4 - ×3.

**Обсидиан (ТУ1):** клинок, сделанный из вулканического стекла, очень острый, но легко ломается, очень острый, но легко ломается или тупится. Считайте его каменным оружием хорошего качества, но с +1 к режущим или проникающим повреждениям (как если бы он был отличным качеством) и с +2 к поломке (как будто он дешевый). Он теряет премию к урону после парирования любого оружия (но не при атаке) или удара по СП 2+.

**Бронза (ТУ1):** бронзовый клинок не получает премий к урону, даже будучи отличным или превосходного качества. Независимо от фактического качества, считайте его дешевым при парировании режущего оружия, сделанного из лучшего материала (например, железа или стали).

**Железо (ТУ2):** железный клинок не получает премий к урону даже в случае отличного или превосходного качества. Независимо от фактического качества, считайте его дешевым при парировании режущего оружия, сделанного из лучшего материала (например, стали).

**Сталь (ТУ3):** сталь - «стандартный» материал клинка. Используйте правила без всяких изменений.

**Пластик (ТУ7):** «Пластик» включает углеродистые соединения и другие современные, неметаллические материалы. Сократите наполовину вес и удвойте цену. Такие клинки не могут обладать качеством выше хорошего (чаще всего они дешевые). Считайте их стальными при оценке поломки - но из-за меньшего веса они чаще будут встречаться с более тяжелым оружием. Оружие, которое наносит только дробящий урон (дубины, дубинки и т.п.), доступно с обычным качеством. Главная польза пластикового оружия - способность обманывать детекторы металла!

## ХОЛОДНОЕ ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

Холодное дистанционное оружие - это метательное (топоры, копья и т.д.) и низкотехнологичное стрелковое оружие вроде луков и пращей. Оружие указывается под умением (вместе со значениями по умолчанию), нужным для его применения. Некоторое метательное оружие также приведено в Таблице контактного оружия; используйте параметры ниже, когда его используют для дистанционного боя.

## Таблица холодного дистанционного оружия

### ДУХОВАЯ ТРУБКА (ЛВ-6)

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	Цена	СЛ	Разм	Прим
0	Духовая трубка	1к-3 пб-	1	×4	1/0,05	1	1(2)	\$30	2	-6	[1,2,3]

### БОЛАС (Нет значения по умолчанию)

ТУ	Оружие	Повр.	Точ.	Далн.	Вес	Сс	Бзс	Цена	СЛ	Разм.	Прим.
0	Болас	прм-1 дроб	0	×3	2	1	М(1)	\$20	7	-2	[4]

### ЛУК (ЛВ-5)

ТУ	Оружие	Повр.	Точ.	Далн.	Вес	Сс	Бзс	Цена	СЛ	Разм.	Прим.
0	Длинный лук	прм+2 прон	3	×15/×20	3/0,1	1	1(2)	\$200	11†	-8	[3]
0	Обычный лук	прм+1 прон	2	×15/×20	2/0,1	1	1(2)	\$100	10†	-7	[3]
0	Короткий лук	прм прон	1	×10/×15	2/0,1	1	1(2)	\$50	7†	-6	[3]
1	Составной лук	прм+3 прон	3	×20/×25	4/0,1	1	1(2)	\$900	10†	-7	[3]

### ПЛАЩ (ЛВ-5, Сеть-4, или Щит-4)

ТУ	Оружие	Повр.	Точ.	Далн.	Вес	Сс	Бзс	Цена	СЛ	Разм.	Прим.
1	Тяжелый плащ	спец	1	2	5	1	М(1)	\$50	8	-6	[4]
1	Легкий плащ	спец	1	2	2	1	М(1)	\$20	5	-4	[4]

**АРБАЛЕТ (ЛВ-4)**

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	Цена	СЛ	Разм	Прим
2	Арбалет	прм+4 прон	4	×20/×25	6/0,06	1	1(4)	\$150	7†	-6	[3]
3	Одноручный арбалет	прм+2 прон	1	×15/×20	4/0,06	1	1(4)	\$150	7	-4	[2,3]
3	Продд	прм+4 пб	2	×20/×25	6/0,06	1	1(4)	\$150	7†	-6	[3]
3	«Козья нога»				2	-	(20)	\$50	7†	-	[5]

**ЛАССО (Нет значения по умолчанию)**

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	Цена	СЛ	Разм	Прим
1	Лассо	спец.	0	спец.	3	1	М(спец)	\$40	7†	-2	[4]

**СЕТЬ (Плащ-5)**

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	Цена	СЛ	Разм	Прим
0	Большая сеть	спец.	1	спец.	20	1	М(1)	\$40	11	-6	[4,6]
1	Сеть для ближнего боя	спец.	1	спец.	5	1	М(1)	\$20	8	-4	[4,6]

**ПРАЩА (ЛВ-6)**

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	Цена	СЛ	Разм	Прим
0	Праща	амп пб	0	×6/×10	0,5/0,05	1	1(2)	\$20	6	-4	[2, 3, 7]
1	Праща-ложка	амп+1 пб	1	×10/×15	2/0,05	1	1(2)	\$20	7†	-6	[3,7]

**КОПЬЕМЕТАЛКА (ЛВ-5 или Метательное оружие (Копье)-4)**

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	Цена	СЛ	Разм	Прим
0	Копьеметалка				1	1	1(1)	\$20	-	-	[2]
	с Дротиком	амп-1 прон	1	×3/×4	1	-	-	\$20	5	-3	
	с Метат-ым копьем	амп+1 прон	3	×2/×3	2	-	-	\$30	6	-4	

**МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ТОПОР/ПАЛИЦА) (ЛВ-4)**

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	Цена	СЛ	Разм	Прим
0	Топорик	амп реж	1	×1,5/×2,5	2	1	М(1)	\$40	8	-2	
0	Метательный топор	амп+2 реж	2	×1/×1,5	4	1	М(1)	\$60	11	-3	
2	Палица	амп+3 дроб	1	×0,5/×1	5	1	М(1)	\$50	12	-4	
2	Малая палица	амп+2 дроб	1	×1/×1,5	3	1	М(1)	\$35	10	-3	

**МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ГАРПУН) (ЛВ-4 или Метательное оружие (Копье)-4)**

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	Цена	СЛ	Разм	Прим
2	Гарпун	прм+5 прон	2	×1/×1,5	6	1	М(1)	\$60	11	-6	[8]

**МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (НОЖ) (ЛВ-4)**

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	Цена	СЛ	Разм	Прим
0	Большой нож	прм прон	0	×0,8/×1,5	1	1	М(1)	\$40	6	-2	
0	Малый нож	прм-1 прон	0	×0,5/×1	0,5	1	М(1)	\$30	5	-1	
0	Деревянный кол	прм (0,5) прон	0	×0,5/×1	0,5	1	М(1)	\$4	5	-2	
1	Кинжал	прм-1 прон	0	×0,5/×1	0,25	1	М(1)	\$20	5	-1	

**МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (СЮРИКЕН) (ЛВ-4 или Метание-2)**

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	Цена	СЛ	Разм	Прим
3	Сюрикен	прм-1 реж	1	×0,5/×1	0,1	1	М(1)	\$3	5	0	

**МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (КОПЬЕ) (ЛВ-4, Копьеметалка-4 или Метательное оружие (Гарпун)-2)**

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	Цена	СЛ	Разм	Прим
0	Копье	прм+3 прон	2	×1/×1,5	4	1	М(1)	\$40	9	-6	
1	Метательное копье	прм+1 прон	3	×1,5/×2,5	2	1	М(1)	\$30	6	-4	

**Примечания**

[1] Если повреждения проходят сквозь броню, происходит последующая атака наркотиком или ядом. Эффект зависит от яда; см. Яд (с.437).

[2] Требуется двух рук для подготовки, но только одной для атаки.

[3] Стрела или болт для лука или арбалета стоит 2 \$. Дротик для духовой трубки или свинцовый шарик для пращи - 0,1\$. Камни для пращи бесплатны.

[4] Можно запутать или обездвигить цель; см. Специальное дистанционное оружие (с.411).

[5] Рычаг для натягивания тетивы арбалета или продда с высокой СЛ. Вы можете перезарядить ору-

жие с СЛ на 4 больше вашей за 20 односекундных манёвров Подготовки.

[6] У сети нет расстояния половинных повреждений (1/2Д). Максимальная дальность равна (СЛ/2 + умение/5) для большой сети и (СЛ + умение/5) для сети ближнего боя.

[7] Может стрелять камнями (ТУ0) или свинцовыми шариками (ТУ2). В последнем случае получает +1 к повреждению и удвоенную дальность.

[8] Привязан веревкой. Чтобы выдернуть, нужен манёвр подготовки и успешный бросок СЛ (в случае провала можно повторить попытку на следующий ход). При выдергивании из раны наносит половину повреждений от причиненных при попадании.

### Игольчатые наконечники (ТУЗ)

При ТУЗ+ у стрел и болтов могут быть бронебойные «игольчатые» наконечники вместо обычных стреловидных или листовидных. Это меняет тип повреждений с проникающего на пробивающий и добавляет делитель брони (2), не меняя цену и вес оружия.

### Качество холодного дистанционного оружия

Духовые трубки, луки и арбалеты могут обладать отлич-

ным качеством. Увеличьте 1/2Д и Мах на 20%, а цену - в четыре раза.

Для метательного оружия, стрел и болтов используются правила по Качеству контактного оружия (с.274).

## РУЧНЫЕ ГРАНАТЫ И ЗАЖИГАТЕЛЬНЫЕ СРЕДСТВА

Метательные бомбы появились сразу же с появлением пороха; самодельные бензиновые бомбы («коктейли Молотова») популярны до сих пор. Чтобы определить, как далеко вы можете бросить такой предмет, см. Метание (с.355). «Запал» - число секунд до взрыва оружия после приведения его в готовность.



### Таблица ручных гранат и зажигательных средств

#### МЕТАНИЕ (ЛВ-3 или СБРАСЫВАНИЕ-4)

ТУ	Оружие	Повреждение	Вес	Запал	Цена	КЛ	Прим
5	Черный порох	3к дроб взр [1к]	1	3-5	\$5	2	[1]
6	Разрывная	6к дроб взр	1	4	\$15	2	[2]
6	Осколочная	4к дроб взр [2к]	1	4	\$10	2	[2]
6	Коктейль Молотова	спец. (1 ярд)	1	спец.	\$2	3	[1,3]
7	Химическая	спец. (2 ярда)	1	2	\$10	3	[2,4]
7	Разрывная	5к×2 дроб взр	1	4	\$40	2	[2]
7	Осколочная	8к дроб взр [3к]	1	4	\$40	2	[2]
8	Оглушающая	ЗД-5 возд (10 ярдов)	1	2	\$40	2	[2,5]
^	Плазменная	6к×4 ожг взр	1	2	\$100	1	[2]

#### Примечания

[1] Чтобы поджечь фитиль, нужен манёвр Подготовки (это невозможно в дождь и т.п.) - или пять таких манёвров, если сначала его нужно вставить! Коктейль Молотова разрушается при ударе; пороховая граната взрывается через 3-5 секунд в зависимости от длины фитиля.

[2] Один манёвр Подготовки, чтобы вытащить гранату и второй - чтобы вытянуть чеку. Взрывается через 2-4 секунды в зависимости от типа гранаты.

[3] Стеклобанная бутылка с примотанной горячей тряпкой, наполненная бензином. См. Коктейли Молотова и бутылки с маслом (с.411).

[4] Заполняет площадь радиусом в 2 ярда дымом, слезоточивым газом, и т.п.; см. Варианты яда (с.439). Облако держится приблизительно 80 секунд в обычных условиях. Редкие химические вещества могут держаться дольше или иметь более низкий КЛ.

[5] Воздействует на зрение и слух в радиусе 10 ярдов. Преимущества Защищенный слух и Защищенное зрение дают +5 к броску ЗД. При провале вы оглушены; чтобы прийти в себя, делайте каждый ход бросок ЗД-5. Также создает дым в области поражения.

## ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

«Огнестрельное оружие» - это любое пулевое, ракетное или лучевое оружие, которое не приводится в действие мускульной силой. Огнестрельное оружие доступно при ТУ4 и широко распространено

но при ТУ5+. Лучевое оружие появляется в конце ТУ8 (главным образом для транспортных средств),

и может стать обычным при ТУ9 и широко распространенным при ТУ10+.

*Огнестрельное оружие доступно при ТУ4 и широко распространено при ТУ5+.*

### Таблица пистолетов и пистолетов-пулеметов

#### ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ПИСТОЛЕТ) (ЛВ-4, или большинство других огнестрельных умений -2)

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	СЛ	Разм	Отд	Цена	КЛ	Прим
4	Кремневый пистолет .51	2к-1 пб+	1	75/450	3/0,01	1	1(20)	10	-3	2	\$200	3	
4	Пистолет с колесцовым замком .60	1к+1 пб+	1	75/400	3,25/0,01	1	1(20)	10	-3	2	\$200	3	
5	Дерринджер .41	1к пб+	1	80/650	0,5/0,1	1	2(3i)	9	-1	2	\$100	3	
5	Револьвер .36	2к-1 пб	1		2,5/0,24	1	6(3i)	10	-2	2	\$150	3	
6	АП .45	2к пб+	2	120/1300	3/0,6	3	7+1(3)	10	-2	3	\$300	3	
6	АП 9мм	2к+2 пб	2	175/1700	2,4/0,4	3	8+1(3)	9	-2	2	\$350	3	
6	Револьвер .38	2к-1 пб	2	150/1850	2/0,2	3	6(3i)	8	-2	2	\$400	3	
6	Короткоствольный револьвер .38	1к+2 пб	1	120/1500	1,5/0,2	3	5(3i)	8	-1	3	\$250	3	
7	АП 9мм	2к+2 пб	2	120/1250	2,6/0,6	3	15+1(3)	9	-2	2	\$600	3	
7	Пистолет скрытого ношения .380	2к пб	1	150/1850	1,3/0,2	3	5+1(3)	8	-1	3	\$300	3	
7	Револьвер .357М	3к-1 пб	2	125/1500	3/0,21	3	6(3i)	10	-2	3	\$500	3	
7	Револьвер .44М	3к пб+	2	185/2000	3,25/0,3	3	6(3i)	11	-3	4	\$900	3	
8	АП .44М	3к пб+	2	200/2500	4,5/0,6	3	9+1(3)	12	-3	4	\$750	3	
8	АП .40	2к пб+	2	230/2500	2,1/0,7	3	15+1(3)	9	-2	2	\$640	3	
9	АП 9мм	2к+2 пб	2	150/1900	2/0,7	3	18+1(3)	9	-2	2	\$800	3	[1]

#### ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ГИРО)(ЛВ-4, или большинство других огнестрельных умений -2)

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	СЛ	Разм	Отд	Цена	КЛ	Прим
9	Гиро-пистолет 15мм	6к пб++	1	1900	1/0,4	3	4(3i)	9	-2	1	\$200	3	[1,2]

#### ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ПП) (ЛВ-4, или большинство других огнестрельных умений -2)

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	СЛ	Разм	Отд	Цена	КЛ	Прим
6	ПП .45	2к+1 пб+	3	190/1750	15,7/4,9	13	50+1(5)	11+	-4	3	\$2.200	2	[3]
6	ПП 9мм	3к-1 пб	3	160/1900	10,5/1,5	8!	32(3)	10+	-4	2	\$700	2	[3]
7	АП 9мм	2к+2 пб	2	160/1900	5,5/1,1	20	25+1(3)	12	-3	3	\$900	2	[3]
7	ПП 9мм	3к-1 пб	4	160/1900	7,5/1,2	13	30+1(3)	10+	-4	2	\$1.200	2	[3]
8	ЛОС 4,6мм	4к+1 пб-	3	200/2000	3,9/0,5	15	20+1(3)	7+	-3	2	\$800	2	
10	ЛОС Гаусса 4мм	4к (3) пб-	6+1	700/2900	4,6/1	16	80(3)	9+	-3	2	\$3.600	2	[1]

#### Примечания

[1] Включает «умную» оружейную электронику (см. текст в рамке).

[2] Ракетам нужно время для разгона. Разделите повреждения на 3 в 1-2 ярдах и на 2 в 3-10 ярдах.

[3] Гражданская полуавтоматическая версия отличается - СС 3, цена -25% и +1 к КЛ.

#### «Умная» оружейная электроника (ТУ8)

Нижеследующие устройства являются дополнительными для огнестрельного оружия при ТУ8 (добавьте 500 \$ к цене) и стандартными при ТУ9+ (без дополнительных расходов):

- Встроенный лазерный прицел (с.412).
- «Умная» электроника, дающая +1 к броску умения при ремонте поломок или осечек.
- Электронная система доступа (обычно биометрический сканер или маяк-ответчик в кольце или перчатке), который разрешает исполь-

зовать оружие только уполномоченным лицам. Другие не смогут из него стрелять. Боевое и полицейское оружие может быть настроено на применение любым членом подразделения.

- Если в оружие встроены прицелы (отмеченные как премия после Точ), видеосвязь со шлемом или очками головного дисплея (если они надеты) позволяет производить захват цели быстрее; см. Системы наведения (с.548).

## Таблица винтовок и ружей

### ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (МУШКЕТ) (ЛВ-4, или большинство других огнестрельных умений -2)

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	СЛ	Разм	Отд	Цена	КЛ	Прим
3	Ручная бомбарда .90	2к пб++	0	100/600	15/0,1	1	1(60)	10+	-6	3	\$300	3	
4	Фитильный мушкет .80	4к пб++	2	100/600	20/0,05	1	1(60)	10R+	-6	4	\$150	4	
4	Кремневый мушкет .75	4к пб++	2	100/1500	13/0,05	1	1(15)	10+	-6	3	\$200	4	

### ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ВИНТОВКА) (ЛВ-4, или большинство других огнестрельных умений -2)

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	СЛ	Разм	Отд	Цена	КЛ	Прим
5	Нарезной мушкет .5775	4к пб+	4	700/2100	8,5/0,05	1	1(15)	10+	-6	3	\$150	3	
5	Гильзовая винтовка .455	5к пб+	3	600/2000	6/0,1	1	1(4)	10+	-6	3	\$200	3	
5	Рычажный карабин .30	5к пб	4	450/3000	7/0,3	1	6+1(3i)	10+	-4	2	\$300	3	
6	Винтовка 7,62мм	7к пб	5	1000/4200	8,9/0,3	1	5+1(3)	10+	-5	4	\$350	3	
6	Самозарядная винтовка 7,62мм	7к пб	5	1000/4200	10/0,5	3	8(3)	10+	-5	3	\$600	3	
7	Автомат 5,56мм	5к пб	5	500/3500	9/1	12	30+1(3)	9+	-4	2	\$800	2	[1]
7	Автомат 7,62ммS	5к+1 пб	4	400/3000	10,5/1,8	10	30+1(3)	10+	-4	2	\$300	2	[1]
7	Автомат 7,62мм	7к пб	5	1000/4200	11/1,7	11	20+1(3)	11+	-5	3	\$900	2	[1]
8	Укороч. автомат 5,56мм	4к+2 пб	4	400/3000	7,3/1	15	30+1(3)	9+	-3	2	\$900	2	[1]
8	Дротиковое ружье 11мм	1к (0,2) пб-	5+1	45/145	6,6/0,02	1	1(3)	9+	-5	2	\$1.200	4	[2]
8	Снайперская винтовка .338	9к+1 пб	6+3	1500/5500	17,5/0,8	1	4+1(3)	11 Сш+	-6	4	\$5.600	3	
9	Боевое оружие пехоты 6,8мм	6к пб	4+2	700/4000	12/1,5	15	25+1(3)	10+	-5	2	\$7.000	1	[3,4]
10	Винтовка Гаусса 4мм	6к+2 (3) пб-	7+2	1200/4800	8,5/1,4	12	60(3)	10+	-4	2	\$7.100	2	[3]

### ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (РУЖЬЁ) (ЛВ-4, или большинство других огнестрельных умений -2)

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	СЛ	Разм	Отд	Цена	КЛ	Прим
4	Мушкетон 8G	1к пб	1	15/100	12/0,13	1×9	1(15)	11+	-5	1	\$150	4	
5	Двустольное ружье 10G	1к+2 пб	3	50/125	10/0,1	2×9	2(3i)	11+	-5	1	\$450	4	
6	Помповое ружье 12G	1к+1 пб	3	50/125	8/0,7	2×9	5(3i)	10+	-5	1	\$240	4	
7	Автомат. дробовик 12G	1к+1 пб	3	50/125	8,4/0,85	3×9	6+1(3i)	10+	-5	1	\$950	3	

#### Примечания

[1] У гражданского полуавтоматического варианта Сс 3, -25% к стоимости, и +1 к КЛ.

[2] Если повреждения проходят через СП, с дротиком в качестве последующей атаки попадает наркотик или яд. Если дротик с транквилизатором, бросьте на ЗД-3; величина провала показывает длительность бессознательного состояния в минутах.

[3] Встроенная «умная» оружейная электроника (см. с.278).

[4] Встроенный 25мм гранатомет (см. с.281).

#### Необязательное правило: Отказ

При желании любому огнестрельному оружию и гранатам можно назначить значение отказа (Malf). При любом броске на атаку, равном или превышающем Отказ, оружие заклинит, произойдет осечка или другой отказ; см. Полмки (с.407).

Значение отказа зависит от технологического уровня: это 12 при ТУ3, 14 при ТУ4, 16 при ТУ5, и 17 при ТУ6+. Конкретное оружие может быть более или менее надежно. Качество оружия тоже влияет на отказ. Наконец, плохой уход (особенно в условиях запыленности или влажности) может понизить отказ.

#### Боеприпасы

Для каждого огнестрельного оружия после косой черты в столбце «Вес» показан вес в фунтах одного полного боекомплекта к нему. Считайте, что цена боеприпасов равна 20 \$ за фунт их веса.

Пример: у 5,56мм штурмовой

винтовки вес обозначен как «9/1», т.е. полный боекомплект (магазин) весит 1 фунт и стоит 20 \$.

Информация, приведенная в таблицах, предполагает стрельбу из огнестрельного оружия стандартными цельными пулями (обычно свинцовыми). При ТУ6+ это означает обычную «боевую» или «цельнометалличес-

кую» пулю, но есть и другие типы боеприпасов. Ниже приведено несколько примеров для пистолетов, пистолетов-пулеметов, винтовок и пулеметов (но не для ружей, винтовки Гаусса, и винтовок для стрельбы дротиками):

С *полой оболочкой (Hollow-Point)*: пули, которые расплющиваются при попадании в цель, нанося серьезные ранения. У них улучшены повреждения: пб- становится пб, пб становится пб+, а пб+ становится пб++. (полые боеприпасы недоступны для оружия, у которого уже пб++ повреждения). Однако такие пули хуже бьют препятствия и броню; добавьте делитель брони (0,5). ЕЖ-боеприпасы доступны с ТУ6+ по обычной цене и КЛ. Такие пули широко используются охотниками и полицией.

Бронебойные с *твердым сердечником (АРНС)*: цельные пули с твердым бронебойным сердечником. Добавьте делитель брони (2), но если калибр оружия меньше 20мм (.80), повреждения ухудшаются: с пб++ до пб+, с пб+ до пб, и с пб до пб-. (Никакого эффекта для пб-). АРНС-боеприпасы доступны с ТУ7+ по двойной цене и КЛ2.



Бронебойные с отбрасываемым поддоном (APDS): маленький вольфрамовый дротик, заключенный в пластмассовую оболочку, которая отбрасывается после вылета пули из ствола, увеличивая тем самым ее скорость. APDS похожи на обычную бронебойную пулю, но получают 50% к дальности и +1 на кубик повреждений. Применяемые танками при ТУ6-7 и пуле-

метами при ТУ8, эти пули становятся доступны для стрелкового оружия при ТУ9 по пятикратной цене и КП.

### Качество огнестрельного оружия

Огнестрельное оружие отличного качества стоит вдвое дороже и получает +1 к Точности и +1 к отказу. Превосходное огнестрельное

оружие стоит впятеро больше и получает +2 к точности и +1 к отказу. Если в результате отказа равен 19 или больше, оружие может поломаться, только если плохой уход снизит показатель отказа.

Также доступно парадное огнестрельное оружие (инкрустированное, позолоченное и т.п.). Это увеличивает его цену (касается и перепродажи) еще в 2 - 20 раз.

## Таблица ультратехнологического оружия

### ЛУЧЕВОЕ ОРУЖИЕ (ПИСТОЛЕТ) (ЛВ-4, другое Лучевое оружие-4, или Огнестрельное(Пистолет)-4)

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	СЛ	Разм	Отд	Цена	КЛ	Прим
9	Электролазерный пистолет	1к-3 ожг	4	40/80	2,2/0,5	3	180(3)	4	-2	1	\$1800	4	[1,2,3]
	связанные	ЗД-4 (2) возд											
10	Лазерный пистолет	3к (2) ожг	6	250/750	3,3/0,5	10	400(3)	6	-2	1	\$2800	3	[3]
11	Бластерный пистолет	3к (5) ожг	5	300/900	1,6/0,5	3	200(3)	4	-2	1	\$2200	3	[4,5]

### ЛУЧЕВОЕ ОРУЖИЕ (ВИНТОВКА) (ЛВ-4, другое Лучевое оружие-4, или Огнестрельное (Винтовка)-4)

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	СЛ	Разм	Отд	Цена	КЛ	Прим
9	Электролазерный карабин	1к-3 ожг	8+1	160/470	3,7/1	3	360(3)	4†	-4	1	\$3900	3	[1,2,3]
	связанные	ЗД-4 (2) возд											
9	Лазерная снайперская винтовка	5к (2) ожг	12+2	1100/3300	20/4р	3	75(3)	10†	-8	1	\$20000	1	[3]
10	Лазерная винтовка	5к (2) ожг	12+2	700/2100	10/2	10	150(3)	7†	-4	1	\$10000	2	[3]
11	Бластерная винтовка	6к (5) ожг	10+2	700/2100	10/1	3	50(3)	7†	-4	1	\$18000	2	[4,5]
11	Тяжелый бластер	8к (5) ожг	10+4	900/2700	20/4р	3	90(5)	10†	-6	1	\$23000	1	[4]

### Примечания

Во все лучевое оружие встроена «умная» оружейная электроника (см. с.278).

[1] Для работы оружия нужна атмосфера. Никакого эффекта в разреженной атмосфере или вакууме!

[2] Кроме урона огнем, наносятся повреждения Разрядом (с.105). Вне зависимости от того, нанесен урон или нет, цели нужно сделать бросок ЗД-4, плюс половина СП в области удара (с учетом делителя брони). В случае провала цель оглушена электрошоком. Чтобы прийти в себя, нужно каждый ход делать бросок ЗД-4 (но без премии СП).

[3] Дым, туман, дождь, темнота и т.п. дает цели дополнительный СП, равный штрафу к видимости. Например, если дождь дает штраф -1 на каждые 100 ярдов, лазер, стреляющий на 2.000 ярдов под дождем, должен пройти через дополнительный СП 20.

[4] Кроме урона огнём, наносятся повреждения Разрядом (с.105).

[5] В супернаучных компаниях у «мега-бластера» вдвое большая цена, но есть переключатель «оглушающего» режима: повреждения становится ЗД-3 (3) возд для пистолета, ЗД-6 (3) возд для винтовки. Величина провала броска ЗД показывает продолжительность потери сознания в минутах.

## ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ

В таблице ниже приведено несколько примеров самого тяжелого оружия, с которым могут встретиться

или использовать приключенцы. Полиция и уголовники редко используют такое оружие - но у любого пехотного отделения или хорошо финансируемой террористической группы может быть к нему доступ!

### Таблица тяжелого оружия

#### Артиллерия (Управляемая ракета) (ИН-5)

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	СЛ	Разм	Отд	Цена	КЛ	Прим
7	ПТУР	6к×10 (10) дрб взр	3	200/2000	37/26	1	1(20)	11Сш†	-10	1	\$20000	1	[1,2,3]
8	Зенитная ракета	6к×3 дрб взр [6к]	7	1000/8800	18/22	1	1(20)	10†	-8	1	\$38000	1	[1,2,4]

#### Тяжелое оружие (КАТАПУЛЬТА) (ЛВ-4 или другое Тяжелое оружие-4)

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	СЛ	Разм	Отд	Цена	КЛ	Прим
2	Скорпион	5к прн	3	415/520	110/0,9	1	1(30)	45Сг†	-10	-	\$5000	2	

#### Огнестрельное оружие (Пуллемет) (ЛВ-4 или другое Огнестрельное оружие-4)

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	СЛ	Разм	Отд	Цена	КЛ	Прим
6	Пуллемет .50	13к+1 пб+	6	1800/7400	116/32	8!	100(5)	20Сг†	-8	2	\$14000	1	[5]

#### Огнестрельное оружие (Гранатомет) (ЛВ-4, или множество других огнестрельных умений -4)

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	СЛ	Разм	Отд	Цена	КЛ	Прим
7	Подствольный 40мм	4к (10) дрб взр [2к]	2	150/440	+3,5/0,5	1	1(3)	11	-	2	\$500	1	[1,6,7]
9	Интегрированный 25мм	7к дрб взр [3к]	4+2	2200	-/1,6	1	3(3)	10	-	3	-	-	[8]

#### Огнестрельное оружие (РПГ) (ЛВ-4 или множество других огнестрельных умений -4)

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	СЛ	Разм	Отд	Цена	КЛ	Прим
7	Базука	6к×2 (10) дрб взр	3	100/650	16,7/3,4	1	1(4)	10†	-6	1	\$1000	1	[2,7]
7	Реактивный гранатомет	6к×3 (10) дрб взр	3+1	300/1000	21/5,7	1	1(5)	10†	-6	1	\$800	1	[2,7]
8	РПГ	6к×6 (10) дрб взр	3	330/2300	14,7	1	1(-)	10†	-5	1	\$750	1	[2,7]

#### Огнестрельное оружие (Пуллемет) (ЛВ-4 или множество других огнестрельных умений -4)

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	СЛ	Разм	Отд	Цена	КЛ	Прим
6	Автомат 7,62мм	7к пб	5	1000/4200	22/1,6	9!	20(3)	12Сш†	-6	3	\$6500	2	
6	РП 7,62мм	7к пб	5	1000/4200	30/6	15!	100(5)	13Сш†	-6	2	\$6600	1	
7	Отрядный пулемет	5к+1 пб	5	800/3500	24/7	12!	200(5)	12Сш†	-6	2	\$4800	1	

#### Распылители (Огнемёт) (ЛВ-4 или другой Распылители-4)

ТУ	Оружие	Повр	Точ	Далн	Вес	Сс	Бзс	СЛ	Разм	Отд	Цена	КЛ	Прим
6	Огнемёт	3к ожг	-	50	70	Jet	10	10†	-8	-	\$1800	-	

#### Примечания

[1] Имеет минимальную дальность: 10 ярдов для 40мм гранатомета, 30 ярдов для 115мм ПТУР, и 200 ярдов для 70мм ЗКР.

[2] Опасный реактивный выхлоп: 1к обжигающих



повреждений любому, находящемуся сзади стрелка в пределах 15 ярдов (30 для ПТУР).

[3] Управляемая атака (см. с.412). Стрелок использует умение Артиллерия (Управляемая ракета) для атаки. Значение «1/2Д» - это скорость в ярдах/с. Вес указан для пустой пусковой установки/одной ракеты.

[4] Самонаводящаяся (Гиперспектральное зрение) атака (см. с.413) с умением ракеты 10. Стрелок бросает на Артиллерию (Управляемая ракета), чтобы прицелиться. В случае удачи ракета получает его премию точности. Значение «1/2Д» - скорость (ярды/с). Вес указан для пустой пусковой установки/одной ракеты.

[5] Съёмная тренога весит дополнительно 44 фунта.

[6] Можно прикрепить под стволем любой ТУ7+ винтовки или карабина. Используйте Размеры винтовки.

[7] Повреждения не снижаются при достижении 1/2Д-расстояния, но теряется делитель брони (10).

[8] Встроен в боевое оружие пехоты ТУ9 (с.279). Используйте его Размеры. Есть «умная» оружейная электроника (см. с.278).

# Броня

Броня очень полезна в бою. Достаточно одного попадания меча или пули, чтобы вывести вас из строя или убить... но броня может дать вам второй шанс. Сопротивление повреждениям (СП) вашей брони напрямую вычитается из нанесенных врагами повреждений. Использование брони не требует умения - вы просто ее носите! (Исключение: для некоторых видов брони при ТУ7+ требуется умение Скафандр, с.192.)

Несмотря на это, эффективная броня много весит. Это может замедлить вас (см. Нагрузка и перемещение, с.17), уменьшая Уклонение, а также Парирование при использовании фехтовального оружия, Дзюдо или Каратэ. Сорвиголова, решивший противопоставить ударам врага свое проворство, может надеть легкую броню или вообще обойтись без нее! (В качестве подсказки: ваше Уклонение, Блокирование или Парирование - а лучше большинство или все из них - должны быть равны хотя бы 12, если вы хотите сражаться без брони).

Хорошая броня также дорого стоит. Вы вряд ли сможете позволить ее себе без немалого Богатства!

Значение брони возрастает в одних исторических периодах и уменьшается в других. До ТУ4 она попросту спасает жизнь. Воины, идущие в бой, должны были надевать самые тяжелые доспехи, которые могли себе позволить. С другой стороны, немногие носили металлические доспехи в городе или в пути: это просто очень тяжело и неудобно.

С ТУ4 броня начинает терять свое значение ввиду распространения огнестрельного оружия: все, что способно остановить пулю из мушкета, слишком много весит, чтобы его носить. За исключением тяжелой кавалерии, лишь немногие солдаты или авантюристы носят нечто серьезнее простого шлема и нагрудника. При ТУ5-6 доспехи почти исчезают - хотя при ТУ6-7 пехота все еще носит стальные каски для защиты от осколков. Начиная с ТУ7-9 ситуация меняется: появились и активно развиваются легкие и прочные синтетические материалы (такие как кевлар). В зависимости от условий, при некоторых ТУ10+ броня может быть жизненно необходима. В других оружие может пробить что угодно, и лучшая защита - это старое доброе Уклонение или выстрел на опережение.

## ТАБЛИЦЫ БРОНИ

Ниже приведены три таблицы: одна для низкотехнологичной (ТУ0-5), одна для высоко- и ультратехнологичной брони (ТУ6+), и в еще одной - защита для верховых животных. Каждое изделие из таблицы включает в себя обычную легкую одежду для ношения под ним - или поддоспешник, если это нужно (например, кольчуга включает в себя поддоспешник из ткани). Это уже учтено в параметрах брони; вам не нужно ни покупать одежду или поддоспешник отдельно, ни учитывать их СП и вес.

В таблицах для каждого изделия приведена следующая информация:

**ТУ:** технологический уровень, с которого броня становится доступной.

**Броня:** название изделия.

**Зона:** область, которую защищает броня на теле гуманоида. Отдельные зоны - череп (верхняя часть головы), лицо (лицо, исключая глаза), шея, глаза, руки, кисти, торс (область живота и грудь), пах, ноги и ступни. Конечности включают в себя руки и ноги, но не ступни или кисти. Голова состоит из черепа, лица и глаз. Тело - из

шеи, торса и паха. Полный комплект - это все, кроме головы.

**СП:** значение Сопротивляемости повреждениям изделия. Вычитайте его из любого удара, который нанесен в область, защищенную изделием. Например, если у вас броня СП 6 для тела, а удар в торс причиняет 8 очков повреждений, через броню проникают только 2 очка. Иногда для брони СП приведено через косую черту, например, «4/2». Это значит, что значение СП зависит от расположения изделия или типа атаки; см. примечания к такой брони.

«\*» означает гибкую броню. Ее легче скрыть или носить под другой броней; она быстрее надевается или снимается, но уязвимее к ударам тупыми предметами.

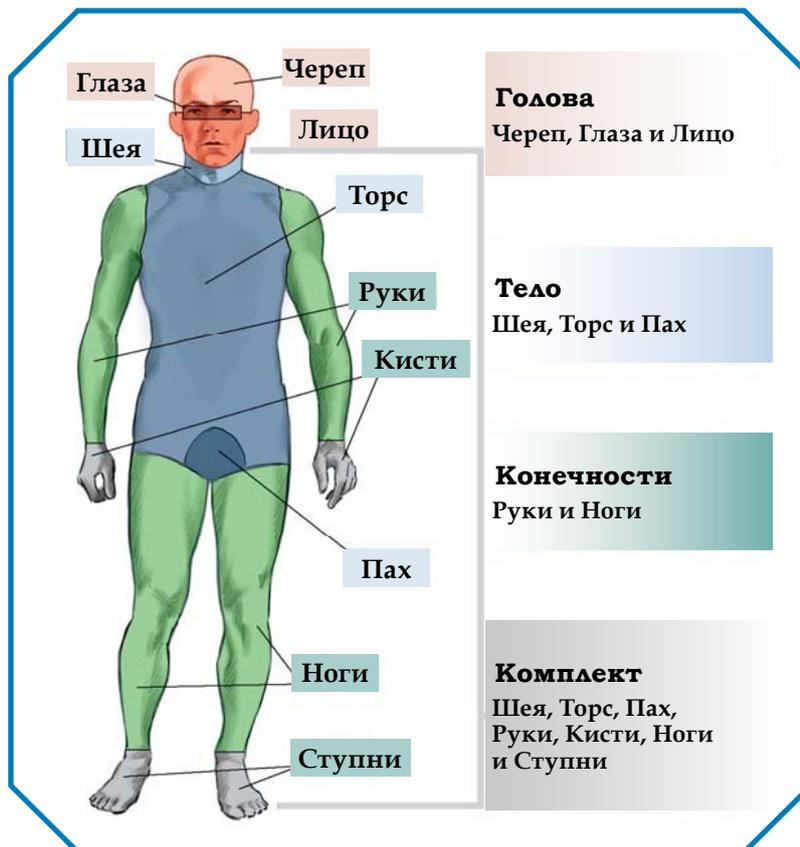
«П» означает, что СП защищает только от атак спереди.

**Цена:** стоимость изделия в \$. «К» - тысячи; «М» - миллионы.

**Вес:** вес изделия в фунтах.

**КЛ:** класс легальности изделия; см. Класс легальности (с.267).

**Примечания:** у многих изделий есть свои особенности или ограничения; см. примечания после каждой таблицы. У некоторых продвинутых образцов брони есть встроенные способности, которые дают владельцу эффективные преимущества.





**Таблица низкотехнологичной брони**

ТУ	Броня	Зона	СП	Цена	Вес	КЛ	Прим
<b>Тело</b>							
0	Меховая набедренная повязка	пах	1*	\$10	незн.	-	[1]
0	Меховой жилет	торс	1*	\$25	2	-	[1]
1	Бронзовый нагрудник	торс	4П	\$400	20	3	[2]
1	Бронзовая кираса	торс, пах	5	\$1300	40	3	
1	Матерчатый доспех	торс, пах	1*	\$30	6	-	[1]
1	Кожаный жилет	торс, пах	2	\$100	10	4	
1	Кожаная куртка	руки, торс	1*	\$50	4	-	[1]
2	Легкие чешуйчатые доспехи	торс	3	\$150	15	4	
2	Лорика сегментата	торс	5	\$680	26	3	
2	Длинная кольчуга (хауберк)	торс, пах	4/2*	\$230	25	3	[3]
2	Кольчужный жилет	торс	4/2*	\$150	16	4	[1,3]
2	Чешуйчатый доспех	торс, пах	4	\$420	35	3	
3	Длинная кольчуга (хауберк) двойного плетения	торс, пах	5/3*	\$520	44	3	[3]
3	Тяжелая стальная кираса	торс, пах	7	\$2300	45	3	
3	Стальной нагрудник	торс	5П	\$500	18	3	[2]
3	Стальная кираса	торс, пах	6	\$1300	35	3	
3	Стальной пластинчатый доспех	торс, пах	5	\$900	30	3	
4	Длинная куртка из вываренной кожи	тело, конечности	2*	\$210	16	4	
<b>Конечности</b>							
1	Бронзовые наручи	руки	3	\$180	9	4	
1	Бронзовые поножи	ноги	3	\$270	17	4	
1	Матерчатые рукава	руки	1*	\$20	2	-	[1]
1	Толстые кожаные чулки	ноги	2	\$60	4	4	
1	Толстые кожаные рукава	руки	2	\$50	2	4	
1	Кожаные чулки	ноги	1*	\$40	2	-	[1]
1	Кожаные штаны	ноги, пах	1*	\$40	3	-	[1]
1	Юбка из клепаной кожи	пах, ноги	3/2*	\$60	4	-	[3]
2	Кольчужные чулки	ноги	4/2*	\$110	15	3	[3]
2	Кольчужные рукава	руки	4/2*	\$70	9	3	[3]
2	Чешуйчатые чулки	ноги	4	\$250	21	3	
2	Чешуйчатые рукава	руки	4	\$210	14	3	
3	Тяжелые пластинчатые рукава	руки	7	\$1500	20	3	
3	Тяжелые пластинчатые поножи	ноги	7	\$1600	25	3	
3	Пластинчатые рукава	руки	6	\$1000	15	3	
3	Пластинчатые поножи	ноги	6	\$1100	20	3	

ТУ	Броня	Зона	СП	Цена	Вес	КЛ	Прим
<b>Голова</b>							
1	Бронзовый шлем	череп, лицо	3	\$160	7,5	4	
1	Бронзовый округлый открытый шлем	череп	3	\$60	5	4	
1	Матерчатая шапка	череп	1*	\$5	незн.	-	[1]
1	Кожаная шапка	череп	1*	\$32	незн.	4	
1	Кожаный шлем	череп, лицо	2	\$20	0,5	4	
2	Легионерский шлем	череп, лицо	4	\$150	6	3	
2	Кольчужный облегающий капюшон	череп, шея	4/2*	\$55	4	3	[3]
3	Закрытый цилиндрический шлем	череп, лицо	6	\$240	10	3	[4]
3	Забрало	лицо	4	\$100	2	3	
3	Тяжелый закрытый шлем	череп, лицо, шея	7	\$340	10	3	[4]
3	Округлый открытый шлем	череп	4	\$100	5	4	
<b>Кисти</b>							
1	Матерчатые перчатки	кисти	1*	\$15	незн.	-	[1]
1	Кожаные перчатки	кисти	2*	\$30	незн.	-	
2	Латные рукавицы	кисти	4	\$100	2	4	
3	Тяжелые латные рукавицы	кисти	5	\$250	2,5	3	
<b>Ступни</b>							
0	Сандалии	ступни	0	\$25	0,5	-	[1,2]
1	Сапоги	ступни	1*	\$40	2	-	[1]
2	Ботинки	ступни	2*	\$80	3	-	[1]
3	Соллереты	ступни	4	\$150	7	3	

### Примечания

[1] Скрытно носится вместо одежды или под одеждой.

[2] Частичное прикрытие: сандалии дают СП 1 нижней стороне стопы, а нагрудники защищают только спереди.

[3] Раздельное СП: используйте меньшее значение против дробящих атак.

[4] Шлем во время ношения дает владельцу недостаток Нет периферического зрения (с.151).



### Таблица высоко- и ультратехнологичной брони

ТУ	Броня	Зона	СП	Цена	Вес	КЛ	Прим
<b>Тело</b>							
6	Бронежилет	торс	1	\$500	20	3	
7	Противоосколочный бронежилет	торс, пах	5/2*	\$350	9	3	[1]
	+ Дополнительные бронепластины	торс	+20	+\$300	+ 15	3	
8	Пулезащитный бронежилет	торс	8/2*	\$400	2	3	[1,2,3]
8	Тактический бронежилет	торс, пах	12/5*	\$900	9	2	[1,3]
	+ Антитравматические пластины	торс	+23	+\$600	+9	2	
9	Пулезащитный бронекостюм	тело, конечности	12/4*	\$1000	6	3	[1,2,3]
9	Тактический бронекостюм	комплект	20/10*	\$3000	15	2	[1,3,4,5]
<b>Кисти и Ступни</b>							
7	Укрепленные ботинки	ступни	5/2	\$75	3	-	[2,6]
9	Штурмовые ботинки	ступни	12/6	\$150	3	4	[3,6]
9	Пулезащитные перчатки	кисти	8/2*	\$30	незн.	4	[1,2,3]

ТУ	Броня	Зона	СП	Цена	Вес	КЛ	Прим
<b>Голова</b>							
6	Противогаз	глаза, лицо	2	\$100	4	4	[7]
6	Стальная каска	череп	4	\$60	3	4	
7	Противоосколочный шлем	череп	5	\$125	3	4	
	+ Щиток	глаза, лицо	1	+\$25	+ 1,5	4	[8]
8	Пулезащитный шлем	череп	12	\$250	3	3	[3]
	+ Щиток	глаза, лицо	10	+\$100	+3	3	[3,8]

### Скафандры

7	Костюм ОМП-защиты	комплект	1	\$150	3,5	4	[5,9]
7	Космический скафандр	комплект	2	\$2000000	225	4	[4,9,10]
	+ Космический шлем	голова	3	+\$25000	10	4	[7,11]
9	Боевой скафандр	комплект	70/50	\$80000	150	1	[3,4,6,12]
	+ Шлем	голова	70/50	+\$10000	15	1	[3,6,7,11]
9	Тяжелый военный скафандр	комплект	50/30	\$10000	30	2	[3,4,5,6]
	+ Шлем	голова	18/12	+\$2000	5	2	[3,6,7,11]
9	Космическая броня	комплект	50/30	\$20000	45	2	[3,4,6,10]
	+ Шлем	голова	40/30	+\$3000	7	2	[3,6,7,11]
9	Скафандр для работы в вакууме	комплект	6*	\$10000	25	4	[3,4,10]
	+ Шлем	голова	6	+\$2000	5	4	[3,11]

### Примечания

Вся электроника и системы для брони ТУ7+ (включая боевой скафандр) работают (ТУ-6)×6 часов без перезарядки или дозаправки.

[1] Двойное СП: используйте первое, большее значение СП против пробивающих и режущих атак, а второе - против всех других типов повреждений.

[2] Скрытно носится вместо или под одеждой.

[3] СП увеличивается вместе с ТУ. После ТУ, при котором изделие появилось, используйте таблицу:

ТУ	Множитель СП
Начальный	×1
Начальный+1	×1,5
Начальный+2	×2
Начальный+3	×3
Любой выше	×4

[4] Биомедицинские датчики позволяют удаленный контроль основных показателей состояния организма, что дает +1 к умению Диагностика при обследовании носителя брони. Кроме того, костюм снабжен климатической установкой.

[5] Требуется умения Костюм химзащиты - но при ТУ9 + костюм не ограничивает ЛВ. При ношении маски или шлема действует примечание [7], а их сочетание обеспечивает преимущество Герметичный.

[6] Двойное СП: используйте большее значение СП только при атаке в торс (бронежилет), череп (головной убор), или нижняя часть ступни (обувь).

[7] Обеспечивает Фильтрацию воздуха, Защищенное обоняние и Защищенное зрение - но до ТУ9 также дает Нет периферического зрения.

[8] Обеспечивает Защищенное Зрение.

[9] СП скафандра применим только против разъедающего или обжигающих повреждений.

[10] Требуется умения Космический скафандр. При ношении со шлемом обеспечивает преимущества Не дышит (в течение 12 часов), Защищенное обоняние, Герметичный и Жизнедеятельность в вакууме.

[11] Обеспечивает преимущества Защищенный слух, Защищенное зрение, Радио. При ТУ9 + добавьте Чувство направления (Требуется сигнал), Инфразрение, Адаптация к темноте 9, и (ТУ 8) уровней Телескопического зрения. Шлемы при ТУ9 + также включают головной дисплей, совместимый с «умной» оружейной электроной (с.278). Боевые скафандры также дают Гиперспектральное зрение и Лазерную связь.

[12] Требуется умения Боевой скафандр. Дает Подъемную силу +10, Ударную силу +10, и Суперпрыжок 1. Добавьте +5 к Подъемной силе, +5 к Ударной силе, и +1 к Суперпрыжку за ТУ выше ТУ9. При ношении шлема также предоставляет преимущества Не дышит (в течение 12 часов), Защищенное обоняние, Герметичный и Устойчивость к вакууму. Не прибавляйте вес скафандра к нагрузке!



*Значение брони возрастает в одних исторических периодах и уменьшается в других. При одних условиях броня может быть жизненно необходима. При других оружие может пробить что угодно, и лучшая защита - это старое доброе Уклонение или выстрел на опережение.*

## Таблица брони для лошадей

ТУ	Броня	Зона	СП	Цена	Вес	КЛ	Прим
<b>Маски</b>							
1	Кожа и ткань	лицо	2	\$40	3	4	[1]
2	Кольчужная	лицо	4/2*	\$60	7	3	[1,2]
2	Чешуйчатая	лицо	4	\$200	12	3	[1]
3	Пластинчатая	лицо	5	\$200	12	3	[1]
<b>Доспехи для головы/шеи</b>							
2	Кожа и ткань	шея, череп	2	\$80	4	4	
2	Кольчужные	шея, череп	4/2*	\$100	15	3	[2]
2	Чешуйчатые	шея, череп	4	\$320	20	3	
3	Пластинчатые	шея, череп	5	\$330	18	3	
<b>Неполный конный доспех</b>							
1	Кожа и ткань	торс	2П	\$260	12	4	
2	Кольчужный	торс	4/2П*	\$440	20	3	[2]
2	Чешуйчатый	торс	4П	\$480	60	3	
<b>Полный конный доспех</b>							
2	Кожа и ткань	торс, пах	2	\$345	30	4	
3	Кольчужный	торс, пах	4/2*	\$670	59	3	[2]
3	Пластинчатый	торс, пах	5	\$1650	90	3	
<b>Поножи</b>							
3	Пластинчатые	ноги	5	\$400	20	3	[3]

### Примечания

- [1] Во время ношения дает животному недостаток Нет периферического зрения (с.151).  
 [2] Двойной СП: используйте меньшее значение СП против дробящих атак.  
 [3] Вес и цена - за пару защищенных ног. Каждая пара дает -1 к Движению.

## НОШЕНИЕ БРОНИ

Существуют некоторые социальные и практические ограничения при ношении брони.

### Штраф к реакции

Человек, с головы до ног закованный в броню, явно ожидает неприятностей... или может создать их. Его вряд ли ждет теплый прием! В небоевой обстановке доспехи, закрывающие лицо или всю

голову, дают -2 к реакции. Открытое ношение брони с СП 2+ (кроме кистей или ступней) дает -1; -2, если доспехи не гибкие и закрывают торс. Эти штрафы накапливаются: пластинчатая броня и полный шлем дали бы вам штраф в -4!

Однако штраф не назначается, если НИП, делающий бросок реакции, признает необходимость или право владельца носить броню в конкретной ситуации. Приемлемые для общества ситуации включают в себя, например, ры-

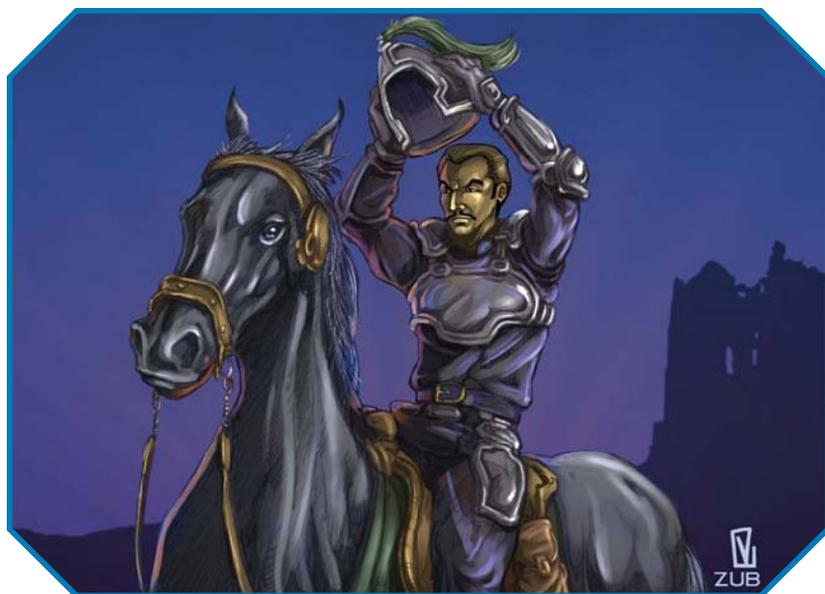
царя в походе или на турнире; астронавта, носящего в космосе скафандр; солдата, медработника или журналиста, одевшего бронезилет в зоне боевых действий.

### Надевание и снятие брони

Чтобы одеть или снять каждую отдельную часть большинства типов брони, нужно три секунды. Для частей скафандров, боевых или вакуумных, требуется 30 секунд (за исключением шлемов). *Исключение:* у гибкой брони ТУ8+ со вставками и всей негибкой брони ТУ9+ есть некий механизм «быстрого высвобождения», позволяющий сбросить вставки или покинуть броню всего за одну секунду.

### Комбинирование и одевание одной брони поверх другой

Вы можете свободно комбинировать разные части брони, не закрывающие одну и ту же зону, но одевать одну броню поверх другой можете, только если нижний слой одновременно гибкий и скрытого ношения. Сложите СП обоих слоев. Ношение дополнительного слоя брони где-либо кроме головы дает -1 к ЛВ и умениям, зависящим от ЛВ.



# ЩИТЫ

Щиты очень важны в низкотехнологичном бою, но практически не помогают против огнестрельного оружия. С исторической точки зрения, за исключением пластиковых полицейских щитов, они почти не использовались после появления огнестрельного оружия (ТУ4). Тем не менее, в некоторых научно-фантастических сеттингах они возвращаются в виде силовых щитов.

Обычно щит крепится к одной руке, которой нельзя использовать оружие (что не дает применять двуручное оружие), но в которой можно нести предмет.

Щит помогает всем вашим

броскам на активную оборону (Блок, Уклонение или Парирование) без всяких усилий с вашей стороны. Щитом также можно активно блокировать; см. Блокирование (с.375).

## Параметры щита

Щиты описываются следующими параметрами:

**ТУ:** технологический уровень, начиная с которого доступен щит.

**Щит:** вид щита.

**ПЗ:** Премия защиты. Премия, которую щит дает всем вашим броскам активной защиты (см. *Защита*, с.374) против нападений спереди или со стороны щита,

даже при отсутствии умения по его использованию. Это относится только к контактному или холодному дистанционному оружию - но не к огнестрельному, если только вы не используете необязательное правило Повреждения щитов (с.484).

**Цена:** стоимость щита в \$.

**Вес:** вес щита в фунтах.

**СП/ЕЖ:** СП и ЕЖ щита при использовании необязательного правила Повреждения щитов. Этот СП защищает щит, а не владельца.

**КЛ:** класс легальности щита; см. Класс легальности (с.267).

## Таблица щитов

ТУ	Щит	ПЗ	Цена	Вес	СП/ЕЖ	КЛ	Прим
<b>ПЛАЩ (ЛВ-5, Сеть-4, или Щит (любой)-4)</b>							
1	Легкий плащ	1	\$20	2	1/3	-	[1]
1	Тяжелый Плащ	2	\$50	5	1/5	-	[1]
<b>ЩИТ (ЛВ-4, или другой Щит-2)</b>							
0	Легкий щит	1	\$25	2	5/20	4	[2, 3, 4]
0	Малый щит	1	\$40	8	6/30	4	[2, 3, 4]
1	Средний щит	2	\$60	15	7/40	4	[2, 3, 4]
1	Большой щит	3	\$90	25	9/60	4	[2,4]
<b>ЩИТ (СИЛОВОЙ) (ЛВ-4, или другой Щит-2)</b>							
^	Силовой щит	3	\$1500	0,5	100/-	3	[3,5]

## Примечания

[1] Может использоваться для атаки запутыванием; см. Плащи (с.404).

[2] Может использоваться для удара щитом (см. Таблицу контактного оружия) или толчка щита (см. Толчок, с.371). При ТУ2+ вы можете приделать к малому, среднему, или большому щиту шип, чтобы увеличить повреждения: добавьте 20 \$ и 5 фунтов.

[3] Также доступен как баклер. Вы можете подготовить баклер за один ход и сбросить за свободное действие, совсем как оружие - но баклер всегда занимает одну руку и не позволяет осуществлять удар щитом.

Используйте умение Щит (Баклер) вместо обычного Щита. Никакого влияния на параметры.

[4] Начиная с ТУ3+ доступны железные щиты, которые встречаются редко: ×5 цена, ×2 вес, +3 СП, и ×2 ЕЖ. При ТУ7+ пластиковые полицейские щиты (сделанные из лексана и т.п.) получают ×1/2 к весу и такие же остальные параметры. Материал щита никогда не влияет на ПЗ.

[5] Носится на запястье, оставляя руку свободной. СП укрепленный (принимается за один уровень преимущества Укрепленный, с.47).

## ПЕРЕНОСКА ОРУЖИЯ И ДРУГОГО СНАРЯЖЕНИЯ

Обычно в одной руке вы можете нести только один предмет. Это не значит, что к ней нельзя прикрепить щит - но тогда этой рукой вы сможете только держать, а не использовать оружие или другое ручное устройство; также вы не сможете использовать предметы, требующие двух свободных рук, вроде лука, винтовки или гитары.

Вы можете также переносить снаряжение на себе, оставляя руки свободными. Можно нести одноручный предмет не крупнее меча или пистолет в ножнах или кобуре на каждом бедре; изделие того же или большего размера (например, дву-

ручное оружие вроде винтовки или двуручного меча) на ремне за спиной; и, со специальными ножнами, один маленький предмет или оружие (вроде ножа или пистолета скрытого ношения) на запястье или лодыжке. Если у вас одежда с карманами, можно положить по одному предмету в боковой карман. Наплечная кобура позволяет носить предмет размером с пистолет около груди.

Вы можете нести дополнительное снаряжение в сумке, пакете или футляре, но тогда на доставание и подготовку предмета уйдет несколько секунд.

# РАЗЛИЧНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Нижеследующего списка снаряжения достаточно для экипировки большинства приключенцев. Мастер может свободно дополнять список!

**ТУ:** технологический уровень, при котором изделие становится доступным. «Разл.» означает, что изделия или инструменты доступны при том же ТУ, как и умение(я), для которых они предназначены; например, вы можете купить хирургические инструменты для Хирургии/ТУ2 при ТУ2, инструменты для Хирургии/ТУ9 при ТУ9.

**Цена:** стоимость в \$.

**Вес:** вес изделия в фунтах. Если вес не указан, считайте его незначительным.

**КЛ:** все изделия, если не указано иначе, относятся к КЛ4; см. Класс легальности (с.267).

**Другие примечания:** для изделий, которым нужны батареи, показано время работы в часах. Пометка «базовое снаряжение» означает минимум, обязательный для использования отмеченного умения(ий) без штрафов в большинстве ситуаций.

## Снаряжение для похода и выживания

**Рюкзак, каркасный (ТУ1).** Вмещает 100ф. снаряжения. 100\$, 10ф.

**Рюкзак, малый (ТУ1).** Вмещает 40ф. снаряжения. 60\$, 3ф.

**Одеяло (ТУ1).** Теплое одеяло для сна. 20\$, 4ф.

**Бутылка, керамическая (ТУ1).** Вмещает 1 кварту жидкости (2ф. воды). 3\$, 1ф.

**Трос, стальной, 1,5" (ТУ5).** Выдерживает 3.700ф. За 10 ярдов: 100\$, 17ф.

**Походная печка, малая (ТУ6).** Потребляет 0,25 галлонов керосина за 4 часа. 50\$, 2ф.

**Свеча, сальная (ТУ1).** Коптящая! Горит 12 часов. 5\$, 1ф.

**Армейская фляга (ТУ5).** Вмещает 1 кварту жидкости (2ф. воды). 10\$, 1ф.

**Зажигалка (ТУ6).** Зажигает огонь. 10\$.

**Альпинистское снаряжение (ТУ2).** Молоток, костыли, карабины. 20\$, 4ф.

**Компас (ТУ6).** +1 к умению Навигации. 50\$.

**Веревка, 3/16" (ТУ 0).** Выдерживает 90ф. За 10 ярдов: 1\$, 0,5ф.

**Крючки и леска (ТУ0).** Базовое снаряжение для умения Рыбная ловля; требуется удилище. 50\$.

**Прожектор, тяжелый (ТУ6).** 30' луч. 20\$, 1ф., 5 часов.

**Прожектор, мини (ТУ7).** 15' луч. 10\$, 0,25ф., 1 час.

**Бензин (ТУ6).** За галлон: 1,50\$, 6ф.

**GPS-приемник (ТУ8).** Обновляется со спутника; дает Чувство направления (Нужен сигнал). 200\$, 3ф., 24 часа.

**Крюк-кошка (ТУ5).** Бросается на СЛ×2 ярдов. Выдерживает 300ф. 20\$, 2ф.

**Набор командных вещей (ТУ0).** Базовое снаряжение группы для умений Приготовление пищи и Выживание. Котелок, веревка, топорик и т.п. для 3-8 человек. 50\$, 20ф.

**Железный клин (Костыль) (ТУ2).** Для лазания, заклинивания двери, и т.д. 1\$, 0,5ф.

**Керосин (ТУ6).** За галлон: 1,50\$, 6ф.

**Фонарь (ТУ2).** Горит 24 часа на 1 пинте масла. 20\$, 2ф.

**Спасательный жилет (ТУ6).** Поддерживает на плаву до 350ф. 100\$, 6ф.

**Спички (ТУ6).** Зажигают огонь. Водонепроницаемый коробок на 50 штук. 1,50\$.

**Масло (ТУ2).** Для фонаря. За пинту: 2\$, 1ф.

**Парашиот (ТУ6).** Используется с умением Парашиот. Парашиотист пролетит как минимум 80 ярдов, прежде чем парашиот откроется, а затем его скорость будет равна 5 ярдам/с. 1.000\$, 30ф.

**Набор личных вещей (ТУ0).** Минимум, необходимый в походе: без него -2 к любому броску Выживания. Включает в себя посуду, трутницу или кремь и огниво, полотенце, и т.д. в зависимости от ТУ. 5\$, 1ф.

**Костыль.** См. Железный клин выше.

**Шест, 6' (ТУ0).** Для разбивки палаток, ловли рыбы или касания предметов. 5\$, 3ф.

**Шест, 10' (ТУ0).** Для вещей, к которым не подходит 6' шест. 8\$, 5ф.

**Мешочек или Кошелек, маленький (ТУ1).** Вмещает 3ф. 10\$.

**Веревка, 3/8" (ТУ0).** Выдерживает 300ф. За 10 ярдов: 5\$, 1,5ф.

**Веревка, 3/4" (ТУ1).** Выдерживает 1.100ф. За 10 ярдов: 25\$, 5ф.

**Аквалангистское снаряжение (ТУ6).** Базовое снаряжение для умения Акваланг: баллоны с воздухом на 2 часа, с регулятором, маска и т.п. 1.500\$, 32ф.

**Спальный мешок (ТУ6).** Для обычных условий. 25\$, 7ф.

**Утепленный спальный мешок (ТУ7).** +3 к ЗД для сопротивления обморожению. 100\$, 15ф.

**Меховое одеяло (ТУ0).** Греет, если не промокло. 50\$, 8ф.

**Чемодан, жесткий (ТУ5).** Вмещает 100ф. СП 4, с замком. 250\$, 8ф.

**Палатка на 1 человека (ТУ0).** С веревками; шесты не нужны. 50\$, 5ф.

**Палатка на 2 человек (ТУ0).** С веревками; нужен один 6-футовый шест. 80\$, 12ф.

**Палатка на 4 человек (ТУ0).** С веревками; нужно 2 шеста. 150\$, 30ф.

**Палатка на 20 человек (ТУ1).** С веревками; нужно 16 шестов для установки. 300\$, 100ф.

**Термос (ТУ5).** Вмещает 1 пинту горячей (24 часа) или холодной (72 часа) жидкости. 10\$, 2ф.

**Факел (ТУ0).** Горит 1 час. 3\$, 1ф.

**Дорожный паек (ТУ0).** Одна порция сушеного мяса, сыра, и т.д. 2\$, 0,5ф.

**Таблетки для очистки воды (ТУ6).** Упаковка на 50 штук. Одна таблетка очищает кварту воды. 5\$.

**Бурдюк (ТУ0).** Вмещает 1 галлон жидкости (8ф. воды). 10\$, 0,25ф.

**Наручные часы (ТУ6).** 20\$.

## Снаряжение для связи и получения информации

**Батарейки (ТУ6).** 1\$, вес незначителен.

**Сотовый телефон (ТУ8).** Работает только в некоторых областях; плата 20\$/месяц. 250 \$, 0,25ф., 10 часов.

**Компьютер, ноутбук (ТУ8).** Модем подключен к телефону. 1.500\$, 3ф., 2 часа.

**Компьютер, носимый (ТУ8).** Дисплей, вмонтированный в очки, и беспроводный модем. 1.000\$, 2ф., 8 часов.

**Барабан (ТУ0).** Слышен в радиусе нескольких миль. 40\$, 2ф.

**Мини-магнитофон (ТУ7).** Карманный с пленкой на 3 часа (дополнительные пленки - 5\$ каждая). 200 \$, 0,5ф.

**Мини-магнитофон, цифровой (ТУ8).** Как выше, но без пленки! 30\$, 0,5ф.

**Радио, ранцевое (ТУ7).** VHF-радио. Дальность 20 миль. 6.000\$, 15ф., 12 часов.

**Радио, портативное (ТУ7).** Классический «уоки-токи». 2-мильная дальность. 100\$, 1ф., 12 часов.

**Радио, наушники (ТУ8).** С ларингофоном. Дальность 1 миля. Безопасная версия, шифрующая передача, стоит в 10 раз дороже. 500\$, 0,5ф., 12 часов.

**Спутниковый телефон (ТУ8).** Глобальный доступ через спутники-ретрансляторы. 3.000\$, 3ф., 1 час.

**Набор писца (ТУ3).** Перья, бутылочки с чернилами, перочинный нож, бумага. 50\$, 2ф.

**Транзисторный приемник (ТУ7).** Работает только на прием радиостанций. 15\$, 0,5ф., 8 часов.

**Телевизор, мини (ТУ7).** 5"×5" плоский экран. 150\$, 3ф., 4 часа.

**Пишущая машинка, механическая (ТУ6).** 200\$, 10ф.

**Восковая дощечка (ТУ1).** Для письма; можно стирать написанное. 10\$, 2ф.

## Снаряжение для верховой езды

Премии к управлению животным лишь уменьшают штрафы к умению Верховой езды; они никогда не учитываются «сами по себе».

*Удила и уздечка* (ТУ1). +2 к управлению лошастью (+3 при использовании обеих рук). 35\$, 3ф.

*Подковы* (ТУ3). Подкованные лошади получают +2 ЗД к любым броскам на усталость при долгих поездках. За набор: 50\$, 4ф.

*Седло и упряжь* (ТУ2). Базовое снаряжение для умения Верховой езды. 150\$, 15ф.

*Седельные сумки* (ТУ1). Вмещают 40ф. 100\$, 3ф.

*Шпоры* (ТУ2). +1 к управлению скакуном. 25\$.

*Стремена* (ТУ3). Делают управление лошастью легче (премия +1). Требуются для использования умения Пика. С обычным седлом: 125\$, 20ф.

*Боевое седло* (ТУ3). +1 к умению Верховой езды при броске, остался ли наездник в седле; 50% шанс остаться в седле даже без сознания. Со стремянами: 250\$, 35ф.

## Правоохранительное, криминальное и разведывательное снаряжение

*«Жучок», аудио* (ТУ7). -7 к обнаружению, дальность 1/4 мили, работает 1 неделю. 200\$.

*Подавитель «жучков»* (ТУ7). Глушит подслушивающие устройства в радиусе 10-ярдов. 1.200\$, 2ф., 8 часов.

*Набор грима* (ТУ5). +1 к умению Изменение внешности. 200\$, 10ф.

*Электронные «отмычки»* (ТУ7). +2 к взлому электронных замков. 1.500\$, 3ф.

*Наручники* (ТУ5). -5 к умению Побег. 40\$, 0,5ф.

*Приводной маяк* (ТУ7). Обнаруживается сканером на расстоянии в 1 милю. 40\$, 12 часов.

*Лазерный микрофон* (ТУ8). Подслушивает через стекло на расстоянии в 300 ярдов. 500\$, 2ф.

*Отмычки* (ТУ3). Базовое снаряжение для умения Взлом. 50\$.

*«Нано-жучок»* (ТУ8). Аудиовизуальный «жучок» размером с булавочную головку (-10 к обнаружению). 100\$.

*Узконаправленный микрофон* (ТУ6). Дает (ТУ-5) уровней Избирательного слуха. 250\$, 2ф.

## Медицинское снаряжение

*Антибиотик* (ТУ6). Предотвращает или лечит (за 1к дней) инфекции. 20\$.

*Набор антитоксинов* (ТУ6). Противоядие для конкретного яда. 10 использований. 25\$, 0,5ф.

*Перевязочные материалы* (разл.). Материалы для перевязки раны. В зависимости от ТУ могут представлять собой чистую ткань, лейкопластырь, или спрей типа «пластиковая кожа». Базовое снаряжение для умения Первая помощь. 10\$, 2ф.

*Травматический комплект* (разл.). Полный набор для лечения серьезных травм. Включает в себя стерильные перевязочные материалы, нити для наложения швов, и препараты, соответствующие ТУ. При ТУ6 + включает внутривенную капельницу, иглу и плазму. Дает +2 к умению Первая помощь и считается импровизированным набором (-5) для умения Хирургия. 200\$, 10ф.

*Аптечка первой помощи* (разл.). Полный набор для лечения ран, включая перевязочные материалы, мази и т.п. +1 к умению Первая помощь. 50\$, 2ф.

*Хирургические инструменты* (разл.). Включают скальпели, зажимы и т.п. Базовое снаряжение для умения Хирургия. 300\$, 15ф.

## Оптика и датчики

*Бинокуляр* (ТУ6). Дает (ТУ - 4) уровня Телескопического зрения. 400\$, 2ф.

*Видеокамера* (ТУ8). Увеличение 10х, дает преимущество Адаптация к темноте 5. 1.000\$, 1ф., 7 часов.

*Фотоаппарат, 35мм* (ТУ6). Базовое снаряжение для умения Фотография. Дополнительная пленка - 32 кадра (10\$, вес незначителен). Более качественные фотоаппараты стоят намного больше! 50 \$, 3ф.

*Металлодетектор ручной* (ТУ7). +3 к поиску металлических предметов. 50\$, 1ф., 8 часов.

*Мини-фотоаппарат, цифровой* (ТУ8). Фотографии сохраняются на оптическом диске. 500\$.

*Очки ночного зрения* (ТУ8). Дают преимущество Адаптация к темноте 9. 600\$, 2ф., 8 часов.

*Шпионский фотоаппарат* (ТУ6). Делает 36 снимков на микропленку. 500\$.

*Телескоп* (ТУ4). Дает (ТУ-3) уровня Телескопического зрения. 500\$, 6ф.

## Инструменты

*Весы и гири* (ТУ1). Для взвешивания товаров. 35\$, 3ф.

*Фомка* (ТУ2). В бою трактуется как малая палица, но с -1 к умению. 20\$, 3ф.

*Газовый резак* (ТУ6). 1к+3 (2) обжигающих повреждений в секунду. Каждый газовый баллон обеспечивает 30 секунд работы. 500\$, 30ф. Дополнительные газовые баллоны - 50 \$, 15ф. за штуку.

*Кирка* (ТУ2). Улучшает скорость земляных работ. 15\$, 8ф.

*Переносной набор инструментов* (разл.). Базовое снаряжение для одного из следующих умений:

*Плотник* (ТУ1) - 300\$, 20ф.; *Оружейник* (ТУ1), *Взрывотехник* (ТУ5), *Машинист* (ТУ5), *Механик* (ТУ5) или *Электрик* (ТУ6) 600 \$, 20ф.; *Починка электроники* (ТУ6) - 1.200 \$, 10ф.

*Пила* (ТУ0). Инструмент дровосеков, а не плотников. 150\$, 3ф.

*Лопата* (ТУ1). Ускоряет копание. 12\$, 6ф.

*Прялка* (ТУ3). Прядет пряжу в шесть раз быстрее. 100\$, 40ф.

*Переносная лаборатория* (разл.). Базовое снаряжение для конкретного научного умения (например, Химии или Судебной экспертизы). 3.000\$, 10ф.

*Тачка* (ТУ2). Выдерживает 350ф. Разделите эффективный вес груза на 5. 60\$, 18ф.

*Точильный камень* (ТУ1). Для заточки инструментов и оружия. 5\$, 1ф.

## Транспорт

См. Верховые и вычные животные (с.459) и Транспорт (с.462).

## Оружейные и боевые принадлежности

*Защитные наушники* (ТУ6). Защищают громкие звуки (например, выстрелы). Дают преимущество Защищенный слух. 200\$, 1ф.

*Колчан поясной* (ТУ0). Вмещает 20 стрел или болтов. 15\$, 1ф.

*Кобура поясная* (ТУ5). Подходит для большинства пистолетов. 25\$, 0,5ф.

*Кобура наплечная* (ТУ5). Позволяет использовать Утаивание, но дает -1 к Быстрому выхватыванию. 50\$, 1ф.

*Вытяжной шнур, кожаный* (ТУ0). Позволяет вернуть упавшее оружие после броска ЛВ. Каждая попытка требует манёвра Подготовка. Может быть перерезан: -6 к попаданию, СП 2, ЕЖ 2. 1\$.

*Вытяжной шнур, стальная цепочка* (ТУ6). Как и кожаный шнур, но СП 6, ЕЖ 4. 15\$.

*Лазерный прицел* (ТУ8). +1 к умению; см. Лазерные прицелы (с.412). 100\$, 6 часов.

*Оптический прицел, 4х* (ТУ6). +2 к Точности только для прицельных выстрелов. 150\$, 1,5ф.

*Оптический прицел, 4х, инфракрасный* (ТУ8). Как и выше, плюс дает преимущество Инфразрение. 8.000\$, 4ф., 2 часа.

*Колчан заплочный* (ТУ0). Вмещает 12 стрел или болтов. 10\$, 0,5ф.

*Глушитель, для пистолета или ПП* (ТУ6). уменьшает повреждения на -1 за кубик; см. Глушители (с.412). 400\$, 1ф.

*Разгрузка* (ТУ6): пояс и ремни с карманами и кольцами для снаряжения. 50\$, 2ф.

# Глава девятая

# РАЗВИТИЕ

# ПЕРСОНАЖА

Evader  www.456room.org  U62

Ваш персонаж будет развиваться или просто меняться со временем. Чем дольше вы играете своим персонажем, тем больше у вас будет возможностей для его развития.

## УЛУЧШЕНИЕ В ТЕЧЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ



После каждой игровой сессии Мастер будет при- суждать «призовые» очки персонажа, подобные очки использовались при создании персонажа. Их можно сразу использовать на улучшение персонажа или оставить про запас. Сохранять неиспользованные очки можно сколь угодно долго, и они не учитыва- ются при подсчете стоимости персонажа.

Пользуйтесь следующими правилами, когда трагите призовые очки персонажа:

- Для добавления новой черты с положительной стоимостью оплатите ее обычную стоимость.
- Для улучшения существующей черты, выража- емой в уровнях, оплатите разницу между стоимостью предыдущего и нынешнего уровней.
- Чтобы избавиться от черты с отрицательной стои- мостью, оплатите стоимость, получаемую во время прио- бретения такой черты.

В любом случае увеличьте общую стоимость вашего персонажа на количество потраченных очков. Так же для улучшения разных видов черт применяются дополни- тельные правила.

### *Улучшение Атрибутов и Вторичных характеристик*

За каждый уровень, на который вы хотите повысить базовый атрибут (Силу, Ловкость, Интеллект или Здо- ровье) или вторичную характеристику (Единицы жиз- ни, Волю, Восприятие, Единицы усталости, Базовую скорость или Базовое движение), вы должны потрат- ить количество очков, равное стоимости повышения этого атрибута или характеристики на один уровень.

При улучшении атрибута вторичные характери- стики и умения, основанные на этом атрибуте, так же улучшаются. Например, при повыше- нии ЗД на единицу вы получаете 1 Единицу усталости и 0,25 Базовой скорости (что мож- ет в свою очередь поднять Базовое Движе- ние), и все основанные на Здравье умения возрастут

на единицу.

Увеличение Силы не отражается на росте (исключение здесь составляют дети), но при желании можно увеличить свой вес соответственно повыше- нию силы.

## Добавление и улучшение социальных черт

Для развития социальных черт вам нужно внутриигровое оправдание этому в дополнение к трате достаточного числа очков. Вот несколько примеров:

**Союзники, Контакты и Покровители:** во время ваших приключений, вы должны встретить таких неигровых персонажей и заслужить их доверия своими действиями. Настоящие Союзники, Контакты и Покровители не нанимаются за деньги.

**Церковный сан, Представитель силовых структур, Звание, Секретный доступ, Статус и т. д.:** такие привилегии может дать уполномоченный представитель власти. Для этого может потребоваться бросок окружения, определённая квалификация, храбрость в бою, годы службы или крупная взятка.

**Репутация:** вы должны заслужить её своими поступками. Вы не можете купить репутацию, пока не сделали что-либо, чтобы заслужить её!

**Характерный предмет:** вы должны получить соответствующий предмет во время вашего приключения.

**Технологический уровень:** вы можете поднять ваш ТУ (см. Технологический уровень, с.22), проживая в обществе с более высоким ТУ чем ваш, но при условии свободного доступа к общественным учебным заведениям и возможности обучаться (нахождение в положении чужеземного невольника, узника и т.п. не учитывается).

**Богатство:** чтобы увеличить Богатство, вы должны накопить определённую денежную сумму. Сумма после выплат всех необходимых налогов, взяток и прочего должна равняться стартовому богатству желаемого уровня.

## Добавление и улучшение ментальных и физических преимуществ

Большинство физических и ментальных преимуществ являются врождёнными, то есть, обычно, вы не можете их купить после создания персонажа. Но есть некоторые исключения.

Вы можете изучить некоторые преимущества так, как будто бы они были умениями, см. Преимущества которые можно изучить (с.294). Если Мастер чувствует, что приключение было неплохим испытанием, для того чтобы появилось определённое преимущество, вы можете купить его за очки.

Некоторые преимущества могут быть куплены только в неординар-

## ЧЕРТЫ, ПОЛУЧЕННЫЕ В ИГРЕ

Мастер может решить, что вы внезапно получили новую черту, зачастую преимущество или недостаток, как следствие игровых событий: социального взаимодействия, сражения, вмешательства свыше и т.д. Это никак не влияет на ваши призовые очки!

Когда вы приобретаете преимущества таким образом, запишите его на листе персонажа и увеличьте общую стоимость вашего персонажа на цену преимущества. Вы не оплачиваете его призовыми очками. Например, если Мастер награждает вас 10-очковым Покровителем после спасения жизни могущественного герцога, стоимость персонажа увеличивается на 10 и игра продолжается.

Мастер может разрешить вам отказаться от тех преимуществ, от которых может отказаться персонаж в игре. Вы можете отказаться от богатства, но если боги наградят вас Магическими способностями, вы ничего не сможете с этим поделать. Если вы отказываетесь от преимущества, вы не получаете взамен призовых очков чтобы потратить их на что-нибудь другое.

Точно также, когда вы таким образом приобретаете недостаток, просто запишите его и снизьте соответственно стоимость персонажа. Вы не получаете дополнительных очков за это. Это просто издержки игры! Например, если потеряли в бою руку, добавьте недостаток Однорукий и уменьшите стоимость персонажа на 20 очков. Вы не получаете 20 очков на новые способности в качестве компенсации.

Мастер может разрешить «выкупить» недостаток полученный в игре. Накопите достаточное количество очков персонажа и поговорите с Мастером. Если он разрешит, он может устроить какие-то события в игровом мире для избавления от недостатка.

## ДЕНЬГИ

Вы можете менять заработанные очки на деньги – см. Обмен очков на деньги(с.26). Каждое очко стоит 10% среднего начального богатства кампании. Мастер должен дать правдоподобное объяснение пополнению кошелька: налоговое возмещение, найденное сокровище, полученное наследство, выигрыш в азартной игре или любое другое объяснение, которое кажется подходящим. Проявите творчество. Если персонаж шпион, и он работает под прикрытием спортсмена, вы можете сказать, что он заработал эти деньги, снимаясь в рекламе кукурузных хлопьев.

ных обстоятельствах: Божественная благодать, прохождение ритуального испытания, и т. д. Такой способ подходит для таких преимуществ как Магических способности, Дарованная сила и Истинная вера. Помимо выплаты очков и разрешения Мастера, для получения этих черт необходимо подходящее игровое событие.

Конечно же, Мастер может разрешить купить любое преимущество, если это соответствует его видению игрового мира.

Так же Мастер может потребовать объяснения (драматического, логического или и одного и другого одновременно) чтобы он разрешил купить новое преимущество.

## Избавление от недостатков

Вы можете избавиться от большинства начальных недостатков, «выкупая» их за сумму,

равную количеству очков, полученному в начале игры благодаря этому недостатку. С тратой очков, обычно ещё требуется игровое объяснение тому, как недостаток исчез.

**Иждивенцы:** когда вы выкупаете недостаток Иждивенцы, вы или Мастер должны придумать игровое объяснение, куда они делись: умерли, повзрослели, ушли, влюбились в кого-нибудь ещё...

**Враги:** если вы хотите выкупить недостаток Враги, вы должны что-то сделать с ними в игровом мире: убить их, упрятать за решётку, подкупить их, сбежать от них, подружиться... что угодно, что Мастер посчитает необходимым. Вы никогда не избавитесь от врагов окончательно. Они будут возвращаться или вместо них появятся новые враги, пока не выкупите этот недостаток.

*Ментальные недостатки и*

*Дурные привычки:* вы можете выкупить их за их первоначальную стоимость. Просто считается, что вы преодолели свою проблему. *Физические недостатки:* каким образом можно выкупить физический недостаток, определяет технологический уровень игрового мира или же доступность сверхъестественных сил. Рассмотрим на примере недостатка Тугоухость. В мире с ТУ5 или ниже, вы можете воспользоваться слуховой трубкой. В мире с ТУ6-8 вы можете приобрести слуховой аппарат, позволяющий применить к недостатку ограничение Смягчитель (с.112). В мире у ТУ9 и выше, хирургия поможет решить проблему раз и навсегда. В фэнтезийном мире, добрый волшебник может вылечить вас могущественным заклинанием. Мастер решает, как можно избавиться от конкрет-

ного физического недостатка, и сколько на это нужно потратить времени и денег.

*Социальная дискриминация:* Вы не можете выкупить этот недостаток просто за очки. Вы должны поменять своё положение в обществе или изменить ваше общество. Мастер скажет, когда вам удалось этого достичь – тогда вы должны будете заплатить достаточное количество очков чтобы выкупить недостаток.

### **Добавление и улучшение умений и техник**

Заработанные очки могут быть использованы для того, чтобы улучшить ваши умения и техники. Каждое очко персонажа эквивалентно 200 часам изучения. Это не стоит трактовать так, что ваш персонаж выкроил лишние 200 ча-

сов в середине приключения, чтобы почитать книжки. Скорее это означает, что опыт, полученный во время приключения, эквивалентен гораздо большему периоду обучения.

Вы можете тратить очки, заработанные во время приключения, только на те умения или техники, которые, по мнению Мастера непосредственно использовались во время этого приключения. Если единственное чем вы занимаетесь во время приключения это бродить по лесам и убиваете монстров, то единственные умения, которые вы можете повысить это Ходьба, Выживание (лес) и боевые умения.

Когда вы улучшаете умение или технику, мы платите разницу между стоимостью нового уровня и стоимостью имеющегося уровня умения или техники – см. Улучшение своих умений (с.170)

Вы можете добавить новое умение, если пытались использовать его на уровне по умолчанию (см. в рамочке Быстрое изучение в тяжёлой обстановке) или если вы провели большую часть приключения среди людей, которые постоянно использовали это умение. К примеру, городской мальчик, находясь в походе в лесу, в окружении опытных лесников может выучить Выживание (лес). Вы можете добавить новую технику, если во время приключения вы в значительной степени использовали умение, с помощью которого можно использовать эту технику на уровне по умолчанию. Но в любом случае последнее слово за Мастером.

### **Быстрое изучение в тяжёлой обстановке**

Если вы используете умение по умолчанию в стрессовой ситуации, вы можете попытаться получить это умение в течение игры, независимо от того успешно ли применение умения или нет (вы можете учиться на ошибках). Мастер решает какая ситуация расценивается как стрессовая. См. Базовое умение против Эффективного умения(с.171) для примеров.

В начале следующей игровой сессии, сделайте бросок ИН, чтобы узнать, запомнилось-ли что-нибудь. Отличная память даёт +5; Фотографическая память даёт +10! При успехе, вы можете потратить одно очко, заработанное на предыдущей сессии, чтобы выучить умение. Если у вас нет очков, вы не можете выучить умение. Если у вас не появится очков в период следующей сессии, то вы упустите шанс выучить это умение.

Очевидно, что если у умения нет уровня по умолчанию, то вы не можете выучить его таким способом.

## **УЛУЧШЕНИЕ ПУТЁМ ОБУЧЕНИЯ**

Вы можете выучить новые или улучшить существующие умения, потратив время на их изучение, если есть возможность. Как описано ниже, «умения» означает не только обычные умения, но так же и заклинания, техники и даже некоторые преимущества (см. Преимущества которые можно изучить с.294).

Усовершенствование путём учёбы не зависит от зарабатываемых во время приключения очков. Вы можете создать персонаж, следить за его возрастом и доходом, и позволить ему учиться 40 игровых лет, ни разу им не сыграв. Конечно же, это не очень интересно ... и то, что происходит во время игры, может дать гораздо больше возможностей научиться чему-либо. Если вы поможете великому волшебни-

ку, в благодарность он может дать вам несколько уроков магии!

Обычно, получение одного очка в умении занимает 200 часов изучения. Одновременно вы можете учить любое число умений, но каждый час обучения, считается только для одного умения, если Мастер не разрешит обратного.

Некоторые виды учёбы более эффективные, чем другие. Это означает, что час непосредственного процесса учёбы не всегда эквивалентен часу изучения. Здесь есть «множитель» при переходе одной величины в другую. Некоторые рекомендации приведены ниже.

### **Работа**

Приключенец может и даже должен найти работу. Это позволит ему заработать деньги и потренировать свои умения. Для большинства работ есть требования в умениях; для некоторых другие требования (минимальное значение атрибутов, преимущества, и т.д.). В общем, более совершенные персонажи могут найти работу лучше и заработать больше денег. Для большей информации, см. Работа (с.516).

## Изучение на работе

Если у вас есть работа, время, потраченное на неё, считается как «обучение» тому умению, которое используется в работе. Однако большая часть времени на работе тратится на выполнение того, что вы уже знаете, а не изучения нового, поэтому каждые четыре часа работы считаются как один час изучения. На работу вы можете отводить максимум 8 часов в день в день (четыре часа в день – это неполный рабочий день). Фактически, вы можете работать и больше, но усталость ограничивает изучение именно на восьми часах в день. Таким образом, год работы с полным рабочим днём даст вам два или три очка, которые можно потратить на умения связанные с работой.

## Самообучение

Вы можете обучаться умениям самостоятельно, если в описании умения нет особых условий, которые не позволяют это (таких как «преподаётся только в армии» или требование Ученик Мастера). Каждые два часа чтения книг, упражнений, практики и т.д. без инструктора считается как один час изучения. Это не должно выполняться во время приключений, работы, приёма пищи, сна или заботы о личной гигиене. Мастер должен ограничивать самообучение до 12 часов в день или до 8 часов в день для людей с неполным рабочим днём и до 4 часов в день для людей с полным рабочим днём.

## Образование

Каждый час преподавания профессиональным учителем считается за час изучения. «Профессиональный учитель» - это тот, у кого есть умение Обучение на уровне 12 или выше. Чтобы обучать вас данному умению, он должен знать это умение на вашем уровне или выше, или же иметь столько же вложенных в это умение очков сколько и у вас, или больше. Обычно преподавание редко превышает 8 часов в день. Семестр в школе (21 неделя) классного обучения примерно равен одному очку на каждый предмет. Студент, занимающийся полный учебный день может изучать до пяти предметов в семестр. Семестр в вечерней школе, даёт одно очко в одном предмете.

## Интенсивная тренировка

Обучение весь учебный день с опытными учителями и непригодный учебный материал – это наиболее эффективный спо-

соб «обычного» изучения. Опытный учитель с умением Обучение на уровне 12 (или выше) плюс более высокий уровень и большее число очков в обучаемом умении чем у вас. Учтите все затраты и гонорар учителя! Каждый час интенсивной тренировки считается за два часа изучения. Интенсивная тренировки редко доступна за пределами вооруженных сил, где у вас есть небольшой контроль над преподаваемыми умениями или планировкой курсов. Это может занимать до 16 часов в день. Ваше ЗД должно быть на уровне 12 и выше, чтобы не обучаться до «из-

нурения» (преимущество Спортивный увеличивает эффективное значение ЗД для этих целей)

## Приключение

Время приключения так же может считаться обучением соответствующих умений. «Множитель» остаётся на усмотрение Мастера, который должен быть щедрым. К примеру, в переходе через Амазонку может учитываться всё время бодрствования – то есть 16 часов в день изучения умения Выживание (Джунгли).

## Поиск учителя

Изучить новое умение под руководством учителя – это наиболее эффективный способ. Для некоторых умений учитель найдётся автоматически; для других это может быть сложно. Мастер должен подгонять возможность обращения к ним к «здоровому смыслу». Почти любое образование стоит денег. Расценки на усмотрение Мастера. Если учитель хочет быть оплачиваемым, см. Работа (с.516) чтобы определить, сколько стоит его время. Умножьте все затраты на 4 для интенсивных тренировок! Возможен бартер, или учитель может потребовать служить ему в обмен на его помощь – здесь бесконечное множество возможных завязок для приключения.

## Изучение Магии

В мире, где магия обычна, вы можете изучить заклинание так же как любое другое умение, базирующееся на ИН. Вы можете стать подмастерьем волшебника, чтоб обучаться его ремеслу... или нанять преподавателя магии, чтобы он обучил вас несколькими заклинаниям.

В сеттингах, где магия секретна или редка, найти преподавателя гораздо сложнее. Большинство волшебников держат в тайне кто они... или принадлежать к уединённым таинственным культурам... или утверждать обратное!

Без учителя; используйте правила описанные в абзаце Самообучение. Вы должны уметь читать и иметь доступ к хорошим учебникам. Магические гримуары часто запутанны и невразумительны – особенно в сеттингах, где магия редка или секретна! Мастер волен замедлить скорость самообучения, на столько на сколько считает нужным.

## Изучение секретных техник боевых искусств

Для приобретения преимуществ Ученик Мастера (с.93) или Мастер Оружия (с.99) первоначально нужно найти соответствующую школу или наставника; само по себе приключение зачастую включает опасные странствия в экзотические места. Найдя наставника, вы выходите из игры на 1к+1 игровых лет. После этого вы должны будете либо пройти серию суровых испытаний, либо выполнить финальное задание в пока еще не изведенных землях.

По завершении тренировок, вы получаете желаемое преимущество и дополнительно 20 очков персонажа для приобретения различных специализированных умений, допустимых в кампани. Мастер может рассматривать эти очки как полученные от различных побочных стадий обучения или сбалансировать их недостатками на соответствующее число очков, возможно Враг (например, конкурирующая школа), Служба или Чувство долга к вашей школе или наставнику.



и с -

### Необязательное правило: Поддержка умений

Правдоподобно, когда неиспользуемое умение забывается или знание устаревает. По решению Мастера, при отсутствии практики или использования умения последние шесть месяцев, необходимо сделать бросок ИН, чтобы избежать ухудшения умения.

**Модификаторы:** +5 за преимущество Отличная память, или +10 за преимущество Фотографическая память; -2, если вы изучали умение при помощи интенсивных тренировок (тренировки были хорошие, но всё же не долгими).

При провале, умение понижается на один уровень. Очки, потраченные на этот уровень, пропадают, при этом понижается общая стоимость вашего персонажа. Если в умение вложено только одно очко, то ухудшение сбросит его к уровню по умолчанию (то есть вы без тренировок не лучше других) и больше не может ухудшаться.

Если за следующие шесть месяцев вы не тренировали и не использовали это умение, сделайте бросок снова... и так далее.

**Предельно** высокие уровни умения гораздо сложнее поддерживать. Гроссмейстеры, выдающиеся атлеты тратят много своего времени, чтобы поддержать свой «уровень». Если вы знаете умение на уровне большем чем атрибут +10, вы должны делать бросок ИН каждый день в который вы не применяли по назначению или не потратили час на практику (этот час не считается как обучение) этого умения. Как только уровень вашего умения упал до уровня атрибут + 10, используйте обычные правила для подсчёта уменьшения уровня умения.

Это правило предназначено для весьма реалистичных кампаний, где правдоподобность оправдывает дополнительные расчеты. Оно плохо подходит для неправдоподобных игр, в которых старые отставные солдаты возвращаются к приключениям, а волшебники живут веками.

## ИЗУЧАЕМЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Вы можете изучать некоторые преимущества так, как будто бы это были умения (200 часов = 1 очко), при условии, что у вас есть соответствующий преподаватель (профессор, Мастер кун фу и т. д.). Используйте обычные правила для изучения умений; в частности тот, кто обучает вас преимуществу, должен сам им обладать.

**Боевые рефлексы:** Мастер может сказать, что сражение - это единственный путь для изучения преимуществ Боевые рефлексы до ТУ7 и требует от приключенцев желающих приобрести это преимущество покупать его за очки, полученные в ходе приключений. На ТУ7 и выше, военные учения могут обучить этому так, как будто бы это было умение.

**Знакомство с культурой и Языки:** каждый день, проведённый в незнакомых землях, считается четырьмя

часами, потраченными на изучение преимущества Знакомство с культурой и местного Языка. Не имеет значение, чем вы занимались (даже если изучением умений, исключая случаи применения правила «одно умение за раз»).

**Идеальная память:** обучаясь ремеслу бардов или выполняя ежедневные умственные упражнения, вы можете «научиться» этому преимуществу на первом его уровне. Это требует часа в день, что означает, что это займёт чуть меньше трёх лет постоянной практики, чтобы получить эту черту.

**Улучшенная защита:** только обладатели преимуществ Ученик Мастера или Мастер оружия могут «научиться» этим преимуществам. Мастер должен рассматривать их в как умения боевых искусств.

**Спортивный:** можно получить любой уровень преимущества Спортивный за счет упражнений (самостоятельных или под руководством тренера), так же как и для атлетических умений Ходьба и Бег.

**Опыт гравитации:** обычно «изучают» при посещении планет с разным уровнем гравитации. В высокоразвитых обществах, в которых могут манипулировать гравитацией, можно обучить этому преимуществу, как если бы это было умение.

**Пси-способности и Таланты:** в некоторых игровых мирах, в «пси-академии» обучают психическим Способностям и Талантам. Правило описанное в разделе Получение новых Пси-Способностей (с.255) применяются так же и к изучению пси-преимуществ покупаемых на заработанные очки: вы должны обладать Талантом или способностью, относящейся к определённой силе, чтобы получить новую способность, так же вы должны иметь способность, чтобы приобрести Талант.

**Ученик Мастера и Мастер оружия:** см. Поиск учителя (с.293).

## УЛУЧШЕНИЕ ПУТЁМ ОБУЧЕНИЯ

Приключенцы могут столкнуться с силами, способными изменить что-то в их теле или разуме. Такой характер развития персонажа значительно более сложен, чем просто трагедия или обучение, и могут появиться сложные вопросы. Следующие несколько разделов могут помочь ответить на них.

### МОДИФИКАЦИЯ ТЕЛА

«Модификация тела» это искусственный процесс, наделяющий набором черт, отличающихся от врожденных (или заложенных при

создании), без перемещения мозга или разума в новое тело. Зачастую подразумевает хирургическое вмешательство, биологические или механические имплантаты (известные как «биомоды» и «киберобеспечение», соответственно), но также возможны и постоянные сверхъестественные модификации. Мастер определяет, какие модификации можно использовать в игре.

Модификации приобретаются до того как персонаж приводится к игровой стоимости. Персонаж создается как обычно, а при составлении биографии указывается, какие из черт появились при искусствен-

ном вмешательстве. Ни денежная стоимость, ни стоимость в очках этих черт не изменяется, это просто оправдывает наличие определенных черт на листке персонажа (см. Происхождение преимуществ, с.33).

Иначе обстоит дело с модификациями, добавляемыми во время игры. Теоретически, если у вас есть деньги и можно найти подходящего хирурга, волшебника и т.п., то можно купить модификации за деньги. Но на практике, это ставит в преимущественное положение богатых персонажей, поскольку они могут эффективно конвертировать деньги в очки, причем зачастую в

большее их количество, чем было уплачено за преимущество Богатство! В конечном счёте, Мастер решает в определении, что «подходит» его кампании, и вот несколько предложений:

**Модификации стоят очков.** Необходимо иметь требуемое количество очков персонажа, прежде чем можно будет добавлять модификацию. Если приобретенную модификацию не удастся оплатить, то процесс даст сбой, и ожидаемые способности приобретены не будут, либо они будут приобретены за счет утраты других способностей на соответствующую стоимость. Мастер может позволить оплатить новые способности «в долг»: количество непоплаченных очков, становясь отрицательными не затраченными очками, и все последующие призовые очки идут в их погашение. Денежная стоимость не имеет значения (но ее можно рассматривать как частный случай Обмен очков на деньги, с.26). Этот вариант сохраняет игровой баланс, но он не очень реалистичен.

**Модификации стоят денег.** Если у вас есть наличные деньги, вы можете купить модификацию. Заплатите необходимую сумму и измените стоимость вашего персонажа в очках в соответствии со стоимостью вашей новой черты. Этот вариант реалистичен, но позволяет резко улучшить персонажа. Чтобы удерживать процесс под контролем, Мастер может безжалостно регулировать восстановительный период после хирургического вмешательства (см. ниже) и ввести ужасные последствия за сбой при попытке модификации.

**Модификации бесплатны.** Если события в кампании «навязывают» модификации независимо от вашего желания, то просто приобретается соответствующая черта и меняется стоимость персонажа (см. *Черты, полученные в игре*, с.291). Этот вариант наиболее подходит для непреднамеренных модификаций, наделяющих недостатками, или для полезных модификаций, получаемых всеми одновременно игровыми персонажами (а не кто-то один из игровых персонажей) от их работодателя или Покровителя (в этом случае стоимость очков можно «балансировать» значительным Долгом).

### Хирургические модификации

Хирургическое вмешательство при установке биомодов или кибер обеспечения само по себе (например, косметические операции для улучшения внешности) не обходятся без риска. Даже если все пройдет прекрасно, необходим восстановительный период.

Он занимает день восстановле-

ния за каждое очко черты, приобретаемое или теряемое при операции. Производится бросок умения Хирургия с модификатором -1 за каждую полную неделю восстановительного периода. При критическом успехе восстановительный период занимает вдвое меньше времени. При обычном успехе - нормальный период восстановления. При провале модификация дает сбой, период восстановления нормальный, и вы получаете (восстановительный период в неделях)/2 кубиков урона на модифицируемую часть тела. Критический провал удваивает этот урон и вызывает осложнения (Мастер произвольно назначает подходящих недостаток).

Если Мастер требует деньги за модификации, предполагается, что хирургическая операция стоит 1000\$ за очко персонажа этой черты, добавляемое или удаляемое.

Утройте период восстановления и стоимость за операцию на мозге, глазах или жизненно важных органах.

Конкретные книги *GURPS*, описывающие миры, могут заме-

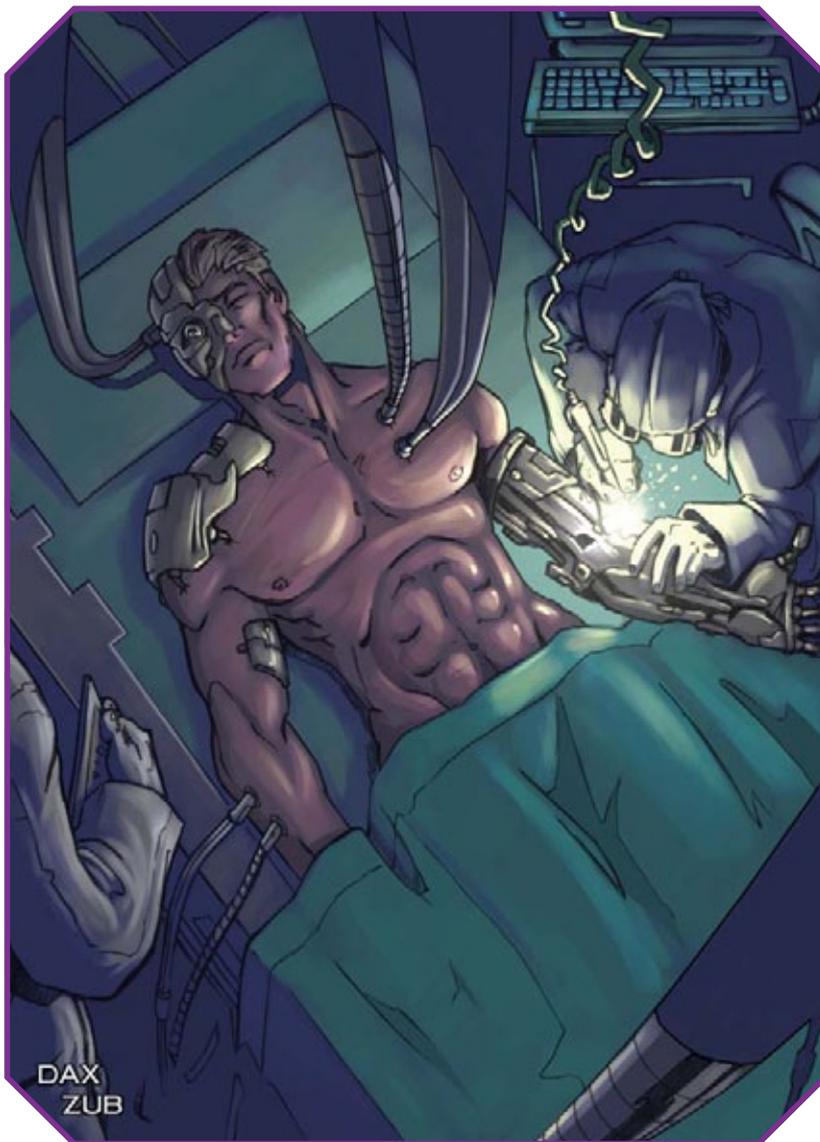
нять некоторые или все эти рекомендации.

### Сверхъестественные модификации

Произволение Божие, магия и подобные вещи могут производить перманентные трансформации. При этом нет периода восстановления, но если Мастер требует деньги, то это обычно очень дорого: как минимум вдвое дороже хирургии, и выражается в форме гонорара волшебника, пожертвований храму и т.д.

### Мгновенное изучение

Магия, божественное воздействие, «нейротехнологии» и т.д. могут наделять как умениями, так и преимуществами и недостатками. Как и с прочими модификациями, Мастер может требовать деньги или очки персонажа, или просто даровать умения. Забавный вариант - балансировать стоимость таких умений связанными с ними ментальными недостатками или причудами.



*Изменяемые способности:* если вы приобрели преимущество Изменяемые способности, то вы способны к временному «мгновенному изучению», например посредством загрузки компьютерной программы или подключения чипа. Используйте правила раздела Изменяемые способности (с.71) вместо приведенных выше.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СОЗНАНИЯ

Герой в фэнтезийных или фантастических сеттингах может быть вселен в новое тело. Для этого есть множество способов (пересадка мозга, цифровая «загрузка», преимущество Переселение), но все они используют одни и те же базовые правила.

При перемещении сознания в новое тело вы получаете Силу, Ловкость и Здоровье этого тела, а также все вторичные характеристики, основанные на этих атрибутах, и его физические преимущества и недостатки. Ваш Интеллект, Восприятие, Воля и ментальные преимущества и недостатки не меняются. Сохраняются очки в умениях, но вносятся поправки на уровень умения в соответствии с их новым основным атрибутом.

Стоимость персонажа пересчитывается с учетом новых черт. Например, при перемещении из тела с СЛ 10, ЛВ 10, ЗД 10 и недостатком Однорукость в тело с СЛ 12 [20], ЛВ 2 [40], ЗД 12 [20] и двумя руками, то стоимость персонажа возрастает на 100 очков.

Мастер сам решает как управлять изменениями в стоимости персонажа. Здесь также применимы варианты из раздела Модификаций Тела (см. выше). Обычно, если перемещение от вас не зависит, Мастер просто подгоняет количество очков. Если вы принимаете решение о переселении в лучшее тело, Мастер может потребовать очков персонажа (разницу между стоимостью старого и нового тел) или денег (особенно, если новое тело - голем, робот и т.п., созданное под заказ).

### Сознание и Мозг

В приведенных выше правилах предполагается, что сознание не зависит от мозга, в котором располагается. Это подходит для фэнтезийных перемещений сознания (фэнтези редко отягощается нейрологическим происхождением сознания), но в «строго научных» сеттингах Мастер может изменять ИИ, Восприятие и Волю в зависимости от разницы в расовых модификаторах между старым и новым телом. Стоимость персонажа пересчитывается для отражения таких отличий. Например,

если вы принадлежите расе с ИИ+1 и перемещаетесь в тело животного с расовым ИИ-5, ваш Интеллект снижается на 6, понижая стоимость персонажа на 120 очков.

Так же реалистично, когда в Ловкости тоже есть компонент «изучения», хотя и в меньшей степени. Мастер может решить, что это правило также применяется и к Ловкости.

### Тиражирование людей

Некоторые технологии, такие как «копирование мозга» (запись образа мыслей и личности) и кинематографичное клонирование, могут позволить копировать разум во множество тел.

Если вы сделали свою копию во время игры, и рассчитываете использовать ее как «резерв», который вступит в игру в случае вашей смерти, рассматривайте это как подходящее модифицированное преимущество *Дополнительная жизнь* (с.55). Решение Мастера относительно модификации тела определяет, оплачивать ли ее деньгами или очками. В любом случае, вам нужно обновлять ваш резерв регулярно, иначе его память и умения устареют, либо память ослабнет до такого состояния, что не сможет быть активирована. Если происходит оплата деньгами, Мастер может потребовать платы за обновление, хранение и охрану вашего резерва.

Если вы делаете свои копии и активируете их пока сами живы, то вы управляете только одним персонажем. Копии считаются другими людьми, которыми Мастер управляет как неигровыми персонажами. Они не являются вашими друзьями автоматически! Мастер может позволить вам приобрести копии как Союзников (с.36), за обычную стоимость в очках. Но если вы тиражируете копии без разбора, Мастер может счесть, что часть из них вас не любит, становясь Врагами(с.135) с модификатором Злой двойник.

Если у вас есть действующие копии, можно попросить Мастера позволить вам играть за одну из них в случае вашей смерти. Однако вы должны смириться с решением Мастера о том, как ваша копия отклонилась от оригинала. Ваша копия могла раскрыть в себе художественную сторону и позволить деградировать оружейным умениям, пока она занималась изучением танцев, и поскольку она самостоятельная личность, вы должны это отыграть, или Мастер будет штрафовать вас за плохой отыгрыш. Такова цена за бесплатную *Дополнительную жизнь*!

## СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ ВОЗДЕЙСТВИЯ

Определенные сверхъестественные существа могут заразить вас своим «проклятием» путем укуса или иной атаки, обращая вас с подобный вид существ. В результате вы получаете новый расовый шаблон. В принудительных случаях (как оно обычно бывает) применяется правило Черты, полученные в игре (с.291). Внесите изменения в лист персонажа и откорректируйте должным образом его стоимость.

Но в случае осознанного выбора с расчетом получения значительных новых способностей Мастер должен рассматривать трансформацию как любую другую модификацию тела. Для этого он должен потребовать очков. Если вы не можете оплатить стоимость очков, Мастер может компенсировать разницу назначением новых недостатков! Проклятый (с.129) особенно подходит... *Дополнительную информацию* смотрите в описании преимуществ *Порабощение* (с.50) и *Заражение* (с.140)

## СМЕРТЬ

Обычно, смерть персонажа - это конец его карьеры. Вам нужно создать нового персонажа для продолжения кампании. Мастер может позволить вам начать почти с тем же количеством очков, что и у остальных персонажей игроков, но нельзя просто написать новое имя на своем старом листке персонажа и заявить: «Это его брат близнец». Если хотите так сделать — покупайте преимущество *Дополнительная жизнь*!

Впрочем, в некоторых сеттингах магия или технология может позволить воскресить вас. Если так, то вы восстаете из мертвых и подымаетесь, где лежали. В других мирах, вам можно будет стать существом чистого разума (особенно если вы псионик), восстать из мертвых как нежить (призрак, вампир и т.д.) или даже реинкарнировать в животное. Побочный эффект в том, что бы приобретаете новый расовый шаблон. Мастер должен руководить этим, как описывалось в разделе *Перемещение сознания* (см. выше): комбинировать ваши ментальные черты с физическими чертами вашей новой формы и откорректировать стоимость персонажа. Цена в очках, если есть, та же самая, что и при сверхъестественной атаке *Воздействием: переход «живой» - «мертвый» - «вампир»* не особо отличается от непосредственного «живой» - «вампир».



# СПИСОК ЧЕРТ

## ПРЕИМУЩЕСТВА

М/Ф/Соц обозначает ментальное, физическое или социальное преимущество.  
Э/С экзотическое или сверхъестественное; символ «-» указывает на его обыденность.

Преимущество	Advantage	тип	тип	цена	стр.	Преимущество	Advantage	тип	тип	цена	стр.
Адаптация к поверхности	Terrain Adaptation	Ф	Э	0/5	93	Зондирование разума	Mind Probe	М	Э	20	69
Адаптация к темноте	Night Vision	Ф	-	1/ур.	71	Зрение в темноте	Dark Vision	Ф	Э	25	47
Административное звание	Administrative Rank	Соц	-	5,10/ур.	30	Зубы	Teeth	Ф	Э	0,1,2	91
Аксессуар	Accessory	Ф	Э	1	100	Идеальная память	Eidetic Memory	М	-	5	51
Альтернативная форма	Alternate Form	Ф	Э	разл.	83	Идеальное равновесие	Perfect Balance	Ф	-	15	74
Альтернативное имя	Alternate Identity	Соц	-	5/15	39	Избирательный слух	Parabolic Hearing	Ф	Э	4/ур.	72
Амфибия	Amphibious	Ф	Э	10	40	Изменяемые способности	Modular Abilities	М/Ф	Э	разл.	71
Безьянный	Zeroed	Соц	-	10	100	Изобретатель	Gadgeteer	М	-	25/50	56
Бессмертие	Unkillable	Ф	Э	50..150	95	Интуиция	Intuition	М	-	15	63
Бесстрашие	Fearlessness	М	-	2/ур.	55	Инфразвуковая речь	Subsonic Speech	Ф	Э	0/10	89
Бесшумность	Silence	Ф	Э	5/ур.	85	Инфразвуковой слух	Subsonic Hearing	Ф	Э	0/5	89
Благосклонность	Favor	Соц	-	разл.	55	Инфразрение	Infra-vision	Ф	Э	0/10	60
Благословение	Blessed	М	С	10+	40	Истинная вера	True Faith	М	С	15	94
Богатство	Wealth	Соц	-	разл.	25	Кибернетика	Cybernetics	Ф	-	разл.	46
Боевые рефлексы	Combat Reflexes	М	-	15	43	Когти	Claws	Ф	Э	разл.	42
Быстрое заживление	Rapid Healing	Ф	-	5	79	Компьютерный разум	Digital Mind	Ф	Э	5	48
Быстрый транс	Autotrance	М	-	1	101	Контакты	Contacts	Соц	-	разл.	44
Видит невидимое	See Invisible	Ф	Э	15	83	Контроль метаболизма	Metabolism Control	Ф	Э	5/ур.	68
Визуализация	Visualization	М	С	10	96	Контроль разума	Mind Control	М	Э	50	68
Внешность	Appearance	Ф	-	разл.	21	Контроль температуры	Temperature Control	М/Ф	Э	5/ур.	92
Военное звание	Military Rank	Соц	-	5,10/ур.	30	Крепкий сон	Deep Sleeper	Ф	-	1	101
Воздействие	Affliction	Ф	Э	10/ур.	35	Круговой обзор	360° Vision	Ф	Э	25	34
Восстановление сознания	Recovery	Ф	Э	10	80	Ксено-адаптация	Xeno-Adaptability	М	-	20	46
Высокая ловкость рук	High Manual Dexterity	Ф	-	5/ур.	59	Культурная адаптация	Cultural Adaptability	М	-	10	46
Высокая цель	Higher Purpose	М	С	5	59	Лекарь	Healer	М	-	10/ур.	90
Высокий болевой порог	High Pain Threshold	Ф	-	10	59	Лечение	Healing	М	Э	30	59
Высокий ТУ	HighTL	М	-	5/ур.	23	Личные вещи	Signature Gear	Соц	-	разл.	85
Гениальный творец	Gifted Artist	М	-	5/ур.	90	Ловкость руки	Arm DX	Ф	Э	12,16/ур.	40
Гермафроморф	Hermaphromorph	Ф	Э	5	59	Магичность (маг. способн.)	Magery	М	С	5+10/ур.	66
Герметичность	Sealed	Ф	Э	15	82	Мало спит	Less Sleep	Ф	-	2/ур.	65
Гибкость	Flexibility	Ф	-	5	56	Марионетка	Puppet	М	Э	5/10	78
Гиперспектральное зрение	Hyperspectral Vision	Ф	Э	25	60	Мастер	Artificer	М	-	10/ур.	90
Глушение	Obscure	Ф	Э	2/ур.	72	Мастер оружия	Weapon Master	М	-	разл.	99
Глушитель маны	Mana Damper	М	С	10/ур.	67	Математическая интуиция	Intuitive Mathematician	М	-	5	66
Голос	Voice	Ф	-	10	97	Математические способности	Mathematical Ability	М	-	10/ур.	90
Группа контактов	Contact Group	Соц	-	разл.	44	Медиум	Medium	М	С	10	68
Дальновидение	Clairsentience	М	С	50	42	Ментальная связь	Mindlink	М	С	разл.	70
Дарованная сила	Power Investiture	М	С	10/ур.	77	Ментальный щит	Mind Shield	М	Э	4/ур.	70
Добытчик	Snatcher	М	С	80	86	Мех	Fur	Ф	Э	1	101
Долгожитель	Longevity	Ф	-	2	66	Мигательные перепонки	Nictitating Membrane	Ф	Э	1/ур.	71
Дополнительная атака	Extra Attack	Ф	-	25/атака	53	Микроскопическое зрение	Microscopic Vision	Ф	Э	5/ур.	68
Дополнительная голова	Extra Head	Ф	Э	15/голова	54	Молниеносные расчеты	Lightning Calculator	М	-	2	66
Дополнительная жизнь	Extra Life	М	Э	25/жизнь	55	Музыкальные способности	Musical Ability	М	-	5/ур.	91
Дополнительные ноги	Extra Legs	Ф	Э	разл.	54	Мягкое падение	Catfall	Ф	Э	10	41
Дополнительные руки	Extra Arms	Ф	Э	разл.	53	Не дышит	Doesn't Breathe	Ф	Э	20	49
Дополнительный рот	Extra Mouth	Ф	Э	5/рот	55	Не ест/не пьет	Doesn't Eat or Drink	Ф	Э	10	50
Друг животных	Animal Friend	М	-	5/ур.	90	Не спит	Doesn't Sleep	Ф	Э	20	50
Духовная связь	Special Rapport	М	С	5	88	Невидимость	Invisibility	М/Ф	Э	40	63
Духовное звание	Religious Rank	Соц	-	5,10/ур.	30	Невозмутимость	Unfazeable	М	-	15	95
Естественное оружие	Striker	Ф	Э	5..8	88	Независимый доход	Independent Income	Соц	-	1/ур.	26
Жалкий	Pitiable	Соц	-	5	22	Нейтрализация псионики	Neutralize	М	Э	50	71
Задержка дыхания	Breath-Holding	Ф	Э	2/ур.	41	Нематериальность	Insubstantiality	М/Ф	Э	80	62
Защищенное чувство	Protected Sense	Ф	Э	5/орган	78	Необычное обоняние	Discriminatory Smell	Ф	Э	15	49
Звание	Rank	Соц	-	5,10/ур.	29	Необычное происхождение	Unusual Background	М	-	разл.	96
Здравый смысл	Common Sense	М	-	10	43	Необычный вкус	Discriminatory Taste	Ф	Э	10	49
Знакомство с культурой	Cultural Familiarity	Соц	-	1,2/культ.	23	Необычный слух	Discriminatory Hearing	Ф	Э	15	49

Преимущество	Advantage	тип	тип	цена	стр.	Преимущество	Advantage	тип	тип	цена	стр.
Нестареющий	Unaging	Ф	Э	15	95	Статус	Status	Соц	-	5/ур.	28
Нет похмелья	No Hangover	Ф	-	1	101	Стрелок	Gunslinger	М	-	25	58
Обнаружение	Detect	М/Ф	Э	разл.	48	Судьба	Destiny	М	С	разл.	48
Обостренное зрение	AcuteVision	Ф	-	2/ур.	35	Супер лазанье	Super Climbing	Ф	Э	3/ур.	89
Обостренное осязание	Acute Touch	Ф	-	2/ур.	35	Супер прыжок	Super Jump	Ф	Э	10/ур.	89
Обостренный вкус и обоняние	Acute Taste and Smell	Ф	-	2/ур.	35	Супер удача	Super Luck	М	С	100	89
Обостренный слух	Acute Hearing	Ф	-	2/ур.	35	Счетовод	Business Acumen	М	-	10/ур.	90
Обоюдорукость	Ambidexterity	Ф	-	5	39	Талант	Talent	М	-	разл.	89
Общение с животными	Speak With Animals	М	Э	25	87	Талант к языкам	Language Talent	М	-	10	65
Общение с растениями	Speak With Plants	М	Э	15	87	Телекинез	Telekinesis	М/Ф	Э	5/ур.	92
Опыт гравитации	G-Experience	М	-	1-10	57	Телекоммуникация	Telecommunication	М/Ф	Э	разл.	91
Острый язык	Rapier Wit	М	-	5	79	Телепортация	Warp	М	С	100	97
Отращивание	Regrowth	Ф	Э	40	80	Телескопическое зрение	Telescopic Vision	Ф	Э	5/ур.	92
Отставное звание	Courtesy Rank	Соц	-	1/ур.	29	Темпоральная инертность	Temporal Inertia	М	С	15	93
Очень быстрое заживление	Very Rapid Healing	Ф	-	15	79	Теневая форма	Shadow Form	Ф	Э	50	83
Очень спортивный	Very Fit	Ф	-	15	55	Торговое звание	Merchant Rank	Соц	-	5,10/ур.	30
Переселение	Possession	М	Э	100	75	Традиция гостеприимства	Claim to Hospitality	Соц	-	1,10	41
Периферийное зрение	Peripheral Vision	Ф	-	15	74	Трудно лишиться сознания	Hard to Subdue	Ф	-	2/ур.	59
Подражание звукам	Mimicry	М	Э	10	68	Трудно убить	Hard to Kill	Ф	-	2/ур.	58
Подхалим	Social Chameleon	М	-	5	86	Трюк	Shtick	М/Ф	-	1	101
Подъемная сила	Lifting ST	Ф	Э	3/ур.	65	Ускоренный ход времени	Altered Time Rate	М	Э	100/ур.	38
Пожизненная должность	Tenure	Соц	-	5	93	Уважаемый	Social Regard	Соц	-	5/ур.	86
Покровители	Patrons	Соц	-	разл.	72	Увеличенное движение	Enhanced Move	Ф	Э	20/ур.	52
Полезный груз	Payload	Ф	Э	1/ур.	74	Увеличенный срок жизни	Extended Lifespan	Ф	Э	2/ур.	53
Полет	Flight	Ф	Э	40	56	Ударная сила	Striking ST	Ф	Э	5/ур.	88
Полиморф	Morph	Ф	Э	разл.	84	Удача	Luck	М	-	разл.	66
Полицейское звание	Police Rank	Соц	-	5,10/ур.	30	Ужас	Terror	М	С	30+10/ур.	93
Пониженное потребление	Reduced Consumption	Ф	-	2/ур.	80	Укус вампира	Vampiric Bite	Ф	Э	30+5/ур.	96
Понимание	Sensitive	М	-	5	51	Улучшенная защита	Enhanced Defenses	М	-	разл.	51
Понимание духов	Spirit Empathy	М	С	10	88	Улучшенное слежение	Enhanced Tracking	Ф	Э	5/ур.	53
Понимание животных	Animal Empathy	М	-	5	40	Ультразвуковая речь	Ultrasonic Speech	Ф	Э	0-10	94
Понимание растений	Plant Empathy	М	-	5	75	Ультразрение	Ultravision	Ф	Э	0-10	94
Порабощение	Dominance	М	С	20	50	Ультраслух	Ultrahearing	Ф	Э	0-5	94
Посвященный	Illuminated	М	С	15	60	уменьшение	Shrinking	Ф	Э	5/ур.	85
Превращение	Shapeshifting	Ф	Э	разл.	83	Универсальное пищеварение	UniversalDigestion	Ф	Э	5	95
Предвидение	Recognition	М	С	25	77	Упёртый	Indomitable	М	-	15	60
Представитель силовых структур	Legal Enforcement Powers	Соц	-	5,10,15	65	Усилитель маны	Mana Enhancer	М	С	50/ур.	68
Прилипание	Clinging	Ф	Э	20	43	Ускоренное мышление	Enhanced Time Sense	М	Э	45	52
Природная атака	Innate Attack	Ф	Э	разл.	61	Устойчивость	Resistant	Ф	-	разл.	80
Пробужденный	Reawakened	М	С	10	80	Устойчивость к алкоголю	Alcohol Tolerance	Ф	-	1	100
Проводник	Channeling	М	С	10	41	Устойчивость к вакууму	Vacuum Support	Ф	Э	5	96
Прокладка туннелей	Tunneling	Ф	Э	30+5/ур.	94	Устойчивость к давлению	Pressure Support	Ф	Э	5-15	77
Пронзительный голос	Penetrating Voice	Ф	-	1	101	Устойчивость к магии	Magic Resistance	М	С	2/ур.	67
Проникающее зрение	Penetrating Vision	Ф	Э	10/ур.	74	Устойчивость к перегрузкам	Improved G-Tolerance	Ф	-	5-25	60
Проникновение	Permeation	Ф	Э	разл.	75	Устойчивость к радиации	Radiation Tolerance	Ф	Э	разл.	79
Пророк	Oracle	М	С	15	72	Устойчивость к ранениям	Injury Tolerance	Ф	Э	разл.	60
Прыгун	Jumper	М	С	100	64	Устойчивость к температуре	Temperature Tolerance	Ф	-	1/ур.	93
Пси-стазис	Psi Static	М	С	30	78	Ученик Мастера	Trained By A Master	М	-	30	93
Психометрия	Psychometry	М	С	20	78	Феноменальная гибкость	Double-Jointed	Ф	-	15	56
Путешественник	Outdoorsman	М	-	10/ур.	91	Фильтрация воздуха	Filter Lungs	Ф	Э	5	55
Разговор под водой	Speak Underwater	Ф	Э	5	87	Фотографическая память	Photographic Memory	М	-	10	51
Разделение	Duplication	М/Ф	Э	35/копия	50	Хамелеон	Chameleon	Ф	Э	5/ур.	41
Раздельное сознание	Compartmentalized Mind	М	Э	50/ур.	43	Харизма	Charisma	М	-	5/ур.	41
Разносторонний	Versatile	М	-	5	96	Ходьба по воздуху	Walk on Air	Ф	Э	20	97
Расовая память	Racial Memory	М	Э	15/40	78	Ходьба по жидкости	Walk on Liquid	Ф	Э	15	97
Растягивание	Stretching	Ф	Э	6/ур.	88	Хронологация	Chronolocation	М	-	5	35
Регенерация	Regeneration	Ф	Э	разл.	80	Целеустремленный	Single-Minded	М	-	5	85
Репутация	Reputation	Соц	-	разл.	26	Цепкость	Brachiator	Ф	Э	5	41
Рост	Growth	Ф	Э	10/ур.	58	Церковный сан	Clerical Investment	Соц	-	5	43
Садовник	Green Thumb	М	-	5/ур.	90	Честное лицо	Honest Face	Ф	-	1	101
Сверхъестественная живучесть	Supernatural Durability	Ф	С	150	89	Чистый метаболизм	Sanitized Metabolism	Ф	Э	1	101
Сдавливание	Constriction Attack	Ф	Э	15	43	Чтение мыслей	Mind Reading	М	Э	30	69
Секретный доступ	Security Clearance	Соц	-	разл.	82	Чувствительное прикосновение	Sensitive Touch	Ф	Э	10	83
Сила руки	Arm ST	Ф	Э	3,5,8/ур.	40	Чувство вибрации	Vibration Sense	Ф	Э	10	96
Сканирование	Scanning Sense	Ф	Э	разл.	81	Чувство времени	Absolute Timing	М	-	2	35
Сковывание	Binding	Ф	Э	2/ур.	40	Чувство направления	Absolute Direction	Ф	-	5	34
Скользкий	Slippery	Ф	Э	2/ур.	85	Чувство опасности	Danger Sense	М	-	15	47
Скрытый талант	Wild Talent	М	С	20/ур.	99	Чувство пространства	3D Spatial Sense	Ф	-	10	34
Совпадение	Serendipity	М	-	15/ур.	83	Чувство стиля	Fashion Sense	М	-	5	21
Соппротивление повреждениям	Damage Resistance	Ф	Э	5/ур.	46	Шипы	Spines	Ф	Э	1/3	88
Сорвиголова	Daredevil	М	-	15	47	Штуковины	Gizmos	М	-	5/шт.	57
Социально-активный	Smooth Operator	М	-	15/ур.	91	Эластичная кожа	Elastic Skin	Ф	Э	20	51
Союзники	Allies	Соц	-	разл.	36	Эмпатия	Empathy	М	-	15	51
Спортивный	Fit	Ф	-	5	55	Юридическая неприкосновенность	Legal Immunity	Соц	-	5-20	65

# НЕДОСТАТКИ

М/Ф/Соц означает, что недостаток *ментальный, физический или социальный*.

Э/С обозначает *экзотический или сверхъестественный* недостаток; символ «-» указывает на его обыденность.

Если цена недостатка отмечена звездочкой(\*), то вы должны выбрать уровень самоконтроля; данная цена приведена для уровня 12.

Недостаток	Disadvantage	тип	тип	цена	стр.	Недостаток	Disadvantage	тип	тип	цена	стр.
Алкоголизм	Alcoholism	Ф	-	-15/-20	122	Короткий срок жизни	Short Lifespan	Ф	Э	-10/ур.	154
Альтруист	Selfless	М	-	-5*	153	Космическая болезнь	Space Sickness	Ф	-	-10	156
Амнезия	Amnesia	М	-	-10/-25	123	Косный	Hidebound	М	-	-5	138
Аура смерти	Lifebane	М	С	-10	142	Крайне неуклюжий	Total Klutz	Ф	-	-15	141
Безжалостный	Callous	М	-	-5	125	Кривоногий	Bowlegged	Ф	-	-1	165
Безногий	No Legs	Ф	Э	Разл.	145	Кровожадность	Bloodlust	М	-	-10*	125
Безрадостный	Killjoy	Ф	-	-15	140	Ксенофилия	Xenophilia	М	-	-10*	163
Беспозвоночный	Invertebrate	Ф	Э	-20	140	Курчавая слепота	Night Blindness	Ф	-	-10	144
Бесполоый	Neutered	Ф	-	-1	165	Легко понять	Easy to Read	М	-	-10	134
Бессоница	Insomniac	Ф	-	-10/15	140	Легко убить	Easy to Kill	Ф	-	-2/ур.	134
Богатое воображение	Imaginative	М	-	-1	164	Лень	Laziness	М	-	-10	142
Богатство	Wealth	Соц	-	Разл.	25	Личный знак	Trademark	М	-	-1/-5.-15	159, 164
Божественное проклятие	Divine Curse	М	С	Разл.	132	Лунатизм	Lunacy	М	-	-10	143
Боли в спине	Bad Back	Ф	-	-15/-25	123	Любопытство	Curious	М	-	-5*	129
Боязливость	Fearfulness	М	-	-2/ур.	136	Маниакально-депрессивный	Manic-Depressive	М	-	-20	143
Боязнь	Dread	М	С	Разл.	132	Мания величия	Megalomania	М	-	-10	144
Брезгливость	Squeamish	М	-	-10*	156	Медленно ест	Slow Eater	Ф	Э	-10	155
Быстрое старение	Self-Destruct	Ф	Э	-10	153	Медленно просыпается	Slow Riser	Ф	-	-5	155
Внешность	Appearance	Ф	-	Разл.	21	Медленное заживление	Slow Healing	Ф	-	-5/ур.	155
Внимательный	Attentive	М	-	-1	163	Мелкие физические недостатки	Minor Handicaps	Ф	-	-1	165
Восприимчивый	Susceptible	Ф	-	Разл.	158	Мечтатель	Dreamer	М	-	-1	164
Враги	Enemies	Соц	-	Разл.	135	Мирское происхождение	Mundane Background	М	-	-10	144
Временная болезнь	Timesickness	Ф	-	-10	158	Морская болезнь	Motion Sickness	Ф	-	-10	144
Вспыльчивость	Bad Temper	М	-	-10*	124	На грани	On the Edge	М	-	-15*	146
Галлюцинации	Flashbacks	М	-	Разл.	136	Навязчивая идея	Obsession	М	-	-1,-5,-10*	146, 164
Гемофилия	Hemophilia	Ф	-	-30	138	Насмешник	Trickster	М	-	-15*	159
Гигантизм	Gigantism	Ф	-	0	20	Не воспринимает символы	Non-Iconographic	М	-	-10	146
Глухота	Deafness	Ф	-	-20	129	Не воспринимает цифры	Innumerate	М	-	-5	140
Горбун	Hunchback	Ф	-	-10	139	Невезение	Unluckiness	М	-	-10	160
Гордость	Proud	М	-	-1	164	Неестественные черты	Unnatural Features	Ф	-	Разл.	22
Горизонтальный	Horizontal	Ф	Э	-10	139	Нежный желудок	Nervous Stomach	Ф	-	-1	165
Дальтонизм	Colorblindness	Ф	-	-10	127	Неистовство	Berserk	М	-	-10*	124
Дислексия	Dyslexia	М	-	-10	134	Неисцеляемый	Unhealing	Ф	Э	-20/-30	160
Доверчивость	Gullibility	М	-	-10*	137	Некомпетентность	Incompetence	М	-	-1	164
Долги	Debt	Соц	-	-1/ур.	26	Неконтролируемый аппетит	Uncontrollable Appetite	М	С	-15*	159
Долго спит	Extra Sleep	Ф	-	-2/ур.	136	Непобозгательный	Staid	М	-	-1	164
Дурные привычки	Odious Personal Habits	М	-	-5,-10,-15	22	Непопулярный	Incurious	М	-	-5*	140
Жадность	Greed	М	-	-15*	137	Немой	Mute	Ф	-	-25	125
Животное поведение	Bestial	М	Э	-10/-15	124	Необщительный	Uncongenial	М	-	-1	165
Животный стресс	Stress Atavism	М	Э	Разл.*	156	Необычная биохимия	Unusual Biochemistry	Ф	Э	-5	160
Жуткое похмелье	Horrible Hangovers	Ф	-	-1	165	Непереносимость алкоголя	Alcohol Intolerance	Ф	-	-1	165
Заблуждения	Delusions	М	-	-1/-5.-15	130,16	Непонимающий	Oblivious	М	-	-5	146
Зависимость	Dependency	Ф	Э	Разл.	130	Неприятен	Dislikes	М	-	-1	164
Зависть	Jealousy	М	-	-10	140	Неприятный голос	Disturbing Voice	Ф	-	-10	132
Задир	Bully	М	-	-10*	125	Неприятный запах	Bad Smell	Ф	-	-10	124
Заикание	Stuttering	Ф	-	-10	157	Непродолжительное внимание	Short Attention Span	М	-	-10*	153
Законопослушный	Honesty	М	-	-10*	138	Нервное расстройство	Neurological Disorder	Ф	-	Разл.	144
Замедленный ход времени	Decreased Time Rate	М	Э	-100	129	Нерешительность	Indecisive	М	-	-10*	140
Заражение	Infectious Attack	Ф	С	-5	140	Несообразительный	Clueless	М	-	-10	126
Заразная болезнь	Social Disease	Ф	-	-5	155	Неспортивный	Unfit	Ф	-	-5	160
Застенчивость	Shyness	М	-	-5,-10,-20	154	Неспособен говорить	Cannot Speak	Ф	-	-15	125
Заторможенный	Confused	М	-	-10*	129	Неспособен плавать	Cannot Float	Ф	-	-1	165
Иждивенцы	Dependents	Соц	-	Разл.	131	Неспособен учиться	Cannot Learn	М	-	-30	125
Изменчивое поведение	Personality Change	М	-	-1	164	Нет восприятия глубины	No Depth Perception	Ф	-	-15	145
Импульсивность	Impulsiveness	М	-	-10*	139	Нет манипуляторов	No Manipulators	Ф	Э	-50	145
Истощение	Draining	Ф	С	Разл.	132	Нет обоняния/вкуса	No Sense of Smell/Taste	Ф	-	-5	146
Карликовость	Dwarfism	Ф	-	-15	19	Нет осязания	Numb	Ф	-	-20	146
Клептомания	Kleptomania	М	-	-15*	141	Нет пальца	Missing Digit	Ф	-	-2/-5	144
Клятва	Vow	М	-	-1/-5.-15	160, 165	Нет хороших манипуляторов	No Fine Manipulators	Ф	Э	-30	145
Кодекс чести	Code of Honor	М	-	-1/-5.-15	127,16	Нет чувства юмора	No Sense of Humor	М	-	-10	146
Компанейский	Congenial	М	-	-1	164	Нетерпимость	Intolerance	М	-	Разл.	140
Комплекс вины	Guilt Complex	М	-	-5	137	Неуклюжие руки	Ham-Fisted	Ф	-	-5/-10	138
Консервативный	Dull	М	-	-1	164	Неуклюжий	Klutz	Ф	-	-5	141
Контактный	Gregarious	М	-	-10	126	Нечувствительный	Low Empathy	М	-	-20	142

Недостаток	Disadvantage	тип	тип	цена	стр.
Низкая самооценка	Low Self-image	М	-	-10	143
Низкий ТУ	Low TL	М	-	-5/ур.	22
Низкий болевой порог	Low Pain Threshold	Ф	-	-10	142
Ночной житель	Nocturnal	Ф	Э	-20	146
Ночные кошмары	Nightmares	М	-	-5*	144
Обжорство	Gluttony	М	-	-5*	137
Общительный	Chummy	М	-	-5	126
Ограниченная область зрения	Restricted Vision	Ф	-	-15/-30	151
Ограниченный рацион	Restricted Diet	Ф	-	-10.-40	151
Одиночка	Loner	М	-	-5*	142
Одна кисть	One Hand	Ф	-	-15	147
Одноглазый	One Eye	Ф	-	-15	147
Однорукий	One Arm	Ф	-	-20	147
Особые приметы	Distinctive Features	Ф	-	-1	165
Ослабление	Weakness	Ф	Э	Разл.	161
Осторожный	Careful	М	-	-1	163
Отвращение	Revulsion	Ф	С	-5.-15	151
Отзывчивый	Responsive	М	-	-1	164
Очень неспортивный	Very Unfit	Ф	-	-15	160
Очень толстый	Very Fat	Ф	-	-5	19
Парализованный	Quadriplegic	Ф	-	-80	150
Паранойя	Paranoia	М	-	-10	148
Пацифизм	Pacifism	М	-	Разл.	148
Перепрограммируемый	Reprogrammable	М	Э	-10	150
Пиромания	Pyromania	М	-	-5*	150
Повышенное потребление	Increased Consumption	Ф	-	-10/ур.	139
Повышенные требования к среде	Increased Life Support	Ф	Э	Разл.	139
Полный	Overweight	Ф	-	-1	19
Полупрямоходящий	Semi-Upright	Ф	Э	-5	153
Постбоевой синдром	Post-Combat Shakes	М	-	-5*	150
Похожая внешность	Mistaken Identity	Ф	-	-5	21
Правдивость	Truthfulness	М	-	-5*	159
Предпочтения	Likes	М	-	-1	164
Привычки или выражения	Habits or Expressions	М	-	-1	164
Призрачные голоса	Phantom Voices	М	-	-5.-15	148
Пристрастие	Addiction	М/Р	-	Разл.	122, 164, 165
Притягивающий необычное	Weirdness Magnet	М	С	-15	161
Проклятый	Cursed	М	С	-75	129
Пронyra	Nosy	М	-	-1	164
Пугает животных	Frightens Animals	М	С	-10	137
Рабский менталитет	Slave Mentality	М	-	-40	154
Развратность	Lecherousness	М	-	-15*	142
Раздвоение личности	Split Personality	М	-	-15*	156
Разорительная привычка	Compulsive Behavior	М	-	-5.-15*	128
Рана	Wounded	Ф	-	-5	162
Рассеянность	Absent-Mindedness	М	-	-15	122
Рассеянный	Distractible	М	-	-1	164
Репутация	Reputation	Соц	-	Разл.	26
Садизм	Sadism	М	-	-15*	152
Самоуверенность	Overconfidence	М	-	-5*	148

Недостаток	Disadvantage	тип	тип	цена	стр.
Сверхчувствительный	Supersensitive	М	С	-15	158
Сверхъестественные черты	Supernatural Features	Ф	С	Разл.	157
Секрет	Secret	Соц	-	-5.-30	152
Секретное имя	Secret Identity	Соц	-	Разл.	153
Скромный	Humble	М	-	-1	164
Скупость	Miserliness	М	-	-10*	144
Слабая хватка	Bad Grip	Ф	-	-5/ур.	123
Слабое зрение	Bad Sight	Ф	-	-25	123
Слабый укус	Weak Bite	Ф	Э	-2	161
Слепота	Blindness	Ф	-	-50	124
Служба	Duty	Соц	-	Разл.	133
Смертельная болезнь	Terminally Ill	Ф	-	-50.-75.-100	158
Сонливый	Sleepy	Ф	Э	Разл.	154
Социальная дискриминация	Social Stigma	Соц	-	-5.-20	155
Статус	Status	Соц	-	-5/ур.	28
Ступор в бою	Combat Paralysis	Ф	-	-15	127
Судьба	Destiny	М	С	Разл.	131
Теневая форма	Shadow Form	Ф	Э	-20	153
Терпимый	Broad-Minded	М	-	-1	163
Толстый	Fat	Ф	-	-3	19
Требования веры	Disciplines of Faith	М	-	-5.-15	132
Требует обслуживания	Maintenance	Ф	-	Разл.	143
Трудоголик	Workaholic	М	-	-5	162
Трусость	Cowardice	М	-	-10*	129
Тугоухость	Hard of Hearing	Ф	-	-10	138
Уникальный	Unique	М	С	-5	160
Упрямство	Stubbornness	М	-	-5	157
Уязвимость	Vulnerability	Ф	Э	Разл.	161
Уязвимость к магии	Magic Susceptibility	М	С	-3/ур.	143
Фанатизм	Fanaticism	М	-	-15	136
Филантропия	Charitable	М	-	-15*	125
Фобии	Phobias	М	-	Разл.*	148
Фригидность	Sexless	Ф	Э	-1	165
Ходит во сне	Sleepwalker	М	-	-5*	154
Холоднокровный	Cold-Blooded	Ф	Э	-5/-10	127
Хромой	Lame	Ф	-	-10/-30	141
Хроническая депрессия	Chronic Depression	М	-	-15*	126
Хронические боли	Chronic Pain	Ф	-	Разл.	126
Хрупкий	Fragile	Ф	Э	Разл.	136
Худой	Skinny	Ф	-	-5	18
Чувствительность к гравитации	G-Intolerance	Ф	-	-10/-20	137
Чувствительность к ускорению	Acceleration Weakness	Ф	-	-1	165
Чувство долга	Sense of Duty	М	-	-2/-20	153
Чуткий сон	Light Sleeper	Ф	-	-5	142
Шовинист	Chauvinistic	М	-	-1	163
Шумный	Noisy	Ф	-	-2/ур.	146
Эгоист	Selfish	М	-	-5*	153
Электроника	Electrical	Ф	Э	-20	134
Эпилепсия	Epilepsy	Ф	-	-30	136

## МОДИФИКАТОРЫ

Ниже следующие модификаторы обычно применяются к преимуществам и недостаткам. У многих черт есть также свои особые модификаторы; за подробностями обращайтесь к описанию конкретной черты. В колонке «Тип» модификатор атаки (см. с.102) обозначен символом А, ограничение по предмету (см. с.116) - П; «<-» - ни один из этих вариантов.

### УЛУЧШЕНИЯ

Улучшение	Enhancement	тип	цена	стр.
Абсолют	Cosmic	-	разл.	103
Аура	Aura	А	+80%	102
Быстрая подготовка	Reduced Time	-	+20%/ур.	108
Быстрый огонь	Rapid Fire	А	разл.	108
Взрыв	Explosion (exp)	А	+50%/ур.	104
Воздействие на материальное	Affects Substantial	-	+40%	102
Воздействие на нематериальное	Affects Insubstantial	-	+20%	102
Вредные факторы	Hazard	А	разл.	104
Выбор	Selectivity	-	+10%	108
Двойная тупая травма	Double Blunt Trauma	А	+20%	104
Двойное отбрасывание	Double Knockback	А	+20%	104
Действует под водой	Underwater	А	+20%	109

Улучшение	Enhancement	тип	цена	стр.
Делитель брони	Armor Divisor	А	разл.	102
Дистанционность	Ranged	-	+40%	107
Дрейф	Drifting	А	+20%	105
Залдержка	Delay	А	разл.	105
Зажигательная	Incendiary (inc)	А	+10%	105
Заклятие	Malediction	А	разл.	106
Избирательная область	Selective Area	А	+20%	108
Импульс	Surge (sur)	А	+20%	105
Контактное действие	Contact Agent	А	+150%	103
Конус	Cone	А	разл.	103
Кровяное действие	BloodAgent	А	+100%	102
Модификаторы повреждения	Damage Modifiers	А	разл.	104

Улучшение	Enhancement	тип	цена	стр.	Ограничение	Limitation	тип	цена	стр.
Навесная траектория	Overhead	A	+30%	107	Действует постоянно	Always On	-	разл.	110
Незаметность	No Signature	A	+20%	106	Делитель брони	Armor Divisor	A	разл.	110
Область действия	Area Effect	A	+50%/ур.	102	Договор	Pact	-	разл.	113
Осколки	Fragmentation (frag)	A	+15%/1к	104	Доступность	Accessibility	-	разл.	110
Основано на (атрибут)	Based on (Attribute)	A	+20%	102	Излучение	Emanation	A	-20%	112
Основано на чувстве	Sense-Based	A	разл.	109	Инкубация	Onset	A	разл.	113
Переменная сила	Variable	A	+5%	109	Контактное действие	Contact Agent	A	-30%	111
Перемещение	Mobile	A	+40%/ур.	107	Контактный бой	Melee Attack	A	разл.	112
Побочный эффект	Side Effect	A	разл.	109	Кровяное действие	Blood Agent	A	-40%	110
Последующая	Follow -Up	A	разл.	105	Можно разбить	Breakable	П	разл.	117
Продолжительность	Persistent	A	+40%	107	Можно украсть	Can Be Stolen	П	разл.	117
Радиация	Radiation (rad)	A	+25%/+100%	105	Не наносит ран	No Wounding (nw)	A	-50%	111
Респираторное действие	Respiratory Agent	A	+50%	108	Ненадежность	Unreliable	-	разл.	116
Самонаведение	Homing	A	разл.	105	Неприятный эффект	Nuisance Effect	-	разл.	112
Связь	Link	-	+10%/+20%	106	Нет отбрасывания	No Knockback (nkb)	A	-10%	111
Симптомы	Symptoms	A	разл.	109	Нет тупой травмы	No Blunt Trauma (nbt)	A	-20%	111
Слабая заметность	Low Signature	A	+10%	106	Неточный	Inaccurate	A	-5%/ур.	112
Стена	Wall	A	+30%/+60%	109	Нетренируемость	Untrainable	-	-40%	116
Струя	Jet	A	+0%	106	Основано на чувстве	Sense-Based	A	разл.	115
Точность	Accurate	A	+5%/ур.	102	Ограничения повреждений	Damage Limitations	A	разл.	111
Увеличенная дистанция	Increased Range	-	+10%/ур.	106	Ограниченное использование	Limited Use	-	разл.	112
Увеличенная продолжительность	Extended Duration	-	разл.	105	Полная сила только в критических ситуациях	Full Power in Emergencies Only	-	-20%	112
уменьшенная усталость	Reduced Fatigue Cost	-	+20%/ур.	108	Рассеивание	Dissipation	A	-50%	112
Управление	Guided	A	+50%	105	Смягчение	Mitigator	-	разл.	112
Цикличность	Cyclic	A	разл.	103	Спротивление	Resistible	A	разл.	115

## ОГРАНИЧЕНИЯ

Ограничение	Limitation	тип	цена	стр.
Бесконтрольность	Uncontrollable	-	-10%/-30%	116
Бомбардировка	Bombardment	A	разл.	111
Временный недостаток	Temporary Disadvantage	-	разл.	115
Вызывает усталость	Costs Fatigue	-	разл.	111

Только бессознательно	Unconscious Only	-	-20%	115
Только в критических ситуациях	Emergencies Only	-	-30%	112
Требует дополнительного времени	Takes Extra Time	-	-10%/ур.	115
Требует перезарядки	Takes Recharge	-	разл.	115
Требует подготовки	Preparation Required	-	разл.	114
Триггер	Trigger	-	разл.	115
Увеличенная отдача	Extra Recoil	A	-10%/ур.	112
уменьшенная дистанция	Reduced Range	-	-10%/ур.	115
Уникальность	Unique	П	-25%	117

## УМЕНИЯ

Сложность умения обозначена как Л - легкое, С - среднее, Т - трудное, Ос - очень трудное.

Значения по умолчанию, отмеченные звездочкой(\*) не всегда применимы или изменяются в зависимости от обстоятельств; см. описание умения. умения с символом † требуют специализации.

умение	Skill	атр.	слож. по умолчанию	стр.	умение	Skill	атр.	слож. по умолчанию	стр.		
Администрирование	Administration	ИН	С	ИН-5, Торговое дело-3	174	Борьба	Wrestling	ЛВ	С	Нет	228
Азартные игры	Gambling	ИН	С	ИН-5, Математика (Статистика)-5	197	Борьба сумо	Sumo Wrestling	ЛВ	С	Нет	223
Акваланг/ТУ	Scuba	ИН	С	ИН-5, Водолазный костюм-2	219	Бухгалтерский учет	Accounting	ИН	Т	ИН-6, Финансы-4, Математика (Статистика)-5, Торговое дело-5	174
Акробатика	Acrobatics	ЛВ	Т	ЛВ-6	174	Быстрое выхватывание †	Fast-Draw	ЛВ	Л	Нет	194
Алхимия/ТУ	Alchemy	ИН	ОТ	Нет	174	Быстрое чтение	Speed-Reading	ИН	С	Нет	222
Анализ разведанных/ТУ	Intelligence Analysis	ИН	Т	ИН-6, Стратегия (любая)-6	201	Велосипед	Bicycling	ЛВ	Л	ЛВ-4, Вождение (Мотоцикл)-4	180
Анализ рынка	Market Analysis	ИН	Т	ИН-6, Экономика-5, Торговое дело-4	207	Верховая езда †	Riding	ЛВ	С	ЛВ-5, Обращение с животными (темже)-3	217
Антропология †	Anthropology	ИН	Т	ИН-6, Палеонтология (Палеоантропология)-2, Социология-3	175	Ветеринария/ТУ	Veterinary	ИН	Т	Обращение с животными (любим)-6, Врачебное дело-5, Хирургия-5	228
Арбалет	Crossbow	ЛВ	Л	ЛВ-4	186	Взлом сознания/ТУ	Brain Hacking	ИН	Т	Особый	182
Артиллерия/ТУ †	Artillery	ИН	С	ИН-5	178	Взлом/ТУ	Lockpicking	ИН	С	ИН-5	206
Артистизм	Acting	ИН	С	ИН-5, Выступление-2, Публичное выступление-5	174	Взрывные работы/ТУ †	Explosives	ИН	С	ИН-5*	194
Археология	Archaeology	ИН	Т	ИН-6	176	Внушение	Suggest	Воля	Т	Нет	191
Архитектура/ТУ	Architecture	ИН	С	ИН-5, Инженерия (гражданская)-4	176	Внушение эмоций	Sway Emotions	ИН	Т	Нет	192
Астрономия/ТУ	Astronomy	ИН	Т	ИН-6	179	Водолазный костюм/ТУ	Diving Suit	ЛВ	С	ЛВ-5, Боевой скафандр-4, Костюм химзащиты-4, Акваланг-2, Космический скафандр-4	192
Аэробика	Aerobatics	ЛВ	Т	ЛВ-6	174	Вождение/ТУ †	Driving	ЛВ	С	ЛВ-5, ИН-5	188
Бег	Running	ЗД	С	ЗД-5	218	Воздействие музыкой	Musical Influence	ИН	ОТ	Нет	210
Биоинженерия/ТУ †	Bioengineering	ИН	Т	Биология-5	180	Врачебное дело/ТУ	Physician	ИН	Т	ИН-7, Первая помощь-11, Ветеринария-5	213
Биология/ТУ †	Biology	ИН	ОТ	ИН-6, Натуралист-6	180	Выбивание дверей	Forced Entry	ЛВ	Л	Нет	196
Боевой скафандр/ТУ	Battlesuit	ЛВ	С	ЛВ-5, Водолазный костюм-4, Костюм химзащиты-2, Космический скафандр-2	192	Выживание †	Survival	Восп	С	Восп-5, Натуралист (таже планета)-3	223
Бой вслепую	Blind Fighting	Восп	ОТ	Нет	180	Выживание в городе	Urban Survival	Восп	С	Восп-5	228
Бокс	Boxing	ЛВ	С	Нет	182						
Болас	Bolas	ЛВ	С	Нет	181						

умение	Skill	атр.	слож.	по умолчанию	стр.
Выступление	Performance	ИН	С	ИН-5, Артистизм-2, Публичное выступление-2	212
Вязание узлов	Knot-Tying	ЛВ	Л	ЛВ-4, Лазание-4, Морж-4	203
География/ТУ †	Geography	ИН	Т	ИН-6*	198
Геология/ТУ †	Geology	ИН	Т	ИН-6, География (физическая)-4, Геологоразведка-5	198
Геологоразведка/ТУ	Prospecting	ИН	С	ИН-5, Геология (любая)-4	216
Геральдика	Heraldry	ИН	С	ИН-5, Хорошие манеры (высшее общество)-3	199
Гипноз	Hypnotism	ИН	Т	Нет	201
Глотание огня	Fire Eating	ЛВ	С	Нет	195
Грим/ТУ	Makeup	ИН	Л	ИН-4, Изменение внешности-2	206
Групповое выступление †	Group Performance	ИН	С	ИН-5*	198
Дага	Main-Gauche	ЛВ	С	Дзитте/Сай-4, Нож-4, Рапира-3, Сабля-3, Малый меч-3	208
Двуручный меч	Two-Handed Sword	ЛВ	С	Палаш-4, Силовой меч-4	209
Двуручный топор/булава	Two-Handed Axe/Mace	ЛВ	С	Топор/Булава-3, Дрековое оружие-4, Двуручный цеп-4	208
Двуручный цеп	Two-Handed Flail	ЛВ	Т	Цеп-3, Кусари-4, Двуручный Топор/Булава-4	208
Дзен-лучник	Zen Archery	ИН	ОТ	Нет	228
Дзитте/Сай	Jitte/Sai	ЛВ	С	Силовой меч-4, Дага-4, Короткий меч-3	208
Дзюдо	Judo	ЛВ	Т	Нет	203
Диагностика/ТУ	Diagnosis	ИН	Т	ИН-6, Первая помощь-8, Врачебное дело-4, Ветеринария-5	187
Дипломатия	Diplomacy	ИН	Т	ИН-6, Политика-6	187
Домашнее хозяйство	Housekeeping	ИН	Л	ИН-4	200
Допрос	Interrogation	ИН	С	ИН-5, Запугивание-3, Психология-4	202
Драка	Brawling	ЛВ	Л	Нет	182
Дрековое оружие	Polearm	ЛВ	С	Копье-4, Посох-4, Двуручный топор/булава-4	208
Духовая трубка	Blowpipe	ЛВ	Т	ЛВ-6	180
Заговаривание зубов	Fast-Talk	ИН	С	ИН-5, Артистизм-5	195
Запугивание	Intimidation	Воля	С	Воля-5, Артистизм-3	202
Знание местности †	Area Knowledge	ИН	Л	ИН-4, География (региона)-3*	176
Знание улиц	Streetwise	ИН	С	ИН-5	223
Знатоk †	Connoisseur	ИН	С	ИН-5*	185
Знахарь/ТУ	Herb Lore	ИН	ОТ	Нет	199
Игры †	Games	ИН	Л	ИН-4	197
Изменение внешности/ТУ †	Disguise	ИН	С	ИН-5, Грим-3	187
Изобразительное искусство †	Artist	ИН	Т	ИН-6	179
Инженерия/ТУ †	Engineer	ИН	Т	Особый	190
Искусство метания	Throwing Art	ЛВ	Т	Нет	226
Искусство невидимости	Invisibility Art	ИН	ОТ	Нет	202
Использование компьютера/ТУ	Computer Operation	ИН	Л	ИН-4	184
Использование электроники/ТУ †	Electronics Operation	ИН	С	ИН-5, Ремонт электроники (поже)-5, Инженерия (электроника)-5	189
Исследования/ТУ	Research	ИН	С	ИН-5, Письмо-3	217
История †	History	ИН	Т	ИН-6	200
Каменщик	Masonry	ИН	Л	ИН-4	207
Каратэ	Karate	ЛВ	Т	Нет	203
Карманное воровство	Pickpocket	ЛВ	Т	ЛВ-6, Кража-5, Ловкость рук-4	213
Картография/ТУ	Cartography	ИН	С	ИН-5, География (любая)-2, Математика (геодезия)-2, Навигация (любая)-4	183
Кий	Kiai	ЗД	Т	Нет	203
Кнут	Whip	ЛВ	С	Силовой кнут-3, Кусари-3, Мономолекулярный кнут-3	209
Кожевник	Leatherworking	ЛВ	Л	ЛВ-4	205
Композитор	Musical Composition	ИН	Т	Музыкальный инструмент-2, Поэзия-2 (для песен)	210
Компьютерный взлом/ТУ	Computer Hacking	ИН	ОТ	Нет	184
Контактное оружие	Melee Weapon	ЛВ	Разл.	Особый	208

умение	Skill	атр.	слож.	по умолчанию	стр.
Контрабанда	Smuggling	ИН	С	ИН-5	221
Контроль тела	Body Control	ЗД	ОТ	Нет	181
Коньки	Skating	ЗД	Т	ЗД-6	220
Копье	Spear	ЛВ	С	Дрековое оружие-4, Посох-2	208
Копьеметалка	Spear Thrower	ЛВ	С	ЛВ-5, Метательное оружие (Копье)-4	222
Кораблеведение/ТУ †	Shiphandling	ИН	Т	ИН-6*	220
Короткий меч	Shortsword	ЛВ	С	Палаш-2, Силовой меч-4, Дзитте/Сай-3, Нож-4, Сабля-4, Малый меч-4, Тонфа-3	209
Космический скафандр/ТУ	Vacc Suit	ЛВ	С	ЛВ-5, Боевой скафандр-2, Водолазный костюм-4, Костюм химзащиты-2	192
Космонавт/ТУ	Spacer	ИН	Л	ИН-4	185
Костюм химзащиты/ТУ	NBCSuit	ЛВ	С	ЛВ-5, Боевой скафандр-2, Водолазный костюм-4, Космический скафандр-2	192
Кража	Filch	ЛВ	С	ЛВ-5, Карманное воровство-4, Ловкость рук-4	195
Криминология/ТУ	Criminology	ИН	С	ИН-5, Психология-4	186
Криптография/ТУ	Cryptography	ИН	Т	Математика (криптография)-5	186
Кузнец/ТУ †	Smith	ИН	С	ИН-5*	221
Кусари	Kusari	ЛВ	Т	Силовой кнут-3, Мономолекулярный кнут-3, Двуручный цеп-4, Кнут-3	209
Кучер †	Teamster	ИН	С	ИН-5, Обращение с животными (темже)-4, Верховая езда (таже)-2	225
Лазание	Climbing	ЛВ	С	ЛВ-5	183
Лассо	Lasso	ЛВ	С	Нет	204
Легкий шаг	Light Walk	ЛВ	Т	Нет	205
Летчик	Airshipman	ИН	Л	ИН-4	185
Лидерство	Leadership	ИН	С	ИН-5	204
Лингвистика	Linguistics	ИН	Т	Нет	205
Литература	Literature	ИН	Т	ИН-6	205
Ловкость рук	Sleight of Hand	ЛВ	Т	Кража-5	221
Ловушки/ТУ	Traps	ИН	С	ИН-5, Взлом-3	226
Лук	Bow	ЛВ	С	ЛВ-5	182
Лучевое оружие/ТУ †	Beam Weapons	ЛВ	Л	ЛВ-4	179
Лыжный спорт	Skiing	ЗД	Т	ЗД-6	221
Малые корабли/ТУ †	Boating	ЛВ	С	ЛВ-5, ИН-5	180
Малый меч	Smallsword	ЛВ	С	Дага-3, Рапира-3, Сабля-3, Короткий меч-4	208
Маскировка	Camouflage	ИН	Л	ИН-4, Выживание-2	183
Математика/ТУ †	Mathematics	ИН	Т	ИН-6*	207
Машинопись	Typing	ЛВ	Л	ЛВ-4, и любое умение, требующее печатания-3	228
Медитация	Meditation	Воля	Т	Воля-6, Самогипноз-4	207
Ментальная сила	Mental Strength	ИН	Л	Нет	209
Ментальный блок	Mind Block	Воля	С	Воля-5, Медитация-5	210
Металлургия/ТУ	Metallurgy	ИН	Т	Химия-5, Ювелир-8, Кузнец (любой)-8	209
Метание	Throwing	ЛВ	С	ЛВ-3, Сбрасывание-4	226
Метательное оружие †	Thrown Weapon	ЛВ	Л	ЛВ-4*	226
Метеорология/ТУ †	Meteorology	ИН	С	ИН-5	209
Механик/ТУ †	Mechanic	ИН	С	ИН-5, Инженерия (таже)-4, Слесарь-5	207
Мономолекулярный кнут	Monowire-Whip	ЛВ	Т	Силовой кнут-3, Кусари-3, Кнут-3	209
Моряк/ТУ	Seamanship	ИН	Л	ИН-4	185
Мощный удар	Power Blow	Воля	Т	Нет	215
Музыкальный инструмент †	Musical Instrument	ИН	Т	Особый	211
Наблюдатель	Observation	Восп	С	Восп-5, Слежка-5	211
Навигация/ТУ †	Navigation	ИН	С	Особый	211
Наводчик/ТУ	Forward Observer	ИН	С	ИН-5, Артиллерия (любая)-5*	196
Навьючивание	Packing	ИН	С	ИН-5, Обращение с животными (вьюные)-5	212
Натуралист †	Naturalist	ИН	Т	ИН-6, Биология-3	211
Недвижимая стойка	Immovable Stance	ЛВ	Т	Нет	201
Нетрадиционная медицина	Esoteric Medicine	Восп	Т	Восп-6	192

умение	Skill	атр.	слож.	по умолчанию	стр.	умение	Skill	атр.	слож.	по умолчанию	стр.
Нож	Knife	ЛВ	Л	Силовой меч-3, Дага-3, Короткий меч-3	208	Рапира	Rapier	ЛВ	С	Палаш-4, Дага-3, Сабля-3, Малый меч-3	208
Обращение с животными †	Animal Handling	ИН	С	ИН-5	175	Распылитель/ТУ †	Liquid Projector	ЛВ	Л	ЛВ-4	205
Обучение	Teaching	ИН	С	ИН-5	224	Религиозный обряд †	Religious Ritual	ИН	Т	Ритуальная магия (таже)-6, Теология (таже)-4	217
Обыск	Search	Восп	С	Восп-5, Криминология-5	219	Ремонт электроники/ТУ †	Electronics Repair	ИН	С	ИН-5, Использование электроники (тойже)-3, Инженерия (электроника)-3	190
Огнестрельное оружие/ТУ †	Guns	ЛВ	Л	ЛВ-4	198	Рисование символов †	Symbol Drawing	ИН	Т	Особый	224
Оккультизм	Occultism	ИН	С	ИН-5	212	Ритуальная магия †	Ritual Magic	ИН	ОТ	Религиозный обряд (тойже)-6	218
Определение лжи	Detect Lies	Восп	Т	Восп-6, Язык тела-4, Психология-4	187	Рыбная ловля	Fishing	Восп	Л	Восп-4	195
Оружейник/ТУ †	Armoury	ИН	С	ИН-5, Инженерия (таже) -4	178	Сабля	Saber	ЛВ	С	Палаш-4, Дага-3, Рапира-3, Короткий меч-4, Малый меч-3	208
Отбрасывание	Push	ЛВ	Т	Нет	216	Садовый	Gardening	ИН	Л	ИН-4, Сельское хозяйство-3	197
Очарование	Captivate	Воля	Т	Нет	191	Самогипноз	Autohypnosis	Воля	Т	Медитация-4	179
Палаш	Broadsword	ЛВ	С	Силовой меч-4, Рапира-4, Сабля-4, Короткий меч-2, Двуручный меч-4	208	Сбрасывание	Dropping	ЛВ	С	ЛВ-3, Метание-4	189
Палеонтология/ТУ †	Paleontology	ИН	Т	Биология-4*	212	Свежие новости/ТУ †	Current Affairs	ИН	Л	ИН-4, Исследования-4	186
Парализующий удар	Pressure Points	ИН	Т	Нет	215	Свободное падение	Free Fall	ЛВ	С	ЛВ-5, ЗД-5	197
Парашют/ТУ	Parachuting	ЛВ	Л	ЛВ-4	212	Сексапильность	Sex Appeal	ЗД	С	НТ-3	219
Парирование метательного оружия	Parry Missile Weapons	ЛВ	Т	Нет	212	Сельское хозяйство/ТУ	Farming	ИН	С	ИН-5, Биология-5, Садовод-3	194
Парящий прыжок	Flying Leap	ИН	Т	Нет	196	Сеть	Net	ЛВ	Т	Плащ-5	211
Пение	Singing	ЗД	Л	ЗД-4	220	Силовой кнут	Force Whip	ЛВ	С	Кусари-3, Мономолекулярный кнут-3, Кнут-3	209
Первая помощь/ТУ	First Aid	ИН	Л	ИН-4, Нетрадиционная медицина, Врачебное дело, Ветеринария-4	195	Силовой меч	Force Sword	ЛВ	С	Любой меч-3	208
Пика	Lance	ЛВ	С	ЛВ-5, Копье-3	204	Скакун	Mount	ЛВ	С	ЛВ-5	210
Пилотирование/ТУ †	Piloting	ИН	С	ИН-6	214	Скафандр/ТУ	Environment Suit	ЛВ	С	ЛВ-5*	192
Пирушки	Carousing	ЗД	Л	ЗД-4	183	Скрытность	Stealth	ЛВ	С	ЛВ-5, ИН-5	222
Письмо	Writing	ИН	С	ИН-5	228	Следопыт	Tracking	Восп	С	Восп-5, ИН-5, Натуралист-5	226
Плавание	Swimming	ЗД	Л	ЗД-4	224	Слежка	Shadowing	ИН	С	ИН-5, Наблюдатель-5, Скрытность-4 (только следов)	219
Плащ	Cloak	ЛВ	С	ЛВ-5, Сеть-4, Щит (любой)-4	184	Слесарь/ТУ	Machinist	ИН	С	ИН-5, Механик (любой)-5	206
Плотник	Carpentry	ИН	Л	ИН-4	183	Смертельный удар	Pressure Secrets	ИН	ОТ	Нет	215
Побег	Escape	ЛВ	Т	ЛВ-6	192	Собирание	Scrounging	Восп	Л	Восп-4	218
Повар	Cooking	ИН	С	ИН-5, Домашнее хозяйство-5	185	Соколиная охота	Falconry	ИН	С	ИН-5, Обращение с животными (птицы)-3	194
Погрузка/ТУ	Freight Handling	ИН	С	ИН-5	197	Сокрушительный удар	Breaking Blow	ИН	Т	Нет	182
Подводная акробатика	Aquatics	ЛВ	Т	ЛВ-6	174	Солдат/ТУ	Soldier	ИН	С	ИН-5	221
Подводная лодка/ТУ †	Submarine	ИН	С	ИН-6	223	Социология	Sociology	ИН	Т	ИН-6, Антропология-3, Психология-4	221
Подводник/ТУ †	Submariner	ИН	Л	ИН-4	185	Спорт	Sports	ЛВ	С	Особый	222
Подделка/ТУ	Forgery	ИН	Т	ИН-6, Фальшивомонетчик-2	196	Странная наука	Weird Science	ИН	ОТ	Нет	228
Подражание звукам †	Mimicry	ИН	Т	ИН-6*	210	Стратегия †	Strategy	ИН	Т	ИН-6, Анализ разведанных-6, Тактика-6	222
Полет	Flight	ЗД	С	ЗД-5	195	Судебная экспертиза/ТУ	Forensics	ИН	Т	ИН-6, Криминология-4	196
Политика	Politics	ИН	С	ИН-5, Дипломатия-5	215	Сценический бой	Stage Combat	ЛВ	С	Художественное или спортивное единоборство-2, схожее боевое умение-3, Выступление-3	222
Попрошайничество	Panhandling	ИН	Л	ИН-4, Заговаривание зубов-2, Публичное выступление-3	212	Тайное знание †	Hidden Lore	ИН	С	Нет	199
Посох	Staff	ЛВ	С	Древковое оружие-4, Копье-2	208	Тактика	Tactics	ИН	Т	ИН-6, Стратегия (любая)-6	224
Поэзия	Poetry	ИН	С	ИН-5, Письмо-5	214	Танцы	Dancing	ЛВ	С	ЛВ-5	187
Право †	Law	ИН	Т	ИН-6	204	Тауматология	Thaumatology	ИН	ОТ	ИН-7 (только игровые миры с магией)	225
Праща	Sling	ЛВ	Т	ЛВ-6	221	Теология †	Theology	ИН	Т	ИН-6, Религиозный обряд (тойже)-4	226
Предсказание погоды	Weather Sense	ИН	С	ИН-5	209	Тонфа	Tonfa	ЛВ	С	Короткий меч-3	209
Предсказание судьбы †	Fortune-Telling	ИН	С	ИН-5, Заговаривание зубов-3, Оккультизм-3	196	Топор/Булава	Axe/Mace	ЛВ	С	Цеп-4, Двуручный топор/Булава-3	208
Природная атака †	Innate Attack	ЛВ	Л	ЛВ-4	201	Торговое дело	Merchant	ИН	С	ИН-5, Финансы-6, Анализ рынка-4	209
Программирование/ТУ	Computer Programming	ИН	Т	Нет	184	Тяжелая атлетика	Lifting	ЗД	С	Нет	205
Промывка сознания/ТУ	Brainwashing	ИН	Т	Особый	182	Тяжелое оружие/ТУ †	Gunner	ЛВ	Л	ЛВ-4	198
Пропаганда/ТУ	Propaganda	ИН	С	ИН-5, Торговое дело-5, Психология-4	216	Убеждение	Persuade	ИН	Т	Нет	191
Профессиональные навыки	Professional Skill	ИН/ЛВ	С	Особый	215	Увлечение	Enthrallment	Воля	Т	Нет	191
Прыжки	Jumping	ЛВ	Л	Нет	203	Удавка	Garrote	ЛВ	Л	ЛВ-4	197
Психология	Psychology	ИН	Т	ИН-6, Социология-4	216	Управление дыханием	Breath Control	ЗД	Т	Нет	182
Публичное выступление	Public Speaking	ИН	С	ИН-5, Артистизм-5, Выступление-2, Политика-5	216	Утаивание	Holdout	ИН	С	ИН-5, Ловкость рук-3	200
Работа с опасными материалами/ТУ †	Hazardous Materials	ИН	С	ИН-5	199	Фальшивомонетчик/ТУ	Counterfeiting	ИН	Т	ИН-6, Подделка-2	185
						Фармакология/ТУ †	Pharmacy	ИН	Т	ИН-6*	213
						Физика/ТУ	Physics	ИН	ОТ	ИН-6	213

умение	Skill	атр.	слож. по умолчанию	стр.	
Физиология/ТУ †	Physiology	ИН	Т	ИН-6, Диагностика-5, Врачебное дело-5, Хирургия-5	213
Философия †	Philosophy	ИН	Т	ИН-6	213
Финансы	Finance	ИН	Т	Бухгалтерский учет-4, Экономика-3, Торговое дело-6	195
Фотографирование/ТУ	Photography	ИН	С	ИН-5, Использование электроники (медиа)-5	213
Химия/ТУ	Chemistry	ИН	Т	ИН-6, Алхимия-3	183
Хирургия/ТУ	Surgery	ИН	ОТ	Первая помощь-12, Врачебное дело-5, Физиология-8, Ветеринария-5	223
Хобби	Hobby Skill	ИН/ЛВ	Л	ЛВ-4 или ИН-4	200
Ходьба	Hiking	ЗД	С	ЗД-5	200
Хорошие манеры †	Savoir-Faire	ИН	Л	ИН-4*	218
Художественное или спортивное единоборство	Combat Art or Sport	ЛВ	Разл.	Особый	184
Цеп	Flail	ЛВ	Т	Топор/Булава-4, Двуручный цепь-3	208
Член экипажа/ТУ	Crewman	ИН	Л	ИН-4	185
Чревовещание	Ventriloquism	ИН	Т	Нет	228
Чтение по губам	Lip Reading	Восп	С	Восп-10	205

умение	Skill	атр.	слож. по умолчанию	стр.	
Чувство тела	Body Sense	ЛВ	Т	ЛВ-6, Акробатика-3	181
Шитье/ТУ	Sewing	ЛВ	Л	ЛВ-4	219
Щит †	Shield	ЛВ	Л	ЛВ-4	220
Экзорцизм	Exorcism	Воля	Т	Воля-6, Религиозный обряд (любой)-3, Ритуальная магия (любая)-3, Теология (любая)-3	193
Экономика	Economics	ИН	Т	ИН-6, Финансы-3, Анализ рынка-5, Торговое дело-6	189
Эксперт †	Expert Skill	ИН	Т	Нет	193
Электрик/ТУ	Electrician	ИН	С	ИН-5, Инженерия (энергетическая)-3	189
Эротическое искусство	Erotic Art	ЛВ	С	ЛВ-5, Акробатика-5	192
Ювелир/ТУ	Jeweler	ИН	Т	ИН-6, Кузнец (медь)-4, Кузнец (Кожа и Олово)-4	203
Яды/ТУ	Poisons	ИН	Т	ИН-6, Химия-5, Фармакология (любая)-3, Врачебное дело-3	214
Язык жестов	Gesture	ИН	Л	ИН-4	198
Язык тела	Body Language	ИН	С	Определение лжи-4, Психология-4	181
Ясный сон	Dreaming	Воля	Т	Воля-6	188

## ТЕХНИКИ

Техники, отмеченные \*, являются «киношными» и могут быть неприменимы для реалистичных игр. В столбце *Сложность*, значение **С** соответствует средней, а **Т** сложной технике. В столбце *По умолчанию* символ **ОУ** означает основное для данной техники умение.

Техника	Technique	слож. по умолчанию	стр.	
Бой лежа	Ground Fighting	Т	ОУ-4	231
Бой неосновной рукой	Off-Hand Weapon Training	Т	ОУ-4	232
Двойная атака*	Dual-Weapon Attack*	Т	ОУ-4	230
Залом пальца	Finger Lock	Т	Залом руки-3	231
Залом руки	Arm Lock	С	Дзюдо или Борьба	230
Кинокамера	Motion-Picture Camera	С	Фотографирование-3	233
Круговая атака*	Whirlwind Attack	Т	ОУ-5	232
Обезоруживание	Disarming	Т	ОУ	230
Погрузка без приземления	No-Landing Extraction	Т	Пилотирование-4	233
Подражание	Impersonate	С	Подражание звукам (речь)-3	233
Подсечка	Sweep	Т	ОУ-3	232
Подъем по веревке	Rope Up	С	Лазание-2	233
Работа на ощупь	Work by Touch	Т	Взлом-5	233

Техника	Technique	слож. по умолчанию	стр.	
Сворачивание шеи	Neck Snap	Т	СП-4	232
Снятие наручников	Slip Handcuffs	Т	Побег-5	233
Спасение на воде	Lifesaving	Т	Плавание-5	233
Стрельба на скаку	Horse Archery	Т	Лук-4	231
Удар в прыжке	Jump Kick	Т	Каратэ-4	231
Удар коленом	Knee Strike	С	Драка-1, Каратэ-1	232
Удар локтем	Elbow Strike	С	Драка-2, Каратэ-2	230
Удар назад	Back Kick	Т	Каратэ-4	230
Удар ногой	Kicking	Т	Драка-2, Каратэ-2	231
Удержание оружия	Retain Weapon	Т	ОУ	232
Удушье	Choke Hold	Т	Дзюдо-2 или Борьба-3	230
Установка ловушек	Set Trap	Т	Взрывные работы (подрыв)-2	233
Финт	Feint	Т	ОУ	231
Цепляние за выступы	Scaling	Т	Лазание-3	233

## ЗАКЛИНАНИЯ

*Сложность* — **Т** для Трудных и **ОТ** для Очень Трудных.

*Класс* — **Блок.** для Блокирующего, **Информ.** для Информационных, **Касат.** для Касательных, **Метат.** для Метательных (другие написаны полностью). Если класс сопровождается примечанием в скобках, то там указан атрибут или умение, по которому возможно сопротивление заклинанию.

*Школы* — **КТ** для Контроля тела, **О/П** для Общения и понимания, **Зачар.** для Зачарования, **С/Т** для Света и тьмы, **КР** для Контроля разума, **Мета** для

Метамагии, **Перем.** для Перемещения, **Некро.** для Некромантии и **З/П** для Защиты и предупреждения. Названия других школ приведены полностью.

*Длительность* — **М** - мгновенное; **П** - постоянное.

*Стоимость сотворения* — символ **Б** обозначает базовую стоимость для площадных заклинаний.

*Стоимость поддержания* — **Т**, если она *таже*, что и у начального; **П**, если это *половина* начальной стоимости, или «-», если заклинание нельзя поддерживать.

\* - более полное объяснение следует искать в тексте.

Заклинание	Spell	Слож.	Класс	Школа	Время сотвор.	Продолж.	Стоим. Сотв.	Стоим. Поддерж.	Требования	стр.
Анализ магии	Analyze Magic	Т	Информ.	Знание	1 час	-	8	-	Определение заклинаний	249
Аура	Aura	Т	Информ.	Знание	1 с.	-	3	-	Обнаружение магии	249
Боль	Pain	Т	Обычное	КТ	1 с.	1 с.	2	-	Спазм	244
Большое лечение	Major Healing	ОТ	Обычное	Лечение	1 с.	-	1-4	-	Магичность 1, Малое лечение	248
Броня	Armor	Т	Обычное	З/П	1 с.	1 мин.	Особая	П	Магичность 2, Щит	253
Великое лечение	Great Healing	ОТ	Обычное	Лечение	1 мин.	-	20	-	Магичность 3, Большое лечение	248

Заклинание	Spell	Слож.	Класс	Школа	Время сотвор.	Продолж.	Стоим. Сотв.	Стоим. Поддерж.	Требования	стр.
Великое ускорение	Great Haste	ОТ	Обычное	Перем.	3 с.	10 с.	5*	-	Магичность 1, ИН 12+, Ускорение	251
Видения смерти	Death Vision	Т	Обычное	Некро.	3 с.	1 с.	2	-	Магичность 1	251
Волшебный замок	Magelock	Т	Обычное	3/П	4 с.	6 часов	3	2	Магичность 1	253
Воспламенение	Ignite Fire	Т	Обычное	Огонь	1 с.	1 с.	Особая	Т	-	246
Восприятие врагов	Sense Foes	Т	Информ., Об- ластное	О/П	1 с.	-	1(Б, мин. 2)	-	-	245
Восприятие духов	Sense Spirit	Т	Информ., Об- ластное	Некро.	1 с.	-	1/2Б	-	Видения смерти	252
Восприятие эмоций	Sense Emotion	Т	Обычное	О/П	1 с.	-	2	-	Восприятие врагов	245
Восстановление энергии	Recover Energy	Т	Особое	Лечение	1 с.	П	-	-	Магичность 1, Передача энергии	248
Вросшие ноги	Rooted Feet	Т	Обычное [СЛ]	КТ	1 с.	1 мин.	3	-	Помеха	244
Вызов демона	Summon Demon	Т	Особое	Некро.	5 мин.	Особое	Особая	-	Магичность 1, хотя бы по 1 заклинанию из 10 других школ	252
Вызов духа	Summon Spirit	Т	Информ. [Воля*]	Некро.	5 мин.	1 мин.	20*	10*	Магичность 2, Видения смерти	252
Глупость	Foolishness	Т	Обычное [Воля]	КР	1 с.	1 мин.	1-5	П	ИН 12+	250
Дыхание водой	Breathe Water	Т	Обычное	Воздух, Вода	1 с.	1 мин.	4	2	Создать воздух, Уничтожить воду	243
Забывчивость	Forgetfulness	Т	Обычное [Особое]	КР	10 с.	1 час	3	3	Магичность 1, Глупость	250
Захоронение	Entombment	Т	Обычное [ЗД]	Земля	3 с.	П	10*	-	Магичность 2, 5 заклинаний Земли	246
Зачаровать	Enchant	ОТ	Зачар.	Зачар.	Особое	-	Особая	-	Магичность 2, хотя бы по 1 заклинанию из 10 других школ	480
Землю в воздух	Earth to Air	Т	Обычное	Воздух, Земля	2 с.	П	Особая	~	Создать воздух, Формирование земли	243
Землю в камень	Earth to Stone	Т	Обычное	Земля	1 с.	П	3/ярд3 (мин. 3)	-	Магичность 1, Формирование земли	245
Зловоние	Stench	Т	Областное	Воздух	1 с.	5 мин.*	1Б	-	Очистка воздуха	244
Зомби	Zombie	Т	Обычное	Некро.	1 мин.	-	8*	-	Вызов духа, Передача здоровья	252
Зуд	Itch	Т	Обычное [ЗД]	КТ	1 с.	Особое	2	-	-	244
Изгнание	Banish	Т	Особое [Воля]	Некро.	5 с.	-	Особая	-	Магичность 1, хотя бы по 1 заклинанию из 10 других школ	252
Изгнание зомби	Turn Zombie	Т	Областное	Некро.	4 с.	1 день	2Б	-	Зомби	252
Камень в землю	Stone to Earth	Т	Обычное	Земля	1 с.	П	6/ярд3 (мин. 6)	-	Землю в камень или 4 заклинания Земли	246
Камень в плоть	Stone to Flesh	Т	Обычное	Земля	5 с.	П	10	-	Магичность 2, Плоть в камень, Камень в землю	246
Контрзаклинание	Counterspell	Т	Обычное [Особое]	Мета	5 с.	~	Особая	-	Магичность 1, снимаемое заклинание	250
Ледяное оружие	Icy Weapon	Т	Обычное	Вода	3 с.	1 мин.	3	1	Создать воду	253
Малое лечение	Minor Healing	Т	Обычное	Лечение	1 с.	-	1-3	-	Передача здоровья	248
Массовое оцепенение	Mass Daze	Т	Областное [ЗД]	КР	Особое	1 мин.	2Б*	1	Оцепенение, ИН 13+	251
Массовый сон	Mass Sleep	Т	Областное [ЗД]	КР	Особое	-	3Б*	-	Сон, ИН 13+	251
Мастер замков	Lockmaster	Т	Обычное [Волшеб. Замок]	Перем.	10 с.	-	3	-	Магичность 2, Перемещение	251
Молния	Lightning	Т	Метат.	Воздух	1-3 с.	-	Особая	-	Магичность 1, 6 других заклинаний Воздуха	244
Нагревание	Heat	Т	Обычное	Огонь	1 мин.	1 мин.	Особая	Т	Создать огонь, Формирование огня	247
Неуклюжесть	Clumsiness	Т	Обычное [ЗД]	КТ	1 с.	1 мин.	1-5	П	Спазм	244
Обнаружение магии	Detect Magic	Т	Обычное	Знание	5 с.	-	2	-	Магичность 1	249
Огненный шар	Fireball	Т	Метат.	Огонь	1-3 с.	Особое	Особая	-	Магичность 1, Создать огонь, Формирование огня	247
Определение заклинаний	Identify Spell	Т	Информ.	Знание	1 с.	-	2	-	Обнаружение магии	249
Отклонение снаряда	Deflect Missile	Т	Блок.	Перем.	1 с.	-	1	-	Перемещение	251
Отклонение энергии	Deflect Energy	Т	Блок.	Огонь	1 с.	-	1	-	Магичность 1, Формирование огня	246
Отражение	Deflect	Т	Зачар.	Зачар.	Особое	-	Особая	-	Зачаровать	480
Охлаждение	Cold	Т	Обычное	Огонь	1 мин.	1 мин.	Особая	Т	Нагревание	247
Оцепенение	Daze	Т	Обычное [ЗД]	КР	2 с.	1 мин.	3	2	Глупость	250
Очистка воды	Purify Water	Т	Особое	Вода	Особое	-	Особая	-	Поиск воды	253
Очистка воздуха	Purify Air	Т	Областное	Воздух	1 с.	М(эффekt П)	1Б	-	-	243
Паралич конечности	Paralyze Limb	Т	Касат. [ЗД]	КТ	1 с.	1 мин.	3	-	Магичность 1, Боль, 4 других заклинаний КТ	244

Заклинание	Spell	Слож.	Класс	Школа	Время сотвор.	Продолж.	Стоим. Сотв.	Стоим. Поддерж.	Требования	стр.
Передача здоровья	Lend Vitality	T	Обычное	Лечение	1 с.	1 час	Особая	-	Передача энергии	248
Передача энергии	Lend Energy	T	Обычное	Лечение	1 с.	-	Особая	-	Магичность 1 или преимущество Эмпатия	248
Перемещение	Appotation	T	Обычное [Воля]	Перем.	1 с.	1 мин.	Особая	T	Магичность 1	251
Планарное перемещение	Plane Shift	OT	Особое	Врата	5 с.	П	20	-	Планарный вызов	248
Планарный вызов	Planar Summons	T	Особое	Врата	5 мин.	Особое	Особая	-	Магичность 1, хотя бы по 1 заклинанию из 10 других школ	247
Плоть в камень	Flesh to Stone	T	Обычное [ЗД]	Земля	2 с.	П	10	-	Землю в камень	246
Погасить огонь	Extinguish Fire	T	Областное	Огонь	1 с.	П	3Б	-	Воспламенение	247
Поиск	Seeker	T	Информ.	Знание	1 с.	-	3	-	Магичность 1, ИН 12+, 2 любых «поисковых» заклинания	249
Поиск воды	Seek Water	T	Информ.	Вода	1 с.	-	2	-	-	253
Поиск земли	Seek Earth	T	Информ.	Земля	10 с.	-	3	-	-	245
Помеха	Hinder	T	Обычное [ЗД]	КТ, Перем.	1 с.	1 мин.	1-4	T	Неуклюжесть или Ускорение	244
Посох	Staff	T	Зачар.	Зачар.	Особое	-	30	-	Зачаровать	481
Постоянный свет	Continual Light	T	Обычное	С/Т	1 с.	Особое	Особая	-	Свет	249
Правдолюб	Truthsayer	T	Информ. [Воля]	О/П	1 с.	-	2	-	Восприятие эмоций	245
Предсказание погоды	Predict Weather	T	Информ.	Воздух	5 с/день	М	Особая	-	4 заклинания Воздуха	243
Приказ	Command	T	Блок. [Воля]	КР	1 с.	*	2	-	Магичность 2, Забывчивость	251
Пробуждение	Awaken	T	Областное	Лечение	1 с.	-	1Б	-	Передача здоровья	248
Размытие	Blur	T	Обычное	С/Т	2 с.	1 мин.	1-5	T	Тьма	250
Разрывной огненный шар	Explosive Fireball	T	Метат.	Огонь	1-3 с.	Особое	Особая	-	Огненный шар	247
Рассеивание магии	Dispel Magic	T	Областное [Особое]	Мета	Особое	П	3Б	-	Контрзаклинание, хотя бы 12 других заклинаний	250
Свет	Light	T	Обычное	С/Т	1 с.	1 мин.	1	1	-	249
Сила	Puissance	T	Зачар.	Зачар.	Особое	-	Особая	-	Зачаровать, 5 заклинаний Земли	481
Скрытие мыслей	Hide Thoughts	T	Обычное	О/П	1 с.	10 мин.	3	1	Правдолюб	245
Слежка	Trace	T	Обычное	Знание	1 мин.	1 час	3	1	Поиск	249
Смертельное касание	Deathtouch	T	Касаг.	КТ	1 с.	-	1-3	-	Усыхание конечности	245
Создать воду	Create Water	T	Обычное	Вода	1 с.	П	2/галлон	-	Очистка воды	253
Создать воздух	Create Air	T	Областное	Воздух	1 с.	5 с*	1Б	-	Очистка воздуха	243
Создать землю	Create Earth	T	Обычное	Земля	1 с.	П	Особая	-	Землю в камень	246
Создать огонь	Create Fire	T	Областное	Огонь	1 с.	1 мин.	2Б	П	Воспламенение	246
Сон	Sleep	T	Обычное [ЗД]	КР	3 с.	-	4	-	Оцепенение	251
Сопротивление огню	Resist Fire	T	Обычное	Огонь	1 с.	1 мин.	2*	1*	Погасить огонь, Охлаждение	247
Сопротивление холоду	Resist Cold	T	Обычное	Огонь	1 с.	1 мин.	2*	1*	Нагревание	247
Спазм	Spasm	T	Обычное [ЗД]	КТ	1 с.	М	2	-	Зуд	244
Точность	Accuracy	T	Зачар.	Зачар.	Особое	-	Особая	-	Зачаровать, 5 заклинаний Воздуха	480
Туман	Fog	T	Областное	Вода	1 с.	1 мин.	2Б	П	Формирование воды	253
Тьма	Darkness	T	Областное	С/Т	1 с.	1 мин.	2Б	1	Постоянный свет	250
Убрать запах	No-Smell	T	Обычное	Воздух	1 с.	1 час	2	2	Очистка воздуха	243
Укрепление	Fortify	T	Зачар.	Зачар.	Особое	-	Особая	-	Зачаровать	480
Уничтожить воду	Destroy Water	T	Областное	Вода	1 с.	П	3Б	-	Создать воду	253
Ускорение	Haste	T	Обычное	Перем.	2 с.	1 мин.	2*	1*	-	251
Усыхание конечности	Wither Limb	T	Касаг. [ЗД]	КТ	1 с.	П	5	-	Магичность 2, Паралич конечности	244
Формирование воды	Shape Water	T	Обычное	Вода	2 с.	1 мин.	1/20 галлонов	T	Создать воду	253
Формирование воздуха	Shape Air	T	Обычное	Воздух	1 с.	1 мин.	1-10	T	Создать воздух	243
Формирование земли	Shape Earth	T	Обычное	Земля	1 с.	1 мин.	Особая	П	Поиск земли	245
Формирование огня	Shape Fire	T	Областное	Огонь	1 с.	1 мин.	2Б	П	Воспламенение	246
Ходьба по воздуху	Walk on Air	T	Обычное	Воздух	1 с.	1 мин.	3	2	Формирование воздуха	243
Чтение мыслей	Mind-Reading	T	Обычное [Воля]	О/П	10 с.	1 мин.	4	2	Правдолюб	245
Щит	Shield	T	Обычное	З/П	1 с.	1 мин.	Особая	П	Магичность 2	252
Энергия	Power	T	Зачар.	Зачар.	Особое	-	Особая	-	Зачаровать, Восстановление энергии	480

# ПРИМЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

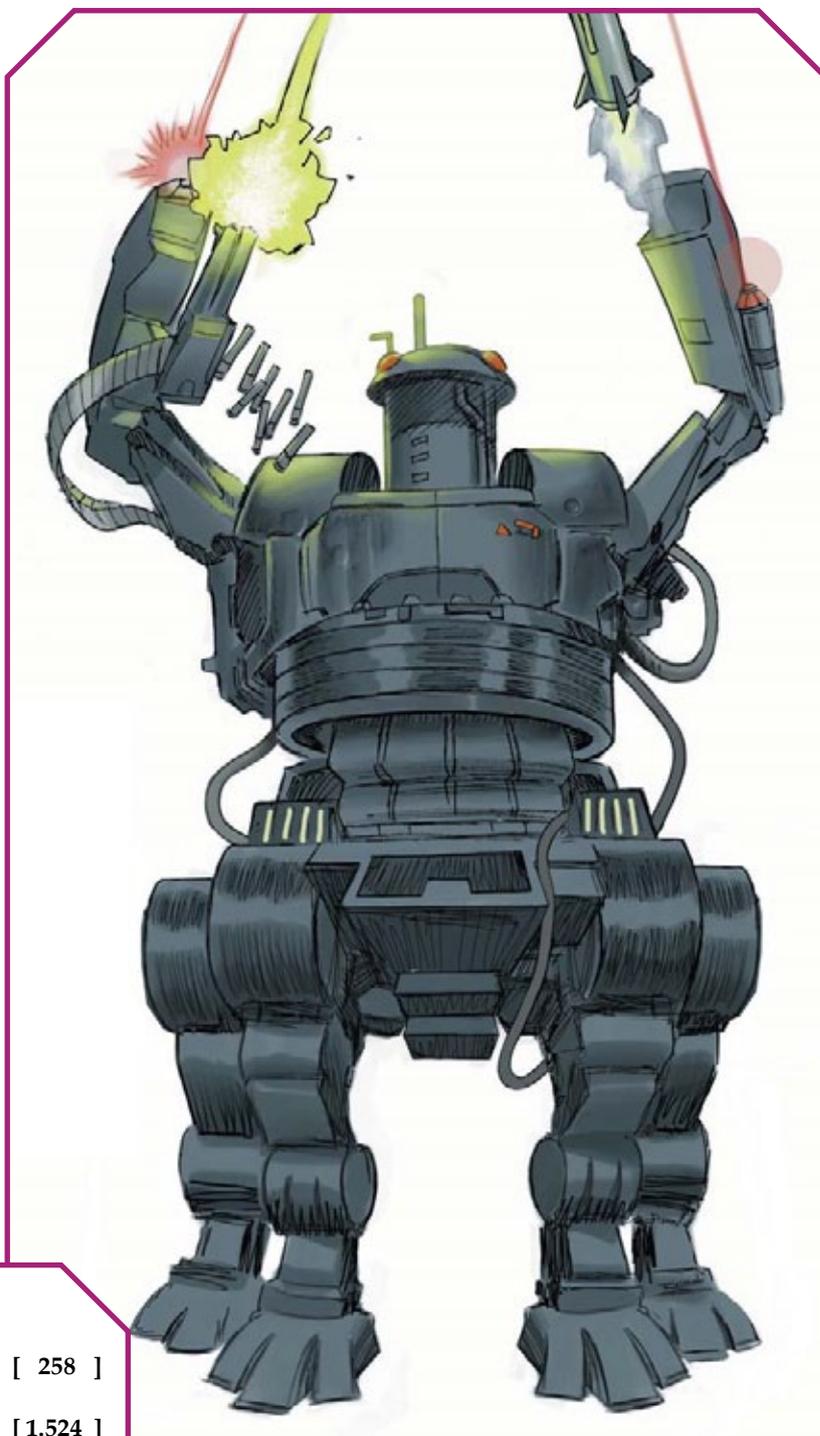
Восемь героев на следующих страницах были созданы как команда И-спецназа (см. с.536). Они представляют собой полноценные примеры создания персонажей... и демонстрации разнообразия героев, которых вы можете создать с использованием данных правил. Вы можете использовать их в качестве идеи для собственных персонажей или (с разрешения Мастера!) взять одного из них как своего ИП. (Мы часто использовали их в иллюстрациях этой книги; номера страниц можно найти в алфавитном указателе.)

Очковая ценность этих персонажей различается от 200 очков у профессора Вильяма Хедли, до 1.665 очков у С31R07. Больше подробностей о их родных мирах вы сможете найти в книге *GURPS Infinite Worlds*.

## С31R07

За прошедшие со смерти Александра Великого 16 столетий, основанная им Гегемония имела только одного настоящего конкурента - Китайское Королевство Небес. Их мир очень высокоразвит, но невероятно миролюбив. Две империи столкнулись в раздробленных штатах Нового Света (Гегемония назвала их Геспериды, а Китай - Пэнлай). Обоюдным согласием они оставили общую азиатскую границу в покое, соседствуя друг с другом почти 1.600 лет.

Иногда, в редких случаях появления миролюбивых правителей Александрии и Нандзин, между двумя доменами возникали богатые торговые маршруты.



### СТОИМОСТЬ в ОЧКАХ

Атрибуты/Вторичные характеристики	[ 258 ]
Преимущества/Перки/ТУ/Языки/Знакомство с культурой	[ 1.524 ]
Недостатки/Причуды	[ -180 ]
умения/Техники	[ 63 ]
Иное	[ ]

Но всегда технологическое превосходство переходило с одной стороны на другую – ни одна из империй не желала отставать, и что смогли изобрести ученые Вавилона или Лондиниума, мандарины Гуаньджоу или Эдо смогли улучшить – и наоборот. Только наиболее догошнные историки могут точно сказать, какая из сторон изобрела боевых роботов – или в какой битве они впервые были опробованы. Но на протяжении последнего столетия они стали ядром линии обороты обеих сил.

Изначально С31R07 («С-31») – обычный серийный боевой робот-кентавроид класса Дексаменос. Запрограммированный на сложные оригинальные идеи и тактическую инициативу, он хорошо послужил «живым огнём», подавляя восстание в Ассаме. Однако, его программа оказалась немного более сложной и оригинальной, чем предполагалось – после сражения С-31 дезертировал и через Гималаи отправился в нейтральное государство Тибета, где присоединился к буддистам.

Учением и медитацией С-31 попытался изгнать стремление к жестокости из своего духа, но это не смогло полностью изменить основную программу. Стальной воин приносил пользу монахам, изгоняя бандитов и воров, защищая паломников и спасая потерявшихся путников от лавин и нападений йети. Но эти, несомненно достойные, деяния не требовали усилий – С-31 остался эллинистом в достаточной мере, чтобы верить, что истинная его судьба требует от него превзойти себя и достичь высшего потенциала.

В одну из ночей в монастыре, медитируя на мандале, С-31 обнаружил еще одну группу грабителей, крадущуюся по снегам к их святилищу. Проанализировав их тактику, робот устроился в засаде в миле от храма. К удивлению С-31, его первая атака была отражена. К удивлению атакующих, робот уклонился от их ответных мер. Очень скоро обе стороны обнаружили, что противник не стремится к уничтожению. Тогда они начали переговоры.

Пришельцы, как они представились, пришли из совершенно другого мира, хотя не пожелали сказать, где он находится. Им был нужен определенная формула из буддийских текстов, хранящихся в храме С-31, чтобы победить ужасного демона, призванного императором-магом. В мире С-31, который они назвали Искандер-2, этот стих был просто загадочным текстом, в других мирах – могущественным оружием против сил тьмы. С-31, будучи более изобретательным, чем большинство людей, сообразил, что показав графическую копию древнего текста он ничего не потеряет – если они действительно великие воины, это будет правильным деянием, а если просто хитрые и умелые разбойники, возможно они уберутся и оставят в покое его братьев.

Месяц спустя, когда пришельцы вернулись в свой родной мир (Homeline), туманная фигура связалась с С-31 способом, который никто другой мог обнаружить. Они проговорили всю ночь... и следующую, и еще одну. На третье утро стальной воин ушел искать мудрость и достоинство в других мирах.

*Искусство войны регулируется пятью постоянными факторами, которые должны быть приняты во внимание при определении условий на поле битвы. Это: Моральные законы, Небо, Земля, Командир [и] Дисциплина.  
- Сунь Цзы, «Искусство войны».*

## Оружейный крепёж

### Weapon Pod

297 очков за крепёж

Каждый из двух оружейных крепежей оснащен пулеметом и плазменной пушкой. Характеристики каждой из атак представлены ниже. Плазменная пушка – альтернативная атака (см. *Альтернативные атаки*, с.61), и стоит 1/5 своей цены. Приобретение двух таких систем позволяет С-31 использовать две разных атаки каждой из стоек, и стрелять из них в разные цели (благодаря Улучшенному слежению и Дополнительной атаке).

*Пулемет:* Большая пробивающая атака 15к (Точность +6, +30%; Делитель брони 2, +50%; Увеличенная отдача +3, -30%; Увеличенная дальность, ×20, +40%; Беглый огонь, Сс 15, +100%) [261].

*Плазменная пушка:* Обжигающая атака 6к (Конус, 4 ярда, +90%; Цикличность, 1 секунда, 5 циклов, +400%) [177] ([36] в качестве альтернативной атаки).

## Кентавроид

### Centauroid Robot

247 очков

Этот шаблон представляет черты, уникальные для обычной формы С-31: четырехногий робот с двумя манипуляторами.

*Модификаторы атрибутов:* СЛ+18 (Размер, -10%) [162]; ЛВ+3 [60].

*Модификаторы вторичных характеристик:* МР +1.

*Преимущества:* Увеличенное движение 1 (Наземная скорость 16) [20]; Дополнительные ноги (четыре ноги) [5].

## Шестиногий робот

### Hexapod Robot

162 очков

Этот шаблон придает черты, уникальные для альтернативной формы С-31: шестиногий робот без точных манипуляторов, но с визуальной маскировкой.

*Модификаторы атрибутов:* СЛ+18 (Нет хороших манипуляторов, -40%) [108]; ЛВ+3 (Нет хороших манипуляторов, -40%) [36].

*Преимущества:* Хамелеон 3 (Расширенное, Ладар, +20%) [18]; Увеличенное движение 1,5 (Наземная скорость 24) [30]; Дополнительные ноги (Шесть ног) [10].

*Недостатки:* Горизонтальный [-10]; Нет хороших манипуляторов [-30].



Name C31R07 ("C-31") Player \_\_\_\_\_ Point Total 1,665  
 Ht 7'8" Wt 1.21 Tons Size Modifier +1 Age 3 Unspent Pts \_\_\_\_\_  
 Appearance Gleaming centauroid robot bristling with weapons and sensors.

### CHARACTER SHEET

<b>ST</b>	28	[ 0 ]	<b>HP</b>	42	CURRENT	[ 28 ]
<b>DX</b>	15	[ 40 ]	<b>WILL</b>	16		[ 0 ]
<b>IQ</b>	16	[ 120 ]	<b>PER</b>	18	CURRENT	[ 10 ]
<b>HT</b>	15	[ 50 ]	<b>FP</b>	NA		[ 0 ]

BASIC LIFT (ST×ST)/5 157 DAMAGE Thr 3d-1 Sw 5d+1  
 BASIC SPEED 8.00 [ 10 ] BASIC MOVE 8 [ 0 ]

ENCUMBRANCE	MOVE	DODGE*
None (0) = BL <u>157</u>	BM × 1 <u>8</u>	Dodge <u>12</u>
Light (1) = 2 × BL <u>314</u>	BM × 0.8 <u>6</u>	Dodge -1 <u>11</u>
Medium (2) = 3 × BL <u>471</u>	BM × 0.6 <u>4</u>	Dodge -2 <u>10</u>
Heavy (3) = 6 × BL <u>942</u>	BM × 0.4 <u>3</u>	Dodge -3 <u>9</u>
X-Heavy (4) = 10 × BL <u>1570</u>	BM × 0.2 <u>1</u>	Dodge -4 <u>8</u>

ADVANTAGES AND PERKS	
AI (not Reprogrammable)	[ 42 ]
Alternate Form (Hexapod Robot; see p. 308)	[ 15 ]
Centauroid Robot (see p. 308)	[ 247 ]
Combat Reflexes	[ 15 ]
Damage Resistance 53 (Can't Wear Armor, -40%; Hardened 1, +20%)	[ 212 ]
Detect (Electromagnetic Emissions; Signal Detection, +0%)	[ 20 ]
Doesn't Breathe	[ 20 ]
Enhanced Tracking 1	[ 5 ]
Extra Attack 1	[ 25 ]
Hooves	[ 3 ]
Hyperspectral Vision	[ 25 ]
Machine	[ 25 ]
Obscure 5 (Radar; Area Effect 6, +300%; Defensive, +50%; Extended, Para-Radar, +20%)	[ 47 ]
Para-Radar (Extended Arc, 360°, +125%; Penetrating, +50%; Targeting, +20%)	[ 118 ]
Payload 14 (Exposed, -50%)	[ 7 ]
Payload 5	[ 5 ]
Pressure Support 2	[ 10 ]
Protected Para-Radar	[ 5 ]
Protected Vision	[ 5 ]
Radio (Short Wave, +50%; Video, +40%)	[ 19 ]
Sealed	[ 15 ]
Talons	[ 8 ]
True Faith	[ 15 ]
Weapon Pods (see p. 308)	[ 594 ]

Languages	Spoken	Written
English (Accented)		[ 4 ]
Koine Greek (Native)		[ 6 ]
Machine Language (Native)		[ 0 ]
Tibetan (Native)		[ 6 ]

<b>DR</b>	TL: 9 [ 5 ]
<b>53</b>	Cultural Familiarities
	Hegemony [ 0 ]
	Homeline [ 1 ]

<b>PARRY</b>	Reaction Modifiers
<b>11*</b>	Appearance _____
(Brawling)	Status <u>-2 for Clueless, most of the time</u>
<b>BLOCK</b>	
<b>-</b>	

DISADVANTAGES AND QUIRKS	
Clueless	[ -10 ]
Discipline of Faith (Asceticism)	[ -15 ]
Electrical	[ -20 ]
Fragile (Explosive)	[ -15 ]
Low Empathy	[ -20 ]
Numb	[ -20 ]
Pacifism (Cannot Harm Innocents)	[ -10 ]
Restricted Diet (Fissionables)	[ -30 ]
Truthfulness (6)	[ -10 ]
Wealth (Dead Broke)	[ -25 ]
Always takes time to search out new sutras	[ -1 ]
Broad-Minded	[ -1 ]
Cannot Float	[ -1 ]
Constantly looking for challenges	[ -1 ]
Humble	[ -1 ]

SKILLS			
Name	Level	Relative Level	
Armoury/TL9			
(Heavy Weapons)	16	IQ+0	[ 2 ]
Brawling	15	DX+0	[ 1 ]
Computer Operation/TL9	16	IQ+0	[ 1 ]
Electronics Repair (Computers)	18	IQ+2	[ 8 ]
Expert Skill (Military Science)	15	IQ-1	[ 2 ]
Forward Observer/TL9	15	IQ-1	[ 1 ]
Innate Attack (Beam)	15	DX+0	[ 1 ]
Innate Attack (Projectile)	15	DX+0	[ 1 ]
Mechanic/TL9 (Robotics)	18	IQ+2	[ 8 ]
Meditation	14	Will-2	[ 1 ]
Mount	15	DX+0	[ 2 ]
Navigation/TL9 (Land)	15	IQ-1	[ 1 ]
Parachuting/TL9	15	DX	[ 1 ]
Strategy (Land)	18†	IQ+2	[ 11 ]
Tactics	20	IQ+4	[ 20 ]
Theology (Buddhist)	15	IQ-1	[ 2 ]

\* +1 for Combat Reflexes.  
 † Default from Tactics.

# ДАЙ БЛЭКТОРН

Карьера Дая началась в Ирсе, мире средневековой фэнтези, который населен потомками людей эпохи крестовых походов, попавших туда с Земли из-за разрыва измерений. Он ничего не помнит о своем рождении и раннем детстве; он вырос на улицах. Когда Даю было около семи, его взял на воспитание старый вор, учивший его воровать по карманам и залезать в дома, и Дай достиг в этом успехов. Но Гильдии воров не нравилась конкуренция, и, когда Даю было 15, воры подожгли дом его наставника, а выбегавших людей расстреляли из арбалетов. Сбежать удалось только Даю.

Тогда Дай думал, что, подгоняемый страхом, он перепрыгнул с крыши горящего здания на крышу соседнего. Позже он понял, что такой прыжок был невозможен. Случилось нечто другое. На деле, страх перед смертью открыл в нем псионический дар к телепортации, хотя прошло время, прежде чем он осознал правду и научился контролировать свои способности. Когда это случилось, он стал лучшим вором в округе, живя в достатке и с удовольствием слушая ярмарочные разговоры о «невероятных кражах», которым не могли помешать ни затворы, ни колдуны.

А потом пересеклись пути и клинки Дая и столь же серьезного противника... им был путешествовавший между мирами преступник, который использовал похищенную технологию для кражи сокровищ Ирса. Все еще больше усложнилось с прибытием отряда И-спецназа, который преследовал путешественника. Когда все улеглось, двое агентов оказались обязаны жизнью юному вору... а он знал слишком много. И те не могли просто его отпустить.

Так что его завербовали. В конце концов, хорошего телепорта найти нелегко. Что же касается Дая, то он был готов к новым испытаниям...



## СТОИМОСТЬ в ОЧКАХ

Атрибуты/Вторичные характеристики	[ 158 ]
Преимущества/Перки/ТУ/Языки/Знакомство с культурой	[ 100 ]
Недостатки/Причуды	[ -55 ]
умения/Техники	[ 47 ]
Иное	[ ]



Name Dai Blackthorn Player \_\_\_\_\_ Point Total 250  
 Ht 5'6" Wt 115 lbs. Size Modifier 0 Age 32 Unspent Pts \_\_\_\_\_  
 Appearance Very average with an honest face

### CHARACTER SHEET

<b>ST</b>	8	[-20]	<b>HP</b>	10	CURRENT	[ 4 ]
<b>DX</b>	15	[100]	<b>WILL</b>	12		[ 0 ]
<b>IQ</b>	12	[40]	<b>PER</b>	15		[ 15 ]
<b>HT</b>	12	[20]	<b>FP</b>	10	CURRENT	[-6]

Languages	Spoken	Written
English (Native)		[ 0 ]
English (Accented)		[ 4 ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]

<b>DR</b>  0	TL: 8	[ 0 ]
	Cultural Familiarities	
	Homeline	[ 1 ]
	Yrth	[ 0 ]
		[ ]

BASIC LIFT (ST×ST)/5 13 DAMAGE Thr 1d-3 Sw 1d-2  
 BASIC SPEED 7 [ 5 ] BASIC MOVE 7 [ 0 ]

ENCUMBRANCE	MOVE	DODGE
None (0) = BL <u>13</u>	BM × 1 <u>7</u>	Dodge <u>10</u>
Light (1) = 2 × BL <u>26</u>	BM × 0.8 <u>5</u>	Dodge -1 <u>9</u>
Medium (2) = 3 × BL <u>39</u>	BM × 0.6 <u>4</u>	Dodge -2 <u>8</u>
Heavy (3) = 6 × BL <u>78</u>	BM × 0.4 <u>2</u>	Dodge -3 <u>7</u>
X-Heavy (4) = 10 × BL <u>130</u>	BM × 0.2 <u>1</u>	Dodge -4 <u>6</u>

<b>PARRY</b>  10	Reaction Modifiers
	Appearance _____
	Status _____
	Reputation +2/-2 from naive/experienced people (Overconfidence)
<b>BLOCK</b>  -	+2 in dangerous situations, if Sense of Duty is known

#### ADVANTAGES AND PERKS

Absolute Direction	[ 5 ]
Danger Sense (ESP, -10%)	[ 14 ]
Flexibility	[ 5 ]
Honest Face	[ 1 ]
Legal Enforcement Powers	[ 15 ]
Perfect Balance	[ 15 ]
Warp (Psionic Teleportation, -10%; Range Limit: 10 yards, -50%)	[ 40 ]

#### DISADVANTAGES AND QUIRKS

Duty (To ISWAT; 15 or less; Extremely Hazardous)	[-20]
Light Sleeper	[-5]
Overconfidence (12)	[-5]
Sense of Duty (To his squad)	[-5]
Wealth (Poor)	[-15]
Dislikes deep water	[-1]
Loves high places	[-1]
No drugs or alcohol	[-1]
Sensitive about his height	[-1]
Showoff	[-1]

#### SKILLS

Name	Level	Relative Level
Acrobatics	15*	DX+0 [ 2 ]
Body Sense	16†	DX+1 [ 1 ]
Climbing	18*‡	DX+3 [ 1 ]
Escape	16‡	DX+1 [ 1 ]
Fast-Draw (Knife)	15	DX+0 [ 1 ]
Fast-Talk	12	IQ+0 [ 2 ]
Filch	14	DX-1 [ 1 ]
Guns/TL8 (Pistol)	15	DX+0 [ 1 ]
Holdout	12	IQ+0 [ 2 ]
Knife	17	DX+2 [ 4 ]
Lockpicking/TL8	15	IQ+3 [ 12 ]
Observation	15	Per+0 [ 2 ]
Pickpocket	15	DX+0 [ 4 ]
Shortsword	15	DX+0 [ 2 ]
Stealth	16	DX+1 [ 4 ]
Streetwise	12	IQ+0 [ 2 ]
Thrown Weapon (Knife)	17	DX+2 [ 4 ]
Urban Survival	14	Per-1 [ 1 ]

\* +1 for Perfect Balance  
 † +3 for Absolute Direction  
 ‡ +3 for Flexibility

# СТАРШИЙ КОРНЕТ Луи Д'АНТАРЕС

Столетие назад, когда армии ханских воевод завоевали Европу, Правящий дом Франции (и другие, меньшие Христианства) переехали в другие миры: Марс, Венеру и Америки. Король Луи XXV правит из Хаут-Парижа, на отмелях Марсианского Великого Канала; его кузены и родственники правят другими провинциями в этих трех мирах. Эта обширная область связана Орденом Янсенистов, основанным последователями Корнелиуса Янсена, Епископа Ипреса, открывшего «Методы Необходимого Изящества» - псионическое лечение и психокинез - который опубликовал их после смерти Корнелиуса в 1638. Орден помогает руководству и разработкам - от паровых повозок до кристаллических коммуникаторов для двигателя Паскаля, который используется в космических фрегатах, летающих между тремя планетами. Он также обучает королевскую охрану - единственных воинов, которым разрешено носить смертоносные силовые мечи - дисциплинам Необходимого Изящества и пытается (и даже иногда успешно) привить им правила морали и уважение к добродетели.

Один из таких учеников, Старший корнет Луи Д'Антарес, из гвардии Его Величества, во время патрулирования гор Гарсиса обнаружил организацию работорговцев, имеющую могущественных покровителей. При дальнейшем расследовании он обнаружил, что этот покровитель - марионетка скрытой силы, известной как Голос Фантома, имеющей завоевательные планы.

С несколькими преданными сторонниками, Д'Антарес проследил Голос до тайного убежища

в пустыне Гоби, в центре домена Ханов. Им удалось проникнуть в крепость, но внутри их быстро обнаружили и во время боя Луи отстал от своих людей.

Через некоторое время Луи услышал знакомый голос, зовущий его по имени. Он посмотрел с балкона и увидел нечто удивительное. Трое его людей приветствовали... самого Луи? Другой Луи, одетый в униформу вражеской охраны, смотрел на них удивленно, но не делал никаких враждебных движений... пока один из охранников не зашел ему за спину и со смехом не пронзил его грудь силовым мечом. То, что гвардейцы сказали погибающему его двойнику, сначала заставило Луи замереть, а затем привело в ярость.

Луи спрыгнул с балкона и предстал перед предателями. Они смотрели, разинув рты, на человека, которого только что - как они считали - убили, а затем доказали свое малодушие, напав на него втроем. Из их хвастливых слов и предсмертных признаний Луи узнал правду. Он был отвергнут самим Королем; интриганы дома, объединившись с силами, предложенными иномирным

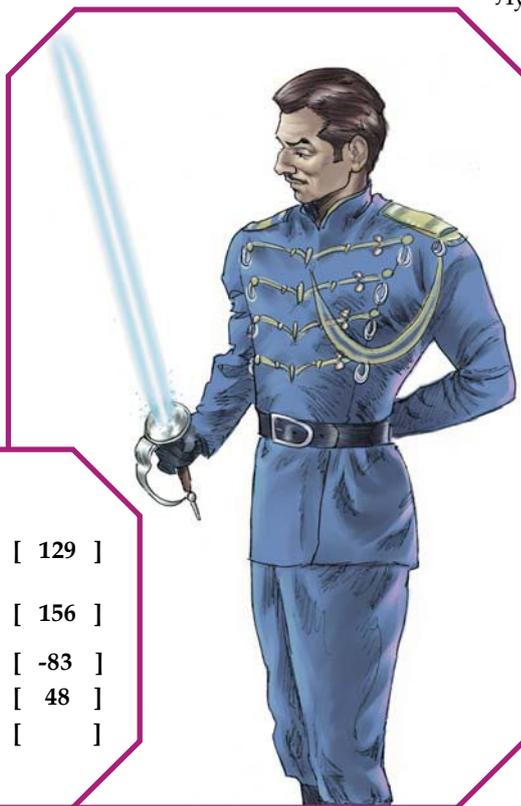
Голосом, уничтожили Францию, которую он знал. В новом мире человек чести был угрозой, которую необходимо было уничтожить.

Ни в одной из фраз не было ни слова про его двойника! Скорбя, Луи переделался в его форму и отправился подороже продать свою жизнь за бывшую Францию. В это время цитадель была атакована небольшими группами третьей стороны, и в неразберихе Луи не нанес внушительного вреда... но в итоге, оставшись в одиночестве против целой крепости, он пал.

Очнувшись он на больничной койке, под взглядом врача, назвавшего его «Луи»... но странностей оказалось больше. Со временем прояснилось многое. Невероятным стечением обстоятельств у Луи был двойник в иномирной гвардии, называемой «I-Cops». Они напали на цитадель Голоса, и взяли Луи с собой на базу, посчитав его за своего раненого товарища. Луи оказался полезным источником информации о своем мире и Голосе... но и сам знал слишком много, чтобы можно было его просто отпустить домой. Однако Луи не испытывал желания

возвращаться в свой мир, который его спасители называли «Сирано». Предательство Короля освободило его от всех клятв верности.

Луи не представлял угрозы для Секрета... он был глубоко убежден, что контакт с другими мирами в данное время - худшее, что может случиться с остатками его родины. Вместо этого он предложил свои значительные таланты в распоряжение И-спецназа. Однажды, став мудрее и с новыми могущественными союзниками, он сможет освободить любимую Францию. А сейчас, с тонкой улыбкой и стальными глазами, он сражается со злом везде, где только оно появляется.



## СТОИМОСТЬ в ОЧКАХ

Атрибуты/Вторичные характеристики	[ 129 ]
Преимущества/Перки/ТУ/Языки/Знакомство с культурой	[ 156 ]
Недостатки/Причуды	[ -83 ]
умения/Техники	[ 48 ]
Иное	[ ]



Name Louis d'Antares Player \_\_\_\_\_ Point Total 250  
 Ht 6' Wt 14.5 lbs. Size Modifier 0 Age 29 Unspent Pts \_\_\_\_\_  
 Appearance Dashing handsome and very well-dressed

### CHARACTER SHEET

<b>ST</b>	10	[ 0 ]	<b>HP</b>	12	CURRENT	[ 4 ]
<b>DX</b>	14	[ 80 ]	<b>WILL</b>	12		[ 5 ]
<b>IQ</b>	11	[ 20 ]	<b>PER</b>	11	CURRENT	[ 0 ]
<b>HT</b>	12	[ 20 ]	<b>FP</b>	12		[ 0 ]

Languages	Spoken	Written
French (Native)		[ 0 ]
English (Accented)		[ 4 ]
Latin (Accented)		[ 4 ]
		[ ]
		[ ]

<b>DR</b>	0	<b>TL: (5+4)</b>	[ 5 ]
		<b>Cultural Familiarities</b>	
		Homeline	[ 1 ]
		France Outremerde	[ 0 ]
			[ ]

BASIC LIFT (ST × ST)/5 20 DAMAGE Thr 1d-2 Sw 1d  
 BASIC SPEED 6.5 [ 0 ] BASIC MOVE 6 [ 0 ]

ENCUMBRANCE	MOVE	DODGE*
None (0) = BL <u>20</u>	BM × 1 <u>6</u>	Dodge <u>10</u>
Light (1) = 2 × BL <u>40</u>	BM × 0.8 <u>4</u>	Dodge -1 <u>9</u>
Medium (2) = 3 × BL <u>60</u>	BM × 0.6 <u>3</u>	Dodge -2 <u>8</u>
Heavy (3) = 6 × BL <u>120</u>	BM × 0.4 <u>2</u>	Dodge -3 <u>7</u>
X-Heavy (4) = 10 × BL <u>200</u>	BM × 0.2 <u>1</u>	Dodge -4 <u>6</u>

<b>PARRY</b>	<b>12*</b>	<b>Reaction Modifiers</b>
	(Force Sword)	Appearance +2/+4 from women/men (Handsome)
<b>BLOCK</b>	-	Status +2 at all times for Charisma!, +1 when dressed up (Fashion Sense), +2 from con artists, politicians, etc. (Smooth Operator), +2/-2 from naive/experienced people (Overconfidence)

#### ADVANTAGES AND PERKS

Alcohol Tolerance	[ 1 ]
Appearance (Handsome)	[ 12 ]
Charisma 2	[ 10 ]
Combat Reflexes	[ 15 ]
Danger Sense	[ 15 ]
Daredevil	[ 15 ]
Fashion Sense	[ 5 ]
Fit	[ 5 ]
Legal Enforcement Powers	[ 15 ]
Metabolism Control 1	[ 5 ]
PK Talent 1	[ 5 ]
Talent (Smooth Operator) 2	[ 30 ]
Telekinesis 2 (PK, -10%)	[ 9 ]

#### DISADVANTAGES AND QUIRKS

Code of Honor (Gentleman's)	[-10]
Compulsive Gambling (12)	[-5]
Duty (To ISWAT; 15 or less; Extremely Hazardous)	[-20]
Extra Sleep 3	[-6]
Gregarious	[-10]
Insomniac (Mild)	[-10]
Overconfidence (9)	[-7]
Phobia (Ailurophobia) (6)	[-10]
Always drinks the best wine available	[-1]
Considers psionics ungentlemanly	[-1]
Devoutly believes in monarchy	[-1]
Flashy dresser (-1 to Disguise and Shadowing, +1 to attempts to identify or follow him)	[-1]
Wears his old Guard's uniform, or a duplicate, whenever it's not obviously stupid to do so!	[-1]

#### SKILLS

Name	Level	Relative Level
Acrobatics	12	DX-2 [ 1 ]
Autohypnosis	10	Will-2 [ 1 ]
Beam Weapons†		
TL(5+4) (Pistol)	14	DX+0 [ 1 ]
Connoisseur (Fashion)	11	IQ+0 [ 2 ]
Connoisseur (Wine)	12	IQ+1 [ 4 ]
Current Affairs (High Culture)	12	IQ+1 [ 2 ]
Current Affairs (People)	11	IQ+0 [ 1 ]
Dancing	13	DX-1 [ 1 ]
Fast-Draw (Force Sword)	16*	DX+2 [ 2 ]
Force Sword	17	DX+3 [ 12 ]
Gambling	10	IQ-1 [ 1 ]
Guns†TL(5+4) (Pistol)	14	DX+0 [ 1 ]
Hobby Skill (Martian Orchids)	11	IQ+0 [ 1 ]
Leadership	15††	IQ+4 [ 2 ]
Musical Instrument (Harpsichord)	9	IQ-2 [ 1 ]
Rapier	14	DX+0 [ 2 ]
Riding (Hadrosaur)	13	DX-1 [ 1 ]
Savoir-Faire (High Society)	15†	IQ+4 [ 4 ]
Sex Appeal	17‡§	HT+5 [ 1 ]
Survival (Desert)	11	Per+0 [ 2 ]
Tactics	10	IQ-1 [ 2 ]

#### Techniques

Feint (Force Sword)	19	[ 3 ]
---------------------	----	-------

\* +1 from Combat Reflexes  
 † +2 from Smooth Operator  
 ‡ +2 from Charisma  
 § +4 from Handsome

# ПРОФЕССОР Вильям Хедли

Др. Вильям Хедли был выдающимся парапсихологом в Университете Колумбии. Он изучал мифы и легенды примитивных племен с точки зрения научных истин, открытых современными экспериментами. Но в 1933 он открыл, что его любимая наука указывает на существование древних проклятых миров, тварей, существовавших только для того, чтобы разорить и уничтожить не только человечество, но и саму Землю. Он посвятил себя бесконечной войне против этих ужасов, Вещей, о которых Люди Не Хотят Знать. Постепенно он накопил знания из других мест мира – от Шпицбергена до Конго и улиц Бруклина.

Он владеет книгами, переплетенными в таинственную кожу и написанными нечеловеческими письменами; и постепенно расшифровал их тайны с помощью снов и волшебства. Вильям стал профессионалом во многих магических искусствах – от гадания Таро до хрустального шара, и собрал артефакты загадочной и ужасной природы.

Его Мастерство в запретных знаниях позволило победить слуг Тварей здесь и там, и попутно выявить множество других неприятных сверхъестественных случаев.

Своим «уникальным знанием ненормальной психологии» он раскрывал, казалось бы, совершенно бессмысленные преступления и получил соответствующую репутацию. Полицейский департамент Нью-Йорка очень часто обращался к нему за помощью в «странных» случаях, и даже ФБР просило его пару раз помочь – неофициально, конечно. Иногда преступления, раскрываемые им, давали ему новую и новую ин-

формацию, и привели Хедли к мерзкому немецкому культу, связанному с нацистским СС, поклоняющимся Древним. В команде с одним «резервным» агентом ФБР, одним-двумя студентами и несколькими доверенными коллегами, Хедли создал группу разведчиков, которые открывали все новые и новые слои активности культа и вредили ему как только могли. В 1941 он присоединился к OSS, старающимся остановить Гитлера – и Древних существей, которым он служил – от завоевания мира.

После победы над Гитлером, Хедли постарался получить большую часть библиотеки СС из цетра их культа в Вевельсбурге. Эти книги говорили о другом мире, альтернативной

Земле, где Древние когда-то господствовали, и которую покинули, оставив важнейшие секреты о своей природе и слабостях. Используя заклинания из своих гримуаров, Хедли открыл врата на эту опустошенную землю, и ушел туда в поисках следов ненавистных противников. К его удивлению, он обнаружил группу с другой Земли (называемой ими «Homeline»), пытающуюся определить, что уничтожило этот мир (который они называли «Тафт-7»). Они – также как и профессор – были удивлены, встретив его, но не обратили внимания на его предупреждения о городах Древних и опасностей, по-прежнему исходящих от их покинутых слуг. Когда в ту же ночь Твари

напали, большинство исследователей погибли ужасной смертью – а двое выживших в страхе сбежали в собственный мир.

Т о л ь к о Хедли обнаружил, что их побег открыл в тот мир врата для Тварей, запертых на этой демонической Земле.

Он последовал за беглецами и предупредил их товарищей о невозможности ужаса, который скоро должен был настичь их. Потом он создал врата для пересечения миров, надеясь, что в его предупреждение поверили, и Homeline не повторит пути Тафт-7.



## СТОИМОСТЬ в ОЧКАХ

Атрибуты/Вторичные характеристики	[ 124 ]
Преимущества/Перки/ТУ/Языки/Знакомство с культурой	[ 82 ]
Недостатки/Причуды	[ -90 ]
умения/Техники	[ 36 ]
Иное	[ ]



Name Prof. William Headley Player \_\_\_\_\_ Point Total 200

Ht 5'8" Wt 165 lbs. Size Modifier 0 Age 43 Unspent Pts \_\_\_\_\_

Appearance Besppectated and academic-looking, with a magical walking stick

### CHARACTER SHEET

<b>ST</b>	9	[-10]	<b>HP</b>	9	[0]
				CURRENT	
<b>DX</b>	10	[0]	<b>WILL</b>	17	[5]
				CURRENT	
<b>IQ</b>	16	[120]	<b>PER</b>	15	[-5]
				CURRENT	
<b>HT</b>	11	[10]	<b>FP</b>	14	[9]
				CURRENT	

BASIC LIFT (ST × ST)⁵ 16 DAMAGE Thr 1d-2 Sw 1d-1  
 BASIC SPEED 5 [-5] BASIC MOVE 5 [0]

ENCUMBRANCE	MOVE	DODGE
None (0) = BL <u>16</u>	BM × 1 <u>5</u>	Dodge <u>8</u>
Light (1) = 2 × BL <u>32</u>	BM × 0.8 <u>4</u>	Dodge -1 <u>7</u>
Medium (2) = 3 × BL <u>48</u>	BM × 0.6 <u>3</u>	Dodge -2 <u>6</u>
Heavy (3) = 6 × BL <u>96</u>	BM × 0.4 <u>2</u>	Dodge -3 <u>5</u>
X-Heavy (4) = 10 × BL <u>160</u>	BM × 0.2 <u>1</u>	Dodge -4 <u>4</u>

#### ADVANTAGES AND PERKS

Language Talent	[10]
Legal Enforcement Powers	[15]
Ritual Magery 1	[15]
Signature Gear (Magic staff)	[1]
Talent (Healer) 1	[10]
Unfazeable	[15]
Wealth (Comfortable)	[10]

#### DISADVANTAGES AND QUIRKS

Bad Sight (Nearsighted; Mitigator: Eyeglasses, -60%)	[-10]
Duty (To ISWAT; 15 or less; Extremely Hazardous)	[-20]
Fanaticism (Destroy all Things Man Was Not Meant To Know; Extreme)	[-15]
Guilt Complex	[-5]
Insomniac (Severe)	[-15]
Nightmares (12)	[-5]
Weirdness Magnet	[-15]
Bad knee	[-1]
Bibliophile	[-1]
Distrusts Germans (-1 reaction from especially touchy Germans)	[-1]
Makes decisions by consulting the tarot (Compulsion)	[-1]
Pipe smoker (0-point Addiction to Tobacco)	[-1]

Languages	Spoken	Written
Ancient Egyptian (Accented)		[2*]
Arabic (Accented)		[2*]
German (Accented)		[2*]
English (Native)		[0]
Latin (Native)		[4*]

DR	0	TL: ?	[-5]
		Cultural Familiarities	
		Western	[0]
		Homeline	[1]

PARRY	-	Reaction Modifiers
BLOCK	-	Appearance _____
		Status +1 from patients, past and present (Healer), -2 from those who realize he is a Weirdness Magnet,
		-1 reaction from especially touchy Germans (quirk)

#### SKILLS

Name	Level	Relative Level	
Anthropology	14	IQ-2	[1]
Biology/TL?			
(Earthlike, Biochemistry)	14	IQ-2	[1]
Criminology/TL?	16	IQ+0	[2]
Detect Lies	14	Per-1	[2]
Diagnosis/TL?	15†	IQ-1	[1]
Dreaming	17	Will+0	[4]
Exorcism	15	Will-2	[1]
Expert Skill (Psionics)	14	IQ-2	[1]
First Aid	15†‡	IQ-1	[0]
Forensics/TL?	14	IQ-2	[1]
Guns/TL? (Pistol)	12	DX+2	[4]
Hidden Lore (Things Man Was Not Meant To Know)	15	IQ-1	[1]
Hypnotism	14	IQ-2	[1]
Literature	14	IQ-2	[1]
Mental Strength	17	Will+0	[1]
Occultism	17	IQ+1	[4]
Pharmacy/TL? (Synthetic)	15†	IQ-1	[1]
Physician/TL?	15†	IQ-1	[1]
Psychology	15†	IQ-1	[1]
Public Speaking	15	IQ-1	[1]
Research/TL?	17	IQ+1	[4]
Ritual Magic (Hermetic)	17§	IQ+1	[8]
Savoir-Faire (Police)	16	IQ+0	[1]
Symbol Drawing (Hermetic Sigils)	14	IQ-2	[1]
Teaching	15	IQ-1	[1]
Thaumatology	14§	IQ-2	[1]
Theology (Satanism)	14	IQ-2	[1]
Writing	15	IQ-1	[1]
Ritual Paths			
Path of Communication and Empathy	16§	IQ+0	[4]
Path of Gate	17§	IQ+1	[8]
Path of Necromancy	14§	IQ-2	[1]
Ritual Spells			
Banish	9§		[6]
Planar Summons	11§		[5]
Plane Shift	11§		[6]
Sense Emotion	16§		[2]
Sense Spirit	14§		[2]
Truthsayer	15§		[2]

\* Cost modified for Language Talent

† +1 from Healer

‡ Default from Physician

§ +1 from Magery

# Йоса

В мире, где родилась Йоса, древние и высокие леса, населенные эльфами, ее народом. Будучи эльфами, они знали о существовании проходов между мирами, и обучали ее способам их нахождения и открытия. Хотя она никогда не научилась открывать врата теней, но умеет обнаружить врата и выследить тех, кто прошел через них. После своего 400-летия, она взяла свой тисовый лук, лиру и одну-две своих вещи, и отправилась во Время Странствий.

В первые несколько десятилетий она просто находила двери и дороги в другие миры, похожие на ее собственный – со своими эльфами, орками, дварфами и великанами. Эльфов она приветствовала, на орков охотилась, с дварфами торговала, а гигантов – убивала. Чем дальше она уходила, тем больше находила она миров, насе-

ленных существами, о которых только слышала, но никогда не видела. Они были столь же увлекающими, как и песни, которые пела ей мать в детстве. Хотя среди эльфов она считалась вполне обычной, люди находили ее восхитительной, также как и она их, и несколько раз откладывала свои путешествия, чтобы развлечься с людьми в течение обычного года и одного дня.

Даже среди своего народа Йоса была превосходной лучницей. В мирах людей она была несравненной в охоте и сражениях, стрельбе и красоте; она быстро получала заслуженную репутацию в любом мире, где оставалась надолго. Множество легенд и даже пара религий выросли вокруг высокой девы, никогда не стареющей, чьи стрелы не знали промаха. Но всегда Йоса уходила дальше, давая каждому миру описание

в песне, которую однажды споет своему народу.

В мире бетона, стакана, и стали, она жила в городе, расколотом Великой стеной. На одной половине города была свобода, музыка и страсть. По другую сторону стены не существовало ничего этого – только серое облако, которое сделало свободу лживой, музыку – негармоничной, а

страсть – тайной. Охотники и воины этого мира променяли луки на механизмы тонкого устройства, обладающие собственной смертельной красотой. Так она обучилась владению винтовкой с лазерным прицелом, и способам охоты в Городе Стены. Она охотилась на серых людей с другой стороны, и получила репутацию смертоносного убийцы. Лучший снайпер противника выбрал ее своей целью, и они долго выслеживали друг друга во многих городах, через границы из колючей проволоки, в полях и замерзших лесах.

Наконец, в Черном лесу она убила его и забрала его оружие в качестве трофея, поскольку оно было сделано на луне серыми людьми, и весило даже меньше, чем ее лук.

Намного позже, в мире живых джунглей и блестящих равнин, Йоса нашла свою судьбу. Полтора десятка лет она путешествовала по человеческим кланам, помогая им побеждать крылатых монстров, охотящихся на детей. Сначала Йоса отбрасывала их в отчаянной обороне... затем побеждала в великих битвах... и наконец она сражалась над их зловонными гнездами и убила последнего монстра своей сверкающей стрелой.

На фестивале празднования к Йосе подошла женщина, выглядящая как любая другая женщина клана, отвела ее в сторону и сказала: «Ты хорошо поработала. Но есть и другие, что нуждаются в твоей помощи. Хочешь услышать больше?»

## Эльф

*Elf*

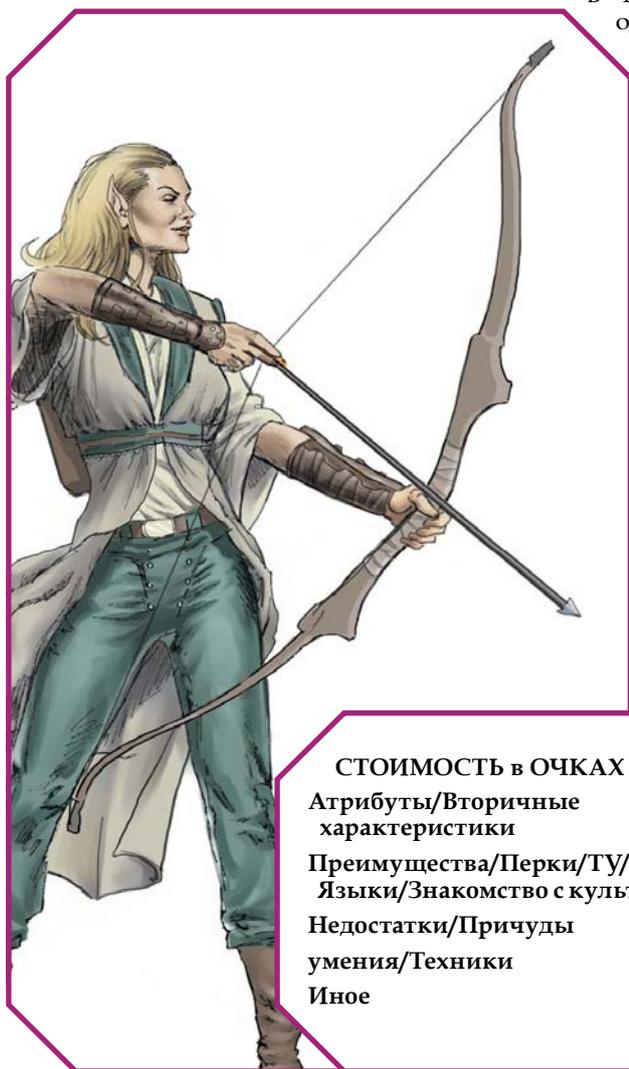
**70 очков**

**Модификаторы атрибутов:** СЛ -1 [-10]; ЗД +1 [10].

**Модификаторы вторичных характеристик:** Восп +1 [5].

**Преимущества:** Внешность (привлекательная) [4]; Талант к языкам [10]; Магичность 0 [5]; Идеальное равновесие [15]; Телескопическое зрение 1 [5]; Нестареющий [15]; Голос [10].

**Расовые умения:** Знаток (природа) (С) ИН-1 [1].



### СТОИМОСТЬ в ОЧКАХ

Атрибуты/Вторичные характеристики	[ 115 ]
Преимущества/Перки/ТУ/Языки/Знакомство с культурой	[ 140 ]
Недостатки/Причуды	[ -49 ]
умения/Техники	[ 119 ]
Иное	[ ]



Name Iotha Player \_\_\_\_\_ Point Total 325  
 Ht 6'1" Wt 125 lbs Size Modifier 0 Age 453 Unspent Pts \_\_\_\_\_  
 Appearance Tall, slender, and attractive, with ash-blonde hair with green highlights

### CHARACTER SHEET

<b>ST</b>	9	[ 0 ]	<b>HP</b>	9	[ 0 ]
	CURRENT				
<b>DX</b>	13	[ 60 ]	<b>WILL</b>	12	[ 0 ]
	CURRENT				
<b>IQ</b>	12	[ 40 ]	<b>PER</b>	14	[ 5 ]
	CURRENT				
<b>HT</b>	11	[ 0 ]	<b>FP</b>	11	[ 0 ]
	CURRENT				

Languages	Spoken	Written
<i>Enish (Native)</i>		[ 0 ]
<i>English (Native)</i>		[ 4* ]
<i>Russian (Native)</i>		[ 4* ]
		[ ]
		[ ]

<b>DR</b>  0	TL: 8	[ 0 ]
	Cultural Familiarities	
	<i>Enish</i>	[ 0 ]
	<i>Homeline</i>	[ 1 ]
		[ ]

BASIC LIFT (ST × ST)/5 16 DAMAGE Thr 1d-2 Sw 1d-1  
 BASIC SPEED 6 [ 0 ] BASIC MOVE 8 [ 10 ]

ENCUMBRANCE	MOVE	DODGE
None (0) = BL <u>16</u>	BM × 1 <u>8</u>	Dodge <u>9</u>
Light (1) = 2 × BL <u>32</u>	BM × 0.8 <u>6</u>	Dodge -1 <u>8</u>
Medium (2) = 3 × BL <u>48</u>	BM × 0.6 <u>4</u>	Dodge -2 <u>7</u>
Heavy (3) = 6 × BL <u>96</u>	BM × 0.4 <u>3</u>	Dodge -3 <u>6</u>
X-Heavy (4) = 10 × BL <u>160</u>	BM × 0.2 <u>1</u>	Dodge -4 <u>5</u>

<b>PARRY</b>  —	Reaction Modifiers
	Appearance +1 for Attractive appearance. Status +2 from those who can hear her voice (Voice), +1 from explorers and nature lovers (Outdoorsman)
<b>BLOCK</b>  —	

#### ADVANTAGES AND PERKS

Acute Vision 3	[ 6 ]
Detect (Extradiimensional Phenomena)	[ 10 ]
Elf	[ 70 ]
Legal Enforcement Powers	[ 15 ]
Talent (Outdoorsman) 1	[ 10 ]
Weapon Master (Bow)	[ 20 ]

#### DISADVANTAGES AND QUIRKS

Duty (To ISWAT; 15 or less; Extremely Hazardous)	[-20]
Jealousy	[-10]
Supernatural Feature (Hair turns dark green in strong sunlight)	[-5]
Vow (Always keeps her word, once given)	[-10]
Dislikes hawthorn	[-1]
Dislikes iron	[-1]
Intolerant of orcs and dwarves	[-1]
Practices faerie etiquette (Minor Code of Honor)	[-1]

#### SKILLS

Name	Level	Relative Level	
Bow	21	DX+8	[ 32 ]
Camouflage	15†	IQ+3	[ 4 ]
Climbing	13§	DX+0	[ 1 ]
Crossbow	13	DX+0	[ 1 ]
Fast-Draw (Arrow)	16	DX+3	[ 8 ]
Guns/TL8 (Rifle)	16	DX+3	[ 8 ]
Hiking	13	HT+2	[ 8 ]
Meditation	12	Will+0	[ 4 ]
Musical Instrument (Lyre)	13	IQ+1	[ 8 ]
Naturalist	14†	IQ+2	[ 8 ]
Poetry	11	IQ-1	[ 1 ]
Riding (Horse)	13	DX+0	[ 2 ]
Running	14	HT+3	[ 12 ]
Shadowing	11	IQ-1	[ 1 ]
Singing	13†	HT+2	[ 1 ]
Stealth	15	DX+2	[ 8 ]
Survival (Woodlands)	14†	Per+0	[ 1 ]
Throwing	13	DX+0	[ 2 ]
Tracking	14†	Per+0	[ 1 ]
Zen Archery	12	IQ+0	[ 8 ]

\* Cost reduced by Language Talent (see Elf template)  
 † Includes +1 from Outdoorsman  
 ‡ Includes +2 from Voice (see Elf template)  
 § Includes +1 from Perfect Balance (see Elf template)

# СОРА

Манила существует во многих мирах. В некоторых мирах ее владельцы говорят на японском языке; в других – на русском языке; в третьих – на испанском или английском. Но в каждой Маниле, реальные главари скрываются в тени тропиков. Они – Триады, взаимосвязанные преступные организации, связанные со всем от традиционного бандитизма и похищений до нелегальных поставок органов, высоких технологий и пиратских голографий.

В одной из Манил местная Триада нуждалась в мощной компьютерной системе, чтобы использовать как ее незаконное хранилище данных – и относительно безопасном месте для установки этой системы.

Они выбрали местный цирк, внешне настроив их компьютер для проецирования голографических представлений. Любопытно, кто задавал слишком много вопросов... просто исчезли в тропических тени.

Двое из исчезнувших были главными акробатами цирка, команда мужа и жены, основавших семейную труппу Эскламадо. Их тела стали городским мусором, обедом для крыс и чаек. Сора, их дочь, восходящая звезда шоу, тоже пропала... спрятавшись в лабиринте города, избегая каждого взгляда, живя мелким воровством и мошенничеством. Так или иначе – она не говорит об этом – она привлекла внимание легендарного Геро Дэна Инозенто, Мастера смертоносных филиппинских боевых искусств эскрима и кали. Он распознал ее потенциал, принял под свою опеку и начал учить. Он скрыл ее от Триады, и научил объединять гнев, настороженность и акробатические умения в настоящую систему жизни и смерти.

И все же Сора не могла оставаться под крылом навсегда. Она должна была выследить и убить боссов Триады, которые убили ее

родителей. Все это время она работала на другие группировки, дзайбацу, подпольщиков, и на всех, кто мог бы оплатить ее все увеличивающиеся расценки. Хотя она не была компьютерным гением, она также провела удивительно много успешных взломов с помощью «социальной инженерии», обшаривания помоек и старого доброго взлома и проникновения в помещения. В качестве охотника на Триаду она постепенно заработала доверие владельцев небольших магазинчиков и церкви Манилы; а будучи корпоративным агентом – обзавелась связями среди обеспеченных и влиятельных людей.

Один след привел к подозрительно прибылой складской операции в районе Квиапо. Сора настроила систему наблюдения, строго отслеживая проходящих и уходящих – и обнаружила, что некоторые люди зашли на склад и не покидали его в течение многих дней и даже недель! Однако некоторые из уехавших были центральными главарами Триады. Стало ясно, что это было прикрытием для очень секретной контрбандной операции.

Настало время для прямой атаки. Она ворвалась на склад, убила больше дюжины головорезов

и трех Очень Важных Людей, но была побеждена сзади – отравленным дротиком. Находясь в сознании, она была брошена в машину, изнутри похожую на автобус... и затем ее вытащили, никуда не отвозя. Она была брошена в сырую камеру. Это удержало бы большинство людей, но не дочь Эскламадо, не студента Инозенто. Она сбежала со склада... но оказалась в совершенно другой Маниле, где все было практически тем же самым, но и различалось тоже... в этом мире Америка выиграла Тихоокеанскую войну! Но и здесь миром правили Триады.

Сора выбила себе место в преступном мире этой странной Манилы и возобновила наблюдение. Скоро она поняла, что Триады ее мира и этого сотрудничали, и что склад был воротами. Хорошо... если это – их план, то она уничтожит его. И их тоже.

Триады среднего уровня была задушена в игорном доме. У Соры теперь был ключ от склада. Скоро она знала его лучше, чем владельцы. Сора узнала, что «автобус», в котором она сюда прибыла, был «транспортником» (conveyor), вратами между мирами, и единственным, имеющимся у Триады.

Однажды ночью она сломала шею охраннику, вошла в транспортник, сорвала импровизированное покрытие на Аварийной кнопке, и нажала ее.

Десятью секундами спустя, в третьем мире, она рассказывала свою историю на жаргонном английском. Спустя месяц, она уже была в первой волне команды I-Cops, которая посетила ее первый мир, чтобы убрать ее Триады навсегда.

Когда операция была закончена, у Бесконечности был выбор: или отправить ее в Coventry или предложить работу. И Сора был слишком хороша, чтобы дать ее талантам пропасть впустую.



## СТОИМОСТЬ в ОЧКАХ

Атрибуты/Вторичные характеристики	[ 215 ]
Преимущества/Перки/ТУ/Языки/Знакомство с культурой	[ 99 ]
Недостатки/Причуды	[ -65 ]
умения/Техники	[ 86 ]
Иное	[ ]



Name Sora Player \_\_\_\_\_ Point Total 335  
 Ht 5'2" Wt 130 lbs. Size Modifier 0 Age 23 Unspent Pts \_\_\_\_\_  
 Appearance Compact and athletic Filipina

### CHARACTER SHEET

<b>ST</b>	12	[20]	<b>HP</b>	12		[0]
<b>DX</b>	16	[120]	<b>WILL</b>	13		[0]
<b>IQ</b>	13	[60]	<b>PER</b>	12		[-5]
<b>HT</b>	11	[10]	<b>FP</b>	11		[0]

BASIC LIFT (ST × ST)/5 29 DAMAGE Thr 1d-1 Sw 1d+2  
 BASIC SPEED 7 [5] BASIC MOVE 8 [5]

ENCUMBRANCE	MOVE	DODGE*
None (0) = BL <u>29</u>	BM × 1 <u>8</u>	Dodge <u>11</u>
Light (1) = 2 × BL <u>58</u>	BM × 0.8 <u>6</u>	Dodge -1 <u>10</u>
Medium (2) = 3 × BL <u>87</u>	BM × 0.6 <u>4</u>	Dodge -2 <u>9</u>
Heavy (3) = 6 × BL <u>174</u>	BM × 0.4 <u>3</u>	Dodge -3 <u>8</u>
X-Heavy (4) = 10 × BL <u>290</u>	BM × 0.2 <u>1</u>	Dodge -4 <u>7</u>

#### ADVANTAGES AND PERKS

Catfall	[10]
Combat Reflexes	[15]
Fit	[5]
Legal Enforcement Powers	[15]
Perfect Balance	[15]
Trained by a Master	[30]

#### DISADVANTAGES AND QUIRKS

Code of Honor (Professional)	[-5]
Delusion ("My mother is an angel in heaven watching over me")	[-5]
Duty (To ISWAT; 15 or less; Extremely Hazardous)	[-20]
Enemy (Large group: Manila Triads; Hunter; 6 or less)	[-15]
Light Sleeper	[-5]
Pacifism (Cannot Harm Innocents)	[-10]
Careful	[-1]
Devout Roman Catholic (reacts at +1 to Catholic clergy, tithes, attends church regularly)	[-1]
Dislikes wide-open spaces	[-1]
Uncongenial	[-1]
Vow ("Never reject a challenge to single combat")	[-1]

Languages	Spoken	Written
Chinese (Broken)		[2]
English (Broken)		[2]
Japanese (Accented)		[4]
Tagalog (Native)		[0]
		[ ]

DR	0	TL: 8	[0]
PARRY	12*	Cultural Familiarities	
		East Asian	[0]
		Homeline	[1]

BLOCK	-	Reaction Modifiers	
		Appearance	
		Status	-1 from those who notice her
		Delusion	

#### SKILLS

Name	Level	Relative Level	
Acrobatics	17†	DX+1	[4]
Area Knowledge (Manila)	14	IQ+1	[2]
Broadsword	15	DX-1	[1]
Climbing	17†	DX+1	[2]
Computer Hacking/TL8	11	IQ-2	[2]
Computer Programming/TL8	11	IQ-2	[1]
Fast-Draw (Knife)	17*	DX+1	[1]
Fast-Draw (Small Thrown Weapon)	17*	DX+1	[1]
Fast-Draw (Tonfa)	17*	DX+1	[1]
Fast-Talk	13	IQ+0	[2]
Filch	15	DX-1	[1]
Garrote	16	DX+0	[1]
Holdout	12	IQ-1	[1]
Judo	16	DX+0	[4]
Jumping	16	DX+0	[1]
Karate	16	DX+0	[4]
Knife	16	DX+0	[1]
Lockpicking/TL8	15	IQ-2	[8]
Makeup/TL8	13	IQ+0	[1]
Main-Gauche	16	DX+0	[2]
Observation	11	Per-1	[1]
Performance	12	IQ-1	[1]
Photography/TL8	12	IQ-1	[1]
Pickpocket	14	DX-2	[1]
Search	11	Per-1	[1]
Shadowing	13	IQ+0	[2]
Smallsword	17	DX+1	[4]
Stealth	15	DX-1	[1]
Streetwise	13	IQ+0	[2]
Throwing Art	15	DX-1	[2]
Tonfa	15	DX-1	[1]
Traps/TL8	12	IQ-1	[1]
Urban Survival	11	Per-1	[1]
Techniques			
Arm Lock	17		[1]
Back Kick	13		[2]
Choke Hold	15		[2]
Disarming (Smallsword)	18		[2]
Dual-Weapon Attack (Smallsword)	15		[3]
Elbow Strike	15		[1]
Jump Kick	14		[3]
Knee Strike	16		[1]
Off-Hand Weapon Training (Smallsword)	16		[4]
Rope Up	17†		[2]
Scaling	15†		[2]
Sweeping Kick	15		[3]

\* Includes +1 for Combat Reflexes.  
 † Includes +1 for Perfect Balance.

# БАРОН ЯНУШ ТЕЛКОЗЕП

Рожденный в Замке Телкозеп в Венгрии, в 1571 году, в год великой победы над Лепанто, Януш Телкозеп унаследовал баронство, когда его отец погиб в сражении с турками в 1589-м.

Спустя несколько лет, на фееричном праздновании Двенадцатой ночи в замке Батори молодой барон уединился в комнате с овдовевшей красавицей графиней Батори. К его потрясению (хотя не совсем, допустим, к его удивлению) на следующее утро он обнаружил, что она превратила его в вампира. Семейные связи Телкозеп уберегли его от неприятностей, когда король Венгрии попытался наконец убить графиню и заточил ее в глухой крепости без света и пищи, но научили его кое-чему. Она позволила своей жажде крови превзойти законы и обязательства, и Телкозеп поклялся, что никогда не позволит этому случиться и с ним. В следующие два столетия барон несколько раз «умирал» и возвращался к владению замком в качестве своего же наследника, дружил с королями и архиепископами, изящно маневрируя между византийским путями европейских политиков. Барон раньше большинства благородных людей догадался, что будущее – за торговыми корпорациями и банками, а не акрами ячменя и выкупом турецких военачальников, и начал обучаться всем премудростям дукавов, марок, фунтов и рублей.

За 19-е столетие он сильно обогатился за шесть или семь войн, три смены правящей династии и два всплеска Боязни вампиров (Vampire Panic). Впоследствии он

часто выкупал по бросовым ценам имущество сожженных, не чувствуя никакой вины за смерть других вампиров, более глупых и неосторожных, чем он сам. Постепенно у него появились другие враги-вампиры – великая Коллегия Вампиров (Pavane des Vampires) предала его анафеме, а другие, в свою очередь пытались предать или убить его.

Он изучал оккультизм в поисках нового оружия против его врагов, и узнал, что его прошлая любовница, графиня Батори, каким-то образом сбежала из своей тюрьмы с помощью волшебства. Она стала ГрадМастером Заговора, тайного общества магов и монстров, происходящего из древнего Египта, и предложила ему убежище. Телкозеп принял это предложение... но графиня немногому научилась за свою длинную жизнь.

Во время бедствий 1940-х, ее опрометчивость почти уничтожила братство вампиров Заговора – а война, которой графиня помогла вспыхнуть, уничтожила столь любимую бароном Венгрию. В 1956 он покинул Батори и Заговор, начались 30 лет скрытой войны в залах заседаний и выжженных пустошах по всей территории Европы и Америки.

Хотя силы вампира сохранили ему жизнь, а удача – тайну, Заговор (и его мстительная экс-любовница) еще больше приблизился к его уничтожению. Телкозеп видел неизбежность такого исхода; как жалкие вампиры 17-го века, он остался без друзей и союзников – все повернулись против. Ночная казнь – Последний рассвет – ожидал его, если бы он не смог изменить правила игры. Как однажды он искал деньги, а затем – магию, теперь он нашел союзников. Он обнаружил, что у Заговора есть собственные враги – и один из них обитает на другой Земле, куда власть графини почти не распространилась.

Телкозеп вложил все свое ликвидное имущество в компактные активы и стал ждать открытия. В 1989 году в полнолуние он прошел через мегалит и оказался на другой Земле. Он скитался из одного мира в другой, используя врата, указанные в древнем свитке, который он выкупил из обанкротившегося Национального Музея Будапешта, пока не убедился, что ушел от Заговора. Тогда он начал пытаться привлечь внимание таких же странников, как он сам, с помощью хитрых рекламных объявлений в газетах и манипуляций ключевыми товарами. Когда Патруль Бесконечности постучал в дверь его офиса, он сделал им заманчивое предложение – наняться в качестве штатного вампира (и эксперта по финансам) в обмен на защиту от Заговора.

## Вампир

### Vampire

**150 очков**

**Модификаторы атрибутов:** СЛ+6 [60].

**Модификаторы вторичных характеристик:** ЕЖ+4 [8]; Восп+3 [15].

**Преимущества:** Альтернативная форма (Летучая мышь, Волк) [30]; Не дышит [20]; Порабощение [20]; Иммуитет к воздействию на метаболизм [30]; Устойчивость к ранениям (Безжизненный) [20]; Нематериальность (Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%) [72]; Адаптация к темноте 5 [5]; Общение с животными (Волки и летучие мыши, -60%) [10]; Нестареющий [15]; Бессмертие 2 (Ахиллесова пята: Дерево, -50%) [50]; Укус вампира [30].

**Недостатки:** Зависимость (Гроб с землей с родины; ежедневно) [-60]; Божественное проклятие (не может войти в жилье первый раз, пока не будет приглашен) [-10]; Истощение (Человеческая кровь; нелегальное) [-10]; Боязнь (чеснок) [-10]; Боязнь (Религиозные символы; 5 ярдов) [-14]; Боязнь (текущая вода) [-20]; Сверхъестественные черты (Холодное тело\*, Не отражается в зеркалах, Безжизненный\*) [-16]; Неконтролируемый аппетит (12) (Человеческая кровь) [-15]; Неисцеляемый (частично) [-20]; Ослабление (солнечный свет; 1к/минута) [-60].

**Особенности:** Бесплодный.

\* Постоянно, за исключением сытого состояния.



### СТОИМОСТЬ в ОЧКАХ

Атрибуты/Вторичные характеристики	[ 220 ]
Преимущества/Перки/ТУ/Языки/Знакомство с культурой	[ 369 ]
Недостатки/Причуды	[ -120 ]
умения/Техники	[ 66 ]
Иное	[ ]



Name Baron János Telkoze Player \_\_\_\_\_ Point Total 535

Ht 5'8" Wt 197 lbs. Size Modifier 0 Age 421 Unspent Pts \_\_\_\_\_

Appearance Strongly built and charismatic . . . yet strangely menacing

### CHARACTER SHEET

<b>ST</b>	20	[40]	<b>HP</b>	24		[0]
						CURRENT
<b>DX</b>	11	[20]	<b>WILL</b>	16		[5]
						CURRENT
<b>IQ</b>	15	[100]	<b>PER</b>	18		[0]
						CURRENT
<b>HT</b>	10	[0]	<b>FP</b>	10		[0]
						CURRENT

Languages		Spoken	Written
English	(Accented)	(Native)	[5]
French	(Native)		[6]
Hungarian	(Native)		[0]
Latin	(Broken)	(Native)	[4]
Russian	(Broken)		[2]

DR	TL: 8	[0]
0	Cultural Familiarities	
	18th-Century Europe	[0]
	Homeline	[1]
		[ ]

BASIC LIFT (ST × ST) / 5 80 DAMAGE Thr 2d+2\* Sw 5d-1\*  
 BASIC SPEED 8 [55] BASIC MOVE 8 [0]

ENCUMBRANCE	MOVE	DODGE
None (0) = BL <u>80</u>	BM × 1 <u>8</u>	Dodge <u>11</u>
Light (1) = 2 × BL <u>160</u>	BM × 0.8 <u>6</u>	Dodge -1 <u>10</u>
Medium (2) = 3 × BL <u>240</u>	BM × 0.6 <u>4</u>	Dodge -2 <u>9</u>
Heavy (3) = 6 × BL <u>480</u>	BM × 0.4 <u>3</u>	Dodge -3 <u>8</u>
X-Heavy (4) = 10 × BL <u>800</u>	BM × 0.2 <u>1</u>	Dodge -4 <u>7</u>

PARRY	Reaction Modifiers
9	Appearance _____
(Saber)	Status +3 at all times for Charisma!
BLOCK	+3 from those he does business with (Business Acumen), -5 from those who notice his Supernatural Features, -4 from animals (Frightens Animals), -1 from past victims and those with Empathy (Calkus), -1 reaction from patriotic Turks and Romanians (quirk)
—	

#### ADVANTAGES AND PERKS

Charisma 3	[15]
Independent Income 10	[10]
Legal Enforcement Powers	[15]
Mind Control	[50]
Striking ST 5	[25]
Talent (Business Acumen) 3	[30]
Temperature Control 3 (Cold, -50%; Uncontrollable, -10%)	[6]
Vampire (see below)	[150]
Wealth (Filthy Rich)	[50]

#### DISADVANTAGES AND QUIRKS

Berserk (9)	[-15]
Bloodlust (9)	[-15]
Callous	[-5]
Duty (To ISWAT; 15 or less; Extremely Hazardous)	[-20]
Enemy (The Cabal; Hunter; 6 or less)	[-20]
Frightens Animals	[-10]
Greed (6)	[-30]
Code of Honor (Aristocratic manners)	[-1]
Dislikes mirrors	[-1]
Old-fashioned language and idioms (-1 to some uses of Fast-Talk, Propaganda, etc; GM's option)	[-1]
Patriot (Hungary; minor Fanaticism; -1 reaction from patriotic Turks and Romanians)	[-1]
Vow ("Never let vampiric appetites corrupt my judgment")	[-1]

#### SKILLS

Name	Level	Relative Level
Administration	17†	IQ+2 [1]
Area Knowledge (Hungary)	15	IQ+0 [1]
Body Language	17	Per-1 [1]
Brawling	12	DX+1 [2]
Connoisseur (Visual Arts)	15	IQ+0 [2]
Current Affairs/TL8 (Business)	16	IQ+1 [2]
Detect Lies	17	Per-1 [2]
Diplomacy	14	IQ-1 [2]
Economics	16†	IQ+1 [1]
Finance	16†	IQ+1 [1]
Guns/TL5 (Pistol)	12	DX+1 [2]
History (Hungary)	15	IQ+0 [4]
Intimidation	20	Will+4 [16]
Market Analysis	17†	IQ+2 [2]
Merchant	13†	IQ-2 [0]
Mimicry (Animal Sounds)	14	IQ-1 [2]
Occultism (Vampirology)	18	IQ+3 [12]
Propaganda/TL8	17†	IQ+2 [1]
Saber	12	DX+1 [4]
Savoir-Faire (High Society)	15	IQ+0 [1]
Sex Appeal	11	HT+1 [4]
Teamster (Equines)	14	IQ-1 [1]
Tracking	18	Per+0 [2]

\* Includes Striking ST

† Includes +3 for Business Acumen

‡ Default from Market Analysis

# Ксин Лиа

Любая миссия в мире Ленин-2 – ад. Я думаю, поэтому его называют «параллелью Ада». Здесь крайне жарко, совершенно нечего есть, кроме жуков и карпа, а если вы хотя бы на две секунды закроете глаза – какой-нибудь дикарь обязательно попытается пробить вам голову ржавым прутом от трансформатора. Главными силами (за исключением Британской империи) в конце 19-го века стали Коммунисты, и сделали с окружающей средой в точности тоже, что Советы сделали с Россией в Homeline – почти разрушили ее. Британия проиграла коммунистам войну, которую Китай назвал «Летней войной» в 1950-м, и была выведена из мировой экономики. Гонконг и депортированные американцы в Шанхае, тем не менее, ввели в Китае капитализм, и технический прогресс продолжился – пока экологическая катастрофа не лишил мир всего. Гольфстрим прекратил свое существование, и климат всего мира начал изменяться.

Катастрофическое потепление расплавило ледяной покров, что привело к затоплению побережий; сильнейшие шторма порвались через высохшие континентальные земли; от голода погибли миллиарды людей. Все это время большевики, средне-европейский ДКАР, и христианская Коммунистическая Партия Конгресса вела «Осенние войны» над зловонными остатками пресной воды и рыбы. Несколько миллионов оставшихся в живых были низведены до технологий средневековья, за исключением китайцев, у которых было достаточно материалов, чтобы обеспечить некоторые оставшиеся поселения светом и рабочими

двигателями. До тех пор, пока не погибнет весь планктон, во всяком случае.

Мы исследовали всю планету, пытались обнаружить, как можно возродить экосистему, что пытался сделать и Китай прежде, чем пал. Мы смогли спасти многие их отчеты и исследования, и поэтому имеем искусственный Остров Сучжоу – местный «ад вдали от ада.” У них есть спиртное, электрическое освещение, приготовленная еда, азартные игры, и все домашние удобства. Во время последней отчаянной попытки «сделать хоть что-нибудь» многие из этих прибрежных китайцев подверглись генетическим пересадкам тканей; и некоторым, кажется, это помогло. Есть одна острая местная жительница – я имею в виду острая, как нанофибра, ничто не обойдет ее – в ней, похоже, содержится ДНК водяной крысы; у нее красные глаза, а зубы – не самые ровные. Однако, она может задерживать дыхание почти на полчаса, различать вещи по запаху, и видит в темноте. Еще важнее то, что Ксин Лиа (ее имя) может управлять всем, что движется. А если не движется – она заставит это двигаться. Также она пилот от бога, и не зависит от радиосвязи и инструментов, как почти половина людей, которых Бесконечность отсюда переправила. Она имеет шестое

чувство на такие вещи, и без нее мы никогда бы не нашли последний conveyor до того, как до него доберутся каннибалы. Мы занимали Ксин почти в каждую миссию в Ленин-2 за прошедшие четыре года, и, кажется, она более подходит на эту работу, чем большинство людей из Homeline.

Таким образом, что я пытаюсь сказать – что команда и я чувствуем вину, оставив ее там, в этой несчастной дыре, умирать вместе с остальной частью человеческого рода в грязи. Я подразумеваю, если у нас не получится снова заселить планктоном моря, восстановить Северную Атлантику, и найти земляные червей, которые смогут остаться в живых в зонах чумы дольше месяца. У нее есть только талант, умение, мужество и желание выжить, и упустить это еще более глупо, чем большинство этого мира.

Во всяком случае, мы послали ее имя и резюме наверх – не стоит упоминать его имя, но вы знаете, кого я имею в виду – и надеюсь, что они нуждаются в ком-то, кто сможет вести мотоцикл по кромке обрыва, или провести воздушный корабль через око тайфуна. В противном случае, да поможет мне Будда, я сам проведу контрабандой ее в Homeline.

## СТОИМОСТЬ в ОЧКАХ

Атрибуты/Вторичные характеристики	[ 101 ]
Преимущества/Перки/ТУ/Языки/Знакомство с культурой	[ 106 ]
Недостатки/Причуды умения/Техники	[ -109 ]
Иное	[ ]





Name Xing La Player \_\_\_\_\_ Point Total 225  
 Ht 5'4" Wt 100 lbs. Size Modifier 0 Age 27 Unspent Pts \_\_\_\_\_  
 Appearance Skinny East Asian woman with gleaming eyes and bony teeth

### CHARACTER SHEET

<b>ST</b>	10	[ 0 ]	<b>HP</b>	10	[ 0 ]
<b>DX</b>	12	[ 40 ]	<b>WILL</b>	12	[ 0 ]
<b>IQ</b>	12	[ 40 ]	<b>PER</b>	12	[ 0 ]
<b>HT</b>	13	[ 30 ]	<b>FP</b>	10	[ -9 ]

Languages	Spoken	Written
Cantonese (Broken)		[ 2 ]
English (Accented)		[ 4 ]
Mandarin (Broken)		[ 2 ]
Shanghainese (Native)		[ 0 ]
		[ ]

<b>DR</b>	0	<b>TL: 8</b>	[ 0 ]
		<b>Cultural Familiarities</b>	
		East Asian	[ 0 ]
		Homeline	[ 1 ]
			[ ]

BASIC LIFT (ST × ST)<sup>5</sup> 20 DAMAGE Thr 1d-2 Sw 1d  
 BASIC SPEED 6.25 [ 0 ] BASIC MOVE 6 [ 0 ]

ENCUMBRANCE	MOVE	DODGE
None (0) = BL	20	BM × 1
Light (1) = 2 × BL	40	BM × 0.8
Medium (2) = 3 × BL	60	BM × 0.6
Heavy (3) = 6 × BL	120	BM × 0.4
X-Heavy (4) = 10 × BL	200	BM × 0.2

<b>PARRY</b>	—	<b>Reaction Modifiers</b>
<b>BLOCK</b>	—	Appearance _____
		Status _____
		Reputation +2 from anyone she does work for (Artificer), +1 in close confines (Sanitized Metabolism), -2 for Clueless, most of the time, -2 from those who can hear her voice (Disturbing Voice)

#### ADVANTAGES AND PERKS

Absolute Direction	[ 5 ]
Breath-Holding 3	[ 6 ]
Discriminatory Smell	[ 15 ]
Infravision	[ 10 ]
Legal Enforcement Powers	[ 15 ]
Pressure Support 1	[ 5 ]
Sanitized Metabolism	[ 1 ]
Striking ST +10 (Bite Only, -60%)	[ 20 ]
Talent (Artificer) 2	[ 20 ]

#### DISADVANTAGES AND QUIRKS

Clueless	[ -10 ]
Disturbing Voice	[ -10 ]
Duty (To ISWAT; 15 or less; Extremely Hazardous)	[ -20 ]
Gluttony (15)	[ -2 ]
Hard of Hearing	[ -10 ]
Low Empathy	[ -20 ]
Shyness (Severe)	[ -10 ]
Skinny	[ -5 ]
Unnatural Features (Lambent eyes and bony teeth)	[ -2 ]
Unusual Biochemistry	[ -5 ]
Wealth (Struggling)	[ -10 ]
Attentive	[ -1 ]
Bad posture (-1 to Dancing and Sex Appeal)	[ -1 ]
Code of Honor ("Stay bought and finish the job")	[ -1 ]
Incompetence (Finance)	[ -1 ]
Likes processed food (especially fast food)	[ -1 ]

#### SKILLS

Name	Level	Relative Level
Airshipman/TL7	13	IQ+1 [ 2 ]
Armoury/TL7 (Heavy Weapons)	13*	IQ+1 [ 1 ]
Axe/Mace	12	DX+0 [ 2 ]
Breath Control	14	HT+1 [ 8 ]
Drive!	16	DX+4 [ 72 ]
Electrician/TL7	13*	IQ+1 [ 1 ]
Electronics Repair TL7 (Sensors)	15*	IQ+3 [ 4 ]
Electronics Repair TL7 (Sonar)	14*	IQ+2 [ 2 ]
Fishing	12	Per+0 [ 1 ]
Gunner/TL7 (Rockets)	14	DX+2 [ 4 ]
Knot-Tying	13	DX+1 [ 2 ]
Machinist/TL7	13*	IQ+1 [ 1 ]
Mechanic/TL7 (Gasoline Engine)	14*	IQ+2 [ 2 ]
Navigation/TL2 (Sea)	15†	IQ+3 [ 2 ]
Navigation/TL7 (Sea)	14†	IQ+2 [ 1 ]
Scrounging	15	Per+3 [ 8 ]
Scuba/TL8	11	IQ-1 [ 1 ]
Seamanship/TL7	13	IQ+1 [ 2 ]
Smuggling	11	IQ-1 [ 1 ]
Spear Thrower	13	DX+1 [ 4 ]
Survival (Island/Beach)	11	Per-1 [ 1 ]
Survival (Swampland)	11	Per-1 [ 1 ]
Swimming	15	HT+2 [ 4 ]

\* Includes +2 from Artificer.

† Includes +3 from Absolute Direction.

# УПРОЩЕННЫЕ ПРАВИЛА БОЯ

Это приложение суммирует основные правила боя, находящиеся во второй книге. Если Мастеру интересен бой с миниатюрными фигурками на гексагональном (клеточном) поле, особые боевые ситуации и т.п. – он должен обратиться к Главам 12-13 в Книге 2.

## ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДОВ В БОЮ

Каждый персонаж, вовлеченный в бой, один раз за секунду получает возможность действовать, это и называется его «ходом». После того, как все совершили ходы, заканчивается одна секунда.

Это просто способ разделить сражение на удобные отрезки! Можно спокойно отбросить боевой отсчет времени, когда это кажется Мастеру сюжетно оправ-

данным, и возобновить его, когда не боевые действия сменяются сражением.

«Очередность ходов» – это порядок, в котором активные персонажи осуществляют свои ходы. Она устанавливается в начале боя и не меняется в процессе. Боец, обладающий самой высокой Базовой скоростью, ходит первым, затем – боец со второй по величине

Базовой скоростью и так далее, в порядке уменьшения Базовой скорости. Если у нескольких НИП одинаковая Базовая скорость, то Мастер просто решает, кто из них действует первым. Если дело касается игровых персонажей, первым ходит тот, у кого выше ЛВ. Если и эти значения равны, то Мастер в начале боя случайным броском определяет, кто будет ходить первым.

## МАНЁВРЫ

«Манёвр» – это действие, которое вы можете совершить в свой ход. Каждый ход вы обязаны выбрать один из приведенных манёвров: Прицеливание, Тотальная Атака, Тотальная Защита, Атака, Смена позы, Концентрация, Бездействие, Оценка, Финт, Движение, Движение и Атака, Подготовка и Ожидание. Данный выбор определит, что вы можете сделать в свой ход и определит возможности для активной защиты и движения.

### Прицеливание

#### Aim

Прицеливание дистанционным оружием (или устройством типа камеры) занимает весь ход. Укажите, из какого оружия и во что вы целитесь. Вы не можете целиться во что-то, чего не видите и чего не можете обнаружить иным способом.

Если после манёвра Прицеливание вы используете Атаку или Тотальную Атаку для этого же оружия и для этой же цели, то получаете премию к попаданию. Добавьте к своему умению премию за Точность оружия. Если вы целитесь более одной секунды, то получаете дополнительную премию: +1 за две секунды Прицеливания и +2 за три и более секунд.

Во время прицеливания вы можете передвинуться на один шаг. Любая активная защита автоматически сбивает ваш прицел и вы теряете все накопленные премии.

Если вы ранены в момент прицеливания, то должны сделать бросок Воли, чтобы не сбиться с прицела.

### Тотальная атака

#### All-Out Attack

Атаковать любого противника голым оружием, не тратя сил на защиту от ударов врага. Если вы наносите удар в контактный бой, то перед атакой должны выбрать один из четырех вариантов:

- *Точная атака (Determined)*: провести один удар с +4 к попаданию!

- *Двойная атака (Double)*: провести две атаки по одному противнику, если у вас есть два готовых оружия или одно оружие, которое не требуется готовить после удара. Атаки вторым оружием, находящимся в не основной руке, получают обычный штраф -4.

- *Атака с финтом (Feint)*: провести один Финт (см. ниже), а затем атаку по тому же противнику.

- *Сильная атака (Strong)*: провести один удар с обычным уровнем умения. Если вы попадаете, то наносите +2 к повреждениям – или +1 за кубик повреждений, если это окажется больше. Это относится только к атакам, чьи прямые или амплитудные повреждения зависят от СЛ, но не к оружию вроде силовых мечей.

Вы можете пройти до половины своего Движения, но двигаясь лишь вперед. Вы не можете использовать *активную защиту* с момента выбора данного манёвра и до своего следующего хода.

Если вы производите атаку оружием дальнего боя, то перед атакой должны выбрать один из следующих двух вариантов:

- *Точная атака (Determined)*: провести одну атаку с +1 к попаданию.

- *Огонь на подавление (Suppression Fire)*: полностью потратить ход на обстреливание зоны автоматическим огнем. Это манёвр на полный ход, и вы можете выбрать его лишь если скорострельность (Сс) оружия составляет 5+. См. Огонь на подавление (с.409).

### Тотальная защита

#### All-Out Defense

Этот манёвр наиболее ценен, когда вы окружены врагами! Вы должны выбрать один из следующих вариантов:

- *Улучшенная защита*: добавьте +2 к одной активной защите на выбор: Уклонению, Парированию или Блоку. Данная премия сохраняется до следующего хода.

- *Двойная защита*: используйте две различные активные защиты против одной атаки. Если вы провалили бросок защиты против атаки, то можете попробовать еще раз другой вид защиты против той же атаки. Например, если вы неудачно блокировали, то можете использовать уклонение или парирование. Если вы пытаетесь парировать (оружием или без него) одной рукой, то парирование другой рукой считается «другим видом защиты».

Если вы выбрали Увеличенное уклонение, то можете пройти до половины своего Движения. В остальных случаях движение ограничивается одним шагом. Вы можете выбрать любой доступный вид активной защиты с описанными выше премиями.

## Атака

### Attack

Данный манёвр используете для атаки оружием или без оружия в контактном бою, а также для использования метательного или иного дистанционного оружия. Для проведения атаки оружие должно быть готовым.

Если вы наносите удар дистанционным оружием или без оружия, то цель должна находиться в пределах досягаемости. Если вы используете дистанционное оружие, то цель должна находиться в пределах максимального расстояния дальности оружия.

Чтобы пройти больше шага, но при этом атаковать, используйте манёвры Тотальная Атака или Движение и Атака.

## Смена позы

### Change Posture

Доступные позы включают в себя следующие положения: стоя, сидя, на коленях, ползком, лежа ничком (лицом вниз) и лежа с поднятым лицом. Любая поза кроме стоячей снижает ваше движение и дает штраф к броскам атаки и защиты, но при этом делает вас менее удобной целью для дистанционных атак.

Подъем из лежачего положения требует двух манёвров Смены позы: один для того, чтобы сесть или подняться на колени, а другой – чтобы встать.

Вы можете подняться с колена в положение стоя (но только так) вместо «шага» в любом манёвре, позволяющем шаг.

## Концентрация

### Concentrate

Вы концентрируетесь на одном умственном задании (даже если оно включает минимальную физическую составляющую вроде работы над управлением, жестикуляцией или речи). Это может быть произнесение заклинания, использование пси-способностей, бросок Чувств для обнаружения невидимого бойца или любые подобные действия, к которым относятся большинство проверок на умения, зависящих от ИН. Это манёвр, занимающий полный ход.

Если вы вынуждены использовать активную защиту, либо сбиты с ног, ранены или иным образом отвлечены до завершения действия, то необходимо сделать бросок Воли-3. В случае провала вы теряете концентрацию и должны начинать заново.

## Бездействие

### Do Nothing

Любой, кто просто стоит на месте,

считается бездействующим. Бездействующий персонаж может действовать нормально, если не оглушен. Тот, кто находится в сознании, но оглушен или удивлен, обязан взять данный манёвр. Оглушенные персонажи защищаются с -4.

Для восстановления от ментального или физического оглушения, персонаж может делать бросок ЗД или ИН. Успешный бросок позволяет восстановить способность в конце хода.

## Оценка

### Evaluate

Попытка оценки позволяет вам потратить время с целью получить премию к последующей атаке. Вы должны указать одного из видимых противников, который достаточно близко, чтобы атаковать его голыми руками или готовым контактным оружием, либо такого, которого вы можете достичь за один манёвр Движение и Атака (см. ниже).

Манёвр Оценка дает вам +1 к умению при проведении Атаки, Финта, Тотальной Атаки или Движения и Атаки против данного противника и лишь на следующий ход. Вы можете использовать Оценку несколько раз один за другим, получая по +1 за ход, вплоть до максимума в +3.

## Финт

### Feint

«Имитировать» атаку в контактном бою, если ваше оружие готово, и противник находится в пределах досягаемости. Данный манёвр не является атакой и не делает ваше оружие неготовым.

Когда вы делаете Финт, проведите Быстрое состязание вашего оружейного умения против умения противника. Противник может использовать свое оружейное умение, либо умение контактного боя, Плащ, Щит или ЛВ.

Если вы провалили бросок, то Финт не удался. Кроме того, если вы успешно выполнили бросок, но противник выполнил ее столь же или более успешно, Финт не удался.

Если вы выполнили бросок, а противник нет, вычтите уровень успеха из его активной защиты, если в следующий ход используете против него Атаку, Тотальную Атаку или Движение и Атаку. Если и вы, и ваш противник оба выполнили бросок, но вы преуспели больше, то вычтите разницу из его защиты.

Финт работает одну секунду! Но если вы делаете Финт, а затем Тотальную Атаку (двойную), то финт применяется к обоим ударам.

Вы можете пройти один шаг во время проведения финта, и использовать любую активную защиту. Союзники не могут использовать выгоды от вашего Финта.

## Движение

### Move

Двигаться на любое число ярдов не более полного значения Движения,

но не предпринимать больше ничего. Большинство прочих манёвров позволяют хотя бы частичное движение за ход; используйте данный манёвр, если вы хотите только двигаться. Во время Движения вы можете защищаться нормально.

## Движение и атака

### Move and Attack

Двигаться, как описано в манёвре Движение (с.364), и по окончании движения произвести одну, плохо нацеленную атаку - без оружия или подготовленным оружием.

Вы атакуете, как описано в манёвре Атака (см. выше), но со штрафом. Если вы используете дистанционное оружие, то получаете штраф равный -2 или рейтингу Размера оружия, что хуже - и если вы использовали Прицеливание, то теряете все полученные от него премии. Если вы атакуете в контактном бою, то получаете -4 к умению, и ваше модифицированное умение не может превышать 9.

Во время данного манёвра вы можете использовать только уклонение или блок.

## Подготовка

### Ready

Выберите манёвр Подготовка, чтобы:

- поднять или вытащить любой предмет и подготовить его к использованию, восстановить контроль над несбалансированным оружием после удара, или изменить досягаемость длинного оружия.

- осуществлять физическое небоевое действие: открыть или закрыть дверь, взламывать замок и т.д.

- Наконец, манёвр Подготовка позволяет вам «выключить» или «включить» преимущество, если оно работает непостоянно и не требует для своего использования манёвра Атака или Концентрация.

Бойцы могут делать шаг и использовать любую активную защиту во время Подготовка.

## Ожидание

### Wait

Ничего не делать, если только до вашего следующего хода не случится событие, определенное вами заранее; например, появление противника в пределах досягаемости. Если это случается, то вы можете изменить Ожидание на манёвр рывка Атака, Финт, Тотальная Атака (это вы должны определить до действия) или Подготовка. Это прерывает его ход, но он может продолжить действовать после вашего действия.

Когда вы выбираете манёвр Ожидание, то должны точно сказать, каким будет ваше действие и какое событие приведет к их выполнению. Вы можете выбрать манёвр Ожидание с готовым дистанционным оружием; это называется «прикрывать» цель или участок.

# ДИСТАНЦИОННЫЕ АТАКИ

«Дистанционная атака» - это атака любым оружием, используемым с расстояния, от брошенного камня и до лазерной винтовки.

Вы можете атаковать дистанционно лишь ту цель, которая находится в пределах досягаемости оружия. Чтобы определить ее, загляните в соответствующую таблицу оружия, а для преимуществ и заклинаний - в соответствующее описание. Большинство дистанционных атак описывает две дистанции: на которой наносится половина повреждений (1/2Д), и максимального (Мах) расстояния, они приводятся в ярдах. Ваша цель долж-

на быть от вас не далее, чем на максимальном расстоянии; показатель 1/2Д влияет только на повреждения.

У некоторых видов оружия есть минимальная досягаемость, так как они выбрасывают заряд на большое расстояние или имеют встроенные ограничители.

Значение, необходимое для попадания, вычисляется так:

1. Возьмите базовое умение в данном дистанционном оружии.

2. Добавьте Точность оружия, если перед атакой вы предприняли манёвр Прицеливание.

3. Примените Модификатор Размера (МР) цели.

4. Примените модификатор за расстояние до цели и ее скорость (это единый модификатор).

5. Примените модификаторы за обстоятельства (стрельба очередью, движение, темнота, укрытие и т.п.), включая особые условия, определенные Мастером.

В результате вы получите эффективное умение. Результат броска, равный этому числу или меньше, является успешным броском атаки. Атака попадет, если цель не сумеет успешно использовать активную защиту.

## АТАКА

«Атака» - это попытка попасть по противнику или по иной цели, используя манёвр ры Атака, Тотальная Атака или Движение и Атака. Вы можете атаковать только тем оружием, которое готово (см. Подготовка, с.325).

Существует два основных вида атак: контактные атаки и дистанционные атаки. Ваша цель должна находиться в пределах досягаемости оружия, если вы наносите удар в контактном бою, или в пределах его дальности, если вы совершаете дистанционную атаку. Определение результатов атаки требует трех бросков:

• Первый - это ваш бросок атаки. Если он успешен, то атака была успешна.

• Теперь ваш противник должен сделать бросок защиты, чтобы определить, защитился ли он от удара.

Если данный бросок успешен, то он избежал атаки либо отразил ее и не пострадал.

• Если он провалил бросок защиты, то получает удар, и вы делаете бросок повреждения.

### Бросок атаки

Ваш «бросок атаки» - это обычный бросок успеха (см. Книга 2, Глава 10). Вычислите эффективное умение (базовое умение плюс или минус все применимые модификаторы) в использовании своего оружия.

Если результат броска меньше или равен «эффективному» умению, то ваша атака попадет в цель, при условии что противник не сумеет защититься (см. Защита, ниже). Если защита ему не удастся - или он не может защищаться - то вы по нему попали.

## ЗАЩИТА

Успешно выполнив бросок атаки, вы еще не попали по противнику, если только это не было критическим попаданием. Ваша атака достаточно удачна, чтобы попасть - *если противник не сможет защититься*.

Существует три вида «активной защиты», которые боец может использовать для ухода или отражения атаки: Уклонение, Парирование и Блок. Эти показатели следует посчитать заранее и записать на листе персонажа.

Если противник производит по вам успешную атаку, вы можете выбрать одну активную защиту и выполнить «бросок защиты» против нее.

**Исключение:** Манёвр Тотальная Защита (Двойная защита) позволяет вам попробовать защититься от одной атаки еще раз, если первая защита не сработала.

Выбор активной защиты зависит от ситуации - в особенности от манёвра, который вы совершили в прошлый ход. Некоторые манёвры ограничивают возможности активной защиты. Вы также не получаете активной защиты, если не знали об атаке. Активная защита недоступна, если вы также находитесь без сознания, не можете двигаться или по иной причине не способны действовать.

### Броски активной защиты

Защищающийся бросает 3к против значения своей защиты. Если результат меньше или равен эффективному показателю защиты, то он успешно уклонился от атаки, парировал или блокировал удар. В противном случае его активная защита оказалась неэффективной, и атака попала

в цель. Если результат больше эффективного умения, то вы промахнулись!

Независимо от того, чему равно ваше эффективное умение, результат 3 или 4 при броске - это всегда попадание, причем «критическое». В зависимости от эффективного уровня умения, результаты 5 и 6 также могут стать критическими. Нападающий с эффективным умением 15 получает критический успех при результате броска 5 и меньше; имеющий эффективное умение 16+ - на результате 6 и меньше. Если при атаке вы выбросили 3, вы можете не делать бросок повреждений - удар автоматически наносит максимальный вред. Другие критические попадания обходят бросок защиты, но бросок повреждений нужен.

Результат 17 или 18 - это всегда промах.

в цель. Если это случилось, сделайте бросок повреждений.

Результат броска активной защиты 3 или 4 всегда означает успех - даже если эффективная защита составляла 1 или 2! Результат 17 или 18 всегда означает провал.

### Уклонение

#### Dodging

«Уклонение» - это активная попытка уйти с предполагаемой линии атаки. Обычно уклонение - единственная активная защита, возможная против огнестрельного оружия.

Ваша защита Уклонением равна Базовой Скорости + 3, безо всех дробных значений и за вычетом штрафа, равного вашему уровню нагрузки (см. Нагрузка и движение, с.17). Запишите Уклонение в листе персонажа, чтобы быстро его находить.

Вы можете уклониться от любой атаки за исключением той, о которой не знаете! Возможна лишь одна попытка уклониться от одной атаки.

Если определенная атака очередью наносит несколько попаданий, то успешное Уклонение позволит вам избежать одного попадания и числа дополнительных попаданий, равного величине успеха. Критический успех позволяет уклониться от всех попаданий данной атаки.

## Блокирование

### Blocking

«Блок» требует готового щита или плаща. Ваша активная защита Блокированием составляет 3 + половина вашего умения Щит или Плащ, дробная часть отбрасывается.

В целом, вы можете блокировать любую атаку контактным, метательным оружием, распыленной струей или холодным стрелковым оружием. Вы не можете блокировать огнестрельное и лучевое оружие... такие выстрелы слишком быстры, чтобы остановить их подобным образом.

Вы можете попытаться блокировать лишь одну атаку за ход.

## Парирование

### Parrying

«Парирование» - это попытка отразить удар оружием или руками. Вы не можете парировать, не имея готового оружия - или, при парировании без оружия, если у вас нет свободной руки.

*Обычно вы можете сражаться, пока у вас положительное значение ЕЖ.*

Вы можете использовать большинство видов холодного оружия для парирования. Некоторые тяжелые виды оружия (например, топоры) являются несбалансированными: вы не можете парировать ими, если уже ударили в свой ход. (Однако вы можете парировать оружием в другой руке, если оно есть.) Некоторые длинные, сбалансированные виды оружия (например, шест) получают премию +1 или +2 к парированию, поскольку позволяют постоянно контролировать движения противника.

Ваша защита Парированием для определенного оружия равна 3 + половина умения в данном оружии, дробная часть отбрасывается.

Парирование не останавливает ничего кроме контактных и метательных атак, если у вас нет особых умений.

*Исключение:* если противник атакует вас из стрелкового оружия и при этом находится в зоне досягаемости, вы можете парировать. Успех означает, что вы отбили его руку или оружие в сторону, заставив выстрелить мимо вас.

Вы можете парировать метательное оружие, но со штрафом: -1 для большинства видов, -2 для маленького оружия вроде ножей, сюрикенов и других предметов, весящих 1 фунт и менее.

Если вы успешно парировали безоружную атаку (укус, удар и т.д.) оружием, то можете ранить атакующего. Сразу же проведите бросок своего умения в владении оружием, которым парировали. Если бросок успешен, то парированием вы прямо поразили конечность противника. Он не получает броска защиты! Посчитайте повреждения обычным образом.

# ПОВРЕЖДЕНИЯ И РАНЕНИЯ

Если вы успешно атаковали, а противник провалил бросок защиты (если таковая имела место), то вы можете сделать бросок повреждений. Он покажет, сколько базовых повреждений вы наносите по цели.

Ваше оружие (а для холодного оружия и СП), природная или Врожденная атака определяют число кубиков, которое нужно кинуть на повреждения. Если у вашей цели есть Сопротивление Повреждениям (СП) - она вычитает данное число из полученных повреждений.

Если нанесенные вами повреждения меньше или равны эффективному СП цели, то атака не смогла пробить броню - удар отскочил или был поглощен. Если результат броска повреждений превышает СП цели, то этот излишек образует прошедшие повреждения. Если у противника нет СП, то все нанесенные повреждения являются прошедшими.

Ваш противник терпит ранение (теряет ЕЖ), равное прошедшему повреждению для тупой атаки, 1,5 × прошедшие повреждения для режущей атаки, или 2 × прошедшие повреждения для проникающих атак. Существуют и другие типы

повреждений, и они имеют собственные особые эффекты.

## Общие ранения

Если вы ранены, вычитаете очки повреждения из ваших Очков Здоровья. Обычно вы остаетесь в бою до тех пор, пока имеете положительное значение ЕЖ. Наиболее важными эффектами являются:

- Осталось меньше 1/3 ваших базовых ЕЖ вы измотаны ранами. Ваши значения Движения и Уклонения уменьшаются *вдвое* (округлять вверх).

- 0 ЕЖ или меньше - вы удерживаетесь на грани лишь силой воли - или едва не разваливаетесь, если вы механизм. Делайте бросок ЗД в начале *каждого* хода. Провал означает потерю сознания

- Если вы ушли в *полные отрицательные* ЕЖ (например, -10, если у вас было 10 ЕЖ) - вы рискуете погибнуть! Необходимо сделать немедленный бросок ЗД, чтобы избежать смерти. *Повторные броски* ЗД на избегание смерти требуются всякий раз, когда вы достигаете очередного отрицательного множителя ЕЖ - например, при -2×ЕЖ, -3×ЕЖ, и так далее. Если вы дойдете до -5×ЕЖ, вы погибаете автоматически.

Одновременная потеря ЕЖ может иметь и дополнительные эффекты:

*Серьезные раны:* любое одно ранение, нанесенное свыше 1/2 ваших ЕЖ - это серьезная рана. При получении серьезной раны в торс, вы должны сделать бросок ЗД. При провале вы оглушены и падаете; при провале на 5+ вы теряете сознание.

*Шок:* любое ранение, вызвавшее потерю ЕЖ, также вызывает «болевого шок». Он заключается в штрафе к ЛВ, ИН и всем умениям, на них основанным - на следующий ход (и только). Шок равен -1 за каждый ЕЖ, потерянный от удара - если вы не имеете 20 и более ЕЖ, в этом случае он будет равен -1 за (ЕЖ/10) потерянных от удара, округляется вниз. Независимо от количества полученных повреждений, шок не может превышать -4.

*Оглушение:* если вы оглушены, то получаете -4 на все броски активной защиты, и в следующий ход должны выбрать манёвр Бездействие. В конце следующего своего хода вы делаете бросок ЗД, чтобы восстановиться. При провале вы остаетесь оглушенным и должны бездействовать следующий ход, и т.д.

# ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Правила ранений могут показаться жестокими, но не отчаивайтесь... вы можете вылечиться!

## Восстановление сознания

Мастер определяет, когда вы в самом деле теряете сознание или дееспособность от боли и ран – но в любом случае, вы не сможете делать ничего. В случае потери сознания вы можете восстанавливаться следующим образом:

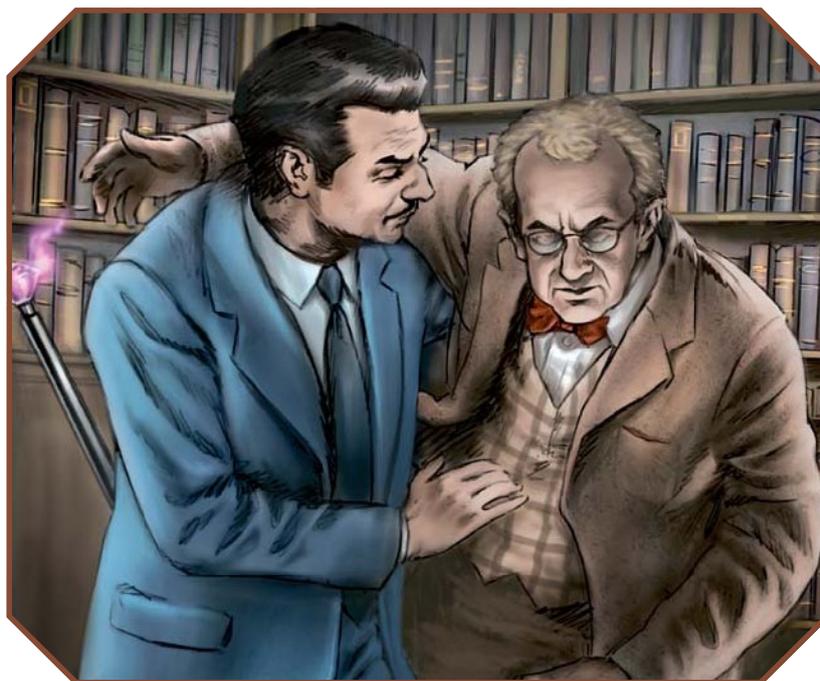
- Если у вас осталось хотя бы 1 ЕЖ, вы автоматически придете в себя через 15 минут.
- При значении ЕЖ 0 и хуже, но выше  $-1 \times \text{ЕЖ}$ , делайте бросок ЗД каждый час, чтобы очнуться. В случае успеха вы сможете действовать нормально. Вы не обязаны больше делать броски ЗД каждую секунду, чтобы оставаться в сознании – если не получите новой раны. Но поскольку ваше здоровье ниже  $1/3$  от ЕЖ, ваше Движение и Уклонение уменьшены вдвое.
- При значении  $-1 \times \text{ЕЖ}$  и хуже вы в критическом состоянии. Вы получаете только один бросок ЗД, чтобы вернуть сознание. В случае успеха вы приходите в себя, и можете действовать как описано выше. Но при провале этого броска вы не восстановите сознание без медицинского вмешательства.

Пока вы не получите помощь, должны кидать ЗД каждые 12 часов; в случае любого провала вы погибаете.

## Естественное восстановление

Отдых позволяет вам восстанавливать потерянные ЕЖ, если в описании данного типа поврежде-

ний не указано, что оно не исцеляется естественным путем (см. *Болезни*, с.442). В конце каждого дня отдыха с достаточным питанием сделайте бросок ЗД. При успехе вы восстанавливаете 1 ЕЖ. Мастер может дать штрафы за плохие окружающие условия – или премию, если они очень хорошие.



# УСТАЛОСТЬ

Усталость представляет потерю энергии и уменьшает ЕУ, в точности как ранения представляют физические раны и снижает ЕЖ. Единицы усталости (ЕУ) изначально равны вашему значению ЗД, но могут быть изменены.

## Потеря Единиц усталости

Нижеследующая таблица суммирует эффекты низких или отрицательных ЕУ. Все эффекты накопительны.

- **Меньше  $1/3$  ЕУ** – Вы очень устали. Движение, Уклонение и СЛ уменьшаются вдвое (округляется вверх). Это не влияет на параметры, основанные на СЛ – ЕЖ и повреждения.
- **0 ЕУ и меньше** – вы почти истощены. Если вы будете страдать от усталости и в дальнейшем, то каждое потерянное очко ЕУ вызовет также 1 ЕЖ

физических ран. Чтобы делать что-то кроме отдыха или разговора, вы должны сделать бросок Воли; в бою бросок нужен перед каждым маневром кроме Бездействия. В случае успеха вы можете действовать нормально. Вы можете использовать ЕУ для заклинаний и т.д., и если тонете – бороться дальше, но терпите указанное ранение за каждое потерянное очко ЕУ. При провале броска Воли вы падаете в изнеможении, и не сможете делать ничего, пока не восстановите ЕУ до положительного значения.

- **$-1 \times \text{ЕЖ}$**  – вы теряете сознание. В это время потерянные ЕУ восстанавливаются с той же скоростью, что и при обычном отдыхе. В сознание вы вернетесь сразу же, как только ЕУ станут положительными. Ваше значение ЕУ не может

упасть ниже этого порога. С этого момента любая потеря ЕУ в действительности идет из ЕЖ!

## Восстановление от усталости

Вы можете восстанавливать «обычные» потерянные ЕУ, спокойно отдыхая. Вы можете читать, говорить и размышлять о чем-то, но не ходить или делать что-либо еще. Потерянные очки ЕУ возвращаются со скоростью 1 ЕУ за 10 минут отдыха. Мастер может позволить восстановить одно дополнительное очко ЕУ, если вы хорошо поедите во время отдыха. Определенные эликсиры, препараты и т.п. могут восстанавливать потерянные ЕУ – также, как и заклинания типа Восстановления энергии или Передачи Энергии.

# АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Этот указатель включает обе книги **Базовых правил**. Страницы пронумерованы последовательно; вторая книга начинается страницей 337.

За редким исключением, *черты* (преимущества, недостатки, умения, заклинания и т.д.) в этом указателе *не* приведены. Черты используют свой собственный указатель и таблицы – см. *Список черт* на сс.297-306.

C-31, лист персонажа, 307-309; иллюстрации, 264, 549.

Centrum, 541-542, 545-546.

Coventry, 540.

Gerbils, 113.

I-Cops, 536-538.

Infinite Worlds campaign background, 523-546.

Infinity Development, 536.

Infinity Patrol, 536-538.

Infinity Unlimited, 524, 535-538.

ISWAT, 162, 536.

Miracle Workers Inc., 538.

Parachronic Laboratories Inc., 538.

Parachronozoids, 544.

Reality Liberation Force, 543.

Reality quakes, 534.

Shifrealms, 534.

Table talk, 493.

Time Tours, Ltd., 539.

Timeline shifts, 544-546.

White Star Trading, 524, 539.

Абсолютные силы, 33.

Автоматическое оружие, 408.

Адские параллели, 528.

Акробатическое уклонение, 375.

Активные защиты, 326, 363, 374; таблица модификаторов, 548.

Акулы, 457.

Акценты, 24.

Алкоголь, 122, 439-440.

Альтернативные атаки, 61.

Альтернативные миры, 64, 160; путешествия, 189, 190; Centrum, 541-542, 545-546; классы, 526; близкие параллели, 526; Coventry, 540; эхо, 546; параллели ада, 528; параллели мифов, 527; Рейх-5, 543; странные параллели, 527, классы миров, 535. см. тж. Путешествия между мирами, Кампании Бесконечных миров.

Амплитудное повреждение, 15.

Анархия, 509.

Арбалеты, 410.

Арканы, 411.

Артефакты, вневременные, 478; футуристические и инопланетные, 478, магические, 240, 480-483.

Атака Выкручивание конечности, 370, 404.

Атака по оружию, 400.

Атаки двумя оружиями, 417.

Атаки метательным оружием, 373.



Атаки роя, 461.

Атаки с воздействием на область, 413; разброс, 414.

Атаки, 326, 369; альтернативные, 61; в захвате, 371; Обманная атака, 369; двойная, 417; свеху, 402; в тактическом бою, 388; природная, 51; связанные эффекты, 381; модифицированные, 114; обходная, 391; внезапные, 393; рой, 461; без нанесения вреда, 381.

Атмосферное давление, 429.

Атмосферы, опасные, 429; вакуум, 437.

Атрибуты, см. Базовые атрибуты.

Базовый груз, 15; таблица, 17.

Базовая скорость, 17.

Базовое движение, 17.

Базовые атрибуты, 14; в шаблонах, 447; улучшение, 290.

Баланс игры, 11.

Барон Януш Телкозеп, лист персонажа, 312-313; иллюстрации, 290.

БГ, см. Базовый груз.

Бег (в бою), 370.

Бег, 354, 357; усталость, 426.

Безоружный бой, 370; ранения себе, 379; парирование, 376.

Бесконечные боеприпасы, 417.

Библиография, 566.

Блок, 51, 324, 327; в тактическом бою, 390.

Блокирующие заклинания, 241.

Богатство, 25, 26, 264, 517; и Статус, 26, 516; расходы на жизнь, 265, 516; экономика, 514; золото и серебро, 515; улучшение уровня богатства персонажа, 291; перенос денег между мирами, 514.

Боги, 33, 40, 59, 76, 113, 132, 143.

Боевые карты, 384, 492.

Боевые лошади, см. Лошади.

Боевые скафандры, 192.

Боеприпасы, 278.

Божественное происхождение; 33; см.тж. Боги.

Бой верхом.

Бой вплотную, 391.

Бой, 9, 362-417; на разной высоте, 402; киношный, 417; манёвры, 324; таблица модификаторов боя, 547; техники, 230; последовательность ходов, 324, 362; на транспорте, 467-470.

Бола, 410.

Броня, 110, 282-286; изменение положения в броне, 395; комбинирование и наслоение, 286; гибкая броня и тупая травма, 379; одевание, снятие и сбрасывание, 286.

Броски влияния, 359.

Броски понимания, 359.

Броски реакции, 8, 494-495.

Броски страха, 55, 93, 95, 121, 360; таблица проверок страха, 360-361.

Броски успеха, 8.

Броски успеха, 342; покупка успеха, 347; критический провал, 348; критический успех, 347; сложность, 345; модификаторы за снаряжение, 345; броски влияния, 347; просьбы игрока, 347; повторные попытки, 348.

Бросок атаки, 369.

Бросок попадание, 326, 369.

Бутыли с маслом, 411.

Быстрое изучение в сложных обстоятельствах, 292.

Быстрое состязание, 348.

Быстрый огонь, 373, 408.

Быстрый удар, 54, 93, 370.  
 Важность в обществе, см. Звание, Статус.  
 Вакуум, 437.  
 Вампиры, 137, 212; см. тж. Барон Януш Телкозеп.  
 Василиски, 460.  
 Введение, 5, 342.  
 Ведение игры, 486-504.  
 Ведущая рука, 14.  
 Вежливость в бою, 417.  
 Верблюды, 459.  
 Взрывные работы, 415.  
 Взрывы, 414-415; киношные, 417.  
 Взятие живьем, 401.  
 Видимость, 394; см. тж. Темнота.  
 Виртуальные реальности, 520.  
 Внезапные атаки, 393.  
 Внешность, 21.  
 Военные, 218, 221, 222, 260.  
 Воздействие, 35, 416, 428.  
 Возраст, 20.  
 Вол, 460.  
 Волки, 458.  
 Воля, 16; броски Воли, 360.  
 Воровское и шпионское снаряжение, 289.  
 Восп, см. Восприятие.  
 Восприятие, 16.  
 Восстановление, 328; см.тж. Лечение.  
 Восстановление, 423-424; сознания, 423.  
 Время, между приключениями, 498; между сессиями, 497; во время приключений, 497.  
 Всегда включенные; преимущества, 34, магические предметы, 482.  
 Встречи, 502; пример таблицы встреч, 503.  
 Вторичные характеристики, 15; улучшение, 290; в шаблонах, 447.  
 Выглянуть и атаковать, 390.  
 Выключаемые преимущества, 34.  
 Высвобождение, 370.  
 Галлюцинации, 429, 440.  
 Галлюциногены, 440.  
 Гарпун, 411.  
 Глоссарий, 563-565; оружия и брони, 268; базовых терминов, 7; магии, 234; Бесконечных миров, 524; псионики, 254.  
 Глушители, 412.  
 Голос, 132.  
 Гольшом от пуль, 417.  
 Гориллы, 456.  
 Готовое оружие, 369; подготовка, 382.  
 Гравитация, 60, 350, 434; различная гравитация, 350; родная гравитация, 17.  
 Грамотность, 24.  
 Гранаты, 277, 410.  
 Гремучие змеи, 458.

Грифоны, 460.  
 Группы союзников, 37.  
 Грязные трюки, 405.  
 Давление, атмосферное, 429, 435; the bends, 435; воды, 435.  
 Дай Блэкторн, 12, 18, 22, 116, 162, 164, 227; лист персонажа, 310-311; иллюстрации, 32, 418.  
 Движение (параметр персонажа), 52.



Движение и бой, 367; направление, 386; на высокой скорости, 394; движение в тактическом бою, 386.  
 Движение на высокой скорости, 394.  
 Двойные умолчания, позволенные техникам, 229; не позволенные умения, 173.  
 Делители брони, 378.  
 Деньги, см. Богатство.  
 Депрессанты, 441.  
 Дети, 20.  
 Дикие кабаны, 458.  
 Дистанционные атаки, 327, 372; дистанция половинных повреждений, 378; попадание в другую цель, 389; таблица модификаторов, 548; стрельба по возможности, 390; промах, 390; выглянуть и атаковать, 390; стрельба наугад, 389.  
 Длительные действия, 383.  
 Длительные задачи, 346, 499.  
 Допущения, 9.  
 Дороги, 351.  
 Друзья и враги, 31.  
 Духи, 41, 55, 68, 76, 113, 193, 200, 212; преимущества духов, 34;  
 Душение, 371, 404; см. тж. Удушение.  
 Дыхание, 49, 55, 63, 68, 108; задержка дыхания, 351; удушение врага, 401.  
 Дэвид Пулвер, 6.  
 ЕУ, см. Единицы усталости.  
 Единицы жизни, 16, 418-419; Таблица ЕЖ и СП построек, 558; см. тж. Ранения.  
 ЕЖ, см. Единицы жизни.  
 Животные, 40, 87, 90, 137, 175, 187, 210, 211, 217, 223, 225, 226, 228, 395, 455-460; в бою, 461; индивидуализация, 457; тяговые, 459; питомцы, 458-459; верховая езда, 459; тренировка, 458-459; см. тж. Бой верхом.

Журнал Пирамида, 494.  
 Заговор, 543.  
 Загрязнитель, 443; см.тж. Инфекция.  
 Заклинания Воды, 253.  
 Заклинания Воздуха, 242.  
 Заклинания Врат, 247.  
 Заклинания движения, 251.  
 Заклинания Защиты и Предупреждения, 252.  
 Заклинания Земли, 245.  
 Заклинания Знаний, 249.  
 Заклинания контроля разума, 250.  
 Заклинания Контроля тела, 244.  
 Заклинания на боевой карте, 239.  
 Заклинания Некромантии, 251.  
 Заклинания Общения и понимания, 245.  
 Заклинания Света и Тьмы, 249.  
 Заклинания, 66; Воздуха, 242; обратные, 239; блокирующие, 241; Контроля тела, 244; маг, 236; сотворение, 235-238; клериков, 77; Общения и понимания, 245; Земли, 245; Чары, 246, 480-482; Огня, 246; Врат, 247; Лечения, 248; информационные, 241; Знаний, 249; легальность, 507; Света и Тьмы, 249; Мета, 250; касательные, 240; Контроля разума, 250; метательные, 240; Движения, 251; список, 304; Некромантии, 251; требования, 235; Защиты и предупреждения, 252; стандартные, 239; сопротивляемые, 241; особые, 242; цель, 236; Воды, 253; см.тж. Магия.  
 Законы, 65, 204, 506-508, 518; наказания, 508; испытания, 507.  
 Залом руки, 370, 403.  
 Запах, 49, 243.  
 Запрещенные черты, 261.  
 Заражение, 435; см.тж. Радиация.  
 Затаптывание, существами, занимающими несколько клеток, 392.  
 Захваты и сжатие, 370; и Зоны попадания, 400.  
 Защита, 326, 374; в тактическом бою, 390.  
 Защиты, 46; улучшенные, 51; ограниченные, 46.  
 Звание, 29.  
 Звуки, см. Слух.  
 ЗД (Здоровье), 15.  
 Здоровье, 15.  
 Змеи, 458; яд кобры, 439; удавы, 458; гремучие змеи, 458.  
 Знамена, 72.  
 Знания, НИП, 496; игрок и персонаж, 495.  
 Золото, см. Богатство.  
 Зомби, 74, 94, 252, 380.  
 Зоны попадания, 369, 398; и Сопротивление ранениям, 400; случайные, 400.

Зрение, 92, 123, 124, 144, 151, 358.  
 Зубы, 91.  
 Игра в сети, 494.  
 Игровые миры, 505-522; экономика, 514.  
 Изобретения, см. Приспособления.  
 Иллюминаты, 60, 130, 193, 200, 525; Заговор, 543.  
 Иммунитет, 443.  
 ИН (Интеллект), 15.  
 Индекс, 329-334, 570-575.  
 Инициатива, 393.  
 Инопланетные артефакты, 478.  
 Инструменты, 289.  
 Интеллект, 15; и грязные трюки, 405.  
 Интоксикация, см. Алкоголь.  
 Инфекции, 442-444; всемирные, 528.  
 Инфекция, 444.  
 Информационные заклинания, 241.  
 Искусственный интеллект, 528.  
 Испытания, 507; Наказание, 508.  
 Истощение, 426.  
 Йоса, лист персонажа, 314-315, иллюстрации, 343.  
 Кампании между мирами, 519-522; см.тж. Кампании Бесконечных Миров.  
 Кампании, 486-489; киношные, 488; продолжение, 504; лист планирования, 567; уровень силы, 10, 486; общие кампании, 504; переход между кампаниями, 504; см. тж. Игровые миры.  
 Карманные миры, 529.  
 Карта НИП, 569.  
 Карты мира, 491.  
 Карты областей, 491.  
 Карты помещений, 492.  
 Карты, 384, 490-491; рисуемые игроками, 491; создание для приключений, 502.  
 Касательные заклинания, 240.  
 Кессонная болезнь, 435.  
 Киношные преимущества, 33; кампании, 488; персонажи, 489; бой, 417; взрывы, 417; отбрасывание, 417.  
 Кирки, 405.  
 Кислота, 428.  
 КЛ, см. Класс легальности.  
 Класс легальности, 267, 270, 507; легальность заклинаний, 507.  
 Классы областей, 176.  
 Классы персонажей, несуществующие, 259.  
 Клетки, 384.  
 Кнуты, 406.  
 Коктейль Молотова, 411.  
 Колдун (заклинаний), 236.  
 Кома, 429; см. тж. Потеря сознания.  
 Компетентность, 24.  
 Комплекция, 18.

Компьютеры, 48, 51, 55, 69, 71, 76, 100, 124, 184, 472; искусственный интеллект, 528; сложность, 472; программы, 472; миры виртуальной реальности, 520.  
 Конвертер мер, 9.  
 Контакты, 31.  
 Конусные атаки, 413.  
 Копание, 350, 357.  
 Корабли, 466; таблица, 464.  
 Космическая болезнь, 434.  
 Космолеты, 466; таблица, 465.  
 Коспиративность, см. Иллюминаты.  
 Кошки, 456.  
 Критические попадания, 381; таблица, 556.  
 Критические промахи, 381; таблица, 556-557.  
 Критические промахи, 556; Таблица критических промахов в контактном бою, 557.  
 Критический провал, заклинаний, 236.  
 Критический успех, 347; при защите, 381.  
 Кровотечение, 68, 420.  
 Крысы, 461.  
 Ксин Ла, лист персонажа, 316-317; иллюстрации, 167, 188, 418, 445.  
 Кубик, 8, 9.  
 Культуры, 23, 505-508.  
 Лазание, 89, 349.  
 Лазеры, 280, 399; тепловые боеголовки, 412; прицелы, 412.  
 Ландшафт, 351.  
 ЛВ, см. Ловкость.  
 Летучие мыши, 461.  
 Лечение, 59, 79, 80, 155, 160, 162; магическое, 248; медицинское снаряжение, 289; Технологический уровень медицины, 512; физика, 256.  
 Ликантропия, см. Обратни.  
 Лист использования времени, 499, 569.  
 Лист Контроля Мастера, 490, 568.  
 Личности, 31, 39.  
 Ловкость, 15.  
 Ловля вещей, 355.  
 Ловушки, 502.  
 Лошади, 459-460; снаряжение для верховой езды, 289; см.тж. Бой верхом, Верховые животные, Оружие (кавалерийское).  
 Лояльность, 518-519.  
 Луи Д'Антарес, лист персонажа, 322-323; иллюстрации, 368, 422, 505.  
 Львы, 456.  
 Магазин приключений e23, 494.  
 Магичность, 66.  
 Магия клериков, 77, 242; заклинания, 77.  
 Магия, 66, 143, 144, 150, 218, 224, 225, 234-253; преимущества, 34;

церемониальная, 237; клериков, 242; школы, 239; зачарованные предметы, 240, 480-483; расовая, 453; ритуальная, 237, 242; посохи, 240.  
 Мана, 235.  
 Манёвр Атака, 325, 365.  
 Манёвр Бездействие, 325, 364.  
 Манёвр Движение и атака, 325, 365, 385.  
 Манёвр Движение, 325, 364, 385.  
 Манёвр Концентрация, 325, 366.  
 Манёвр Ожидание, 325, 366, 385.  
 Манёвр Оценка, 325, 364.  
 Манёвр подготовки, 325, 366, 382, 385.  
 Манёвр прицеливания, 58, 324, 364.  
 Манёвр Смена позы, 325, 364.  
 Манёвр Тотальная защита, 324, 366, 385.  
 Манёвр Тотальной атаки, 54, 324, 365, 385; будучи схваченным, 371.  
 Манёвр Финт, 325, 365.  
 Манёвры, 324, 363, 385; Таблица, 551.  
 Масштабирование вреда, сотенное, 470.  
 Масштабирование повреждений, десятичное, 470.  
 Мгновенная смерть, 423.  
 Медведи, 456.  
 Медицинский уход, 424; хирургия, 424.  
 Медицинское оборудование, 289.  
 Медь, см. Богатство.  
 Ментальное оглушение, 420.  
 Ментальные мета-черты, 263.  
 Ментальные преимущества, 32; недостатки, 120; силы, см. Психоника.  
 Мертвые миры, 527.  
 Мета-заклинания, 250.  
 Метание предметов, 355, 357.  
 Метательные заклинания, 240.  
 Мета-черта Дух, 263.  
 Мета-черты элементарей, 262.  
 Мета-черты, 262.  
 Механизмы, 16;  
 Мета-черта Машина, 263.  
 Миниатюры, 383.  
 Модификатор размера, 19, 372; и досягаемость, 402.  
 Модификаторы (черт), 101; список, 300.  
 Модификаторы пробивания, 378, 416; пробивание насквозь, 379, 408.  
 Модификаторы ранений, 379.  
 Модификация тела, 294.  
 Монстры, 460-461.  
 Морская болезнь, 436.  
 Морфологические мета-черты, 263.



MP, см. Модификатор размера.  
Мулы, 459.  
Мутации, 33.  
Нагревание, 434; см. тж. Огонь.  
Нагрузка, 17.  
Наемники, 517, 518.  
Наземная техника, 466; таблица, 464.  
Наказание, законы, 508.  
Направление (в бою), 385, 386.  
Недостатки, 11, 119; выкупание, 121, 291; ограничение недостатков, 11; хорошие, 119; экзотические, 120; в шаблонах, 447; список, 299; ментальные, 120; обыденные, 120; новые, 162; физические, 120; тайные, 120; социальные, 120; добровольные, 121; сверхъестественные, 120.  
Нежить, 50; см. тж. Вампиры, Зомби.  
Неигровые персонажи, см. НИП.  
Некомпетентность, 24.  
Нелюди, 32.  
НИП, 31, 493; Таблица реакции НИП, 559-562; Карта НИП, 569.  
Новые изобретения, 473, 475; см.тж. Приспособления.  
Новые недостатки, 162.  
Обезвоживание, 426.  
Обезьяны, 455.  
Областные заклинания, 239.  
Обманная атака, 369.  
Обоняние и вкус, 49, 358.  
Оборотни, 83, 84, 137.  
Обходные атаки, 391.  
Общение с игроками, 493.  
Объединенные нации, 535, 538.  
Объекты, занимающие несколько клеток, 392.  
Обычные заклинания, 239.  
Обыденные преимущества, 32; недостатки, 120.  
Оглушение, 35; ментальное оглушение, 420.  
Огнестрельное оружие, 278-281; аксессуары, 289, 411; прицеливание, 364; автоматическое, 408; упор, 364; стрельба вверх и вниз, 407; сбой, 382, 407; качество, 280; быстрый огонь, 408; ружья, 409; огонь на подавление, 409; ультратехнологичное, 280.  
Огонь на подавление, 409.  
Огонь, 61; горение предметов, 433, 434; повреждения, 433; горящие стрелы, 410; зажигательное оружие, 277, 411, 433; заклинания, 246; лучевые обжигающие атаки, 399.  
Ограничение защиты, 46.  
Ограничения, 101, 110; устройств, 116.  
Одежда, 265.  
Округление, 9.  
Олень, 457.  
Оптика и сенсоры, 289.

Оптические прицелы, 412.  
Опутывание, 370, 401, 404.  
Оружие, 267-281; аксессуары, 289, 411; точность, 269; боеприпасы, 278; поломка, 401, 485; размер, 270; ношение, 287; кавалерия, 397; стоимость, 270; фехтовальное, 404; огнестрельное, 278-281; гранаты, 277; тяжелое, 281; зажигательное, 277; киношные бесконечные боеприпасы, 417; Класс легальности, 271; сбой, 278, 407; контактное, 271-275; снаряды, 281; парирование, 269; дальность, 269; дальнобойное, 275-277, 278-281; скорострельность, 270; досягаемость, 269; досягаемость и Модификатор Размера, 388, 402; отдача, 271; боезапас, 270; умное оружие, 278; сила, 270; атаки по оружию, 400; метательное, 356; вес, 270.  
Осечки, 278, 382, 407.  
Осколочное повреждение, 414.  
Ослы, 459.  
Особые заклинания, 241.  
Отбрасывание, 378.  
Отд, см. Отдача.  
Отдача, 271.  
Отступление (при активной защите), 377.  
Отступление, 391.  
Оттаскивание объектов, 353.  
Отыгрыш, 7.  
Охотники за головами, 539.  
Очки движения, 386, 387.  
Очки персонажей, 10, 119, 258, 290; премиальные очки, 498.  
Падение при защите, 374.  
Падение, 430-431; повреждения от падающих предметов, 431.  
Паралич, 429.  
Параллельные миры, см. Альтернативные миры.  
Парахроника, псевдо-научное объяснение, 530; транспортер, 529; детектор, 532; опасности, 532; небольшие проблемы, 531; парадокс, 533; проектор, 524, 530; см.тж. Кампании Бесконечных миров.  
Парирование, 51, 93, 324, 327, 376; голыми руками, 376; в тактическом бою, 390.

Первая помощь, 424.  
Перезарядка метательного оружия, 373.  
Перенос разума, 296.  
Перетаскивание предметов, 353.  
Перки, 100.  
Персонаж, 7; идея, 11; создание, 9, 10, 258; улучшение, 290, 499; происхождение, 33; лист, 13, 335-336; история, 12; типы, 12.  
Питомцы, 458-459; см. тж. Животные.  
Пища, 95, 139, 159, 160, 265; добывание, 427; истощение, 426.  
Плавание, 354, 357; усталость, 426.  
Пламя, см. Огонь.  
Плащи, 404.  
По умолчанию, 344; двойные уровни, 173, 232; умения, 173; техники, 229.  
Повр, см. Повреждения.  
Повреждения, 15, 327, 377; наносимые животными, 461; Таблица повреждений, 16; броски повре-



ждений, 9, 378; масштабирование, 470; наносимые предметам, 483-485.  
Погода, 243, 351.  
Подготовка игры, 490.  
Подготовка к игре, 490.  
Подземелья, 501.  
Поднимание предметов, 383.  
Подстройка правил, 486.  
Подъем, 14, 15, 65, 205, 353, 357.  
Позы, 367; смена позы в доспехах, 395; таблица, 551.  
Покровители, 72-73.  
Поле зрения, 389.  
Полет, 56, 354; бой в воздухе, 398.  
Поломка оружия, 401.  
Поломки, 485.  
Порталы, 534.  
Последние раны, 420.  
Последующее повреждение, 381.  
Посохи, 240.  
Потенциальные преимущества, 33.  
Потеря сознания, 419, 423, 429; восстановление, 329.  
Правила для быстрого начала, 8.  
Правила, подстройка, 486; вопросы, 492.  
Правило 14-ти, 360.

- Правило 16-ти, 349.  
 Правило 20-ти, 173, 344.  
 Правоохранительное снаряжение, 289.  
 Преимущества, 32; действует постоянно, 34; киношное, 33; экзотическое, 32, 34; в шаблонах, 447; магические, 34; ментальные, 32; обыденные, 32; новые, 117-118; изучаемые, 294; список, 297; физические, 34; потенциальные, 33; Шредингера, 33; тайные, 33; социальные, 32; выключаемые, 34.  
 Препараты, 122, 130, 440; Стиратель, 540; передозировка, 441; ультратехнологичные, 425; синдром отмены, 440.  
 Престарелые персонажи, 20; см. т.ж. Возраст, Старение.  
 Привилегии, 30.  
 Пригибание, 368.  
 Приключения, e23, 494; финал, 503; готовые, 495; написание собственного, 500-504.  
 Прикрытие собой, 375.  
 Присмертные действия, 423.  
 Присмертные состояния, 429; раны, 423.  
 Приспособления, 56-58, 473-477, 479; ограничения, 116.  
 Прицельный огонь, 372.  
 Причуды, 162; расовые, 452.  
 Пробивание насквозь, 379, 408.  
 Пробивание насквозь, 379.  
 Прогрессия гравитации, 350.  
 Происхождение персонажей, 33.  
 Проскальзывание, 368.  
 Пространство (в бою), 368.  
 Профессор Вильям Хедли, лист персонажа, 318-319; иллюстрации, 234, 486.  
 Прыгуны по мирам, 544.  
 Прыжки, 89, 203, 352, 357.  
 Прямые повреждения, 15.  
 Псионика, 71, 78, 150, 254-257; Антипси, 255; ЭСВ, 255; изучение, 294; новые силы, 257; pside effects, 255; Пси-лечение, 256; Психокинез, 256; Телепатия, 257; Телепортация, 257.  
 Пси-силы, см. Псионика.  
 Психологическая война, 359.  
 Пулеметы, 281.  
 Путешествия во времени, 64, 93, 158, 189, 190.  
 Путешествия между мирами, 514, 519-522; Фон кампаний Бесконечных миров, 523-546; моментальное богатство, 514.  
 Пушечное мясо, 417.  
 Пчелы, 461.  
 Пылающие стрелы, 410.  
 Работа, 292, 499, 516-518; поиск, 518.  
 Рабы, 518.  
 Радиация, 80, 105, 192, 435.  
 Радиус поворота, 394.  
 Разбойники времени, 542.  
 Разумность, 15, 23.  
 Ранения плоти, 417.  
 Ранения, 327, 377, 380, 418-425; накопление ран, 420; и активная защита, 374; кровотечение, 420; калечащие, 420-423; ранения плоти, 417; повреждение большой области, 400; последние раны, 420; серьезные раны, 420; смертельные раны, 423; шок, 419; предметам, 483-485; щитам, 484; см.т.ж. Увечья, Лечение.  
 Раны, см. Ранения.  
 Растения, 75, 87, 90, 142, 197, 199, 211.  
 Расходы на жизнь, 265, 516.  
 Реализм, 11.  
 Реанимация, 425.  
 Рейтинг контроля, 506; см. т.ж. Класс легальности.  
 Рейх-5, 543.  
 Религия, 30, 226; см.т.ж. Боги.  
 Репутация, 27.  
 Ритуальная магия, 237, 242.  
 Родная гравитация, 17; см. т.ж. Гравитация.  
 Ружья, 409.  
 Руны, 224.  
 Самоконтроль, 120.  
 Самолет, 466; таблица, 465.  
 Самонаводящееся оружие, 412-413.  
 Сбой, см. Осечки.  
 Сбивание, 371; существами, занимающими несколько клеток, 392.  
 Сваливание, 370.  
 Сверхусилие, 356.  
 Сверхъестественные преимущества, 32, 33, 34; недостатки, 120.  
 Свободные действия, 363.  
 Сворачивание шеи, 370, 404.  
 Связанные эффекты, 381.  
 Секретные личности, 31.  
 Сенсоры, 471.  
 Сердечный приступ, 429.  
 Серебро, см. Богатство.  
 Серьезные раны, 420.  
 Сети, 411.  
 Сила, 14.  
 Силы правопорядка, 507; правоохранительное снаряжение, 289.  
 Скорострельность, 270, 373.  
 СЛ, см. Сила.  
 Слоны, 460; розовые, 440.  
 Слух, 49, 72, 89, 94, 138, 358.  
 Смертельный удар, 404.  
 Смертшормы, 533.  
 Смерть, 296, 423; присмертные действия, 423; мгновенная смерть, 423.  
 Снаряжение для верховой езды, 289.  
 Снаряжение для походов и выживания, 288.  
 Снаряжение для связи и получения информации, 288, 471.  
 Снаряжение, 264-289; модификация бросков успеха, 345.  
 Собаки, 457, 458.  
 Сознание, 15.  
 Солнечный удар, 434.  
 Сон, 50, 65, 136, 140, 142, 154, 155; сонливость, 428; пропуск сна, 426.  
 Соперники, 493.  
 Соппротивление повреждениям, 378; Таблица ЕЗ и СП построек, 558; Таблица СП укрытий, 559.  
 Соппротивляемые заклинания, 241.  
 Сора, лист персонажа, 320-321; иллюстрации, 10, 258, 356, 362, 375, 402.  
 Состояние пациента, 421.  
 Состязание, 348; быстрое, 348; обычное, 349; броски сопротивления, 348.  
 Социальное происхождение, 22.  
 Социальные недостатки, 120.  
 Социальные ограничения, 30.  
 Социальные преимущества, 32; приобретение и улучшение, 291.  
 Сошки, 412.  
 Союзники, 36; группы союзников, 37.  
 СП, см. Соппротивление повреждениям.  
 Списки черт, 297.  
 Сс (Скорострельность), 270, 373.  
 Старение, 53, 66, 95, 153, 154, 444.  
 Статус, 28, 265, 516.  
 Стервятники, 457.  
 Стив Джексон, 6.  
 Стимуляторы, 440.  
 Стиратель, препарат, 540.  
 Столкновение, 430; удары при столкновении, 432.  
 Странности, 161; странные параллельные миры, 527; странная наука, 228, 479.  
 Стрелы, горящие, 410.  
 Стрельба вверх и вниз, 407.  
 Стрельба наугад, 389.  
 Стриги, 461.  
 Супернаука, 513.  
 Супереры, 34.  
 Таблица ЕЗ и СП построек, 558.  
 Таблица зон попаданий, 552-555.  
 Таблица зон попадания для пассажиров, 555.  
 Таблица зон попадания для транспорта, 554.  
 Таблица критических попаданий в голову, 556.  
 Таблица критических попаданий, 556.  
 Таблица критических промахов безоружного боя, 557.  
 Таблица модификаторов активной защиты, 548.  
 Таблица модификаторов дальнего боя, 548.

Таблица модификаторов контактной атаки, 547.  
Таблица размеров, скоростей/расстояний, 550.  
Таблица реакции НИП, 559-562.  
Таблица реакции НИП, 559-562.  
Таблица Скоростей/расстояний, 550.  
Таблица структурных повреждений, 558.  
Тайные недостатки, 120.  
Телепатия, 69-71, 91, 210, 245.  
Темнота, 47, 60, 71, 394; заклинания, 249; факелы, 394.  
Температура, 9.  
Техники, 229; боевые, 230; улучшение, 292; список, 304.  
Технологические умения, 168.  
Технологические уровни биотехнологий, 512.  
Технологические уровни медицины, 512.  
Технологические уровни оружия и брони, 512.  
Технологические уровни, 22, 99, 511-512; и снаряжение, 27; и жанр, 514; и стартовое богатство, 27; divergent, 513; супернаука, 513; таблица ТУ по областям, 512.  
Техуровни транспорта, 512.  
Техуровни энергетики, 512.  
Техуровни, см. Технологические уровни.  
Тигры, 456.  
Типы общества, 509-510.  
Типы планет, 180.  
Типы правления, 509-510; см. т.ж. Законы.  
Толкание, 372.  
Топтание, 404.



Травмы при столкновении, 432.  
Трагические пороки, 119.  
Транспорт, 188, 214, 223, 462-470; воздушный, 465; поломки, 485; бой, 467-470; броски управления, 466; повреждения, 555; наземный, 464; зоны попадания, 400, 554; движение, 463; космический, 465; уклонение транспорта, 375; водный, 464.  
Трансформации, 294.  
Трассы между измерениями, 534.  
Требования, для умений, 169; для заклинаний, 235; для техник, 229.  
Треноги, 412.  
ТУ, см. Технологические уровни.  
Туннели, 94.  
Тупая травма, 379.  
Увечья, 59, 420-423.  
Удавки, 405.  
Удар коленом, 404.  
Удар локтем, 404.  
Удар наугад, 388.  
Удача, 83, 89, 160.  
Удушье, 428, 436.  
Уклонение, 17, 51, 324, 327, 374; с бросанием, 377.  
Укрытие, 377, 407.  
Укрытие, 377, 407; Таблица СП укрытий, 559.  
Улучшения, 101-102; ограниченные, 111.  
Улучшенные защиты, 51.  
умения разработки, 190.  
умения влияния, 494.  
умения ремонта, 190; ремонт предметов, 484.  
умения, 167, 174-233; приобретение, 170; по умолчанию, 170; для разработки, 190; уровни сложности, 168; знакомство, 169; улучшение, 170, 292; в шаблонах, 447; влияния, 495; уровни, 171; список, 301; поддержание, 294; модификаторы физиологии, 181; требования, 169; расовые, 453; для ремонта, 190; широта (score), 176; специализации, 169; учеба, 292, 499; учителя, 293; технологические, 168; универсальные, 175.  
Умное оружие, 278.  
Универсальные умения, 175.  
Управляемое оружие, 412.  
Упрощенные правила боя, 324.  
Уровень допустимого насилия, 417.  
Уровень силы в кампании, 10, 486.  
Ускорение, см. Гравитация.  
Усталость, 16; 328, 426; Единицы усталости, 16; восстановление, 427.  
Устойчивость к магии, 67.  
Утопия, 510.

Учеба, 292.  
Факелы, 394.  
Фамилиары, 38.  
Фехтовальное оружие, 404.  
Физические действия, 349; сверхусилие, 356.  
Физические преимущества, 32; недостатки, 120.  
Фонари, 394.  
Ходьба, 351, 357, 426.  
Холод, 430.  
Цель (заклинаний), 236.  
Цепы, 405.  
Церемониальная магия, 237.  
Ци, 33, 93, 192, 214.  
Чары, 480-483; заклинания, 245.  
Черты, мета-черты, 262; запрещенные черты, 26; см. т.ж. Создание персонажа.  
Чтение мыслей, см. Телепатия.  
Чтение, 134; см.т.ж. Грамотность.  
Чувства, 35, 78; броски чувств, 358.  
Шаблон Воина, 449.  
Шаблон Героического рыцаря, 448.  
Шаблон Дварфа, 261.  
Шаблон Дракона, 261.  
Шаблон Мага, 260.  
Шаблон Разведчика, 259.  
Шаблон Солдата удачи, 260.  
Шаблон Человека-кошки, 261.  
Шаблоны, 258, 445-454; культурные, 446; ролевые, 446; профессиональные, 446; расовые, 260, 450-454.  
Шаг (в манёврах), 368, 386.  
Шимпанзе, 456.  
Шок, электрический, 432-433; от ран, 419.  
Шон Панч, 6.  
Шпионское снаряжение, 289.  
Щиты, 287, 374; повреждения, 484; в бою вплотную, 392; использование для нападения, 406.  
Экзотические недостатки, 120.  
Экзотические преимущества, 32, 34.  
Экономика, 514.  
Электричество, 432-433.  
Электроника, 471.  
Эхо-параллели, 546.  
Яды, 62, 437-439; лечение, 439.  
Язык жестов, 25.  
Языки, 23, 205, 506.



Имя \_\_\_\_\_ Игрок \_\_\_\_\_ Всего очков \_\_\_\_\_  
 Рост \_\_\_\_\_ Вес \_\_\_\_\_ Мод. размера \_\_\_\_\_ Возраст \_\_\_\_\_ Осталось очков \_\_\_\_\_  
 Внешность \_\_\_\_\_

**ЛИСТ ПЕРСОНАЖА**

СЛ	[ ]	ЕЖ	<small>текущие</small>	[ ]
ЛВ	[ ]	Воля	<small>текущие</small>	[ ]
ИН	[ ]	Восп	<small>текущие</small>	[ ]
ЗД	[ ]	ЕУ	<small>текущие</small>	[ ]

Языки	Разговорный	Письменный
		[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]

СП	Ту: _____ [ ] Знакомство с культурой _____ [ ] _____ [ ] _____ [ ]
----	--

БАЗОВЫЙ ГРУЗ \_\_\_\_\_ ВРЕД Прм \_\_\_\_\_ Ампл \_\_\_\_\_  
 БАЗОВАЯ СКОР. \_\_\_\_\_ [ ] БАЗОВОЕ ДВИЖ. \_\_\_\_\_ [ ]

ПАРИР.	<b>Модификаторы реакции</b> Внешность _____ Статус _____ Репутация _____ _____ _____ _____
БЛОК	

НАГРУЗКА	ДВИЖЕНИЕ	УКЛОН
Нет (0) = 1 × БГ _____	БД = ×1 _____	Уклон _____
Легкая (1) = 2 × БГ _____	БД = ×0,8 _____	Уклон -1 _____
Средняя (2) = 3 × БГ _____	БД = ×0,6 _____	Уклон -2 _____
Тяжёлая (3) = 6 × БГ _____	БД = ×0,4 _____	Уклон -3 _____
Оч. тяж. (4) = 10 × БГ _____	БД = ×0,2 _____	Уклон -4 _____

ПРЕИМУЩЕСТВА и ПЕРКИ	
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]

НЕДОСТАТКИ и ПРИЧУДЫ	
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]

Наименование	УМЕНИЯ	
	Уровень	Относ. уровень
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]



# Anything You Want.



By Steve Jackson, David L. Pulver, and Sean M. Punch

Edited by Andrew Hackard and Steve Jackson

Cover Art by John Zeleznik      Cover Design by Victor R. Fernandes

Illustrated by Abrar Ajmal, Alex Fernandez, Ted Galaday, Eric Lofgren, John Moriarty,  
Torstein Nordstrand, Glen Osterberger, V. Shane, Bob Stevlic, Eric Wilkerson, and Jim Zubkavich



**STEVE  
JACKSON  
GAMES**

[www.sjgames.com](http://www.sjgames.com)



# GURPS<sup>®</sup>

Fourth Edition

## BASIC SET CAMPAIGNS



Steve Jackson

Sean Punch

David Pulver

STEVE JACKSON GAMES

# GURPS<sup>®</sup>

Fourth Edition

## ***Базовые правила: Кампании***



*GURPS* создал **STEVE JACKSON**  
*GURPS* Четвёртой редакции проверили **DAVID L. PULVER** и **SEAN M. PUNCH**  
Обложку придумал **VICTOR R. FERNANDES**  
Обложку нарисовал **JOHN ZELEZNIK**  
Под редакцией **ANDREW HACKARD** и **STEVE JACKSON**

Иллюстрировали **ABRAR AJMAL**, **ALEX FERNANDEZ**, **TED GALADAY**, **ERIC LOFGREN**,  
**JOHN MORIARTY**, **TORSTEIN NORDSTRAND**, **GLEN OSTERBERGER**, **V. SHANE**,  
**BOB STEVLIC**, **ERIC WILKERSON**, и **JIM ZUBKAVICH**

Переводили, корректировали и верстали данную книгу многие энтузиасты, за что им  
огромное человеческое и неотвратимое спасибо!

**STEVE JACKSON GAMES**  
помогали нам в этом нелёгком деле исходным материалами, им тоже спасибо за это!

Под общей редакцией Calenur'a и milit'a  
Вёрстка: milit

*С вопросами, рекламациями, найденными неточностями и предложениями по сотрудничеству обращайтесь на электронный адрес: [militoff@ya.ru](mailto:militoff@ya.ru)*

# СОДЕРЖАНИЕ

## СОДЕРЖАНИЕ ..... 339

### 10. БРОСКИ УСПЕХА..... 343

Когда делаются броски.....	343
Когда бросает Мастер.....	344
Модификаторы.....	344
<i>Броски по умолчанию.....</i>	<i>344</i>
<i>Правило 20-ти.....</i>	<i>344</i>
<i>«Нет уровня по умолчанию».....</i>	<i>344</i>
<i>Модификаторы снаряжения.....</i>	<i>345</i>
Сложность задачи.....	345
Длиительные задачи.....	346
Величина успеха или провала.....	347
<i>Необязательное правило:</i>	
<i>    влияние на броски успеха ..</i>	<i>347</i>
<i>Покупка успеха.....</i>	<i>347</i>
<i>Контроль мира игроками .....</i>	<i>347</i>
<i>Повторные попытки .....</i>	<i>348</i>
Состязания.....	348
Быстрое состязание.....	348
Обычные состязания.....	349
Физические действия.....	349
Лазание.....	349
<i>Правило 16-ти.....</i>	<i>349</i>
Копание.....	350
<i>Разница в гравитации.....</i>	<i>350</i>
<i>Нагрузка и Движение в</i>	
<i>    условиях измененной</i>	
<i>    гравитации.....</i>	<i>350</i>
<i>Действия в измененной</i>	
<i>    гравитации.....</i>	<i>350</i>
<i>Увеличение G и штрафы</i>	
<i>    к атрибутам.....</i>	<i>350</i>
Ходьба.....	351
Задержка дыхания.....	351
Пряжки.....	352
<i>Необязательные</i>	
<i>    правила по прыжкам.....</i>	<i>352</i>
<i>СЛ и Пряжки.....</i>	<i>352</i>
<i>Пряжки с нагрузкой.....</i>	<i>352</i>
Поднятые и перемещенные	
предметов.....	353
Бег.....	354
Плавание.....	354
Полет.....	354
Метание.....	355
Ловля.....	355
Сверх-усилие.....	356
Броски чувств.....	358
Зрение.....	358
Слух.....	358
Вкус/обоняние.....	358
Броски влияния.....	359
<i>Влияние на ИП.....</i>	<i>359</i>
Броски Воли.....	360
Броски страха.....	360
<b>11. Бой ..... 362</b>	
Очередность ходов в бою.....	362
МАНЁВРЫ.....	363
<i>Несколько манёвров и</i>	
<i>    манёвры на полный ход.....</i>	<i>363</i>
Смена позы.....	364
Прицеливание.....	364
Оценка.....	364
Бездействие.....	364

Движение.....	364
Атака.....	365
Финт.....	365
Тотальная атака.....	365
Движение и атака.....	365
Тотальная защита.....	366
Концентрация.....	366
Подготовка.....	366
Ожидание.....	366
ДВИЖЕНИЕ И ВОЙ.....	367
Движение.....	367
Шаг.....	368
Пространство.....	368
Движение мимо других	
персонажей.....	368
Пригибание.....	368
АТАКА.....	369
Бросок атаки.....	369
КОНТАКТНЫЕ АТАКИ.....	369
Способы контактных атаки.....	369
Бой без оружия.....	370
<i>Действия при попадании</i>	
<i>    в захват.....</i>	<i>371</i>
Дистанционные атаки.....	372
Атаки метательным	
оружием.....	373
Атаки стрелковым оружием.....	373
ЗАЩИТА.....	374
Броски активной защиты.....	374
Уклонение.....	374
Блокирование.....	375
<i>Парирование тяжелого</i>	
<i>    оружия.....</i>	<i>376</i>
Парирование.....	376
Варианты активной защиты.....	377
ПОВРЕЖДЕНИЯ И РАНЕНИЯ.....	377
Отбрасывание.....	378
Бросок повреждений.....	378
Сопротивление	
повреждениям и	
прохождению.....	378
Модификаторы урона	
и раны.....	379
<i>Быстрый расчет</i>	
<i>    повреждений при</i>	
<i>    множестве попаданий.....</i>	<i>379</i>
<i>Повреждения Неживым,</i>	
<i>    Однородным или</i>	
<i>    Рассеянными целям.....</i>	<i>380</i>
Эффекты ранений.....	380
Особые повреждения.....	381
КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ И	
ПРОМАХИ.....	381
Критические попадания.....	381
Атаки без повреждений.....	381
Пример боя.....	382
Критические промахи.....	382
Прочие действия в бою.....	382
Подготовка оружия и	
прочего снаряжения.....	382
Типичные продолжительные	
действия.....	383
<i>Когда оружие считается</i>	
<i>    готовым?.....</i>	<i>383</i>

### 12. ТАКТИЧЕСКИЙ БОЙ . 384

Фигурки.....	384
Боевая карта.....	384
Клетки.....	384
Направление.....	385
МАНЁВРЫ В ТАКТИЧЕСКОМ БОЮ.....	385
<i>Стратегия выжидания.....</i>	<i>385</i>
ДВИЖЕНИЕ В ТАКТИЧЕСКОМ БОЮ.....	386
<i>«Шаг» в тактическом бою.....</i>	<i>386</i>
Движение и направление.....	386
Направление движения.....	387
Поза.....	387
Смена направления.....	387
Препятствия.....	387
Неудобная поверхность.....	387
Стоимость очков движения.....	387
АТАКА В ТАКТИЧЕСКОМ БОЮ.....	388
Контактные атаки.....	388
<i>Тактика с длинным</i>	
<i>    оружием.....</i>	<i>388</i>
Дистанционные атаки.....	389
ЗАЩИТА В ТАКТИЧЕСКОМ БОЮ.....	390
<i>Высунуться и атаковать.....</i>	<i>390</i>
Бой вплотную.....	391
Вход в клетку противника.....	391
Уход из клетки противника.....	391
Оружие для боя вплотную.....	391
Подготовка при	
бое вплотную.....	391
«Обходные» атаки.....	391
Защита при бое вплотную.....	392
Коллективный бой вплотную.....	392
ФИГУРКИ НА НЕСКОЛЬКО КЛЕТОК.....	392
<i>Вмешательство в бой</i>	
<i>    вплотную.....</i>	<i>392</i>

### 13. ОСОБЫЕ БОЕВЫЕ СИТУАЦИИ ..... 393

Неожиданные атаки и	
инициатива.....	393
Видимость.....	394
ОСОБОЕ ДВИЖЕНИЕ.....	394
Скоростное движение.....	394
<i>Необязательное правило:</i>	
<i>    Смена позы в броне.....</i>	<i>395</i>
Бой верхом.....	396
Бой в полете.....	398
Зоны попадания.....	398
Атака узким лучом.....	399
Удары по оружию.....	400
Атака в сочленения брони.....	400
Взятие живьем.....	401
Удушение и удушение.....	401
ОСОБЫЕ ПРАВИЛА КОНТАКТНОГО БОЯ.....	402
Атака сверху.....	402
Бой с разницей по высоте.....	402
<i>Модификатор размера и</i>	
<i>    достижимость.....</i>	<i>402</i>
Особые техники для	
боя без оружия.....	403
Особые правила для	
контактного оружия.....	404
Импровизированное оружие.....	404
Грязные уловки.....	405
ИП и грязные уловки.....	405
Плеснуть жидкость в лицо.....	405

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА	
ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ.....	407
Поломка.....	407
Стрельба наверх и вниз.....	407
Укрытие.....	407
Пробивание.....	408
Особые правила для стрельбы очередями.....	408
Особые правила для дистанционного оружия.....	410
Аксессуары для огнестрельного оружия.....	411
Управляемое и самонаводящееся оружие.....	412
Самонаводящиеся средства поражения с подсветкой цели.....	412
Площадные и конические атаки.....	413
Атака по площади.....	414
Разброс.....	414
Взрывы.....	414
Взрывы в иных средах.....	415
ОСОБЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ.....	416
Воздействие.....	416
Особые модификаторы прохождения.....	416
КИНОШНЫЕ БОЕВЫЕ ПРАВИЛА.....	417
Двойные атаки.....	417

## 14. РАНЕНИЯ, БОЛЕЗНИ И УСТАЛОСТЬ..... 418

РАНЕНИЯ.....	418
Пример получения ранений.....	419
Общие ранения:	
потеря единиц жизни.....	419
Шок.....	419
Серьёзные раны.....	420
Нокдаун и оглушение.....	420
Калечащие ранения.....	420
Необязательные правила по ранениям.....	420
Кровотечение.....	420
Накопление ран.....	420
Последняя рана.....	420
Состояние пациентов.....	421
Временные штрафы к атрибутам.....	421
Смертельные раны.....	423
Смерть.....	423
ВОССТАНОВЛЕНИЕ.....	423
Восстановление сознания.....	423
Естественное восстановление.....	424
Первая помощь.....	424
Хирургия.....	424
Медицинский уход.....	424
<b>ТАБЛИЦА ПЕРВОЙ ПОМОЩИ</b> .....	424
Высокие значения ЕЖ и исцеление.....	424
Реанимация.....	425
<b>ТАБЛИЦА ВРАЧЕВНОЙ ПОМОЩИ</b> .....	425
Ультратех препараты.....	425
УСТАЛОСТЬ.....	426
Потеря единиц усталости.....	426
Затраты усталости.....	426
Истощение и обезвоживание.....	426
Недостаток сна.....	426
Восстановление усталости.....	427
Добыча пищи.....	427
ВРЕДНЫЕ ФАКТОРЫ.....	428
Кислота.....	428
Воздействия.....	428

Атмосферное давление.....	429
Агрессивные атмосферы.....	429
Холод.....	430
Столкновения и падение.....	430
<b>ТАБЛИЦА СКОРОСТИ ПАДЕНИЯ</b> .....	431
Зоны поражения при падении.....	431
Электричество.....	432
Огонь.....	433
Поджигание предметов.....	433
Гравитация и ускорение.....	434
Жара.....	434
Давление.....	435
Радиация.....	435
Радиоактивные угрозы.....	435
<b>ТАБЛИЦА ЭФФЕКТОВ РАДИАЦИИ</b> .....	436
Морская болезнь.....	436
Удушье.....	436
Вакуум.....	437
Яды.....	437
Описание ядов.....	437
Особые способы попадания яда.....	438
Примеры ядов.....	439
Выпивка и опьянение.....	439
Наркотики.....	440
Синдром отмены.....	440
Передозировка.....	441
БОЛЕЗНИ.....	442
Инфекции.....	442
Заражение.....	443
Заражение ран.....	444
ВОЗРАСТ И СТАРЕНИЕ.....	444



## 15. СОЗДАНИЕ ШАБЛОНОВ..... 445

ШАБЛОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ.....	445
Как работает GURPS: Шаблоны персонажей – не правила!.....	445
Типы шаблонов.....	446
Идея.....	446
Гибкость.....	446
Шаблоны персонажей и взгляды игроков.....	446
Выбор черт.....	447
Определение цены.....	448
Запись.....	448
Список умений.....	448
Скидки.....	448
Поправки на опытность игроков.....	448
Примечания по настройке.....	449
Дополнительные опции.....	449

РАСОВЫЕ ШАБЛОНЫ.....	450
Концепция.....	450
Выбор черт.....	451
Расы ИП и расы НИП.....	451
Расы, созданные игроками.....	451
Определение цены.....	454
Подрасы.....	454
Заполнение пробелов.....	454
Стоимость персонажа и сила расы.....	454

## 16. ЖИВОТНЫЕ И МОНСТРЫ..... 455

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ЖИВОТНЫЕ.....	455
Характеристики животных и монстров.....	456
Индивидуализация животных.....	457
Атрибуты.....	457
Вторичные характеристики.....	457
Черты.....	457
Умения.....	457
Стоимость.....	457
ПИТОМЦЫ И ДРЕССИРОВАННЫЕ ЖИВОТНЫЕ.....	458
Дрессировка животных.....	458
Ездовые и тягловые животные.....	459
Боевые верховые животные.....	459
ФЭНТЕЗИЙНЫЕ МОНСТРЫ.....	460
Повреждения от атак животных.....	460
ЖИВОТНЫЕ В БОЮ.....	461
Примеры роев.....	461

## 17. ТЕХНОЛОГИЯ И АРТЕФАКТЫ..... 462

ТРАНСПОРТ.....	462
Характеристики транспорта.....	462
Базовое движение техники.....	463
<b>ТАБЛИЦА НАЗЕМНОГО ТРАНСПОРТА</b> .....	464
<b>ТАБЛИЦА ВОДНОГО ТРАНСПОРТА</b> .....	464
<b>ТАБЛИЦА ВОЗДУШНЫХ СУДОВ</b> .....	465
<b>ТАБЛИЦА ВОДНОГО ТРАНСПОРТА</b> .....	465
Основы транспортного боя.....	467
Установка оружия на транспорт.....	467
Стрельба из движущегося транспорта.....	469
Масштабирование урона.....	470
ЭЛЕКТРОНИКА.....	471
Коммуникаторы.....	471
Сенсоры.....	471
Компьютеры.....	472
<b>ТАБЛИЦА НОСИТЕЛЕЙ ИНФОРМАЦИИ</b> .....	472
НОВЫЕ РАЗРАБОТКИ.....	473
Требуемые умения.....	473
Сложность.....	473
Концепция.....	473
Прототип.....	473
Изобретение велосипеда.....	473
Поиск дефектов.....	474
Производство.....	474
Финансирование.....	474
ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВО.....	475
Разработка устройств.....	475
Таблица дефектов устройств.....	476
Гениальное изобретательство.....	476
Изобретательство в ходе приключений.....	477
Устройства для неизобретателей.....	477

Устройства стоят денег .....	477
Устройства требуют	
Необычного происхождения .....	477
ФУТУРИСТИЧЕСКИЕ И	
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРТЕФАКТЫ.....	478
Таблица таинственных	
устройств.....	478
Анахронизмы.....	478
СТРАННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ .....	479
Таблица случайных	
побочных эффектов.....	479
МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ .....	480
Чары.....	480
Зачарование.....	481
Прерывание.....	481
Использование	
магических предметов.....	482
Покупка магических	
предметов .....	482
<b>ТАБЛИЦА МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ</b> .....	<b>482</b>
ПОВРЕЖДЕНИЕ ОБЪЕКТОВ.....	483
Эффекты ранений.....	483
Детальный расчёт ЕЖ.....	483
Повреждение зданий и	
сооружений.....	484
Ремонт.....	484
Повреждение щитов.....	484
Поломки.....	485
Сломанное оружие.....	485



<b>18. ВЕДЕНИЕ ИГРЫ.....</b>	<b>486</b>
<i>Настройка правил</i> .....	486
Выбор стиля кампании.....	486
Уровень силы.....	487
Высокоуровневые кампании.....	487
Киношная кампания.....	488
К черту правила,	
полный вперед!.....	489
Начало игровой сессии.....	490
Карты.....	490
Серьёзная подготовка.....	490
У кого есть листы?.....	490
Закрывать или не закрывать?.....	490
Карты, созданные игроками.....	491
Составление карты	
путешествия.....	491
ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ .....	492
Разрешение вопросов по	
правилам .....	492
Как иметь дело с игроками.....	493
Игра за НИП.....	493
Игры по сети.....	494
Броски реакции.....	494
Другие сетевые рефлексы.....	494
Ссылки.....	494
Знания.....	495
Как оставить персонажей	
в живых .....	496
Игровое время.....	497
Когда в сомнении,	
брось и кричи.....	497
Окончание игровой сессии.....	498

Раздача премиальных очков.....	498
Листы использования времени.....	499
Длительные действия.....	499
Учеба.....	499
Работа.....	499
НАПИСАНИЕ СОБСТВЕННОГО	
ПРИКЛЮЧЕНИЯ.....	500
Откуда вы берете идеи?.....	500
Дизайн приключения.....	500
Подземелья.....	501
Обитатели подземелья и	
сюжет.....	501
Ловушки.....	503
Пример таблицы встреч.....	503
Черты хорошего приключения.....	504
Организация	
продолжительных	
кампаний.....	504
Общие кампании и	
переход из одной	
кампании в другую.....	504

## 19. ИГРОВЫЕ МИРЫ..... 505

КУЛЬТУРА И ЯЗЫКИ .....	505
Культуры.....	505
Языки.....	506
ЗАКОНЫ И НАЛОГИ.....	506
Степень контроля.....	506
Этикет путешественника.....	506
Легальность.....	507
Исполнение законов и	
тюремное заключение .....	507
Суд.....	507
Уголовное наказание.....	508
Взятки.....	508
ВИДЫ ОБЩЕСТВЕННОГО	
УСТРОЙСТВА И ПРАВЛЕНИЯ .....	509
Общая картина.....	509
Варианты.....	510
Запреты и ограничения.....	510
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ УРОВНИ.....	511
Вариации в пределах ТУ.....	511
Транспорт.....	512
Оружие и броня.....	512
Энергетика.....	512
Биотехнологии и медицина.....	512
Технологические уровни по	
областям.....	512
Создание локальной	
технологии.....	513
Разница в технологиях.....	513
Улучшение умений в	
других ТУ.....	513
ЭКОНОМИКА.....	514
Покупка и продажа.....	514
Перенос денег в другие миры.....	514
Технологический уровень и	
жанр.....	514
Добыча и её использование.....	515
Золото и серебро.....	515
Производство	
собственных товаров.....	515
Богатство и статус.....	516
Работа.....	516
Наемники.....	517
Рабы.....	518
Поиск работы.....	518
ДРУГИЕ ПЛАНЫ СУЩЕСТВОВАНИЯ .....	519
Изменения лояльности.....	519
Проверки лояльности.....	519
Типы реальностей.....	520
Различия в мирах.....	520

Альтернативные Земли.....	520
Виртуальные реальности.....	520
Путешествие между мирами.....	520
Планарная космология.....	521
Межпланарные путешествия.....	522

## 20. БЕСКОНЕЧНЫЕ МИРЫ 523

КАМПАНИЯ .....	524
Словарь Бесконечных миров.....	524
Договор о Межмирье.....	525
Темная сторона Инфинити.....	525
БЕСКОНЕЧНОСТЬ МИРОВ.....	526
Классы альтернативных миров.....	526
Близкие параллели.....	526
Дальние параллели.....	527
Странные параллели.....	527
Мифические параллели.....	527
Адские параллели.....	528
Миры, рушащие правила.....	528
Карманные вселенные.....	529
ПУТЕШЕСТВИЯ МЕЖДУ ИЗМЕРЕНИЯМИ.....	529
Парахронные транспортеры.....	529
Парахронные проекторы.....	530
Парахронные координаты.....	530
Работа и аварии.....	531
Инфинити Анлимитед.....	535
СТОРОННИЕ ОРГАНИЗАЦИИ.....	538
ПРОТИВНИКИ.....	541
ПАРАХРОНОЗОИДЫ .....	544
СДВИГИ ВРЕМЕННЫХ ПАРАЛЛЕЛЕЙ.....	544

## ТАБЛИЦЫ .....547

БОЕВЫЕ МОДИФИКАТОРЫ.....	547
Модификаторы	
контактного боя.....	547
Модификаторы	
дистанционного боя.....	548
Модификаторы	
активной защиты.....	548
ТАБЛИЦА РАЗМЕРОВ,	
СКОРОСТЕЙ И РАССТОЯНИЙ.....	550
МАНЁВРЫ.....	551
Позы.....	551
ТАБЛИЦЫ ЗОН ПОПАДАНИЯ.....	552
Таблица зон попадания	
людей и гуманоидов.....	552
Зоны попадания	
для негуманоидов.....	552
Таблица зон попадания	
транспорта.....	554
Таблица попадания по	
пассажирам.....	555
КРИТИЧЕСКИЕ УСПЕХ И ПРОВАЛ.....	556
Таблица критических	
попаданий.....	556
Таблица критических	
попаданий в голову.....	556
Таблица критических провалов	
в рукопашном бою.....	557
ЕЖ И СП ПРЕДМЕТОВ И УКРЫТИЙ.....	557
ЕЖ И СП ПОСТРОЕК.....	558
СП УКРЫТИЙ.....	559
РЕАКЦИЯ НИП.....	559
Таблица реакции.....	560
Таблица реакции (прод.).....	561

## СЛОВАРЬ ..... 563

## АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ ..571

# ВВЕДЕНИЕ

Это 2я книга *Базовых правил GURPS четвертой редакции*.

Почему две книги? Последняя редакция, в конце концов, была единой книгой в 256 страниц, плюс примеры персонажей.

Краткий ответ таков: мы добавили множество материала. Что заняло много страниц. Эта новая редакция содержит гораздо больше материала, который ранее был распределен по отдельным книгам (особенно двух *Компедиумов*). Эти новые *Базовые правила* содержат в сумме 576 страниц, что более чем в два раза превышает размер предыдущей редакции. Это внушительная пачка бумаги.

Мы могли бы сделать одну книгу. Но по двум причинам не сделали этого. Во-первых, *тяжелая* толстая книга хороша для остановки пуль, но не удобна для использования. Во-вторых, это была бы дорогая книга. Действительно, слишком дорогая.

Разделением информации на две части мы добились, что все необходимое игроку *есть* в Книге 1. Так книга содержит базовую систему правил и всё для создания персонажа. В черновом варианте она не имела боевых правил вообще... поэтому мы добавили раздел с основами боя. Сейчас игроку непроходима только Книга 1 для начала игры.

Кому нужна данная книга? Ну, в первую очередь и в основном Мастерам. Данная книга содержит детали игровой физики и боя. Так же она описывает технику и технологию, животных и монстров, создание миров и ведение игры. «Инструментальные» главы позволяют мастеру создать новых существ (и даже расы персонажей), артефакты, способности персонажей и целые игровые миры.

Но она не только для Мастеров. Игроки, любящие детали и желающие поучаствовать в творческой части игры, также найдут эту книгу полезной... а также игроки, желающие стать когда-нибудь Мастерами. Просто она не обязательна. Однако *необходима* для совместной работы. Страницы и главы имеют сквозную нумерацию и алфавитный указатель охватывает *обе* книги и повторяется в обоих.

В конечном счёте, ответ на вопрос «почему две книги?» - это *доступность*. Мы хотим что бы система была проста для игры, для изучения, для понимания. Разделением текста на «необходимо для нового игрока» и «всё остальное», надеемся, нам удалось сделать новые *Базовые правила* не только удобными для ношения с собой, но и лучше для

вникания в систему. Дайте нам знать получилось ли это.

- Стив Джексон

## ДОПОЛНЕНИЯ И ИНСТРУМЕНТЫ МАСТЕРА

Мастер игры также найдет полезную информацию в *Экране Мастера GURPS*, который включает все необходимые таблицы для вождения игры по *GURPS четвертой редакции*, копии *GURPS лайт* и таблиц преимуществ, недостатков и умений из *Базовых правил*, Книги 1, также несколько вариантов листов персонажа и иных полезностей.

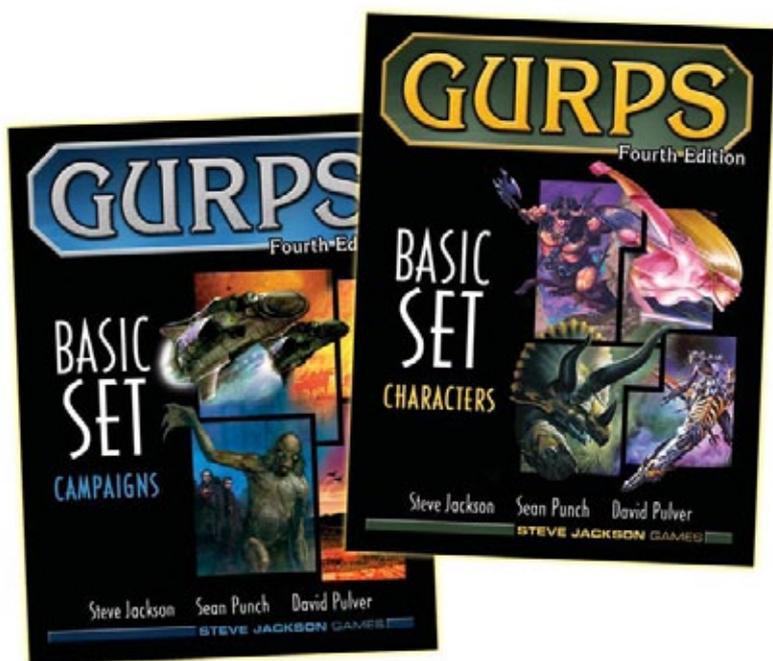
Готов поспорить что у вас есть доступ в Интернет, если вы читаете этот текст, тогда можете посмотреть на:

- Бесплатный форум конторы SJ Games [forums.sjgames.com](http://forums.sjgames.com).

- Журнал *Пирамида*, который, за \$20 в год, предоставляет подписчикам ряд статей в неделю. Многие из них связаны прямо или косвенно к *GURPS*. Это также рецензии, картинки и другие биты данных и вдохновения.

- **e23** наше электронное издательство. Зайдите на [www.sjgames.com/e23/](http://www.sjgames.com/e23/) и найдёте что ищете. Мы уже подготовили множество PDF, от коротких приключений до всех книг правил *GURPS*, и добавляем новые еженедельно. Это будет очень полезный ресурс. Это будет очень полезный ресурс. Можно купить игровые материалы прямо в сети, в формате PDF, по той же карте покупателя что и в заказах Warehouse 23!

- И, конечно, сам сайт *GURPS* ([www.sjgames.com/gurps/](http://www.sjgames.com/gurps/)) где постоянно обновляется информация о всех продуктах *GURPS* и выходах в печать. Одна новая особенность будет реализована для большинства книг *GURPS* пока вы это читаете: на сайте будет список изданий *GURPS* с ссылками на [amazon.com](http://amazon.com)!



# БРОСКИ УСПЕХА

calenur



Всякий раз, когда персонаж пытается выполнить какое-либо действие (например, использовать умение), делается бросок трех кубиков, чтобы определить, удалось ли вам это. Это *бросок успеха*. Для того, чтобы попытка вашего персонажа достигла *успеха*, сумма, выпавшая на кубиках должна быть *меньше или равна* определенному числу – чаще это умение или атрибут. В противном случае бросок *провален*.

*Пример:* если вы пытаетесь взломать замок и ваше умение Взлом равно 9, вы должны выкинуть 9 или меньше на 3к. При результате броска 10 и больше вы потерпите неудачу.

Независимо от числа, против которого вы делаете бросок, результат 3 и 4 *всегда* считаются успехом, а результаты 17 и 18 – *всегда* провал.

В основном, броски кубиков для своего персонажа делает сам игрок. Однако, Мастер всегда может делать броски втайне – см. *Когда бросает Мастер* (с.344).

## КОГДА ДЕЛАЮТСЯ БРОСКИ

Чтобы не превращать игру в бесконечное бросание кубиков, Мастер должен требовать броска только в случаях, когда существует шанс *значимого провала* или *полезного успеха*. В частности, Мастер *должен* потребовать броска, если...

- Здоровье, состояние, друзья, репутация или имущество ИП находятся под угрозой. Это любые погони, бой (даже если цель находится вплотную и не двигается!), шпионаж, воровство и любые подобные «приключенческие» действия.
- ИП пытается заполучить информацию, новые способности, социальное положение, состояние или друзей.

Мастер *не должен* требовать бросков для...

- Простейших обыденных задач – перехода через дорогу, вождения в городе, кормления собаки, поиска магазина за углом или включения компьютера.
- Ежедневной работы на обычной неопасной работе. (Для оценки эффективности работы используется ежесменный «Бросок работь»; см. *Работа*, с.516.)

*Независимо от числа, против которого вы делаете бросок, результат 3 и 4 всегда считаются успехом, а результаты 17 и 18 – всегда провал.*

## КОГДА БРОСАЕТ МАСТЕР

Есть два важных случая, когда бросок делает Мастер. Он не должен позволять игрокам увидеть выпавший результат.

1. *Ситуация, в которой персонаж не может понять, удалось ли ему что-то или нет.* Это верно для любых попыток получить информацию. Примерами могут служить умения Определение лжи, Метеорология, Допрос, Обыск, преимущества вроде Интуиции или Пророка, а также сверхъестественные прорицательские способности. Когда игрок заявляет, что хочет применить подобное умение, Мастер делает тайный бросок. Если бросок успешен, Мастер дает игроку истинную информацию - чем меньше результат, тем больше будет информации. Если он провален - Мастер не дает никакой информации вообще или лжет (чем хуже результат, тем более лжива информация) - что покажется более подходящим.

2. *Ситуация, когда игрок просто не знает, что происходит.* Сюда входит большинство Бросков чувств, бросок Чувства опасности и подобные броски. Представим себе, что партия пробирается сквозь джунгли. На ветке над ними притаился ягуар. Мастер не должен говорить «У вас над головой ягуар. Сделайте бросок, чтобы заметить его». Не должен он говорить и «Всем сделать Бросок зрения. У кого есть Чувство Опасности?». В каждом из этих случаев он дает игрокам слишком много информации. Вместо этого Мастер делает броски для каждого персонажа сам, скрыто от игроков. Если кто-либо пройдет проверку, Мастер может сказать «Осторожно! Ты заметил ягуара на ветке на высоте в двадцать ярдов!». Если никто не выполнил проверку... партию ждет сюрприз.

## МОДИФИКАТОРЫ

Зачастую в правилах указаны модификаторы для определенных бросков успеха. Эти премии и штрафы влияют на число, *против которого вы бросаете* - целевое число, а не результат, выпавший на кубиках. Премии всегда увеличивают ваши шансы, а штрафы - уменьшают их.

К примеру, в описании умения Взлом указано: «-5 при работе на ощупь (например, в полной темноте)». Если уровень умения Взлом равен 9, то взламывая замок в полной темноте вы должны бу-

дете бросать против 9 минус 5, то есть против 4.

Определенные сценарии также могут предоставлять некоторые модификаторы относительной сложности работы в определенной ситуации. Например, в описании приключения сказано, что данный замок крайне примитивен, и поэтому взламывается с +10. Если ваше умение Взлома равно 9, вы будете бросать против 9+10, то есть против 19, поскольку максимально возможный результат броска на 3к - 18, кажется, что вы не можете ошибиться в принципе. Это почти всегда оказывается верно, но не совсем так - см. *Критический провал* (с.348).

Если не указано иначе, все модификаторы накопительны. Например, если вы попытаетесь

открыть тот примитивный замок в темноте, будут применяться оба модификатора - и вы будете бросать против 9-5+10 = 14.

Многие распространенные модификаторы указаны в параграфах *Культура* (с.23), *Язык* (с.23), *Модификаторы технологических уровней* (с.168), *Знакомство* (с.169), *Модификаторы снаряжения* (с.345), *Сложность задачи* (с.345).

## Базовый и эффективный уровень умения

Ваше базовое умение - реальный уровень умения, указанный на листе персонажа. Эффективный уровень для каждой конкретной задачи - базовое умение с учетом всех штрафов и премий для нее.

## БРОСКИ ПО УМОЛЧАНИЮ

Когда требуется сделать бросок умения вы должны иметь *определенные способности* в данном умении, чтобы выполнить задание. В идеале вы должны вложить в умение очки, но многие действия может выполнять и нетренированный персонаж. Только воин может уметь биться мечом, но *кто угодно* может взять меч и рубануть им.

Умение, которое может быть использовано кем-либо без специальной тренировки, называется умением «по умолчанию» от других умений или атрибутов. Это значит, что вы можете попытаться выполнить действие, сделав бросок против одного из атрибутов или других умений со *штрафом*. Этот «бросок по умолчанию» является обычным броском успеха.

*Пример:* умение Взлом имеет уровень по умолчанию «ИН-5»; таким образом, любой может попытаться взломать замок *без тренировки*, сделав бросок успеха против числа, на 5 меньше, чем его значение ИН. Если ваш ИН равен 10, вы можете открыть обычный замок при результате броска 5 или меньше, выпавшем на 3к. Чем вы умнее, тем больше у вас шансов - но тренировки всегда дадут больше!

В описании каждого умения сказано, к каким умениям и атрибутам он относится по умолчанию, и с какими штрафами. Если указано несколько уровней по умолчанию, вы всегда выбираете лучший из них.

*Пример:* Допрос имеет уровни по умолчанию «ИН-5, Запугивание-3 и Психология-4». Если вы не опытный допросчик, вы все равно можете выбить ответ из пленника, перехитрив его (ИН-5), напугав (Запугивание-3) или победив в «играх разума» (Психология-4). Если вы обладаете значениями ИН 12, Запугивание 14 и Психология 13, ваши значения по умолчанию будут равны 7, 11 и 9 соответственно. Бросок Допроса делается против 11, лучшего значения из этих трех.

### Правило 20-ти

Если умение базируется на атрибуте, который выше 20, то при вычислении умения по умолчанию считайте, что этот атрибут равен 20. Например, если вы обладаете ИН 25, уровень Взлома по умолчанию (ИН-5) будет равен 15 - а не 20. Такие ограничения не применяются к броскам по умолчанию от других умений.

### «Нет уровня по умолчанию»

Некоторые действия невозможны без тренировок. умения вроде Алхимии, Карате и магических заклинаний не имеют уровня по умолчанию. Если вы не прошли обучение им, вы вообще не можете пытаться их применить.

## МОДИФИКАТОРЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Качество доступного вам оборудования влияет на броски умений в случаях, где оно используется:

*Без оборудования:* -10 для технологических умений, -5 для других. Некоторые умения вообще невозможно использовать, не обладая нужным оборудованием!

*Импровизированное:* -5 для технологических умений, -2 для других.

*Базовое:* Без модификатора. Это наиболее обычный вариант.

*Хорошего качества:* +1. Стоимость 5х базовой.

*Отличного качества:* +2. Стоимость около 20х базовой стоимости.

*Лучшее, доступное на вашем ТУ:* +ТУ/2, округляется вниз (минимум +2). Обычно не продается!

Если вы используете снаряжение качества «базовое» или лучше, но находящееся не в идеальном состоянии, *дополнительно* применяются следующие штрафы:

*Не хватает важного элемента:* -1 за каждый.

*Поврежденное оборудование:* от -1 до -3.

Модификаторы снаряжения отражают качество:

- «Расходных материалов» и инструментов для криминальных, военных и шпионских умений – Взлома, Взрывных работ, Подделки, Наблюдения, Утаивания и Изменения внешности.

- Содержимого вашего рюкзака для уличных умений – Рыбной ловли или Выживания.

- Инструментов или лаборатории для научных и медицинских умений – Алхимии, Диагностики, Метеорологии, Навигации и Хирургии.

- Мастерской и набора инструментов для умений сборки, изобретения и ремонта: Оружейник, Плотник, Электрик, Ремонт электроники, Инженер, Слесарь, Каменотес, Механик, Кузнец и т.п.

- Студии для творческих умений – Изобразительного искусства, Ювелира, Фотографирования и т.д.

*Пример:* в случае с умением Первой помощи, «импровизированное» снаряжение может заключаться в чистых листьях и глине; «базовое» - в стерильных бинтах; «хорошее» - представлено обычной аптечкой; «отличное» - реанимационным набором (можно найти в отделениях скорой помощи); «лучшее» - целым госпиталем. Если не хватает антисептика, спасатель получит -1, а если вы добыли аптечку из затопленного грузовика, то получаете штраф -1 или хуже.

В вышеприведенных примерах со Взломом, базовый уровень умения всегда составляет 9, а эффективный уровень - 4, 19 и 14 в трех разных случаях.

Понятия «базовое умение» и «эффективное умение» применяются ко всем броскам успеха, а не только к броскам умений.

Когда вы делаете бросок атрибута, защиты (с.374), самоконтроля (с.120) и т.п., ваше базовое умение равно немодифицированному значению, а эффективный - итоговому модифицированному целевому значению.

Вы не можете делать бросков успеха, если эффективный уровень умения ниже 3, за исключением бросков защиты (с.374).

## СЛОЖНОСТЬ ЗАДАЧИ

Если Мастер считает, что бросок успеха может быть легче или сложнее в данной ситуации, он может назначить *модификатор сложности*. Он отделен от модификаторов за культуру, снаряжение, язык, технологический уровень и т.п. персоны, выполняющей данную задачу, и может даваться любому, пытающемуся ее выполнить. Он складывается со всеми другими модификаторами.

К примеру, если Мастер считает, что единственный способ привлечь внимание определен-

ной аудитории - выполнить бросок Публичного выступления с -2, модификатор сложности в данной ситуации будет -2. При выступлении перед данной группой любой получит этот штраф, в дополнение ко всем личным модификаторам за язык, культуру, Голос и т.д.

В описании многих умений уже указаны модификаторы сложности - к примеру, -5 при Взломе на ощупь - но количество возможных ситуаций столь велико, что все предусмотреть невозможно. Ниже приведены несколько примеров для Мастеров:

**+10 - Автоматический успех.** Задачи, настолько обыденные, что Мастер считает, что бросок не нужен, за исключением особых обстоятельств. *Пример:* бросок Вождения, чтобы завести машину.

**+8 или +9 - Тривиальная.** Ситуации, когда провал почти невозможен, и для него необходимо крайнее невезение. *Пример:* бросок вождения для объезда пустой парковки.

**+6 или +7 - Очень легкая.** Провал возможен, но маловероятен. *Пример:* бросок Вождения для спуска по пустой подземной дороге.

**+4 или +5 - Легкая.** Большинство обычных задач, ежедневная работа. *Пример:* бросок Вождения по небольшому городу.

**+2 или +3 - Весьма нетрудная.**

Немного рискованная задача, которую большинство людей смогут выполнить без труда. *Пример:* бросок Вождения для езды по городу.

**+1 - Нетрудная.** Большинство найдут ее рискованной, но профессионал проделает ее с легкостью. *Пример:* Бросок вождения для прибытия к финишу в автогонках.

**0 - Средняя.** Большинство приключенческих действий и умений, используемых в стрессовой ситуации. *Пример:* бросок Вождения во время погони.

**-1 - Затруднительная.** Задача, которая доставит проблемы новичку, но не профессионалу. *Пример:* бросок Вождения в погоне на высокой скорости.

**-2 или -3 - Весьма затруднительная.** Стрессовая ситуация, бросающая вызов даже профессионалу. Опытные приключенцы без колебаний пойдут на этот риск! *Пример:* бросок Вождения во время погони на высокой скорости по занятой автомагистрали.

**-4 или -5 - Сложная.** Даже эксперт попытается избежать этого. Настоящий «мастер» по-прежнему не встретит особых проблем. *Пример:* бросок Вождения для погони по скоростной магистрали с одновременной стрельбой из окна.

**-6 или -7** – *Очень сложная.* Ситуации, в которых даже мастера подумают дважды. *Пример:* бросок Вожделения при погоне по скоростной магистрали во время бури.

**-8 или -9** – *Опасная.* Это тот случай, когда даже величайшие мастера не надеются на успех. *Пример:* бросок Вожделения для погони со стрельбой по скоростной магистрали в бурю.

**-10** – *Невероятная.* Человек в здравом уме даже пытаться не будет. Мастер может запретить такие попытки. *Пример:* бросок Вожделения, когда вы удерживаете руль коленями, а сами стреляете из гранатомета – во время скоростной погони в бурю.

Эти модификаторы предполагают наличие *тренировки*. Чтобы получить представление о сложности задачи для использующих умение по умолчанию, штраф по умолчанию добавляется к модификатору сложности.

*Пример:* Персонаж, никогда не учившийся водить, использует Вожделение с уровнем по умолчанию ЛВ-5. Для него даже повседневные поездки – «Легкая» задача (+4 или +5) для опытного водителя – станут «Средними» (ЛВ) или даже «Затруднительными» (ЛВ-1), и практически непременно довольно неприятными.

Модификатор сложности может использоваться Мастером *вместо* других модификаторов, если исход задачи не очень важен – или действие слишком напряжено – чтобы избежать длинных строчек возможных штрафов и премий. К примеру, в автомобильной погоне на неисправной машине Мастер может просто увеличить модификатор сложности на одну-две ступени, вместо наложения штрафа за плохое состояние оборудования (машины в данном случае).

### **Затраты времени**

Вы можете уменьшить штрафы на сложную задачу – или даже получить премию – выполняя ее медленно и аккуратно, стараясь все сделать правильно.

И наоборот, если вы торопитесь и не успеваете в срок, даже простейшая работа может оказаться затруднительной.

*Дополнительное время:* затраты большего количества времени, чем это необходимо (решает Мастер) могут дать премию к *небоевым* действиям: время  $\times 2$  даст +1,  $\times 4$  даст +2,  $\times 8$  даст +3,  $\times 15$  даст +4 и  $\times 30$  даст +5. К примеру, работа в течение целого дня (8 часов) над часовой задачей даст +3. Эта премия дается только в случае, если Мастер считает, что долгая работа может принести выгоду. Вы можете затратить больше вре-

мени на открытие сейфа или исследование инопланетного артефакта, но не на погоню за убегающим!

*Недостаток времени:* дает штраф, равный -1 за каждые отнятые 10% времени. Например, выполнение работы за половинное время (-50%) даст штраф в -5. Обычно максимальное уменьшение времени – 90% (выполнение работы за 1/10 обычного времени), со штрафом -9. В киношных играх Мастер может позволить одну попытку с -10 для *мгновенного* решения проблемы; к примеру, бросок Механики с -10, чтобы починить двигатель, пнув машину! Тем не менее, вы не можете ускорить работу, требующую определенного количества времени из-за законов мира (химическая реакция, например) или ограничений снаряжения (максимальная скорость автомобиля). В спорных случаях решающее слово остается за Мастером.

Если в описании умения уже указаны модификаторы за затрачиваемое время, они являются приоритетными по сравнению с вышеописанными. Например, магические заклинания используют собственные правила длительного сотворения заклинаний (см. *Церемониальная магия*, с.238), и не могут быть ускорены обладателями высокого уровня в умении (см. *Магические ритуалы*, с.237).

## **ДЛИТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ**

Мастер может определить серьезные проекты «длительными задачами», требующими многих человеко-часов работы с использованием одного или нескольких атрибутов или умений. Например, постройка веревочного моста через пропасть – по решению Мастера – займет 40 человеко-часов обычного труда, основанного на ЛВ, 24 человеко-часов работы Плотника, и восемь – работы Инженера.

Обычный предел работы для каждого человека – восемь часов за 24-часовой день. В конце каждого дня *каждый работник* делает бросок против умения, которое он в этот день использовал (за НИП бросает Мастер). Успешный бросок учитывает эти восемь часов в сроках работы; критический успех дает на 50% больше. При провале сделана только половина работы. Критический провал не только не приносит никакой выгоды, но и *разрушает* 2к человеко-часов уже выполненной работы!

При наличии руководителя он может потратить *весь* свой день на контролирование работы персонала, а не на работу самостоятельно. Делается бросок Администрирования, если организация труда имеет большее значение, чем энтузиазм и вдохновение, или Лидерства в противоположной ситуации (на усмотрение Мастера). В случае успешного броска работники получают +1 на свои броски в этот день; при критическом успехе – +2. При любом провале броска руководитель не приносит никакой пользы.

Возможны и более длительные рабочие «смены». Чтобы заставить НИП работать дольше, необходим бросок Влияния (см. *Броски влияния*, с.359). Каждый день работы свыше 8 часов делается бросок ЗД со штрафом -1 за каждый час работы дольше 10 часов. При успешном броске делается обычный бросок умения и (за исключением критического провала) отработанное время учитывается как обычно. При провале броска ЗД вы получаете на бросок умения штраф, равный значению провала или -2 (что хуже), и *теряете* равное количество ЕУ – но в случае успешного броска умения вы все-таки сделали эту работу. Критический провал считается как и любой обычный – но вы настолько устали, что не можете работать на следующий день!

При необходимости можно ускорить работу, как это описано в параграфе *Затраты времени*. Все работники, выполняющие данный вид работ, делают броски умений с указанными штрафами за скорость работы. Например, обычные трудяги, делающие веревочную переправу, описанную выше, могут попытаться сделать работу всего за 20 человеко-часов, но бросок ЛВ будут делать с -5.

Точно также вы можете затратить больше времени и получить премию. Например, если те рабочие потратят 80 часов, то необходим будет бросок ЛВ+1. Тем не менее, такая стратегия может и не сработать, если затраты дополнительного времени будут иметь форму удлинённых смен.

## ВЕЛИЧИНА УСПЕХА ИЛИ ПРОВАЛА

После того, как вы вычислили эффективное умение, добавив к базовому все необходимые модификаторы, бросьте 3к для определения результата. Если сумма, выпавшая на кубиках, меньше или равна эффективному умению, бросок успешен; разница между эффективным умением и результатом броска – *величина успеха* (успешность).

*Пример:* если ваш эффективный уровень умения 18, а вы выбросили на кубиках 12 – бросок успешен; величина успеха равна 6.

Если результат броска оказался выше вашего эффективного умения – ваш бросок провалился, разница между результатом и эффективным умением является *величиной провала* (провальностью).

*Пример:* если ваш эффективный уровень умения 9, а результат броска – 12, вы провалили бросок; величина провала равна 3.

Величину успеха или провала необходимо определять всегда, поскольку многие правила используют их для расчета результатов, имеющих значение для игры. Даже если в правилах по этому поводу ничего не сказано, Мастер может наградить за большую величину успеха особо удачным результатом, или назначить наихудшие последствия при значительной величине провала!

Особо малые или большие результаты бросков, приводят к особым эффектам – оказывающимся за пределами обычного провала или успеха – независимо от реального значения величины успеха или провала.

### Критический успех

Критический успех – это особо хороший результат. Он выпадает следующим образом:

- Бросок 3 или 4 – это *всегда* критический успех.
- Бросок 5 – критический успех, если ваше *эффективное умение* 15+.
- Бросок 6 – будет считаться критическим успехом, если ваше *эффективное умение* 16+.

Когда вы выбрасываете критический успех, Мастер определяет, что случилось. Это всегда что-то хорошее! Чем меньше результат броска, тем больше «пользы» он принесет.

*Критическое попадание* – это критический успех, выпавший при атаке. В данном случае Мастер не придумывает сам, что случилось. Вместо этого он использует *таблицу Критических попаданий* (с.556).

## НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ВЛИЯНИЕ НА БРОСКИ УСПЕХА

Мы предлагаем два варианта правил для Мастеров, желающих позволить игрокам тратить *Премиальные очки персонажа* (с.489), чтобы влиять на результаты игры. Помните, что эти правила могут спровоцировать игроков жертвовать развитием персонажа в пользу сиюминутного успеха. Лучше всего они подходят для жанров, где герои обычно «побеждают», но не очень быстро развиваются; например, в классических героических комиксах.

Мастер может ограничить количество очков, которые каждый игрок может таким образом потратить за игровую сессию.

### Покупка успеха

Игрок может потратить премиальные очки персонажа, чтобы изменить исход *последнего* броска успеха. Он должен заплатить 2 очка, чтобы превратить критический провал в обычный, 1 очко – чтобы сделать поражение победой, и за 2 очка может превратить обычный успех в критический. Эти затраты суммируются, если результат изменяется на несколько шагов (так, превращение критического провала в критический успех обойдется в 5 очков). Чтобы предотвратить победу в каждом бою серией критических попаданий, Мастер может запретить приобретение критических успехов, по крайней мере, в бою.

Поскольку «гарантированный успех» может разрушить всю интригу, это правило не рекомендуется для игр в жанре ужасов или таинственных приключений.

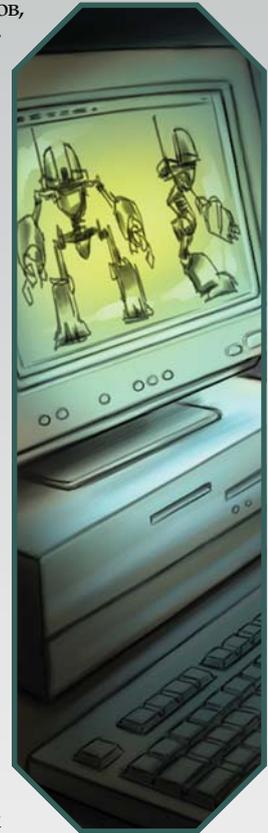
### Контроль мира игроками

Игрок может потратить свои премиальные очки, чтобы указать точные игровые эффекты своего успеха. Всякий раз, когда он выбрасывает критический успех (или в ситуациях, когда бросок не нужен), он может потратить 2 очка, и добавить *правдоподобный* элемент в мир или сцену. Игрок, выбросивший критический успех, добьется того же эффекта, потратив всего одно очко. Это действие замещает любой другой выгодный эффект такого критического успеха.

*Пример:* Доктор Смит работает в Федеральной оружейной лаборатории, когда гигантский робот врывается через главный вход четверьмя этажами ниже. Смит выполняет бросок чувств, и замечает атаку. Игрок Смита говорит: «Только что я проходил мимо пульта охраны, и видел робота на мониторах. Я подхожу к пульта и настраиваю сенсоры на робота». Мастер не предусматривал никаких пультов, сенсоров и т.д., но такое развитие событий находит вероятным, и соглашается. Игрок Смита платит 2 очка, и Мастер вписывает эту сцену в события.

Кроме того, что предлагаемое игроком развитие событий должно быть правдоподобно, его также должен одобрить Мастер и остальные игроки. В общем, Мастер должен одобрить предложение, которое обеспечивает продвижение по сюжету, спасает жизнь ИП или просто яркое и творческое. Мастер *не должен* позволять предложения, нарушающие ход сюжета, противоречащие ранее установленным фактам, наносящие вред другим ИП или крадущие у них действия. В спорных случаях игроки и Мастер могут попытаться договориться.

Мастер должен утвердить любой элемент, добавленный с помощью этого правила, и он становится постоянной частью игрового мира!



## Критические провалы

Критический провал – это особый плохой результат. Он выпадает на кубиках следующим образом:

- Бросок 18 – всегда критический провал.
- Бросок 17 будет критическим провалом, если ваше *эффективное умение* 15 или меньше; в другом случае это будет обычный провал.
- Любой результат, на 10 превышающий уровень *эффективного умения* – критический провал: 16 при умении 6, 15 при умении 5, и так далее.

Когда вы выбрасываете критический провал, последствия определяет Мастер. Это всегда что-то плохое – и чем больше результат броска, тем хуже последствия.



Критический промах – критический провал, выпавший при атаке. В этом случае Мастер не определяет результат, а использует *таблицу Критических промахов* (с.556).

## Повторные попытки

Иногда вы получаете только одну попытку на данное действие (обезвреживание бомбы, прыжок через яму, исполнение песни королю). В других случаях вы можете пытаться снова и снова, до тех пор, пока действие вам не удастся (поймать рыбу, взломать замок, исследовать яд). В некоторых же случаях вы не можете узнать, удалось вам действие или нет, до тех пор, пока не станет слишком поздно для повторных

попыток (перевод древней карты сокровищ, сделать заказ во французском ресторане, построить корабль). Наконец, бывают случаи, когда при провале вы получаете ранение, но можете выдержать несколько таких попыток (залезть на стену, впечатлить свирепого дикаря).

Мастер должен использовать здравый смысл, чтобы отличать вышеописанные случаи, исходя из текущей ситуации и действий игроков. Как правило:

- Если первый провал убивает персонажа или уничтожает объект попытки – это все.
- Если провал вызывает повреждения некоторого рода, учтите их, и позвольте игрокам предпринять новую попытку через «разумное» время (в описаниях умений часто указано необходимое время).
- Если провал не наносит повреждений, повторные попытки возможны по прошествии разумного времени, но делаются они с -1 за каждую повторную попытку – то есть, -1 на вторую попытку, -2 на третью, и так далее – пока игрок не достигнет успеха или не сдастся.
- Если повторные попытки – норма для этой задачи (к примеру, атаки в бою), или в случае длительных действий, сообщите игрокам, что данная попытка провалилась, но они могут делать новую без штрафов – за обычное количество времени.

# СОСТЯЗАНИЯ

Иногда возникает ситуация, когда два персонажа должны будут сравнить атрибуты, умения или другие черты, чтобы определить победителя. Владелец более высокого значения *не обязательно* победит... хотя имеет больше шансов. «Состязание» – быстрый способ разрешить спорную ситуацию, не погружаясь в детали. Во время Состязания каждый из участников делает бросок успеха против необходимой способности – со всеми нужными модификаторами – и сравнивает результат с результатом оппонентов. Существует два различных способа сделать это.

## БЫСТРОЕ СОСТЯЗАНИЕ

«Быстрое состязание» – это соревнование, занимающее очень короткое время – зачастую всего одну секунду, а может быть – происходящее *мгновенно*. Примерами могут послужить два противника, выхватывающие пистолеты, или два ме-

тателя ножей, пытающихся попасть как можно ближе к центру мишени. Каждый соревнующийся делает бросок успеха. Если один выполнил его, а другой провалил – победитель очевиден. Если бросок выполнили оба, победителем будет тот, у кого величина успеха окажется больше; если оба провалили – тот, у кого величина провала броска окажется меньше. Ничья означает, что победитель не выявлен (в вышеприведенных примерах, оба стрелка выхватывают пистолеты одновременно, или ножи вонзаются в цель на равном расстоянии от яблочка).

### Значение победы

Значение, которое победитель выиграл у проигравшего очень часто оказывается важным – успех на 5 против провала на 5 обычно значит больше, чем успех на 2 против успеха на 1! «Значение победы» выигравшего – разница между величиной успеха победителя и проигравшего, если оба выполнили броски; сумма величины успеха

победителя и величины провала проигравшего, если один выполнил бросок, а другой его провалил, или разница между величиной провала проигравшего и победителя – если оба провалили броски.

### Броски сопротивления

Многие способности, влияющие на жертву, не желающую воздействия, дают ей право на сопротивление, используя атрибут, умение или другую сверхъестественную способность. Иногда это Быстрое состязание между атакующей способностью и сопротивлением жертвы, в этом случае применяются два особых правила:

1. Атакующий должен сделать *успешный бросок атаки*. Он не может победить просто с меньшим провалом. Если он проваливает бросок – он проигрывает автоматически, и защищающемуся нет необходимости делать бросок сопротивления.
2. Чтобы атака подействовала, атакующий должен *победить в состязании*. Любая ничья трактуется в пользу защищающегося.

## ОБЫЧНЫЕ СОСТЯЗАНИЯ

Это медленное соревнование, где предпринимается несколько действий - к примеру, армрестлинг.

Каждый соревнующийся делает бросок успеха. Если один выполнил его, а другой провалил - победитель очевиден. Если оба провалили или выполнили бросок - относительное положение не изменяется, и делается новый бросок. Когда-нибудь один из персонажей прокинет бросок, а другой - провалит. В этот момент определяется победитель - персонаж, выполнивший бросок.

Длительность соревнования в игровом времени различается для разных действий, и остается на усмотрение Мастера. В бою каждая попытка обычно занимает одну секунду, но в случае библиотечных исследований, когда судьба мира зависит от того, кто найдет нужные писания первым, каждая попытка может представлять несколько дней.

### Очень высокие или низкие значения

Если оба соперника имеют значение 6 и меньше, обычное состязание может затормозить игру, поскольку оба будут вы-

## ПРАВИЛО 16-ТИ

Если сверхъестественная атака (магическое заклинание, пси-способность и т.п.) позволяет бросок сопротивления, и субъект *живой* или *разумный*, эффективное умение атакующего не может превышать *высшего* из значений 16 или реального сопротивления субъекта. Если же она выше - необходимо уменьшить ее значение до этого уровня.

*Пример:* маг имеет эффективный уровень умения в заклинании Чтения разума 18. если он попытается прочитать мысли цели с Волей 16 или меньше, он будет бросать против 16. Если же субъект имеет волю 17, то против 17. а если цель имеет Волю 18 и выше - он будет бросать против 18.

брасывать провал за провалом. Чтобы сохранить динамику, нужно поднять *меньшее* из значений до 10, и увеличить *большее* на то же число.

*Пример:* в состязании 5 против 3, увеличением обоих значений на 7 такое состязание превращается в состязание 12 против 10.

В случае обычного состязания при высоких значениях (14 и выше) процесс также может затянуться - ведь может пройти достаточно много времени, прежде чем кто-то провалит бросок. Для ускорения состязания надо будет *низшее* из состязующихся значений опустить до 10, и уменьшить *большее* на то же число.

*Пример:* в состязании 19 против 16, вычтя 6 из каждого, мы будем проводить состязание 13 против 10.

Когда оба значения выше 20 - например, состязание по СЛ между динозаврами - даже этого будет недостаточно. Вместо этого *низшее* значение уменьшается до 10, а *высшее* - умножается на 10/низшее значение, округляя вверх.

*Пример:* в состязании 600 против 500, высшее значение становится  $10/500 = 12$ , а низшее - уменьшается до 10 - получается состязание 12 против 10.

# ФИЗИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

Ниже приведены правила для обычных физических задач, важных для приключений. Если же правил для нужного вам действия вы не нашли, бросок ЛВ делается для задач, требующих точности, или ЗД в тех случаях, когда важна выносливость. Для определения перемещаемого веса или выполненной работы, используется Базовый груз. Скорость движения обычно пропорциональная Базовому движению. Больше информации по основным атрибутам и вторичным характеристикам вы сможете найти в Главе 1.

## ЛАЗАНИЕ

Чтобы лазать по чему-либо сложнее лестницы, необходим бросок Лазания (с.183). По умолчанию его уровень равен ЛВ-5. Модификаторы к этому броску зависят от сложности поверхности (см. ниже). В любом случае, уровень нагрузки также вычитается из значения броска. Лазание с тяжелым рюкзаком очень опасно!

Первый бросок делается, когда вы начинаете лезть, а затем - каждые пять минут. Любой провал означает падение (см. *Падение*, с.431). Если вы застраховались веревкой, вы упадете только на ее длину - если не выбросите критического провала.

Таблица ниже указывает модификаторы умений и обычную скорость лазания для наиболее

распространенных случаев. В большинстве случаев используется скорость, данная в столбце «Обычное». Столбец «В бою» используется, если вы лезете в состоянии ярости или страха, что всегда стоит по меньшей мере 1 ЕУ - или *удвоенного* количества ЕУ, указанного в тексте приключения или Мастером. Лазание в бою - это манёвр Движения.

Лазание	Мод.	В бою	Обычное
По лестнице вверх	нет броска	3 ступеньки/с	1 ступенька/с
По лестнице вниз	нет броска	2 ступеньки/с	1 ступенька/с
Обычное дерево	+5	1 фут/с	1 фут/3 с.
Обычная гора	0	1 фут/2 с	10 фут/мин
Каменная стена	-3	1 фут/ 5 с.	4 фут/мин
Современное здание	-3	1 фут/ 10 с	2 фут/мин
По веревке вверх	-2	1 фут/с	20 футов/мин
По веревке вниз			
(без снаряжения)	-1	2 фут/с	30 фут/мин
(со снаряжением)	-1	12 фут/с	12 фут/с

## КОПАНИЕ

Скорость копания зависит от типа почвы, Базового груза землекопа (равен СЛ×СЛ/5) и качества инструментов.

*Рыхлая почва, песок и т.д.:* человек может выкопать 2×БГ куб. футов в час (ф<sup>3</sup>/ч).

*Обычная почва:* до БГ ф<sup>3</sup>/ч. Один человек с киркой может разрыхлить до 4×БГ ф<sup>3</sup>/ч, сделав обычную почву рыхлой – которую легче убирать. Наиболее эффективный способ – один человек рыхлит почву, двое убирают.

*Твердая почва, глина и т.д.:* сначала необходимо разрыхлить – со скоростью 2×БГ ф<sup>3</sup>/ч, затем извлекается со скоростью 2×БГ ф<sup>3</sup>/ч. Один человек с киркой и лопатой сможет выкопать только 0,6×БГ ф<sup>3</sup>/ч – он теряет слишком много времени на смену работы.

## РАЗНИЦА В ГРАВИТАЦИИ

Гравитация в мире измеряется в «G», обычная земная гравитация равна 1G. Сравнительно с ней, на Марсе гравитация равна 0,38G, а на Луне – 0,17G.

*Микрогравитация* – чрезвычайно низкая гравитация (присутствующая, к примеру, на астероиде или небольших лунах) – в игровых целях – любая ниже 0,1G.

*Нулевая гравитация* – невесомость, «свободное падение» – встречается в космосе и на борту любого космолета, не использующего ускорение, вращение или иначе не создающего искусственной гравитации.

В условиях увеличенной или уменьшенной гравитации масса остается неизменной – изменяется вес.

### Нагрузка и Движение в условиях измененной гравитации

Если местная гравитация превышает 1G, умножьте сумму веса вашего тела и всей вашей ноши на (местная гравитация в G)-1. Это – лишний вес, нагружающий вас из-за высокой гравитации. Он добавляется к нагрузке, когда вы рассчитываете Движение.

*Пример:* ваш вес – 150 фунтов, и вы несете еще 30 фунтов вещей. В мире с гравитацией 1,2G, это будет означать лишний вес (150+30)×(1,2-1) = 36 фунтов. Поскольку вы уже несете 30 фунтов, ваша итоговая нагрузка будет равна 66 фунтов.

Если местная гравитация меньше 1G, вес вашей ноши умножается на значение местной гравитации, когда вы рассчитываете нагрузку. Подобному уменьшению подвергается и вес вашего тела; это не будет влиять на нагрузку, но позволит вам прыгать дальше. В условиях очень низкой гравитации вы, может быть, даже сможете передвигаться быстрее, чем это позволяет ваше Базовое движение, используя широкие прыжки, а не шаги.

В *невесомости* вы плаваете в пространстве (если не используете маневровые двигатели, магнитную обувь и т.д.) Если вы не можете летать, то должны оттолкнуться от твердой поверхности, чтобы сдвинуться с места. В это время ваше Движение равно СЛ/2, округляется вниз. Эта скорость сохраняется, пока вы не схватитесь за что-нибудь или не столкнетесь с препятствием!

### Действия в измененной гравитации

В условиях гравитации, отличающейся от 1G, правила по прыжкам (с.352) нуждаются в доработке. Нормальная дистанция прыжка умножается на отношение 1G к местной гравитации. К примеру, в условиях 1,25G, вы прыгнете в 1/1,25 = 0,8 раз меньше обычного, а при 0,2G – в 1/0,2 = 5 раз дальше. (*Исключение:* не умножается «премиальная» дистанция за взятый разбер!). Если такое изменение правил позволит

вам прыгнуть в два и более раз дальше обычного, используются правила по Супер-прыжкам (с.89) для расчета скорости движения во время прыжка.

При метании предметов (с.355), дистанция полета также умножается на отношение 1G к местной гравитации – в точности как для прыжков. Повреждения от брошенных предметов не изменяются, поскольку зависят от массы.

Уровень гравитации влияет и на падение. Умножьте конечную скорость падения на уровень местной гравитации. Что из этого последует – см. *Падение* (с.431).

Невесомость влияет на ваши умения и броски ЛВ; см. *Свободное падение* (с.197). Это не важно, когда вы используете лучевое оружие (если оно не имеет Отдачу 2 и больше), инструменты или технику, специально разработанную для условий невесомости (например, космолет).

### Увеличение G и штрафы к атрибутам

Если местная гравитация отличается от вашей родной (см. *Родная гравитация*, с.17), некоторые физиологические функции могут пострадать. Изменение гравитации, которое вы можете перенести без штрафов – ваше «G-изменение». Обычно оно равно 0,2G, если у вас нет преимущества Устойчивость к перегрузкам (с.60).

В условиях более высокой или низкой гравитации, чем обычно, посчитайте степень изменения, округляя вверх. К примеру, землянин, привыкший к 1G будет считать 0,81G или 1,19G как нулевое G-изменение, а 0,8G и 1,2G – уже как одно G-изменение.

*ЛВ:* вы получаете -1 к ЛВ за каждую ступень G-изменения разницы (-1 за каждые две полные ступени, если у вас есть преимущество Опыт гравитации с.57). Этот штраф применяется в любой ситуации, требующей ловкости или расчета баллистических траекторий; он влияет на Палаш, Вождение и Огнестрельное оружие, но не на Лучевое оружие и Взлом.

*ИН:* вы получаете -1 к ИН за каждые полные две ступени G-изменения в *увеличенной* гравитации, по причине уменьшения притока крови к мозгу и общей утомляемости. Более низкая гравитация не дает штрафов к ИН.

*ЗД:* вы получаете -1 к ЗД за каждые два уровня G-изменения в более *высокой* гравитации, поскольку сердцу тяжелее работать. Значение ЕУ уменьшается на то же значение. Вы не получаете штрафов в низкой гравитации – хотя микрогравитация или невесомость может вызвать приступ космической болезни (см. *Синдром адаптации к невесомости*, с.434), или даже длительное ухудшение самочувствия.

Больше информации о влиянии штрафов к атрибутам на вторичные характеристики вы можете найти в параграфе *Временные штрафы к атрибутам* (с.421).

*Твердый камень:* должен дробиться киркой со скоростью БГ ф<sup>3</sup>/ч (очень твердый – еще медленнее), потом – извлекается: БГ ф<sup>3</sup>/ч.

Всё вышесказанное подразумевает наличие железных или стальных инструментов! При работе деревянными инструментами (обычно на ТУ5 и ниже) скорость уменьшается *вдвое*, а при работе импровизированным инструментарием (голыми руками, столовыми приборами и т.д.) – в *четыре раза* и больше.

### **Необходимое время и затраты усталости**

Для расчета времени, необходимого для выкапывания требуемой ямы, необходимо сначала вычислить объем ямы в куб.футах (умножив глубину, ширину и длину в футах). Затем полученное значение делится на скорость копания, соответствующую почве – см. выше.

Каждый час работы стоит 1 ЕУ для рыхлой почвы, 2 – для обычной, 3 – для твердой, и 4 – для камня.

### **ХОДЬБА**

Скорость пешего перехода на дальние дистанции зависит от наземного Движения. Изначальное Базовое движение уменьшается из-за нагрузки (см. *Нагрузка и движение*, с.17), ранений (см. *Общие ранения*, с.419) и утомления (см. *Потеря единиц усталости*, с.426). Расстояние в милях, которое вы можете пройти за один день в идеальных условиях, равно 10×Движение.

Если у вас есть преимущество Увеличенное движение (наземное), то вы можете применять его множитель к этой дистанции. К примеру, Увеличенное движение 1 (наземное) умножит Движение вдвое, и удвоит расстояние дневного перехода. См. *Увеличенное движение* (с.52).

Успешный бросок умения Ходьба (с.200) увеличит пройденное расстояние на 20%. Бросок делается ежедневно. Если группу ведет лидер с умением Лидерство 12+, группа делает один бросок Ходьбы на всех – по *среднему* уровню умению. (Для тех, кто его не изучал, используется уровень по умолчанию – 3Д-5). Успешный бросок увеличит дальность перехода для всей группы на 20%; если же выброшен провал – вся группа может забыть о дополнительном расстоянии.

Когда использование этих правил приводит к различной скоро-

сти членов группы, вся группа должна двигаться со скоростью *самого медленного* из ее членов – или разделиться. Помните, что группа, которая делает единый бросок Ходьбы, автоматически выбирает самую медленную скорость.

### **Ландшафт**

Теперь, когда вы вычислили максимальное расстояние дневного перехода, оно модифицируется за качество ландшафта.

*Очень плохой:* глубокий снег, дремучий лес, горы, джунгли, болота, мягкий песок. ×0,20.

*Плохой:* пересеченная местность (включая реки), лес, крутые холмы. ×0,50.

*Средний:* перелесок или пологие холмы. ×1,00.

*Хороший:* плоскогорье, равнины. ×1,25.

*Когда использование этих правил приводит к различной скорости членов группы, вся группа должна двигаться со скоростью самого медленного из ее членов – или разделиться.*

### **Погода**

Погодные условия также могут снизить расстояние перехода:

*Дождь:* дождь вдвое уменьшает скорость ходьбы по любому ландшафту, кроме тех случаев, когда используется дорога. Эффекты дождя на дорогах – см. ниже, *Дороги*.

*Снег:* снег глубиной по щиколотку уменьшает скорость вдвое. При снежном покрове большей глубины скорость уменьшается в четыре и более раз. *Исключение:* лыжи позволяют двигаться по снегу любой глубины как по Среднему ландшафту. умение Ходьба заменяется на умение Лыжи (с.221).

*Лед:* мокрые дороги (из-за дождя, таяния, и т.д.) под влиянием холода покрываются ледяной коркой. Это уменьшает вдвое скорость по любому ландшафту. *Сплошной лед* – как на замерзшем озере или реке – по сути, отдельный тип ландшафта; он считается за Плохой. *Исключение:* использование коньков может превратить сплошной лед из Плохого ландшафта в Хороший. Во время путешествия на коньках умение Ходьба заменяется на Коньки (с.220).

### **Дороги**

В хорошую погоду большинство дорог считаются за Средний ландшафт, независимо от удобства окружающего ландшафта. Лучшие из дорог могут даже давать премии, считаясь Хорошими.

Во время дождя грунтовые и гравийные дороги превращаются в жидкую грязь, и становятся Очень плохим ландшафтом. Лучшие дороги останутся Средними (но не будут Хорошими в любом случае) даже во время дождя.

В снегопад или гололед, дороги считаются Средним ландшафтом, но передвигающиеся по ним получают штрафы, описанные в параграфе *Погода* (см. выше), пока дороги не будут почищены.

### **Необходимое время и затраты усталости**

Вышеуказанное подразумевает, что вы потратили целый день на подготовку к походу, сам поход и отдых после него, не занимаясь учебой и чем-либо другим. Это верно, даже если вы прошли очень мало – чем тяжелее ваша ноша, и сложнее условия, тем медленнее вы идете и чаще останавливаетесь на привалы.

Если вы прерываете путешествие на какие-то другие действия (приключения), то вы теряете ЕУ при остановке. Подробности можно найти в параграфе *Затраты усталости* (с.426).

### **ЗАДЕРЖКА ДЫХАНИЯ**

Приключенцам часто приходится задерживать дыхание – для ныряния или чтобы защититься от ядовитых газов, удушения, вакуума и т.д. Продолжительность времени, на которое вы можете задерживать дыхание, определяется вашим ЗД, как описано ниже:

*Бездействие* (спокойное сидение, медитация): ЗД×10 секунд.

*Легкие действия* (управление транспортом, ходьба): ЗД×4 секунд.

*Тяжелые действия* (пазание, бег, бой): 3Д секунды.

Эти расчеты подразумевают, что у вас была секунда на глубокий вдох (требует манёвра Концентрации в бою). Если вы перед задержкой дыхания подверглись гипервентиляции, длительность задержки умножается на 1,5 – или на 2,5, если гипервентиляция чистым кислородом. Успешный бросок умения Контроль дыхания (с.182) умножает это время еще дополнительно на 1,5. Однако, если вас застали врасплох, и не было времени хорошо вдохнуть – к примеру, если рядом взорвалась газовая граната – время задержки вместо этого уменьшается *в два раза*.

Независимо от обстоятельств, каждый уровень преимущества Задержки дыхания (с.41) удваивает время, на которое вы можете задерживать дыхание.

По истечению этого времени вы начинаете терять по 1 ЕУ в секунду. При достижении 0 ЕУ, вы должны каждую секунду делать бросок Воли, чтобы не упасть без сознания, и можете погибнуть, если вас не спасут. Подробности можно найти в параграфе *Удушение* (с.436).

## Прыжки

Когда вы хотите перепрыгнуть что-либо с МР, *на 3 меньше, чем ваш* (сюда относятся большинство «обычных» препятствий), Мастер может сказать «Хорошо, ты перепрыгнул!» и продолжить игру. Такой прыжок считается автоматически успешным. Только когда преграда кажется действительно серьёзной или мастер специально поставил это препятствие, используйте эти правила.

### Дальность прыжка

Расстояние, на которое вы можете прыгнуть, определяется вашим Базовым движением:

*Прыжок в высоту:*  $(6 \times \text{БД}) - 10$  дюймов. Например, Базовое движение 6 позволит вам подпрыгнуть на 26 дюймов. Для прыжка с разбега, прибавьте число ярдов, которые вы пробежали к значению БД в данной формуле. Максимальная высота прыжка с разбега в два раза больше, чем у прыжка с места.

*Прыжок в длину:*  $(2 \times \text{БД}) - 3$  фута. Например, Базовое движение 6 позволит с места прыгнуть на 9 футов. Для прыжка с разбега, прибавьте число ярдов, которые вы пробежали к значению БД в данной формуле. Максимальная длина прыжка с разбега в два раза больше, чем у прыжка с места.

Обладатели Увеличенного движения (наземное) (с.52) могут применять его множитель к БД перед подстановкой его в формулу, когда используют разбег. Это используется *вместо* количества ярдов разбега! К примеру, лошадь с БД 6 и Увеличенным движением 1 делает прыжки с разбега, как если бы ее БД было равно 12.

Имеющие Супер-прыжки (с.89) удваивают *итоговое* расстояние прыжка в два раза за каждый уровень этого преимущества. Этот эффект складывается с эффектами Увеличенного движения!

Помните, что 12 дюймов равно одному футу, а 3 фута – одному ярду (или одной *клетке* на тактической карте).

на что-либо (на стол, например) в бою необходимо затратить целый ход на манёвр Движения. Если прыжок не *слишком* сложен, Мастер примет, что вы сделали этот прыжок. (Не надо прерывать бой на расчеты расстояния прыжка каждый раз, когда кому-то придет в голову перепрыгнуть стул!) Однако, вы должны будете сделать бросок ЛВ, если сделаете вертикальный прыжок или на большое расстояние в длину. Сложный прыжок (в яму, например), может дать вам к броску ЛВ от -1 до -5. Будут ли применяться штрафы, и каким они будут – определяет Мастер. При провале вы падаете. Подъем потребует двух манёвров Смены положения. При критическом провале вы сбиваете предмет, через который прыгали, или неудачно приземляетесь – и

## НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПО ПРЫЖКАМ

Нижеследующие правила – *необязательны*. Используйте их только если вам нужна большая детализация!

### СЛ и Прыжки

Базовое движение – готовая мера для способности прыжков – в конце концов, она означает скорость бега, а бег – лишь серия быстрых прыжков. Однако, необычайно сильные герои и монстры в фантастике могут делать мощные прыжки даже не будучи быстрыми. Для отражения этого, Мастер может позволить тем, чей БГ превышает вес их тела, использовать *высшее* значение из СЛ/4 (округленной вниз) или Базового движения для подстановки в формулы дистанций прыжков.

### Прыжки с нагрузкой

Большого реализма можно достичь, умножая расстояние прыжка на модификатор нагрузки, указанный в параграфе *Нагрузка и Движение* (с.17):  $\times 1$  для Нет нагрузки,  $\times 0,8$  для Легкой,  $\times 0,6$  для Средней,  $\times 0,4$  для Тяжелой, и  $\times 0,2$  для Сверхтяжелой.

### Прыжки в бою

Данные выше формулы расчета дистанции прыжка подразумевают, что вы перед прыжком приседали и готовились. В бою это требует двух последовательных манёвров Концентрации. Если вы прыгаете без такой подготовки, любое расстояние уменьшается вдвое.

Если в бою вы перепрыгиваете через небольшое препятствие (с МР на 3 меньше вашего, или еще меньше), вы должны использовать манёвр Движения, а прыжок стоит одного дополнительного очка движения.

Для перепрыгивания более крупного препятствия (к примеру, стула) или запрыгивания

получаете обычное повреждение за падение с данной высоты (см. *Падение*, с.431).

Чтобы забраться на вертикальное препятствие без необходимости в броске ЛВ, нужны два последовательных манёвра Движения. Это действие автоматически успешно.

### умение Прыжки

Если у вас есть умение Прыжки (с.203), при расчете расстояний вы можете *заменять* Базовое движение на половину уровня этого умения (округляется вниз). Кроме того, когда вы выполняете сложный прыжок, то можете делать бросок умения Прыжки, а не бросок ЛВ, как обычно.

## ПОДНЯТИЕ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Базовый груз - СЛ×СЛ/5 ф. - отражает вес, который вы можете поднять и переместить. Мастер может позволить игрокам объединять их БГ (но не Силу), когда это кажется обоснованным - например, если они бегут с носилками или толкают фургон.

*Подъём одной рукой:* 2×БГ (занимает 2 секунды).

*Подъём двумя руками:* 8×БГ (занимает 4 секунды).

*Толчок и опрокидывание:* 12×БГ. Удвойте при наличии разбега. Мастер также может списать вес с неустойчивого объекта, чтобы его было легче опрокинуть.

*Нести на спине:* 15×БГ. Таким образом, вы можете носить больше, чем в состоянии поднять... но каждую секунду, в случае если ваша нагрузка свыше 10×БГ (это Сверх-тяжелая нагрузка), вы теряете 1 ЕУ.

*Медленно двигать:* зависит от вашей опоры и поверхности, вы можете катить или раскачивать 50×БГ.

### Тянуть и тащить

Когда вы тянете за собой груз без чьей-то помощи, используется его полный вес. Эффективный вес уменьшается *вдвое*, когда вы тянете салазки по снегу или льду, делится на 10 в случае использования двухколесной тележки, или на 20 - если у вас есть четырехколесная телега. (Не забывайте к весу груза добавить вес тележки или саней, прежде чем модифицировать вес!)

В любом случае, если поверхность гладкая и относительно ровная - к примеру, бетонный пол, асфальтовая дорога или замерзшее озеро - эффективный вес груза уменьшается *вдвое*. Это уменьшение складывается с эффектами саней или тележек. После применения всех модификаторов итоговый эффективный вес не может превышать 15×БГ, если вы вообще хотите сдвинуть объект. Определите ваш уровень нагрузки при полученном эффективном весе, и рассчитайте его влияние на Движение как обычно.

### Поднятие и перемещение объектов в бою

Во время боя вы можете поднять предмет, весящий не более вашего Базового груза, предпри-

няв один секундный манёвр Подготовки. Поднятие чего-либо более тяжелого требует нескольких последовательных манёвров Подготовки: двух с использованием одной руки, или четырех - *обеими* руками. Чтобы поднять нежелающего того *персонажа*, вы должны в первую секунду схватить его (см. *Захваты*, с.370). Он может пытаться освободиться в то время, когда вы пытаетесь его поднять!

Чтобы пнуть, прикрыться, толкнуть или иначе сдвинуть препятствие в бою, необходим манёвр Атаки. Таким образом вы можете сдвинуть или опрокинуть предмет весом до 12×БГ. Если у вас было достаточно места для разбега до вашего полного Движения, толчком вы сможете опрокинуть вдвое больше (до 24×БГ). Это потребует манёвра Движения. Данные правила применяются только для неподвижных предметов; в случае с теми, кто может активно сопротивляться - используйте правила Толчок (с.371).

Если вы используете тактическую карту, не забывайте помечать предметы на ней в случае их падения. Это особенно важно для нарисованных объектов! Аналогично, предметы, взятые сражающимися, также должны удаляться с карты.

В любом случае, если попытка кажется разумной, не останавливайте битву для сравнения веса с БГ. Используйте здравый смысл. Получайте удовольствие!

### умение Тяжелая атлетика

Успешный бросок против умения Тяжелая атлетика (с.205) увеличивает ваш БГ на 5% за каждую единицу величины успеха, когда вы пытаетесь поднять тяжелый предмет. К примеру, если у вас уровень умения Тяжелая атлетика 14, то при результате броска 9 вы сможете поднять на 25% больше. Бросок делается один раз на попытку.



## Бег

Скорость бега или наземного перемещения, равны вашему Базовому движению, с учетом нагрузки - см. *Нагрузка и движение* (стр. 17). Бег в бою - просто серия маневров Движения.

Ниже приведены более подробные правила, если важно точно знать, успели ли герои к цели, убежали ли от злобных карликов, и т.д.

### Спринт

Спринт - это бег с полной выкладкой. Он очень быстрый, но весьма изнурительный (см *Затраты усталости*, ниже). Используйте его, когда вам нужно *быстрее* пересечь короткое расстояние.

2, вы будете бежать со скоростью 7 в первую секунду, Движением 14 во вторую, 21 в третью, и достигнете максимальной скорости 28 на четвертой секунде.

Максимальной скорости при спринте вы можете достичь только при движении по более или менее прямой траектории, и по хорошей поверхности. Любое отклонение от направления «вперед» требует замедления до нормального Движения на одну секунду, прежде чем вы сможете возобновить спринт.

### Спокойный бег

Если вам предстоит забег на длинную дистанцию, вы, возможно, захотите сбавить темп, чтобы избежать изнурения.

## ПЛАВАНИЕ

Если вы не Амфибия (с.40) или не Водный (с.145), вы должны делать бросок Плавания всякий раз, когда погружаетесь в воду с головой. Плавание по умолчанию имеет уровень ЗД-4. Бросок делается, когда вы в первый раз входите в воду, и повторно каждые 5 минут.

*Модификаторы:* +3, если вы вошли в воду добровольно; штраф, равный удвоенному уровню нагрузки (так, Тяжелая нагрузка даст -6); +1, если вы Полный, +3, если Толстый, или +5, если Очень толстый (см. Комплексия, с.18).

В случае провала броска вы вдыхаете воду! Потеряйте 1 ЕУ и бросайте каждые 5 секунд, пока не утонете, не будете спасены (см. *Спасение на воде*, ниже) или не выполните бросок, подняв голову над водой. Если вы успешно выплыли, сделайте еще один бросок через минуту; в случае успеха дальнейшие броски делаются снова через 5 минут. Конечно же, вы можете звать на помощь!

Вы можете пытаться сбросить доспехи и т.п., после успешного первого броска Плавания. Снятие каждого предмета требует броска ЛВ; с -4, если вы пытаетесь снять щит, шлем или броню. Проваленный бросок означает вдыхание воды - как описано выше.

Когда вы достигаете 0 ЕУ, то должны каждую секунду делать бросок Воли, или потеряете сознание, и скорее всего, умрете, если не будете спасены. См. *Удушье* (с.436).

### Скорость плавания

Наземные жители, такие как люди, имеют водное Движение, равное БД/5 (округляется вниз), хотя могут незначительно изменить это значение; см. *Движение в других средах* (с.18). Минимальное Движение в воде для таких персонажей - 1 ярд/с.

Амфибии и Водные существа имеют водное Движение, равное полному Базовому движению.

При плавании на дальние дистанции используйте 10-секундные периоды. Количество ярдов, которые вы сможете проплыть за 10 секунд, равно 10-кратному водному Движению, сниженному за нагрузку (см. *Нагрузка и Движение*, с.17). К примеру, водное Движение 1 и Тяжелая нагрузка позволят вам за 10 секунд проплыть всего лишь 4 ярда.

## ПОЛЕТ

Во время полета используйте правила по *Ходьбе* (с.351) и *Бегу* со следующими изменениями:

- «Воздушное движение» (равное удвоенной БС, все дроби отбрасываются) заменяет «наземное движение» (равное БД). Все модификаторы за ранения, усталость и нагрузку применяются точно как для наземного движения.
- «Увеличенное движение (воздух)» заменяет «Увеличенное движение (наземное)». При скоростном полете («беге») ускорение с Увеличенным движением рассчитывается как указано в правилах по *Спринту*.
- умение «Полет» (с.195) заменяет умения *Ходьба* и *Бег*.
- Условия поверхности можно игнорировать, но ветер и прочие погодные условия могут обеспечить аналогичные эффекты.

Спринт возможен при беге по *прямой* в течении двух и более секунд. Прибавьте 20% к вашему Движению *после первой секунды*. Например, при БД 7, вы можете бежать со скоростью 8,4 ярдов в секунду, после секунды обычного бега со скоростью 7 ярдов в секунду.

На тактической карте, где движение идет по отдельным одноярдовым клеткам, необходимо отбросить все дроби, получив округленное значение Движения; в примере выше вы получите Движение 9. Помните, что даже самые медленные спринтеры получают +1 к скорости движения. Так, спринтер с Движением 9 и меньше сможет пробежать одну лишнюю клетку на боевой карте.

Если у вас есть Увеличенное движение (наземное), вы можете ускориться на значение, равное БД каждую секунду до достижения максимальной скорости. *Вместо* вышеуказанной премии 20% вы используете свой множитель Увеличенного движения. К примеру, с БД 7 и Увеличенным движением

Размеренный бег равен *половине* скорости спринта, рассчитанной выше.

К примеру, с наземным Движением 7, вы будете спокойно бежать со скоростью 4,2 ярдов/с по хорошей поверхности; так, вы сможете за 7 минут пробежать мило.

### Затраты усталости

Каждые 15 секунд спринтерского или минуты размеренного бега, сделайте бросок *большего* из значений ЗД и умения *Бег* (с.218). В случае провала вы теряете 1 ЕУ. Как только ваши ЕУ будут равны 1/3 от первоначального значения или ниже, снизьте вдвое Движение для любых видов бега. См. *Усталость*, стр. 426.

Заметьте, что хотя спокойный бег вдвое медленнее спринта, он тратит ЕУ в *четыре раза* медленнее, так что вы сможете убежать в два раза дальше прежде чем устанете. Это неверно для обладателей мета-черты *Машина* (с.263), которые никогда не устают - в общем, считайте, что они всегда используют спринт.

## Затраты усталости

Через каждую минуту плавания с максимальной скоростью, сделайте бросок ЗД или умения Плавание, что *выше*.

или просто ЛВ для попадания в достаточно большую зону. Примените стандартные модификаторы за размер цели, скорость и дистанцию.

*Пример:* У вас СЛ 12, что дает вам БГ 29 фунтов. Вам надо перебросить 120-фунтовое тело через канаву шириной два ярда. Делите вес на БГ:  $120/29 = 4,1$ . Это попадает между строками 4,0 и 5,0, так что считается за 5,0. Соответствующий *модификатор дистанции* - 0,12. Умножаем на СЛ, дальность получается  $0,12 \times 12 = 1,4$  ярда. Ой! Тело на дне канавы.

## ЛОВЛЯ

Если кто-то кидает предмет *в вас*, вы можете использовать активную защиту для избегания атаки. Однако, если он по желанию кидает предмет *вам* - успешным прицеливанием в вашу область - вы можете попытаться поймать его. Для этого сделайте бросок ЛВ или подходящего умения Спорт, с -4, если вы не предпринимали в ожидании броска манёвра Ожидания, но с +1 за каждые две единицы величины успеха персонажа, который бросал вам предмет. Это засчитывается за парирование рукой.

Вы также можете попытаться *перехватить* предмет, брошенный кому-то другому, когда он пролетает мимо вас. Это рассчитывается как парирование против метательного оружия (см. *Парирование*, с.376). В случае успеха вы ловите предмет в воздухе.

В случае провала, теряете 1 ЕУ. Как только ваши ЕУ будут равны 1/3 от первоначального значения или ниже, снизьте вдвое ваше Движение для любых видов плавания; см. *Усталость*, с.426.

Если вы плывете медленнее, или просто удерживаетесь на поверхности, данный бросок делается лишь каждые 30 минут.

## Спасение на воде

Вы можете использовать умение Плавание для спасения утопающих. Сделайте бросок Плавание с -5, плюс или минус разница вашей СЛ и спасаемого. Если игрок старается использовать удачную технику спасения, Мастер может дать премию к броску.

При провале вы вдохнули воду и теряете 1 ЕУ, но можете попытаться снова через одну минуту. В случае критического провала жертва почти топит вас! Это обойдется вам в 6 ЕУ, и вы должны прервать попытку спасения.

## МЕТАНИЕ

Все что вы в состоянии поднять - то есть все предметы весом до 8×БГ - можно метнуть. Если предмет, который вы хотите метнуть, не в ваших руках, вы должны сделать один или несколько манёвров Подготовки, чтобы поднять его. См. *Поднятие и перемещение предметов* (с.353).

Метание объекта во время боя (будь это атака или нет) требует манёвра Атака. Вы можете метать предметы весом до 2×БГ одной рукой, для более тяжёлых требуется две руки. Сделайте бросок ЛВ-3 для броска в конкретную цель,

## Дистанция броска

Чтобы избежать замедления игры расчетами, мастер должен позволять любые броски, которые он считает *логичными*... но когда необходимо узнать *точное* расстояние броска, воспользуйтесь данной процедурой:

1. Разделите вес предмета в фунтах на ваш БГ, чтобы вычислить «коэффициент веса».

2. Найдите *коэффициент* веса в колонке «коэффициент веса» из таблицы выше. Округляйте до *большее* значения.

3. Запомните соответствующий *Модификатор дистанции* из колонки «модификатор дистанции».

4. Умножьте вашу СЛ на модификатор дистанции, чтобы определить дистанцию (в ярдах) на которую вы можете метнуть предмет.

Коэффициент веса	Модификатор дистанции
0,05	3,5
0,10	2,5
0,15	2,0
0,20	1,5
0,25	1,2
0,30	1,1
0,40	1,0
0,50	0,8
0,75	0,7
1,00	0,6
1,50	0,4

## Повреждения от брошенных предметов

Брошенные предметы наносят прямые повреждения, зависящие от вашей СЛ (см. Таблица повреждений, стр. 16), с поправкой на вес предмета, которая дана в таблице ниже. Тип нанесенных повреждений обычно дробящий. Хрупкий предмет (или брошенный персонаж) получит такое же количество повреждений, какое и нанесет. Делайте бросок повреждений отдельно для брошенного предмета и для цели.

Вес	Повреждения
До БГ/8	Прямые, -2 за кубик
До БГ/4	Прямые, -1 за кубик
До БГ/2	Прямые
До БГ	Прямые, +1 за кубик
До 2×БГ	Прямые
До 4×БГ	Прямые, -1/2 за кубик (округляем вниз)
До 8×БГ	Прямые, -1 за кубик

*Пример:* у вас СЛ 28, что дает БГ 157 фунтов, и прямые повреждения 3к-1. Вы попадаете во врага 50-фунтовым мешком цемента. Этот вес находится в промежутке между БГ/4 (39 фунтов) и БГ/2 (78 фунтов). Как указано в таблице выше, он наносит немодифицированный прямой вред - 3к-1.

Коэффициент веса	Модификатор дистанции
2,0	0,30
2,5	0,25
3,0	0,20
4,0	0,15
5,0	0,12
6,0	0,10
7,0	0,09
8,0	0,08
9,0	0,07
10,0	0,06
12,0	0,05



## Умения **Метание** и **Искусство метания**

Когда вы метаете предмет, уместающийся в вашей ладони – бутылку, камень или гранату – вы можете делать бросок против умения **Метания** (с.226), чтобы попасть в цель *или* область. Более того, если вы знаете это умение на уровне ЛВ+1, добавьте +1 к СЛ перед ее использованием с модификатором расстояния. Если же вы знаете умение **Метания** на уровне ЛВ+2 и лучше – добавьте +2 к СЛ.

Если вы обладаете умением **Искусство метания** (с.226), вы можете использовать его для метания *чего угодно*. Если вы знаете это умение на уровне ЛВ, добавьте +1 СЛ перед ее умножением на модификатор дистанции, и +1 за кубик к прямому повреждению. Эти премии увеличиваются до +2, если вы знаете **Искусство метания** на уровне ЛВ+1 и лучше.

## **Метательное оружие**

Вышеописанные правила предназначены для метания камней, тел, телевизоров... всего, кроме *оружия*. Бросание оружия отличается по трем пунктам:

1. Метательное оружие для попадания использует умение **Метание оружия** (с.226), а не **Метание** или ЛВ (но **Искусство метания** *может* использоваться для метания оружия).

2. Большинство видов метательного оружия летят значительно дальше, чем «обычные» предметы из-за своей формы и стабилизации. Другие имеют *меньшую* дальность из-за способа метания. К примеру, вы можете бросить нож так же далеко, как предлагают правила, но дистанция, на которой он попадет в цель острием и нанесет повреждения – значительно меньше.

3. Метательное оружие имеет острие, острые грани, наконечники и т.д., концентрирующие ударную силу. Оно почти всегда наносит больше повреждений, чем показывают данные правила.

## **СВЕРХ-УСИЛИЕ**

Усилием воли вы можете заставить свой организм выложиться до предела, превзойдя обычные ограничения. Это называется «сверх-усилием». Обладатели мета-черты **Машина** не могут использовать **сверх-усилия!**

Вы можете использовать **Сверх-усилие** для увеличения БГ (*но не* Силы) при копании или поднятии тяжестей; расстояния дневного перехода при ходьбе; Движения при беге или плавании; расстояния (*но не* БД) при прыжках; и СЛ для метания, одного броска СЛ или взве-

дения арбалета или лука, слишком тугих для вас. Вы не можете использовать сверх-усилие для увеличения времени задержки дыхания – это самоубийственно!

Для использования сверх-усилия сделайте бросок Воли.

**Модификаторы:** -1 за каждые 5% увеличения способностей (например, для увеличения СЛ на 10% бросок делается с -2). Если вы устали, применяется штраф, равный количеству потерянных ЕУ. Если вы разозлены, напуганы или спасаете дорогих вам людей (на усмотрение Мастера, но обычно для этого вы должны провалить бросок Страх, Самоконтроля соответствующего недостатка, или быть жертвой успешной попытки Запугивания).

Сверх-усилие утомляет вас независимо от того, успешно оно или провалилось. Моментальные действия (прыжки и метание) стоят 1 ЕУ за попытку. Длительные задачи (копание, бег, плавание и т.д.) требуют нескольких бросков сверх-усилия, и стоят по 1 ЕУ за бросок. Использование при ходьбе несколько отличается – см. ниже. Стоимость сверх-усилия оплачивается немедленно после броска Воли. Обратите внимание, что потраченные на данный бросок ЕУ не дадут штрафа к нему, но в полной мере будут применяться к последующим броскам, пока вы не восстановите ЕУ.

В случае успеха вы получаете желаемое увеличение физических возможностей. Это, конечно, не гарантирует успеха – вы все равно можете провалить бросок ЛВ при прыжке даже со сверх-усилием, например. При критическом успехе броска вы не платите ЕУ за сверх-усилие.

При провале ваши способности не изменяются.

Критический провал означает, что вы теряете количество ЕЖ, равное потраченным на попытку ЕУ – включая все затраты ЕУ, которые бы требовались и без сверх-усилия – а действие *автоматически проваливается!* Если вы выбросили на кубиках 18, то должны немедленно сделать бросок ЗД, чтобы не получить временный недостаток, связанный с выполняемой задачей (примеры можно найти ниже). Восстановление происходит в точности как описано в *Продолжительности калечащих ранений* (с.422). Плохой бросок ЗД может привести к получению постоянного недостатка!

### **Примечания по некоторым физическим действиям**

Для использования сверх-усилия вместо броска Воли вы можете

делать бросок против соответствующего умения (Ходьба, Бег, Прыжки, Метание и т.д.), основанный на Воле, если оно окажется лучше.

**Копание:** за каждый час копания сделайте бросок сверх-усилия и *добавляйте* 1 ЕУ к обычной стоимости. При критическом провале вы повреждаете спину, и эти повреждения восстановятся только после отдыха (Первая помощь не поможет); при результате 18 вы временно приобретаете недостаток Боли в спине (с.123).

**Ходьба:** один бросок сверх-усилия делается каждый день. Сверх-усилие увеличивает затраты на 2, когда вы останавливаетесь во время марша (см. *Усталость*, с.426). Повреждения за критический провал начисляются в конце дня, и основаны на модифицированном штрафе за ЕУ. К примеру, если вы при остановке обычно теряли 5 ЕУ, во время использования сверх-усилия вы потеряете 7 ЕУ, а если выкинули критический провал – закончите день еще и с потерей 7 ЕЖ. При использовании умения Ходьба, делайте *один* бросок Ходьбы от Воли, с -1 за 5% дополнительного расстояния помимо основного +20% за успешный бросок Ходьбы (-1 за +25%, -2 за +30% и так далее).

**Прыжки:** при критическом провале вы повреждаете ногу или стопу (случайно или на выбор Мастера); при результате 18 вы временно получаете недостаток Сломанная нога (см. *Хромота*, с.141).

Сломанная нога (см. *Хромота*, с.141).

**Плавание:** за каждую минуту плавания делайте бросок сверх-усилия и оплачивайте 1 ЕУ. Это делается *дополнительно* к затратам ЕУ за проваленные броски ЗД при плавании.

**Метание:** увеличение СЛ влияет на повреждения и расстояние броска, но не на БГ для расчета вашей способности вообще кинуть что-либо. Для такой попытки сначала делается отдельный бросок сверх-усилия поднятия тяжестей. Премии за Метание или Искусство метания применяются *после* расчета сверх-усилия.

### **Необязательное правило: сверх-усилие в бою**

С разрешения Мастера бойцы могут использовать сверх-усилие в бою. Для таких действий используются отдельные правила – в основном для того, чтобы избежать замедления боя из-за дополнительных бросков и расчетов.

Вы должны заявить использование сверх-усилия и потратить лишние ЕУ до броска защиты или атаки. Критический провал при этом броске приводит к получению вреда (1 ЕЖ) руке (при блокировании, парировании или атаке оружием, щитом или рукой) или ноге (при уклонении или ударами ногой) *помимо* обычных результатов критического провала. СЛ не защитит вас от этого вреда!

*Усилим воли вы можете заставить свой организм выложиться до предела, превзойдя обычные ограничения.*

**Поднятие и перемещение предметов:** за каждую минуту продолжающегося усилия вы должны сделать бросок сверх-усилия и заплатить 1 ЕУ (в *дополнение* к 1 ЕУ в секунду за перетаскивание тяжестей свыше 10×БГ, если это так). Критические провалы – аналогичны таковым при копании. Если используется умение Тяжелая атлетика, вы делаете *один* бросок умения от Воли, с -1 за каждые 10% дополнительного БГ. Это делается вместо обычной премии 5% за единицу успешности.

**Бег:** за каждые 15 секунд спринта или минуту спокойного бега делается один бросок сверх-усилия и платится 1 ЕУ. Это происходит *дополнительно* к затратам ЕУ за проваленные броски ЗД во время бега! При критическом провале вы повреждаете ногу; при результате 18 вы временно получаете недостаток

**Яростная защита:** если вы предпринимаете любой манёвр кроме Тотальной атаки, вы можете потратить 1 ЕУ, получив +2 на один бросок активной защиты. (Вы можете использовать эту премию для снижения штрафов за парирование одной рукой нескольких атак; см. Парирование, с.376).

**Град ударов:** если вы предпринимаете манёвр Атаки, вы можете уменьшить вдвое штраф за Быстрый удар (см. Быстрый удар, с.370), потратив 1 ЕУ за атаку.

**Могучие удары:** если вы делаете Атаку в контактном бою, то можете потратить ЕУ на то, чтобы получить премию к повреждению, аналогичную Тотальной атаке (мощная), не жертвуя защитой. Это стоит по 1 ЕУ за атаку. Вы не можете использовать одновременно Град ударов и Могучие удары!

# БРОСКИ ЧУВСТВ

«Броски чувств» включают броски Зрения, Слуха, Вкуса/Запаха и все другие броски использования специфических средств восприятия – как Сканирование (с.81) или Восприятия вибрации (с.96).

Чтобы заметить что-то с помощью этих чувств, бросьте против вашего параметра Восприятие, с модификацией соответствующим вариантом Обостренных чувств (с.35): Обостренное зрение для бросков зрения, Обостренный слух для бросков слуха, и т.д.

**Бросок понимания:** успешный бросок чувства означает, что вы заметили что-то. Этого обычно достаточно, но в некоторых случаях Мастер может потребовать второй бросок чтобы *понять*, что именно вы заметили; например, понять, что услышанный вами «крик совы» в действительности – зов воина-индейца или что учуянный вами слабый запах принадлежит цветам растений-людоедов. Это бросок на ИН для определения подробностей, которые может понять любой, или против соответствующего умения, если значение может распознать только эксперт.

**Чувство опасности:** если у вас есть преимущество Чувство опасности (с.47) и провален бросок чувства или бросок понимания, то при встрече с чем-то *опасным* Мастер может скрытно сделать бросок Восприятия за вас. В случае успеха, вы все-таки почувствуете опасность!

## ЗРЕНИЕ

Делайте бросок зрения всякий раз, когда вам важно что-то увидеть.

**Модификаторы:** любая премия за Обостренное зрение; +3 за Гиперспектральное зрение; модификаторы за размер цели и расстояние до нее (с.550), от -1 до -10 за частичную темноту. В *полной* темноте броски зрения бесполезны, если персонаж не обладает особыми преимуществами или технологией. Чтобы заметить что-либо на равной поверхности – к примеру, машину, едущую по дороге – бросок делается с +10. Эта премия *не* применяется для поиска спрятанных предметов, чтения текстов, различения лиц и т.д.

Когда вы пытаетесь увидеть, что-то скрытое умышленно, мастер может расценить ваш бросок как быстрое состязание против умения скрывать (Маскировка, Утаивание и т.п.), и позволить – или *потребовать* – заменить ваш параметр

Восприятие умением Наблюдатель или Поиск в этом броске.

Помните, что форма планеты блокирует зрение за пределами горизонта. На планете размером с Землю дальность линии горизонта составляет около трех миль для наблюдателей 5-6 футов ростом. Мастер должен увеличить это расстояние для наблюдателей, находящихся выше. В космосе линии горизонта нет.

**Полезные преимущества:** Адаптация к темноте снимает штрафы за частичную темноту по -1 за уровень; Зрение в темноте позволяет полностью *игнорировать* штрафы за темноту. Периферическое зрение дает право на бросок Зрения, чтобы увидеть почти все впереди вас – а Круговой обзор позволит видеть даже назад. Телескопическое зрение снижает штрафы за расстояние на -1 за уровень.

**Ограничивающие недостатки:** Плохое зрение дает -6 к броска Зрения для обнаружения предметов дальше одного ярда, если вы близоруки или *ближе* одного ярда – если дальновзорки. Ограниченное поле зрения не дает видеть ничего в других направлениях, кроме того, в котором вы сейчас смотрите. Слепота вообще не позволяет видеть!

## СЛУХ

Делайте бросок слуха всякий раз, когда вам важно услышать звук. Мастер часто может просить сделать отдельный бросок ИН, чтобы распознать речь, особенно на иностранном языке.

**Модификаторы:** все премии за Обостренный слух; +4 за Необычайный слух; -4 за Тугоухость. Мастер может сделать бросок слуха легче или сложнее, в зависимости от громкости звука, фонового шума и т.п. Дистанция, на которой вы можете услышать определенный звук без штрафов, указана в таблице ниже. За каждую ступень, на которую источник звука находится ближе, вы получаете +1 к броску, а если дальше – то -1 за ступень.

К примеру, услышать обычную речь на расстоянии 8 ярдов можно, сделав бросок Слуха с -3.

Когда вы пытаетесь услышать кого-то, старающегося двигаться тихо, Мастер может расценить ваш бросок как быстрое состязание против умения Скрытность. Если вы *специально* прислушиваетесь к возможным действиям, Мастер

может позволить подменить ваше Восприятие умением Наблюдатель.

**Полезные преимущества:** Избирательный слух позволяет вам слышать звуки издали, как если бы они находились поблизости. Ультраслух и Инфразвуковой слух позволят слышать звуки, неслышимые обычным людям.

**Ограничивающие недостатки:** если вы страдаете от Глухоты, вы не сможете слышать вообще ничего!

## Таблица дистанций слуха

Звук	Дистанция (в ярдах)
Шорох листьев	1/4
Тихий разговор	1/2
Обычный разговор	1
Редкое дорожное движение	2
Громкий разговор	4
Шумный офис	8
Обычное дорожное движение	16
«Тихая» рок-группа	32
Оживленное дорожное движение	64
Взлет реактивного самолета	128
Очень громкая рок-группа	256
Металлика	512

## ВКУС/ОБОНЯНИЕ

Вкус и запах – это два проявления одного чувства. Сделайте бросок Вкуса, чтобы почувствовать вкус еды или бросок Обоняния, чтобы почувствовать аромат.

**Модификаторы:** премии за Обостренный вкус и обоняние; +4 за Необычайные вкус или обоняние (если применимы). В случае особенно сильных или слабых запахов и вкусов (или если они специально маскируются) Мастер может дополнительно модифицировать бросок.

**Полезные преимущества:** кроме предоставления премии к броску, Необычайный Вкус и Необычайное обоняние помогут определить некоторые подробности относительно людей, местности и предметов с такой же точностью, как слух или зрение – для обычных людей.

**Ограничивающие недостатки:** наличие недостатка Нет обоняния/вкуса значит, что вы *не можете* почувствовать запахи и вкус.

# Броски влияния

«Броски влияния» - это *осторожная* попытка обеспечить положительную реакцию НИП. Персонаж с соответствующим «умением влияния» всегда имеет право заменить броском влияния обычный бросок на реакцию в подходящей ситуации (с разрешения Мастера). См. *Броски реакции* (с.494) для подробностей о реакции НИП.

Решите, какое именно умение влияния вы используете: Дипломатия, Заговаривание зубов, Запугивание, Хорошие манеры, Сексапильность или Знание улиц. Выбирайте мудро! Мастер может позволить другим умениям работать как умения влияния в некоторых ситуациях (например, умение Право, когда имеете дело с судом). Затем проводится быстрое состязание: ваше умение влияния против Воли оппонента.

*Модификаторы:* все личные модификаторы реакции (хотя Мастер или описание умения могут определить, что некоторые из модификаторов не применяются); все модификаторы, указанные в описании умения; от -1 до -10, если вы используете *неподходящее* умение Влияния (на усмотрение Мастера).

Если вы *победили*, то получаете «Хорошую» реакцию от НИП - «Очень хорошую» если использовали Сексапильность.

## Влияние на ИП

Броски влияния разработаны для того, чтобы позволить ИП влиять на НИП. Мастер *не должен* позволять броски Влияния со стороны НИП и провоцировать нужную реакцию игроков. Большинство игроков создают свое мнение о НИП, основываясь на мастерском описании персонажей, и немногие оценят *необходимость* отыгрывать хорошую реакцию на НИП, которому они не доверяют.

Это не значит, что НИП не могут влиять на ИП! Когда НИП делает успешный бросок влияния на ИП, Мастер применит значение победы в качестве премии или штрафа (по обстоятельствам) к броскам ИП при взаимодействии. К примеру, если красивая шпионка, победит ИП в состязании Сексапильности против Воли на 3, герой, может быть, получит штраф -3 на броски самоконтроля для обуздания своей Развратности, и -3 на Определение лжи, которую использует шпионка. Используйте творческий подход!

При любом другом исходе, НИП возмущается вашей грубой попыткой манипуляции. Это дает вам «Плохую» реакцию - «Очень плохую» если вы пытались запугать НИП (см. *Запугивание*, с.202). *Исключение:* если вы используете Дипломатию, мастер может также сделать обычный бросок на реакцию и использовать *лучшую* из двух реакций. Таким образом, Дипломатия относительно безопасна...

Если субъект Упёртый (с.60), вы автоматически *проигрываете*, если не имеете Эмпатии или Понимания духов, животных или растений (по обстоятельствам). Попытки Запугивания не дей-

ствуют на Невозмутимых (с.95). С другой стороны, вы автоматически побеждаете - бросок не делается - против обладателей Рабского менталитета (с.154).

## Психологическое оружие

Вы можете использовать умение Пропаганды для манипуляций через СМИ, и умение Психология против других «психологов». Это также бросок Влияния. Вместо ваших собственных модификаторов реакции *используются* модификаторы идеи, которую вы доносите; а со стороны целевой группы используется *среднее* значение Воли.



# Броски Воли

Когда вы оказались в стрессовой ситуации или смятении, Мастер может попросить вас сделать бросок против вашего параметра Воля, чтобы остаться собранным. При успехе вы можете действовать как обычно. При провале, вас охватывает страх, давящий на вас, отвлекающий от задачи и т.п.

Эффекты проваленного броска Воли в стрессовой ситуации зачастую идентичны таковым при провале бросков самоконтроля для ментальных недостатков. Тем не менее, это не делает броски Воли и самоконтроля взаимозаменяемыми. Какой из видов броска вы должны сделать – зависит от причины стрессовой ситуации, а не ее эффектов.

Если негативный эффект (отвлечение, оглушение и т.д.) вызывается *событием игрового мира* на любого, провалившего бросок Воли, вы делаете бросок Воли как *любой* другой персонаж – даже если ваш бросок самоконтроля позволяет более (или менее) успешно сопротивляться идентичному эффекту ментального недостатка.

Если же отрицательный эффект вызывается *ментальным недостатком* при провале броска самоконтроля, вы будете делать бросок самоконтроля – даже если ваша Воля позволит избежать идентичного эффекта в других обстоятельствах.

Однако, *модификаторы* к броскам самоконтроля и Воли для сопротивления определенным эффектам, могут быть взаимозаменяемыми. К примеру, препарат, дающий +2 к броскам Воли для сопротивления отвлекающим факторам, также даст +2 к броскам самоконтроля для сопротивления недостаткам, приводящим к отвлечению.

## Броски СТРАХА

Бросок страха – это бросок Воли, сделанный для противостояния *страху*. Броски страха могут происходить так часто или редко, как пожелает Мастер. В кампаниях по ужасикам, где обычные люди встречают отвратительных существ, броски страха могут быть очень частыми! С минимальной доработкой мастер может использовать эти правила также для трепета, смущения и т.п.

Как правило, «заурядные» страшные вещи не требуют бросков страха. Эти броски делаются для достаточно необычных и ужасающих событий, способных сильно ошеломить или даже оставить шрам на душе.

Что будет считаться «заурядным» – зависит от персонажа и мира. Это одна из ситуаций, где история персонажа может помочь! Обычный американец 21-го века должен будет сделать бросок страха при встрече с монстрами, мертвецами и сверхъестественными явлениями. Закаленный в боях командос из того же мира привык к трупам, и не обязан делать бросок страха при их виде. В фэнтезийной кампании вообще все эти вещи будут довольно обыденными... опасными, но обычными. С другой стороны, фэнтезийному персонажу придется постоянно делать броски страха, если он будет переправлен в 21-й век, и выйдет на оживленную улицу.

## Модификаторы бросков страха

Нижеследующие модификаторы накопительны.

*Преимущества и недостатки:* премии за Бесстрашие или штрафы за Боязливость; +2 за Боевые рефлексы или -2 за Ступор в бою. Другие модификаторы – по обстоятельству: от -1 до -4 за Трусость, если подвергается опасности ваша физическая безопасность; +1 за Сорвиголова, когда вы врываетесь в неприятности; +1 за Высокую цель при встрече с угрозами, котормы вы поклялись противостоять; от +1 до +4 за Ксенофилию при общении с монстрами. Невозмутимые не делают бросков страха!

*Внешность:* +6 за мирно выглядящего покойника, подготовленного для похорон; +2 за труп без признаков насилия; нет модификации при встрече с большинством жертв насилия; от -1 до -3 за жестокое убийство. Дополнительно -6, если жертва – ваш Иждивенец!

*Горячка сражения:* +5, если вы находитесь в бою, когда случается ужасающее событие или вы впервые его замечаете.

*Монстры:* конкретный монстр может дать базовый штраф от -1 до -10 к броскам страха. При наличии большого их количества, бросок делается с -1 за 5 монстров, с -2 за 10, -3 за 20, -4 за 50, и -5 за 100 и больше.

*Физические обстоятельства:* -1, если труп, монстр и т.д. касается вас; +1, если вы наблюдаете это с большого расстояния (не менее 100 ярдов); или +3, если вообще издалека (через Дальновидение, телекамеры и т.д.). Получите -1, если область физически изолирована; -1 в темноте или ночью (или днем, если вы ночной житель!, и -2 если вы один (или так думаете).

*Подготовленность:* +1, если вы раньше встречались с такой ситуацией; +1 за *каждый* случай встречи с ней в течение 24 часов; от +1 до +3 (в зависимости от качества сообщения), если вы изучали подробности о данной ситуации перед встречей с ней.

## Правило 14

Если итоговое, модифицированное значение Воли превышает 13, при бросках страха оно уменьшается до 13. Это значит, что результат 14 и выше – автоматический провал. Это правило не применяется к любым другим броскам Воли (сопротивления, отвлечения и т.д.) – только к броскам страха.

## Таблица бросков страха

Когда персонаж проваливает бросок страха, бросьте 3 кубика. Добавьте к выпавшему результату число, на которое не удался бросок страха, и посмотрите в данную таблицу. Иногда – получаются неприменимые результаты. Мастер может изменить их или сделать повторный бросок, чтобы вышло что-то получше – особенно в случаях бросков страха, в результате трепета (например, при встрече с божественной красотой) или умопомрачительной сложности (инопланетная геометрия или радикальная концепция) вместо ужаса.

Некоторые из результатов приводят к получению нового ментального недостатка или причуды. Эта черта назначается Мастером, в соответствии с природой события. Если это возможно, она также должна совпадать с *существующими* ментальными чертами жертвы! Черты, приобретаемые таким способом, снижают очковую стоимость персонажа.

- 4, 5 – Оглушение на 1 секунду, затем – автоматическое восстановление.
- 6, 7 – Оглушение на одну секунду. Затем каждый ход бросок немодифицированной Воли для восстановления.
- 8, 9 – Оглушение на одну секунду. Затем каждый ход бросок Воли с модификаторами, примененными к данному броску Страха, для восстановления.
- 10 – Оглушение на 1к секунд. Затем каждую секунду делается бросок Воли с вышеуказанными модификаторами, для восстановления.
- 11 – Оглушение на 2к секунд. Затем каждую секунду делается бросок Воли с вышеуказанными модификаторами, для восстановления.

12 - Спазмы желудка. Рвота в течение (25-3Д) секунд, затем - каждую секунду бросок против ЗД для восстановления; см. *Состояния недееспособности* (с.428). в зависимости от обстоятельств, это может быть просто неудобным - или просто смертельно опасным.

13 - Вы приобретаете новую ментальную причуду (см. *Причуды*, с.162). Это единственный способ получить более 5 причуд.

14, 15 - Вы теряете 1к ЕУ, и оглушены на 1к секунд - как в пункте 10.

16 - Вы оглушены на 1к секунд (как в пункте 10), и приобретаете новую причуду (как в пункте 13).



17 - Обморок на 1к минут, затем - бросок ЗД каждую минуту для восстановления.

18 - Обморок, как выше, и бросок ЗД немедленно. При провале вы получаете 1 очко вреда, упав в обморок.

19 - Серьезный обморок на 2к минут. Бросок ЗД каждую минуту для восстановления. 1 ЕЖ вреда.

20 - Обморок, граничащий с шок - на 4к минут. Вы теряете 1к ЕУ.

21 - Паника. Вы с криками бегае вокруг, сидите и рыдаете или делаете еще что-либо столь же бесполезное, в течение 1к ми-

нут. По истечении этого времени, каждую минуту делается бросок немодифицированной Воли, чтобы отойти от этого эффекта.

22 - Вы приобретаете Замуждение (с.130) на -10 очков.

23 - Вы приобретаете Фобию (с.148) на -10 очков, или другой равноценный ментальный недостаток.

24 - Заметный физический эффект на усмотрение Мастера: волосы седеют, вы старитесь на пять лет за одну ночь, частично глохнете и т.д. В игромеханических терминах, вы получаете -15 очков физических недостатков (в этих целях каждый год старения стоит -3 очка).

28 - Поверхностная кома. Вы падаете без сознания, и делаете бросок ЗД каждые 30 минут для восстановления. В течение 6 часов после восстановления сознания, все броски умений и атрибутов делаются с -2.

29 - Кома. Как выше, но вы без сознания на 1к часов. Затем делайте бросок ЗД; если он провален, кома продолжается еще 1к часов и так далее.

30 - Ступор. Ваш взгляд устремлен в никуда в течение 1к дней; затем делайте бросок ЗД. При провале вы остаетесь в ступоре еще на 1к дней и так далее. Если вы выжили и очнулись, все броски умений и атрибутов делаются с -2 в течение стольких же дней, сколько вы провели в коме.

31 - Судороги. Вы теряете контроль над своим телом, и падаете в судорогах на 1к секунд, теряя 1к ЕУ. Кроме того, сделайте бросок ЗД. При провале вы получаете 1к повреждений. При критическом провале вы *навсегда* теряете 1 ЕЖ.

32 - Удар. Вы падаете на землю, получая 2к повреждений из-за легкого сердечного приступа или инсульта.

33 - Полная паника. Вы теряете над собой контроль; возможны почти *любые* действия (Мастер кидает 3к: чем выше результат, тем более бесполезна ваша реакция). Например, вы можете броситься со скалы, чтобы спастись от монстра. Если вы пережили первую реакцию, сделайте бросок Воли, чтобы преодолеть страх. При провале Мастер снова делает бросок для панической реакции, и так далее!

34 - Вы приобретаете 15-очковое Замуждение (с.130).

35 - Вы приобретаете 15-очковую Фобию (с.148) или другой ментальный недостаток на -15 очков.

36 - Серьезный физический эффект - как в пункте 24, но эквивалентен -20 очковому физическому недостатку.

37 - Серьезный физический эффект - как в пункте 24, но эквивалентен физическим недостаткам на -30 очков.

38 - Кома, как в пункте 29, и Замуждение на -15 очков, как в пункте 34.

39 - Кома, как в пункте 29, и Фобия на -15 очков, или другой набор ментальных недостатков на -15 очков, как в пункте 35.

40+ - Как в пункте 39, но жертва также теряет 1 очко ИН *навсегда*. Это автоматически снижает все умения и заклинания, основанные на ИН на 1.

25 - Если у вас уже есть Фобия или другой ментальный недостаток, логично связанный с субъектом страха, значение Самоконтроля ухудшается на одну ступень. Если же это не так, либо если значение Самоконтроля уже равно 6, вы получаете новую Фобию или другой ментальный недостаток на -10 очков.

26 - Обморок на 1к минут, как в пункте 18, и новый ментальный недостаток на -10 очков, как в пункте 22.

27 - Обморок на 1к минут, как в пункте 18, и новый ментальный недостаток на -10 очков, как в пункте 23.

# Бой

Junior  <http://www.utkgurps.narod.ru>



Полная боевая система занимает три главы. Данная глава содержит основные ее правила. Глава 12 содержит правила для разыгрывания боя с помощью фишек или миниатюр на гексагональной карте. В Главе 13 приведены правила для множества особых боевых ситуаций. Как и система создания персонажей в 1 Книге, данная боевая система одинакова как для игровых, так и для неигровых персонажей.

## ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДОВ В БОЮ

Бой проходит секунда за секундой. Каждый персонаж, вовлеченный в бой, один раз за секунду получает возможность действовать, это и называется его «ходом». После того, как все совершили ходы, заканчивается одна секунда.

Мастер не обязан стеснять себя посекундным масштабом времени. Это просто способ разделить сражение на удобные отрезки! Можно спокойно отбросить боевой отсчет времени, когда это кажется Мастеру сюжетно оправданным, и возобновить его, когда не боевые действия сменяются сражением. Представьте себе перестрелку на ходу, где бойцы прыгают по крышам и стараются поймать друг друга на шатких пожарных лестницах: Мастеру следует отобразить это в виде проверок ЛВ и умений (Прыжки и т.п.), которые периодически прерываются несколькими секундами боя, когда Мастеру решает, что оппоненты получили возможность выстрелить друг в друга.

### *Активные персонажи*

«Активный персонаж» - это персонаж, вовлеченный в бой и способный предпринимать какие-то действия. Лежащий в нокауте, спящий и т.п. персонаж не считается активным. Но кто-то, кто просто ничего не делает, остается активным: «Бездействие» - это нормальный боевой манёвр (см. с.364)

## Очередность ходов

«Очередность ходов» - это порядок, в котором активные персонажи осуществляют свои ходы. Она устанавливается в начале боя и не меняется в процессе. Боец, обладающий самой высокой Базовой скоростью, ходит первым, затем - боец со второй по величине Базовой скоростью и так далее, в порядке уменьшения Базовой скорости. Когда каждый из активных персонажей совершил свой ход, заканчивается одна секунда и наступает следующая.

**Одинаковая скорость:** Если у нескольких неигровых персонажей одинаковая Базовая скорость, то Мастер просто решает, кто из них действует первым - это не так

уж важно. Если дело касается игровых персонажей, первым ходит тот, у кого выше ЛВ. Если и эти значения равны, то Мастер в начале боя случайным броском определяет, кто будет ходить первым, и эта очередность используется в течение всего сражения.

**Список очередности:** Если в бою много участников, Мастер может посчитать полезным со-

ставление списка того, в каком порядке бойцы делают ходы.

## «Ваш ход»

Ход определенного участника - это отрезок длиной в секунду, который начинается в момент выбора манёвра и заканчивается при следующей возможности выбрать манёвр. Он частично накладывается на ходы других персонажей.

*Каждый персонаж, вовлеченный в бой, один раз за секунду получает возможность действовать, это и называется его «ходом». После того, как все совершили ходы, заканчивается одна секунда.*

# МАНЁВРЫ

«Манёвр» - это действие, которое вы можете совершить в свой ход. Каждый ход вы обязаны выбрать один из приведенных манёвров: Прицеливание, Тотальная Атака, Тотальная Защита, Атака, Смена позы, Концентрация, Бездействие, Оценка, Финт, Движение, Движение и Атака, Подготовка и Ожидание. Данный выбор определит, что вы можете сделать в свой ход и определит возможности для активной защиты и движения.

манёвр в следующий ход. Например, если вы выбрали Тотальную Защиту (которая помогает защищаться), то плюсы будут применяться, если вас атакуют после выбора этого действия и до наступления следующего хода, в который вы выберете иной манёвр.

Если вас атакуют до того, как вы выбрали манёвр - обычно это случается в начале боя - считается, что вы использовали манёвр Бездействие (см. с.364).

движение вплоть до 1/10 Движения, минимум 1 ярд, в любом направлении, смена направления (например, разворот) или и то и другое. Вы можете осуществить шаг до либо после остальной части манёвра; например, вы можете шагнуть и ударить, либо сначала ударить, а потом шагнуть.

Некоторые манёвры не позволяют двигаться. В частности, вы не можете двигаться при Смене позы или Бездействии.

Подробности о движении см. в разделах Движение (с.364) и Движение и бой (с.367).

## Несколько манёвров и манёвры на полный ход

Обычные персонажи могут использовать лишь один манёвр, когда наступает их ход, то есть способны лишь на один манёвр в секунду. Однако некоторые черты позволяют вам действовать с нечеловеческой скоростью и осуществлять несколько манёвров за ход!

Про некоторые манёвры написано, что они занимают «полный ход». Если вы используете *один* из них, то это единственный манёвр, который вы можете использовать в свой ход, независимо от того, как быстро способны действовать. Предполагается, что вы осуществляете данный манёвр в течение всей секунды.

## Активная защита и манёвры

Выбранный манёвр влияет на вашу «активную защиту» - способность уклоняться, парировать или блокировать удар (см. Защита, с.374). Активную защиту нужно использовать, только если вас атакуют. Последний совершенный манёвр определит, какую активную защиту вы сможете использовать.

Относительно активной защиты ваш манёвр считается в силе, пока вы не выберете другой

## Движение и манёвры

Большинство манёвров позволяет определенного рода движение. Манёвры Движение и Движение и Атака позволяют двигаться быстро, вплоть до числа ярдов, равного вашему полному значению Движения. Прочие манёвры, такие как Тотальная Атака, ограничивают вашу скорость лишь частью полного Движения.

Многие манёвры ограничивают движение «шагом». Это

## Свободные действия

«Свободные действия» - это то, что вы можете делать во время любого манёвра. Вот некоторые примеры:

**Говорить.** Вы всегда можете говорить. Если Мастер хочет реализма, то следует позволять лишь одно высказывание в секунду... но обычно веселее, когда это ограничение не используется!

**Поддерживать заклинание или псионику.** Пока вы остаетесь активны, вы можете поддерживать заклинание или продолжающуюся псионическую способность, независимо прочих предпринимаемых действий.

**Бросить предмет.** Вы можете бросить любой «подготовленный» предмет в любой момент выполнения манёвра. Если вы двигаетесь, то можете бросить его в любой точке, пройденной за время движения.

**Пригнуться.** Если вы стоите, то можете пригнуться (чтобы стать менее удобной мишенью для выстрела) в начале хода. Обычно

это замедляет вас (см. Движение, с.367) и вы не можете использовать спринт. Если вы уже пригнулись, то подняться в начале хода - также свободное действие.

## БЕЗДЕЙСТВИЕ

Любой, кто просто стоит на месте, считается бездействующим. В частности, при начале боя любой, кто еще не совершил ход, считается использующим данный манёвр до вступления в бой.

Тот, кто находится в сознании, но оглушен или удивлен, обязан взять данный манёвр. Каждый ход Бездействия он может попытаться выполнить бросок ЗД, чтобы прийти в себя от физического оглушения, или бросок ИН, чтобы очнуться от ментального оглушения. В случае успеха, персонаж приходит в себя в конце своего хода - то есть он Бездействует в данный ход, но в следующей может действовать нормально.

*Движение:* Отсутствует!

*Активная защита:* Любая (если вы не связаны и т.д.). Однако если вы оглушены, ваша активная защита получает -4 вплоть до следующего хода - даже если вы приходите в себя.

## ДВИЖЕНИЕ

Двигаться, но не предпринимать больше ничего, кроме Свободных действий (с.363). Вы можете двигаться на любое число ярдов не более полного значения Движения. Большинство прочих манёвров позволяют хотя бы частичное движение за ход; используйте данный манёвр, если вы хотите только двигаться.

Игроки должны точно говорить Мастеру, куда движутся их персонажи, чтобы можно было отслеживать ход сражения. Мастер решает, куда движутся неигровые персонажи, и сообщает об этом игрокам, персонажи которых могут видеть данные движения.

Если вы управляете транспортным средством или едете верхом, то возьмите манёвр Движение, чтобы весь ход активно управлять. Вместо вашего личного движения, в ваш ход движется транспортное средство или животное (неся на себе вас и других пассажиров). Подробности см. в разделах Бой верхом (с.396) и Транспорт (с.462).

*Спринт:* Если вы бежите прямо в течение двух и более ходов, то во вторую и последующие секунды получаете премию к движению; см. Спринт (с.354).

*Движение:* См. выше.

## СМЕНА ПОЗЫ

Данный манёвр позволяет вам поменять одну «позу» (положение, в котором может находиться ваше тело) на другую. Доступные позы включают в себя положения стоя, сидя, на коленях, ползком, лежа ничком (лицом вниз) и лежа с поднятым лицом. Любая поза кроме стоячей снижает ваше движение и дает штраф к броскам атаки и защиты, но при этом делает вас менее удобной целью для дистанционных атак.

Вы не можете сразу же встать из положения лежа. Если вы лежите (ничком или подняв лицо), то сначала должны использовать манёвр Смена позы, поднявшись на колени или сев. Вторая Смена позы позволит вам подняться из одной из указанных поз. (Однако упасть из положения стоя в положение лежа можно в течение одного манёвра - или вовсе без манёвра, если падение было непреднамеренным!)

Вы можете подняться с колена в положение стоя (но только так) за время «шага» в любом манёвре, позволяющем шаг - вам не нужно использовать Смену позы. Это делается вместо шага движения. Таким образом, вы можете в первый ход подняться на колени из положения лежа за счет манёвра Смена позы, а во второй встать, используя манёвр, позволяющий шаг.

Для того чтобы пригнуться, не нужен манёвр Смена позы; см. Свободные действия (с.363).

*Движение:* Отсутствует. Вы остаетесь на том же месте, что и в предыдущей позе.

*Активная защита:* Любые. Позы, отличные от положения стоя, дают штраф к защите, но зато делают вас менее удобной целью для дистанционных атак.

## ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Данный манёвр на полный ход используется для прицеливания из дистанционного оружия (или с помощью прибора вроде камеры или телескопа). Вы должны выбрать определенную цель. Вы не можете целиться во что-то, чего не видите и чего не можете обнаружить иным способом.

Укажите, из какого оружия и во что вы целитесь. Если после манёвра Прицеливание вы используете Атаку или Тотальную Атаку для этого же оружия и для этой же цели, то получаете премию к попаданию. Добавьте к своему умению премию за Точность оружия и прочие премии за

используемые системы прицеливания: прицелы, компьютерное целеуказание и т.п.

Если вы опираете огнестрельное оружие или арбалет на что-либо, то получаете дополнительно +1 к Точности. Оружие или арбалет получает опору, если вы можете положить его на мешок с песком, ограду, машину и т.п. Одноручное огнестрельное оружие (например, пистолет) получает опору, если его держать двумя руками. Оружие, требующее двух рук (например, винтовка) получает опору, если вы лежите и используете сошки.

Если вы целитесь более одной секунды, то получаете дополнительную премию: +1 за две секунды Прицеливания и +2 за три и более секунд.

Ваша общая премия за системы прицеливания (оптические и прочие прицелы, компьютеры и т.п.) не может превышать базовую Точность оружия. Например, если вы присоединяете оптический прицел, дающий +4 к Точк. к пистолету с Точ 2, то премия составляет +2, а не +4.

*Движение:* Шаг. Исключение: Вы не можете шагать, опрев двуручное оружие на что-либо.

*Активная защита:* Любая, но вы автоматически сбиваете прицел и теряете все накопленные преимущества. Если вы ранены в момент прицеливания, то должны выполнить бросок Воли, чтобы не сбиться с прицела.

## ОЦЕНКА

Данный манёвр - эквивалент Прицеливания в контактном бою. Он позволяет вам потратить время на оценку противника с целью получить премию к последующей атаке. Вы должны указать одного из видимых противников, который достаточно близко, чтобы атаковать его голыми руками или готовым оружием контактного боя, либо такого, которого вы можете достичь за один манёвр Движение и Атака. Вы присматриваетесь к нему и подыскиваете подходящий момент для удара.

Манёвр Оценка дает вам +1 к умению при проведении Атаки,

Финта, Тотальной Атаки или Движения и Атаки против данного противника и лишь на следующий ход. Вы можете использовать Оценку несколько раз один за другим, получая по +1 за ход, вплоть до максимума в +3.

*Движение:* Шаг.

*Активная защита:* Любая. Вы не теряете выгоды от подготовки.

*Активная защита:* Любая.

## АТАКА

Данный манёвр используете для атаки оружием или без оружия в контактном бою, а также для использования метательного или иного дистанционного оружия. Для проведения атаки оружие должно быть готовым.

Если вы наносите удар оружием дальнего боя или без оружия, то цель должна находиться в пределах досягаемости. Исход атаки определяется, как описано в разделе Контактные атаки (с.369-372). Если в предыдущий ход вы использовали манёвр Подготовка (см. выше), то получите премию к попаданию. Если вы использовали манёвр Финт (см. ниже), то ваш противник получает штрафа к защите.

Если вы используете дистанционное оружие, то цель должна находиться в пределах максимального расстояния для оружия. Исход атаки определяется, как описано в разделе Дистанционные атаки (с.372-374). Если в предыдущий ход вы использовали манёвр Прицеливание (с.364), то получаете премию к попаданию.

**Движение:** Шаг. Вы можете сначала сделать шаг и потом атаковать либо атаковать и сделать шаг после - на свой выбор. Чтобы пройти больше, но при этом атаковать, используйте манёвры Тотальная Атака или Движение и Атака.

**Активная защита:** Любая.

## ФИНТ

«Имитация» контактной атаки. Вы не можете провести Финт против того, кого бы не могли ударить - то есть если ваше оружие не готово или враг вне досягаемости. Однако данный манёвр не является атакой и не делает ваше оружие неготовым.

Когда вы делаете Финт, проведите Быстрое состязание вашего оружейного умения против умения противника; если кто-то из вас не вооружен, то он может сделать бросок умения для контактного боя. Противник может использовать умение Плащ или Щит, если у него имеется нужный предмет, и если его шансы будут выше. Если его ЛВ выше боевых умений, то он может использовать бросок ЛВ.

Если вы провалили бросок, то Финт не удался. Кроме того, если вы успешно выполнили бросок, но противник выполнил ее столь же или более успешно, Финт не удаётся.

Если вы выполнили бросок, а противник нет, вычитите уровень успеха из его активной защиты, если в следующий ход используете против него Атаку, Тотальную Атаку или Движение и Атаку. Например, если ваше умение 15, а выбросили вы 12, то в следующий ход противник защищается с -3.

Если и вы, и ваш противник оба выполнили бросок, но вы успели больше, то вычитите разницу из его защиты. Например, если ваше умение 15 и вы выбросили 10 (успех на 5), а умение противника 14 и он выбросил 12 (успех на 2), то вы выигрываете состязание на 3, так что он защищается с -3, если вашим следующим манёвром будет атаковать его.

Вы не можете делать Финт, если противник вас не видит! Однако если противник убегает, поворачивается спиной или теряет вас из поля зрения после вашего успешного Финта, то он всё равно получит штраф к защите, если вы атакуете на следующий ход. Если вы упускаете врага или не можете атаковать в следующий ход, то его штраф к защите исчезает впустую. Финт работает одну секунду! Но если вы делаете Финт, а затем Тотальную Атаку (двойную), то финт применяется к обоим ударам.

В любом случае, союзники не могут использовать выгоды от вашего Финта. Штраф к защите применяется лишь при вашей следующей атаке.

**Финт щитом:** После того, как вы один раз атаковали противника ударом щита (см. с.406), вы можете использовать Финт щитом, делая бросок умения Щит.

**Движение:** Шаг.

**Активная защита:** Любая. Однако если вы делаете Финт и затем парируете несбалансированным оружием, то не можете атаковать на следующий ход, что делает Финт бесполезным.

## ТОТАЛЬНАЯ АТАКА

Атаковать любого противника готовым оружием, не тратя сил на защиту от ударов врага. Если вы наносите контактный удар, то перед атакой должны выбрать один из четырех вариантов:

- **Точная атака:** Провести один удар с +4 к попаданию!

- **Двойная атака:** Провести две атаки по одному противнику, если у вас есть два готовых оружия или одно оружие, которое не требуется готовить после удара. Атаки вторым оружием,

находящимся в не основной руке, получают обычный штраф -4 (см. Основная рука, с.14), если вы не обладаете Обоюдорукостью (с.39).

- **Атака с финтом:** Провести один Финт (см. выше), а затем атаку по тому же противнику. Финт применяется к данной атаке, а не к атаке в следующий ход.

- **Сильная атака:** Провести один удар с обычным умением. Если вы попадаете, то получаете +2 к вреду - или +1 за кубик вреда, если это окажется больше. Это относится только к атакам, чьи прямые или амплитудные повреждения зависят от СЛ, но не к оружию вроде силовых мечей.

Если вы производите атаку оружием дальнего боя, то перед атакой должны выбрать один из следующих двух вариантов:

- **Точная атака:** Провести одну атаку с +1 к попаданию.

- **Огонь на подавление:** Полностью потратить ход на обстреливание зоны автоматическим огнем. Это манёвр на полный ход, и вы можете выбрать его лишь если скорострельность (Сс) оружия составляет 5+. См. Огонь на подавление (с.409).

**Движение:** Вы можете пройти до половины своего Движения, но двигаясь лишь вперед.

**Активная защита:** Вы не можете использовать активную защиту с момента выбора данного манёвра и до своего следующего хода. Если кто-либо атакует вас после Тотальной Атаки, то вы можете лишь надеяться, что он промахнется - вы не можете ни уклониться, ни парировать, ни заблокировать!

## ДВИЖЕНИЕ И АТАКА

Двигаться, как описано в манёвре Движение (с.364), и по окончании движения произвести одну, плохо нацеленную атаку - без оружия или подготовленным оружием.

Вы атакуете, как описано в манёвре Атака (см. выше), но со штрафом. Если вы используете дистанционное оружие, то получаете штраф равный -2 или рейтингу Размера оружия, что хуже - и если вы использовали Прицеливание, то теряете все полученные от него премии. Если вы атакуете в контактном бою чем-то кроме толчка (с.371), то получаете -4 к умению, и ваше модифицированное умение не может превышать 9.

*Движение:* Как описано в манёвре Движение - но поскольку вы пытаетесь разом делать две вещи, то выполняете с -2 все броски, требуемые Мастером, чтобы избежать падения, преодолеть препятствие и т.д.

*Активная защита:* Только уклонение или блокирование. Вы не можете парировать и не можете отступать (см. Отступление, с.377).

## ТОТАЛЬНАЯ ЗАЩИТА

Этот манёвр наиболее ценен, когда вы окружены врагами - особенно предпочитающими Тотальные Атаки! Вы должны выбрать один из следующих вариантов:

- *Улучшенная защита:* Добавьте +2 к одной активной защите на выбор: Уклонению, Парированию или Блоку. Данная премия сохраняется до следующего хода.

- *Двойная защита:* Используйте две различные активные защиты против одной атаки. Если вы провалили бросок защиты против атаки, то можете попробовать еще раз другой вид защиты против той же атаки. Например, если вы неудачно блокировали, то можете использовать уклонение или парирование. Если вы пытаетесь парировать (оружием или без него) одной рукой, то парирование другой рукой считается «другим видом защиты».

*Движение:* Если вы выбрали Увеличенное уклонение, то можете пройти до половины своего Движения. В остальных случаях движение ограничивается одним шагом.

*Активная защита:* Вы можете выбрать любой доступный вид активной защиты с описанными выше премиями.

## КОНЦЕНТРАЦИЯ

Вы концентрируетесь на одном умственном задании (даже если оно включает минимальную физическую составляющую вроде работы над управлением, жестиком или речи). Это может быть произнесение заклинания, использование пси-способностей, бросок Чувств для обнаружения невидимого бойца, бросок Лидерства для отдания приказов, бросок Использования электроники для работы с сенсором или любые подобные действия, к которым относится большинство проверок на умения, зависящих от ИН. Это манёвр, занимающий полный ход.

Некоторые действия (например, произнесение заклинания) требуют Концентрироваться не-

сколько секунд. Если вы вынуждены использовать активную защиту либо сбиты с ног, ранены или иным образом отвлечены до завершения действия, то необходимо сделать бросок Воли-3. В случае провала вы теряете концентрацию и должны начинать заново.

*Движение:* Шаг.

*Активная защита:* Любая. Однако она мешает концентрации, как описано выше.

## ПОДГОТОВКА

Выберите манёвр Подготовка, чтобы поднять или вытащить любой предмет и подготовить его к использованию; например, вытащить меч из кобуры; или чтобы зарядить оружие. В некоторых случаях Подготовка понадобится, чтобы возобновить контроль над неуклюжим оружием после удара или сменить досягаемость длинного оружия - см. Таблицу контактного оружия (с.271).

Вы можете использовать данный манёвр для осуществления физических не боевых действий: открыть или закрыть дверь, взламывать замок, копать, поднимать что-либо и т.д. Продолжительные действия могут потребовать нескольких применений Подготовки последовательно; см. Прочие действия в бою (с.382).

Наконец, манёвр Подготовка позволяет вам «выключить» или «включить» преимущество, если оно работает непостоянно и не требует для своего использования манёвра Атака или Концентрация. Подробности см. в разделах Подготовка оружия и прочего снаряжения (с.382) и Когда оружие считается готовым? (с.382).

*Движение:* Шаг.

*Активная защита:* Любая.

## ОЖИДАНИЕ

Ничего не делать, если только до вашего следующего хода не случится событие, определенное вами заранее; например, появление противника в пределах досягаемости. Если это случается, то вы можете изменить Ожидание на манёвры Атака, Финт, Тотальная Атака (это вы должны определить до действия) или Подготовка. Если вы реагируете на чьи-то действия, то это прерывает его ход, но он может продолжить действовать после вас.

Когда вы выбираете манёвр Ожидание, то должны точно сказать, каким будет ваше действие и какое событие приведет к их выполнению. Например «Я совершу

Тотальную атаку (точную) своим мечом по первому же орку, который приблизится».

Вы можете выбрать манёвр Ожидание с готовым оружием дальнего боя; это называется «прикрывать» цель или участок. Если вы делаете так, то должны сказать, какую зону прикрываете данным оружием. Для прикрытия площади в один ярд штрафа нет. Правила для более крупных площадей и дополнительные правила приведены в разделе Стрельба по возможности (с.390).

Вы можете использовать манёвр Ожидание для любых «рефлекторных действий», которые хотите заявить заранее, если скажете, что хотите сделать и в каком случае. Сюда входит удержание ножа у горла заложника или даже не боевые действия (например, «Если Дора увидит орков, то сразу же дернет за веревку - а если нет, то не сделает этого»). Действие может считаться «рефлекторным», только если оно выполняется одним движением. Конечное решение за Мастером.

В конце концов, вы можете использовать Ожидание, чтобы действовать совместно с более медленными друзьями.

*Встречный укол:* Если у вас есть готовое колющее оружие, вы можете использовать Ожидание чтобы выставить оружие и встретить налетевшего противника. Просто скажите «выставляю оружие для встречного укола». Вы можете превратить Ожидание в Атаку или Тотальную атаку по любому противнику, который один или больше ярдов движется в вашу сторону для нанесения удара (оружием или голыми руками, включая толчок или захват) для или прохождения мимо (см. Проскальзывание, с.368). Вы бьете первым, если досягаемость вашего оружия больше. Если вы попали и противник не смог защититься, то добавьте +1 к прямым повреждениям за каждые полные два ярда, которые противник прошел в вашу сторону.

*Движение:* Отсутствует до тех пор, пока Ожидание не закончится. В этом случае вы можете двигаться, как положено при выbranном манёвре (Атака, Финт, Тотальная Атака или Подготовка).

*Активная защита:* Вы можете защищаться обычным образом, когда ждете и когда Ожидание заканчивается. Но если вы защищаетесь во время Ожидания, то Ожидание не сможет перейти в Тотальную Атаку; тогда вам придется превратить Ожидание в обычную Атаку.

# ДВИЖЕНИЕ И БОЙ

Базовые правила по движению не требуют игрового поля. Просто Мастер должен представлять общее окружение и держать в уме относительные расстояния между участниками боя и объектами - возможно сверяясь с картой, заметками или схемами. Когда игроки спрашивают о досягаемости или расстоянии («Я хочу подбежать и рубануть его... насколько он далеко?»), то последнее слово за Мастером.

Поскольку движения и направления хранятся в голове у Мастера, то ему решать, сколько подробностей сообщать игрокам. Мастер может тщательно отслеживать каждый пройденный ярд, делая заметки на листке... или думать о точных расстояниях, только когда они жизненно важны. Большинство Мастеров предпочтет нечто среднее. *Например:*

*Мастер:* «Ты видишь Индиго Джо в 90 ярдах к северу от себя. Он на краю кладбища, пригнувшись за надгробием, целится из лазерного ружья в Ким.»

*Игрок:* «Черт, он нас заметил. Есть рядом какое-нибудь укрытие? Хочу к нему подбежать.»

*Мастер:* «Камни начинаются в 7 ярдах на северо-запад от тебя, а в 10 ярдах на восток есть несколько деревьев. Ваш вертолет стоит в 10 ярдах позади тебя, если хочешь отступить.»

*Игрок:* «Ну уж нет! Ким использует Движение и Атаку. Они пробегает на полное возможное расстояние до камней, стреляя в Индиго Джо из гауссвинтовки.»

*Мастер:* «Отлично. Твое Движение 5? Ладно, ты в двух ярдах от укрытия. Сейчас ход Джо. Он делает прицельный выстрел...»

Всегда следует предоставлять достаточное количество деталей, чтобы дать игрокам тактический выбор, но не слишком много, чтобы не перегружать их. Если возникает путаница, то обычно помогает набросок карты с несколькими пометками. Если вам хочется еще больше деталей, то используйте систему тактического боя из Главы 12 - или хотя бы возьмите оттуда некоторые правила, чтобы добавить подробностей к приведенным здесь указаниям.

Ниже дано несколько простых правил для движения в

бою. Сведения о бою верхом или на транспорте см. соответственно в главах *Бой верхом* (с.396) и *Транспорт* (с.462).

## ДВИЖЕНИЕ

Участник боя максимально может пройти число ярдов, равное его полному Движению, если он выбрал манёвры Движение или Движение и Атака. Он может пройти до половины своего Движения, если выбрал манёвры Тотальная Атака или Тотальная Защита (увеличенное уклонение).

Препятствия и плохая опора под ногами замедлят передвижение. Мастер определяет,

сколько ярдов движения должен потратить боец, чтобы пройти один ярд неудобной местности или преодолеть препятствие. Например, спутанный кустарник может уменьшить Движение наполовину, а чтобы перешагнуть лежащее тело, понадобится потратить лишний ярд движения.

Вы можете двигаться почти в любой позе, но полное движение получаете только стоя. На коленях или ползком вы можете продвинуться на 1/3 своего Движения - а лежа можете двигаться лишь со скоростью 1 (ползком на животе или перекатываясь). Сидя вы не можете передвигаться вообще!





## Шаг

Большинство манёвров позволяет вам сделать шаг до либо после прочих действий. Вы можете шагнуть на расстояние, равное 1/10 своего Движения, но не меньше 1 ярда. Все дробные числа округляются вверх. Таким образом, Движение 1-10 дает вам шаг в один ярд, Движение 11-20 дает шаг в два ярда и т.д.

Если вы способны шагать на два ярда в ход, то можете дробить свое движение в ход. Например, если ваш шаг составляет два ярда, то во время манёвра Атака вы можете шагнуть на один ярд, атаковать, а затем шагнуть еще раз.

Вы можете использовать шаг, чтобы встать с колен в положение стоя (или наоборот), вместо движения. Это требует полного шага, неважно, насколько вы могли бы шагнуть.

Вы всегда можете сделать поворот в другом направлении как часть любого шага (или вместо шага, если вы просто хотите повернуться).

## Пространство

Бойцу человеческих размеров нужно около одного ярда (3 футов) пространства; то есть два воина могут идти по проходу шириной два ярда плечом к плечу - или закрывать его от врага. Ширина дверного проема около ярда, так что его может загромождать один человек. Это относится к пространству для защиты и нападения. В не боевой обстановке можно размещаться более плотно, но тогда не будет места для действия.

## Движение мимо других персонажей

Вы всегда можете пройти через занятое союзником место в бою, и можете обойти противника, который не загромождает проход полностью (см. Пространство выше). Но если Мастер решил, что единственный проход лежит сквозь оппонента, то вы должны либо сбить его (см. Толчок, с.371), либо «проскользнуть» мимо.

### Проскальзывание

«Проскальзывание» - это движение сквозь место, занятое противником, без попытки сбить его с ног. Вы можете попытаться сделать это как часть любого манёвра, позволяющего движение, если вашего движения достаточно, чтобы пройти дальше оппонента, а не подойти к нему.

Во-первых, узнайте, попытается ли противник остановить вас. Если он решает вас пропустить, то вы «проскальзываете» автоматически - броска не требуется. Если противник пытается остановить вас, то проведите Быстрое Состязание Ловкости. Модификаторы к вашей ЛВ следующие:

- 5, если противник стоит.
- 2, если противник на коленях.
- +2, если вы приближаетесь к противнику справа или слева.
- +5, если вы приближаетесь к противнику сзади.
- +5, если противник лежит.

Если вы победили, то проскальзываете мимо и можете продолжать движение. Если вы проиграли или состязание закончилось вничью, то противник оказался на пути и остановил вас.

Вы не можете проскользнуть мимо кого-либо, если вас схватили (см. Захваты, с.370). Также вы не можете проскользнуть мимо врага, если нет логичного пути избежать столкновения с ним (это решает Мастер)... но помните, что большие существа могут переступить через маленьких, а маленькие существа могут пробраться между ногами больших!

С другой стороны, если вы можете использовать преимущества вроде Полета или Супер Прыжка чтобы обогнуть зону досягаемости противника сверху, то проскальзываете мимо автоматически!

## Пригибание

Если вы стоите, то можете пригнуться в начале хода, сделав это частью любого манёвра. Если вы не можете двигаться или способны лишь шагнуть, то также можете пригнуться после выполнения других действий вроде атаки или подготовки. Однако вы не можете пройти больше одного шага и пригнуться по окончании движения, чтобы избежать атаки - не в одну секунду! Но если вы уже пригнулись, то можете оставаться в таком положении - это свободное действие.

# АТАКА

«Атака» - это попытка попасть по противнику или по иной цели. Если вы производите манёвр Атака, Тотальная Атака или Движение и Атака (или превращаете Ожидание в один из них), то можете попытаться попасть по противнику. Вы можете атаковать только тем оружием, которое готово (см. Подготовка, с.366).

Мастер всегда имеет право заявить, что по любой причине, связанной с этой ситуацией, некоторые бойцы не могут отковать определенных оппонентов. Например, восемь нападающих не могут одновременно бить одного противника человеческих размеров. (Даже три или четыре нападающих одновременно - это маловероятно, если только у жертвы нет союзников!)

Существует два основных вида атак: контактные атаки (с.369-372) и дистанционные атаки (с.372-374). Ваша цель должна находиться в пределах досягаемости оружия,

если вы наносите удар в контактном бою, или в пределах его дальности, если вы совершаете дистанционную атаку. Определение результатов атаки требует трех бросков:

- Первый - это ваш бросок атаки. Если он успешен, то атака была успешна.

- Теперь ваш противник должен сделать бросок защиты, чтобы определить, защитился ли он от удара. Если данный бросок успешен, то он избежал атаки либо отразил ее и не пострадал.

- Если он провалил бросок защиты, то получает удар, и вы делаете бросок вреда.

Некоторые преимущества (например, Дополнительная Атака) и варианты поведения в бою (см. Тотальная Атака, с.365, и Скоростной удар, с.370) позволяют вам атаковать более одного раза. Результаты таких атак определяются по очереди.

## БРОСОК АТАКИ

Ваш «бросок атаки» - это обычный бросок успеха, см. Главу 10. Вычислите эффективное умение (базовое умение плюс или минус все применимые модификаторы) в использовании своего оружия.

Если результат броска меньше или равен «эффективному» умению, то ваша атака попадет в цель, при условии что противник не сумеет защититься (см. Защита, с.374). Если защита ему не удастся - или он не может защищаться - то вы по нему попали.

Если результат больше эффективного умения, то вы промахнулись!

Независимо от того, чему равно ваше эффективное умение, результат 3 или 4 при броске - это всегда попадание, причем «критическое попадание»; см. Критические попадания (с.381). Результат 17 или 18 - это всегда промах.

# КОНТАКТНЫЕ АТАКИ

Когда вы выбираете манёвр, позволяющий нанести атаку в контактном бою, то должны сказать, кого и каким оружием атакуете. Вы можете совершить атаку в контактном бою, используя любое готовое контактное оружие (включая природное вооружение вроде удара ногой, рукой или укуса) против любой цели, находящейся в пределах вашей досягаемости.

Вы можете использовать некоторые виды оружия более чем одним способом; например, коротким мечом можно рубить или колоть. Подобные виды оружия занимают несколько строк в Таблице контактного оружия (с.271). При атаке подобным оружием вы должны до броска определить, какой удар наносите.

## Попадание

Вычислите шанс попадания следующим образом:

1. Возьмите базовое умение для данного оружия или для безоружной атаки.

2. Примените все соответствующие модификаторы за выбранный манёвр, обстановку, позу и видимость цели. Подробный список приведен в разделе Модификаторы контактных атак (с.547)

Результатом будет ваше эффективное умение. Результат на кубиках, равный этому числу и меньше, является успешным броском атаки. Удар попадет в цель, если она не выполнит успешно активную защиту.

## Готовое оружие

Одноручное оружие готово, если вы держите его в руке. Двуручное оружие готово, если вы держите его обеими руками. Некоторые громоздкие виды оружия (например, секира) становятся неготовыми после каждой атаки, если только вы не обладаете огромной силой; см. Таблицу контактного оружия, где указано, какие виды оружия считаются громоздкими и какой они требуют СЛ (их всегда сопровождает символ ‡).

Чтобы вытащить оружие из ножен, кобуры или из ременной петли, а также чтобы приготовить громоздкое оружие, ставшее неготовым после атаки, нужно выбрать манёвр Подготовка (с.366).

Природное оружие (кулак, нога и т.д.) всегда готово, если данная часть тела не занята и ничто ей не мешает; например, вы не можете ударить кулаком, если той же рукой держите оружие, не можете укусить, если на вас за-

крывающий лицо шлем или если вы что-то держите в зубах.

## Досягаемость

Контактным оружием можно атаковать только ту цель, которая находится в пределах его досягаемости (она измеряется в ярдах), которая указана в Таблице контактного оружия. Для большинства видов оружия досягаемость составляет 1, а это значит, что вы должны быть рядом с целью (то есть в пределах одного ярда от нее). Досягаемость играет гораздо большее значение, если вы используете игровое поле; см. Главу 12.

## СПОСОБЫ КОНТАКТНЫХ АТАКИ

Перед нанесением удара вы можете выбрать несколько дополнительных способов для атаки.

## Зона попадания

Если не было определено специально, то считается, что вы бьете в центр тяжести цели (для человека это торс). Если вы хотите бить в другую часть тела (например, в голову), см. раздел Зоны Попадания (с.398). Если вы хотите бить по оружию, то см. раздел Удары по оружию (с.400)

## Обманная атака

Прежде чем сделать бросок попадания, вы можете заявить атаку любым контактным оружием как «обманную». Обманная атака направлена на то, чтобы обойти защиту противника исключительно за счет умения. Вы можете использовать этот способ для отображения любых сложных боевых техник.

За каждые -2, взятые к вашему собственному умению, ваш противник получает штраф -1 к активной защите против данной атаки. Обманной атакой вы не можете снизить эффективное умение ниже 10, то есть в обычных условиях ее могут применять лишь умелые бойцы.

Мастер может ускорить игру, ограничив возможность для Обманного удара лишь числом -4, что даст -2 к активной защите цели.

## Скоростной удар

Скоростной удар - это контактная атака, проведенная настолько быстро, что вы можете ударить еще раз.

Вы должны выбрать манёвр Атака или Тотальная атака и использовать для дополнительного удара готовое оружие. Вы совершаете две атаки, обе с -6 к умению. Таким образом вы можете целиться по нескольким противникам.

Если по какой угодно причине вы уже наносите несколько атак, то можете заменить одну из них (но только одну!) двумя атаками с -6.

## Бой без оружия

Иногда вам придется сражаться, не располагая оружием, или лишь с импровизированными средствами. Это и есть бой без оружия. Любой может участвовать в таком бою, но определенные умения сделают вас более эффективным бойцом в безоружной схватке. Для этих целей используются:

- умения для ударов - это Бокс (с.182), Драка (с.182) и Каратэ (с.203).
- умения для захватов - это Дзюдо (с.203), Борьба Сумо (с.223) и Борьба (с.228).

## Удары

В Таблице контактного оружия (с.271) приведены досягаемость, повреждения и т.д. для ударов руками, ногами, укусов и прочих безоружных атак. Дополнительные правила см. в разделах Примеры боевых техник (с.230) и Особые техники для боя без оружия (с.403). В разделе Собственное ранение (с.379) см. об ударах голыми руками по броне.

## Хватание

Вы можете схватить что-то, что держит ваш противник, например оружие. Чтобы это сделать, у вас должна быть свободная рука (но некоторыми видами оружия, например хлыстом, тоже можно хватать). Сделайте атаку, используя ЛВ или умение для захватов с обычными штрафами для попадания по кисти (-4). Ваш противник защищается обычным образом.

Если вы попали, то хватаете вражеское оружие. В последующие ходы можете попытаться его вырвать. Каждая попытка - это манёвр на целый ход. Проведите Обычное Состязание СЛ. Если вы побеждаете, то вырываете оружие. Если вы проигрываете, то выпускаете оружие.

## Захваты

Захват - это попытка схватить тело противника. Хотя бы одна ваша рука должна быть свободна. На игровом поле вы также должны войти в клетку противника («бой вплотную»).

Каждая попытка требует манёвра Атака, Тотальная Атака или Движение и Атака. Чтобы попасть, сделайте бросок базовой ЛВ или против умения для захватов. Ваш противник может защищаться обычным образом - парировать, уклоняться или блокировать. Вы можете совершить Оценку или Финт голыми руками, чтобы повысить вероятность успеха.

Захват не наносит повреждений, но если он успешен, то противник получает -4 к ЛВ, пока вы его держите. Он не может двигаться, пока не освободится (см. Действия при попадании в захват, с.371), или пока вы его не отпустите. Исключение: Если вы схватили противника, чья СЛ превышает вашу более чем в два раза, то вы не можете удержать его на месте - вы для него просто дополнительная нагрузка!

Вы можете делать захваты любой или всеми руками. Вы можете хватать более чем двумя руками, каждая рука после второй дает премию +2 к попаданию. Захваченная рука не может использоваться для парирования, пока вы ее не отпустите. Отпустить противника - это свободное действие в свой ход.

Если вы держите противника всеми руками, то дальше можете атаковать лишь способами, описанными под заголовком Действия после захвата, ниже.

**Поза:** чтобы схватить лежащего, сидящего или находящегося на коленях оппонента, вы сами должны присесть или лечь, если его Модификатор Размера не превышает ваш на два и более. Вы можете сделать это в качестве «шага», входящего в манёвр Атака.

**Зона попадания:** Приведенные выше правила предполагают, что вы хватаете вражеский торс. Чтобы схватить иную часть тела, используйте при броске половину штрафа, данного в списке Зон попадания (с.389); см. Захваты и зоны попадания, с.400. Если вы попали, то противник получает -4 к ЛВ только при использовании этой части тела. Вы можете схватить руку или кисть с оружием (чтобы разоружить жертву), ногу (чтобы уронить) или шею (чтобы задушить). Если вы схватили руку или кисть, то не можете вырвать оружие, но можете заставить противника бросить его, выиграв Обычное Состязание СЛ - один бросок в ход, как описано в Хватании (см. выше). Связанная с захватами техника описана в Заломе руки (с.230).

## Действия после захвата

Когда вы захватили врага, то в последующие ходы (при условии, если противник не освободится!) можете попытаться осуществить приведенные действия. Каждое действие требует манёвра Атака или Тотальная Атака.

### Сваливание

Это попытка повалить противника на землю. Если противник стоит, то вы можете попытаться сделать лишь это. Проведите Быстрое состязание, в котором участники используют СЛ, ЛВ или наилучшее умение для захватов, что выше. Если вы не стоите, то получаете штраф, равный штрафу к попаданию из такой позы. Если вы выиграли, то жертва падает рядом с вами (при использовании игрового поля она падает в вашей клетке и еще одной смежной по вашему выбору). Если противник держал вас, то выпускает захват. Если вы проиграли, то же самое происходит с вами! При равных результатах не происходит ничего.

### Удержание

Вы можете использовать удержание, только если противник лежит на земле, и вы схватили его торс. Проведите Обычное состязание Силы. Более крупный боец получает +3 за каждую единицу разницы в Модификаторе Размера. Противник, у которого больше свободных рук, получает +3. Если вы победили, то противник придавлен к земле и беспомощен. Чтобы удержать его на земле, вы должны оставаться там, но можете освободить одну из рук для дальнейших действий. Если вы проигрываете или результаты равны, то ничего не происходит.

### Сдавливание горла

Для этого вам нужно схватить противника за шею. Обычно нужно использовать руки, и вы не мо-

жете одновременно делать ими что-либо еще (например, парировать) - но если у вас есть преимущество Сдавливание (с.43), то вы можете использовать тело вместо рук. Проведите Быстрое состязание: ваша СЛ против СЛ или ЗД противника - что выше. Вы получаете -5, если используете лишь одну руку, но получаете +2 за каждую дополнительную руку помимо первых двух. Если ваш Модификатор размера выше, чем у противника, то вместо этого вы можете обхватить и сдавить его торс, что даст -5 к броску, если у вас нет Сдавливания. Если вы победили, то противник получает дробящие повреждения, равные разнице, с которой вы победили. СП защищает обычным образом. Умножьте повреждения для шеи в 1,5 раза. Если какие-либо повреждения - включая тупую травму (с.379) - проходит сквозь СП жертвы, то вы еще и начинаете ее душить! В следующий и все последующие ходы до самого освобождения она теряет по 1 ЕУ; см. Удушение (с.436)

### **Захват горла**

Если у вас есть умения Дзюдо или Борьба, то вы можете попытаться сделать захват, который позволит вывести противника из строя, не нанеся дробящих повреждений горлу или торсу. См. Захват горла (с.404).

### **Залом руки**

Если у вас есть умения Дзюдо или Борьба, вы можете попытаться заломить противнику руку, чтобы ограничить ее движения или сломать ее. См. Залом руки (с.403).

### **Сворачивание шеи или выкручивание конечности**

Если вы захватили шею противника, его череп, конечность или иную выступающую часть тела, то можете свернуть ее. См. Сворачивание шеи или выкручивание конечности (с.404).

### **Другие действия**

Вы можете укусить или использовать Естественное оружие (если его досягаемость В), даже если ваши руки заняты. Если вы не используете руку для удержания противника, то можете использовать ее для Атаки или Тотальной атаки (без оружия или оружием с досягаемостью В), либо для Подготовки. Вы не можете выбрать Прицеливание, Финт, Концентрацию, Ожидание или наносить дистанционные атаки, если только не удерживаете противника на земле. Кроме того, вы можете осуществлять свободные действия:

## **Действия при попадании в захват**

Если вас схватили, то вы не можете использовать манёвр Движение, если только ваша СЛ не превосходит силу противника в два раза. Прицеливание, Концентрация и Ожидание - а также все дистанционные атаки - совершенно невозможны. Если вас удерживают на земле, то вы не можете выполнить ни одного манёвра, который требует физических действий! В иных случаях вы можете сделать следующее:

### **Атака и Тотальная атака**

Вы можете использовать один из этих манёвров с некоторыми ограничениями. Вы не можете использовать любую захваченную конечность - или не можете кусать, если вас схватили за голову или за шею. Вы ограничены контактными атаками (можете ударить или схватить) или атаками оружием с досягаемостью В. Вы можете уколоть кинжалом, но не рубить мечом!

### **Подготовка**

Вы можете подготовить любой предмет, если у вас есть свободная рука, но для этого нужен бросок ЛВ. Провал означает, что вы уронили предмет. Манёвр Подготовки, требуемый для активации или дезактивации преимущества, успешен автоматически.

### **Освобождение**

Если вас схватили, вы не можете двигаться, пока не освободитесь, выиграв Быстрое состязание СЛ. Противник получает +5, если держит вас обеими руками. Если он удерживает вас на земле, то получает +10 к броску, если держит вас двумя руками, либо +5, если держит одной рукой; вы можете пытаться вырваться один раз в 10 секунд. Если у одного из вас три или больше рук, каждая рука сверх двух дает +2. Если ваш противник оглушен, он делает бросок с -4; если он теряет сознание, то вы автоматически освобождаетесь! Если вы успешно освободились, то можете немедленно пройти один ярд в любом направлении.

• *Отпустить захват.* Отпустить противника, если вы схватили или удерживаете его на земле. Можно отпустить одну руку - но тогда противнику будет легче вырваться.

• *Бросить готовое оружие.* Это действие успешно автоматически и не требует времени. Вы можете избавиться от бесполезного оружия или лишит противника возможности отобрать полезное оружие (например, дубинка).

• *Тащить или нести жертву.* Если вы удерживаете противника на земле, то можете обычным образом двигаться или шагать, таща или неся его; см. Поднятие и перемещение предметов (с.353) о том, сколько вы можете поднять или тащить. Он считается нагрузкой, снижающей ваше Движение. Если вы не удерживали противника на земле, то движение автоматически значит, что вы выпустили его из захвата, если только ваша сила не превышает его СЛ в два раза и более. Если вы настолько сильны, то можете тянуть или нести его с собой!

### **Толчок**

Вы можете сознательно столкнуться с противником. Это требует манёвра Атака, Тотальная Атака или Движение и Атака. Для попадания сделайте бросок ЛВ, умения

Драка или Борьба Сумо. Обратите внимание, что штраф -4 и ограничение эффективного умения в 9 при манёвре Движение и Атака не применяются к толчкам!

Противник может блокировать, уклоняться или парировать (но ваше тело считается тяжелым оружием; см. Парирование тяжелого оружия, с.376). Если противник уклонился, то вы должны пройти минимум еще два ярда мимо него, если у вас осталось достаточно движения. Если есть вероятность врезаться в кого-то другого, то см. Попадание в неправильную цель (с.389).

При попадании и вы, и ваш противник наносят число кубиков дробящих повреждений, равное  $(ЕЖ \times \text{скорость}) / 100$ . «Скорость» обычно равна числу ярдов, пройденному в ход - но при лобовом столкновении добавьте дистанцию, которую ваш противник прошел в свой прошлый ход (то есть используйте относительную скорость).

Если повреждения получились меньше 1к, то считайте число до 0,25 равным 1к-3, число до 0,5 равным 1к-2, а более крупную дробь - равной 1к-1. Во всех остальных случаях дроби, равные 0,5 и выше, округляются вверх до полного кубика. Вы можете использовать для увеличения повреждений манёвр Тотальная Атака (Сильная)!

Если нанесенные вами повреждения равны или превышают повреждения, нанесенные противником, то он делает бросок ЛВ, чтобы не упасть. Вы сбиваете его с ног автоматически, если выбросили в два раза больше повреждений. Но если он нанес повреждений в два раза больше чем вы, то с ног падаете вы сами!

Если противник уклонился, а вы прошли мимо него и врезались в твердое препятствие, то примените выброшенные повреждения к себе (и к препятствию, если это имеет смысл).

Вы можете толкать, используя транспорт или верховое животное. Сделайте бросок умения Управление транспортом или Верховая езда соответственно. Вычисляйте повреждения, основываясь на ЕЖ транспортного средства или животного.

Дополнительные правила и особые случаи рассмотрены в разделе Столкновения и падения (с.430).

**Захват ног:** Как и толчок, но у вас должны быть свободны как минимум две ноги и одна рука; большинство животных и транспортных средств не способны этого сделать! Захват ног дает +4 к попаданию и дополнительный ярд досягаемости, и вы можете использовать для попадания умение Прыжки. Однако падаете вы или нет, вы окажетесь на земле (в одной клетке с противником, если используется боевая карта).

**Наскок:** Как и захват ног, но у вас должно быть четыре или больше ног. После атаки сделайте бросок ЛВ, Акробатики или Прыжков. При успехе вы остаетесь на ногах! Так атакуют некоторые животные, особенно кошки: они сбивают противника, а затем атакуют когтями или кусают. Если это делает верховое животное, то всадник должен сделать бросок Верховой езды-4, чтобы не упасть!

**Толкание щитом:** Как и толчок, но у вас должен быть щит. Для попадания сделайте бросок умения Щит и добавьте Премии Защиты к повреждениям. Щит получает повреждения вместо вас, но вы всё равно падаете, если противник нанесет вдвое больше базовых повреждений.

### Пихание

Вы можете пихнуть врага одной или двумя руками. Для попадания сделайте бросок ЛВ или Борьбы Сумо. Противник может блокировать, уклоняться или парировать. Если вы попали, то сделайте бросок прямых/дробящих повреждений - с -1 к каждому кубу, если использовали одну руку - а затем удвойте результат. Это позволяет отбросить противника (см. Отбрасывание, с.378), но не наносит ему реального физического вреда.

## ДИСТАНЦИОННЫЕ АТАКИ

«Дистанционная атака» - это атака любым оружием, используемым с расстояния, от брошенного камня и до лазерной винтовки. Сюда входят Стрелковые заклинания и преимущества Влияние, Связывание и Врожденная атака (если они не обладают модификаторами Аура, Проклятие или Контактная атака). Большинство заклинаний и преимуществ не считается дистанционными атаками.

### Досягаемость

Вы можете атаковать дистанционно лишь ту цель, которая находится в пределах досягаемости оружия. Чтобы определить ее, взгляните в соответствующую таблицу оружия, а для преимуществ и заклинаний - в соответствующее описание. Большинство дистанционных атак описывается с помощью расстояния, на котором наносится половина вреда (1/2Д), и максимального (Max) расстояния, они приводятся в ярдах. Ваша цель должна быть от вас не далее, чем на максимальном расстоянии; показатель 1/2Д влияет только на вред.

У некоторых видов оружия есть минимальная досягаемость, так как они выбрасывают заряд на дальнее расстояние или имеют встроенные ограничители. При использовании такого оружия нельзя выбирать цель, расположенную ближе минимального расстояния.

### Попадание

Значение, необходимое для попадания, вычисляется так:

1. Возьмите базовое умение в данном дистанционном оружии.

2. Добавьте Точность (Точ.) оружия, если перед атакой вы предприняли манёвр Прицеливание.

3. Примените Модификатор Размера (МР) цели. См. Модификатор Размера (с.19).

4. Примените модификатор за расстоянием до цели и ее скорость (это единственный модификатор) из Таблицы размера и скорости/расстояния (с.550).

5. Примените модификаторы за обстоятельства (стрельба очередью, движение, темнота, укрытие и т.п.), включая особые условия, определенные Мастером. Сводку см. в разделе Модификаторы к дистанционным атакам (с.548).

В результате вы получите эффективное умение. Результат броска, равный этому числу или меньше, является успешным броском атаки. Атака попадет, если цель не сумеет успешно использовать активную защиту.

### Точность и прицельная стрельба

У любого дистанционного оружия есть показатель Точности. Это премия, которую вы получаете, если один или более раз использовали манёвр Прицеливание перед атаккой.

Когда вы целитесь, то можете получить премию еще и за дополнительные секунды прицеливания, опору оружия или использование оптики и лазерного прицела. Эти эффекты описаны в разделе Прицеливание (с.364) и сведены в разделе Модификаторы к дистанционным атакам (с.548). Общая сумма Точ и всех дополнительных премий за

прицельную стрельбу не может превышать базовую Точ атаки более чем в два раза.

### Модификатор размера

Модификатор Размера (МР) для цели человеческих габаритов составляет 0; никаких премий или штрафов к попаданию. Более крупные цели обладают положительным МР, менее крупные - отрицательным. Добавьте МР к своему умению. МР персонажа или транспортного средства указывается в листе персонажа или в описании транспорта. Для прочих объектов используйте Таблицу размеров и скорости/расстояния (с.550).

### Расстояние до цели и скорость

Попасть по удаленной цели сложнее. Если говорить упрощенно, то цель в пределах 2 ярдов достаточно близко и штрафа к попаданию нет. На расстоянии 3 ярда штраф составляет -1; до 5 ярдов -2; до 7 ярдов -3; до 10 ярдов -4; и так далее, при увеличении расстояния на 50% добавляется по -1 к попаданию.

Найдите точное значение штрафа в столбце «Скорость/Расстояние» Таблицы размера и скорости/расстояния (с.550). Для промежуточных значений используйте больший штраф. Для очень удаленных целей таблица приводит значение расстояния в милях.

**Пример:** Агент Бесконечного патруля Дженни Аткинс стреляет в тире. Цель находится в 17 ярдах. Расстояние округляется до 20 ярдов, что дает -6 к попаданию.

Попасть по быстро движущейся цели сложнее. Сверьтесь с тем же столбцом таблицы, но используйте для вычисления штраф скорость в рядах в секунду (2 мили/час = 1 ярд/с) вместо расстояния в ярдах.

Если цель находится далеко и при этом быстро движется, то прибавьте расстояние (в ярдах) к скорости (в ярдах в секунду) и найдите общее значение штрафа к попаданию по столбцу Скорости/Расстояния. (Не нужно смотреть штраф за расстояние и за скорость отдельно и потом их складывать! Большое расстояние снижает значимость скорости и наоборот.)

*Примеры:* Агент Аткинс стреляет в шпиона Центра, удирающего на быстро мчащемся мотоцикле. Ее цель в 50 ярдах и движется со скоростью 60 миль/час, т.е. с Движением 30. Скорость/расстояние, таким образом, составляет  $50 + 30 = 80$ . Согласно Таблице размера и скорости/расстояния, это дает штраф -10 к попаданию.

### Дистанционные атаки по людям

При дистанционной атаке по цели, движущейся с человеческой скоростью - Движение не более 10 - вы можете упростить расчеты, учитывая лишь расстояние и пренебрегая скоростью (если только цель не летит, бежит или что-то вроде этого). Считайте, что способность цели использовать уклонение адекватно отражает эффекты движения.

## АТАКИ МЕТАТЕЛЬНОМ ОРУЖИЕМ

«Метательное оружие» - это любое оружие, которое надо физически швырнуть в цель: камни, ручные гранаты, звездочки ниндзя (сюррикены) и т.д. Кроме того, можно метать некоторые виды холодного оружия, такие как топоры, ножи и копья. Данные и необходимые умения см. в Таблице холодного дистанционного оружия (с.275). Эффекты гранат и зажигательных снарядов см. в Главе 13.

Рассчитывайте атаку метательным оружием как и любую другую дистанционную атаку, но с несколькими особыми правилами:

- Когда вы бросили оружие, оно больше не считается готовым! Попали вы или нет, но оружие уже где-то в другом месте. Если вы хотите вновь атаковать, то вам придется либо подобрать оружие (с земли... или вытащить из тела врага), либо приготовить новое.

- Достижимость метательного оружия обычно зависит от СЛ; например, «СЛx2». Для множества распространенных видов метатель-

ного оружия она приведена в Таблице холодного дистанционного оружия. Для определения расстояния (и повреждений) при броске чего-то иного см. Метание (с.355).

- Метательное оружие летит достаточно медленно. Цель может использовать блок или парирование вместо уклонения. Успех на 5+ (или критический успех) при парировании голый рукой означает, что цель поймала оружие!

## АТАКИ СТРЕЛКОВЫМ ОРУЖИЕМ

«Стрелковое оружие» - это любое дистанционное оружие помимо метательного: луки, огнестрельное оружие, Стрелковые заклинания, дистанционные Врожденные Атаки и т.д. Они распадаются на две большие категории:

*Холодное стрелковое оружие:* Сюда входят луки, пращи и арбалеты. Как и у метательного оружия, их достигаемость и повреждения определяется вашей СЛ, а в случае с арбалетами - СЛ арбалета. Подробности см. в Таблице холодного дистанционного оружия (с.275).

*Огнестрельное оружие:* Сюда входит пороховое и лучевое оружие и реактивные снаряды. В Таблице огнестрельного оружия (с.278-280) приведены данные и особые правила для каждого типа высокотехнологичного стрелкового оружия - от оружия на дымном порохе до современного огнестрельного оружия и научно-фантастических вооружений вроде лазера.

### Скорострельность

У любого стрелкового оружия есть показатель Скорострельности (Сс). Если Сс составляет 1, то оружие может выстрелить один раз за атаку. Если Сс 2 или больше, то из оружия можно стрелять более одного раза за атаку; см. Стрельба очередями (ниже).

*Примеры:* Сс лука составляет 1; из него можно выстрелить один раз в атаку. Револьвер .38 калибра имеет Сс 3; из него можно выстрелить до трех раз за атаку. Сс пулемета 10; он может произвести до 10 выстрелов за атаку... но всё равно это один бросок атаки, а не 10 отдельных бросков!

### Перезарядка и боезапас

У стрелкового оружия также есть показатель Боезапаса. Когда вы выстрелили данное число раз, то оружие нужно перезарядить, чтобы стрелять снова.

Перезарядка требует нескольких манёвров Подготовки; см. Подготовка оружия и прочего снаряжения (с.382). Время, необходимое на перезарядку, указывается в таблице оружия в круглых скобках после Боезапаса.

Перезарядка восстанавливает полный боезапас оружия. Если у оружия лишь один выстрел, то значит вы зарядили его. Если выстрелов много, то происходит смена магазина, патронной ленты и т.д. Исключение составляет оружие с барабанами, зарядными отверстиями и постоянными магазинами. Их время на перезарядку отмечается буквой «i» (т.е. «заряжается индивидуально»), и показывает время за один патрон (если не используется некий механизм вроде револьверной обоймы).

*Примеры:* Боезапас лука составляет 1(2); он может выпустить одну стрелу, после чего лучнику требуется 2 секунды на перезарядку. Боезапас револьвера .38 калибра 6(3i); он может выстрелить шесть раз, после чего каждый патрон заряжается по 3 секунды. Боезапас пулемета составляет 200 (5); из него можно выстрелить 200 раз, после чего потребуются 5 секунд на смену патронной ленты.

### Стрельба очередями

У некоторых видов стрелкового оружия Сс составляет 2 и больше. Это значит, что можно произвести несколько выстрелов за атаку вплоть до максимума, равного Сс. Например, револьвер .38 калибра может выпустить за атаку 1, 2 или 3 пули. Но, конечно, невозможно выпустить больше зарядов, чем осталось у оружия.

Стрельба очередями использует показатель Отдачи (Отд), который показывает, насколько легко контролировать оружие при стрельбе очередями. Отд помогает определить число попаданий при стрельбе очередями. Чем ниже Отд, тем легче контролировать оружие. Отд 1 означает, что отдача у оружия нет, как у большинства видов лучевого оружия.

Если Сс оружия 2 и больше, то вы должны определить, сколько выстрелов (вплоть до Сс) хотите произвести, прежде чем сделаете бросок атаки. Оружие с Сс 1-3 выпускает по одной пуле за нажатие на курок; оружие с Сс 4+ обычно стреляет в режиме «автоматического огня», как большинство пулеметов - короткими очередями или одной длинной очередью.

Большое количество выстрелов за атаку дает пермию к попаданию, как показано в приведенной таблице:

Выстрелов	Премия
2-4	+0
5-8	+1
9-12	+2
13-16	+3
17-24	+4
25-49	+5
50-99	+6
далее x2	+1 к попаданию

При стрельбе очередями можно попасть несколько раз за одну атаку. Успешная атака означает, что вы попали как минимум раз - и возможно нанесли сколько-то дополнительных попаданий, вплоть до числа выпущенных зарядов. Чтобы определить число попаданий, сравните величину успеха при атаке с Отдачей оружия.

Атака наносит столько дополнительных попаданий, сколько полных раз значение Отдачи укладывается в разницу успеха. Общее число попаданий не может превышать число выстрелов. Например, если Отд оружия 2, то успех на 0-1 означает одно попадание; успех на 2-3 еще одно дополнительное попадание; успех на 4-5 два дополнительных попадания; успех на 6-7 три дополнительных попадания; и так далее.

Оружие с высокой скорострельностью (то есть оружие с Сс 5+) может распределить огонь по нескольким целям (см. Распыление огня, с.409) или множеством выстрелов «задавить» зону (см. Огонь на подавление, с.409). Прочие особые правила по стрельбе очередями для различных видов оружия см. в разделе Особые правила для стрельбы очередями (с.408).

# ЗАЩИТА

## БРОСКИ АКТИВНОЙ ЗАЩИТЫ

Успешно выполнив бросок атаки, вы еще не попали по противнику, если только это не было критическим попаданием. Ваша атака достаточно удачна, чтобы попасть - если противник не сможет защититься.

Защищающийся бросает 3к против значения своей защиты. Если результат меньше или равен эффективному показателю защиты, то он успешно уклонился от атаки, парировал или блокировал удар. В противном случае его активная защита оказалась неэффективной, и атака попала в цель. Если это случилось, сделайте бросок повреждений.

Существует три вида «активной защиты», которые боец может использовать для ухода или отражения атаки: Уклонение (см. Уклонение ниже), Парирование (см. Парирование, с.376) и Блок (см. Блокирование, с.375). Эти показатели следует посчитать заранее и записать на листе персонажа.

Результат броска активной защиты 3 или 4 всегда означает успех - даже если эффективная защита составляла 1 или 2! Результат 17 или 18 всегда означает провал.

Активная защита - это сознательная попытка избежать определенной атаки. Она возможна, только если защищающийся знает о возможной атаке со стороны врага и способен действовать... уйти с линии атаки (уклонение), отразить ее оружием или рукой (парирование) или подставить щит (блок).

Противник не получает броска защиты, если ваш удар закончился критическим попаданием.

Если противник производит по вам успешную атаку, вы можете выбрать одну активную защиту и выполнить «бросок защиты» против нее. Исключение: Манёвр Тотальная Защита (Двойная защита) позволяет вам попробовать защититься от одной атаки еще раз, если первая защита не сработала.

К броскам защиты применяются определенные модификаторы; разъяснения см. ниже. Полный список модификаторов см. в разделе Модификаторы активной защиты (с.548).

Выбор активной защиты зависит от ситуации - в особенности от манёвра, который вы совершили в прошлый ход. Некоторые манёвры ограничивают возможности активной защиты. В частности, если вы совершали Тотальную Атаку, то не получаете активной защиты.

## Ранения и активная защита

Вы также не получаете активной защиты, если не знали об атаке. Примеры ситуации, где активная защита невозможно, включают «дружеский» удар в спину, неожиданный снайперский выстрел или совершенно неожиданная ловушка. Вы не получаете активной защиты, если находитесь без сознания, не можете двигаться или по иной причине не способны действовать.

Если вы ослушены, то активная защита выполняется с -4. Однако активная защита не получает штрафа за шок. Подробнее об ослушении и шоке см. *Эффекты ранений* (с.380).

## Щиты и Премия Защиты

Если у вас есть готовый щит, добавьте его Премию Защиты (ПЗ) к своему Уклонению, Парированию или Блокированию против атаки спереди или со стороны щита.

Премия Защиты составляет 1 у маленького щита, легкого плаща или импровизированного щита; 2 у среднего щита или тяжелого плаща; 3 у большого или силового щита. Заклинание Щит (с.252) дает Премию Защиты 1-4.

ПЗ щита добавляется к активной защите против контактных атак, метательного оружия и холодного стрелкового оружия - но не против огнестрельного оружия (если только Мастер не захочет использовать опциональные правила о Повреждениях щитов, с.484)

## Отступление и падение ничком

В определенных ситуациях вы можете отступить или упасть на землю, получив премию к Уклонению, Парированию или Блоку. См. *Варианты активной защиты* (с.377).

## УКЛОНЕНИЕ

«Уклонение» - это активная попытка уйти с предполагаемой линии атаки. Обычно это лучший вариант, если вы не ищущены во владении оружием и у вас нет щита, когда вас атакуют несколько раз или когда удар противника настолько силен, что вы боитесь парированием или блоком сломать собственное оружие или щит.

Обычно уклонение - единственная активная защита, возможная против огнестрельного оружия. Это не значит, что вы можете уклоняться от пуль! Уклонение от подобного рода атак отражает вашу попытку уйти с того места, куда предположительно станет стрелять противник, отклонившись в сторону или пригнувшись в нужный момент.

Ваша защита Уклонением равна Базовой Скорости + 3, без учета штрафа, равного вашему уровню нагрузки (см. *Нагрузка и движение*, с.17). Запишите Уклонение в листе персонажа, чтобы быстро его находить.

Вы можете уклониться от любой атаки за исключением той, о которой не знаете! Возможна лишь одна попытка уклониться от одной атаки.



Если определенная атака очередью наносит несколько попаданий, то успешное Уклонение позволит вам избежать одного попадания и числа дополнительных попаданий, равного величине успеха. Критический успех позволяет уклониться от всех попаданий данной атаки.

*Пример:* Пулемет попадает на вас четыре раза. Ваше Уклонение составляет 10. Вы выбрасываете на кубиках 8, успех на 2. Вы уклоняетесь от трех попаданий; только одна пуля попадает в вас.

Вы получаете лишь одну активную защиту против каждой атаки, если только не используете Тотальную Защиту (Двойная защита), но количество различных атак, от которых вы можете уклониться за ход, не ограничено.

### **Акробатическое уклонение**

Если вы вложили хотя бы одно очко в умение Акробатика, то можете попытаться красиво уклониться один раз за ход. Вы можете определить это как прыжок над пронесшимся мечом, кувырок в сторону или что захотите. Сделайте бросок Акробатики перед броском Уклонения. (Если вы в полете, то делается бросок Акробатики.) В случае успеха вы полу-

чаете +2 к Уклонению. При провале получаете -2.

Вы можете совмещать подобное уклонение с отступлением (см. Отступление, с.377).

### **Прикрытие собой**

Вы можете защитить друга, бросившись навстречу атаке, направленной против него. Для этого вы должны быть достаточно близко, чтобы за один шаг (см. Шаг, с.368) оказаться между своим другом и его противником. Объясните об этой попытке после броска противника на атаку, но до попытки друга защититься.

Используйте обычные правила для уклонения за исключением того, что вы не можете комбинировать это с отступлением (см. Отступление, с.377). В случае успеха вы получаете попадание. В случае провала, вы не успели вовремя, но ваш друг всё равно получает возможность защититься обычным образом. В любом случае, поскольку вы двигались, то не сможете отступить, если вас атакуют до следующего вашего хода.

### **Уклонение на транспорте**

Хитро маневрирующее транспортное средство получает бросок Уклонения. Вместо Базовой скорости +3 используйте половину уме-

ния водителя (Вождение, Пилотирование и т.д.), округленную вниз и модифицированную показателем Управляемости транспорта. Например, байкер с Вождением (Мотоцикл)-14, едущий на мотоцикле с Управляемостью +1 получает Уклонение 8.

## **БЛОКИРОВАНИЕ**

«Блок» - это попытка подставить щит, плащ или подобный крупный объект между собой и ударом. Это требует готового щита или плаща. (Если вы достаточно сильны, чтобы поднять кого-то, то можете заблокировать его телом!)

Ваша активная защита Блокированием составляет 3 + половина вашего умения Щит или Плащ, дробная часть отбрасывается. Например, Щит-11 даст Блокирование  $3 + (11/2) = 8,5$ , что округляется до 8.

В целом, вы можете блокировать любую контактную атаку, метательным оружием, расплывчатую струю или стрелковое оружие, зависящее от силы стрелка. Вы не можете блокировать пули и лучевое оружие... такие выстрелы слишком быстры, чтобы остановить их подобным образом.

Вы можете попытаться заблокировать лишь одну атаку за ход.

## ПАРИРОВАНИЕ ТЯЖЕЛОГО ОРУЖИЯ

Вы не можете парировать тонкой рапирой удар великанской дубины размером с дерево, толчок игрока в американский футбол или меч гигантского робота! Тяжелое оружие может выбить ваше оружие прочь - или даже *сломать* его.

Это верно и для безоружных атак существ с высокой СЛ. При использовании данных правил считайте удар рукой, ногой, укус и т.п. за оружие эффективным весом в 1/10 СЛ атакующего. Используйте *полную* СЛ, если он совершает толчок, захват ног, пихает или пытается сбить вас щитом!

Ваше оружие может сломаться, если им парировать что-либо, весящее в три раза больше. (Это не относится к парированию голыми руками; о повреждениях при парировании конечностями см. *Парирование без оружия*.)

Шанс сломаться для оружия, которым парируют нечто в три раза более тяжелое, составляет 2 из шести; оно ломается при результате 1 или 2 на 1к. Добавьте +1 за каждую прибавку к весу, кратную весу вашего оружия, больше трех (шанс 3 из шести, если оружие весит в 4 раза больше, 4 из 6 - если

в 5 раз и так далее). Качество оружия влияет на необходимое число: +2, если оружие дешевое, -1 если хорошее, -2 если отличное.

Если ваше оружие сломалось, то парирование *всё равно* считается, если только вероятность не была 6 из 6. В подобном случае оружие противника встретило столь незначительное сопротивление, что парирование не удалось!

Независимо от веса вашего оружия, если вы парируете без оружия или одноручным оружием, вы не можете парировать оружие, превышающее по весу Базовый Подъем - или двойной Базовый Подъем, если вы используете двуручное оружие. Попытки парировать что-то тяжелее *автоматически* проваливаются; сломается оружие или нет, но противник выбивает его и наносит по вам обычные повреждения. Если оружие не сломалось, вы его роняете; если вы разоружены, то вас отбрасывает на один ярд (выполните бросок ЛВ, чтобы не упасть).

Атакующий может сознательно сломать или выбить ваше оружие; см. *Удары по оружию* (с.400).

## ПАРИРОВАНИЕ

«Парирование» - это попытка отразить удар оружием или руками. Вы не можете парировать, не имея готового оружия - или, при парировании без оружия, если у вас нет свободной руки.

Вы можете использовать большинство видов холодного оружия для парирования: особые ограничения и модификаторы см. в столбце Парирование Таблицы контактного оружия (с.271). Некоторые тяжелые виды оружия (например, топоры) являются несбалансированными: вы не можете парировать ими, если уже ударили в свой ход. (Однако вы можете парировать оружием в другой руке, если оно есть.) Некоторые длинные, сбалансированные виды оружия (например, шест) получают премию +1 или +2 к парированию, поскольку позволяют постоянно контролировать движения противника.

Ваша защита Парированием для определенного оружия равна 3 + половина умения в данном оружии, дробная часть отбрасывается. Например, Палаш-13 даст Парирование 9.

Парирование не останавливает ничего кроме контактных и метательных атак, если у вас нет особых умений. Исключение: Если противник атакует вас из стрелкового оружия и при этом находится в зоне досягаемости, вы можете парировать. Вы парируете оружие, а не снаряд! Например, если противник стреляет в вас из пистолета с расстояния в один ярд, вы можете попы-

таться парировать голыми руками. Успех означает, что вы отбили его руку или оружие в сторону, заставив выстрелить мимо вас.

*Число парирований:* Когда вы попытались парировать определенным оружием или голой рукой, дальнейшие попытки парировать данным оружием получают накопительный штраф -4 к каждой последующей атаке. уменьшите его до -2 за парирование, если вы используете фехтовальное оружие или обладаете преимуществами Ученик Мастера либо Мастер оружия - а в случае соблюдения обоих условий лишь -1 за парирование. Данный штраф применяется лишь при множественных парированиях в один ход; оно не сохраняется в следующие ходы.

*Парирование не основной рукой:* Вы можете парировать «не основной» рукой (левой рукой, рукой «для щита», если вы правша; см. *Основная рука*, с.17) или оружием, находящимся в ней, с -4 к умению. Поскольку Парирование вычисляется из половины умения, то это даст -2 к Парированию. Вы можете не обращать внимания на этот штраф, если обладаете преимуществом *Обоюдорукость* (с.39).

*Парирование метательного оружия:* Вы можете парировать метательное оружие, но со штрафом: -1 для большинства видов, -2 для маленького оружия вроде ножей, сюрикенов и других предметов, весящих 1 фунт и менее.

*Парирование безоружных атак:* Если вы успешно парировали безоружную атаку (укус, удар и т.д.)

оружием, то можете ранить атакующего. Сразу же проведите бросок своего умения владения оружием, которым парировали. Штраф -4 к броску применяется, если атакующий использовал Дзюдо или Каратэ. Если бросок успешен, то парированием вы поразили конечность противника. Он не получает броска защиты! Посчитайте повреждения обычным образом.

### Парирование импровизированным оружием

Вы можете парировать любым предметом подходящих размеров и формы, используя наиболее близкое оружейное умение. Жердью или винтовкой можно парировать как шестом, луком - как легкой дубинкой. Однако первое же парирование луком убьет его в качестве лука - хотя он может прослужить еще несколько секунд дубинкой! Прочие хрупкие объекты также могут быть уничтожены. Большинство импровизированных видов оружия считаются «дешевыми» при расчете шансов поломаться; описание этого см. в разделе Парирование тяжелого оружия (в рамке).

### Парирование без оружия

Если вы сражаетесь без оружия или с хотя одной свободной рукой, то можете парировать голыми руками. Существа, у которых нет рук (как у большинства животных), не могут парировать без оружия - они способны лишь уклоняться.

Для парирования одной рукой вы можете использовать умения Бокс, Драка, Дзюдо или Каратэ -

или ЛВ, что выше. Также вы можете парировать с помощью умений Борьба Сумо или Борьба, но это потребует обеих рук. Ваша защита Парированием составляет 3 + половина умения или ЛВ, дробная часть отбрасывается.

Штрафа к парированию безоружных атак нет. Вы получаете -3 при парировании оружия. Исключение составляет парирование прямых атак или парирование с помощью умений Дзюдо или Карате (в любом из этих случаев используйте полное значение парирования). Прочие ограничения см. в описаниях конкретных умений для безоружного боя.

Проваленный бросок Парирования означает, что в вас попали. Если вы используете зоны попадания, то проваленное парирование оружия означает, что атакующий может выбрать свою изначальную цель или руку, которой вы парировали! Если рука получает ранение, превышающее половину ЕЖ, то она автоматически покалечена (см. Калечащие ранения, с.420).

Некоторые умения для безоружного боя (например, Дзюдо) позволяют предпринять особые действия после успешного парирования. Детали см. в описаниях конкретных умений.

## ВАРИАНТЫ АКТИВНОЙ ЗАЩИТЫ

Вы можете повысить вероятность успеха активной защиты, используя при защите один из приведенных вариантов.

### Отступление

«Отступление» - это не отдельный вид защиты, это способ, который можно добавить к любому виду активной защиты против контактных атак. Чтобы использовать этот вариант, вам нужно отойти от атакующего: хотя бы на один ярд, но

не более чем на 1/10 Движения - так же, как и при шаге (см. Шаг, с.368).

Отступление дает +3 к Уклонению или +1 к Блоку или Парированию. Исключение: Если вы парируете с помощью умений Бокс, Дзюдо, Карате или с помощью любого фехтовального умения (Дага, Рапира, Сабля или Малый меч), то отступление дает +3 к Парированию, поскольку эти умения лучше исполняют ваше движение.

Ваш шаг происходит немедленно. Считается, что он совершается при ударе противника. Если вы при этом выйдете за пределы досягаемости противника, то он всё равно проводит атаку. Если у него множество атак (например, за счет Дополнительной Атаки, Тотальной Атаки или Скользящего удара), то отступление не уводит вас за пределы его оставшихся атак. Однако вы получаете премию за отступление ко всем броскам активной защиты против всех его атак до следующего вашего хода.

Если оппонент атаковал вас с помощью манёвра, позволяющего шаг, но пока его не сделал, то он может последовать за вами, используя свой оставшийся шаг. В результате, он заставляет вас пятиться!

Вы можете отступать лишь один раз в течение хода. Другими словами, как только вы отступили, то уже не можете отступить вновь до следующего хода.

Вы не можете отступать, если сидите или находитесь на коленях, а также если оглушены. Также вы не можете отступать, если в предыдущий ход двигались быстрее Базового Движения (то есть, если использовали спринт или Увеличенное движение).

Вы можете отступать, если лежите на земле (откатываясь в сторону).

### Уклонение с падением

Оказавшись под огнем, упасть на землю! Вы можете упасть в момент уклонения, получив премию +3 к Уклонению. Это будет «уклонение с падением». Оно похоже на

отступление, но применяется лишь против дистанционных атак. У него есть недостаток: вы оказываетесь на земле.

Как и отступление, уклонение с падением применяется ко всем защитами против одного противника в один ход. Любое укрытие, за которое вы упали, не считается против изначальной атаки, вызвавшей падение, однако помогает против последующих атак по вам.

*Прикрытие собой в падении:* Вы можете использовать уклонение с падением вместе с прикрытием собой (с.375), чтобы защитить друга, который находится более чем в шаге от вас. Если бросок успешен, то вы оба падаете, а по вам попадают... если только вы не преуспели на 3 и больше, в подобном случае никто из вас не ранен! Вы можете использовать прикрытие собой в падении, чтобы закрыть своим телом взрывчатку (например, ручную гранату). В случае успеха, считайте это контактным взрывом (см. с.415).

*Падение в укрытие:* Вы также можете использовать уклонение с падением, если находитесь в зоне поражения взрыва, конической или площадной атаки, и всего в шаге от вас есть укрытие (например, окоп). Успех означает, что вы успели спрятаться; провал означает, что не успели. Даже если никакого укрытия нет, лишние ярды-два от взрыва могут помочь, поскольку повреждения от взрыва уменьшаются с расстоянием. В случае успеха вы оказываетесь на ярд дальше; в случае провала эффект наступает прежде, чем вы совершаете шаг.

*Плавание или полет:* Уклонение с падением возможно только если шаг позволит укрыться в особенностях ландшафта (например, если лежащее существо скроется за гребнем холма). Вы не оказываетесь в положении лежа. Вы можете продолжать падение, увеличивая расстояние от взрыва и т.д.

# ПОВРЕЖДЕНИЯ И РАНЕНИЯ

Если вы успешно атаковали, а противник провалил бросок защиты (если таковая имела место), то вы попали по нему! Если ваша атака может нанести повреждения, то следует сделать «бросок повреждений». Он покажет, сколько базовых повреждений вы наносите по цели.

Ваше оружие (а для холодного оружия и СЛ), природная или Врожденная атака определяют число кубиков, которое нужно

кинуть на повреждения. Если у вашей цели есть Сопротивление Повреждениям (СП) - благодаря броне, преимуществу Сопротивления повреждениям (с.46), защитной магии и т.д. - она вычитает данное число из полученных повреждений. Если у атаки есть делитель брони (см. с.102, 110), то это влияет на СП цели.

Если нанесенные вами повреждения меньше или равны эффективному СП цели, то атака не смо-

ла пробить броню - удар отскочил или был поглощен. Однако режущие, дробящие, проникающие или пробивающие атаки иногда наносят повреждения, даже если не пробивают броню; см. Гибкая броня и тупая травма (с.379).

Если результат броска повреждений превышает СП цели, то этот излишек образует прошедшие повреждения. Если у противника нет СП, то все нанесенные повреждения являются прошедшими.

Узнав прошедшие повреждения своей атаки, примените модификатор урона этим типом повреждения (это нужно лишь для режущих, проникающих и некоторых видов пробивающих повреждений; см. с.379). Результатом будет ранение, которое противник вычитает из своих ЕЖ.

*Пример:* Ваши «базовые повреждения» мечом составляют 2к+1 режущих. Вы бросаете два кубика, добавляете 1 и наносите 8 единиц базовых повреждений. СП противника 3, так что прошедшие повреждения составляют 5 единиц. Затем вы используете модификатор за ранение режущей атакой ×1,5, что дает 7 единиц ранения (результат всегда округляется вниз). Противник теряет 7 ЕЖ.

## Бросок повреждений

Обычно вы делаете броски повреждений за себя сами, а Мастер кидает кубики за НИП. Броски повреждений записываются в виде количества кубиков, иногда с модификатором; например, «бк-1» или «1к-2». Отрицательный модификатор не может снизить повреждения ниже 0, если атака наносит дробящие повреждения, или ниже 1, если любой другой тип повреждений.

Повреждения от мощных атак могут записываться в виде числа кубиков с множителем. Например, «бк×3» означает «бросьте бк и умножьте результат на 3». Если на шести кубиках выпадет 21, то вы нанесете 63 единицы повреждений. Это просто быстрый способ, чтобы не бросать слишком много кубиков.

Результат броска повреждений (после прибавления или умножения на соответствующий модификатор, как описано выше) показывает «базовые повреждения» атаки.

## Половина повреждений (1/2Д) у дистанционного оружия

Если у дистанционного оружия есть два показателя расстояния, то первый - это расстояние Половины повреждений (1/2Д) в ярдах. Если цель находится на удалении 1/2Д и больше, то разделите базовые повреждения на 2, округлив вниз. (Это упрощение! В реальности убойная сила снаряда падает постепенно из-за сопротивления воздуха. Но это было бы слишком сложно считать и мешало бы игре.)

Некоторые виды дистанционного оружия (например, гранаты) не снижают повреждений; у них

## ОТБРАСЫВАНИЕ

Если вы попали по кому-либо очень сильно, то можете отбросить его прочь! Это называется «отбрасыванием». Только дробящие и режущие атаки могут вызвать отбрасывание. Дробящая атака может вызвать отбрасывание независимо от того, прошла ли она сквозь СП. Режущая атака может вызвать отбрасывание, только если она не прошла сквозь СП.

Отбрасывание зависит от базовых повреждений, полученных до вычитания СП. За каждые полные СП-2 единиц повреждения цель отбрасывается на один ярд от атакующего. Например, человек с СП 10 будет отброшен на ярд за каждые полные 8 единиц базовых повреждений. Если СП цели 3 и меньше, то отбрасывание составляет один ярд за единицу базовых повреждений! Если у цели вовсе нет СП (как у стены) или она не сопротивляется, то используйте вместо этого ЕЖ.

Любой, кто был отброшен, должен сделать бросок ЛВ, Акробатики или Дзюдо - что выше. Если он отброшен более чем на ярд, то получает -1 к броску за каждый ярд свыше первого. Идеальное равновесие (с.74) дает +4 к броску. При провале происходит падение.

Если вы отбросили противника во что-то твердое, то результат - включая повреждения ему и тому, во что он врезался - рассчитывается так, как если бы он врезался на скорости, равной числу ярдов отбрасывания. См. Столкновения и падения (с.430).

*Только отбрасывание:* Некоторые атаки - струя воды, пихание (с.372) и т.д. - вызывают отбрасывание, но не наносят повреждений. Сделайте бросок повреждений и рассчитайте отбрасывание как обычно, но реальных повреждений не наносится (за исключением случаев, когда цель врезается во что-то еще!)

нет показателя 1/2Д. Повреждения от атаки Последующими повреждениями (с.105) также не уменьшаются вполнину - хотя «начинка» атаки подвержена эффекту 1/2Д как обычно.

Наконец, если у атаки есть расстояние 1/2Д, но она требует броска сопротивления, чтобы избежать определенного влияния, добавьте +3 к броску сопротивления, вместо уменьшения повреждений вполнину (если повреждения вообще наносятся).

## СОПРОТИВЛЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯМ И ПРОХОЖДЕНИЕ

Сопротивление повреждениям (СП) отражает степень защиты естественной или надетой броней, силовым полем, крепкой кожей и т.п. от повреждений. Предметы и транспорт имеют собственное значение СП, которое защищает их от любых получаемых ими повреждений - а если вы прячетесь внутри них, то их СП защищает еще и вас.

Вычитите СП из базовых повреждений. Результатом будут «прошедшие повреждения», которые пробрили броню или деформировали ее достаточно сильно, чтобы нанести ощутимое ранение. Например, если по вам попали атакой, наносящей 6 единиц

базовых повреждений, а на вас кольчуга с СП 4, то вы получаете 2 единицы прошедших повреждений.

Обычно полученный разными способами СП суммируется; например, если ваш природный СП составляет 2, и вы надеваете бронжилет с СП 15, то суммарный СП будет 17. Исключения всегда будут отмечены особо.

СП брони обычно различается для разных частей тела. Если вы не используете правила по зонам попадания (см. Зоны попадания, с.298), то просто считайте все попадания направленными в торс, и используйте его СП.

Наконец, обратите внимание, что СП из некоторых источников дает разную степень защиты от разных типов повреждений.

Подробнее о СП см. в разделе Сопротивление повреждениям (с.46) и Броня (с.282).

## Делители брони и модификаторы прохождения

Делитель брони показывает, насколько хорошо (или плохо) атака проходит сквозь Сопротивление повреждениям. Делители брони указываются в таблице в круглых скобках после наносимых повреждений; например, «3к(2) пб» означает 3к пробивающих повреждений с делителем брони (2).

Делитель в (2) или больше означает, что СП защищает от данной атаки с меньшим значением. Разделите СП цели на число в скобках перед тем, как вычитать его из базовых повреждений; например, (2) означает, что СП защищает лишь наполовину. Округляйте СП вниз. Минимальный СП равен 0.

Однако если хоть одна единица повреждений прошла сквозь СП гибкой брони, то вы не получаете тупой травмы.

Если поверх гибкой брони на вас надет еще один слой СП, то лишь повреждения, прошедшие сквозь верхний слой, могут причинять тупую травму.

попадания, то эти повреждения применяются к той части тела, которую вы использовали для атаки. Ваш собственный СП защищает от этих повреждений. Исключение: Данное правило не применяется, если СП цели имеет ограничение Плотная Кожа (см. Соппротивление повреждениям, с.46)

### **Быстрый расчет повреждений при множестве попаданий**

Если атака очередью попадает много раз, вы можете ускорить игру: вместо того, чтобы бросать кубики за каждое попадание, определите результат одного попадания, вычтите СП и умножьте полученные прошедшие повреждения (или повреждения от тупой травмы) на число попаданий.

Некоторые делители представляют собой дробь, например (0,5), (0,2) или (0,1). Против подобных атак СП повышается; умножьте СП на 2 при делителе (0,5), на 5 при (0,2) и на 10 при (0,1). Кроме того, против любой атаки с дробным делителем брони считайте СП 0 (например, голую кожу) равным СП 1!

Существует еще несколько «модификаторов прохождения», которые показывают защиту, нужную для остановки определенной атаки - см. Кровяное действие (с.110), Контактное действие (с.111), Последующие повреждения (с.105), Респираторное действие (с.108) и Основано на чувстве (с.109, 115). Обычно это атаки Влияния и токсические атаки. Подробности см. в разделе Особые модификаторы прохождения (с.416)

### **Гибкая броня и тупая травма**

Гибкая броня, такая, как кожаная куртка, кольчуга или современный бронезилет, гораздо легче жесткой брони, но она не поглощает всю силу остановленного удара. Атака, наносящая дробящие (дроб), режущие (реж), проникающие (прон) или пробивающие (пб-, пб, пб+, пб++) повреждения, может привести к «тупой травме», даже если у нее не получилось пройти сквозь СП гибкой брони.

За каждые полные 10 единиц режущих, проникающих или пробивающих повреждений или за полные 5 единиц дробящих повреждений, остановленные вашим СП, вы получаете ранение в 1 ЕЖ из-за тупой травмы. Это непосредственно ранение, а не базовые повреждения. Эти повреждения не умножаются.

### **Разъедание**

Атака, которая наносит разъедающие (рзед) повреждения, - кислота, дезинтегрирующий луч и т.д. - уничтожает одну единицу СП цели за каждые 5 единиц базовых повреждений, выброшенных на кубиках. Сначала это воздействует на броню, затем на природный СП. Это снижает СП против последующих атак, но не против атаки, которая его разрушила! Природный СП, потерянный живым существом, восстанавливается с той же скоростью, что и потерянные ЕЖ.

*Некоторые атаки достаточно сильны, чтобы пройти сквозь укрытие, щит или жертву, и выйти с другой стороны.*

### **Пробивание насквозь и укрытие**

Некоторые атаки достаточно сильны, чтобы пройти сквозь укрытие, щит или жертву, и выйти с другой стороны. Обычно следить за этим слишком сложно, но если это становится важным (например, вы стреляете в дверь, за которой прячется противник), то см. раздел Пробивание насквозь (с.408).

### **Собственное ранение**

Каждый раз, когда вы бьете без оружия (голой рукой, ногой, кулаком и т.п.) и попадаете по цели с СП 3+, то можете ранить себя! За каждые 5 единиц базовых повреждений вы получаете одну дробящих повреждений, вплоть до максимума, равного СП своей цели. Если вы используете правила по зонам

## **МОДИФИКАТОРЫ УРОНА И РАНЫ**

Любые повреждения, получившиеся после вычета СП из базовых повреждений, являются «прошедшими повреждениями». Если таковые имеются, то умножьте их на «модификатор урона». Это множитель, который зависит от типа повреждений:

- Малые пробивающие (пб-):  $\times 0,5$
- Обжигающие (обж), разъедающие (рзед), дробящие (дроб), изнуряющие (изн), пробивающие (пб) и токсические (токс):  $\times 1$  (повреждения не изменяются)
- Режущие (реж) и большие пробивающие (пб+):  $\times 1,5$
- Проникающие (прон) и гигантский пробивающие (пб++):  $\times 2$

Повреждения после учета этого модификатора являются ранением: столько ЕЖ теряет цель. Дробь округляется вниз, но любая атака, прошедшая СП, наносит ранение как минимум в 1 ЕЖ. Снизьте текущее число ЕЖ цели на получившееся число.

*Пример:* Грязный Пьер получил удар топором, который наносит режущие повреждения. Базовые повреждения, выброшенные на кубиках его противником, составляют 7, но на Пьере надета кожаная броня с СП 2, так что он получает лишь 5 единиц прошедших повреждений. Умножаем на 1,5 за режущие повреждения, и в результате Пьер получает ранение в 7,5 ЕЖ, а это округляется до 7 ЕЖ - опасная рана!

Обратите внимания, что у повреждений, вызванных тупой травмой, нет модификатора урона.

Место ранения также может повлиять на модификатор урона; см. Зоны попадания (с.298). Правила, приведенные выше, подразумевают попадание в торс или в лицо.

## Повреждения Неживым, Однородным или Рассеянными целям

Правила по Модификаторам урона и ранам подразумевают людей, животных и прочих обычных живых существ. Машины, тела неживых существ, рои мелких существ и прочие необычные существа гораздо менее подвержены воздействию некоторых типов повреждений:

**Неживые:** Машины и любые существа с преимуществом Устойчивость к ранениям (Неживое) (с.60), к которым относятся большинство материальных живых мертвецов, менее подвержены проникающим и пробивающим повреждениям. Против них проникающие и гигантские пробивающие получают модификатор урона  $\times 1$ ; большие пробивающие  $\times 1/2$ ; пробивающие  $\times 1/3$ ; малые пробивающие  $\times 1/5$ .

**Однородные:** Цели, у которых внутри нет уязвимых частей или механизмов - такие как однородные твердые или полые объекты (например, холодное оружие, щиты или мебель), немеханизированные транспортные средства, деревья и стены - еще менее уязвимы! Сюда входят ожившие статуи, каплевидные и прочие существа, имеющие Сопротивление повреждениям (Однородное). Проникающие и гигантские пробивающие повреждения получают модификатор урона  $\times 1/2$ ; большие пробивающие  $\times 1/3$ ; пробивающие  $\times 1/5$ ; а малые пробивающие  $\times 1/10$ .

**Рассеянные:** Цели с преимуществом Устойчивость к ранениям (Рассеянное) еще сложнее повредить! Сюда входят рои мелких существ, воздушные элементарии, сети и т.п. Проникающие и пробивающие атаки (любых размеров) никогда не наносят ранения более 1 ЕЖ, независимо от прошедших повреждений! Прочие атаки не наносят более 2 ЕЖ повреждений. Исключения: Площадные и конусовидные атаки, а также взрывы наносят обычные свои повреждения.

**Пример:** Эдмунд Жанг разряжает свой автоматический пистолет калибра 9 мм. (2к+2 пб повреждений) в приближающегося зомби. Он попадает три раза. У зомби СП 1, после вычета которого получается 8 единиц прошедших повреждений за первую пулю, 7 за вторую и 10 за третью. У зомби есть Устойчивость к ранениям (Неживое), так что обычный модификатор  $\times 1$  за пробивающее ранение снижается до  $\times 1/3$ . Округляя вниз, получаем, что три пули нанесли ранения в 2 ЕЖ, 2 ЕЖ и 3 ЕЖ. У зомби 24 ЕЖ, так что сейчас осталось еще 17 ЕЖ. И он смело ковыляет вперед. Эдмунду лучше было взять топор или огнемёт!

## ЭФФЕКТЫ РАНЕНИЙ

Если вы ранены, то вычитаете число ранений из своих ЕЖ. Обычно вы продолжаете сражаться, пока у вас положительное число ЕЖ; подробнее см. Общее ранение: потерянные единицы жизни (с.419). К наиболее важным эффектам относятся следующие:

- Если у вас осталась  $1/3$  или меньше ЕЖ, вы шатаетесь от ран. уменьшите вполнину свою Базовую скорость и Движение (округлять вверх), это повлияет и на ваше Уклонение.

- Если у вас осталось ноль и меньше ЕЖ, то вы сохраняете сознание лишь благодаря силе воли и адреналину - либо едва не разваливаетесь, если вы машина. Вы должны делать бросок ЗД каждый ход, чтобы не потерять сознание. Если вы лишились чувств, то как скоро вы очнетесь см. в разделе Возвращение в сознание (с.423).

- Если у вас абсолютно отрицательное число ЕЖ (например, -10, если у вас изначально 10 ЕЖ), то вы рискуете умереть! Вам нужно немедленно сделать бросок ЗД, чтобы не умереть. Вам следует делать новый бросок ЗД, чтобы не умереть, каждый раз, когда вы теряете еще число единиц жизни, равное ЕЖ - то есть при значениях  $-2 \times \text{ЕЖ}$ ,  $-3 \times \text{ЕЖ}$  и т.д. Если вы достигаете  $-5 \times \text{ЕЖ}$ , то умираете автоматически. См. Смерть (с.423).

Единовременная потеря ЕЖ может вызвать дополнительные эффекты:

**Шок:** Любое ранение, ведущее к потере ЕЖ, вызывает еще и «шок». Шок - это штраф к ЛВ, ИН и зави-



сящим от них умениям, которое действует в ваш следующий ход (и только тогда). Оно составляет -1 за потерянный ЕЖ, если только у вас не 20 и более ЕЖ, в таком случае вы получаете штраф -1 за каждые (ЕЖ/10) ранения, округлять вниз. Штраф за шок не может превышать -4, независимо от серьезности полученного ранения.

**Сильное ранение:** Любое ранение, которое наносит повреждение больше 1/2 ЕЖ - это сильное ранение. При сильном ранении в турс вы должны сделать бросок ЗД. Провал означает, что вы оглушены и сбиты с ног; провал на 5 и больше означает, что вы потеряли сознание. Подробности м. в разделах Сильные ранения (с.420) и Сбивание с ног и оглушение (с.420).

**Оглушение:** Если вы оглушены, то получаете -4 к активной защите и не можете отступать, и должны Бездействовать в следующий ход. В конце данного хода сделайте бросок ЗД, чтобы прийти в себя. Если он провален, то вы всё еще оглушены и должны Бездействовать еще ход. И так далее.

Подробнее о ранениях - и о том, как их вылечить! - см. раздел Ранения (с.418).

## ОСОБЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Некоторые атаки обладают «особыми эффектами»: яд, электрошок, оглушение, шансом под-

### Атаки без повреждений

Не все атаки наносят повреждения. Некоторые - парализующие лучи, наркотики и т.п. - вызывают бросок ЗД с модификатором (например, ЗД-2), чтобы сопротивляться их эффекту. Если жертва попадания провалила бросок ЗД, то эффект вступает в силу; подробности см. в разделе *Воздействие* (с.35). Другие атаки сковывают жертву, требуя броска СЛ, чтобы вырваться; см. *Сковывание* (с.40).

жечь жертву и т.п. Подробности см. в таблицах оружия, в особых улучшениях для атак в Главе 2 и соответствующих частях Глав 13 и 14.

### Последующие повреждения

Некоторые виды атаки, такие как атака отравленным дротиком или разрывной пулей, наносят «последующие» повреждения: второй тип повреждений, которые следуют сразу же за основным эффектом. Основной эффект всегда наносит обычный тип повреждений - пробивающие, проникающие и т.п.

Если основные повреждения прошли сквозь СП цели, то последующий эффект происходит внутри цели. СП не работает! Произошедшие внутри цели вторичные повреждения никогда не вызывают отбрасывания или тупой травмы - независимо от их типа повреждений.

Если основные повреждения не смогли пройти сквозь СП, то последующий эффект происхо-

дит вне цели, если это возможно, как если бы до цели дотронулись - так же как и связанный эффект (см. ниже). То есть яд, которому нужно попасть в кровь, не действует, если смазанная им стрела не прошла сквозь броню. С другой стороны, разрывная пуля всё же нанесет повреждения... но СП, остановивший основные повреждения, будет защищать и от них.

### Связанные эффекты

У некоторых атак есть связанные эффекты. Это второй тип повреждений или иной эффект, имеющий место одновременно с основным эффектом. Сделайте один бросок попадания, но все повреждения и броски сопротивления для основного и связанного эффекта производите отдельно. Примером связанного эффекта может служить граната, которая наносит дробящие повреждения от взрыва и одновременно ослепляет вспышкой. Человек в броне может оказаться ослеплен, но не ранен, а человек без брони, но с защитой для глаз будет ранен, но не ослеплен.

## КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ И ПРОМАХИ

«Критические попадания» и «критические промахи» - это критические успехи и провалы (см. Величина успеха или провала, с.347) при броске атаки или защиты в бою.

### КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

«Критическое попадание» - это особо удачный или хороший удар. Он автоматически попадает в цель - противник не получает броска защиты!

Когда вы выбрасываете на кубиках 3 или 4 при атаке, вы наносите критическое попадание и делаете бросок по Таблице критических попаданий (с.556). Если у вас высокое умение или удобное положение, то шансы на критическое попадание возрастают. Если ваше эффективное умение составляет 15+, то результат броска 5 или меньше является критическим попаданием; если ваше эффек-

тивное умение составляет 16+, то результат броска 6 или меньше является критическим попаданием. Премии к попаданию (например, за счет Тотальной Атаки или крупной цели) делают критическое попадание более вероятным, а штрафы (например, за сложную цель) делают критические попадания менее вероятными.

**Пример:** Луи ле Бланку нужно выбросить 15 или меньше, чтобы попасть по Грязному Пьеру. Он выбрасывает 5. Для него это критическое попадание! (Число 3 или 4 означало бы критическое попадание для кого угодно!) Поскольку это критическое попадание, Пьер не получает броска защиты. Удар автоматически достигает цели!

Критическое попадание - обычно единственный способ для немелкого персонажа ранивать превосходящего противника в честном бою или пробить легким оружием крепкую броню. Время от времени

всем везет. Но помните, что наиболее вероятный результат по таблице - это «нет дополнительных повреждений». Даже если вам повезло попасть по противнику, удар может оказаться не слишком сильным...

### Критический успех при броске защиты

Если у вас выпал критический успех при броске защиты от контактной атаки, то ваш противник немедленно делает бросок по Таблице критических промахов (с.556). Вы его одурачили, выбили оружие из его рук или как-либо еще очень хорошо защитились!

Критический успех при броске защиты от дистанционной атаки не дает специальных эффектов за одним исключением: если вы атакованы метательным оружием, то критический успех при парировании голой рукой позволяет вам поймать летящее оружие, не поранившись, если захотите.

## ПРИМЕР БОЯ

Луи ле Бланк вооружен коротким мечом. Он стоит в двух ярдах от своего противника - Грязного Пьера. В свой ход Луи выбирает манёвр Атака, проходит один ярд в сторону Пьера и бьет!

У Луи умение Короткий меч-15, никаких неблагоприятных условий, которые дали бы ему штраф к умению, нет; так что ему нужно выбрать 15 или меньше, чтобы попасть. Он рубит и выбрасывает 13, так что он попал.

У Пьера Уклонение 8, есть умения Щит-12 (что дает ему Блок 9) и Короткий меч-11 (что дает ему Парирование 8). Его лучшая защита - Блок, так что он будет по возможности использовать его. Малый щит Пьера дает +1 Премии Защиты (см. *Щиты*, с.287); это повышает все виды его защиты на 1.

Таким образом, Блок Пьера составляет 9+1, то есть 10... или 11, если он будет отступать. Если он будет блокировать с отступлением, и выбросит на кубиках 11 или меньше, то сможет защититься от точного удара, который нанес Луи. Но он выбрасывает 12. Это слишком много! В него попали.

Хотя поначалу вычисления в бою могут показаться сложными, в игре всё просто! Атакующий делает бросок своего умения, которое записано в листе персонажа. Защищающийся считает свою защиту, как показано в его листе персонажа, и делает бросок против получившегося числа. Вот и все!

Вернемся к примеру: Луи атаковал Пьера. Его удар был удачен, а Пьер не смог защититься.

Так что атака достигла цели.

Сейчас Луи делает бросок повреждений. Игрок Луи уже посчитал, сколько повреждений наносит его короткий меч и записал это в лист персонажа. Его СЛ 11, так что амплитудный удар наносит 1к+1 повреждений. Он кидает один кубик и выбрасывает 4. Добавив один, получаем 5, так что Пьер получает 5 единиц базовых повреждений.

Однако Пьер одет в матерчатый доспех, чей СП составляет 1. Это значение вычитается из броска повреждений Луи - только 4 единицы повреждений проходят сквозь броню Пьера.

Короткий меч - режущее оружие, что дает модификатор урона  $\times 1,5$ . На это число умножаются прошедшие повреждения... так что Пьер получает ранение в 6 ЕЖ! Такой удар может свалить более слабого человека. Печально, но правда... один хороший удар меча может решить исход схватки.

Мастер вычитает 6 из ЕЖ Пьера. К счастью для последнего, это не больше половины его изначальных 12 ЕЖ, так что ему не нужно делать бросок, чтобы не упасть и не быть оглушенным. Однако если он будет атаковать в следующий ход, то получит штраф за шок, равное числу полученных повреждений или -4, в зависимости от того, что меньше. Поскольку он потерял 6 ЕЖ, то будет действовать с -4 к умению.

И вновь продолжается бой.

## КРИТИЧЕСКИЕ ПРОМАХИ

Противоположностью «критическому попаданию» является «критический промах». Вы критически промахиваетесь, когда жутко проваливаете бросок атаки или защиты. Вы можете сломать оружие, бросить его или даже ранить себя!

Результат 18 - это всегда критический промах. Результат 17 - это критический промах, только

если ваше умение не составляет 16 или больше; в таком случае это обычный промах. Провал атаки в контактном бою (но не при дистанционной атаке) или защите на 10 и больше - это тоже критический промах.

Если вы совершили критический промах при атаке или парировании, то сделайте бросок по Таблице критических промахов (с.556). Результат вступает в силу немедленно. Если вы совершили критический промах при уклоне-

нии, то теряете опору и падаете с ног (если вы и без того лежите, то ничего не происходит). Если вы пытались блокировать, то выпускаете из руки щит и можете блокировать им снова, только когда потрагите ход на подготовку.

Огнестрельное оружие также может сломаться при провале броска; см. *Поломки* (с.407). Поломка получает *приоритет* над критическим промахом: если случилось и то, и другое, то считается, что произошла только поломка.

## ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

Сражающиеся могут совершать и другие действия помимо атак и перемещения. Физические действия обычно требуют манёвров Подготовка, а ментальные - манёвров Концентрации.

### ПОДГОТОВКА ОРУЖИЯ И ПРОЧЕГО СНАРЯЖЕНИЯ

«Готовым» предметом является тот, который вы держите в руке и который можно использовать. Оружие или иное устройство не готово, если находит-

ся в кобуре, в ножнах, в кармане, на поясе или в рюкзаке, на полу, на столе и т.д.

Обычно подготовка предмета, находящегося на поясе, в кармане, в ножнах или кобуре, либо у вас на спине, требует одного манёвра Подготовка.

Если вы стоите на месте, то один манёвр Подготовка позволит вам взять предмет со стола, снять со стены и т.д., при условии что предмет в пределах вашей досягаемости (обычно это один ярд).

Один манёвр Подготовка позволит вам взять предмет, который вам кто-то дает. Этот

человек должен находиться достаточно близко, в пределах досягаемости (для людей это один ярд), и использовать манёвр Подготовка в свой ход, чтобы протянуть вам предмет. Вы оба должны стоять на месте. Обратите внимание, что вы не можете обменяться двумя предметами одновременно. Каждый обмен предметом требует отдельного манёвра Подготовка от каждого из участников. (Не забывайте, что это правила для боя; конечно же, люди, идущие по улице, могут отдавать друг другу предметы по желанию).

Некоторые дополнительные правила:

*Поднять что-либо с земли.* Вы должны опуститься на колено, ползти, сидеть или лежать, чтобы это сделать, если только ваши руки досягаемостью меньше двух ярдов! Если вы стоите, то должны сначала использовать манёвр Смена Позы, чтобы опустить на колени, сесть и т.п.

*Приготовить оружие.* Вы можете атаковать и парировать только тем оружием, которое у вас в руках и готово к использованию. Некоторые виды оружия вам придется «готовить» после каждой атаки! Например, нужно готовить алебарду после каждого рубящего удара, потому что инерция уводит ее в сторону. См. таблицы оружия в Главе 8, где сказано, какие виды оружия требуются готовить после использования.

*Перезарядить оружие.* Этот требует несколько последовательных манёвров Подготовки. Нужно число манёвров Подготовки указывается в круглых скобках после Боезапаса оружия. Например, лук требует двух манёвров Подготовки: один чтобы приготовить стрелу, вынув ее из колчана, и второй - чтобы подготовить лук, поместив стрелу на тетиву и натянув ее. Это занимает два хода. На третий ход вы можете Прицелиться или Атаковать.

*Подготовить щит или плащ.* Если щит или плащ находится на земле или висит у вас за спиной, то чтобы подготовить его к бою понадобится число манёвров Подготовки, равное его Премии Защиты. Столько же времени понадобится, чтобы вновь облачиться в плащ или убрать щит за спину - но вы можете бросить

## Действие

## Время

Поднять тяжелый объект одной рукой (весом до 2×БГ)	2 с.
Поднять тяжелый объект двумя руками (весом до 8×БГ)	4 с.
Открыть незапертый ящик, портфель, сундук, дверь и т.п.	1 с.
Найти незакрепленный предмет в ящике, портфеле, рюкзаке и т.д. (если он не спрятан)	2к секунд
Найти предмет в собственном кармане	1к секунд
Написать короткую записку	5с за предложение
Прочитать короткую записку	2с за предложение
Проглотить таблетку или снадобье	2 с.
Зажечь свечу, сигарету, фитиль, спичку, факел и т.д.	2 с.
Убрать оружие в ножны, сунуть небольшой предмет в карман	2 с.
Тщательно обыскать не сопротивляющегося человека	1 мин.
Надеть броню	3с за деталь (30 с./деталь вакуумного или боевого скафандра)

его за единственный манёвр Подготовки (это не свободное действие!). В отношении подготовки баклер считайте оружием, а не щитом.

*Продолжительные действия.* Выполнение многих физических действий занимает более одной секунды. В бою выбирайте манёвр Подготовки каждый ход, пока не закончите действие. Это не отдельный манёвр, а некий «общий» выбор, который позволяет вам в течение секунды выполнять продолжительное действие; примеры см. в разделе см. Типичные продолжительные действия (с.383). Некоторые действия (например, сваливание камней в кучу, на которую можно взобраться) можно в случае необходимости прервать посередине и выполнить другой манёвр или необходимое действие. Прочие вещи (такие, как магический ритуал) нельзя прерывать; если вы остановитесь посередине, то придется начинать сначала.

Если действие занимает долгое время, вы можете помочь Мастеру отслеживать ход событий, считая секунды каждый раз, когда заявите манёвр. Например, перезаряжая оружие, вы можете сказать: «Перезаряжаю ружье - первая секунда» в первый ход, и «Перезаряжаю ружье - вторая секунда, готово» во второй.

## Типичные продолжительные действия

В таблице сверху указано время, требуемое для типичных продолжительных действий. Каждую секунду вам следует выбирать манёвр Подготовки.

Приведенное время для продолжительных действий реалистично, но оно может оторвать игрока от происходящих событий - например, если персонаж копается в рюкзаке. Если Мастеру кажется, что драматизм момента требует этого, то можно позволить персонажу выиграть несколько секунд при успешном броске ЛВ или ИН, но при провале возникнут некие проблемы (например, рюкзак упадет и его содержимое рассыплется).

Это и есть боевая система. Вперед - сражайтесь!

Когда вы разберетесь с данными правилами, то можете перейти к Главе 12, Тактический бой, если захотите использовать гексовую разметку для более точного расчета сражений. Кроме того, Мастер может ознакомиться с Главой 13, где приведены правила для особенностей, которые задействованы не в каждом сражении: зоны попадания, противники верхом на животных, неожиданные атаки и различные необычные виды оружия. Также см. правила по транспорту на с.462-470, правила по животным на с.455-461 и сводные боевые таблицы на с.547-559.

### Когда оружие считается готовым?

Оружие считается «готовым», если оно находится в руке и готово к атаке. Достать оружие из ножен занимает одну секунду (но см. Быстрое выхватывание, с.194). Вот некоторые особые правила:

*Смена хвата:* Некоторые длинные виды оружия требуют дополнительного хода на подготовку, чтобы сменить досягаемость с одного ярда на два ярда или с двух ярдов на три, столько же - в обратную сторону. Вновь готовя неготовое оружие к удару, его можно взять любым доступным хватом, независимо от того, как вы его держали раньше; это лишь часть манёвра Подготовки.

*Несбалансированное оружие:* Когда вы атакуете некоторыми большими и неповоротливыми видами оружия, их уводит в сторону из-за инерции. Если только ваша СЛ не превышает необходимую для данного оружия в полтора раза, то оно становится неготовым после каждой произведенной им атаки; чтобы вновь его использовать, выберите манёвр Подготовки. Если вы упали, потеряли устойчивость или оглушены, а ваше оружие требует подготовки после каждого использования, оно становится неготовым!

*Убрать в кобуру:* Чтобы убрать пистолет в кобуру, требуется одна секунда.

*Убрать в ножны:* Чтобы вернуть оружие в ножны или в ременную петлю, требуется две секунды.

# ТАКТИЧЕСКИЙ БОЙ

♣ Asashi, Evader ♣ Mamont, CPU, Sergeant

Эти правила позволяют проводить бой на гексагональном поле с использованием фишек или фигурок. Предполагается, что вы уже знаете систему боя, описанную в 11 главе, поэтому здесь описаны только исключения и дополнения для боя на карте.

## ФИГУРКИ

Вам нужны фишки или маленькие фигурки, чтобы обозначить на карте участников боя. Они могут быть из металла, пластика и даже картона. Эти правила предназначены для карт масштаба 50мм с однодюймовыми клетками, но фигурки удобнее взять масштаба 25мм. Естественно, вы не обязаны использовать фигурки! Подойдёт любой предмет, у которого можно указать «переднюю сторону», чтобы определить направление, а так же обозначить положение лежа.

Игроки, которые хотят получить удовольствие от использования детализированных фигурок вместо фишек, могут обратить внимание на линейку картонных миниатюр Cardboard Heroes серии SJ Games.

## БОЕВАЯ КАРТА

В тактическом бою используется «боевая карта», размеченная шестиугольными клетками (гексами). Каждая однодюймовая клетка соответствует области в один ярд. Перед началом боя подберите подходящую карту или нарисуйте ее на чистом листе с клетками.

## КЛЕТКИ

Одна клетка боевой карты соответствует дистанции в один ярд. Это также базовая единица движения: каждая пройденная бойцом клетка соответствует расстоянию в один ярд. Число клеток, которое вы можете пройти за ход, зависит от вашего Движения и выбранного манёвра (см. Манёвры в тактическом бою, с.385).

Каждый персонаж размером с человека или меньше должен занимать одну клетку. Исключение составляет бой вплотную (см. Бой вплотную, с.391), рой (см. Атаки роем, с.461), и ситуации, когда люди стоят вплотную, но не дерутся (вы можете поместить в одну клетку до четырех человек, если они не против).

*Вы не обязаны использовать фигурки!  
Подойдёт любой предмет, у которого  
можно указать «переднюю сторону», чтобы  
определить направление, а так же обозначить  
положение лежа.*



Персонаж размером с человека, находящийся в положении лежа или обладающий недостатком Горизонтальный, занимает две клетки; см. Смена позы (ниже). Персонажи большего размера тоже занимают больше одной клетки; см. Фигурки на несколько клеток (с.392).

Считайте часть клетки (например, которую пересекает стена) полной клеткой: вы можете пройти через неё или занять без всяких штрафов, если Мастер не решит иначе. Также вы можете пройти через клетку, занятую дружественным персонажем, хотя это и будет стоить больше. Вы не можете занимать или проходить

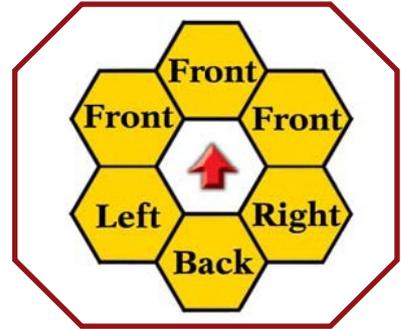
через клетку, полностью занятую сплошным объектом (например, колонной).

## НАПРАВЛЕНИЕ

Вы всегда должны быть повернуты лицом по направлению к одной из шести соседних клеток. Ваше направление определяет, какие клетки для вас будут передними, правой, левой и задним (см. рисунок).

Ваши передние клетки – это те, которые вы можете видеть и в которые можете легко войти. Вообще-то, вы можете войти в любую смежную клетку, но движение вбок или назад происходит медленнее, чем вперёд.

Для правой с правой стороны находится оружие, а с левой – щит. Для левой все наоборот.



# МАНЁВРЫ В ТАКТИЧЕСКОМ БОЮ

Тактический бой использует манёвры, описанные в главе 11 в разделе Манёвры (с.363), но некоторые из них усложняются при использовании гексагональной карты. Например, это может быть связано с очками движения; подробнее смотрите Движение в тактическом бою (с.386).

## Движение

Ваши очки движения равны Движению (округляется вверх).

## Смена позы

Персонаж размером с человека, находящийся в положении лежа или обладающий недостатком Горизонтальный, занимает две клетки. Если вы легли или сбиты с ног, ваша нижняя половина тела занимает исходную клетку, а верхняя – любую из соседних. Поднимаясь из поло-

жения лежа, вы можете выбрать, в какой из этих двух клеток окажетесь.

## Тотальная атака

Вы должны сначала двигаться, а потом атаковать – не наоборот. Вы можете остаться неподвижным, повернуться на месте или пройти вперед. Если вы выберете движение вперед, вы можете пройти до двух клеток или на половину Движения (округляется вверх), смотря что больше. Вы не можете менять направление в конце движения.

## Движение и атака

Ваши очки движения равны Движению (округляется вверх).

## Тотальная защита

Выбирая Увеличенное уклонение, вы можете использовать

половину Движения (округляется вверх).

## Подготовка

Можно поднять вещь, находящуюся в вашей клетке или любой другой в пределах досягаемости (обычно одна клетка).

## Ожидание

Этот манёвр предоставляет гораздо больше возможностей благодаря большей точности тактического боя; см. Стратегию выжидания (ниже) и Стрельбу по возможности (с.390). Если вы используете Ожидание с контактным оружием, его досягаемость становится очень важной: длинное оружие позволяет нанести удар по наступающему противнику до того, как он сможет достать вас!

## СТРАТЕГИЯ ВЫЖИДАНИЯ

Манёвр ожидания может быть очень полезен в ситуации, когда нужно остановить убегающего противника или защитить кого-то позади себя.

После объявления об Ожидании вы можете атаковать в любое время – даже посередине чужого движения! Если вы вообще не двигались в свой ход, вы можете сделать шаг (см. «Шаг» в тактическом бою, с.386) и затем ударить. Если ваш противник после этого все еще на ногах, он может продолжить движение.

Это лучший (и почти единственный) способ не дать более быстрому врагу пробежать мимо вас. Совершая другой манёвр (например, чтобы сразиться с кем-то еще), вы отвлекаетесь – и в течение одной секунды быстрый противник сможет пробежать мимо! Ожидая его, вы получаете шанс перехватить или ударить его, когда он попытается пройти мимо.

# ДВИЖЕНИЕ В ТАКТИЧЕСКОМ БОЮ

Поскольку в тактическом бою из-за использования клеток движение измеряется более точно, направление персонажей становится очень важным.

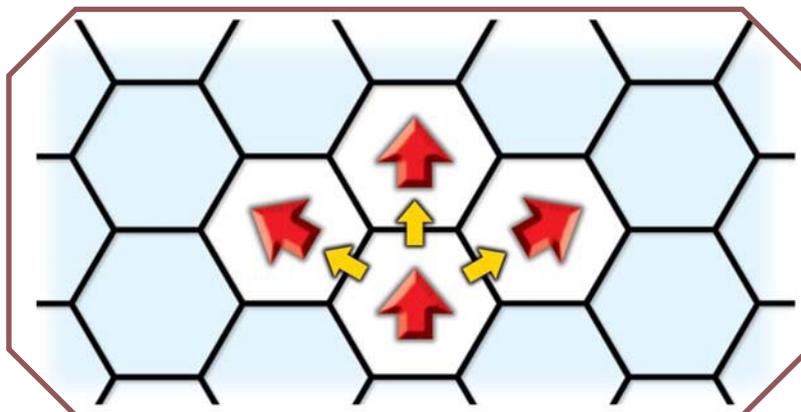
## «Шаг» в тактическом бою

Некоторые манёвры, такие как Атака или Подготовка, позволяют вам сделать обычный шаг в любом направлении (см. Шаг, с.368). Каждый шаг в ярд (для людей это обычно один ярд) равен одной клетке движения. Вы можете свободно менять направление до или после движения.

## Очки движения

Чтобы облегчить учет перемещений, считайте, что манёвры Движение или Движение и атака дают равное Движению количество «очков движения». Например, Движение 5 даст пять очков движения, которые можно использовать во время Движения или атаки. Манёвр Тотальная атака или Тотальная защита (Увеличенное уклонение) дает половину очков движения с округлением вверх; т.е. Движение 5 даст три очка движения во время этих манёвров.

На этих рисунках красная стрелка показывает фигурку и ее направление. Желтая стрелка отображает движение.



## ДВИЖЕНИЕ И НАПРАВЛЕНИЕ

Движение и направление становится важным, только являясь частью манёвра Движение, Движение и атака, Тотальная атака, Тотальная защита (Увеличенное уклонение).

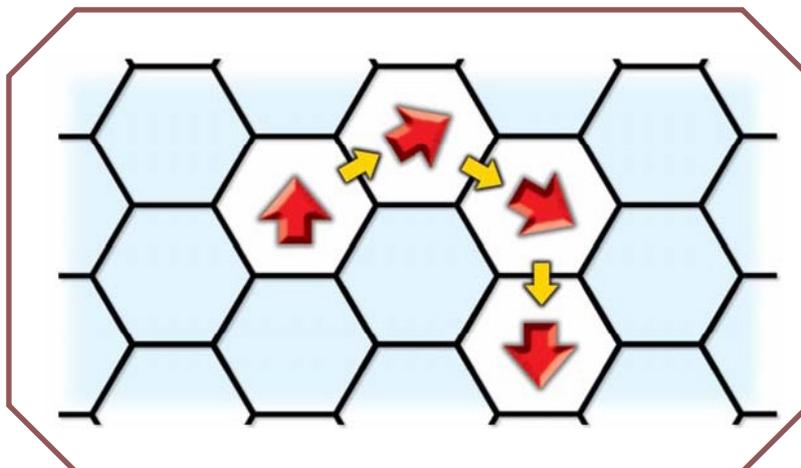
### Движение вперед и направление

При движении вперед вход в каждую клетку стоит одно очко движения. Движение вперед – это движение в один из трех передних клеток. Если вы движетесь по прямой, то направление не меняется; в ином случае можно развернуться на одну сторону клетки: вы должны повернуться к лицевой стороне клетки, войдя в неё (см. рис. выше).

Таким образом, вы можете изменить ваше направление во время движения «вперед». За три клетки движения «вперёд» вы можете пройти половину окружности и остановиться направленным в противоположном направлении (см. рисунок ниже).

### Движение назад, в стороны и направление

Если вы выбираете манёвр Движение, Движение и атака или Тотальная защита (Увеличенное уклонение) – но не Тотальную Атаку – и не хотите двигаться вперед, вы можете двигаться назад (А) или в стороны (В), сохраняя направление (см. рисунок справа). Каждое движение в задние или боковые клетки стоит два очка движения.



## Стоимость очков движения

Используйте стоимость очков движения, совершая любой из манёвров: Движение, Движение и атака, Тотальная атака, Тотальная защита (Увеличенное уклонение). Вы *всегда* можете переместиться как минимум на одну клетку за ход независимо от того, насколько большой назначен штраф.

Большинство других манёвров позволяет совершить Шаг (см. Шаг, с.368). В этом случае «стоимость» не имеет значения – вы можете совершить полный шаг (обычно одна клетка), не обращая внимания на направление, положение тела или особенности местности.

### Направление движения

*Вперед:* 1 очко движения за клетку.

*Назад или в стороны:* 2 очка движения за клетку.

### Поза

*Пригнувшись:* +1/2 очка движения за клетку.

*Присев на колени:* +2 очка движения за клетку.

*Ползком:* +2 очка движения за клетку.

*Лежа:* все очки движения для перемещения на одну клетку.

*Сидя:* нельзя передвигаться.

### Смена направления

*Смена направления до или во время движения:* +1 очко движения за поворот на одну сторону клетки.

*Смена направления в конце движения:* бесплатно. Вы можете повернуться в *любом* направлении, если использовали не больше половины очков движения, иначе вы можете повернуться только на одну сторону клетки.

### Препятствия

*Небольшое препятствие в клетке (например, союзник или тело на полу):* +1 очко движения за препятствие.

*Серьёзное препятствие в клетке (несколько тел, баррикада и т.п.):* вы должны либо обойти клетку, либо перепрыгнуть (см. Прыжок, с.352).

*Враг в клетке:* вы должны попытаться проскользнуть (см. Проскальзывание, с.368).

### Неудобная поверхность

*Неудобная поверхность (грязь, скользкий пол и т.п.):* +1 очко движения за клетку (или больше по решению Мастера).

*Ступеньки (вверх или вниз):* +1 очко движения за клетку.

*Мелкая вода (не более 1/6 роста):* +1 очко движения за клетку.

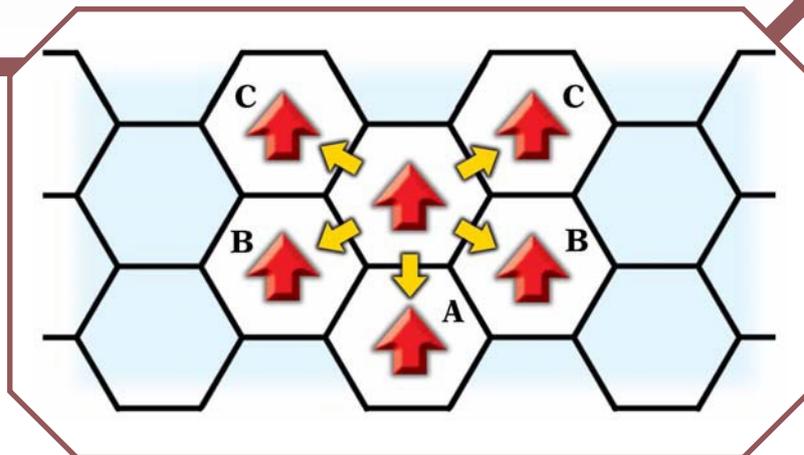
*Более глубокая вода:* Все очки движения за движение на 1 клетку.

Вы также можете, сохраняя своё направление, «войти боком» в переднюю клетку (С). Это разрешено во время Тотальной атаки (а также во время Движения и т.д.). Такое движение стоит два очка.

### Изменение направления и движение

В конце вашего хода, если вы совершили манёвр Движение, или Движение и Атака, и использовали не больше половины очков движения – либо если вы выбрали манёвр Тотальная Защита (Увеличенное уклонение) – вы можете повернуться в *любом* направлении.

Если вы совершили манёвр Движение, или Движение и Атака,



и использовали больше половины очков движения, вы можете повернуться на одну сторону клетки.

Вы также можете изменить направление до или после движения во время манёвра Движение, Движение и атака или Тотальная

защита (Увеличенное уклонение), но это стоит очков движения. Поворот на одну сторону клетки приравнивается к одному ярду движения; т.е. поворот на 180 градусов стоит трех очков движения.



# АТАКА В ТАКТИЧЕСКОМ БОЮ

Атака работает, как описано в Главе 11, с той разницей, что гексагональная карта позволяет точно определить расположение объектов, их направление, сектор видимости и область действия. Это требует некоторых дополнений, особенно для боя в одной клетке с противником (см. Бой вплотную, с.391).

## КОНТАКТНЫЕ АТАКИ

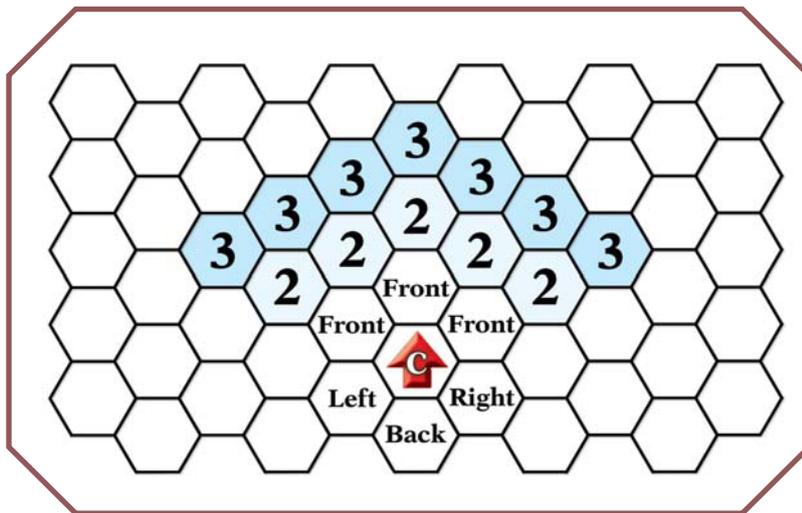
Обычно вы можете атаковать только передние клетки. Расстояние, на которое вы можете атаковать, зависит от «досягаемости» оружия.

### Досягаемость оружия

«Досягаемость» контактного оружия, как указано в Таблице контактного оружия (с.271), определяет клетки, которые можно атаковать этим оружием:

**Досягаемость В (вплотную):** Вы можете атаковать цели только в вашей клетке.

**Досягаемость 1 (1 ярд):** Вы можете атаковать любую клетку, обозначенную как «передняя» на рисунке ниже.



**Досягаемость 2 (2 ярда):** Вы можете атаковать любую клетку, обозначенную цифрой «2» на рисунке ниже.

**Досягаемость 3 (3 ярда):** Вы можете атаковать любую клетку, обозначенную цифрой «3» на рисунке ниже.

В большинстве своем контактное оружие имеет досягаемость

в один ярд и может поражать только три передние клетки.

У некоторых видов оружия более одной досягаемости. Например, ножом можно нанести режущий удар как «вплотную», так и на расстоянии в 1 ярд. В зависимости от хвата копьем можно колоть на расстоянии в один или два ярда. У оружия с более длинным древком может быть досягаемость в один, два или три ярда.

Большинство видов оружия с досягаемостью два или более ярдов требуют манёвра Подготовка, чтобы «изменить хватку» и поменять одну досягаемость на другую. Например, держа алебарду хваткой, позволяющим бить на расстоянии в три клетки, вы должны один ход применять Подготовку, прежде чем сможете

### Тактика с длинным оружием

Манёвр Атака позволяет вам сделать шаг до или *после* атаки. Шаг после контактной атаки может дать преимущество, если ваше оружие имеет большую досягаемость, чем оружие оппонента. Предположим, что у вас копье, а у противника палаш. Вы можете атаковать с расстояния в две клетки, а потом отступить на шаг назад, закончив ход в *трех* клетках от противника. Так как его оружие имеет досягаемость в одну клетку, он не сможет достать вас манёвром Атака, поскольку тот позволяет только шаг в один ярд (конечно, противник с Движением 11 или больше сможет шагнуть дальше). Чтобы ударить в этот же ход, ему придется использовать Тотальную Атаку или Движение и атаку... каждое из которых ограничивает защиту, оставляя его открытым перед вашей *следующей* атакой. Даже если он *подойдет* достаточно близко, чтобы атаковать, вы всегда сможете отступить, защищаясь.

атаковать кого-либо на меньшем расстоянии. Некоторые сбалансированные виды оружия (например, боевой посох и двуручный меч) позволяют атаковать с более чем одной досягаемостью без необходимости использования Подготовки. В Таблице контактного оружия указано, какое оружие требует изменения хватки, а какое нет.

Обратите внимание - если вы очень большой, ваша досягаемость будет увеличена - см. Модификатор размера и досягаемость (с.402).

### Атака сквозь занятую клетку

В контактном бою вы можете атаковать «сквозь» кого-то еще, используя оружие с досягаемостью два или более ярдов. Сквозь клетки, занятые дружественными персонажами, вы можете атаковать без штрафа (это входит в основы обучения бою с любым длинным оружием). Атакуя сквозь вражескую клетку, вы получаете штраф -4. Атакуя по линии между двумя клетками, вы получите штраф в -4, только если они обе заняты врагами.

### Удар наугад

Удар наугад - это контактная атака по противнику, который находится сбоку (слева или справа) либо сзади, а также по противнику, которого вы не видите. Вероятность попасть невысока, но иногда это лучше, чем ничего.

Удар наугад получает штраф -5, или текущий штраф за видимость, смотря что хуже; при этом эффективное умение после при-

менения всех модификаторов не может превысить 9. Вы не можете целиться в конкретную часть тела противника; если вы используете зоны попадания, определите их случайным образом, кинув кубик.

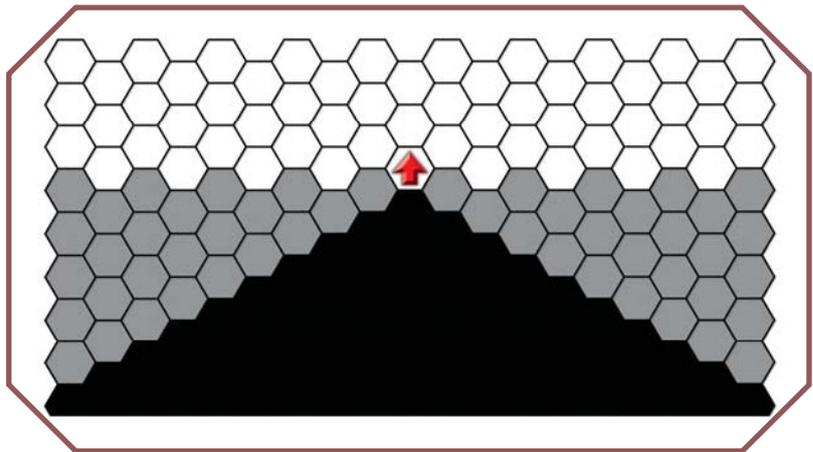
Удар наугад не обязательно должен быть амплитудным – это может быть и прямой удар. Тем не менее, вы не можете делать «прямой удар наугад» на дистанцию более одного ярда.

Можно использовать Удар наугад и Тотальную атаку вместе, но нельзя выбрать Точную атаку, чтобы получить +4 к попаданию и убрать штраф к Удару наугад. Также можно использовать Удар наугад во время манёвра Движение и атака; применяйте наибольший штраф если у вас Периферийное зрение (с.74), то атака с использованием двух рук в правые и левые клетки, а также атака одной рукой в ту же сторону (например, правой рукой в правые клетки), не является Ударом наугад. Тем не менее, атака одноручным оружием в противоположную сторону (правой рукой в левую сторону), а также атака назад все еще считается Ударом наугад.



Если у вас Круговой обзор (с.34), атака назад или в стороны не будет Ударом наугад, однако атака назад или в противоположную сторону получит штраф -2 из-за неудобного угла атаки.

Обратите внимание на то, что некоторые техники боевых искусств (например, Удар ногой назад, с.230) позволяют атаковать противника, находящегося сзади, без использования Удара наугад.



## ДИСТАНЦИОННЫЕ АТАКИ

Дистанционный бой на гексагональной карте тоже требует некоторых дополнений.

### Сектор видимости

Используя дистанционного оружие, вы можете атаковать любую из белых клеток, изображенных на рисунке выше. Имея Периферийное зрение (с.74), вы можете атаковать любую из белых или серых клеток, изображенных на рисунке выше. С Круговым обзором (с.34) вы можете атаковать любую из белых, серых или черных клеток. Во всех трех случаях, клетки, которые вы можете атаковать, и есть ваш «сектор видимости».

### Стрельба вслепую

Используя дистанционное оружие, вы можете атаковать кого-либо и за пределами сектора видимости – или в полной темноте, или будучи ослепленным – с помощью «стрельбы вслепую». Используйте в этом случае правила для Удара наугад (выше), но со штрафом в -10, при этом ваше эффективное умение после применения всех модификаторов не может превысить 9. (Как подсказывает закон Мерфи, вы скорее попадете в соседа, чем в цель; см. ниже Попадание по неправильной цели.) Нет смысла упоминать о том, что в этом случае вы не можете использовать манёвр Прицеливание.

### Стрельба сквозь занятую клетку

Вы сможете целиться в врага, если на прямой между любой частью вашей клетки и любой частью вражеского нет сплошных препятствий. Используйте для этого линейку. Однако, если выбранная прямая проходит через занятую клетку, то находящиеся там персонажи оказываются «на линии огня». Вы можете зацепить

их, если промахнетесь по намеренной цели – см. ниже Попадание по неправильной цели.

Персонаж на линии огня (друг или противник) дает вам штраф в -4. Если линия атаки проходит через несколько занятых клеток, добавьте этот штраф за каждого персонажа на линии.

Если атака проходит по линии между двумя клетками, то вы получаете штраф в -4, только если заняты обе.

Персонаж, лежащий на земле, не считается находящимся «на линии огня», если только вы тоже не атакуете из положения лежа. Присевший на колени (kneeling) или сидящий (sitting) персонаж тоже не считается находящимся на линии стрельбы, если ни вы, ни ваша цель не присели на колени и не сидите. Эти правила предполагают сражающихся с человеческим или меньше размером. Боец с Модификатором размера 2 или больше, чем у вас (3 или больше, если он присел или обладает недостатком Горизонтальный, 4 или больше, если он лежит) полностью блокирует вашу линию зрения – вы не сможете стрелять через его клетку, пока не окажитесь выше.

### Попадание по неправильной цели

После провальной атаки дистанционным оружием вы всегда можете задеть кого-то другого. Вы должны делать бросок такой возможности каждый раз, когда провалили бросок попадания.

Вы можете задеть кого-либо – друга или противника – если он находится на линии огня. Чтобы определить это, проверьте линию от себя до цели. Любая клетка, через которую она проходит, находится «на линии огня». Присевшие на колени или лежащие участники боя не находятся на линии огня, если вы сами не находитесь на их уровне.

Поскольку попадание по неправильной цели – дело случая, то бросок попадания для каждой из возможных целей делается против одного числа: просто 9 – или значение броска попадания, если стрелять по цели намеренно (смотря что меньше).

Сначала сделайте бросок для ближайшей цели. Если вы промахнулись или цель уклонилась, то делайте бросок для следующей цели и т.д. Продолжайте делать броски, пока не попадете, или пока кто-нибудь не заблокирует или не парирует ее, или пока не закончатся цели. Если атака проходит по линии между двумя занятыми клетками, определите очередность проверки клеток случайным броском. Каждый (друг или противник) может защищаться от атаки так же, как если бы она была намеренной.

падании по неправильной цели (выше), но начинайте с ближайшей цели сразу за противником. (Вы уже знаете, что не задели никого между вами и противником, иначе ему не пришлось бы защищаться.)

### Стрельба по возможности

С оружием дальнего боя вы можете наблюдать за определенной зоной и атаковать, как только там появится цель. Это называется «стрельбой по возможности».

Чтобы использовать стрельбу по возможности, вы должны применить манёвр Ожидание. Вы должны неподвижно стоять и смотреть в определенную зону в ожидании цели. Вы должны быть повернуты лицом к этой зоне. Больше вы не можете делать ничего.

мости (с.389). Чем больше наблюдаемая зона, тем больше штраф при атаке:

Наблюдаемые клетки	Штраф к атаке
1	-0
2	-1
3-4	-2
5-6	-3
7-10	-4
11+	-5

Вы также можете определить прямую линию и сказать, что будете стрелять по первой же цели, которая ее пересечет. Штраф для такого вида стрельбы по возможности равен всего -2.

Примените при атаке соответствующее штрафы, указанные выше, плюс другие подходящие модификаторы для дистанционного боя. Вы не получаете никаких премий, указанных в манёвре Прицеливание (с.364). *Исключение:* Если вы наблюдаете только за одной клеткой, вы можете Целиться и Ждать. Тогда каждая секунда во время ожидания цели будет считаться манёвром Прицеливания, и вы получите все выгоды за время прицеливания к моменту начала атаки.

Мастер должен удостовериться, что игроки тщательно указали наблюдаемую зону для стрельбы по возможности. В бою между собой игроки должны по секрету сообщить Мастеру, куда они собираются стрелять, чтобы их оппоненты этого не знали.

*Распознавание Цели:* Обычно, когда вы ведете стрельбу по возможности, вы обязаны атаковать первую же появившуюся цель, независимо от того, друг это или враг. Вы можете сказать, что не собираетесь атаковать автоматически: обычно это делается, чтобы избежать стрельбы в друга. В этом случае Мастер при появлении цели сделает для вас бросок Зрения и скажет, что вы подумали: друг это или противник. В любом случае, вы получаете дополнительные -2 к попаданию из-за потери времени на распознавание.

## Высунуться и атаковать

«Высунуться и атаковать» – это особый манёвр Атаки, во время которого вы выскакиваете из-за укрытия, проходите не больше чем одну клетку, делаете дистанционную атаку и *возвращаетесь* в укрытие – все за один ход! Примеры включают в себя выглядывание из-за угла, дерева, из траншеи и т.п. Это возможно с любым метательным, огнестрельным оружием или арбалетом, но не с луком, пращей или рогаткой.

Во время этого манёвра вы не можете целиться. Так же вы получаете дополнительные -2 к попаданию, потому что не видите цель в начале хода.

Высовываясь из-за укрытия для атаки, вы делаете себя мишенью для любого, кто осуществлял атаку по возможности по этой клетке. В этом случае единственной возможной защитой будет уклонение.

### Промех и шальной выстрел

Если вы успешно атаковали, но противник удачно заблокировал или парировал атаку, считайте, что ваше метательное оружие или выстрел ушли в землю. Возможность попасть по кому-нибудь исключена.

Если же противник уклонился, пуля полетела дальше и могла задеть кого-нибудь ещё. В этом случае действуйте как при По-

Если цель появляется в определенной вами зоне, вы обязаны атаковать ее (вы можете попытаться распознать цель, но это даст штраф к попаданию – см. ниже). Ваша атака происходит немедленно. Если несколько человек осуществляют стрельбу по возможности, целясь по одной цели, считайте их атаки одновременными.

Если цель не появляется, вы просто пропускаете ход.

Вся зона, за которой вы наблюдаете, должна быть в секторе види-

# ЗАЩИТА В ТАКТИЧЕСКОМ БОЮ

Активная защита работает, как описано в Главе 11, с некоторыми дополнениями.

### Защита от атак со стороны

Без преимуществ Периферийное зрение (с.74) или Круговой Об-

зор (с.34) вы защищаетесь от атак из боковых клеток со штрафом -2. Но независимо от этих преимуществ:

- Если у вас щит, вы не можете блокировать атаку со стороны вашего оружия – только со стороны щита.

- Если у вас одноручное контактное оружие, вы не можете париовать атаку с другой от оружия стороны вашего тела – только с той же стороны. *Исключения:* у вашей руки с оружием есть улучшение Экстрагибкость или у вас есть преимущество Феноменальная гибкость.

### «Обходные» атаки

Очень быстрый персонаж иногда может начать ход спереди от врага и, обойдя его, нанести удар из задней клетки. Обычно против атаки сзади активной защиты нет, т.к. жертва не знает, что ее атакуют. Если же атакующий начинает спереди и атакует сзади, обойдя противника за счет скорости, он *знает* об атаке.

Расценивайте это как атаку со стороны: -2 к активной защите, если у цели нет компенсирующих преимуществ.

### Защита от атак сзади

Против атаки из вашей задней клетки защита невозможна, кроме случаев, когда у вас есть Периферийное зрение (что позволит защищаться с -2) или Круговой Обзор (позволит защищаться без штрафа). Однако даже с одним из этих преимуществ вы получаете дополнительные -2 к парированию атаки сзади и не можете ее блокировать (исключения: у вашей руки с оружием/щитом улучшение Экстра-

Гибкий, или у вас преимущество Феноменальная Гибкость).

### Отступление

Отступление требует одного шага (обычно одна клетка) по направлению от атакующего противника. Вы не можете отступить в занятую клетку. Когда вы отступаете, вы можете при желании изменить своё направление на одну сторону клетки.



## Бой вплотную

«Боем вплотную» является любая ситуация, когда вы вместе с противником занимаете одну клетку или пытаетесь пройти через его клетку. Используйте правила для Проскальзывания (с.368) и Боя без оружия (с.370) из Главы 11, но с нижеприведенными дополнениями.

### Вход в клетку противника

Вы можете войти или шагнуть в клетку, занятую противником, используя любой подходящий для этого манёвр. Вы вступаете в «бой вплотную», как только окажетесь в клетке противника, независимо от того, чей манёвр привел к этому.

При манёвре Движение, Движение и атака или Тотальная Атака вы можете вбежать в клетку противника и остановиться там к нему лицом. Если вы не хотите останавливаться, то должны попытаться Проскользнуть (с.368) мимо или толкнуть (с.368) противника – по вашему выбору и с учетом ограничений текущего манёвра.

Входя в занятую врагом клетку, вы занимаете его половину. У вас та половина клетки, откуда вы зашли; у врага вторая. Чтобы войти в любую из ваших передних клеток, находящихся на стороне противника, вы должны пройти «через него» с помощью проскальзывания.

### Проскальзывание в тактическом бою

Чтобы проскользнуть через клетку, занимаемую врагом, у вас должно хватать очков движения не только для того, чтобы зайти в неё, но и чтобы выйти. Если ваше передвижение заканчивается в его клетке, в этот ход вы не можете проскользнуть мимо противника.

### Уход из клетки противника

Если вы начинаете ход в клетке противника и вас не удерживают захватом – вы можете выйти оттуда через любую из трех клеток со своей стороны. Делая это с помощью Движения или Движения и атаки, вы должны потратить очки движения, чтобы изменить свое направление, а потом шагнуть в сторону или назад. Чтобы, двигаясь вперед, уйти через одну из клеток на стороне противника, вы должны проскользнуть через него (см. выше).

Если вы используете манёвр, позволяющий сделать шаг, вы можете шагнуть из клетки и атаковать, сделать финт и т.п. оружием с досягаемостью в одну клетку – либо атаковать вплотную и затем сделать шаг – но в любом случае только на одну из трёх клеток с вашей стороны клетки.

Если ваш противник схватил вас, вы все еще можете выбрать манёвр в свой ход, но не способны выйти из клетки, пока не освободитесь (см. Действия при падении в захват, с.371).

### Оружие для боя вплотную

В бою вплотную вы можете использовать только небольшое оружие, с которым легко управляться (например, кинжал). Вы можете атаковать любым контактным оружием с досягаемостью «В». Если вы используете дистанционное оружие, отмените штрафы за скорость/расстояние и используйте в качестве штрафа значение размера оружия.

### Подготовка при бое вплотную

Чтобы подготовить оружие во время боя вплотную, нужно сделать бросок ЛВ. При провале вы продолжаете выполнять Подготовку, но в этот ход оружие неготово. Если у вас есть умение Быстрое выхватывание, нужно сделать два броска: бросок ЛВ, как описано выше, и бросок Быстро выхватывания, чтобы достать оружие быстро. При провале второго броска вы выхватываете оружие, но для этого все равно нужен полный манёвр Подготовки.

## ЗАЩИТА ПРИ БОЕ ВПЛОТНУЮ

Во время боя вплотную можно *уклоняться* без каких-либо штрафов. *Парировать* можно только свободной рукой или оружием с досягаемостью «В» (например, ножом). *Блокировать* при бое вплотную невозможно.

Вы можете отступить (см. с.377) при бое вплотную, если не удерживаетесь захватом. Просто выйдете из боя вплотную, сделав шаг в любую из трех клеток с *вашей* стороны текущей клетки. Это даёт обычную премию к броску активной защиты.

### Щиты в бое вплотную

При бое вплотную щит становится потенциально опасной помехой. Он всё ещё даёт Премию Защиты, но мешает вам при его использовании.

Любая атака (кроме толкания, атаки и т.п. при первом входе в клетку противника) получает штраф, равный Премии Защиты щита! Любой бросок ЛВ при бое вплотную, после первого хода боя вплотную, получает этот же штраф.

Чтобы избавиться от щита во время боя вплотную, требуется один ход Подготовки и успешный бросок ЛВ.

## КОЛЛЕКТИВНЫЙ БОЙ ВПЛОТНУЮ

В бою вплотную может участвовать любое количество человек, находящихся в одной клетке. Это легко отобразить с помощью плоских фишек, но трудно показать объёмными фигурками – особенно если часть противников стоит, а часть лежит. Хорошим компромиссом может стать разрешение персонажу объяв-

лять о бое вплотную с противником, находясь при этом в соседней клетке.

Двое бойцов могут объединиться при попытке повалить одного противника; два или три могут попытаться придавить его. В любом случае используйте СЛ, ЛВ или умение захвата атакующего с лучшими показателями, прибавив 1/5 (округлять вниз) значения СЛ, ЛВ или умения захвата каждого из помощников.

### Вмешательство в бой вплотную

Если вы сами не участвуете в бою вплотную, но участвуют ваши союзники, вы можете помочь им – вы можете, стоя вне клетки, где происходит бой, атаковать врага, сражающегося вплотную. Вы атакуете с -2, плюс модификаторы за позицию противника (например, если он лежит).

Если вы *попадаете*, то противник может защищаться только, как описано в *Защите при бое вплотную*.

Если вы *промахнулись*, или противник успешно *уклонился*, то вы можете задеть кого-нибудь ещё в этой клетке, независимо от того, друг это или враг. Если в клетке несколько возможных целей, с помощью случайного броска определите, кого вы «атакуете» первым. Бросок попадания делается против 9 или значения броска попадания, если стрелять по цели намеренно, смотря что *меньше*. Если вы попали, жертва может выполнить любую разрешенную для боя вплотную защиту. Продолжайте броски, пока не закончатся цели или пока не заденете кого-нибудь.

## ФИГУРКИ НА НЕСКОЛЬКО КЛЕТОК

Гиганты, большие животные, чудовища, транспорт и т.д. зачастую занимают на карте больше одной клетки. Может оказаться полезным сделать фишки на несколько клеток или, при использовании фигурок, вырезать для них картонные подставки соответствующего размера.

Движение таких фигурок отсчитывается относительно ее головы или передней стороны. Учитывайте расстояние и направление перемещения так, как будто голова животного – обычная фигурка в одну клетку. Все тело перемещается за головой. Тогда, к примеру, может получиться, что

голова дракона перемещается на три клетки, а хвост взмахивает на все десять. Тут все нормально, и, кстати, это хороший способ для дракона сшибить парочку-другую людешек.

Существо в несколько клеток не может протиснуться через отверстие на карте более узкое, чем самая широкая часть его тела. Тем не менее, Мастер должен снисходительно относиться к частично занятому животным клеток со стенами и т.п.. Не забывайте, что в случае, если клетка пересекается прямой стеной и т.п., часть клетки считается за целую.

### Сектор видимости

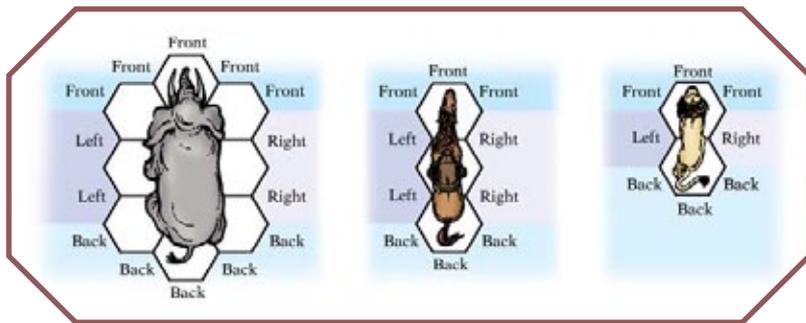
Сектор видимости животного, занимающего несколько клеток, определяется его головой. Это означает, что большая часть тела такого существа может быть вне его же сектора видимости! Заметьте, однако, что многие большие животные обладают преимуществом Периферийное зрение (с.74).

### Передние, боковые и задние клетки

У каждого существа, занимающего несколько клеток, есть передние, задние и боковые клетки, соответствующие человеческим (см. рис.).

### Сбивание и нокдаун

Когда фигурка размером две или более клеток проходит через клетку, занятую более мелкой фигуркой, считайте это толчком (см. Толчок, с.368). У меньшего существа есть шанс уйти из-под удара. Если ей это не удастся, то она, вероятно, будет сбита с ног! Если большая фигурка сама не окажется сбитой с ног, она сможет продолжить свое движение.



# Глава тринадцатая

# ОСОБЫЕ БОЕВЫЕ СИТУАЦИИ

Junior  <http://www.utkgurps.narod.ru>

## НЕОЖИДАННЫЕ АТАКИ И ИНИЦИАТИВА

Когда персонажи неожиданно атакуют противников или наоборот, атакованная сторона может оказаться не в состоянии действовать мгновенно. В таком случае атакующие получают один или несколько «свободных ходов». Смогли ли нападающие ударить внезапно, определяет Мастер.

Персонажа с Боевыми рефлексами редко можно застать врасплох, и он *никогда* не «застывает». Кроме того, он получает +6 ко всем броскам ИН, чтобы оправдаться от неожиданности. Помните, что многие дикие животные обладают Боевыми рефлексами - примеры см. в Главе 16.

Авантюристов, стражников и подобных им людей редко можно застать врасплох, разве только во сне. Но полная неожиданность подойдет в ситуации, когда несколько оборотней врывается в местную библиотеку. (Вообще, в такой экстремальной ситуации может быть оправдан и бросок испуга - по крайней мере со стороны библиотекаря.)

После того, как полный ступор пройдет, каждый из атакованных должен сделать бросок против базового ИН в начале своего хода, чтобы прийти в себя. В случае успеха в этот ход он все еще бездействует, но в *оставшемся бою* участвует нормально.

Чтобы определить, кто захватил инициативу, лидер с каждой стороны бросает 1к. Лидер, обладающий Боевыми рефлексами, получает +2 или +1, если у него нет Боевых рефлексов, но ими обладает кто-то с его стороны (премии за более чем одного такого персонажа не складываются). Лидер, обладающий более высоким ИН, получает +1. При наличии хотя бы одного очка в умении Тактика лидер получает +1 к броску инициативы; если Тактика у него на уровне 20+, он получает премию +2. Мастер может применять и другие модификаторы, которые сочтет нужными; например, если считает, что одна сторона была подготовлена лучше.

Если с какой-либо стороны лидера нет вовсе, за них делает бросок Мастер. Они автоматически получают -2 к инициативе. (Штраф не применяется к животным или любой иной группе с ИН 5 и меньше).

Сторона, чей результат при броске больше, может двигаться и действовать нормально. Все представители другой стороны ментально оглушены, и должны делать бросок ИН каждый в свой ход, чтобы выйти из этого состояния, как описано для полной неожиданности. Однако при частичной неожиданности во второй ход им дается премия +1 к ИН, в третий +2 и так далее... даже персонажи с низким ИН ориентируются спустя несколько секунд. Помните, что животные зачастую обладают Боевыми рефлексами, которые помогают при их низком ИН.

Если бросок инициативы закончилась вничью, то никто никого врасплох не застал.

*Эти продвинутые боевые правила описывают более редкие тактические ситуации и предлагают дополнительные подробности о них. Они необязательны - Мастер решает, какие правила действуют в конкретной ситуации.*

### Полная неожиданность

Когда нападение происходит абсолютно неожиданно, атакованные «застывают». Мастер бросает 1к. Результат броска - то количество секунд, которое пройдет, прежде чем атакованные смогут действовать *хоть как-то*. До этого момента они ментально оглушены и обязаны выбирать манёвр Бездействие. *Исключение:* Персонажи с Боевыми рефлексами никогда не застывают, для них полная неожиданность считается частичной неожиданностью.

В случае провала он ментально оглушен; он может сделать новый бросок в начале следующего хода. Малоумный персонаж, подвергшийся совершенно неожиданной атаке, может пропустить все сражение!

### Частичная неожиданность

Это может случиться, когда персонажи ожидали неприятностей... или когда обе стороны застали друг друга врасплох! Мастеру следует потребовать от каждой из сторон броска *инициативы*.

# Видимость

Ситуация, когда бойцы не могут видеть своих врагов, влияет на атаку и защиту.

*Атакующий не видит совсем.* Если боец ослеплен или кругом кромешная тьма, то он делает бросок против Слух-2 - или пользуется иными методами - чтобы установить местоположение врага. Если бросок Слуха провален, то он может атаковать в случайно выбранном направлении (указать клетки на карте). Он атакует с -10 (-6, если он привычен к слепоте). Зона попадания определяется случайным образом.

*Атакующий не видит врага, но видит прочее окружение.* Если бойцу невидим только враг, используйте приведенные выше правила, но штраф к атаке составит лишь -6.

*Атакующий не видит врага, но точно знает о его положении.* Если враг находится в одном задымленной клетке или в подобной ситуации, используйте приведенные выше правила, однако бросок Слуха не требуется, и штраф к атаке составляет лишь -4.

*Защищающийся не видит атакующего.* Если атакующий (вместе с оружием) невидим, но защищающийся знает, что его атакуют, он может уклоняться с -4. Если защищающийся сделает бросок против Слух-2, то он кроме этого сможет парировать или блокировать - также с -4. Если он не знает об атаке, то вовсе не получает защиты! Если атакующий находится в дыму или в зоне сверхъестественной темноты, а атакованный нет, то он защищается нормально, поскольку видит оружие.

Помните также, что невидимый боец может, не подвергаясь опасности, совершать вещи, которые никогда не делает боец в обычных условиях - или может просто стоять в стороне, пока противник не ослабнет!

## Факелы и фонари

Факел или фонарь снижают штраф к атаке в темноте. Считайте, что любое подобное освещение в поле зрения уменьшает штраф с -10 до -3. Почти любой источник света обладает ограниченной дальностью и радиусом действия - подробности см. в описании предмета.

Кроме того, вы можете использовать факел в качестве оружия: считайте его дубинкой, наносящей в качестве связанного эффекта единицу повреждений огнём (см. Связанные эффекты, с.381). За определенное время факел может поджигать предметы. Масло, которое обычно встречается в средневековом мире, загорается за три секунды контакта с открытым огнём; обычная одежда загорается спустя четыре секунды, а растопка - спустя 10 секунд. Насчет прочих предметов решает Мастер.

Можно держать осветительный прибор в «не основной» руке, оставляя руку с оружием свободной для боя. Фонарем или факелом даже можно парировать - с обычными штрафами за работу левой рукой. Факел или обычный фонарик будет сломан после первого же парированного удара оружием, которое весит втрое больше! «Полицейские» фонарики ТУ7+ удобны в качестве дубинки: утроните цену и вес обычного тяжелого фонарика (см. Снаряжение для похода и выживания, с.288).

# ОСОБОЕ ДВИЖЕНИЕ

Большинство видов повышенной мобильности оказывает серьёзное влияние на бой.

## СКОРОСТНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Можно двигаться со столь высокой скоростью, что вы не сумеете быстро остановиться или изменить направление. Подобное «скоростное движение» имеет место, когда набранная скорость превышает ваше Базовое движение. Данные правила в равной степени применяются и к живым существам, и к высокоскоростному транспорту.

Вы можете решить набрать высокую скорость в конце любого хода, во время которого двигались с Базовым движением - измененным соответственно нагрузке, если она есть - двигаясь примерно в одном направлении (отклонение не более 60°). В этот ход вам следовало выбрать манёвр Движение или Движение и атака, а также стоять на ногах.

Как только вы перешли на скоростное движение, то двигаетесь, как описано в разделе *Спринт* (с.354). Следующий ход вы начинаете со скоростью до 20% выше Движения (минимум с +1 к Движе-

нию). Если у вас есть преимущество Увеличенное движение или вы пользуетесь транспортом, чья максимальная скорость выше вашего Движения, то в следующий ход можете развить скорость до 100% выше своего Базового движения. В любом случае используйте правила по скоростному движению, приведенные ниже.

## Скорость

Отслеживайте свою скорость (в ярдах в секунду). Вы можете увеличивать или понижать ее в конце каждого хода; см. Ускорение, ниже. Вы обязаны двигаться с этой скоростью - то есть, если ваша скорость составляет 17, в следующий ход вы обязаны пройти 17 ярдов, если что-то (например, неудобная поверхность) не замедлит вас.

## Манёвры при скоростном движении

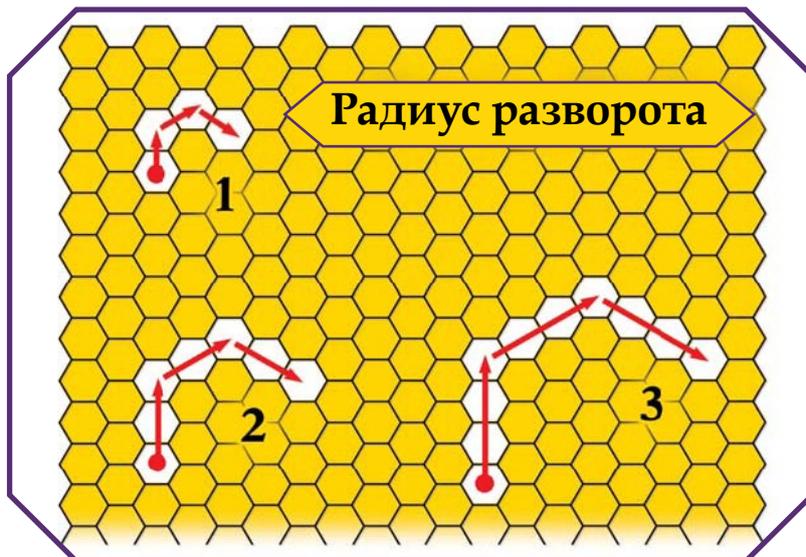
Когда вы двигаетесь с высокой скоростью благодаря собственному усилию, то должны использовать манёвр Движение или Движение и Атака. Они обязательны для верховых животных, но не для всадников или экипажа транспортного средства. Если вы не выбрали данный манёвр (и никто больше не конт-

ролирует движение), то см. раздел Потеря управления, с.395.

## Направление и радиус разворота

На высокой скорости сложно быстро изменить направление движения. Вы обязаны продолжать движение вперед без лишних отклонений. Сильная смена направления (до 60 градусов) возможна только после того, как вы прошли по прямой как минимум (ваша скорость/Базовое движение) ярдов, результат округляется вниз. Данное число является вашим радиусом разворота. Например, если ваша текущая скорость составляет 13, а Базовое Движение 5, то вы должны пройти минимум  $13/5=2,6$  ярда, что округляется до 2 ярдов - их необходимо преодолеть перед каждой сменой направления.

Пока вы не прошли расстояние, равное радиусу разворота, вы обязаны продолжать движение вперед. Если вы используете правила по Тактическому бою, то можете двигаться в одну из трех передних клеток, но без смены направления. Если у вас есть ноги или что-то их заменяющее, то вы можете делать бросок против ЛВ или Прыжков,



чтобы преодолевать препятствия; если это не удастся, то вы врезаетесь в то, что не смогли обогнуть, если это что-то не сумело уйти с дороги.

**Примечание.** Это «киношные» правила, но они просты в использовании. Более реалистичный радиус разворота составит (квадрат скорости)/10 ярдов; если вам нравится сложность, то используйте эту формулу.

Если ваше Базовое Движение составляет 0, не используйте приведенные выше правила. Вы вовсе не можете повернуться своими силами! Вы способны лишь «плыть по течению». Для разворота необходимо чтобы вас кто-то толкал, тащил и т.д.

### Атака и защита

При скоростном движении вы можете сражаться обычным образом, ограничения зависят лишь от выбранного манёвра. Вы можете уклоняться, но не можете отступать или падать в укрытие. Мастеру следует применять модификатор за скорость, когда вас атакуют - или когда атакуете вы!

### Ускорение

Если к концу хода ваша скорость меньше максимально возможной, то вы можете повысить ее на число не более Базового Движения, и она не может стать больше максимальной. Максимальная скорость на 20% превышает Базовое движение, если вы используете спринт и не облаете Увеличенным Движением.

### Торможение

Вместо разгона вы можете притормозить, сбавив скорость на число не более своего Базового Движения (или больше, но это несколько рискованно - см. ниже). Если к концу хода вы сбавили скорость до своего Базового Движения или ниже, то вы более не движетесь с высокой скоростью и в следующий

ход можете использовать правила по обычному движению.

### Резкое торможение

Вы можете попытаться сбросить скорость на число, равное Базовому Движению  $\times 2$ . Кроме того, вы можете попытаться изменить направление движения до того, как прошли необходимое расстояние. И то и другое требует либо броска ЛВ+3, или броска умения в управлении транспортом с премией или штрафом за Управляемость, если речь идет о транспортном средстве.

Быстрое торможение требует броска с -1 за каждые два полных ярда/с сверх показателя Базовой Скорости, на которые снижается скорость. Например, если ваше Базовое Движение составляет 5, а вы снижаете скорость на 9 ярдов/с, то бросок должны делать с -2.

Более ранний разворот (или более резкий; например, 120 градусов вместо 60) требует броска с -1 за каждое полное значение Базового Движения, на которое ваша скорость превосходит Базовое Движение. Например, если вы движетесь со скоростью 23 ярда/с при Базовом Движении 3, то должны сделать бросок с -6.

Если бросок провален, то вы теряете сцепление с дорогой и падаете, либо вас заносит и вы теряете управление - см. Потеря управления ниже.

### Тактическое движение

Если вы используете правила по тактическому движению при скоростном движении, то число очков движения равно вашей скорости в начале хода. Вы не можете шагнуть назад или вбок. Радиус разворота ограничивает и смену направления: разворот на  $60^\circ$  - это поворот на одну сторону клетки.

Незначительные препятствия и неудобный ландшафт отнимают очки движения как обычно (см. Цены в очках движения, с.387), а также снижают вашу скорость к концу хода на число, равное дополнительно потраченным очкам движения. Например, если ваше скоростное движение происходит со скоростью 14, а вы проходите 6 ярдов по грязи (+1 очко движения за клетку), то ваша скорость автоматически снизится до 8 к концу хода. Прибавьте это к любому намеренному торможению. Если общее торможение превышает ваше Базовое Движение, то сделайте бросок, как описано выше, в разделе Резкое Торможение. Если ваша скорость снизилась более чем на (Базовая Скорость  $\times 2$ ), то вы автоматически теряете управление.

### Потеря управления

Если вы движетесь по земле и теряете управление, то падаете. Перед падением вы преодолеваете по прямой еще 1/4 оставшегося движения (если не врежетесь во что-либо), а затем останавливаетесь. Если вы приземлились и ни во что не врезались в ходе торможения, то получаете повреждения от падения с текущей скоростью; см. Падение (с.431). Если вы во что-то врезались, то получаете (и наносите) повреждения в ходе столкновения; см. Повреждения от столкновений, (с.430).

Вы также теряете управление, если вас сбили с ног, если во время скоростного движения вы выбрали любой боевой манёвр помимо Движения или Движения или Атаки. Например, если вас оглушили и вам пришлось Бездействовать, то вы упадете, как описано выше.

*Исключение:* Если вы движетесь на трех или большем коли-

### Необязательное правило: Смена позы в броне

Для большего реализма вы можете учитывать влияние нагрузки на скорость выполнения манёвра Смена Позы. При уровне нагрузки 0 (Нет) и 1 (Легкая) Смена Позы занимает как обычно одну секунду. При уровне нагрузки 2 (Средняя) для смены позы требуется две секунды - и так далее. Пока вы не до конца сменили позу, то считаетесь находящимся в прошлой позе. Это правило может замедлить игру, но в тоже время оно способно дать реалистичное преимущество бойцам в легкой броне.

честве колес, то обладаете большей устойчивостью. Мастер может решить, что каждый ход вы снижаете скорость на максимально возможное безопасное значение, а не падаете, при условии, что потеря управления вызвана критически ранением (оглушением и т.д.).

### **Скоростной полет и плавание**

Используйте Базовое Движение только при движении по земле. При полете используется базовое Движение в воздухе, а при плавании - базовое Движение по воде (см. Движение в других средах, с.18). Если вы теряете управление в воздухе или в воде, то не падаете; вместо этого вы должны пройти по прямой столько, сколько требует текущая скорость, а затем снизить ее на максимально возможное безопасное значение. Больше вы не можете делать ничего - то есть ваш эффективный ход заканчивается!

### **Бой ВЕРХОМ**

Рыцари, ковбой, индейцы и другие любители приключений зачастую сражаются в седле. Верховое животное не просто дает дополнительную скорость: преимущество по высоте и импульс могут сделать атаку верхом более эффективной, к тому же шок от кавалерийской атаки может ввергнуть неподготовленного врага в панику. Некоторые животные и сами могут сражаться под седлом.

Хотя порой в бою используют верблюды и слоны, чаще всего кавалерия использует лошадей, и данные правила подразумевают именно их. Разница между лошадыми и различными животными из фэнтези и фантастики приведена в соответствующих описаниях.

В обычной ситуации всадник может управлять обученной для сражения лошадыю с помощью голоса и ног, а обе руки остаются свободными для ведения боя. Однако все броски Верховой езды производятся с -3, если не пользоваться руками, или с -1, если держать поводья лишь одной рукой. Если всаднику понадобились обе руки для контроля над животным, то можно бросить то, что в них находится. Чтобы убрать оружие в ножны, когда животное взбрыкивает, требуется произвести манёвр Подготовка и бросок ЛВ-3; критический провал означает, что вы роняете оружие!

Неразумные животные без боевой подготовки (см. Боевая подготовка верховых животных, с.459) часто пугаются опасности - особенно при звуках выстрелов или при виде того, что кто-то из их сородичей ранен!

Все броски Верховой езды в бою делаются с -3 для хорошо объезженной лошади без боевой подготовки - и с -6 или больше для лошади, объезженной хуже.

Всаднику следует сделать бросок Верховой езды +2, чтобы направить любое животное, кроме тренированного для сражений, на препятствие или через него, на неустойчивую опору, чтобы осуществить опасный манёвр вроде прыжка, резкого поворота и т.д., если только это не вопрос жизни и смерти для самого животного! Провал означает, что животное не подчинилось; см. Испуганное животное, с.397.

### **Посадка верхом**

Посадка на лошадь или подобное существо требует выполнения двух манёвров последовательно: Движение, чтобы запрыгнуть или забраться верхом, а затем Смена Позы, чтобы сесть. Вы можете вскочить в седло за один ход, если сделайте бросок Верховой езды, Акробатики или Прыжков с -3 (без штрафа, если вы пользуетесь стремянами) - но в случае провала вы падаете!

При использовании системы Тактического боя, всадник находится в центре животного, занимающего 3 клетки, вроде лошади, либо в передней клетке животного, занимающего 2 клетки, вроде грифона. У слона или подобного существа плоская спина, на ней можно стоять или ходить; традиционно погонщик (махоут) сидит на шее слона, а на спине животного устанавливается платформа (хоудах) с несколькими бойцами.

### **Движение и манёвры**

Движение различных животных приведено в разделе Ездовые и тягловые животные (с.459). Базовое Движение животного - это скорость, которую оно развивает шагом или рысью; его Увеличенное движение означает галоп, и к нему относятся правила по Скоростному движению (с.394). Штраф за Нагрузку применяется обычным образом (см. Нагрузка и движение, с.17)... но очень редко животные добровольно носят нагрузку выше Средней.

В бою животное может использовать любой манёвр, если только оно не движется с высокой скоростью. В таком случае его выбор ограничен манёврами Движение или Движение и Атака.

Всадник может использовать любые манёвры. Чтобы безопасно спешиться, используйте манёвр Смена Позы, если животное не двигалось или прошло не далее чем на шаг. В противном случае единственным способом слезть будет прыжок или падение. Чтобы безопасно спрыгнуть, выберите манёвр Движение или Движение и Атака, затем выполните бросок Акробатики или Прыжок. При любом провале вы падаете!



**Падение:** Если животное успешно выполнило бросок ЛВ для осуществления сложного действия вроде прыжка, резкого разворота или быстрого торможения, то всаднику необходимо сделать бросок Верховой езды. При провале всадник вылетает из седла, даже если животное выполнило манёвр. Если животное провалило бросок ЛВ при рискованном действии, результат см. в пункте 12 в Таблице потери контроля над верховым животным (ниже).

### **Испуганное животное**

Если животное проваливает бросок испуга или отказывается выполнить определенное действие, чаще всего оно шарахается или взбрыкивает. Чтобы вернуть контроль над скакуном, всаднику необходимо каждую секунду делать бросок Верховой езды и выбирать манёвр Подготовка.

Критический успех позволяет немедленно успокоить животное; три обычных успеха подряд приводят к аналогичному результату. Три провала подряд или один критический провал приводят к

полной потере контроля (см. ниже). Долгое чередование успехов и провалов означает, что вы тратите время на то, чтобы справиться с животным, а не с противником! К счастью, брыкающееся животное все равно свободно уклоняется от ударов, так же как и сидящий на нем всадник - однако другие виды защиты не разрешаются.

### **Таблица потери контроля над верховым животным**

Если вы полностью потеряли контроль над животным, сделайте бросок 2к по следующей таблице. Сверьтесь с этой же таблицей - без броска кубиков - если всадник выброшен из седла, животное упало и в других подобных случаях.

- 2 - Животное вас сбросило. Вы получаете повреждения, как от падения с высоты в три ярда (измените высоту, если животное выше или ниже среднего). Если вы остались в сознании, то можете немедленно выполнить бросок Обращения с животными-3, чтобы подзвать животное к себе. В случае провала вы можете повторять бросок каждые 5 минут.
- 3 - Выпустив поводья, вы падаете. Вы получаете повреждения, как от падения с высоты в два ярда; успешный бросок Прыжков или Акробатики сведет повреждения на нет. В противном случае см. пункт 2 выше.
- 4 - Вы роняете то, что держали в руках. Сделайте еще один бросок!
- 5 - Животное мчится напрямик к врагу, к опасности и т.д.
- 6-7 - Животное обессилено и не будет сражаться или двигаться быстрее чем спокойным шагом (Движение 2), пока не отдохнет несколько часов.
- 8-9 - Животное вроде бы утомилось, однако остается встревоженным: -1 ко всем броскам Верховой езды до конца боя. Если вы получили этот результат несколько раз, то штрафы накапливаются.
- 10 - Животное мчится прочь от врага, опасности и т.д.
- 11 - Седельные ремни ослабли. Все броски Верховой езды и на атаку верхом выполняются с -3, пока вы не спешитесь и не потратите 4к секунд, чтобы затянуть ремни. Если вы едите без седла, то см. пункт 3 выше.
- 12 - Животное падает! Ему необходимо выполнить бросок ЛВ+1, чтобы не сломать ногу. В любом случае, всаднику следует сделать бросок Верховой езды-2. При провале он вылетает из седла и получает повреждения, как от падения с высоты в три ярда. В случае

успеха он выполняет еще один бросок Верховой езды, в этот раз со штрафом, равным Нагрузке, чтобы соскочить с животного. В случае успеха это ему удается, и он получает повреждения, как описано в пункте 3 выше. При провале животное падает на него, нанося прямые/дробящие повреждения, зависящие от СЛ, и вдобавок повреждения от падения с высоты в два ярда.

### **Верховые животные в атаке**

Тренированное для боя животное способно атаковать, выбрав соответствующий манёвр; подробнее см. в Главе 16. Лошадь может укунить, лягнуть копытом или затоптать; железные подковы дают +1 к повреждениям от копыт. Всадник получает дополнительный штраф -2 к атаке, если животное атаковало кого-то в свой последний ход.

**Паника:** Если всадник мчится напрямик на НИП, не привыкшего к кавалерийским атакам (это решает Мастер), то Мастер может провести бросок Воли, если враг хочет остаться на месте и сражаться. При провале броска НИП обратится в бегство. Персонаж с Боевыми рефлексами получает +6 к данному броску. Персонажи, чей МР больше или равен размеру скакуна, не должны делать бросок.

### **Кавалерийское вооружение**

**Контактное оружие:** Всадник, использующий холодное оружие, выполняет бросок против низшего показателя - Оружейного умения или умения Верховая езда. Таким образом, умелый всадник не получает штрафа при использовании оружия верхом. Если скорость животного относительно врага составляет 7 или выше, то атака делается с -1 к попаданию, но с +1 к повреждениям. Те же правила используются при атаке с мотоцикла или подобного открытого транспортного средства (в этом случае Верховую езду заменяет Вождение).

**Пика:** умение Пика приведено на с.204. Чтобы взять пикку наперевес, всадник обязан сидеть в седле со стременими. Наносимые ей повреждения зависят от массы и скорости животного. Рассчитайте повреждения от столкновения животного с целью - (СЛ животного) × (пройденное в прошлый ход расстояние)/100 кубиков повреждений, округляется вниз - и добавьте за пикку премию +3 прямых/проникающих повреждений. *Пример:* Боевой конь с СЛ 25, атакующий с Движением 8 наносит 2к+3 проникающих повреждений.

На турнирах используются затупленные копыта, сделанные таким образом, чтобы ломаться при слишком сильном ударе. Они наносят такое же число повреждений, но дробящих - а если повреждения превышают 15 единиц, то копыта ломаются, ограничивая нанесенные повреждения числом 15.

### **Стрельба верхом**

**Атака:** Для стрельбы с движущегося животного нужны как меткость, так и умение ездить верхом. Бросок попадания делается против низшего из умений - Верховая езда или стрельба из оружия. Если вы производите громкий выстрел (например, из пистолета без глушителя), то после каждой атаки необходимо делать бросок Верховой езды. В случае провала, животное испугано (см. раздел Испуганное животное, выше); при критическом провале, вы теряете контроль над животным (см. Таблицу потери контроля над верховым животным, выше).

**Прицеливание:** Вы можете Прицелиться из оружия, находясь в седле, но если животное движется быстрее одного шага в ход, вы получаете такой же штраф, как и при стрельбе из движущегося транспорта: вы не можете получить выгоду от дополнительных ходов, затраченных на Прицеливание, а также от оптических и иных систем прицеливания.

**Особые приемы:** Повернуться в седле и стрелять в противника, едущего позади: -4 к оружейному умению и -1 к любому броску Верховой езды в этот ход. Свеситься набок животного и стрелять поверх него или из-под брюха: -6 к оружейному умению, -3 к Верховой езде. Если вы свешиваетесь с седла, то противник может стрелять лишь в ваши ступни, лицо, глаза, череп и одну кисть. Но если при выстреле он промахивается на 4 и менее, то попадает в животное!

### **Защита верхом**

Единственная защита животного - Уклонение. На некоторых животных может быть надета броня (см. Таблицу брони для лошадей, с.286), или они могут обладать природным СП.

Всадник может Уклоняться, Блокировать или Парировать. Если его умение Верховая езда составляет 12+, то эти виды защиты используются на обычном уровне. У неумелого всадника активная защита снижается на разницу между его умением и 12; например, человек с умением Верховая езда-9 получит -3 ко всем видам активной защиты.

## Разница по высоте

Кавалерист верхом на коне считается на три фута выше стоящего на земле противника. См. Бой с разницей по высоте, с.402.

## Последствия боя верхом

Оглушенный всадник должен выполнить бросок Верховой езды с -4, чтобы не упасть. Всадник, отброшенный с любой силой, автоматически падает с лошади, если у него нет седла со стременами - в таком случае, чтобы остаться в седле, он может выполнить бросок Верховой езды с -4 за каждый ярд, на который его отбросило.

При лобовой атаке, направленной на всадника, промах на 1 означает попадание в животное, если только оно не выполнило активной защиты; обратное тоже верно при атаках по животному. Конечно, любую из указанных целей можно атаковать намеренно!

Если попали в животное, то всаднику необходимо сделать бросок Верховой езды со штрафом за шок животного, чтобы скакун не испугался (см. с.397). Если животное покалечено или упало, происходит то, что описано в пункте 12 Таблицы потери контроля над верховым животным.

## Несколько всадников

На животном размером с лошадь и больше позади всадника, держащего поводья, может поместиться еще одно существо человеческого или меньших размеров. Всадник получает еще -1 к Верховой езде. При любой попытке не упасть с лошади пассажир делает бросок против умения всадника или своей собственной СЛ - что ниже, и в любом случае он получает дополнительный штраф -3.

## Бой в полете

Герои способны летать, используя преимущества (Полет,

Телекинез и т.д.), заклинания, антигравитационные пояса и т.п. приспособления. Когда бой происходит в воздухе, применяется ряд специальных правил.

## Движение по воздуху

Если позволяет высота, летящее существо способно двигаться над другими бойцами! Люди обычно летят горизонтально; при использовании правил о Тактическом бою они считаются фигурами, занимающими две клетки.

**Смена высоты:** Движение по вертикали стоит столько же, сколько и по горизонтали. Одновременное движение по вертикали и по горизонтали (т.е. диагональное движение под углом 45°) стоит как движение на 1,5 ярда по горизонтали.

**Шаг и отступление:** Взяв за основу Базовое движение в воздухе, считайте дистанцию, на которую вы можете шагнуть или отступить в бою (см. Шаг, с.368); летающие существа зачастую двигаются настолько быстро, что могут «шагнуть» на 2 и более ярдов. Если летящее существо отступает при использовании активной защиты, то может заявить, что отступает по вертикали.

**Скоростной полет:** См. раздел Скоростное движение (с.394). Летящее существо, которые «ныряет» к земле, способно разогнаться быстрее: добавьте +10 к базовому Движению в воздухе и удвойте максимальную скорость в любой ход, когда летящее существо исключительно теряет высоту.

**Невозможность зависать на месте:** Если вы летаете за счет собственных способностей, используя преимущество Полет с модификаторами Невозможность зависать на месте, Контролируемое планирование или Планирование, то обязаны выбирать маневр Движение или Движение и Атака и продвигаться минимум на 1/4 своей максимальной скорости в воздухе каждый ход, иначе, остановившись, вы начнете

те падать. Кроме того, вы можете упасть, если потеряете контроль во время скоростного движения (с.394) и скорость резко упадет ниже 1/4 от максимальной. Вы можете выбраться из пике, разогнавшись в падении и восстановив скорость. Для этого каждый ход выполняйте бросок ЛВ-4.

## Высота полета

В земных условиях человеку становится сложно дышать на высоте выше 2.000 ярдов, а когда высота достигает 10.000 ярдов, необходима кислородная маска, преимущество Не дышит или его аналог; см. Атмосферное Давление (с.429). В мирах, где давление воздуха выше, возможен полет и на больших высотах. В мирах с тонкой атмосферой верно обратное. Если вы летаете, используя крылья, то не можете летать в тонкой атмосфере или в вакууме.

## Атака и защита в воздухе

Броски атаки и защиты в воздухе не получают штрафа. Летающие существа контролируют себя не хуже, чем на земле.

**Атака:** Когда персонаж в полете атакует противника, находящегося на земле, используйте правила из раздела Бой с разницей по высоте (с.402). Очень важной становится досягаемость оружия! Не обращайте внимания на относительную высоту двух летающих существ - если, конечно, они способны дотянуться друг до друга.

**Защита:** Когда персонаж в полете отступает, он может уйти из плоскости атаки, а не отступить от противника. Если персонаж может зависать на месте и у него достаточно места, чтобы отступить на «шаг» вверх или вниз, он получает дополнительно +1 к обычной премии за отступление. При использовании Акробатического уклонения (с.375) используется умение Воздушная акробатика

# Зоны попадания

Когда вы атакуете противника, то чаще всего можете выбрать, в какую часть тела наносить удар. По некоторым частям тела или «зонам попадания» попасть сложнее; некоторые из них более (или менее) уязвимы для определенных типов повреждений. Существует несколько исключений:

- Абсолютно неприцельные атаки - Удар вслепую или в кромешной темноте, попадание осколками гранаты и т.п. - невозможно

намеренно наносить в определенную зону попадания. В подобных случаях используйте правило о Случайной зоне попадания (с.400).

- Атаки, накрывающие большую зону - например, сход лавины или огненное дыхание дракона - наносят повреждения безотносительно зон попадания. См. Повреждения большим зонам (с.400).

- Изнуряющие повреждения игнорируют правила по зонам попадания.

## Выбор цели для атаки

Ответ на вопрос, куда ударить противника, зависит от многих вещей - вашего умения, вражеских доспехов и того, намереваетесь ли вы убить! Зоны попадания, которые есть у человекоподобных существ, перечислены ниже (зоны попадания для негуманоидных созданий приведены в таблицах на с.552-554). Каждая зона дает штраф к броску попадания (указывается в скобках), и по-своему влияет на повреждения.

**Торс (0):** Грудь и живот. Не дает штрафа к попаданию, специальных эффектов от повреждений нет. По умолчанию все атаки приходятся сюда: если не заявлено обратное, вы атаковали торс.

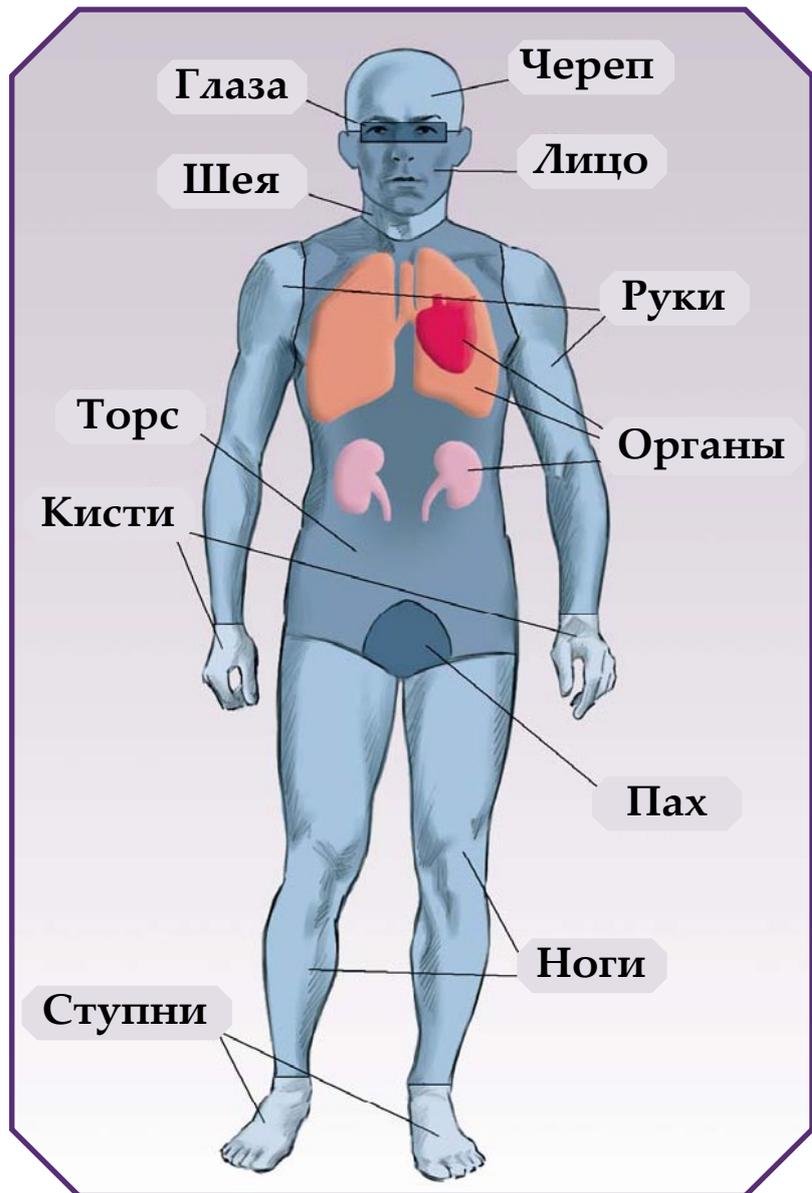
**Жизненно важные органы (-3):** сердце или легкие (спереди), почки (сзади). Некоторые виды атак могут быть направлены по жизненно важным органам и в таком случае наносят больше повреждений. Модификатор урона для проникающих или любых пробивающих атак повышается до  $\times 3$ . Модификатор урона от лучевого ожога повышается до  $\times 2$  (см. выноску). Другие атаки не могут быть нацелены в жизненно-важные органы.

**Череп (-7):** Та часть головы, где находится мозг. Череп дополнительно обеспечивает СП 2, а модификатор урона увеличивается до  $\times 4$ , броска сбивания с ног выполняются пострадавшим с -10, а результат критического попадания определяется по Таблице критических попаданий в голову (с.556). Исключение: Ни один из описанных эффектов не может быть вызван токсическими повреждениями.

**Глаз (-9):** Проникающие, пробивающие повреждения и повреждения от ожога тонким лучом могут быть направлены в глаз. Повреждения свыше ЕЖ/10 ослепляют глаз; в иных случаях попадание считается прошедшим в череп, однако без дополнительного СП 2! (Как и при попадании в череп, токсические повреждения не имеют особых эффектов.)

**Лицо (-5):** Челюсть, щеки, нос, уши. Многие шлемы оставляют лицо открытым, что позволяет нанести атаку без учета СП брони! Броски сбивания с ног выполняются с -5, а результат критического попадания определяется по Таблице критических попаданий в голову. Разъедающие повреждения (и только они) получают модификатор урона  $\times 1,5$ , и если при этом наносится серьёзная рана, то вдобавок один глаз считается ослепленным (если повреждения больше полных ЕЖ, то ослеплены оба глаза).

**Шея (-5):** Шея и горло. Модификатор за дробящие и разъедающие повреждения повышается до  $\times 1,5$ , а за режущие до  $\times 2$ . Мастер может решить, что человек, погибший от режущего удара в шею, лишился головы!



**Пах (-3):** Нижняя часть торса. Куртки и легкая броня не всегда закрывают эту зону. Считайте попадание в пах попаданием в торс, однако для мужчин человеческой или подобных рас обычный штраф за шок от дробящих ударов удваивается (до максимума в -8), кроме того, броски сбивания с ног выполняются пострадавшим с -5.

**Рука или нога (-2):** Ударить по ним - хороший способ вывести противника из боя, не убивая его! Против живых целей модификатор урона для

больших пробивающих, гигантских пробивающих и проникающих повреждений снижается до  $\times 1$ . Любое серьёзное ранение (потеря свыше  $1/2$  ЕЖ за один удар) калечит конечность - но повреждения свыше необходимых для этого теряются. Примечание: Штраф к попаданию по руке, держащей щит, составляет -4.

**Кисть или ступня (-4):** Как для руки или ноги, однако повреждения свыше  $1/3$  ЕЖ за один удар считаются серьёзным калечащим ранением (а повреждения сверх этого теряются). Это дает вам шанс покалечить врага, нанеся небольшие повреждения, однако ваш противник может продолжить бой другой кистью (или удержаться на одной ноге) и прикончить вас! Примечание: Штраф к попаданию по кисти, держащей щит, составляет -8.

**Оружие (штраф различен):** По нему бьют, если нужно взять живым противника, обезоружить друга или просто покрасоваться перед публикой. См. Удары по оружию (с.400).

### Атака узким лучом

«Атака узким лучом» - это любая дистанционная обжигающая атака, которая не является струей, конусом, взрывом, площадной или носимой атакой. Например, атака лазером - это лучевая атака, а атака факелом или огнемётom - нет. Подобная атака может быть направлена в глаза или жизненно важные органы с целью нанести дополнительные повреждения, однако их повреждения уменьшаются в 10 раз при расчете Воспламенения предметов (с.433) и при Поджигании (с.434).

## Захваты и зоны попадания

Если вы хватаете определенную часть тела, штраф за зону попадания уменьшается вдвое (округлять вверх) - легче схватить какую-то часть тела, чем ударить по ней. Это не относится к хватанию оружия!

## Случайная зона попадания

Атака по определенной зоне попадания не может быть обязательной - вы всегда способны ударить просто «куда получится». В таком случае атакуйте без модификатора за зону попадания. Если вы попали, а противник не сумел защититься, сделайте бросок 3к по подходящей таблице зон попадания, чтобы определить, куда пришелся удар; см. Таблицы зон попадания (с.552). Какие таблицы используются для негуманоидов, решает Мастер.

Определение случайной зоны попадания используется при Ударе вслепую (с.388), стрельбе вслепую (с.389), огне на подавление (с.409), осколочных повреждениях (с.414) и в любой иной ситуации, где Мастер считает прицеливание в определенную часть тела неправдоподобным. Если случайная атака производится прямо сверху, считайте что результат «ступни» приводит к попаданию в кисти, а результат «ноги» - к попаданию в руки.

## Устойчивость к ранениям и зоны попадания

Преимущество Устойчивость к ранениям (с.60) может изменить эффект от попадания в определенную зону.

*Рассеянные или Однородные цели:* Игнорируются все модификаторы урона и модификаторы сбивания с ног. (Глаза и конечности могут быть покалечены.) Все модификаторы урона берутся из раздела Повреждения Неживым, Однородным или Рассеянным целям (с.380).

*Нет мозга:* Попадания в череп не дают премии к модификаторам ранений или к сбиванию с ног. Попадания в глаз могут покалечить его: если этого не случилось, считайте это попаданием в лицо, а не в череп.

*Нет глаз, Нет головы или Нет шеи:* У вас нет соответствующей зоны попадания, и ваши противники не могут наносить в нее удары.

*Нет жизненно важных органов:* Попадания в жизненно важные органы или в пах приводят к тому же эффекту, что и попадания в торс.

*Неживые цели:* Попадание в определенную зону оказывает обычный эффект, однако пробивающие и проникающие повреждения в любую из зон кроме глаз, черепа

## Атака в сочленения брони

При *пробивающих, проникающих* или *лучевых атаках* вы можете наносить удар в слабые места доспехов, транспортного средства и т.д. Бросок выполняется с -8, если вы целитесь в сочленения брони, закрывающей торс. Если вы целитесь в иную зону (лицо, глаза, жизненно важные органы, руку и т.д.), штраф составит -10, *вместо* обычного штрафа за зону попадания. В случае попадания СП уменьшается вполтину. К этому добавляются любые делители брони.

или жизненно важных органов используют модификаторы из раздела Повреждения Неживым, Однородным или Рассеянным целям.

## Повреждения большим зонам

Некоторые виды атак наносят повреждения всему телу или больше части тела - например, огненное дыхание дракона, взрыв бомбы, высокое пламя или падение в кислоту. В частности, любые повреждения, имеющие «площадной эффект», «конические» повреждения, повреждения от внешнего взрыва наносят так называемые повреждения большим зонам.

Контактная атака кем-то, чей Модификатор Размера превышает размер цели в семь и более раз также приводит к повреждениям большим зонам - если атакующий бьет без оружия или оружием своих размеров. (Если он захочет бить в определенную зону попадания, его жертва должна быть прижата к земле или иным образом обездвижена.)

Сопротивление повреждениям защищает от повреждений большим зонам обычным путем - однако если ваш СП различается для разных зон, то «эффективный СП» - это округленное вверх среднее значение СП торса и СП наименее защищенной части тела, подверженной атаке (причем это тоже может оказаться ваш торс). Если ваш СП различается для разных атак, то «наименее защищенная» часть тела - это часть с наименьшим СП против данного вида атаки.

Зона, находящаяся за укрытием или прикрытая телом, не считается «подверженной атаке». При взрыве или конической атаке она задевает только те части тела, которые повернутые в сторону атаки (например, если вы отвернетесь, то лицо и глаза не будут затронуты атакой). Повреждения, которые наносятся при попадании в агрессивную среду (например, в огонь или кислоту), подвержены только погруженные в среду части тела. При атаках по площади атака наносится по всем зонам.

Повреждения большим зонам не изменяются с учетом зон попадания (то есть считаются попаданиями в торс), если только им не

оказалась подвержена лишь одна часть тела. Если это одна конечность (кисть, рука и т.д.), то повреждения свыше необходимых для нанесения серьезной раны теряются.

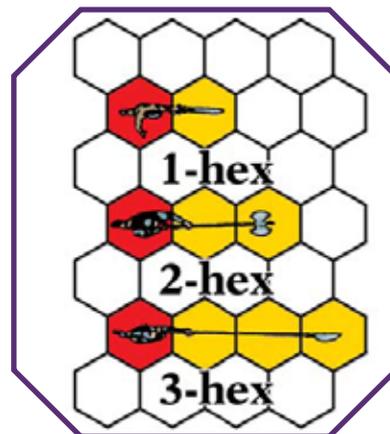
## Зоны попадания для негуманоидов и транспорта

Невозможно предложить правила для всех видов животных или машин. Мы предлагаем некоторые общие указания: см. Таблицы зон попадания для негуманоидов (с.552-554) и Таблицу зон попадания для транспортных средств (с.554-555).

## Удары по оружию

Вы можете наносить удары по оружию с целью захватить противника живым... или потому что оружие - это единственное, до чего вы способны дотянуться, либо оно защищено слабее, нежели закованный в броню владелец.

Определите, наносится ли удар с целью выбить или сломать оружие, а затем сделайте бросок попадания. Удар по холодному оружию с досягаемостью «В» (например, по ножу) или пистолету наносится с -5; по холодному оружию с досягаемостью 1 (палаш, палица и т.д.) или огнестрельному оружию средних размеров (по карабину или обрезу) с -4; по холодному оружию с досягаемостью 2+ (копье, двуручный меч, алебарда и т.д.) или винтовке - с -2. Попытки выбить оружие делаются с дополнительным штрафом -2, однако см. следующую страницу.



Удары по оружию в Тактическом бою: Оружие досягаемостью В находится в клетке своего владельца. Оружие досягаемостью один ярд - в клетке владельца и в клетке перед ним. 2-х и 3-х ярдовое оружие, соответственно, в двух или трех клетках перед владельцем. См. рисунок на с.400. Однако вы всегда можете нанести удар по оружию досягаемостью 2+, если противник атаковал вас им или произвел финт в вашу сторону.

### Защита оружия

*Уклонение:* Вы можете уклониться обычным образом, защищая оружие.

*Парирование:* Вы можете парировать только тем оружием, по которому наносится удар - и только если оно готово. Если у вас в одной руке палаш, а в другой нож, и противник целится в нож, то мечом вы парировать не можете. Парирование обозначает, что вы развернули оружие, и удар прошел мимо либо безболезненно скользнул по оружию.

*Блокирование:* Вы не можете блокировать атаки, нацеленные на оружие.

Вы можете получить обычную премию за отступление при уклонении или парировании. Но Премия Защиты от щита ни в одном из этих случаев не учитывается.

### Выбивание оружия

Удар с целью выбить оружие - это попытка выкрутить или вышибить его у оппонента, не повредив само оружие. Попытаться сделать это можно лишь оружием, которое способно парировать, поэтому разоружить противника можно только голыми руками, холодным оружием и определенными видами метательного оружия. Если используется не фехтовальное оружие (дага, рапира, сабля или малый меч), то вы дополнительно получаете штраф -2 к попаданию.

Если вы попали и противник не смог защититься, то проведите с противником Быстрое Состязание по оружейным умениям; если вы пытаетесь выбить дистанционное оружие, оппонент использует ЛВ. В любом случае, вы имеете право сделать бросок умения от СЛ, а не от ЛВ, если это окажется эффективней. Вы получаете +2 при использовании умений Дзитте/Сай или Кнут (простого наличия умений недостаточно!). Ваш противник получает +2, если у него двуручное оружие.

Если вы побеждаете, то противник оказывается разоруженным; его оружие падает на расстоянии ярда в случайном направлении. Если побеждает противник или

случается ничья, то оружие остается у него, но оно не готово, если только ваш соперник не выиграл состязание на 3 и больше. При критическом провале вы сами теряете оружие!

### Поломка оружия

Другой вариант - бить по оружию с целью разрубить, сломать или иным образом повредить его. Вы можете наносить такую атаку

любым оружием - даже при стрельбе из огнестрельного оружия.

Если вы попали, а противник не сумел защититься, то сделайте обычный для данного оружия бросок повреждений. О результатах см. в разделе Повреждения объектам (с.483). Вес и структура оружия определяют его СП и ЕЖ. (Если оружие приобретено как преимущество, см. раздел Ограничения для гаджетов, с.116)

## ВЗЯТИЕ ЖИВЬЕМ

Иногда хочется захватить противника живым. Лучше всего для захвата пленных подходят усыпляющий газ, высокотехнологичный парализатор, магия и другие подобные вещи - большинство обычных видов оружия слишком уж опасно! Однако если вам необходимо одержать победу, не повредив противнику, а в наличии только обычное оружие, вы все равно можете кое-что придумать:

*Разоружить врага.* Вы можете наносить удары по оружию с целью выбить его из рук или сломать. Конечно, даже в случае успеха противник может и не сдаться...

*Сдерживать удары.* Вам не обязательно бить в полную силу. Вы можете определить, что используете любое значение СЛ, не превышающее вашей собственной силы, когда атакуете голыми руками, холодным или метательным оружием, стреляете из лука или из пращи (но никак не из арбалета или огнестрельного оружия). Например, если ваша обычная СЛ 10, вы можете ударить с СЛ 9, чтобы нанести меньшую рану... или легонько ударить с СЛ 1, чтобы дотронуться до противника, не нанеся вреда.

*Бить тупой стороной клинка.* Вы можете ударить тупой стороной любого рубящего/режущего оружия (меча, топора и т.п.); это превращает режущие повреждения в дробящие. Вы также можете ударить тупым концом колющего/проникающего оружия (копья, алебарды и т.д.); это снижает повреждения на 1 и делает их дробящими. Разворот колющего оружия досягаемостью 2+, когда необходимо атаковать тупым концом, требует манёвра Подготовка.

*Прижать к земле.* Если вы сумеете схватить и повалить противника, то можете удерживать его на земле (см. Бой без оружия, с.370) и за это время связать. Чтобы связать кого-то веревкой, требуется около минуты. Чтобы надеть приготовленные заранее наручники - две секунды. Еще один вариант - это Залом руки (с.403).

*Удушить.* Подробности см. в разделах Сдавливание горла (с.370), Захват горла (с.404) и Удушение (с.436).

### Удушение и сдавливание

Возможно лишить противника сознания - или даже убить - задушив его, но не причиняя ему серьезных повреждений. Подробнее см. Удушение (с.436).

Если вы не хотите сдавливать горло жертвы (см. Действия после захвата, с.370), то необходимо каким-либо образом помешать дыханию или воспрепятствовать поступлению крови (а, таким образом, и кислорода) в мозг, не сжимая горла. Если противник не может двигаться, без сознания или по иной причине не сопротивляется, у вас есть множество вариантов: зажать ему рукой нос и рот, накрыть лицо подушкой или подобным предметом, либо пережать одну из сонных артерий (на шее).

Если вы находитесь в сознании, когда вас душат, то можете не сопротивляться, притворившись, будто потеряли сознание. В большинстве случаев вам удастся одурачить нападающего, только если он душил вас минимум 10 секунд. Вам необходимо выполнить бросок Воли, чтобы спокойно лежать в руках врага, стремящегося вас задушить! Выиграв Быстрое состязание Артистизма против ИН нападающего, вы заставите торопливого или брезгливого противника поверить в то, что потеряли сознание.

# ОСОБЫЕ ПРАВИЛА КОНТАКТНОГО БОЯ

Данные правила позволяют использовать дополнительные возможности при атаке и защите в контактном бою, однако усложняют расчеты.



## АТАКА СВЕРХУ

Атаковать сверху - неплохой способ внезапного нападения. Чтобы определить, удалось ли напасть внезапно, проведите Быстрое состязание между вашим умением Скрытность и Зрением противника. Если противник идет по тропинке, переулку и т.д., он получает -2 при попытке заметить кого-то, кто прячется сверху, если только специально не было заявлено, что он смотрит на деревья, в окна и т.д.; в таком случае он получает +2 (но -2 к попыткам заметить кого-либо на собственном уровне!). Периферийное зрение в такой ситуации не дает преимуществ.

Если вы победили в Быстром состязании, то противник не сумел вас заметить. Он не получает активной защиты от вашей атаки! Если, по мнению Мастера, жертва совершенно не ожидала нападения, то она может «застыть» на месте; см. раздел Неожиданные атаки и инициатива (с.393). Даже если вы проиграли состязание - или жертва предупреждена - противник получает штраф -2 к активной защите от вашей атаки. Однако предупрежденный противник может выбрать манёвр Ожидание и в момент падения нанести «встречный укол» (см. Ожидание, с.366).

Вы можете спрыгнуть и атаковать с любой высоты (это особого рода «шаг»). Вы получаете допол-

нительно -2 к попаданию. Независимо от результатов атаки, вы получаете повреждение от падения, если прыгали с высоты более двух ярдов - см. Падение (с.431). Вы можете использовать бросок Акробатики, чтобы уменьшить собственные повреждения. Существа, которые в природе используют нападение сверху (например, ягуары) обладают преимуществом Мягкое падение (с.41).

Или вы можете прыгнуть прямо на жертву - животные часто атакуют таким способом! Отдельно рассчитайте повреждения, полученные вами, и повреждения, нанесенные противнику в ходе атаки. Обратите внимание, что при приземлении жертва является мягкой поверхностью, если ее СП не более 3.

используете, то боец, находящийся выше, получает -2 при атаке по ступням или ногам и +1 при атаке в голову (череп, лицо или глаза) и шею. Боец, находящийся ниже, получает +2 к попаданию по ступням или ногам противника, но -2 к попаданию в голову. Эти модификаторы добавляются к обычному штрафу за зоны попадания.

*До трех футов разницы по высоте:* То же, что и выше, но находящийся снизу боец получает -1 к любому виду активной защиты, в то время как находящийся выше получает +1 к активной защите.

*До четырех футов разницы по высоте:* То же, что и выше, но находящийся ниже получает -2 к защите, а находящийся выше получает +2. Боец, занимающий положение выше, не может нанести удары по ступням или ногам противника.

## Модификатор размера и досягаемость

Если ваш показатель МР больше 0, то ваши руки длиннее и досягаемость *больше*. Увеличьте верхнее значение досягаемости для контактного оружия, исходя из приведенной таблицы.

Кроме того, вы получаете +1 при попытке схватить кого-то за каждую единицу МР, на которое ваш размер превосходит размер цели.

*Пример:* Великан с модификатором размера +3 получает +2 к верхнему значению досягаемости - в его руках оружие с досягаемостью 2-3 будет иметь досягаемость 2-5! Если он хватает человека (МР 0), то получает +3. При попытке схватить другого великана он не получит премии.

МР	Досяг.
+1	+0*
+2	+1
+3	+2
+4	+3
+5	+5
+6	+7
+7	+10
+8	+15
+9	+20
+10	+30

\* Оружие досягаемостью «В» получает досягаемость 1, но это единственный эффект.

## Бой с разницей по высоте

Что если вам хочется запрыгнуть на стол и нанести удар сверху? Или пробить себе дорогу вверх по лестнице? Если вы с противником находитесь на различной высоте, эта разница учитывается в бою. Данное правило касается контактного боя. О дистанционном оружии написано в разделе Стрельба наверх и вниз (с.407).

*Один фут разницы по высоте или меньше:* Не учитывается.

*До двух футов разницы по высоте:* Не учитывается, если вы не используете зоны попадания. Если

*До пяти футов разницы по высоте:* Находящийся ниже не может наносить удары в голову противника, а находящийся выше не может атаковать ноги и ступни того, кто ниже. Находящийся снизу получает -3 к защите, а находящийся сверху получает +3.

*До шести футов разницы по высоте:* Находящийся выше может наносить удары только в голову противника. Находящийся ниже может бить только по ступням и ногам. Никто из бойцов не получает премий или штрафов к атаке. Находящийся ниже получает -3 к защите, а находящийся выше получает +3.

Более шести футов разницы по высоте: Бой невозможен, если только противники не займут какого-то необычного положения; например, находящийся выше боец может лечь, свесившись вниз. В данном случае он сократит эффективное расстояние на три фута, а противник сможет нанести ему удары лишь в голову и в руку. Мастер может назначить подходящие премии и штрафы, если игрок использует некую необычную тактику.

### Эффекты досягаемости

Если ваше оружие или Модификатор размера дают досягаемость более одного ярда, то для вас за каждый дополнительный ярд противник считается на три фута ближе. Однако для самого противника расстояние остается прежним! Например, двуручный меч (досягаемостью два ярда) позволяет вам сражаться так, как если бы вы были на три фута ближе к врагу. Если вы стоите в шести футах ниже, то сражаетесь так, как если бы он был лишь в трех футах над вами. Но противнику это не принесет выгоды, если, конечно, у него у самого нет длинного оружия.

### Частые расстояния

Расстояния определяются с помощью здравого смысла и с общего согласия (если возможно, то лучше договориться заранее). Вот несколько примеров: Обычная лестница - восемь дюймов за ступеньку (или для простоты можно считать по футу за ступеньку). Сиденье стула - не более двух футов над полом. Средний обеденный стол - менее трех футов. Прилавок в магазине - около четырех футов. Капот автомобиля или телега - около трех футов. Крыша автомобиля или сиденье повозки - более четырех футов.

## ОСОБЫЕ ТЕХНИКИ ДЛЯ БОЯ БЕЗ ОРУЖИЯ

Ниже описаны дополнительные возможности для бойцов, которым не хватает простых ударов руками и ногами или захватов. Большая часть этих приемов требует умений Драка, Дзюдо, Каратэ или Борьба. Вы можете улучшать уровень владения данными техниками - см. раздел Примеры боевых техник (с.230).

### Залом руки

Залом руки - это попытка обездвигнуть или покалечить оппонен-

та, выкрутив ему руку. Для этого используются умения Дзюдо или Борьба. Чтобы осуществить залом, необходимы две свободные руки, и перед этим нужно успешно парировать голыми руками атаку противника с помощью Дзюдо или Борьбы.

На следующий ход после парирования вы можете попытаться схватить противника за руку, если он все еще в пределах ярда от вас. Это считается атакой: вы делаете шаг, начинаете бой вплотную и делаете бросок Дзюдо или Борьбы. Ваш противник может использовать любую активную защиту - даже может парировать руку оружием! Если его защита неудачна, то вы заломили противнику руку.

На следующий ход враг может попытаться вырваться (см. Действия при попадании в захват, с.371), но вы получаете +4 при быстром состязании. Если противник проигрывает, то получает накопительный штраф -1 к последующим попыткам освободиться.

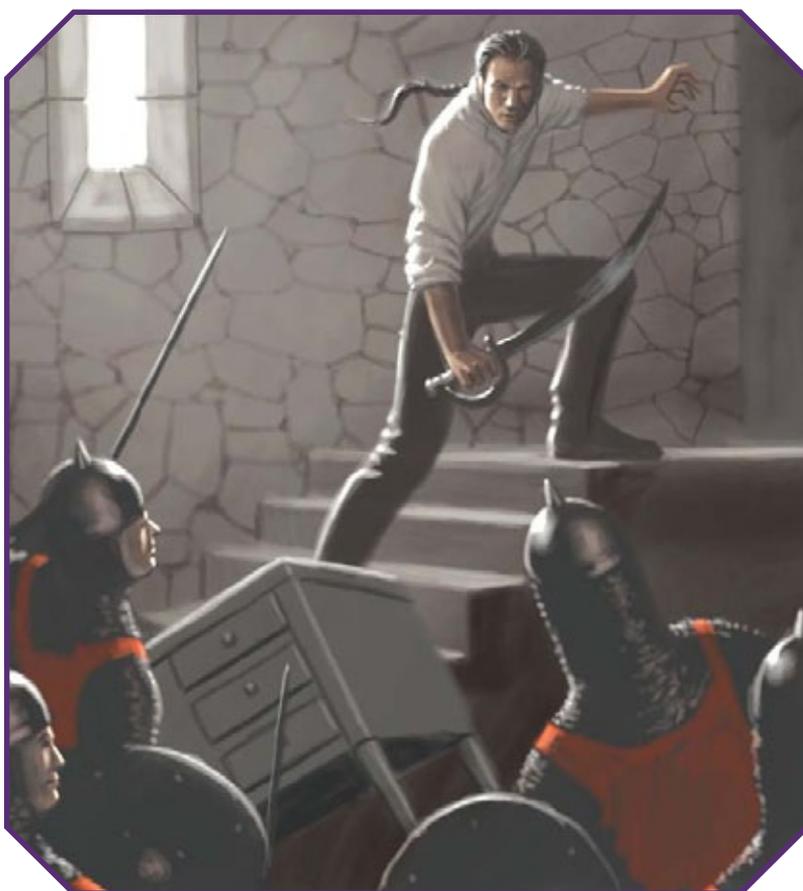
В свой следующий ход - и каждый ход за ним, до тех пор, пока противник не освободился - вы можете ломать захваченную руку. Проведите Быстрое состязание: ваше умение Дзюдо, Борьба или СЛ (что выше) против СЛ или ЗД противника (что выше). Если вы победили, то наносите число

дробящих повреждений, равное степени победы. Естественный СП противника (если у него нет ограничения Твердая кожа) и СП его жесткой брони защищают обычным образом. Гибкая броня не помогает!

Если вы покалечили руку противника, он роняет то, что в ней держал. Вы не можете наносить дальнейших повреждений покалеченной конечности, но можете продолжить проводить Состязание каждый ход. В случае успеха ваш противник по-прежнему испытывает шок и его можно оглушить так, как если бы повреждения наносились.

Броски повреждений производятся в пассивном режиме и атаками не считаются! Вы можете одновременно производить атаки в ближнем бою по этому же противнику, и он защищается с дополнительным штрафом -4, дополнительно к любым штрафам, вызванным заломом руки.

Вы можете использовать этот же прием в нападении. Не дожидаясь возможности парировать атаку, можно схватить противника с помощью умений Дзюдо или Борьба. Если он не сумел вырваться на следующий ход, в свой ход вам разрешается попытка заломить руку по тем же правилам, что применяются после парирования.



## Захват горла

Эта техника, входящая в умения Дзюдо и Борьба, состоит в том, что шея противника обхватывается спереди, а ваше предплечье давит ему на горло. Чем сильнее жертва сопротивляется, тем сильнее сжимается захват. Это позволяет быстро вывести противника из боя.

Чтобы использовать захват горла, вам необходимо схватить жертву сзади обеими руками. Считайте это обычным захватом (см. Захваты, с.370), однако необходимо выполнить бросок Дзюдо с -2 или Борьбы -3. Противник, который знает об этой попытке, может использовать любую доступную защиту, но получает обычный штраф за атаку сзади.

В следующий ход оппонента и последующие ходы он может попытаться освободиться. Вы получаете +5 к Быстрому состязанию. Однако обратите внимание, что вы обхватили шею и голову противника, а не руки и ноги. Он может атаковать вас Ударом вслепую (с.388), Ударом ногой назад (с.230) и т.д. с обычным штрафом -4 за нахождение в захвате.

В свой следующий ход - и каждый последующий, пока противник не освободился - ваша жертва теряет 1 ЕУ из-за Удушения (с.436). Если вы пожелаете, то можете сдавить горло, одновременно нанося дробящие повреждения (см. Действия после захвата, с.370) и во время данной попытки получаете +3 к СЛ.

## Удар локтем

При бое вплотную вы можете атаковать противника, находящегося сзади, ударив локтем назад. Для попадания сделайте бросок умений Драка-2 или Каратэ-2. Модификаторы за то, что вы не повернулись лицом к врагу, не используются, однако вы получаете дополнительно -1, если целитесь в определенную зону попадания. При попадании вы наносите обычные повреждения от удара рукой. Удар локтем по противнику, находящемуся спереди, считается обычным ударом рукой.

## Удар коленом

Жестокий и неожиданный удар коленом. В отличие от удара ногой его досягаемость В. Для попадания выполните бросок умений Драка-1 или Каратэ-1. Если вы схватили противника, то он защищается с -2... а если вы схватили его спереди, то можете нанести удар в пах без штрафа! При попадании наносятся обычные повреждения от удара ногой.

## Смертельный удар

Это удар, при котором весь импульс собирается в одной точке:

большом пальце, напряженной ладони и т.п. Таким может быть любой удар рукой или ногой с использованием Каратэ. Для попадания делается бросок Каратэ, но с дополнительным штрафом -2. Вы получаете -1 к повреждениям, но повреждения от удара становятся проникающими, а не дробящими. Это позволяет вам бить в жизненно важные органы или в глаза! Есть и отрицательный момент: правила по собственному ранению (с.379) начинают работать, если СП цели 1+ (а не как обычно СП 3+).

Топтание - атака в ближнем бою: для попадания сделайте бросок ЛВ или умения Драка - что выше. Единственная доступная жертве защита - уклонение. Если вы попали, то наносите прямые/дробящие повреждения в зависимости от СЛ; если у вас есть Копыта, добавьте +1 к каждому кубу повреждений.

Если вы сбили противника при столкновении или толкнули его, после чего продолжаете двигаться, вы автоматически проходите по нему и топчете. Не делайте проверок на атаку или защиту.

## Импровизированное оружие

Иногда необходимо ударить противника каким-то «настоящим» оружием. Если это случается, Мастер решает, на какое оружие больше всего похож используемый предмет: ветка станет палкой, легкой дубиной или шестом; какой-либо тяжелый инструмент - эквивалентом палицы или кувалды; кусок цепи послужит неудобным кистенем; и так далее.

Если импровизированное оружие особенно неудобно, добавь штраф от -1 до -3 к попаданию и парированию им или увеличьте значение минимально необходимой СЛ. Если оружие короче или длиннее «реального» прототипа (или лезвие не слишком острое), уменьшите наносимые повреждения.

## Сворачивание шеи или выкручивание конечности

Данная техника основана на грубой силе и состоит в том, чтобы схватить и резко выкрутить голову противника, дабы сломать ему шею, либо выкрутить конечность с целью вывихнуть или сломать ее.

Сначала вам необходимо схватить противника за шею или нужную конечность обеими руками; см. Захваты (с.370). Ваша жертва в свой ход может попытаться освободиться. Если ей это не удалось, в свой следующий ход проведите Быстрое состязание: ваша СЛ-4 против СЛ или ЗД жертвы - что выше. Если вы выиграла, то наносите амплитудные/дробящие повреждения шее или конечности. Повреждения шее получают обычный модификатор урона ×1,5 за зону попадания. Естественный СП противника (если у него нет ограничения Твердая кожа) и СП его жесткой брони защищают обычным образом. Гибкая броня не помогает!

В следующие ходы разрешается делать повторные попытки, но ваш противник может атаковать либо вырываться с обычными штрафом за нахождение в захвате.

## Топтание

Вы можете топтать жертву, если ваш Модификатор размера превосходит МР противника на 2 и больше - или всего на 1, если враг лежит, а вы нет.

Немедленно сделайте бросок повреждений, которые вычисляются от половины вашей СЛ, округленной вниз.

В любом случае, если ваш МР превосходит МР жертвы на 3 и больше, не думайте о зонах попадания - ваша атака наносит повреждения большим зонам (см. Повреждения большим зонам, с.400).

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ КОНТАКТНОГО ОРУЖИЯ

Некоторыми видами оружия пользоваться сложнее, чем другими! Ниже описано несколько особых случаев такого рода.

### Плащ

Вы можете бросить плащ в лицо противнику или закрыть ему обзор; считайте это Финтом (см. Финт, с.365). Вы также можете использовать плащ для захвата. Для попадания сделайте бросок умения Плащ; досягаемость составляет П, 1. Или же считайте это обычным захватом без оружия (см. Захваты, с.370).

### Фехтовальное оружие

В случае если боец, обладающий умениями Дага, Рапира, Сабля или Малый меч, «готов» к бою, он все время держит оружие нацеленным на противника.

К тому же, «фехтовальное оружие», для которого предназначены упомянутые умения, является легким и маневренным. Данные факторы позволяют фехтовальщику лучше контролировать оружие после парирования и лучше отступать от удара.

Используя фехтовальное оружие, при отступлении вы получаете +3 к Парированию вместо обычного +1 (см. Отступление, с.377). Кроме того, вы получаете лишь половину обычного штрафа, если выполняете несколько парирований (см. Парирование, с.376). Однако ваше Парирование получает штраф, равный уровню нагрузки, и вы не можете парировать удар цепом.

### Цеп

«Цепом» называется оружие, чья ударная часть и ручка соединены цепью. Благодаря ее гибкости, цеп может оборачиваться вокруг оружия или щита, когда противник пытается защититься. Любая попытка парировать цеп выполняется с -4; клинок фехтовального оружия слишком легок, и им в принципе невозможно парировать цеп! Даже щит менее эффективен против цепа: блокирование выполняется с -2.

### Удавка

«Удавка» - это шнур или веревка, применяющаяся для удушения. Вы можете использовать ее лишь на ничем не подозревающей или беспомощной жертве, и обязаны атаковать сзади (обычно для этого требуется ряд проверок на Скрытность!).

Как только вы подобрались к жертве, сделайте бросок умения Удавка. Вы обязаны целиться в шею, и это даст обычный штраф -5. В большинстве случаев ваша жертва ни о чем не подозревает, и вы можете без риска использовать маневр Тотальная Атака (Точная), получив +4 к попаданию.

Противник может постараться парировать рукой или готовым к бою оружием дальнего боя, в обоих случаях с -3. Если у него нет Боевых рефлексов, скорее всего он будет ментального оглушен, получив дополнительно -4 к броску защиты. В случае успеха он успеет подставить руку или оружие между шеей и удавкой. Рука не получает повреждений, если это не проволоочная удавка.

В ход атаки и последующий ход вы можете сдвинуть противнику горло (см. Действия после захвата, с.370) и получаете +3 к СЛ в Быстром состязании. Если используется удавка, повреждения считаются дробящими (×1,5 за повреждения шее), если проволоочная - режущими (×2 за повреждения шее). Кроме того, жертва начинает задыхаться (см. Удушение, с.436). Чтобы вырваться, жертве необходимо

## Грязные уловки

Творчески настроенные игроки будут постоянно изобретать новые приемы в бою - например, бросить песка в глаза противнику и ослепить его. Для Мастера это представляет проблему. С одной стороны, изобретательность нужно поощрять, благодаря ней игра становится интереснее. С другой стороны, хитрости работают только в том случае, если они свежи и оригинальны. Если бы пригоршня песка, брошенная в лицо, сбавляла каждый раз, то воины отказались бы от мечей и вместо них носили мешки с песком!

Лучшим выходом будет позволить уловке сработать один, может два раза, а затем считать, что о ней попользи слухи. Если как Мастер вы считаете, что хитрость игрока хороша, то предоставьте персонажу возможность честно ее использовать. Но помните, что даже сложные уловки могут провалиться самым причудливым образом... и попользут слухи. Первый Троянский конь принес большой успех. С тех пор эта уловка больше не работала.

### ИН и грязные уловки

Зачастую, когда боец пытается применить хитрость, Мастеру покажется необходимым бросок ИН. В зависимости от конкретных обстоятельства Мастер может:

- Выполнить бросок ИН того, кто использует уловку, чтобы определить, сумел ли он все сделать правильно.
- Выполнить бросок ИН жертвы, чтобы определить, не распознала ли она хитрость.
- Потребовать Быстрого состязания по ИН, чтобы определить, кто кого перехитрил.

Жестких правил для таких случаев не существует! Просто помните: если игрок создал бойца с ИН 8, нельзя позволять ему действовать так, будто он гений!

### Плеснуть жидкость в лицо

Это одна из самых распространенных уловок. Считайте жидкость, которая выплескивается в лицо противнику, метательным оружием с Точ 1 и Мах 3. Помните о штрафе -5 за то, что целью служит лицо!

При критическом успехе жидкость попадает в глаза противнику, ослепляя его на 1к секунд (этот бросок Мастер делает тайно). Как и при любом попадании, противник может защититься - но не забывайте, что парировать жидкость он не сможет. Если защита не удалась, он должен сделать бросок Воли, чтобы не дернуться. Если бросок провален, он все же отпрянул: -2 к дальнейшей защите в этот ход и -2 к любому броску ЛВ или броску Чувств. В случае успеха атака не приносит эффекта... если только у жертвы нет Вспыльчивости!

Это правила для относительно безопасных жидкостей вроде пива. Кислота, яд и т.п. приведут к обычным для них последствиям.

выиграть Быстрое состязание, используя СЛ-5, Дзюдо-3 или Борьба-3 против вашего умения Удавка.

Самодельная удавка (подойдет почти любой кусок веревки) дает к умению штраф -2. Проволоочной удавке необходимы ручки, иначе каждая ваша рука будет получать прямые/режущие повреждения.

### Кирка

Холодное оружие, наносящее амп/прон повреждения - кирка, клевец и т.д. - причиняет множество повреждений, но может застрять в теле врага! В начале хода, следующего за атакой, прошедшей через СП противника и нанесшей повреждения, вам необходимо или отпустить оружие, оставив его в ране (это свободное действие) или выполнить

бросок СЛ, чтобы вырвать его (это маневр Подготовка).

При успешном броске СЛ ваше оружие вновь свободно. Если его необходимо подготовить после совершения атаки (это любое оружие со значком «ф» возле показателя СЛ), вы можете приготовить его в следующий ход. В случае провала, оружие застряло. Вы не можете использовать или подготовить его - а если вы захотите двигаться дальше, то оружие придется бросить. В следующие ходы у вас есть две альтернативы: опустить оружие или попытаться выполнить бросок СЛ еще раз. Если при любой из проверок СЛ происходит критический провал, оружие застряло навсегда (однако вы можете выгадать его из тела убитого по окончании боя).

Когда вы выдергиваете оружие, оно наносит половину вреда, причиненного при ударе. Например, если изначально ранение было на 4 единицы, то, вытащив оружие, вы нанесете еще 2 единицы вреда. Провальный бросок СЛ дополнительных повреждений не наносит.

Если ваш противник пытается уйти, когда оружие застряло в его теле, проведите Быстрое состязание СЛ. Если он победил, то вырывает оружие из ваших рук! Если вы победили, противник не может двигаться. В случае ничьей оружие выходит из раны и наносит повреждения, как описано выше.

### Щит

Щит - превосходная защита от холодного оружия, но вы можете использовать его и в нападении:

*Удар щитом:* Удар щитом - это обычная атака в контактном бою. Щитом можно ударить лишь противника, находящегося в клетке перед вами или со стороны щита. Показатели щита указаны в Таблице контактного оружия (с.271).

*Толкание щитом:* Толкание щитом - это попытка сбить противника с ног, врезавшись в него щитом с разбегу. Подробности см. в разделе Толчок (с.368). Вы не можете толкнуть противника баклером.

### Кнут

Кнут очень эффективен, если необходимо обезоружить противника. Когда вы наносите удар кнутом с целью выбить оружие, то получаете премию +2 в Быстром состязании; см. *Выбивание оружия* (с.401).

Вы можете сделать попытку запутать самого противника, а не его оружие. Такая атака получает дополнительно -4 к попаданию и не наносит повреждений, но если она оказывается успешной, то дальше используются правила по Арканам (с.411).

Кнутом сложно защищаться, и он получает -2 к Парированию. Кроме того, кнут - несбалансированное оружие, и вы не можете атаковать и парировать им в один ход - а длинные кнуты становятся неготовыми после атаки или парирования. Подготовка кнута длиной два ярда занимает один ход, длиной три и более ярдов - два хода.

В зависимости от вида кнута используются следующие правила:

*Кнут:* Обычным хлыстом можно «щелкнуть» - такой звук вызывается преодолением звукового барьера! Используя этот прием, вы обязаны совершить атаку с -4 к попаданию, но получаете +2 к повреждениям. Все удары кнута очень болезненны: получивший ранение кнутом в руку или в кисть обязан совершить бросок Воли со штрафом за шок от ранения. Если бросок провален, жертва роняет то, что держала в данной руке.

*Кусари:* Это цепь, утяжеленная на концах. Вы можете варьировать ее досягаемость от 1 до 4 ярдов, используя манёвр Подготовка. Попытки разоружить или запутать противника, а также подготовка делаются как для обычного кнута. Штрафы к защите противника такие же, как и для цепя: -2 к блокированию и -4 к парированию. Если кто-либо па-

рирует удар кусари с помощью оружия, немедленно выполните бросок своего умения. В случае успеха цепь оборачивается вокруг оружия. При провале ничего особого не происходит; критический провал означает, что вы выронили кусари! Ваш противник может высвободить оружие в свой ход. Для этого необходима свободная рука и бросок ЛВ. Если ему это не удастся, вы можете попытаться разоружить противника в своей следующий ход без броска попадания: просто заявите, что вы пытаетесь вырвать оружие и проведите Быстрое состязание. Это все же считается атакой. Вы не можете использовать кусари, если вокруг недостаточно пространства или же оно заполнено препятствиями (находящиеся рядом люди считаются препятствиями). При критическом провале результаты броска 3, 4, 17 или 18 означают, что вы ударили себя же по лицу!

*Мономолекулярный кнут:* Высокотехнологичный кнут из тончайшего шнура. Управление позволяет вам варьировать его длину от 1 до 7 ярдов, что повлияет и на досягаемость, и на время подготовки. Изменение длины требует манёвра Подготовка. При попытке опутать противника или его оружие шнур врежется в него, и, до тех пор пока противник не освободится, нанесит кол+1к(10) режущих повреждений за каждый ход, в который кнут дергают в натянутом состоянии. Результат из Таблицы критических промахов, при котором вы «выронили оружие», заменяется на попадание по себе или по союзнику.



# ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ

Данные правила добавляют подробности в сражения на расстоянии.

## ПОЛОМКА

Это опциональное правило относится лишь к огнестрельному оружию, гранатам и зажигательным устройствам. «Поломка» - это механический отказ оружия; например, осечка или заклинивание. В отличие от критического провала, поломка обычно не угрожает стрелку.

При использовании данных правил всему огнестрельному оружию, гранатам и зажигательным устройствам присваивается «значение поломки», показатель «Плм», зависящий от ТУ

ТУ	Поломка
3	12
4	14
5	16
6 и выше	17

Отличное или превосходное огнестрельное оружие получает +1 к Плм; дешевое оружие получает -1. Особые виды оружия могут иметь более высокий или низкий Плм, это указано в их описаниях. Мастер имеет право снизить показатель Плм при неправильном обращении, недостаточном уходе или повреждениях оружия.

Независимо от умения стрелка, оружие ломается вместо выстрела при любом результате броска, который без учета модификаторов больше или равен Плм. Конкретные последствия этого зависят от оружия.

## Таблица поломок огнестрельного оружия

Когда оружие ломается, сделайте бросок 3к по данной таблице:

- 3-4 - Проблема с механикой или электроникой.
- 5-8 - Осечка.
- 9-11 - Заклинивание.
- 12-14 - Осечка.
- 15-18 - Проблема с механикой или электроникой, возможен взрыв.

## Проблемы с механикой или электроникой

Оружие не стреляет. Проблему позволит выявить успешный бросок умения Оружейник или бросок ИН-умения для данного оружия (требуется манёвр Подготовка). Когда проблема установлена, для ее разрешения сделайте бросок

умения Оружейник. Каждая попытка починить оружие занимает час, в случае критического провала оружие окончательно ломается.

*Гранаты:* Этот результат означает проблемы с запалом: граната детонирует на 1к секунд позже.

## Осечка

Оружие не стреляет. Проблему позволит выявить успешный бросок умения Оружейник+2 или бросок ИН-умения для данного оружия (требуется манёвр Подготовка). Если стрельба ведется из револьвера, то следующий выстрел происходит нормально. В ином случае, каждая попытка устранить проблему требует трех манёвров Подготовка, наличия двух свободных рук и успешного броска умения Оружейник+2 или броска умения для данного оружия. Критический провал приводит к возникновению проблем с механикой или электроникой.

*Гранаты:* Граната не взрывается, и не взорвется вообще.

## Заклинивание

Оружие производит один выстрел, после чего механизм заедает или оружие по иной причине прекращает стрелять. (Произведенный выстрел считается обычной атакой.) Каждая попытка расклинить механизм требует трех манёвров Подготовка, наличия двух свободных рук и успешного броска умения Оружейник или броска от ИН умения для данного оружия с -4. В случае успеха оружие вновь начинает работать. Провал означает, что пока починить его не удалось, но можно попытаться еще раз. Критический провал приводит к возникновению проблем с механикой или электроникой.

*Лучевое оружие:* Считайте этот результат проблемой с механикой или электроникой.

*Гранаты и прочее одноразовое оружие:* Оружие не срабатывает; оно не выстрелит или не взорвется вообще.

## Взрыв

Любое огнестрельное оружие ТУ3 или граната ТУ4, любое заряжаемое с казенной части или самовзводное оружие может взорваться прямо перед лицом владельца, нанося 1к+2 дроб. взр. [2к] повреждений. Если оружие использует взрывчатые боеприпасы, то вместо этого используются повреждения от боеприпаса. Оружие ТУ5+ не взрывается - считайте

этот результат проблемой с механикой или электроникой.

## СТРЕЛЬБА НАВЕРХ И ВНИЗ

Стрельба вниз увеличивает расстояние, на которое вы можете бросить предмет или выстрелить; стрельба вверх уменьшает его. Этот эффект будет незаметен при небольших расстояниях, но может оказаться важен на больших дистанциях. Данные правила не относятся к лучевому оружию вроде лазеров!

*Стрельба вниз:* За каждые два ярда, на которые вы выше своей цели, вычитите один ярд из эффективной дистанции вплоть до минимального значения, равного половине реального расстояния по горизонтали. (Пример: Вы находитесь в 40 ярдах от цели и на 10 ярдов выше нее. Вычитите 5 ярдов из эффективного расстояния. Вы ведете огонь так, как если бы находились лишь в 35 ярдах от цели.)

*Стрельба вверх:* За каждый ярд, на который цель выше вас, добавьте один ярд к эффективному расстоянию. (Пример: Вы находитесь в 40 ярдах от цели и на 10 ярдов ниже нее. Добавьте 10 ярдов к эффективному расстоянию. Вы ведете огонь так, как если бы находились в 50 ярдах от цели.)

## УКРЫТИЕ

Чтобы укрыться за неким препятствием, просто расположитесь так, чтобы оно оказалось между вами и атакующим. Кроме того, вы можете присесть или лечь, если этого требует высота препятствия. Укрытие защищает одну или несколько зон попадания, из-за чего по вам сложнее попасть из дистанционного оружия.

Если, находясь в укрытии, вы хотите видеть цель, то выставленными считаются череп, глаза, лицо и шея. Для стрельбы с одной руки вам необходимо выставить также руку, кисть и оружие. Для стрельбы с помощью двух рук вам необходимо выставить обе руки и обе кисти, а также половину торса и жизненно важных органов, если только вы не стреляете через узкую бойницу. Пах, ноги и ступни остаются в безопасности, если это позволяют размеры укрытия. Возможно, останутся незащищенными и другие части тела, если укрытие частичное или вы не имеете возможности сесть, припасть на колени или лечь за низким укрытием.



Если ваш противник частично укрыт, у вас есть три варианта действий:

- Целиться в ту часть тела, которая находится вне укрытия. Ваша атака получает обычный штраф за зону попадания. Если зона видна лишь *наполовину*, вы получаете дополнительно -2.
- Определить зону попадания случайным образом. Ваша атака не получает штрафа за зону попадания, но если выстрел пришелся в прикрывающую зону, то вместо нее вы попадаете в укрытие. При попадании в *полуприкрытую* зону сделайте бросок 1к: при результате 4-6 попадание происходит в укрытие, а не в цель.
- *Игнорировать* укрытие и попытаться прострелить его! Это может привести к успеху, если у вас достаточно мощное оружие или если ваша цель прячется за легким укрытием. Вы получаете дополнительно -2 к попаданию. (*Исключение*: если ваш противник *полностью* находится в укрытии, вы получаете обычный штраф за стрельбу вслепую, обычно это -10.) Противник получает «СП укрытия» против атак. Строения обычно дают СП препятствия + (ЕЖ/4); подробности см. в *Таблице повреждений строениям* (с.558) и *Таблице СП укрытий* (с.559). О СП при укрытии за живыми существами см. в разделе *Пробивание насквозь*, ниже.

Укрытие обычно помогает лишь от дистанционного оружия, но некоторые препятствия могут повлиять и на атаки в ближнем бою. Вы можете наносить удары поверх невысокого препятствия, если ваши атаки имеют достаточную досягаемость, чтобы дотянуться до противника. Так, двое фехтовальщиков могут обмениваться ударами поверх разделяющего их стола, но не могут наносить удары друг другу в ноги и в ступни.

## ПРОБИВАНИЕ

При нанесении *пробивающих*, *проникающих* или *лучевых* повреж-

дений дистанционным оружием существует шанс, что повреждения пройдут сквозь цель и будет задето что-то за целью; например, пуля попадет в случайного прохожего. Точно так же мощная атака может пройти сквозь укрытие (см. *Укрытие*, выше) или щит (см. *Повреждения щитов*, с.484) - и даже пробить здание или транспортное средство, нанеся вред находящимся внутри.

Мастер решает, кого могло задеть при пробитии навывлет. Попадание происходит *автоматически*, если вторая цель находится сразу же за первой; например, кто-то прячется в укрытии или закрывается щитом. В иных случаях для определения попадания см. правила о *Попадании в неправильную цель* (с.389) и *Таблицу попаданий по пассажирам* (с.555).

Атака пробивает цель, только если *базовые* повреждения превышают «СП укрытия» этой цели. Чтобы рассчитать это значение, сложите СП цели - для *обеих* сторон, если это существо в броне - и ее ЕЖ (если это тело), 1/2 ЕЖ (если это машина, транспортное средство или иная Неживая цель) или 1/4 ЕЖ (если это Однородный объект). Когда речь идет о тонкой плите, вроде стены или двери, используется только ее СП. Наконец, применяется делитель брони, если он есть.

Если атака наносит достаточно повреждений для преодоления СП укрытия, определите, есть ли кто-то по другую сторону. Если есть, то эта жертва получает от данных повреждений СП укрытия в дополнение к своему собственному СП.

*Пример*: Спецгент Айра Грэй замечил вооруженного убийцу и в момент выстрела закрыл своим телом охраняемого. Бронебойная винтовочная пуля - атака на 7к(2) пр- - падает ему в грудь! Базовые повреждения от пули составили 20 единиц. На агента надет бронежилет с СП 8, который останавливает лишь 4 единицы повреждений из-за того, что

у этой пули есть делитель брони (2). Грэй получает 16 единиц пробивающих повреждений. Поскольку это малые пробивающие повреждения, он ранен лишь на 8 ЕЖ. А что же с клиентом? Бронежилет Грэя дает СП 16, поскольку клиента защищают *обе* стороны жилета, а у Грэя 12 ЕЖ. Суммарный СП укрытия равняется 28, уменьшается вполтину из-за делителя брони (2), и составляет СП 14. Поскольку базовые повреждения пули составляют 20, она пробивает агента навывлет. Если на охраняемом нет брони, то он получает 6 повреждений, а поскольку это малые пробивающие, то рана составит 3 ЕЖ. Он ранен, но не слишком сильно - спецгент Грэй спас ему жизнь.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СРЕЛЬБЫ ОЧЕРЕДЯМИ

Предлагаемые правила используются вместе с правилами о *Стрельбе очередями* (с.373). Они применяются лишь в том случае, когда производится дистанционная атака со Скорострельностью 2+.

### Автоматическое оружие и стрельба только очередью

Автоматическое оружие - оружие с показателем Сс 4+ - использует правила по Стрельбе очередями. Большая часть такого оружия может стрелять короткими и длинными очередями (то есть огонь ведется все время, покажат курок).

Некоторые виды автоматического оружия (например, пулеметы) могут стрелять только длинной очередью; у них нет переключателя на полуавтоматический огонь или стрельбу короткими очередями («огонь с отсечкой»). Оружие, стреляющее только длинной очередью, отмечено знаком «!» после показателя Сс. Единственный способ стрелять из такого оружия короткими очередями - это нажать на спуск лишь на долю секунды. Минимальная Скорострельность составляет четверть полного Сс (округляется вверх) или равняется числу оставшихся патронов, если их меньше.

### Стрельба очередями по близко расположенным целям

Стрельба очередью обычно приводит к тому, что цели достигает лишь часть пуль. Так и бывает... за исключением случаев, когда цель неподвижна и находится близко. Подобная ситуация возникает, если вы с помощью ружья или автомата пробиваетесь сквозь стену, дверь, стреляете в припаркованную машину - или когда происходит расстрел.

Если ваша цель совершенно неподвижна (например, это неодушевленный объект, обездвиженный или находящийся без сознания человек) и его Модификатор размера достаточно велик, чтобы полностью перевесить штраф за расстояние, то успешный бросок атаки означает, что в цель попала половина выстрелов (округляется вверх). Если успех атаки выше или равен показателю Отдачи оружия, то цели достигают все выстрелы.

*Пример:* При стрельбе по двери с показателем МР +2 данное правило будет действовать, если расстояние до нее не более 5 ярдов (т.е. модификатор за расстояние -2). Если целью является человек (МР 0), данное правило будет работать на расстояние вплоть до 2 ярдов (модификатор за расстояние 0) - но только если этот человек связан или находится без сознания.

## Ружья и стрельба дробью

Оружие, у которого после значения Сс указан множитель (например, Сс 3×9) стреляет зарядами, состоящими из нескольких более мелких снарядов. Наиболее распространенное оружие подобного рода - помповое ружье. Первое число - это число выстрелов, которое можно совершить; то, сколько тратится патронов. Но при расчете атаки число произведенных выстрелов умножается на второе число - результатом будет эффективная Сс.

*Пример:* Преподобный О'Лири вооружен ружьем со Сс 3×9. Он решает трижды выстрелить в демона, который летит прямо на него. При использовании правил о Стрельбе очередями эти три выстрела дают общий Сс 3×9 = 27, поскольку каждый патрон содержит в себе множество дроби.

На очень коротком расстоянии дробь не успевает разлететься. Кучность выстрела возрастает! На расстоянии менее чем в 10% от 1/2 Д множитель Сс к Скорострельности не применяется. Вместо этого базовые повреждения и СП цели умножаются на половину этого значения (округлять вниз).

*Пример:* Для ружья преподобного О'Лири показатель 1/2Д составляет 50, так что как только демон подлетает на 5 ярдов, этого становится достаточно, чтобы разлет дробин был минимален. Если преподобный выстрелит трижды, эффективный Сс составит 3, а не 27. Но поскольку атака делается с помощью ×9 дроби, множитель ×4 применяется и к базовым повреждениям, и к СП демона. Базовые повреждения ружья составляют 1к+1, так что отец О'Лири бросает при каждом попада-

нии 4к+4 (вплоть до трех попаданий, в зависимости от успешности выстрела). Однако СП 3, которым обладает демон, против этих повреждений работает как СП 12.

## Распределение огня

Из оружия со Скорострельностью 5+ можно атаковать несколько целей. Все цели должны находиться примерно в одном направлении (в пределах угла 30°), и атаковать их необходимо последовательно - справа налево или слева направо, на ваш выбор.

Объявите, сколько выстрелов вы производите по каждой из целей, до броска попадания. Вы можете делить Сс по собственному желанию. Если цели находятся более чем в одном ярде друг от друга, во время движения очереди от одной цели к другой часть пули уходит мимо. При Сс 16 и меньше вы теряете один выстрел за каждый ярд между целями. При Сс 16+ вы теряете два выстрела за ярд. Эти выстрелы, пришедшиеся «мимо», могут попасть в незапланированные цели (см. *Попадание в неправильную цель*, с.389).

Для каждой из целей делается отдельный бросок попадания. Ваш эффективный показатель Сс для каждой из атак - это число выстрелов по данной цели. Поскольку оружие сложнее контролировать, вода стволом между несколькими целями, добавьте +1 к эффективному значению Отдачи при выстреле по второй цели, +2 к Отдаче при выстреле по третьей цели и т.д.

*Пример:* Британский десантник сержант Келли вышибает ногой дверь и обнаруживает в помещении трех вооруженных террористов. Заложников не видно, и Келли открывает огонь! Он вооружен 4,6 мм пистолетом-пулеметом (ЛОС, см. с.278).

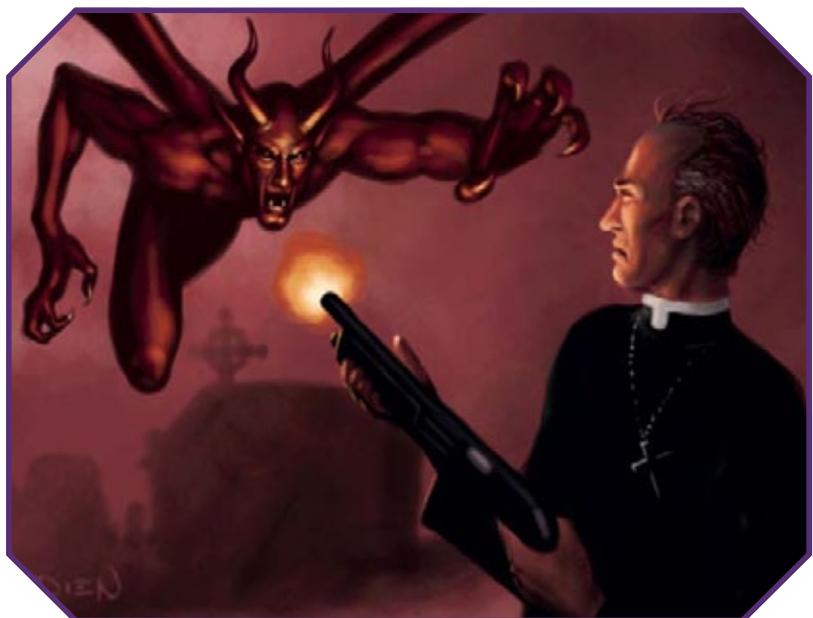
Стреляя с полной Скорострельностью (Сс 15), он распыляет огонь между тремя террористами. Первые два террориста в пределах двух ярдов друг от друга; третий - в пределах 4-х ярдов от каждого из них. Келли производит 5 выстрелов в первого, тратит 1 выстрел на прохождение очереди до второго, выпускает в него 4 пули, тратит 3 патрона, переходя к третьему, и выпускает в него оставшиеся 2 пули. Это считается тремя отдельными атаками очередью: одна с Сс 5 и обычной для данного оружия Отдачей в 2, одна атака с Сс 4 и Отдачей 3, и последняя - со Сс 2 и Отдачей 4.

## Огонь на подавление

Если вы обладаете оружием со Скорострельностью 5+, то можете вести «огонь на подавление». Он заключается в том, что вы зажимаете курок и «поливаете» очередь определенную зону. Задет будет любой, кто войдет в эту зону до начала вашего следующего хода. Не обязательно кто-то должен быть в этой зоне на момент начала стрельбы!

Чтобы вести огонь на подавление, обозначьте зону размером две клетки в поперечнике в зоне досягаемости своего оружия, выберите маневр Тотальная атака (Огонь на подавление) и ведите стрельбу. Данный маневр занимает полный ход; больше во время этого хода вы не можете делать ничего.

Определите, сколько раз вы стреляете, вплоть до полного Сс оружия. Если Скорострельность вашего оружия 10+, то вы можете выбрать несколько двухярдовых зон при условии, что они рядом друг с другом и в каждую из зон вы выпускаете минимум пять выстрелов. Эффективная Скорострельность в каждой из зон - это число выстрелов, произведенных в нее, а не общее число выстрелов.



Объявив Огонь на подавление, вы *обязаны* атаковать любого - будь то союзник или враг - кто войдет в указанную зону или в полосу шириной два ярда: один ярд в каждую сторону от воображаемой линии, проходящей от вас до центра выбранной зоны. За исключением штрафа за видимость, применяются все обычные модификаторы к атаке - включая премию за стрельбу очередями от эффективной Сс и за прицеливание перед огнём на подавление. Конечное эффективное умение не может превышать 6 + премия за стрельбу очередями, а для оружия, установленного на транспорте или треного 8 + премия за стрельбу очередями.

При попадании используйте правило по *Случайным зонам попадания* (с.400) - ведя огонь на подавление, вы не можете целиться в определенную часть тела. Это может привести к тому, что часть выстрелов попадет в укрытие (см. *Укрытие*, с.407). Если *все* выстрелы попали в цель, больше в этот ход вы никого не заденете.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ДИСТАНЦИОННОГО ОРУЖИЯ

Некоторые виды дистанционного оружия обладают своими особенностями, и о них требуется сказать отдельно.

### Болас

Болас - это метательное оружие, предназначенное для обездвиживания противника. Цель может уклоняться от атаки или блокировать, но при попытке парирования болас попадает в отбивающую руку, что приводит к описанному ниже эффекту. (*Исключение:* При успешном парировании режущим оружием оно перерубает ремни, и болас становится невозможно использовать!)

При броске боласа можно целиться в любую часть тела. В случае попадания оружие наносит повреждения и опутывает цель. Чтобы освободиться нужна свободная рука и три успешных броска ЛВ. Каждая попытка считается манёвром Подготовка, во время которого жертва не может предпринимать иных действий. Животные, у которых есть лапы, получают штраф -3 при попытке освободиться, а копытные -6.

При попадании в оружие, руку или кисть, в которой есть предмет, проведите Быстрое состязание: ваше умение Болас против СЛ цели. Если вы побеждаете, то противник роняет предмет (если это не щит, закрепленный ремнями). При попадании в ногу или ступню оружие опутывает две ноги; бегущая жертва должна выполнить бросок ЛВ, чтобы избе-

*Огонь на подавление заключается в том, что вы зажимаете курок и «поливаете» очередью определенную зону. Задет будет любой, кто войдет в эту зону до начала вашего следующего хода. Не обязательно кто-то должен быть в этой зоне на момент начала стрельбы!*

жать падения с повреждениями 1к-2. При попадании в шею болас не даёт жертве дышать (см. *Удушение*, с.436), пока она не освободится.

### Арбалет

При покупке арбалета определите его СЛ. Чтобы взвести арбалет с СЛ, которая равна вашей или меньше, необходимо две секунды.

Более мощный арбалет наносит больше повреждений, но его дольше взводить. Чтобы взвести арбалет, СЛ которого превышает вашу на 1 или 2, требуется *шесть* секунд. Если его СЛ на 3 или 4 больше вашей, потребуется «козья нога», чтобы взвести тетиву (это займет 20 секунд). Вы не можете взвести более мощный арбалет без помощи медленных механизмов. Но вы всегда можете *стрелять* из них!

Обратите внимание, что помимо взведения тетивы, требуется еще одна секунда на подготовку арбалетного болта - если у вас нет умения Быстрое выхватывание (Стрела) - и еще ход, чтобы поместить стрелу на ложе арбалета.

### Горящие стрелы

Горящие стрелы изготавливают, оборачивая вокруг древка стрелы прямо позади наконечника пропитанную маслом или жиром матерью, траву и т.п.; подготовка такой стрелы занимает 10 секунд и ей необходимо выстрелить в течение трех секунд

после подготовки. Она хуже летит, что дает -2 к попаданию. При попадании считайте, что стрела наносит 1 обжигающих повреждений в качестве связанного эффекта (см. *Связанные эффекты*, с.381). Вероятность того, что объект загорится, зависит от того, куда попала стрела.

### Ручные гранаты

Чтобы снять гранату с пояса, разгрузочного жилета и т.п., требуется манёвр Подготовка. Чтобы использовать гранату, ее необходимо привести в боевое положение («выдернуть чеку»); для этого потребуется еще один манёвр Подготовка. После этого вы можете бросить гранату.

Большинство гранат имеет фиксированное время задержки взрыва (обычно не более 5 секунд), но некоторые детонируют при ударе. Если граната срабатывает с задержкой, перед броском у вас есть одна-две секунды на Прицеливание (остается только надеяться, что за это время никто не попадет в вас!). Иными словами, едва ли можно успеть поднять упавшую рядом гранату и *метнуть ее обратно!* Одна секунда уйдет на то, чтобы присесть, одна - чтобы поднять гранату, и еще одна - чтобы метнуть...

### Гарпун

У большинства гарпунов *зазубренное* лезвие. Используйте правила по *Каркам* (с.405), учитывая также,



что веревка позволяет сделать бросок СЛ для высвобождения гарпуна на расстоянии. Жертва, в которую попал гарпун, может двигаться, но не далее, чем на длину веревки; чтобы двигаться дальше, жертве необходимо выиграть Быстрое состязание по СЛ и вырвать веревку из ваших рук. Возможно, жертве придется противостоять СЛ 50 (или даже больше!), чтобы вырвать крепкий канат, привязанный к чему-то прочному (например, закрепленный на судне).

### Аркан

Подобно гарпуну, аркан считается метательным оружием, несмотря на то, что вы держите веревку за один конец. При броске вы можете целиться в любую часть тела. Ваша цель может уклоняться или парировать - успешное парирование *режущим* оружием наносит веревке повреждения, если противник пытался перерезать ее (см. ниже). Но если противник пытался парировать и это ему *не удалось*, то вы автоматически захватываете петлей его руку!

При попадании в руку или в торс противника вы запутываете его. В последующий ход необходимо выбрать манёвр Подготовка, чтобы удержать противника. В свой ход проведите Быстрое состязание по СЛ. В случае победы вы удерживаете противника; если вы проиграли, противник вырывает веревку из ваших рук.

Если вы набросили аркан на шею противника, то действуйте по тем же правилам, однако жертва получает при Состязании -5. Если вы выигрываете, петля начинает душить врага - см. *Удушение* (с.436).

Если вы захватили ступню, противнику нужно выполнить бросок ЛВ, чтобы остаться на ногах (*вместо* Состязания, описанного выше). Он получает штраф -4, если в этот момент бежал. В случае падения жертва получает 1к-4 повреждений - или 1к-2, если падает на бегу. В последующие ходы для удержания противника используются приведенные выше правила.

Чтобы не давать противнику двигаться или душить его, вам необходимо постоянно держать веревку натянутой. Для этого каждый ход необходимо выполнять манёвр Подготовка. Если ваша лошадь обучена держать веревку натянутой, используйте при Быстром состязании СЛ лошади вместо собственной силы.

Чтобы вырваться из *натянутого* аркана, необходимо перерезать веревку (СП 1, 2 ЕЖ). Чтобы освободиться от *ослабленной* веревки (даже если вы уже вырвали аркан у атакующего), используйте правила, приведенные в описании *Болас* (с.410).

Чтобы вновь приготовить аркан к броску после промаха, требуется 1

ход за каждые 5 ярдов веревки. Обычно длина лассо составляет 10 ярдов.

### Коктейль Молотова и бутылка с маслом

«Коктейль Молотова» (ТУ6) - это бутылка с бензином, снабженная «фитилем», роль которого обычно выполняет тряпка. Как только вы взяли бутылку в руки, требуется выполнить манёвр Подготовка, чтобы поджечь фитиль (если у вас есть факел или зажигалка), и манёвр Атака, чтобы совершить бросок.

По идее, бутылка должна разбиться при ударе о твердую поверхность (любую поверхность с СП 3+), бензин выльется и тут же вспыхнет. На деле коктейль Молотова известен своей ненадежностью. Показатель Поломки для него составляет 12 вне зависимости от технологического уровня (см. *Поломка*, с.407); если при броске атаки выпал результат 12+, это означает, что в полете фитиль отделился, бутылка так и не разбилась, либо бензин не загорелся.

Если вы целились в человека, он может уклониться или заблокировать, но не парировать. Если он уклоняется от броска, бутылка падает на землю у его ног. То же самое происходит, если он не защитился, но его СП меньше 3 (бутылка отскакивает, не разбившись). При блокировании бутылка разбивается о щит.

Если вы бросаете бутылку о землю, либо если целились в кого-то, но промахнулись, коктейль Молотова приводит к возгоранию в радиусе ярда; см. *Площадные атаки* (с.413). На боевой карте клетка, куда пришлось попадание, считается охваченной огнём.

Если бутылка с бензином разбивается о *цель*, то наносит ей 3к обжигающих повреждений, а затем 1к обжигающих повреждений ежесекундно. Большинство видов СП защищает лишь на 1/5 своего значения; герметичная броня защищает полностью. Если вы попали в *щит* противника, то повреждения приходятся на него, а владелец может продолжать использовать щит, пока тот не будет уничтожен огнём (пламя оказывается с наружной стороны). См. раздел *Повреждения щитов* (с.484) или просто посчитайте, что после боя щит придется выбросить. Если бутылка разбилась о *землю*, пламя наносит 1к-1 обжигающих повреждений в секунду в радиусе ярда. В любом случае, пламя держится в течение 10к секунд.

«Греческий огонь» (ТУ3) изготавливается из лигроина - легкого вещества, получаемого перегонкой нефти, в целом напоминающего бензин - к которому добавляют жир или смолу, чтобы увеличить вязкость и температуру горения. Он должен стоить очень дорого! Глиняные бу-

тыли с Греческим огнём используют те же правила, что и коктейль Молотова. Это классические «бутылки с маслом» из фантазии.

При ТУ ниже 3 в реалистичном игровом мире легко воспламеняющиеся жидкости с высокой температурой горения недоступны.

Обратите внимание, что это очень *хрупкое* оружие. Если вы падаете, за каждую бутылку бросается 1к; при результате 1-4 бутылка разбивается. Противник может нанести удар по бутылке, висящей у вас на поясе (с -5 к попаданию); при попадании бутылка автоматически разбивается. В любом случае, вы оказываетесь облиты легко воспламеняющейся жидкостью; *любое* число повреждений огнём приведет к возгоранию!

### Сеть

Сеть - это метательное оружие, которое предназначено для обездвижения противника. Цель может уклоняться или парировать. При успешном парировании *режущим* оружием сеть получает повреждение; считайте сеть любых размеров рассеянным объектом с СП 1 и обычным для ее веса ЕЖ. Если защита не удалась, цель опутана и не может двигаться или атаковать, пока не освободится от сети.

Чтобы выбраться из сети, необходима минимум одна свободная рука и три успешных броска ЛВ-4. Каждая попытка требует манёвра Подготовка, и в это время нельзя выполнять иные действия. Животные получают дополнительный штраф -2, как и люди, действующие только одной рукой; броски освобождения от *малой* сети выполняются с +3. Если жертва провалила подряд три броска, то запутывается в сети настолько, что для освобождения сеть придется резать.

Из сети можно выбраться, прорав ее. Жертва может использовать только атаки с досягаемостью «В», но они автоматически успешны. Используйте правила по *Поломке оружия* (с.401) - но считайте сеть рассеянным объектом (см. *Повреждения Неживым, Однородным или Рассеянным целям*, с.380).

Малую сеть можно также использовать как оружие в ближнем бою. Ее досягаемость составляет 1 или 2 ярда. Атака рассчитывается по правилам для *Аркана* (см. выше), а попытки освободиться - по правилам для *Болас* (с.410).

## АКСЕССУАРЫ ДЛЯ ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ

В данных правилах описано, как работают аксессуары для огнестрельного оружия, упомянутые в Главе 8.

## Сошки и тренога

Если у оружия есть сошки, лежащий стрелок может считать, что оружие имеет опору (см. Прицеливание, с.364) и требования к его СП снижаются до 2/3 от стандартных (округлять вверх). Чтобы опустить или убрать складную сошку, требуется манёвр Подготовка.

Тяжелое оружие может быть поставлено на треногу или подобное устройство. Стрелок не может двигаться или делать шаг в тот ход, когда ведется стрельба, но может обычным образом защищаться. Требования оружия к СП игнорируются, если оно поставлено на треногу. Чтобы убрать оружие с подставки или закрепить его на подставке, требуется три манёвра Подготовка - для некоторых видов тяжелого вооружения еще больше.

## Лазерный прицел

Данное устройство представляет собой маломощный лазер, проецирующий точку прицела на цель. Некоторые прицелы используют видимый луч, у прочих луч виден только в инфракрасном или ультрафиолетовом спектре.

Эффективная дальность работы прицела ограничена; за пределами этой дистанции точка слишком сильно рассеивается, и ее перестает быть видно. Если максимальная дальность не указана, считайте что она равняется показателю 1/2Д данного оружия.

Если вы видите точку прицела, то получаете +1 к попаданию, независимо от того, использовалось ли Прицеливание. Но если цель видит точку, то получает +1 к Уклонению! Включить лазерный прицел - свободное действие; перед Прицеливанием или Атакой уточните, включили ли вы его.

## Оптический прицел

Оптический прицел обеспечивает премию к попаданию, если вы используете Прицеливание. В случае с прицелом, имеющим фиксированное увеличение, вы обязаны целиться столько секунд, сколько составляет премию от данного прицела, не менее. В случае с прицелом, увеличение которого можно регулировать, разрешено целиться меньшее число секунд, но это уменьшает премию на такое же число секунд. Прицел считается регулируемым, если не сказано обратное.

Оптический прицел может быть встроен в оружие, может крепиться к нему или быть частью системы прицеливания определенного транспортно-средства. Телескопическое зрение (с.92) также дает премию как от оптического прицела. В одно и то же время можно использовать лишь один оптический прицел (либо Телескопическое зрение). Высокотехнологичная оптика также работает как прибор ночного зрения.

## Глушитель

Глушитель гасит звук выстрела. Свидетель, отделенный от вас несколькими комнатами (если дело происходит в помещении) или находящийся вне поля вашего зрения (если дело происходит на улице), делает бросок Слуха+5, чтобы услышать выстрел без глушителя. Данный бросок может проводиться с премией вплоть до +4 за мощное оружие или отсутствие посторонних звуков, либо со штрафом вплоть до -4 за маломощное оружие или шумное окружение (по решению Мастера). Обычный глушитель дополнительно дает к броску штраф -4, а самые лучшие промышленные образцы -6.

Любой, кто находится со стороны вашего оружия, при этом ничем от него не отделен и расположен в достаточной близости для атаки, слышит выстрел автоматически - даже при использовании глушителя. Однако глушитель мешает определить источник звука: услышавший выстрел должен выполнить бросок ИН (не бросок Слуха), чтобы определить ваше местоположение, если только вы не находитесь в зоне прямой видимости.

Наиболее распространено использование глушителей с пистолетами и пистолетами-пулеметами, однако они существуют и для многих других видов оружия.

ленных игровых мирах могут существовать волшебные и другие необычные виды самонаводящегося оружия.

## Управляемое оружие

«Управляемое» средство поражения - это снаряд, способный в полете принимать команды наводчика. Это позволяет направлять его после выстрела. При попытке поразить цель подобное оружие опирается на умение оператора. Первые подобные ракеты операторам приходилось наводить с помощью ручки управления - джойстика. В современных системах достаточно удерживать прицел пусковой установки направленным на цель; остальное делает электроника ракеты и пусковой установки.

В большинстве специализированных работ управляемые средства поражения подразделяются в зависимости от способа связи между пусковой установкой и снарядом. Например «управляемая по кабелю» ракета или торпеда получает команды по проводам, разматывающейся вслед за ней, а «радиоуправляемые» средства поражения получают команды с помощью радиосигнала. Существует и множество иных систем!

Атака управляемым оружием рассчитывается точно так же, как и любая иная дистанционная атака, но на этот счет существует несколько особых правил:

## Самонаводящиеся средства поражения с подсветкой цели

«Подсветка цели» с помощью лазера или радара широко применяется в ракетах ТУ7+. Самонаведение снаряда осуществляется по отражению лазерного или радиолокационного луча, направленного на цель. Как и при использовании прочих самонаводящихся средств поражения, стрелку не нужно выполнять никаких действий после выстрела. Однако *кто-то* (стрелок или его союзник) может подсвечивать цель правильно модулированным лазерным или радиолокационным лучом, пока ее не достигнет ракета.

Современные солдаты часто подбираются к цели и используют «лазерный целеуказатель» размером с винтовку, чтобы задать направление полета «умным бомбам» или ракетам, выпускаемым с большого расстояния авиацией или артиллерией. Подсветка цели требует выполнения манёвра Прицеливания и бросок умения Наводчик (с.196) от ЛВ; провал означает, что снаряд не попал в цель.

## УПРАВЛЯЕМОЕ И САМОНАВОДЯЩЕЕСЯ ОРУЖИЕ

Некоторые средства поражения могут быть наведены на цель или доведены самостоятельно уже после выстрела. Это позволяет успешно поражать удаленные цели! Подобные средства появляются в конце ТУ6 и широко распространены при ТУ7 и далее. Большинство из них - реактивные снаряды, либо подводные торпеды - но в опреде-

**Прицеливание:** Прицелившись перед Атакой управляемым оружием, вы получаете премию за Точность - но целиться не обязательно. Если проходит несколько секунд до того, как снаряд достигнет цели (см. Время прицеливания, ниже), то атака автоматически считается прицельной и получает премию за Точ.

**Атака:** Если цель находится в пределах расстояния 1/2Д, то оружие может достичь ее в течение того же хода, в который вы произвели выстрел. При подобной стрельбе используется

манёвр Атака или Тотальная Атака. Если цель расположена на большем расстоянии, используйте манёвр Концентрация - а поскольку снаряд будет в полете в течение нескольких секунд, вам придется выбирать манёвры Концентрация и в последующий ход (или последующие ходы).

**Модификаторы:** Модификаторы при атаке управляемым оружием рассчитываются как и при обычной стрельбе, однако игнорируются все модификаторы за расстояние! Ваша цель может использовать системы радиопротиводействия (ЕСМ - «Electronic Countermeasures»), дающие штраф к попаданию. Детали зависят от конкретных систем радиопротиводействия и наведения, а потому не описываются на уровне Базовых правил.

### Самонаводящееся оружие

«Самонаводящееся» средство поражения - это снаряд, который преследует цель без посторонней помощи. Система самонаведения - это чувственное восприятие снаряда - она определяет, каким образом снаряд обнаруживает цель. Система действует так же, как и сенсорные преимущества; например, инфракрасная система наведения ракеты использует Инфразрение, а радарная система наведения приравнивается к преимуществу Сканирование (Радар). Некоторые виды оружия опираются на несколько «чувств»! Используйте «чувства» данного типа вооружения вместо собственных чувств при определении боевых модификаторов; например, на радар никак не влияет темнота, однако ему можно ставить помехи.

Самонаводящееся оружие использует обычные правила для дистанционного боя, при этом учитываются следующие модификаторы:

**Время на подготовку:** Некоторые пусковые установки затрачивают несколько секунд на то, чтобы включить батареи, запустить и прогреть электронику и т.д. Подобные действия требуют манёвра Подготовка, но они уже учтены в графе Боезапас, в той части, где указано необходимое время на подготовку очередного выстрела.

**Прицеливание:** Снаряду необходимо «захватить» цель, прежде чем вы сможете выстрелить. Для этого требуется манёвр Прицеливание, и зачастую необходимо видеть цель. Это особое Прицеливание требует выполнить бросок против умения во владении данным оружием: Артиллерия (Управляемая ракета) для самонаводящихся ракет - но не Огнестрельное или Тяжелое оружие.

**Атака:** Выстрел из самонаводящегося оружия - это манёвр Подготовка, а не Атака - снаряд атакует без вашей помощи! Если цель находится в ради-

усе 1/2Д, то снаряд атакует в этот же ход; в ином случае см. раздел Время прицеливания, ниже. Бросок атаки проводится не простив вашего умения, а против умения оружия, которое равно 10 и к которому прибавляется Точ, если вы успешно захватили цель, произведя бросок собственного умения.

**Модификаторы:** К самонаводящимся средствам поражения не применяются модификаторы за расстояние и все модификаторы за ваши ранения, движение, позу и т.п.! Модификаторы за видимость назначаются в зависимости от «чувственного восприятия» систем снаряда, а не в зависимости от ваших чувств. Все что мешает системе наведения (например, при радарном наведении - постановка помех), дает штраф к попаданию. Все прочие модификаторы для дистанционного боя (за размер, скорость цели и т.д.) применяются обычным образом.

### Время прицеливания

Если для управляемого или самонаводящегося снаряда приведен показатель 1/2Д, повреждения не уменьшаются вполнину. Рассмотрите данный показатель просто как скорость снаряда в ярдах/с. Снаряд может поразить цель в пределах расстояния 1/2Д в тот же ход, что был запущен. Чтобы достичь более удаленной цели, требуется несколько ходов. Не производите броски атаки, пока снаряд не доберется до цели.

Снаряд продолжает сближаться с целью на скорости 1/2Д, пока не пролетит расстояние, равное его показателю Мах (то есть, снаряд может лететь Мах/скорость секунд, включая ход, в который произведен выстрел). Если к этому времени снаряд никуда не попал, он разобьется, самоуничтожится и т.д. Таким образом, от управляемой или самонаводящейся ракеты можно «убежать»... если делать это достаточно быстро!

Несколько особых правил:

**Управляемое оружие:** Чтобы направлять снаряд в нужную сторону, каждый ход применяйте манёвр Концентрация. Если вы выпустите цель из зоны видимости, пока снаряд еще в пути, он автоматическим образом промахнется! В ход, когда снаряд достигнет цели, вы обязаны выбрать манёвр Атака или Тотальная Атака (Точная). Исход атаки рассчитывается так, как если бы вы стреляли в этот самый ход. Если вы не сумели выполнить манёвр Атака или Тотальная Атака, снаряд пролетает мимо и разбивается.

**Самонаводящееся оружие:** как только вы выпустили снаряд, вы более не контролируете его. Он проводится без вашей помощи. Снаряд сам произведет манёвр Атака в ход, когда достигнет цели.

## Площадные и конические атаки

Некоторые виды атак, такие, как дыхание дракона, взрыв газовой гранаты и т.д. - охватывают большие площади. Повреждения от подобных атак используют правило о Повреждениях большим зонам (с.400), если жертва не настолько велика по размеру, что атака затрагивает лишь одну часть ее тела.

### Площадные атаки

Газовые гранаты, коктейль Молотова и атаки подобным оружием - включая все атаки с улучшением Область действия (с.102) - воздействуют на любого, кто оказался в определенном радиусе. Обычно повреждения не изменяются с расстоянием. При промахе для определения того, куда пришелся центр атаки, используется правило о Разбросе (см. с.414). Активная защита не помогает против площадных атак, однако жертва может спрятаться в укрытие или отступить из зоны; см. Уклонение с падением (с.377).

### Конические атаки

Коническая атака - это атака огненным дыханием дракона, выстрел из микроволнового широкоизлучателя, звукового оружия, применение любой атаки с улучшением Конус (с.103). Коническая атака требует броска попадания... но может задеть цель даже в случае промаха! При попадании конус приходится прямо на цель; в противном случае точка попадания определяется с помощью правила о Разбросе (с.414). Определив точку попадания, мысленно (или по боевой карте) проведите линию от атакующего до этой точки. Конус расходится по обе стороны от этой линии, вплоть до своей максимальной дистанции.

Ширина конуса у основания составляет один ярд, но затем возрастает на «показатель распыления» - он равен максимальной ширине конуса, поделенной на максимальную дистанцию. Например, конус с максимальной дистанцией в 100 ярдов и максимальной шириной в 5 ярдов будет расширяться на ярд за каждые 20 ярдов дистанции; к отметке в 60 ярдов его ширина составит три ярда. Если максимальная ширина не указана, считайте, что конус расширяется на один ярд с каждым ярдом расстояния.

Коническая атака поражает все, что попадает в ее зону, но тот, кто полностью прикрыт от атакующего предметом или живым существом, находится в укрытии, и оно защищает обычным образом. Цель может использовать защиту уклонением, чтобы выбраться из зоны поражения или спрятаться в укрытие; см. Уклонение с падением (с.377).

## АТАКА ПО ПЛОЩАДИ

При площадной атаке и атаке взрывом вы можете *сознательно* выбрать целью некую область. При использовании коктейля Молотова, гранаты и т.п. средств это значит, что вы бросаете снаряд

по дуге. Бросок попадания делается с +4. Бросок защиты не производится, но любой, кто находится в зоне поражения, может уходить в укрытие; см. *Уклонение с падением* (с.377).

## РАЗБРОС

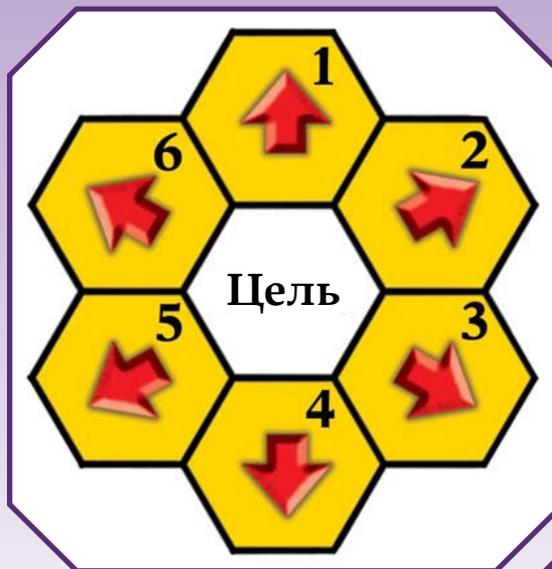
Когда площадная атака, атака конусом или взрывом не достигает цели, то важно знать, куда же она всё-таки пришлась!

Если вы провалили бросок атаки, то промахнулись мимо цели на число ярдов, равное величине провала, вплоть до максимума в половину дистанции до цели (округлять вверх). Если противник уклонился от атаки, то при вычислении дистанции используется величину его успеха.

*Исключение:* Если цель летит по воздуху либо находится под водой, а также если вы используете умения Артиллерия или Сбрасывание для бомбардировки или стрельбы по цели, которую не видите, то промах составляет число ярдов, равное *квадрату* величины провала. К уклонению это не относится.

Чтобы *определить* направление промаха относительно цели, бросьте 1к. 1 будет означать направление, к которому вы повернуты лицом, 2 будет означать 60° по часовой стрелке (на тактической карте это следующая клетка справа) от него и так далее.

Ваша атака уходит в этом направлении на число ярдов, определенное, как показано выше.



## Рассеивание

Некоторые конические и площадные атаки рассеиваются с расстоянием. Это обычное явление для реалистичного отражения атаки широким лучом или площадной атаки огнём. Данные правила применяются и к лобной атаке с ограничением *Рассеивание* (с.112).

В случае атаки, наносящей повреждения (например, Природной атаки), повреждения падают с увеличением расстояния от центра зоны или от вершины конуса. Для конуса повреждения делятся на его ширину (в ярдах) в том месте, где оказалась цель. При площадной атаке повреждения делятся на число ярдов от цели до центра.

При атаке, требующей броска 3Д при сопротивлении (например, атака Воздействием), «делитель повреждений» рассчитывается точно также, но применяется не к повреждениям (если таковые имеются). Вместо этого делитель становится премией к броску 3Д на сопротивление; например, в двух ярдах от центра атаки цель получает +2 к 3Д.

## ВЗРЫВЫ

Некоторые виды атак, такие как бросок гранаты или заклинание Разрывной огненной шар, после попадания приводят к взрыву. Для атак такого рода после типа повреждений указано «взр.»: «дроб. взр.» - это дробящие повреждения от взрыва, «ожг. взр.» - это повреждения огнём в результате взрыва и так далее.

Помимо указанных повреждений тому, в кого непосредственно попал снаряд, взрыв причиняет повреждения взрывной волной всем, кто находится в пределах (2 × число кубиков повреждений) ярдов. Например, взрыв, наносящий 6к×2 повреждений, заденет всех, кто находится в радиусе 24 ярдов - хотя кому-то может повезти, и он получит незначительную рану или вовсе останется невредим.

Указанные в таблице повреждения получает лишь непосредственно пораженная цель. Все прочие, оказавшиеся в зоне взрыва, получают повреждения, разделенные на (3 × число ярдов от центра взрыва) и округленные вниз. Повреждения определяются индивидуально (однако Мастер может для экономии времени использовать один бросок для нескольких НИП). СП против взрыва определяется защитой торса.

Если у повреждений взрывом есть делитель брони, то он не применяется к взрывной волне. Например, кумулятивный заряд противотанковой ракеты обладает делителем брони (10), но он снижает СП лишь той цели, в которую попала ракета; окружающие используют против взрыва полный показатель СП.

Взрыв считается зажигательной атакой и может воспалить объект; см. *Поджигание* (с.434).

Попавший в зону взрыва персонаж может использовать активную защиту, спрятавшись от взрывной волны и осколков в укрытие; см. *Уклонение с падением* (с.377).

## Осколочные повреждения

Многие гранаты, бомбы и артиллерийские снаряды оснащены металлической оболочкой, которая при взрыве превращается во множество острых осколков. Некоторые из этих видов оружия снабжаются дополнительным материалом (дробью, гвоздями и т.п.), увеличивающим поражающий фактор.

Осколочные повреждения, если таковые наносятся, указаны в квадратных скобках после повреждений от взрыва; например, «[2к]» означает 2к осколочных повреждений. Их может получить любой, кто находится на расстоянии (5 × число кубиков осколочных повреждений) ярдов от центра взрыва. Например, осколки при упомянутой атаке силой [2к] разлетаются на 5×2 = 10 ярдов.

Чем больше цель удалена от взрыва, тем меньше шанс поражения осколками. Попадание происходит автоматически, если атака взрывом пришлась по цели. Против всех прочих атак осколками производится с умением 15. В этом случае применяются лишь три модификатора: модификатор за расстояние, измеряемое от центра взрыва до цели, за позу цели (например, персонаж лежит ничком и т.п.), а также Модификатор размера. Возможно попадание сразу нескольких осколков! За каждые три единицы, на которые атака оказалась успешна, в цель попадает дополнительный осколок.

Единственная активная защита, которая доступна против осколков, - это уход в момент взрыва в укрытие; см. Уклонение с падением (с.377).

Для каждого попавшего осколком зона попадания определяется случайным образом. Если данная зона находится в укрытии, то осколок попадает в укрытие.

Повреждения от осколков являются режущими. Обратите внимание: даже если атака взрывом имеет делитель брони, он не используется осколками.

**Взрыв в воздухе:** Если взрыв происходит в воздухе, не используйте модификатор за позу - тело человека, лежащего ничком, ничуть не менее уязвимо для осколков от взрыва в воздухе! Защищает только укрытие, которое расположено сверху.

**Случайные осколки:** Взрыв без указанных осколочных повреждений, тем не менее, может создать осколки, если на месте взрыва оказалось что-то достаточно легкое или хрупкое. Повреждения от случайных осколков могут составлять от 1к-4 за комок земли и до 1к за куски металла.

**Горячие осколки:** Подобный эффект производят боеголовки с белым фосфором. Их осколки обычно наносят 1к(0,2) огненных повреждений каждые 10 секунд в течение минуты.

### Подрыв объектов

Иногда единственный способ справиться с проблемой - взорвать ее! Если герои используют взрыв-

## Взрывы в иных средах

**Неземная атмосфера:** приведенные правила описывают взрывы при земном атмосферном давлении. Менее плотная или более плотная атмосфера увеличивает или снижает эффект взрыва. При взрыве под водой повреждения от ударной волны делятся на расстояние в ярдах, а не на утроенное расстояние. В вакууме или тонкой атмосфере, где ударная волна не распространяется, повреждения наносит лишь расширение газов при взрыве: повреждения делятся на 10 × расстояние в ярдах.

**Контактный взрыв:** персонаж может броситься на гранату с целью защитить друзей и т.п.; см. *Прикрытие собой в падении*, с.377. Он получает максимально возможные повреждения; СП защищает обычным образом. Все прочие получают в качестве «СП укрытия» СП его туловища + его ЕЖ.

**Внутренний взрыв:** если взрыв происходит *внутри* кого-то - например, в виде последующей атаки после успешного пробивания СП цели, или если получилось, что дракон проглотил гранату - СП не учитывается! Кроме того, взрыв считается атакой по жизненно важным органам и получает модификатор урона ×3.

чатку или встречаются с ее использованием, персонажам или Мастеру необходимо определить, сколько кубиков повреждений - относительно бк - потенциально наносит подобный заряд, а также характер взрыва.

Обычно взрывы наносят дробящие повреждения с модификатором Взрыв (с.104) - и зачастую с модификатором Осколочные (с.104).

**Сколько взрывчатки?** Взрыв силой бк×n повреждений требует (n×n)/4 фунтов тротила. Если вы используете не тротил, а иную взрывчатку, то разделите необходимую массу на относительную силу взрывчатки (ОСВ) - см. Таблицу относительной силы взрывчатки, ниже.

**Насколько силен будет взрыв?** Используйте эту же формулу в обратную сторону, чтобы определить, сколько повреждений нанесет определенное количество взрывчатки: повреждения составят бк × квадратный корень из (вес взрывчатки в фунтах × 4 × ОСВ).

**Пример:** Взломщик сейфов где-то в Чикаго 1920-х планирует взорвать дверь банковского хранилища. Оценив крепость стены (см. с.557), он определяет, что здесь потребуется взрыв силой бк×8 повреждений. Он использует динамит. Вес необходимого динамита составляет (8×8)/(4×0,8) = 20 фунтов.

### Таблица относительной силы взрывчатки

ТУ	Тип взрывчатки	ОСВ	Описание
3	Первый порох	0,3	Оружейный порох до 1600 г.
4	Аммиачная селитра	0,4	Популярная самодельная взрывчатка.
4	Черный порох	0,4	Оружейный порох 1600-1850 гг.
5	Черный порох	0,5	Оружейный порох 1850-1890 гг.
6	Дизельное топливо/ Азотные удобрения	0,5	Популярные виды самодельной взрывчатки.
6	Динамит	0,8	Доступен шахтерам, строителям.
6	Тротил	1,0	Стандартная взрывчатка, стабильная и мощная.
6	Аматол	1,2	Смесь тротила с аммиачной селитрой. Во вторую мировую использовалась при изготовлении бомб и снарядов.
6	Нитроглицерин	1,5	Нестабильная взрывчатка! При падении взрывается при результате 13+.
7	Тетрил	1,3	Часто используется в небольших снарядах и разрывных патронах.
7	Гексолит	1,4	Также популярный наполнитель для взрывных устройств.
7	Пластид С4	1,4	Стандартная взрывчатка для армии и спецподразделений.
9	Октанитрокубан	4	Теоретическая взрывчатка будущего.
10	Устойчивый металлический водород	6	Фантастическая взрывчатка.



## ОСОБЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Данные правила касаются атак, чья задача не просто преодолеть СП цели и нанести повреждения.

### ВОЗДЕЙСТВИЕ

«Воздействие» - это любая атака, которая вызывает пагубный эффект - слепоту, удушье, оглушение и т.д. - *вместо* повреждений. Примерами могут служить слезоточивый газ, парализатор, преимущество Воздействие (с.35) и большинство видов «не летального» оружия.

Жертва воздействия всегда получает возможность защититься с помощью броска ЗД с модификатором; например, ЗД-3. СП жертвы обычно прибавляется к данному броску; например, СП 1 даст +1 к ЗД. Однако атаки Воздействием часто имеют некий делитель брони или особый «модификатор прохождения» (см. ниже), который помогает преодолеть определенные (или даже все) виды СП. Например, СП *не* дает премии к ЗД против последующей атаки, если «основная» атака пробита СП.

Провал броска ЗД означает, что жертва ощущает эффект воздействия: высокотехнологичный парализатор оглушает, слезоточивый газ вызывает удушье и частичную слепоту. Наиболее часто встречаемые эффекты см. в разделе *Воздействие* (с.428). Поскольку воздействие может обозначать множество различных атак (от атаки лучевым оружием до химической или телепатической атаки) в таблице оружия необходимо каждый раз смотреть сноски.

*Связанное воздействие:* некоторые обычные атаки имеют «связанное» воздействие. Например, электрическая погонялка для скота наносит обжигающие повреждения, *после чего* жертве требуется выполнить бросок ЗД-3, чтобы избежать оглушения. Любой, кто стал жертвой подобной атаки, обязан выполнить бросок, чтобы не подвергнуться воздействию, независимо от того, прошли повреждения сквозь СП или нет.

*Побочные эффекты:* некоторые обычные атаки оказывают дополнительное воздействие в качестве «побочного эффекта»... *но только если* наносятся повреждения. Жертва может выполнить бросок ЗД для сопротивления, но чаще всего с -1 за каждые 2 единицы повреждений.

### ОСОБЫЕ МОДИФИКАТОРЫ ПРОХОЖДЕНИЯ

Помимо делителя брони (См. *Делители брони и модификаторы прохождения*, с.378) и последующих атак (см. *Последующие повреждения*, с.381) существует еще несколько «модификаторов прохождения»:

*Кровяное действие:* для эффективного воздействия атака должна проникнуть в кровь или на слизистую оболочку (глаза, полости рта, носа и т.д.). Если этого не произошло, атака не имеет последствий. Подробные правила см. в разделе *Кровяное действие* (с.110).

*Контактное действие:* это наиболее частое свойство для контактных ядов, нервнопаралитических газов и экзотических эффектов «смертельного касания». Атака должна прийтись на голую кожу или пористую одежду, чтобы возыметь эффект. *Любой* показатель СП останавливает атаку, если это не СП с ограничением Плотная кожа. *Исключение:* Если данная атака имеет Область действия (с.102), а также если это Коническая (с.103) атака, она воздействует на всех находящихся в зоне поражения персонажей, у которых нет преимущества Герметичность (врожденного или обеспеченного герметичным скафандром).

*Респираторное действие:* атака воздействует лишь на тех, кто вдыхает опасное вещество. СП *не* действует - но атака не может повредить тем, кто задержал дыхание, использует изолированный запас воздуха (например, в герметичном скафандре), надел противогаз или респиратор. Кроме того, данные атаки неэффективны против существ, обладающих преимуществами Не дышит или Фильтрация воздуха.

*Основано на чувстве:* атака направлена на определенные органы чувств жертвы (например, на зрение или слух), это определяется характером атаки. Она будет эффективна только против тех, кто использует данное чувство. Подробности см. в разделе *Основано на чувстве* (с.109).

# КИНОШНЫЕ БОЕВЫЕ ПРАВИЛА

Приведенные ниже правила не имеют ничего общего с реализмом и совершенно необязательны, однако могут доставить удовольствие, если вы предпочитаете игры, где невероятное в порядке вещей!

## Гольшом от пуль

Персонажи, которые обладают Привлекательной или еще более красивой внешностью, получают премию к активной защите, если начинают раздеваться! Оголив ноги, грудь или живот, вы получаете премию +1. Оставшись в набедренной повязке или легком купальнике - уже +2. Оставшись топless, женщины *дополнительно* получают +1. Раздевшись полностью, персонаж не обретает дополнительных премий к защите, однако получает +1 к Движению и +2 к Движению в воде.

## Пушечное мясо

Мастер может сделать так, что все незначимые НИП будут просто «пушечным мясом», и для них действуют следующие правила:

1. Все их броски защиты провальны... но они никогда не используют Тотальную атаку.
2. Они выбывают из сражения (теряют сознание или умирают), когда *любые* повреждения проходят сквозь СП. Если у них нет защиты либо если атаки героя пробивают броню в любом случае, то бросок повреждений не нужен вовсе. Как бы то ни было, следить за их ЕЖ не нужно!

## Киношные взрывы

В реальности граната или противотанковая ракета почти наверняка убивает человека. В кино-сражениях взрывы *не* причиняют непосредственных повреждений! Осколки тоже не учитываются. Взрыв просто разрывает одежду, покрывает лица сажей и (самое главное) отбрасывает. Каждый ярд отбрасывания от киношного взрыва наносит 1 ЕЖ дробящих повреждений.

## Киношное отбрасывание

В реальности попадание пули не отбрасывает человека назад. Но в кино попаданием из большой «пушки» можно выбросить врага в окно или даже пробить им стену! Рассчитывайте отбрасывание от пробивающей атаки так, как будто это дробящая атака. Помимо броска против паде-

ния с ног, отброшенный *любой* атакой персонаж обязан выполнить бросок ИН, или в следующий ход будет ментально оглушен. Этот бросок выполняется с -1 за каждый ярд отбрасывания.

## Просто царапина

Получив повреждения, вы сразу же можете объявить, что атака по вам (а это может быть несколько *попаданий*, если дело касается стрельбы очередью), пришлось вскользь и оставила «просто царапину». После такой заявки считайте, что нанесен лишь 1 ЕЖ повреждений... но за это вы обязаны заплатить одно очко персонажа. Если у вас нет свободных очков, то Мастер может позволить вам взять его «в кредит»: он вычтет данные очки из заработанных вами в приключении.

## Бесконечные патроны

У игровых персонажей всегда есть лишние патроны или заряды. Если все патроны кончаются, герои немедленно находят еще. Более того, оружие никогда не заклинивает.

## Вежливость в бою

Если персонажи сражаются с врагами голыми руками или холодным оружием, то враги всегда выходят драться один на один, никогда не атакая вдво-

ем. Незанятые в бою НИП могут прыгать вокруг с жуткими воплями, но не нападают, пока не наступит их очередь.

Если противником оказалось сверхмощное чудовище, которое способно убить или искалечить героя одним ударом, то оно никогда не бьет, нанося повреждения напрямую. Чудовище будет толкать героя, хватать его и бросать во все стороны!

## Допустимое на ТВ насилие

Если по герою производится *смертельно опасная* атака (сюда входит и несколько попаданий при стрельбе очередью), то он может изменить провальный результат броска защиты, заменив его на успешный. Это обойдется персонажу в 1 ЕУ и пропуск следующего хода.

Герой не может использовать ЕУ для защиты от атак холодным или метательным оружием, если те наносят дробящие повреждения (или *не* наносят повреждений вовсе, как захват, например) - исключение составляют случаи, когда атака нацелена в череп или в шею. Кроме того, нельзя отводить атаку от своего оружия или спасать таким образом свои вещи.

Если пользоваться данным правилом, то в смертельном бою персонажи смогут прятаться в укрытиях и защищаться, пока не выбьются из сил.

## Двойные атаки

Это необязательное правило, и его *можно* считать «киношным»... однако оно вполне сбалансировано и для использования в реалистичной игре. Решать Мастеру.

Если у вас есть две руки, то вы можете ударить обеими сразу, используя манёвр Атака *вместо* Тотальной атаки (двойной). Каждой рукой можно атаковать без оружия, холодным оружием для одной руки или стрелять из пистолета. Конечно, если ваша СЛ достаточно велика, вы можете взять в одну руку и двуручное оружие!

Каждая атака получает -4 к попаданию, но вы можете уменьшить данный штраф, изучив технику Двойная атака (с.230). Вы получаете еще -4 (в общей сложности -8) к атаке левой рукой, если не располагаете преимуществом Обоюдорукость (с.39) и не знакомы с техникой Боя неосновной рукой (с.232).

Бросок попадания для каждой руки делается отдельно. Вы можете атаковать одну или две разные цели - но чтобы поразить двух противников в *контактном* бою, необходимо, чтобы они стояли рядом. Если вы дважды атакуете одного противника, от этих ударов он защищается с -1, ведь его внимание рассеяно!

Если у вас и без того несколько атак - например, за счет преимущества Дополнительная атака (с.53) - вы можете «обменять» только одну из них на Двойную атаку. Все оставшиеся атаки должны быть простыми ударами одним оружием.

# РАНЕНИЯ, БОЛЕЗНИ И УСТАЛОСТЬ

Calenur

Жизнь приключенца не состоит только из славы и успеха. Вы устаёте. Вы пачкаетесь. Вы можете быть *ранены* – или хуже того, *убиты*!

К счастью, от всех этих неприятностей можно исцелиться. Даже от смерти. Читайте...

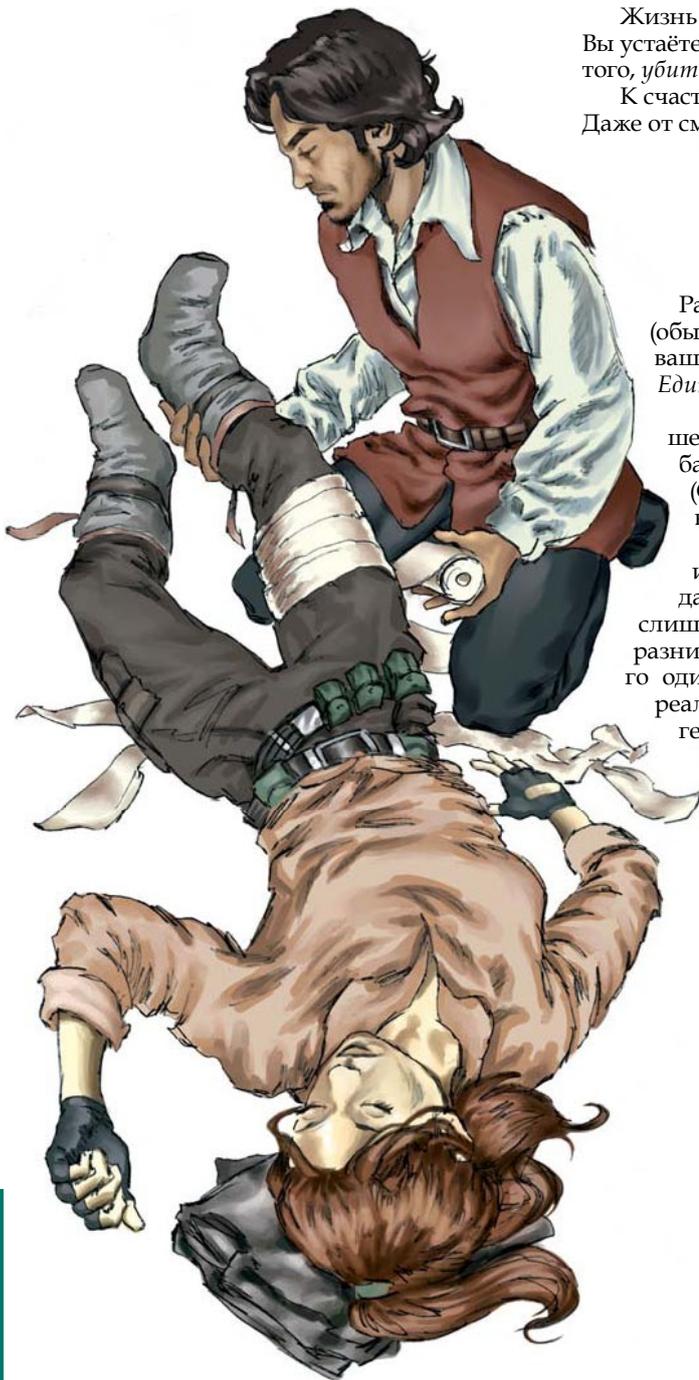
## РАНЕНИЯ

Раны и болезни вызывают «ранения»: временную (обычно) потерю Единиц жизни (ЕЖ). Ваши ЕЖ – мера вашей способности выдерживать повреждения; см. *Единицы жизни* (с.16).

Часто ранения происходят в результате «прошедшего повреждения»: повреждения, оставшегося от базового после учёта Сопротивления повреждениям (СП). Однако, болезни, переутомление и т.п. могут вызвать повреждения, *не нанося* ран.

Если любое ранение уменьшает ваши ЕЖ до 0 и ниже, вскоре вы потеряете сознание. Вы можете даже уйти в *отрицательные* ЕЖ... но если вы зайдёте слишком далеко, то погибнете. Для среднего человека, разница между полными и отрицательными ЕЖ – всего один-два удара мечом или пистолетных пули. Это реалистично... и трагично. Даже в киношных битвах герои редко выдерживают несколько дюжин ударов. Они избегают их. Броня вас защитит... но сражения могут оказаться смертельными, так что подумайте, прежде чем действовать!

*Жизнь приключенца не состоит только из славы и успеха. Вы устаёте. Вы пачкаетесь. Вы можете быть ранены – или хуже того, убиты! К счастью, от всех этих неприятностей можно исцелиться. Даже от смерти.*



## ПРИМЕР ПОЛУЧЕНИЯ РАНЕНИЙ

Жестокий Фридрих обладает базовым ЗД 12 и ЕЖ 14. Ему не повезло, и он оказался зажат в тупике большой бандой орков. Он отважно сражается, но орки все прибывают, и Фридрих получает все больше и больше ран.

Первая рана от копья, полученная Фридрихом, наносит ему 4 единицы вреда. Это снижает его ЕЖ до 10. В свой следующий ход он получает штраф -4 из-за болевого шока. Затем главарь орков размахивается алебардой. Мастер делает бросок по таблице зон поражения, и говорит, что орк попадает Фридриху по правой руке. Парировать удар не удалось, и Фридрих получает 11 ЕЖ вреда. Это число больше ЕЖ/2 Фридриха, и конечность выходит из строя. Но повреждения конечности не могут превышать минимально необходимых для выведения ее из строя. Для Фридриха ЕЖ/2 равно 7. Повреждения свыше ЕЖ/2 = 8, и он теряет только 8 ЕЖ. Теперь у него осталось всего 2 ЕЖ... и недостаток Однорукий! Поскольку данное калечащее ранение также является Серьёзной раной, Фридрих должен немедленно сделать бросок ЗД, иначе будет оглушён и сбит с ног. Если он провалит бросок на 5 и больше, он даже может оказаться в нокадауне! К счастью, его бросок успешен. Он получает штраф -4 за шок (максимальный), но может сражаться. Он берёт свой топор в левую руку...

Однако, у Фридриха осталось меньше 1/3 его ЕЖ. Его движения становятся замедленными и неточными: Передвижение и Уклонение уменьшаются вдвое.

Вскоре Фридрих получает ещё один удар. Этот удар наносит ему ещё 2 ЕЖ вреда, сводя его к 0 ЕЖ. В начале следующего хода он делает бросок ЗД - и преуспевает! С трудом, но он остаётся в сознании. Несмотря на штраф -2 за шок, он сражает ещё одного орка. В следующие два хода он снова делает успешные броски ЗД. Он снова был ранен, оставшись в -3 ЕЖ, но держится на ногах. Однако на третий ход он проваливает бросок ЗД, и немедленно падает без сознания.

Орки в ярости, ведь Фридрих осквернил их священную усыпальницу. Они продолжают атаку даже после того, как враг пал! Когда Фридрих достигнет -14 ЕЖ, то должен сделать бросок ЗД, или погибнет. Бросок успешен. Фридрих остаётся в живых... но орки продолжают рубить его. На уровне -28 ЕЖ, и на -42 ЕЖ он снова делает бросок ЗД. Каждый раз он выбрасывает 12 или меньше, и цепляется за жизнь. Орки бьют его. Вскоре его ЕЖ опустятся до -70 (-5×ЕЖ) и он умрет.

Теперь только могущественная магия сможет вернуть Фридриха к жизни! А если обозлётные орки продолжат его рубить до тех пор, пока он не достигнет -140 ЕЖ (-10×ЕЖ), не останется даже тела - будет только Фридрихбургер.

## ОБЩИЕ РАНЕНИЯ: ПОТЕРЯ ЕДИНИЦ ЖИЗНИ

Повторные ранения почти любого заставят в конце концов ослабеть и упасть - даже если каждое из них не велико. Нижеследующая таблица предлагает суммарные эффекты низкого или отрицательного уровня здоровья. Все эффекты накапливаются.

**Осталось меньше 1/3 ваших базовых ЕЖ** - вы измотаны ранами. Ваши значения Передвижения и Уклонения уменьшаются вдвое (округлять *вверх*).

**0 ЕЖ и меньше** - вы почти падаете от ран. Кроме вышеуказанного эффекта, в начале вашего следующего хода вы должны сделать бросок ЗД, с -1 за каждое *полное* значение ЗД ниже нуля. Провал означает, что вы падаете без сознания (или просто ваша работа приостанавливается, если вы не имеете сознания или жизни); см. *Восстановление сознания* (с.423). Успешный бросок означает, что вы можете свободно действовать, но для продолжения должны кидать ЗД *каждый следующий ход*. *Исключение:* Если вы в свой ход выбираете Бездействие, и не предпринимаете никакой активной защиты, то можете оста-

ваться в сознании, не делая бросков. Броски необходимы только в те ходы, когда вы предпринимаете любые манёвры кроме бездействия - включая броски активной защиты.

**-1×ЕЖ** - в дополнение к вышеописанным эффектам, сделайте *немедленный* бросок ЗД, или вы умрётё. (Если этот бросок провалится всего на 1 или 2, вы умираете, но ещё живы - см. *Смертельные раны*, с.423). В случае успешного броска, вы можете говорить, сражаться и т.д. - как в предыдущем пункте (до тех пор, пока не провалите бросок ЗД и не потеряете сознание). Повторные броски от смерти делаются каждый раз, когда вы теряете ЕЖ достаточно, чтобы опустить их значение до следующего значения, кратного исходным - независимо от того, получили вы их за один удар или несколько. К примеру, если у вас было 11 ЕЖ, вы должны будете делать бросок против смерти при достижении -11 ЕЖ. Если вы выжили, то новые броски будут делаться на -22 ЕЖ, -33 ЕЖ, и так далее...

**-5×ЕЖ** - вы немедленно погибаете. Вы потеряли в *6 раз больше* ЕЖ, чем у вас было! Никто не может пережить столько ран.

**-10×ЕЖ** - Ваше тело полностью уничтожено, если это отвечает типу полученных повреждений

- 200 единиц повреждений от стрел оставят окровавленное, но узнаваемое тело; 200 единиц повреждений от огня - обугленный труп, совершенно неидентифицируемый. Разница имеет значение в сеттингах, где возможно оживление, воскрешение и т.д.!

## Шок

Когда вы получаете ранение, уменьшите ваши ЛВ и ИН на значение, равное потерянному ЕЖ - до максимума -4, независимо от количества - на *весь следующий ваш ход*. Этот эффект, называемый «шоком» - временный; через ход ваши атрибуты вернуться в норму.

Шок влияет на умения, основанные на ЛВ и ИН, но не на активную защиту и другие защитные реакции; см. *Временные штрафы к атрибутам*, с.421). Поэтому в это время будет лучше попытаться сбежать или использовать Тотальную защиту вместо немедленной контратаки!

*Высокие ЕЖ и Шок:* Если у вас 20 и больше ЕЖ, штраф за болевой шок будет назначаться по -1 за ЕЖ/10 повреждений (все дроби отбрасываются). Так, если у вас 20-29 ЕЖ, вы получите -1 за каждые 2 потерянных ЕЖ; если 30-39 ЕЖ - то по -1 за каждые 3 ЕЖ, потерянные за удар, и так далее. Максимальный штраф по-прежнему составляет -4.

## СЕРЬЁЗНЫЕ РАНЫ

«Серьёзная рана» - ранение свыше 1/2 ваших ЕЖ, полученное за *один* удар. Если вы используете зоны поражения, то в таком случае, если даже меньшее ранение вывело из строя часть тела (калечащее ранение) - оно также считается серьёзной раной - см. *Калечащие ранения* (ниже). Любая серьёзная рана требует броска ЗД, чтобы избежать оглушения и нокдауна (см. ниже).

## НОКДАУН И ОГЛУШЕНИЕ

Когда вы получаете *серьёзную рану*, удар по *голове* (черепу, лицу, или глазам) или в *жизненно важные органы*, достаточные, чтобы вызвать болевой шок (см. *Шок*, с.419), вы должны немедленно сделать бросок ЗД, чтобы избежать нокдауна и оглушения.

*Модификаторы:* -5 за Серьёзное ранение в *лицо* или *жизненные органы* (или в *пах*, для мужчин); -10 за серьёзное ранение в *череп* или *глаз*; +3 за Высокий болевой порог или -4 за Низкий болевой порог.

В случае успешного броска вы не получаете никаких штрафов кроме обычного болевого шока.

При провале вы оглушены; см. *Эффекты оглушения*, ниже. Вы падаете (если уже не лежите), и роняете все, что держите. Этот эффект называется «Нокдауном», и это не то же самое, что «отбрасывание» (с.378). При провале на 5 и больше или любом критическом провале вы падаете без сознания! См. *Восстановление сознания* (с.423).

Обладатели Устойчивости к ранениям (с.60) менее уязвимы: Нет мозга означает, что зоны Череп, Лицо и Глаза не вызывают нокдауна и оглушения, если не получают серьёзные ранения - и даже тогда они не налагают вышеуказанных особых штрафов на бросок. Нет жизненных органов означает, что попадание в жизненно важные органы не вызывает нокдауна и оглушения, если не получают серьёзные ранения, и в этом случае они также не налагают особых штрафов. Однородный и Рассеянный включают все эффекты от вариантов Нет мозга и Нет жизненных органов.

### Эффекты оглушения

Проваленный бросок против нокдауна вызывает «оглушение», как и результаты некоторых критических ударов и воздействий. Если вы оглушены, то на следующий ход обязаны выбрать Бездействие. В это время вы можете предпринимать ак-

тивные защиты, но не можете отступить, а броски защиты делаются с -4.

В конце своего хода вы можете сделать бросок ЗД. В случае успеха вы сбрасываете с себя оглушение и в последующие ходы сможете действовать нормально. При провале вы остаетесь оглушённым; ваш манёвр на следующий ход - снова Бездействие, но в конце того хода вы снова можете делать бросок восстановления... и так далее, до тех пор, пока вы не восстановитесь.

*Ментальное оглушение:* если вас застали врасплох, или при каком-либо неожиданном событии вы можете оказаться *ментально* оглушённым; см. *Внезапные атаки и инициатива* (с.393). Этот вариант оглушения работает точно также, как описано выше, но для восстановления вы должны бросать против ИИ, а не ЗД. Вы не ранены, а находитесь в замешательстве!

## КАЛЕЧАЩИЕ РАНЕНИЯ

При использовании зон поражения, достаточное количество вреда, полученное конечностью, глазом или другой частью тела, может вывести ее из строя. Это происходит при потере свыше определённой доли ЕЖ за *один* удар. В случае с людьми и гуманоидами они таковы:

## НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПО РАНЕНИЯМ

Эти правила добавляют реализма в игру, и дают героям с медицинскими умениями и целительскими способностями новые возможности - но они требуют лишних записей, так что мы сделали их *необязательными*.

### Кровотечение

Если вы ранены, то можете продолжать терять ЕЖ из-за кровотечения. В конце каждой минуты после получения раны сделайте бросок ЗД, с -1 за каждые 5 потерянных ЕЖ. При провале вы теряете ещё 1 ЕЖ из-за потери крови. При критическом провале вы теряете крови на 3 ЕЖ. В случае критического успеха кровотечение останавливается. При обычном успехе вы не теряете ЕЖ в этот ход, но должны продолжить дальнейшие броски. Если рана не кровоточит три минуты подряд, кровотечение считается прекратившимся. В других случаях вам нужна Первая помощь для остановки потери крови; см. *Первая помощь* (с.424).

Будет ли кровоточить рана - определяет Мастер. Режущие, Проникающие и Пробивающие ранения обычно кровоточат; тупые - обычно нет, но всегда могут найтись исключения. Небольшие ожоги от огня и кислоты не вызывают серьёзного кровотечения: такое повреждение прижигает плоть, и предотвращает потерю крови. Однако, если такие ранения приводят к серьёзным ранам, они вызывают потерю кровяной плазмы - с теми же эффектами, что и обычное кровотечение.

### Накопление ран

Обычно чтобы сломать придаток требуется потерять за *один удар* свыше ЕЖ/3, или ЕЖ/2 для руки или ноги. Для большего реализма вы можете отслеживать повреждения, полученные в каждую зону поражения, и в случае накопления вышеуказанных повреждений, эта часть тела выходит из строя. Однако это увеличивает количество записей! Неплохой способ - помечать повреждения части тела на изображении персонажа.

При использовании этого правила лишние повреждения по-прежнему *теряются*. К примеру, если у вас 11 ЕЖ, полученный вред на 6 ЕЖ покалечит вашу руку. Дальнейшие повреждения этой руке можно *игнорировать* - за исключением расчёта её отсечения. Повторные удары по конечности *не могут* убить вас.

### Последняя рана

Может случиться так, что серьёзно раненый герой будет вырублен или даже убит ударом на 1 ЕЖ, полученным в стопу. Некоторые находят это нереалистичным. Если желаете, можете использовать необязательное правило: когда у вас остается менее 1/3 ЕЖ, вы можете полностью игнорировать раны, полученные конечностями, за *исключением* следующих случаев: (а) критический удар; (б) полученных повреждений достаточно, чтобы покалечить часть тела; или (с) нанесённое за один удар повреждение превышает 1/3 ваших ЕЖ.

*Конечность* (рука, нога, крыло, естественное оружие или хватательный хвост): *свыше* ЕЖ/2.

*Придаток* (кисть, стопа, хвост, плавник или запасная голова): *свыше* ЕЖ/3.

*Глаз: свыше* ЕЖ/10.

Иногда можно покалечить часть тела, нанеся меньше вреда – или вообще без повреждений; к примеру, при некоторых критических попаданиях.

Удар в часть тела никогда не может нанести повреждений больше, чем *минимальное* необходимое для его вывода из строя. К примеру, если человек с 10 ЕЖ получит 9 единиц повреждения в правую руку, он потеряет всего 6 ЕЖ – минимум, необходимый для увечья руки. *Исключение:* это ограничение не применяется к глазам!

*Потеря частей тела:* если ранение части тела до применения лимита было как минимум *вдвое* больше, чем необходимо для её выведения из строя, часть тела считается не покалеченной, а *уничтоженной*. Режущие повреждения или взрыв отрывает часть тела; в других случаях она будет необратимо раздроблена, сожжена и т.д.

### **Увечья дополнительным конечностям**

Если вы имеете *более двух* определенных конечностей (рук, ног и т.д.), калечащие ранения – это повреждение *свыше* ЕЖ/(количество конечностей этого рода); так, если у вас четыре руки, то любая из них будет покалечена, если получит повреждения ЕЖ/4 и больше.

Если у вас есть *более двух* экземпляров данного придатка (кисти, стопы и т.д.), калечащий удар – любой, нанесший *свыше* ЕЖ/(1,5 × количество придатков данного рода); то есть, если у вас четыре стопы, повреждения больше ЕЖ/6 сломают любую из них.

### **Эффекты калечащих ранений**

Любое калечащее ранение является серьёзным ранением, и требует броска ЗД против нокдауна и оглушения; см. *Нокдаун и оглушение* (с.420).

Ниже приведены некоторые дополнительные эффекты увечий определенным частям тела; все они применяются и к *потере частей тела*. Эти эффекты длятся до конца боя, а возможно и *дольше* – см. *Длительность увечий* (с.422).

## **Состояние пациентов**

В госпиталях зачастую состояние пациентов определяется как Хорошее, Средней тяжести, Тяжелое и Критическое. Ниже указаны эквиваленты этих терминов в игромеханике *GURPS*.

*Хорошее:* жизненные показатели стабильны и находятся в пределах нормы; анализы в идеальном положении, пациент в сознании. Это значит, что у пациента осталось не менее 1/2 его нормальных ЕЖ; так, для среднего человека (10 ЕЖ) это состояние от 5 до 10 ЕЖ.

*Средней тяжести:* жизненные показатели в пределах нормы; анализы удовлетворительны; пациент в сознании, но чувствует себя плохо. Он имеет не менее 1 ЕЖ, но меньше 1/2 его полных ЕЖ; для вышеуказанного персонажа это будет от 1 до 4 ЕЖ.

*Тяжелое:* жизненные показатели нестабильны или выходят за пределы нормы; лабораторные показатели сомнительны; пациент зачастую находится без сознания, тяжело ранен или сильно болен. Его ЕЖ 0 или меньше, но *выше* -1×ЕЖ; то есть жертва из примера *выше*, в состоянии от -9 до 0 ЕЖ.

*Критическое:* жизненные показатели нестабильны и выходят за пределы нормы; анализы неблагоприятны; пациент чаще всего без сознания и может умереть. Его ЕЖ опускаются ниже -1×ЕЖ; в нашем примере это персонаж с -10 ЕЖ и ниже.

### **Временные штрафы к атрибутам**

Шок, воздействие и многие другие неприятности *временно* могут снизить значения ваших атрибутов. уменьшение СЛ влияет на наносимый вами вред при использовании оружия, зависящего от мышечной силы. Штрафы к ИН влияют на Волю и Восприятие. Однако, не оказывается влияния на другие вторичные характеристики; к примеру, снижение СЛ, ЛВ и ЗД *не* уменьшает ЕЖ, ЕУ, Базовую скорость и Базовое передвижение.

Штраф к атрибутам на то же значение снижает уровни умений, зависящих от этих атрибутов. Например, -2 к ИН даст также -2 ко всем ИН-умениям (и ко всем умениям, основанных на Воле и Восприятии, поскольку снижение ИН снижает эти атрибуты).

*Исключение:* защитные реакции, не требующие манёвра для использования – активная защита, броски сопротивления и страха – *никогда* не получают штрафов при снижении атрибутов. Например, -2 к ЛВ не снизят значения Уклонения, Блокирования и Парирования.

Не забывайте, что *постоянная* потеря атрибутов требует пересчёта *всех* вторичных атрибутов и умений!

*Кисть:* вы роняете предмет, который держите в этой руке. Если вы использовали две и больше рук для удержания предмета, сделайте бросок ЛВ, чтобы не выронить его. Вы не можете держать ничего (оружия, например) в этой руке. Вы можете носить щит на этой руке и даже заблокировать им – но не *бить* щитом. Пока увечье не будет исцелено, вы страдаете от недостатка Одна кисть (с.147)

*Рука:* идентично сломанной кисти... но если персонаж с поврежденной кистью может нести что-либо на предплечье, вы вообще не можете использовать руку для ношения *чего-либо!* Вы не роняете щит, одетый на этой руке (если рука не отсечена), но не можете им даже заблокировать – и поскольку он просто висит перед вами, уменьшите его ПЗ на один.

Пока увечье не будет вылечено, вы терпите эффекты недостатка Однорукий (с.147).

*Стопа:* вы падаете! Вы не можете ходить без поддержки или костылей. Вы можете сражаться, если обопрётесь на стену. Если вам не на что опереться, то вы находитесь в положении сидя или на коленях. До полного исцеления у вас недостаток Хромота (сломанная нога) (с.141).

*Нога:* Вы падаете! Вы можете сражаться только в положении сидя или лёжа. До полного исцеления вы страдаете от недостатка Хромота (одноногий) (с.141).

*Глаз:* вы слепы на этот глаз. Пока вы не избавитесь от увечья, страдаете от недостатка Одноглазый (с.147) или Слепота (с.124), при потере всех глаз – если у вас нет замены зрению.



### Нечеловеческие части тела

**Дополнительные руки:** если у вас три и больше рук, сломанная рука или кисть просто уменьшает количество рук (кистей), которые вы можете использовать. Вы получаете недостаток только когда у вас останется меньше двух рук (кистей).

**Дополнительные головы:** если повреждена дополнительная голова, вы теряете выгоды от неё; см. *Дополнительная голова* (с.54).

**Дополнительные ноги:** если у вас три и больше ног – обратитесь к описанию преимуществ *Дополнительные ноги* (с.54) для конкретных указаний по потере ног или стоп.

**Естественное оружие:** вы не можете использовать его для атаки. Если это крыло или хвост, дополнительные эффекты вы можете найти ниже.

**Хвост:** любое преимущество, даваемое хвостом (*Дополнительная рука*, *Естественное оружие* и т.д.) больше не действует. Ваше чувство равновесия также страдает: -1 ЛВ, за исключением выполнения ручной работы. Если вы летаете при помощи крыльев или плаваете, штраф увеличивается до -2, а ваше Движение в воде или воздухе снижается вдвое (также уменьшается в два раза максимальная скорость от Увеличенного движения).

**Крыло:** Если вы обладатель преимущества Полёт (крылатый), вы не можете летать – а если в этот момент находитесь в воздухе, вы падаете. Если ваше крыло также является Естественным оружием – вы не можете использовать его и для атаки.

### Длительность калечащих ранений

Если вы получаете калечащее ранение, сделайте бросок 3Д для определения его серьёзности. В случае ранения на поле боя бросок делается после конца боя. Успешный результат означает, что увечье временное, провал – длительное; а критический провал – постоянное. Потеря частей тела – всегда постоянное, бросков не требуется!

**Временное увечье (temporary):** вы страдаете от эффектов калечащего ранения (см. выше) до тех пор, пока не восстановите все ЕЖ. Когда вы полностью исцеляетесь, все эффекты проходят.

**Длительное увечье (lasting):** вы сломали кость, серьёзно повредили мышцу или получили иное серьёзное повреждение. Бросьте 1к. Результат – количество месяцев, которое пройдет до момента исцеления увечья. (Если за вами ухаживает врач, из результата вычитается 3 на ТУ медицины 7+, 2 на ТУ6, и 1 ТУ5 – но время исцеления не может быть меньше одного месяца.)

**Постоянное увечье (permanent):** Ваша часть тела больше не функционирует или утеряна. В любом случае вы получаете новый недостаток (Одна кисть, Хромота и т.д. – соответственно повреждению). Вы не получаете дополнительных очков персонажа за это! Вместо того уменьшается стоимость вашего персонажа. В некоторых сеттингах даже такое увечье можно выпечить; см. *Исцеление постоянных увечий* (с.424).

## СМЕРТЕЛЬНЫЕ РАНЫ

Если вы провалили бросок на ЗД для избежания смерти на 1 или 2, вы ещё не мертвы, но получили «смертельное ранение». Это ранение настолько серьёзно, что повреждения внутренних органов могут убить вас даже после остановки кровотечения.

Если вы смертельно ранены, то полностью недееспособны. Вы можете быть как в сознании, так и потерять его (по решению Мастера). Если вы получили достаточно урона и должны сделать ещё одну проверку ЗД против смерти, то любой провал смертелен.

Когда вы смертельно ранены, то должны делать проверки ЗД каждые полчаса, чтобы избежать смерти. При любом провале вы умираете. При успехе вы остаетесь живы на следующие полчаса - затем бросаете снова. При критическом успехе случилось чудо: вы больше не считаетесь смертельно раненым (но все ещё недееспособны).

Если вы живы, но смертельно ранены, хирурги могут стабилизировать ваше состояние - см. *Стабилизация смертельных ран* (с.424). На ТУ6+ «интенсивная терапия» может сохранить вам жизнь в ожидании операции. Эта помощь может заключаться в ЛСР, подаче кислорода, переливании крови и т.д. Вместо бросков ЗД каждые полчаса вы можете кидать *больше* из значений вашего ЗД или умения Врачебное дело вашего помощника - каждый час, или раз в день, если вы находитесь на аппаратной поддержке жизненных функций. Если вы буде-

те погружены в магическое или ультратехнологическое состояние анабиоза, бросков не требуется вообще!

Если вы восстановились от смертельного ранения, сделайте проверку ЗД. При провале вы навсегда теряете единицу ЗД. При критическом провале мастер может дать вам недостаток Рана (с.162) или другие штрафы (например, непривлекательную внешность за шрам).

«Теперь уйди с дороги.»

«Это царапина.»

«Царапина? Да я тебе руку отсёк.»

«Ничего подобного.»

«А это что лежит?»

«..Бывало и похуже.»

– Король Артур и Чёрный рыцарь,  
Монти Пайтон и Святой Грааль

## СМЕРТЬ

Если ваш персонаж убит, вы можете все ещё отслеживать получаемый им урон. В некоторых футуристических или магических мирах мертвые могут быть возвращены к жизни при незамедлительном вмешательстве, пока тело по большей части цело (не дошло до -10×ЕЖ).

### Мгновенная смерть

Обезглавливание, перерезанная глотка и т.п. могут убить кого угодно, независимо от его ЗД и ЕЖ. Если *беспомощный* или *находящийся без сознания* персонаж атакован явно летальным способом, он убит. Не нужны броски на

повреждения, расчет оставшихся ЕЖ и т.п. Просто считайте его мертвым с -5×ЕЖ.

Это не относится к просто не ожидающим атаки жертвам. Если вы подкрадываетесь к часовому с ножом, то не можете автоматически убить его. Отыграйте это реалистично. Бейте в горло или жизненные органы. Пока он захвачен атакой врасплох, он не будет защищаться: примените Тотальную атаку!

Ваш бросок атаки будет почти всегда успешным. Ваша жертва не имеет активной защиты вообще. Возможно, вы нанесете достаточно урона для выведения его из строя или убийства. Но это не произойдет *автоматически*.

### Предсмертные действия

Когда ИП или важный НИП убиты в какой-то неожиданной и уже закончившейся сцене, Мастер может позволить «предсмертное действие». Если это последний удар по врагу, он должен занять не больше хода. Если это предсмертная речь, то Мастер может немного потянуть время для драматизма! Это конечно не реалистично, но весело.

# ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Правила *ранений* могут показаться жестокими, но не отчаивайтесь... вы можете восстанавливаться!

## ВОССТАНОВЛЕНИЕ СОЗНАНИЯ

При провале проверки на нокдаун на 5 или более, провале проверки на ЗД для сохранения сознания при 0 ЕЖ или менее, и многих других событиях (к примеру, при некоторых критических ударах) вы можете потерять сознание. Мастер решает - *действительно ли вы потеряли*

сознание или просто выведены из строя болью и ранами, но так или иначе, вы *ничего* не можете делать. Вы восстанавливаетесь следующим образом:

- Если у вас осталась 1 или более ЕЖ, вы приходите в себя автоматически через 15 минут.

- При 0 ЕЖ и меньше, но больше -1×ЕЖ, делайте проверку на ЗД каждый час, чтобы оставаться в сознании. Пока броски успешны вы можете действовать как обычно, но когда у вас остается менее 1/3 ЕЖ от исходного, ваши Передвижение и Уклонение вдвое меньше.

- При -1×ЕЖ и ниже - вы в критическом состоянии. Вы можете сделать *один* бросок ЗД через 12 часов, чтобы очнуться. В случае успеха, вы приходите в сознание и можете действовать, как описано выше. Но при провале, вам не прийти в сознание без медицинской помощи или магического лечения - используются правила по *Стабилизации смертельных ран* (с.424). Пока вы не получите помощь, вам нужно бросать против ЗД каждые 12 часов; в случае провала вы *умираете*.

### Высокие значения ЕЖ и исцеление

Скорость лечения, приведенная для естественного восстановления, первой помощи, магического лечения, преимущества Регенерация и т.д. подразумевает, что субъект имеет значение ЕЖ, сравнимое с человеческим – то есть, меньше 20 ЕЖ. Обладающие большим количеством ЕЖ лечатся пропорционально быстрее. Восстанавливаемые ЕЖ умножаются на 2 при значении максимальных ЕЖ 20-29, на 3 – при 30-39 ЕЖ, на 4 при 40-49 ЕЖ и так далее, за каждые дополнительные 10 ЕЖ множитель увеличивается на 1.

## ЕСТЕСТВЕННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Отдых позволит вам восстановить потерянные ЕЖ, за исключением тех случаев, когда данный тип вреда нельзя вылечить естественным путем (примеры можно найти в параграфе *Болезни*, с.442). В конце каждого дня отдыха при наличии достаточного количества еды делается бросок ЗД. В случае успеха вы восстанавливаете 1 ЕЖ. Мастер может назначить штрафы, если условия неблагоприятны, или премию, если наоборот.

### Таблица первой помощи

ТУ	Время на жертву	Восстановление ЕЖ
0-1	30 минут	1к-4
2-3	30 минут	1к-3
4	30 минут	1к-2
5	20 минут	1к-2
6-7	20 минут	1к-1
8	10 минут	1к
9+	10 минут	1к+1

## ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ

Две основных области применения Первой помощи (с.195) – *перевязка* и *стабилизация состояния*.

### Перевязка

Использование повязки или жгута для остановки кровообращения занимает всего одну минуту и восстанавливает 1 ЕЖ.

Используются правила по *Кровотечениям* (с.420), раненые, получившие успешную Первую помощь в пределах одной минуты после ранения не теряют ЕЖ из-за кровотечения. Дальнейшие броски предотвращают потерю ЕЖ потом.

### Стабилизация состояния

После перевязки санитар может потратить больше времени на более качественный уход и предотвращение шока. Жертве должен быть обеспечен покой, тепло и

комфорт. По истечении времени, указанного в *Таблице первой помощи*, он может сделать ещё один бросок умения.

В случае успеха, медик делает бросок для восстановления ЕЖ жертве – в соответствии с третьим столбцом в таблице, минимально восстанавливаемое значение – 1 ЕЖ. Критический успех восстановит максимально возможное количество ЕЖ! В этот результат включено восстановление 1 ЕЖ за перевязку; то есть при результате броска 1 ЕЖ, большего восстановления ЕЖ не происходит.

При критическом провале жертва не восстанавливает ЕЖ вообще, а вместо этого *теряет* 2 ЕЖ!

## ХИРУРГИЯ

Хирургическое вмешательство может излечить физические повреждения тела, но оно *рискованно* на низких ТУ – особенно до появления анестезии (середина ТУ 5) и открытия груши крови (ТУ 6). Общие модификаторы и эффекты проваленных бросков можно найти в описании умения *Хирургия* (с.223). Несколько дополнительных правил:

*Оборудование:* базовое оборудование дает -6 на ТУ 1, -5 на ТУ 2-3, -4 на ТУ 4, -2 на ТУ 5, и +(ТУ-6) на ТУ 6+. Качество снаряжения также модифицирует броски; см. *Модификаторы за снаряжение* (с.345). Модификаторы ТУ 5 и выше подразумевают, что используется анестезия. Если это не так, умения получают ещё -2 штрафа (*вместо* -1 за нехватку инструментов).

*Инфекция:* до ТУ5 (и, на усмотрение Мастера, на протяжении большей части ТУ 5) антисептики используются довольно редко. После любой операции делается бросок на инфекцию (см. *Инфекции*, с.444).

## Стабилизация смертельных ран

Каждая попытка занимает один час. Бросок делается с -2, если пациент находится в -3×ЕЖ или хуже, и с -4 при значении здоровья -4×ЕЖ и хуже. При провале первой попытки возможны и повторные, с накопительным штрафом -2 за каждую. Если по результату в таблице жертва погибает, но возможна реанимация; см. *Реанимация* (с.425).

## Восстановление от временных калечащих ранений

Хирург может оперативным путем вылечить временные калечащие ранения (см. *Длительность калечащих ранений*, с.422), что явно лучше, чем просто ждать, когда они пройдут сами. Операция занимает 2 часа. В случае успешного броска оставшееся время восстановления будет считываться в неделях, а не *месяцах*. Однако при критическом провале ранение становится постоянным!

## Лечение постоянных увечий

На ТУ7+ с помощью серьёзных вмешательств можно облегчить или вылечить определенные *постоянные увечья*; подробности устанавливаются Мастером. Зачастую это требует протезирования или трансплантации органов, что может быть дорого или трудно найти. На ТУ 7-8 возможно только частичное восстановление функциональности. Этот тип операций довольно сложен: штраф -3 или хуже. При провале броска пациенту нужно не меньше 1к месяцев для восстановления перед повторной операцией.

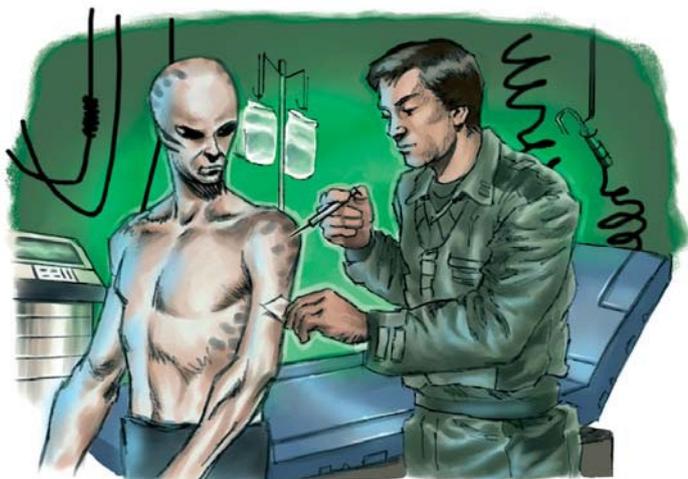
## МЕДИЦИНСКИЙ УХОД

Любой пациент, находящийся под присмотром опытного врача (умение *Врачебного дела* 12+) получает +1 на все броски естественного восстановления.

*Лечащий врач* также может делать броски *Врачебного дела*, помогая восстановлению. Каждого пациента может лечить только один врач, но каждый врач может ухаживать за несколькими (вплоть до 200) больными. Точное количество пациентов, приходящихся на одного врача, и частота, с которой врач делает броски умения, зависят от

## Таблица Врачебной помощи

ТУ медицины	Частота бросков	Пациентов у врача
0	Врачей нет. Поправляйтесь сами.	
1-3	Каждую неделю	10
4	Каждые три дня	10
5	Каждые два дня	15
6	Ежедневно	20
7	Ежедневно	25
8	Ежедневно	50
9	2 раза в день	50
10	3 раза в день	50
11	4 раза в день	100
12+	5 раз в день	200



*Просто так случилось, что ваш друг в основном мертв. Существует большая разница между в основном мертв и совсем мертв.*

*– Miracle Max, The Princess Bride*

ТУ его умения Врачебного дела; см. Таблицу Врачебной помощи, ниже. В случае успешного броска пациент восстанавливает 1 ЕЖ, а при критическом успехе – 2 ЕЖ, помимо естественного восстановления. Однако, критический провал приведет к потере пациентом 1 ЕЖ!

Врачи высоких ТУ сильно зависят от доступного снаряжения, но все равно получают хорошее образование; таким образом, врач ТУ6+, не имеющий доступа к оборудованию, но способный организовать свое рабочее место, будет действовать как при ТУ 6.

## РЕАНИМАЦИЯ

Оживление жертв утопления, удушья или сердечного приступа требует реанимации. Необходимо успешный бросок Врачебного дела/ТУ7+ - или Первой помощи/ТУ7+ с -4. Каждая попытка занимает одну минуту работы. Повторные попытки возможны, но почти всегда существует жесткое ограничение по времени.

Легочно-сердечная реанимация (ЛСР) и искусственное дыхание, широко распространенные после 1960-х, более эффективно, чем более ранние способы реанимации. Броски Первой помощи (но не те, что делаются по умолчанию) для оживления утопленных или задушенных жертв будут делаться с -2, а не с -4.

## УЛЬТРАТЕХ ПРЕПАРАТЫ

Чудесные препараты – особенность фантастической медицины. Ниже приведена система для быстрого (но не очень качественного) создания препаратов ТУ9+.

**Эффекты:** выберите один или больше модификаторов атрибутов, преимуществ или недостатков, представляющих эффект препарата и (в основном неприятные) побочные эффекты). Большинство лекарственных средств дают Быстрое лечение, Устойчивость к инфекциям, премии ЗД или схожие эффекты. Некоторые аннулируют недостатки, отменяя их на время действия препарата (например, средства, применяемые в психиатрии, могут подавлять Заблуждения или Паранойю). Некоторые дают и более необычные, уникальные эффекты – например, восстановление потерянных ЕЖ или ЕУ.

**Продолжительность действия:** выберите продолжительность действия препарата. Обычные сроки – *короткие* (длительность [25-ЗД] минут), *средние* ([25-ЗД]/4 часов), *длительные* (один полный день) или *очень долгие* (до недели). Увеличение дозы обычно продлевает срок действия, а не увеличивает эффект; так, две дозы лекарства длительного действия будут действовать два дня.

**Сила:** субъект получает бросок ЗД для сопротивления получаемым недостаткам и другим негативным эффектам. Сила препарата – модификатор к этому броску. Каждое удвоение дозы дает ещё по -1 к броску.

**Форма:** препарат может выпускаться в форме таблетки, инъекций, аэрозоля, иметь контактное или ингаляционное действие. Многие препараты выпускаются в разных формах. Большинство таблеток начинают действовать через 30 минут и больше, но могут быть растворены в напитках. Контактные препараты (пластыри, например) – не раньше, чем через 5 минут. Аэрозоли и инъекции начинают действовать почти сразу.

**Стоимость:** может сильно варьироваться, но есть и общее правило. Сложите абсолютную стоимость всех черт, которые препарат добавляет или снимает. Умножьте ее на базовую стоимость длительности действия: \$2 для препарата короткого действия, \$10 в случае действия средней продолжительности, \$50 – длительного и \$250 – очень длительного действия. Для препаратов, исцеляющих или восстанавливающих, используйте очковую стоимость ЕУ или ЕЖ соответственно, а постоянное исцеление считайте за «длительное действие». Сила также модифицирует стоимость: удвойте стоимость за каждые -1 к броску ЗД. Умножьте итоговую стоимость на 2 для аэрозолей и контактных препаратов, и на 10 – для аэрозольных контактных.

**КЛ:** варьируется в разных обществах и в связи с природой препарата. Медицинские препараты обычно имеют КЛ 3. Препараты, признанные социально опасными могут иметь КЛ 2 или даже КЛ 1.

**Пример:** «Сыворотка правды», вынуждающая субъекта сделать бросок ЗД-3 или получить -4 к Воле на (25-ЗД) минут будет стоить 20 (очковая стоимость) × \$2 (короткое действие) × 8 (сила) × 1 (инъекция) = \$320 за дозу. Доступна она будет, возможно, лишь шпионам: КЛ2.

# УСТАЛОСТЬ

Бег или плавание на длинные дистанции, удушье и многие другие факторы могут стать причиной «усталости»: временного уменьшения единиц усталости. Ваш показатель единиц усталости (ЕУ) изначально равен вашему ЗД, но вы можете изменить это значение; см. *Единицы усталости* (с.16). Точно также, как ранение отражает физический вред и уменьшает ЕЖ, усталость отражает потерю энергии и уменьшает ЕУ. Когда вы теряете ЕУ, делайте записи об этом в вашем листе персонажа.

## ПОТЕРЯ ЕДИНИЦ УСТАЛОСТИ

Список ниже описывает эффекты, возникающие при низких или отрицательных ЕУ. Все эффекты складываются.

**Меньше 1/3 ЕУ** - вы очень устали.

Передвижение, Уклонения и СЛ уменьшаются в два раза (округлять *вверх*). Это не касается основанных на силе параметров, как ЕЖ и повреждения.

**0 ЕУ или меньше** - вы на грани потери сознания. Если вы будете и дальше уставать, каждая потерянная ЕУ также будет причинять 1 единицу вреда. Усталость от обезвоживания, истощения и т.п. может убить вас - но вы и сами можете уработать до смерти. Чтобы делать что-то помимо разговора и отдыха нужна проверка на Волю; в бою проверка делается перед каждым манёвром, кроме Бездействия. При успехе вы можете действовать как обычно. Вы можете тратить ЕУ на заклинания и т.д., а если вы тонете, то можете продолжать бороться, но получаете вышеуказанный урон по 1 ЕЖ за потерю каждой ЕУ. При провале вы изнеможаете, выходите из строя и не можете *ничего* делать пока не восстановите ЕУ до положительных. В случае критического провала сделайте немедленный бросок ЗД. В случае провала, вы страдаете от сердечного приступа - см. *Смертельные состояния* (с.429).

**-1\*ЕУ** - вы падаете без сознания. В бессознательном состоянии вы восстанавливаете ЕУ в таком же темпе, как при отдыхе. Вы приходите в себя при достижении положительных ЕУ. Ваши ЕУ *никогда* не могут упасть ниже этого уровня. После этой стадии любые затраты ЕУ в полном объеме вычитаются из ваших ЕЖ!

## ЗАТРАТЫ УСТАЛОСТИ

Следующие действия обычно приводят к потере ЕУ.

### Бой

Любое сражение длительностью более десяти секунд будет стоить ЕУ - вы быстрее расходуете энергию, когда сражаетесь за свою жизнь! *Не* делающие бросков атаки или защиты в бою не теряют этой усталости, но другие действия (например, сотворение заклинаний) потребуют обычных затрат. В *конце* боя оплатите следующую цену:

*Нет нагрузки:* 1 ЕУ.

*Легкая нагрузка:* 2 ЕУ.

*Средняя нагрузка:* 3 ЕУ.

*Тяжелая нагрузка:* 4 ЕУ.

*Сверхтяжелая нагрузка:* 5 ЕУ.

Если день жаркий, вы теряете дополнительно ещё 1 ЕУ - или 2 ЕУ, если одели латы или плотную одежду. Бронекостюмы ТУ9+ имеют встроенную систему климат-контроля. В данном отношении она считается за охлаждение, и вы не получаете штрафов за жаркую погоду.

Это стоимость *за* бой, а не за 10 секунд боя. Очень продолжительный бой может изнурять больше (по решению Мастера), но он должен длиться 2-3 минуты и больше (120-130 ходов!), чтобы списание дополнительных ЕУ станет реалистичным.

### Ходьба

Используйте затраты ЕУ, данные для сражений, но *за час* ходьбы; к примеру, один час ходьбы с легкой нагрузкой будет стоить 2 ЕУ (3 ЕУ в жаркий день). Если группа на марше начинает сражение, считайте, что она перед этим шла в течение часа - если события не указывают иначе - и соответственно рассчитывайте утомление.

### Перегрузка

Переноска ноши тяжелее Сверхтяжелой нагрузки или перетаскивание очень тяжёлых грузов будет стоить 1 ЕУ в секунду (см. *Подъём и Перетаскивание предметов*, с.353). Узнать усталость от сверхусилий можно на с.356, *Сверх-усилия*.

### Бег и плавание

Каждые 15 секунд спринта или минуту спокойного бега или плавания необходим бросок ЗД, чтобы избежать потери 1 ЕУ. Нагрузка не влияет напрямую на этот бросок, но снижает вашу скорость. См. *Бег* (с.354) и *Плавание* (с.354).

## Специальные способности

Большинство магических заклинаний (Глава 5), многие преимущества (Исцеление, с.59) и некоторые киношные умения (к примеру, Мощный удар, с.215) требуют оплаты ЕУ при использовании, также, как и любые черты с ограничением Стоит усталости (с.111).

## ИСТОЩЕНИЕ И ОБЕЗВОЖИВАНИЕ

Когда вы покупаете снаряжение, не забывайте о еде! Паёк путешественника в разделе *Снаряжение для походов и выживания* (с.288) - минимально необходимая пища для поддержания здоровья в пути; пропуск даже одного приёма пищи ослабит вас.

*Примечание для Мастера:* Если отслеживание питания группы вам не нравится, можете пропустить весь этот раздел. Путешествия будут намного более опасны, если вы будете считать пищу и питьё персонажей!

### Истощение

Человеку необходимо принимать пищу трижды в день. За каждый пропущенный приём пищи вы теряете 1 ЕУ. Усталость от «истощения» вы сможете восстановить только днем отдыха: ни боев, ни походов, и трехкратное питание. Каждый день отдыха может восстановить ЕУ, потерянные от трех пропущенных приёмов пищи.

### Обезвоживание

В областях с умеренным климатом, где воду легко найти, считайте, что вы пополняете ее запасы по мере необходимости. Однако если воды вокруг мало, будьте внимательны! Человеку (эльфу, гному и т.д.) необходимо 2 кварты воды в день - 3 в жарком климате и 5 в пустыне! Если вы получаете меньше воды, чем нужно, то теряете 1 ЕУ каждые восемь часов. Если же вы будете пить меньше кварты в день - то теряете *дополнительно* 1 ЕУ и 1 ЕЖ в день. Все ЕУ, потерянные от обезвоживания, вы восстановите только после отдыха с обильным питьём. Потерянные ЕЖ восстанавливаются с обычной скоростью.

## НЕДОСТАТОК СНА

*Средний* человек может бодрствовать в течение 16-часового «дня». Затем он должен отдыхать около восьми часов - «период сна».

Мало спит (с. 65) укорачивает этот необходимый период, увеличивая полезную длительность дня; Долго спит (с.136) и Сонливый (с.154) оказывают противоложный эффект. Получая меньше отдыха, чем ваш нормальный период сна приводит к потере ЕУ, которую вы можете восстановить лишь сном. Прерывание сна, шум и такие недостатки, как Хронические боли (с.126), Бессонница (с.140), Чуткий сон (с.142) и Ночные кошмары (с.144) могут также снизить *пользу* от сна. В игровых терминах, ваш сон по сути длится меньше времени - или вообще *отсутствует*.

Обладатели преимущества Не спит (с.50) могут полностью *пропустить* этот раздел.

### Позднее засыпание

Если вы бодрствуете дольше обычного рабочего дня (обычно 16 часов), то начинаете уставать. Вы теряете 1 ЕУ, если не засыпаете сразу после этого, и по 1 ЕУ за каждую четверть дня (обычно это будет четыре часа) бодрствования после *этого*.

Если вы потеряете половину или больше ЕУ из-за недостатка сна, то должны будете делать бросок Воли каждые два часа неактивного бодрствования (например, когда вы стоите на часах). При провале вы засыпаете, и будете спать до тех пор, пока вас не разбудят, или не проспите полный «период сна». При успешном броске вы получаете -2 на ЛВ, ИН и броски самоконтроля. Обладающие недостатком Медленно просыпается (с.155) получают лишний -1.

Если ваши ЕУ снижаются до 1/3 и ниже - броски делаются каждые 30 минут неактивного бодрствования или каждые два часа действий. Это может быть очень опасно!

### Раннее пробуждение

Если вы проспите меньше необходимого времени, то не выспитесь и останетесь уставшим даже после

## ДОБЫЧА ПИЩИ

В подходящей плодородной области вы можете пополнять свои припасы, добывая еду. В любой день каждый персонаж может «добывать» пищу во время путешествия. Успешный бросок Выживания или Натуралиста позволит собрать достаточно еды - съедобных растений и ягод - на один приём пищи. (На результате 17 вы отравились. Бросьте ЗД. При успешном броске вы теряете 1 ЕЖ, при провале - 1к ЕЖ. При выпадении 18 вы поделитесь с друзьями - каждый персонаж в группе делает свой бросок.)

Кроме того, в подходящей местности успешным броском дальнобойного оружия (с -4) позволит поймать кролика или подобное животное, что дает мяса на два приёма. Около водоёмов вы сможете поймать рыбу броском Рыбалки - с точно такими же результатами, что и охота.

Каждый персонаж получает *один* бросок Выживания или Натуралиста, и *один* бросок Рыбалки или дальнобойного оружия.

С другой стороны, группа может прекратить путешествие и потратить целый день на добычу пищи. В этом случае каждый персонаж, участвующий в этом, сможет сделать по *пять* бросков Выживания/Натуралиста и Рыбалки/метательного оружия. Сборщики могут закоптить мясо и рыбу над костром и сделать запас на будущее.

Мастер может наложить штрафы в случае, если в области бедная растительность или населенность (например, -3 в снегах, -6 в пустыне), и накопительные штрафы за непрерывное добывание пищи в одной области.

пробуждения. Чтобы определить длительность эффективного рабочего дня после такого раннего подъема, вычитите из него *двойное* количество часов, которые вы недоспали. К примеру, если необходимое время сна для вас составляет 8 часов, но вы проспали всего шесть - вы пропустили два часа сна. Эффекты, описанные в параграфе Позднее засыпание (выше) будут на этот раз проявляться уже после 12 часов бодрствования - ваш обычный 16-часовой день уменьшается на 4 часа (в два раза больше, чем вы недоспали).

## ВОССТАНОВЛЕНИЕ УСТАЛОСТИ

Вы можете восстановить потерянные «обычным» способом ЕУ, спокойно отдыхая. Чтение, разго-

воры и размышления разрешены; прогулки или что-либо более напряженное - *нет*. Потерянные ЕУ возвращаются со скоростью 1 ЕУ за 10 минут отдыха. Мастер может позволить восстанавливать дополнительно 1 ЕУ, если вы хорошо поедите *во время* отдыха. Некоторые медикаменты, магические зелья и т.п. могут восстанавливать ЕУ, также, как и заклинания вроде Передачи энергии или Восстановления энергии (см. с.248).

Восстановить потерянные от *недосыпания* ЕУ можно только сном не менее 8 часов. Это восстанавливает 1 ЕУ. Последующий непрерывный сон восстанавливает 1 ЕУ в час.

Для восполнения усталости, полученной от *недоедания* или *обезвоживания*, вам нужна еда или вода; см. выше.



# ВРЕДНЫЕ ФАКТОРЫ

Кроме обычных опасных ситуаций в бою – мечей, заклинаний и пуль – приключенцы сталкиваются и с другими опасностями.

## Кислота

Сила кислоты варьируется от необычайно слабых до чрезвычайно сильных (соляной, хлорной, азотной и серной). Большинство кислот в лаборатории опасны только для глаз, но сильные и концентрированные кислоты могут разъедать предметы и плоть. В игровых целях сильные щелочи считаются за сильные кислоты.

Если жертва будет *обрызгана* сильной кислотой, она получит 1к-3 разъедающего повреждения. Если кислота выплеснута в лицо, необходимо сделать бросок ЗД, чтобы избежать повреждения глаз. При провале или прямом попадании в глаза, они также будут поражены. Используйте правила по *Калечащим ранениям* (с.420), чтобы определить, ослепнете ли вы – и будет ли это ослепление постоянным. При критическом провале слепота автоматически постоянна – жертва приобретает недостаток Слепота (с.124).

Если субъект будет *погружен* в кислоту, он будет получать 1к-1 разъедающего вреда в секунду. При погружении *лица* необходимы также броски от повреждения глаз (см. выше) каждую секунду.

Если жертва *проглатывает* кислоту, она получает 3к вреда со скоростью 1 ЕЖ в 15 минут. Успешный бросок Врачебного дела или Ядов может остановить дальнейшее повреждение.

Если вы используете кислоту против замков или других небольших уязвимых предметов, потребуются подождать около 3к минут, прежде чем кислота разъест их.

Флакон кислоты, достаточно сильной для создания таких эффектов, доступен на ТУ 3 и будет стоить около \$10.

## Воздействия

«Воздействие» – вредоносный эффект, не являющийся прямым ранением или утомлением, обычно возникающей в результате атаки, воздействия вредных факторов, болезней, магических заклинаний или ядов. Продолжительность зависит от причины; обратитесь к описанию соответствующего оружия, болезни, опасности, яда или заклинания.

## Раздражающие состояния

*Кашель и чих (Coughing, Sneezing):* вы получаете -3 ЛВ и -1 ИН, и не можете использовать Скрытность.

*Сонливость (Drowsy):* вы клоните носом. Каждые два часа неактивного бодрствования вы должны делать бросок Воли. При провале вы засыпаете, и будете спать до тех пор, пока вас не разбудят, или не проспите полный «период сна». При успешном броске вы получаете -2 на ЛВ, ИН и броски самоконтроля.

*Опьянение (Drunk):* вы сильно пьяны. -2 ИН и ЛВ, и -4 на броски самоконтроля за исключением сопротивления Трусости. Застенчивость – если она есть – уменьшается на два уровня.

*Я смеюсь в лицо опасности, а затем прячусь, и жду, пока она не исчезнет.*  
- Ксандер, Баффи истребительница вампиров

*Эйфория (Euphoria):* вы получаете -3 на все броски ИН, ЛВ, умений и самоконтроль.

*Тошнота (Nauseated):* вы получаете -2 на все броски атрибутов и умений, и -1 к активной защите. Также вы должны делать бросок ЗД каждый раз после еды, при встрече с тошнотворным запахом, проваливаете бросок Страха или ослышены, и каждые четыре часа пребывания в невесомости и в любой ситуации, где вас может укачивать. Обильный приём пищи в пределах двух часов перед возникновением тошноты дает -2, препараты от тошноты - +2. При провале вас будет рвать в течение (25-ЗД) секунд – см. Рвота, ниже.

*Боль (Pain):* вы получаете штрафы на все броски ЛВ, ИН, умений и самоконтроля. Они составляют -2 для Средней боли, -4 для Серьёзной и -6 для Ужасной. Высокий болевой порог уменьшает эти штрафы вдвое, Низкий болевой порог – удвоит.

*Поддатость (Tipsy):* вы слегка пьяны: -1 ИН и ЛВ, и -2 на броски самоконтроля за исключением сопротивления Трусости. Застенчивость – если она есть – уменьшает на один уровень.

## Состояния недееспособности

Все эти состояния не дают вам предпринимать произвольных действий в течение всего времени

действия. Кроме всех своих указанных эффектов, вы считаетесь оглушённым (-4 к активной защите). В бою в каждый свой ход вы должны предпринимать манёвр Бездействия. Воздействие может привести к падению сидя, на колени, ничком и т.д., если стоите; или падению ничком, если сидели или были на коленях. Если же эффект *позволяет* некоторые действия, вы можете упасть на пол, повернуться, или пройти/проползти один ярд. В любом случае, вы остаетесь оглушённым.

*Агония (Agony):* вы остаетесь в сознании, но испытываете настолько сильную боль, что можете только стонать или кричать. Пока длится это состояние, вы теряете 1 ЕУ каждую минуту или её долю.

После прекращения агонии любой, убедительно угрожающий вам возвращением боли получает +3 на броски Допроса и Запугивания против вас. Низкий болевой порог *удваивает* потерю ЕУ и премию за пытки. Высокий болевой порог позволяет вам действовать даже во время боли, но с -3 к ЛВ и ИН.

*Удушье (Choking):* вы не можете дышать и говорить, и не можете делать ничего – только упасть. Пока длится Удушье, вы страдаете от эффектов нехватки воздуха (см. *Удушье*, с.436). Если у вас в горле что-то застряло, друзья могут помочь вам броском Первой помощи (до ТУ 7 делается с -2). Каждая попытка занимает две секунды. Если у вас есть Сопротивление вреду (Однородный) или Не дышит, вы не можете задохнуться!

*Оцепенение (Daze):* вы остаетесь в сознании – если стоите, то не падаете – но не можете ничего делать. Если вас ударить, шлепнуть или потрясти, то вы восстановитесь на свой следующий ход.

*Экстаз (Ecstasy):* вы выведены из строя всеподавляющим удовольствием. Считайте это Агонией, но Низкий и Высокий болевой порог не действует – и вместо премий за пытки, кто-либо предлагающий вам *продолжить* удовольствие получит +3 на броски влияния на вас. Если у вас есть недостаток Безрадостный, то вы неуязвимы к действию Экстаза.

**Галлюцинации (Hallucinating):** вы можете *попытаться* действовать, но перед любым броском должны делать ещё и бросок Воли. При успешном броске вы страдаете от дезориентации в течение 2к секунд. Это дает вам -2 на все броски успеха. При провале вы терпите эффекты галлюцинаций в течение 1к минут. В этом случае штраф составит -5. Мастер может указать подробности ваших галлюцинаций, которые не обязаны быть зрительными. При критическом провале вы «выходите из реальности» на 3к минут. В это время вы можете делать почти *что угодно!* Мастер бросает 3к: чем выше результат, тем более опасны ваши действия.

**Паралич (Paralysis):** вы не можете действовать ни одной из произвольных мышц, и падаете, если не находитесь в устойчивом положении. Вы остаетесь в сознании и можете использовать преимущества и заклинания, не требующие речи и движения.

**Рвота (Retching):** вы остаетесь в сознании, но страдаете от неукротимой рвоты (или просто позывов). Вы можете *пытаться* действовать, но получаете -5 на ИН, ЛВ и Восприятие, и автоматически проваливаете любое действие, требующее Концентрации. В конце приступа рвоты вы теряете 1 ЕУ. Вы не получаете выгоды от последнего приёма пищи или препаратов – вы их только что потеряли.

**Судороги (Seizure):** вы испытываете судороги определенного рода. Ваши конечности непроизвольно сокращаются, вы падаете на пол и не можете четко говорить и думать. Вы не можете делать *ничего*. В конце припадка вы теряете 1к ЕУ.

**Потеря сознания (Unconsciousness):** вы потеряли сознание как будто от ран.

### Смертельные состояния

**Кома (Coma):** вы падаете в обморок, как если бы были ранены до -1×ЕЖ и ниже, и провалили бросок сопротивления; см. *Восстановление сознания* (с.423). Вы получаете право на один бросок ЗД, чтобы очнуться через 12 часов. При провале вы не придете в себя без медицинской помощи. Пока вы не получите помощи, каждые 12 часов вы делаете броски ЗД. При любом провале вы *погибаете*.

**Сердечный приступ (Heart Attack):** ваше сердце останавливается. Ваши ЕЖ немедленно снижаются до -1×ЕЖ. Независимо от текущих ЕЖ, вы погибаете, если не будете реанимированы в течение 3Д/3 минут – см. *Реанимация*, с.425. Если вы выживаете, то остаетесь в 0 ЕЖ или текущих – что хуже. Потерянные ЕЖ восстанавливаются нормально. Если вы погибаете, и имеет значение количество оставшихся перед смертью ЕЖ, считайте, что их оставалось -1×ЕЖ

## АГРЕССИВНЫЕ АТМОСФЕРЫ

Земная атмосфера состоит из 78% азота и 21% кислорода (плюс 1% - некоторые другие газы). Посетители других планет (а также жертвы лабораторных экспериментов и смертоносных ловушек) могут встретиться и с другими видами атмосфер, большинство из которых небезопасны для человека, не имеющего должной защиты. Разумеется, «пригодный для дыхания» человека воздух может быть смертельным для нелюдей, и наоборот!

**Разъедающая (Corrosive):** атмосфера разъедает незащищенную плоть. Обладатели Герметичности находятся в безопасности; также могут быть защищены и одетые в герметичные костюмы – но некоторые газы разъедают даже их. Небольшие концентрации таких газов в пригодной для дыхания в остальной атмосфере требуют броска ЗД (со штрафом до -4) каждую минуту, чтобы избежать получения 1 ЕЖ разъедающего вреда. Жертвы страдают от кашля (см. *Воздействия*, с.428), потеряв свыше 1/3 ЕЖ, и теряют зрение (идентично недостатку Слепота) после потери 2/3 ЕЖ. Атмосферы, состоящие по большей части из едких газов несут эффект погружения в кислоту (см. *Кислота*, с.428), и считаются удушающими. К едким веществам относятся аммиак и нитриды. Хлориды и фториды – *чрезвычайно* едкие и токсичные!

**Токсичная (Toxic):** атмосфера ядовита. Действию подвержены все, не имеющие противогазов и респираторов, преимуществ Не дышит, Фильтрация воздуха и т.д. Обычные промышленные отравляющие агенты в воздухе требуют ежедневного броска ЗД, чтобы избежать потери 1 ЕЖ из-за токсического вреда. Смертельные газы могут требовать броска ЗД со штрафом от -2 до -6 каждую минуту, чтобы избежать 1 единицы токсического вреда. Если такие газы составляют большую часть атмосферы, они наносят *не менее* 1к токсического вреда каждые 15 секунд (бросок сопротивления *не* делается), и атмосфера считается удушающей. Типичный токсичный газ – монооксид углерода. Хлориды и фториды смертельны даже в небольших концентрациях, и едкие.

**Удушающая (Suffocating):** Эта атмосфера не пригодна для дыхания. Для человека это означает, что там нет кислорода. Не имеющие преимуществ Не дышит или запаса воздуха – начинают задыхаться (см. *Удушье*, с.436). Водород, метан и азот – удушающие газы. Как указано выше, атмосферы, по большей части состоящие из разъедающих газов также относятся к удушающим – но они обычно убивают так быстро, что удушье не имеет значения.

или реально оставшихся – что хуже. Сопротивление вреду (Рассеянный, Однородный или Нет жизненных органов) дает иммунитет к этому состоянию.

## АТМОСФЕРНОЕ ДАВЛЕНИЕ

Независимо от состава, атмосфера может затруднять дыхание в случае высокого *давления*. Мы измеряем давление воздуха в «атмосферах» (атм.); 1 атм. – давление воздуха на уровне моря на Земле.

**Следы (Trace)** (до 0,01 атм.): атмосфера настолько тонкая и разреженная, что считается за вакуум (см. *Вакуум*, с.437).

**Очень разреженная (Very Thin)** (до 0,5 атм.): воздух слишком разрежен для дыхания. На Земле атмосфера достигает такого уровня на высоте 20.000 футов. Если у вас нет защиты (преимущества Не дышит, или дыхательной аппаратуры), вы начинаете задыхаться (см. *Удушье*, с.436). Без защиты глаз вы также получаете -2 на броски зрения.

**Разреженная (Thin)** (0,51-0,8 атм.): земная атмосфера становится такой на высоте 6-20 тысяч футов. Дыхание возможно, если кислорода столько же, сколько в земной атмосфере, но затруднительно (для не имеющих защиты). Затраты усталости при физической нагрузке увеличиваются на 1 ЕУ. При отсутствии защиты глаз броски зрения делаются с -1. Наконец, при нахождении в разреженной атмосфере в течение часа и дольше необходимы броски против «высотной болезни». Ежедневно делайте бросок ЗД+4. Критический успех означает акклиматизацию – дальнейших бросков не требуется. При простом успехе вы просто в *этот день* не страдаете от неприятных эффектов. Провал приводит к появлению головной боли, тошноты и т.п., что дает -2 на ЛВ и ИН. Критический провал – через 1к часов жертва высотной болезни впадет в кому; см. *Смертельные состояния* (выше). Необходим бросок Врачебного дела (раз в день), чтобы вывести жертву из комы прежде, чем она погибнет.



**Плотная (Dense)** (1,21-1,5 атм.): воздух при таком давлении пригоден для дыхания, но вызывает дискомфорт: -1 на все броски ЗД, если у вас нет скафандра. Если в атмосфере содержится более 50% кислорода, вы также должны носить «редукционный респиратор», снижающий парциальное давление кислорода, или получите -2 ЛВ из-за кашля и повреждения легких.

**Очень плотная (Very Dense)** (1,51+ атм.): аналогично Плотной, но понижающий респиратор становится необходимым, если в воздухе содержится уже более 10% кислорода. В такой атмосфере обычно довольно жарко из-за парникового эффекта.

**Сверхплотная (Superdense)** (10+ атм.): как и Очень плотная, но атмосферное давление настолько велико, что может нанести реальные повреждения любому, кто к ней не адаптирован, если он не имеет Устойчивости к давлению или бронированного скафандра, предоставляющего данное преимущество; см. Давление (с.435). Посетители Венеры и глубин Юпитера испытывают давление в сотни атмосфер. Такие атмосферы зачастую содержат ядовитые вещества, что вызывает дополнительные проблемы.

Данные правила подразумевают, что вы – уроженец планеты с атмосферным давлением в 1 атм., и можете нормально действовать при давлении в диапазоне 0,81-1,2 атм. Если ваше «родное» давление отличается от этих цифр, умножьте все вышеприведенные диапазоны давления на ваше родное давление в атмосферах. К примеру, если вы родились на планете с давлением 0,5 атм., «плотной» для вас будет атмосфера с давлением от 0,61 до 0,75 атм., а разреженной – 0,26-0,4 атм.

## ХОЛОД

Холод может быть опасным, но только магия или фантастическая наука могут понижать температуру настолько быстро, чтобы нанести повреждения в бою. Против таких «мгновенных» холодовых атак броня предоставляет свою обычную защиту, но она должна иметь нагреватели или теплоизоляцию, чтобы защитить вас от длительного нахождения на холоде.

Каждые 30 минут, которые вы провели на холоде (около температуры замерзания), делайте бросок ЗД или умения Выживание (Арктика), основанного на ЗД (что лучше). Для большинства людей данный температурный порог находится на уровне ниже 35°F (2°C), но Устойчивость к температурам (с.93) может увеличить его. При наличии слабого ветра (10+ миль/ч) бросок делается каждые 15 минут. На сильном ветру (30+ миль/ч) – каждые 10 минут. Кроме того, сильный ветер может серьезно уменьшить эффективную температуру («охлаждающий фактор ветра»). Также используются модификаторы из таблицы ниже:

Ситуация	Мод.
Без одежды или в легкой	-5
Обычная зимняя одежда	+0
«Полярная» одежда	+5
Костюм с подогревом	+10
Мокрая одежда	Доп. -5
Каждые 10° ниже 0°F эффективной темп.	-1

Провал броска означает потерю 1 ЕУ. Как обычно, когда ваши ЕУ снижаются до 0, вы начинаете терять ЕЖ с той же скоростью. Восстановление ЕЖ или ЕУ, потерянных от переохлаждения, требуют адекватного укрытия и источника тепла (электрического нагревателя, костра, тепла тела и т.д.).

**Криошок (Thermal Shock):** внезапное погружение в ледяную воду (на Земле – любой океан вдали от экватора) или в криогенную среду может вызвать смерть от криошока. Обратите внимание, что не пресная вода (соленые океаны, например), могут содержать воду с температурой намного ниже обычного порога замерзания! Если вы одеты в полностью водонепроницаемый «закрытый костюм», вы терпите только обычные эффекты от переохлаждения. Иначе каждую минуту вы должны сделать бросок ЗД. Одежда в данном случае не помогает. При успешном броске вы теряете 1 ЕУ. При провале – количество ЕУ, равное значению провала. Не забудьте также делать броски и от утопления!

## СТОЛКНОВЕНИЯ И ПАДЕНИЕ

Когда движущийся объект ударяется о другой, это *столкновение*. Используйте нижеследующие правила для всех попыток тарана, случайных столкновений, падений и брошенных предметов.

### Повреждения от падения

Повреждения от столкновения определяются *Единицами жизни и скоростью* объекта или персонажа. Масса имеет опосредованное значение: массивные предметы обычно обладают большим количеством ЕЖ, но при столкновении с поездом объект получит больше вреда, чем при столкновении с подушкой той же массы. ЕЖ берут в расчет как массу, так и структурную прочность.

«Скорость» – как быстро двигался объект до столкновения – в ярдах в секунду (2 мили в час = 1 ярд в секунду). Скорость может иметь любое значение вплоть до Движения. Она может даже превышать его при падении или нырянии; см. Движение на высокой скорости (с.394).

Объект при столкновении наносит количество кубиков вреда, равное (ЕЖ × Скорость)/100. Если результат меньше 1к, считайте доли до 0,25 как 1к-3, до 0,5 – как 1к-2, а больше – как 1к-1. Иначе можно округлить доли 0,5 и выше до *полного* кубика.

Если предмет острый, заостренный (имеет форму пули) или имеет шипы, он наносит половину вреда, но вред будет пробивающим, режущим или проникающим, а не тупым.

## Таблица скорости падения

Падение	Скорость	Падение	Скорость	Падение	Скорость	Падение	Скорость
1 ярд	5	13-14 ярдов	17	35-37 ярдов	28	68-71 ярд	39
2 ярда	7	15 ярдов	18	38-39 ярдов	29	72-75 ярдов	40
3 ярда	8	16-17 ярдов	19	40-42 ярда	30	76-79 ярдов	41
4 ярда	9	18-19 ярдов	20	43-45 ярдов	31	80-82 ярда	42
5 ярдов	10	20-21 ярдов	21	46-48 ярдов	32	83-86 ярдов	43
6 ярдов	11	22-23 ярдов	22	49-51 ярд	33	87-90 ярдов	44
7 ярдов	12	24-25 ярдов	23	52-54 ярда	34	91-95 ярдов	45
8 ярдов	13	26-27 ярдов	24	55-57 ярдов	35	96-99 ярдов	46
9 ярдов	14	28-29 ярдов	25	58-61 ярд	36	100-103 ярда	47
10-11 ярдов	15	30-32 ярда	26	62-64 ярда	37	104-108 ярдов	48
12 ярдов	16	33-34 ярда	27	65-67 ярдов	38	109-112 ярдов	49

Иначе, вы можете рассчитать скорость в ярдах в секунду по формуле: квадратный корень из  $(21,4 \times g \times \text{Высота падения в ярдах})$ , где  $g$  – местная гравитация в  $G$  ( $g = 1$  на Земле). Округлите до ближайшего целого числа.

### Неподвижные предметы

Если движущийся объект ударяется в неподвижный, достаточно большой, чтобы сдвинуть его с места – землю, скалу или айсберг – он наносит свое обычное повреждение этому объекту, и самому себе. Если препятствие можно разрушить, движущийся предмет не может нанести и получить больше вреда, чем СП+ЕЖ препятствия.

**Твердые объекты:** если неподвижный предмет – твердый, используйте удвоенное количество ЕЖ его для расчета повреждений. Глина, бетон, обычная почва и песок – «твердые» предметы, также как и постройки, скалы и подобные препятствия.

**Мягкие объекты:** если препятствие мягкое – к примеру, листва, вода, болото и сено – повреждения рассчитываются как обычно. Однако, эластичные предметы (матрасы, подушки безопасности, сети и т.д.) дают дополнительные СП против повреждений от столкновения – от СП 2 для кожаной подушки до СП 10 – для трамплина, спасательных сетей или подушек безопасности. При ударе о воду или подобные жидкости успешный бросок Плавания (или управления транспортом, если вы «ныряете» в машине) означает «чистый» вход в воду, не наносящий никакого вреда. Бросок получает штраф за скорость – используйте штраф скорости из таблицы *Скоростей и Размеров/расстояний* (с.550)

### Падение

Падение – столкновение с неподвижным предметом: землей. Скорость при ударе рассчитывается по *Таблице скорости падения*.

**Пример:** Билла выбросили из окна пятого этажа. Он пролетает 17 ярдов. При ударе о мостовую его скорость – 19 ярдов/с. Билл имеет 10 ЕЖ, но использует удвоенное их количество, поскольку ударяется о «твердую» поверхность. Повреждения равны  $(2 \times 10 \times 19)/100 = 3,8k$ , что мы округляем до 4к тупого вреда.

**Падение и броня:** любая броня (но не природные СП), гибкая она или нет, при падении считается за гибкую, и приводит к получению тупой травмы. Так что, даже если жертва имеет броню достаточно прочную для полного блокирования вреда от падения, он все равно потеряет по 1 ЕЖ за каждые 5 единиц повреждений. См. *Гибкая броня и тупая травма* (с.379).

**Контролируемое падение:** если вы можете свободно двигаться, то можете использовать умение Акробатика для правильного приземления. При успешном броске высоту падения можно уменьшить на 5 ярдов. При падении в воду вы можете использовать Акробатику для правильного ныряния (см. выше) – сначала определитесь, что вы используете!

**Конечная скорость:** «конечная скорость» – максимальная скорость, которую может достичь падающий предмет до того, как сопротивление воздуха нейтрализует ускорение из-за гравитации. Сопротивление воздуха относительно незначительно для расстояний, указанных в таблице, но сильно увеличивается при падении с большой высоты.

Конечная скорость сильно варьируется для разных предметов. Для объектов примерно человеческой формы на Земле она составляет около 60-100 ярдов/с. Нижний предел – для свободного падения с «торможением», верхний – для ныряния «ласточкой». Плотные объекты (к примеру, камни) или имеющие обтекаемую форму могут достигать 200 ярдов/с и больше!

Правила по конечной скорости подразумевают нормальную земную гравитацию (1G) и атмосферное давление (1 атм.). Умножьте конечную скорость на квадратный корень из местного уровня гравитации в  $G$ . Затем разделите ее на квадратный корень из атмосферного давления в атм. Таким образом, гравитация ниже 1G или атмосферное давление выше 1 атм. уменьшает конечную скорость; а при гравитации выше 1G или снижении атмосферного давления ниже 1 атм. конечная скорость увеличится. В вакууме конечная скорость не ограничена!

### Повреждения от падающих объектов

Если объект падает на что-либо, найдите скорость по вышеприведенной таблице и вычислите повреждение как при обычном столкновении. Для попадания в цель сброшенным предметом используйте умение Сбрасывание (с.189). Большинство бросаемых объектов будут иметь Точ 1. Ваша цель не может пытаться избежать атаки, если не знает о ней. Если же жертва знает о вашей попытке, то может уклоняться.

Падающий предмет с МР равным или большим, чем у жертвы его падения, препятствует перемещению последней. Она может перемещаться только на один ярд в свой следующий ход, а активные защиты получают -3. Эти штрафы накладываются за *размер*, а не *масу*, поэтому СП значения не имеет.

### Зоны поражения при падении

Если вы используете зоны попадания, при падении повреждается случайная зона. Если повреждение пришлось по конечности, не игнорируйте ранения, превосходящие минимально необходимые для увечья. Вместо этого вычитите *полное* значение вреда из ЕЖ! Если падение калечит конечность, бросьте 1к. При результате 5-6 будут повреждены *все* конечности этого типа, но это не нанесет дополнительного вреда.

## Угол столкновения

Угол, под которым происходит удар, может изменить скорость, что повлияет на повреждения. Это особенно важно учитывать при столкновении двух перемещающихся объектов!

**Лобовое (Head-On):** при лобовом столкновении между двумя движущимися объектами скорость при столкновении будет равна сумме скоростей обоих объектов! Более медленный объект не может нанести больше кубиков вреда, чем более быстрый.

**Вдогонку (Rear-End):** если более быстрый объект врежется в более медленный сзади, скорость при ударе будет равна скорости быстрого объекта минус скорость медленного. Ударяемый объект не может нанести больше кубиков вреда, чем ударяющий.

**Боковое и падение (Side-On):** если движущийся объект ударяет в неподвижный или в движущийся перпендикулярно ему, скорость движения при столкновении считается равной скорости падающего объекта. Ударенный объект не может нанести больше кубиков вреда, чем врезающийся в него.

**Пример:** машина с 60 ЕЖ, движущаяся со скоростью 50 миль в час (Скорость 25) ударяет в пешехода с 10 ЕЖ. Пешеход убежал от машины со скоростью 5, так что это будет считаться столкновением «вдогонку». Скорость при ударе будет равна 25 (машина) - 5 (пешеход) = 20. Машина наносит пешеходу  $(60 \times 20) / 100 = 12$ к тупого вреда; пешеход машине -  $(10 \times 20) / 100 = 2$ к тупого вреда.

*При столкновении открытого транспорта рассчитайте также отбрасывание пассажиров. На это расстояние они вылетят из машины...*

## Сдвигание

Если Модификатор размера ударяющего объекта превосходит МР объекта-жертвы на два и больше (например, если автомобиль сбивает пешехода), ударяющий объект сдвигает его. Это наносит дополнительный тупой вред: бросьте прямой вред для СЛ, равной половине ЕЖ ударяющего объекта (или половина его значения СЛ, если таковое имеется). Даже медлительный слон или танк может сдвинуть неудачника, не уступившего дорогу. Это правило не применяется к падениям.

Всеми объектами с агрибутом СЛ можно при желании «давить» цель; см. *Топтание* (с.404).

## Столкновение и пассажиры

Все, находящееся *внутри* объекта, *внезапно* остановившего движение при падении или столкновении (падающий лифт, машина в аварии и т.д.) получает повреждения. Определите скорость, потерянную при «остановке» и рассчитайте повреждения от падения на данной скорости. Привязные ремни дадут СП 5 против этого повреждения, подушки безопасности - СП 10. При столкновении открытого транспорта рассчитайте также отбрасывание от нанесенного повреждения - для всех, кто не был пристегнут. Это будет расстояние, на которое они вылетят из машины...

## ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Если неизолированный персонаж подвергается воздействию электричества, он может пострадать. Эффекты электрического шока *сильно* различаются - от секундного оглушения до мгновенной смерти. Этот раздел поможет Мастеру правильно назначить данные эффекты персонажу. Если определенные атаки или сцены дают другие правила, новые правила имеют высший приоритет, чем нижеприведенные.

Все электрическое повреждение делится на два класса: *смертельное* и *несмертельное*. В любом случае металлическая броня (латы, например) дают против электрического вреда лишь СП 1 - а если жертва заземлена, она будет *привлекать* электричество, что дает атакующему +2 на бросок попадания.

## Несмертельное электрическое повреждение

Высоковольтный ток, но обладающий низкой силой убивает не очень часто, но может вызвать оглушение и даже потерю сознания. Это называется «несмертельным» электрическим повреждением. Примерами могут послужить электрические станнеры, реальные электрические ограды и статические разряды в холодный сухой день. При разряде Мастер должен потребовать немедленного броска ЗД.

**Модификаторы:** от +2 за короткое замыкание электрического прибора вплоть до -3..-4 за специальное

оглушающее оружие. Неметаллическая броня дает премию, равную ее СП - но *поверхностный* разряд (например, от скотогонки) обычно стремится обойти броню, чем пройти сквозь нее, и за это получает Делитель брони (0,5), а энергетическое оружие, созданное для пробивания брони может иметь Делитель брони (2) или даже (5).

При провале броска жертва оглушена. Моментальный разряд (статическое электричество, электролазер и т.д.) оглушает на одну секунду, после чего жертва может кидать ЗД каждую секунду для восстановления. Продолжительное воздействие (электрическая ограда, оглушающее оружие и т.п.) оглушает на все время, пока жертва касается источника разряда, и ещё (20-ЗД) секунд после этого, минимум на 1 секунду. Затем жертва может каждую секунду делать бросок ЗД для восстановления. Базовый модификатор за силу разряда (но не за СП) применяется и ко всем броскам восстановления.

*Электромышечное нарушение (ЭМН, Electromuscular Disruption, EMD):* некоторые виды ультратех оружия используют настолько мощные импульсы, что они вызывают судороги. Бросок ЗД делается с -5, а если жертва проваливает его, она парализуется, а не оглушается. Все остальные эффекты идентичны вышеописанным.

## Смертельное электрическое повреждение

Мощные электрические разряды обугливают плоть и наносят реальное повреждение; они могут даже вызвать остановку сердца! Это называется «смертельным» электрическим повреждением. Примеры - высоковольтные линии, молнии (природные и магические) и киношные ограды под напряжением.

Разряды такой силы наносят *обжигающие* повреждения: всего от 1к-3 до 3к в домашних условиях, но до 6к и выше при попадании молнии, контакте с высоковольтными ЛЭП и т.д. Жертва, получившая *такое* повреждение, также должна сделать бросок ЗД с -1 за каждые 2 единицы полученного вреда. При провале она теряет сознание на все время контакта с электричеством, и плюс (20-ЗД) минут после его прекращения (минимум 1 минута). Она получает -2 ЛВ ещё на (20-ЗД) минут после восстановления. Провал на 5 и больше, и любой критический провал вызывает сердечный приступ; см. *Смертельные состояния* (с.429). Смертельные электрические повреждения также вызывают эффект «замыкания» у обладателей недостатка Электроника (с.134).

*Местное ранение:* атаки, не влияющие на организм в целом – включая большинство магических атак электричеством – вызывают боль и ожоги, но не потерю сознания и остановку сердца. Считайте это как обычные обжигающие повреждения, но жертва также должна выполнить бросок ЗД со штрафом -1 за каждые 2 ЕЖ повреждения. При провале она оглушена на одну секунду, после чего каждую секунду позволен бросок ЗД для восстановления. Если повреждение пришлось в руку или кисть, субъект также должен сделать бросок Воли, или выронит все, что держит в этой руке.

## Огонь

Контакт с пламенем наносит обжигающие повреждения. Эффекты этих ран вы можете найти в разделах *Модификаторы урона и раны* (с.379) и *Зоны попадания* (с.398). Ниже приведены некоторые особые правила.

### Источники огня

Приключенцы часто встречают горючее масло (см. *Коктейли Молотова и бутылки с маслом*, с.411), огнемётное оружие, природные атаки и боевую магию (см. *Заклинания огня*, с.246)... не говоря уже о горящих развалинах, оставленных этими атаками!

Если вы провели в огне лишь часть хода (например, пробежали через огонь), то получаете 1к-3 обжигающего вреда. Если же вы провели в огне (обычной интенсивности) весь свой ход – или горите сами – то получаете 1к-1 вреда в секунду. Очень интенсивный огонь наносит больше вреда; к примеру, расплавленный металл или горн нанесет не меньше 3к вреда в секунду! Во всех случаях используются правила *Обширных повреждений* (с.400).

Продолжительное пребывание в огне может привести к быстрому перегреву и потере усталости даже если огонь не может нанести вам прямого вреда из-за СП. См. *Жара* (с.434).

*Зажигательные атаки:* любая атака с модификатором *Зажигательная* (с.105) наносит единицу обжигающего вреда дополнительно к остальным повреждениям; по сути, это связанная обжигающая атака на 1 вреда. Примерами могут послужить факелы (см. *Факелы и фонари*, с.394) и горящие стрелы (см. *Горящие стрелы*, с.410). Современные трассирующие пули тоже относятся к этой категории.

## ПОДЖИГАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Все материалы разделены на шесть «категорий воспламеняемости», в зависимости от количества зажигающего или ожевого вреда, необходимого для их воспламенения:

*Сверхгорючие (Super-Flammable)* (порох, эфир): незначительный вред (даже огонь свечи).

*Высокогорючие (Highly Flammable)* (спирт, бумага, трут): 1.

*Горючие (Flammable)* (сухое дерево, растопка, масло): 3.

*Огнестойкие (Resistant)* (заготовленное дерево, одежда, кожа, веревки): 10.

*Огнеупорные (Highly Resistant)* (зеленое дерево, плоть): 30.

*Негорючие (Nonflammable)* (кирпич, камень, металлы, огнеупорные синтетические материалы): Н/Д.

Источник огня (включая любые зажигательные атаки), нанесший указанное количество обжигающего вреда за один бросок, немедленно воспламеняет материал. Вред от сфокусированных огненных атак делится на 10. Если огонь не смог распространиться сразу же, но мог бы сделать это при *лучшем* результате броска повреждений, то броски повторяются каждый ход, пока огонь находится в контакте с материалом. Даже если пламя не может нанести достаточного количества вреда, оно может поджечь предмет при длительном воздействии. Каждые 10 секунд контакта делается бросок 3к. Материалы на одну категорию выше (например, Горючие материалы, получающие по 1 единице в секунду) загорятся при результате 16 и меньше; на две категории выше (Горючие материалы, касающиеся пламени свечи) – при результате 6 и меньше.

Когда материал загорается, он может воспламенять и прилегающие объекты. Для этого делаются отдельные броски, основанные на повреждениях данного пламени (1к-1 вреда в секунду для обычного огня).



## Воспламенение

При получении не менее 3 единиц базового обжигающего вреда за один удар загорается часть одежды жертвы. (Заклинение Воспламенение вызывает этот эффект на третьем уровне, см. с.246). Это наносит 1к-4 обжигающего вреда в секунду и очень отвлекает (-2 ЛВ, если огонь может повредить жертве). Чтобы избавиться от огня, жертва должна сбить его руками. Это требует броска ЛВ, и каждая попытка – манёвр Подготовки.

Если один удар нанес 10 и больше базового обжигающего вреда, загорается вся одежда. Огонь тогда наносит 1к-1 обжигающего вреда в секунду и очень отвлекает (-3 ЛВ, если жертва не катается по земле). Чтобы сбить огонь самостоятельно, надо кататься по земле. Это бросок ЛВ и три манёвра Подготовки. Прыжок в воду – всего одна секунда, и мгновенно тушит огонь.

Если деревянный щит получит 10 и больше обжигающего вреда в одну секунду, носитель его получает -2 ЛВ и 1к-5 обжигающего вреда в секунду, пока не сожжёт огонь или не бросит щит.

*Мокрую или одетую под доспехи одежду почти невозможно поджечь. С другой стороны, воздушные наряды, кружевные оборки и т.п. загорятся даже получив всего единицу обжигающего вреда!*

В любом случае не забывайте применять и эффекты болевого шока, если пламя наносит вред!

Вышесказанное подразумевает обычную одежду. Броня неплохо защищает против огня; одежда, надетая поверх доспехов (плащ, например), может загореться, но СП брони будет защищать от ожогов. Мокрую или одетую под доспехи одежду почти невозможно поджечь. С другой стороны, воздушные наряды, кружевные оборки и т.д. загорятся даже получив всего единицу обжигающего вреда!

Не забывайте делить повреждения от направленных обжигающих атак на 10, когда используете вышеприведенные правила.

## Гравитация и ускорение

Изменение гравитации может оказаться опасным. Эти правила описывают влияние гравитации на здоровье; ее влияние на различные действия вы можете най-

ти в параграфе *Различная гравитация* (с.350).

## Синдром адаптации к невесомости («Космическая болезнь»)

Персонажи, непривыкшие к микро- или нулевой гравитации («свободному падению») могут чувствовать тошноту и дезориентацию при постоянном ее воздействии. В начале свободного падения делается бросок против *высшего* из значений ЗД и Свободного падения. Недостаток Космической болезни (с.156) дает -4.

При успешном броске вы не получаете неприятных эффектов. При провале вы чувствуете тошноту (см. *Воздействия*, с.428), которая может вызвать рвоту. Если вас вырвет, когда вы находитесь в герметичном костюме, то вы можете задохнуться; это рассчитывается как утопление (см. *Плавание*, с.354). Каждые 8 секунд делайте бросок против *лучшего* из ЗД и Свободного падения для восстановления. Если вы страдаете от Космической болезни, то *не можете* адаптироваться!

## Быстрое ускорение

Когда вы испытываете *внезапное* ускорение («G-усилие»), не менее чем в 2,5 раз превышающее ваш родной уровень гравитации, сделайте бросок ЗД. В этих условиях родная гравитация ниже 0,1G считается за уровень 0,1G.

*Модификаторы: -2 за каждое удвоение ускорения (-2 при 5× превосходстве, -4 при 10× и т.д.); +2, если вы сидите или лежите ничком, или -2, если висите вверх ногами.*

При провале вы теряете количество ЕУ, равное значению провала. При критическом провале вы также испытываете помрачение сознания на 10 секунд, помноженные на значение провала.

Внезапное ускорение также может вас отбросить на твердые предметы. Если это случается, рассчитывайте столкновение с этим объектом на скорости, равной 10 × G-усилие ускорения.

## ЖАРА

В обычную жаркую погоду вы не будете испытывать неприятных эффектов, если остаетесь в тени и не очень много двигаетесь. Но если вы будете *активно* работать при температуре воздуха, на 10° превышающей комфортную – для людей без Устойчивости к температуре (с.93) этот порог составляет 80°F – каждые 30 минут вы должны будете сделать бросок ЗД или основанный на ЗД бросок умения *Выживание* (пустыня), что лучше.

*Модификаторы: штраф, равный уровню нагрузки (-1 за Лёгкую, -2 за Среднюю и т.д.); -1 за каждые лишние 10° температуры.*

Провал приведет к потере 1 ЕУ. При критическом провале с вами случается тепловой удар: потеряйте 1к ЕУ. Как обычно, когда ЕУ снизятся до 0, вы начнете терять по 1 ЕЖ вместо 1 ЕУ. Вы не сможете восстановить потерянные из-за жары ЕУ и ЕЖ, пока не попадёте в прохладную среду.

Кроме того, при температуре, на 30° превышающей комфортную (91-120°F для людей), вы будете каждый раз терять дополнительно 1 ЕУ из-за обезвоживания. При температуре на 60° выше комфортной (121-150°F для людей) это значение увеличится до 2 ЕУ.

*Сильный жар:* человеческая кожа начинает *обгорать* при 160°; расчёт повреждений находится в параграфе *Огонь* (с.433). Даже если получаемый вред не проходит через ваши СП, вы будете быстро перегреваться, если окружающая температура в 6 раз превышает ширину вашей комфортной зоны (например, в огне). Через 3×СП секунд делайте каждую секунду бросок ЗД. При провале вы теряете 1 ЕУ. Против обжигающего вреда ваши СП предоставляют свою обычную защиту, но совершенно не спасают от потери ЕУ.

*Солнечные ожоги:* пробыв на ярком солнце весь день, альбиносы окажутся почти при смерти; светлокоткие европейцы будут чувствовать себя очень плохо (1к-3 вреда). Смуглые персонажи могут ощущать зуд, но не окажутся в опасности. Все подорожности – на усмотрение Мастера.

*Броня:* одетая броня защитит от солнечных ожогов и даст свою обычную защиту против обжигающего вреда – но только броня, предоставляющая Устойчивость к температуре (из-за охлаждения или теплоизоляции) может предотвратить потерю ЕУ от перегрева. Эта способность становится стандартной для скафандров и боевой брони с ТУ9+.

## ДАВЛЕНИЕ

Опасное повышение давления приключенцы чаще всего смогут встретить в сверхплотных атмосферах (см. *Атмосферное давление*, с.429) или на большой глубине под водой (где давление увеличивается на 1 атмосферу за 33 фута глубины). Давление, превосходящее ваше привычное – 1 атм. для людей – не обязательно приведет к немедленной смерти, но остается довольно опасным.

**2× превышение давления:** если вы после пребывания в таких условиях вернетесь в условия обычного давления, то рискуете пострадать от кессонной болезни. Обладатели Устойчивости к давлению 1 подвергаются такому риску только при возвращении из условий 10× давления. С Устойчивостью к давлению 2 или 3 вы полностью иммунны к декомпрессии.

**10× превышение:** вас может просто раздавить! Сразу при попадании в эти условия, и каждую минуту после этого вы должны делать бросок ЗД+3, со штрафом -1 за каждое 10-кратное превышение. При провале вы теряете количество ЕЖ, равное значению провала. Если ваш Модификатор размера +2 и больше, повреждения умножаются на МР. При наличии Устойчивости к давлению 2, читайте соответственно «100× превышение» и «-1 за каждое 100× превышение». Обладатели Устойчивости к давлению 3 не получают повреждений от давления.

## Декомпрессия

Когда вы дышите сжатым воздухом (например, используйте акваланг), ваша кровь и ткани поглощают некоторое количество азота из вдыхаемого воздуха. При возвращении к нормальному давлению – «декомпрессии» – азот выходит из тканей в кровь, формируя микроскопические пузырьки в крови и мышцах. Это может вызвать сильную боль, повредить сосуды или даже привести к смерти. Данные симптомы называются «кессонной болезнью».

Вы рискуете получить ее эффекты, когда возвращаетесь в нормальные для себя условия после пребывания в среде, где давление превышает ваше родное в два и более раз (в 10 раз, если у вас есть Устойчивость к давлению 1). Чтобы этого избежать, декомпрессия должна проводиться *медленно*, с остановками в промежуточных условиях, что позволяет азоту выделяться без вреда для организма.

Для расчета необходимого для декомпрессии времени дайверы и скалолазы используют специальные таблицы, где данные основаны на времени пребывания в условиях повышенного давления. В игровых целях, в условиях давления до 2 атм. (около 33 футов глубины) человек может работать сколько угодно времени, и возвращаться, не подвергаясь риску. При давлении до 2,5 атм. (50 футов глубины), человек может безопасно находиться около 80 минут, и возвращаться с нормальной скоростью. Более высокие уровни давления уменьшают время безо-

пасного нахождения, не требующее медленной декомпрессии: при 4 атм. (100 футов) оно составляет около 22 минут; на 5,5+ атм. (150 футов глубины) безопасного периода не будет.

Безопасная декомпрессия предполагает медленное понижение давления – естественное (медленное – за несколько часов – всплытие) или в декомпрессионной камере. Необходимое для этого время увеличивается с ростом давления и времени пребывания в нем, и может достигать нескольких часов – и даже дней.

Если вы не смогли провести медленную декомпрессию, сделайте бросок ЗД. Только при *критическом успехе* вы не получите никаких вредных эффектов. При обычном успехе вы испытываете чрезвычайно сильную боль (см. *Состояния недееспособности, Агония*, с.428); для восстановления делается бросок ЗД каждый час. *Провал* приведет к потере сознания или болезненному параличу; сделайте бросок ЗД ежедневно, каждый провал приводит к потере 1к ЕЖ. После восстановления сознания вы испытываете боль – как указано выше. *Критический провал* приводит к мучительной смерти. Рекомпрессия в более высокое давление позволит вам делать броски ЗД+4 каждые 5 минут для восстановления от любых эффектов, кроме смерти.

*Мгновенное* уменьшение давления может также привести к взрывной декомпрессии; см. *Вакуум* (с.437). Все эффекты накопительны!

## РАДИАЦИЯ

Радиация угрожает героям высоких ТУ в виде солнечных вспышек, космических лучей, облучения, радиоактивных материалов и смертоносного оружия (ядерных бомб, заряженных частиц и т.д.). Облучение измеряется в радах. Чем больше вы получаете *радов* облучения, тем больше шансов проявиться болезни.

Когда персонаж подвергается облучению, Мастер должен отметить дозу и дату ее получения. Каждая доза рассеивается отдельно от других; это начинает происходить через 30 дней со скоростью 10 рад в день. Однако, 10% от исходной дозы *никогда* не будут выведены (без использования ультра-технологий, магии и т.д.).

**Пример:** техник, обслуживающий реактор, провел день в условиях облучения, и получил дозу в 200 рад. Через 30 дней эта доза *начинает уменьшаться* со скоростью 10 рад/день. Ещё через 18 дней в организме останется всего 20 рад – 10% от 200 рад – и выведение остановится.

## РАДИОАКТИВНЫЕ УГОРОЗЫ

**Космические лучи (Cosmic Rays):** постоянная опасность для космических путешественников. Наносит 1 рад/неделю. Защищают от этих лучей только массивные щиты.

**Осадки (Fallout):** микроскопические радиоактивные частицы – например, возникающие при наземном ядерном взрыве. Наносят 2-5 рад/мин в течение нескольких часов после взрыва, и по несколько рад/час до следующего дня. Если вы вдыхаете или употребляете эти осадки (например, через зараженную пищу или воду), попавший внутрь материал будет вызывать продолжительные эффекты (см. ниже).

**Авария на АЭС (Fission Plant Accident):** 1.000 рад/час и больше! Но это только вблизи (в реакторе, например); разделите дозу на квадрат расстояния (в ярдах) до источника.

**Проглоченный радиоактивный материал (Ingested Radioactive Material):** плутоний, радий-226, уран-235 и т.д. Даже крохотные дозы могут вызывать облучение от 1 рад/день до нескольких рад/мин., в зависимости от изотопа. (Некоторые из радиоактивных материалов – плутоний, например – также крайне ядовиты!)

**Природные атаки (Innate Attack):** атака с модификатором Радиация (с.105) наносит по 1 рад за единицу повреждений.

**Ядерный взрыв (Nuclear Blast):** одна мегатонна, взорванная в космосе или воздухе на расстоянии 2.000 ярдов: 6.600 рад!

## Воздействие радиации на живых существ

Когда живое существо накапливает хотя бы 1 рад (но не чаще одного раза в день при постоянном облучении от данного источника), оно должно сделать бросок ЗД. Ниже, в *Таблице эффектов радиации*, найдите текущую накопленную дозу в одноименном столбце. К вышеуказанному броску примените премию, указанную в столбце «ЗД». Затем сделайте бросок. При критическом успехе используйте первый результат из столбца «Эффекты», при обычном – второй, третий – при провале, а последний – при критическом провале.

### Таблица эффектов радиации

Накопленная доза	ЗД	Эффекты
1-10 рад	+0	-/-/А/В
11-20 рад	+0	-/А/В/С
21-40 рад	+0	А/В/С/Д
41-80 рад	-1	А/В/С/Д
81-160 рад	-3	А/В/С/Д
161-800 рад	-4	А/В/С/Д
800-4.000 рад	-5	С/Д/Е/Е
Более 4.000 рад	-5	Д/Е/Е/Е

–: данная доза не оказала заметного эффекта, но продолжает накапливаться.

**А: радиация вызывает ожоги и хроническое соматическое заболевание.** Через ЗД часов после облучения потеряйте 1к ЕЖ и получите Низкий болевой порог на одну неделю (обладатели Высокого болевого порога теряют его, а не приобретают недостаток). Когда вы восстановитесь, сделайте два броска ЗД с модификацией по таблице: один, чтобы избежать бесплодия, а другой – против приобретения Смертельной болезни (1 год). Любой из этих эффектов приобретаетесь лишь при критическом провале.

**В: гематопэтический синдром.** Аналогично А, но кроме того через ЗД часов вы ощущаете тошноту (см. *Раздражающие состояния*, с.428) на дальнейшие (40-ЗД) часов; теряете по 1к от ЛВ, ИН и ЕУ; а также приобретаете недостаток Гемофилия. Каждый день делайте бросок ЗД с указанным в таблице модификатором. При критическом успехе вы восстанавливаете по 2 единицы потерянных ЛВ, ИН и ЕУ; при обычном – по одному единице; при провале вы не ощущаете улучшения; критический провал вызывает потерю ещё по 1 из указанных атрибутов и тошноту в течение всего дня. После восстановления всех потерянных ЛВ, ИН и ЕУ вы избавляетесь от гемофилии и не нуждаетесь в дальнейших бросках ЗД.

**С: кишечный синдром.** Аналогично В, но за 1к/2 недели вы теряете все волосы и должны ежедневно делать бросок ЗД. При критическом провале вы теряете 1к ЕЖ, при обычном провале – 2 ЕЖ; при успешном броске вы терпите 1 единицу вреда; и наконец при критическом успехе получение дальнейших повреждений останавливается, и начинается период восстановления (а волосы начинают расти снова). До того момента, как повреждение прекратится, вы имеете Восприимчивость к болезни -3 (с.158) и страдаете от постоянной тошноты. Если вы из-за облучения теряете свыше 2/3 ваших ЕЖ, то начинают выпадать зубы и ногти.

**Д: смертельная лучевая болезнь.** Как и С, но потеря ЕЖ начинается уже через 1к/2 дней, и даже критический провал не останавливает потерю ЕЖ, а лишь откладывает ее на сутки. Смерть – лишь вопрос времени.

**Е: быстрая мозговая смерть.** Через один час вы теряете по 1к ЛВ, ИН и ЕУ; получаете 1к вреда, приобретаете Гемофилию, Низкий болевой порог, Восприимчивость к болезни; а также страдаете от тошноты. Каждый час делайте бросок ЗД. Критический провал приводит к мгновенной смерти от кровоизлияния в мозг; обычный провал – потеря ещё по 2 единицы из ЛВ, ИН и ЕУ, и ещё 2 единицы вреда; успешный бросок – потеря всего одной единицы каждого параметра; критический успех – атрибуты в этот час не снижаются.

**Прочие эффекты:** в дополнение к вышеуказанным эффектам, получение за один раз дозы 200+ рад вызывает бесплодие и слепоту на 1к месяцев; доза свыше 500 рад – навсегда. Накопление дозы свыше 100+ рад увеличивает риск врожденных дефектов ваших детей. Когда у вас появляется ребенок, сделайте бросок ЗД – с +3, если вы отец. При провале ребенок рождается с неким дефектом (на усмотрение Мастера).

### Радиация и нелюди

Вышеописанные эффекты применяются к людям и большинству других млекопитающих. Другие существа могут иметь Устойчивость к радиации (с.79).

**Механизмы** не подвержены воздействию радиации, если не имеют недостатка Электроника (с.134). В этом случае при каждом накоплении 100 рад, механизм делает бросок ЗД с базовой премией +4, но с -1 за каждые 100 рад дозы. При провале работа систем прекращается до проведения ремонта. При критическом провале машина уничтожена (все хранимые данные также потеряны).

## Защита от радиации

Наличие любого препятствия между вами и источником радиации дает Степень защиты (СЗ), уменьшающую получаемую дозу. Разделите дозу на СЗ; к примеру СЗ 100 приведет к получению всего 1/100 исходной дозы. Полдюйма свинца, 1,5 дюйма стали или 750 ярдов воздуха дают СЗ 2; ярд воды дает СЗ 8; ярд земли – СЗ 27; ярд бетона – СЗ 64. Защитные свойства по-разному защищают от разных видов радиации. Излучение от солнечных вспышек и планетарных поясов (как пояс Ван Аллена) состоит преимущественно из электронов и альфа-частиц: умножьте СЗ на 20. Против космической радиации СЗ делится на 100!

### Лечение лучевой болезни

Все цены даны за курс терапии.

На ТУ7 доступны препараты, вдвое снижающие получаемую дозу облучения, если доза препарата (\$500) принята за 1к-3 часов до облучения. Хелатирующие препараты также полезны для выведения радиоактивных частиц из вашего организма; одна доза (\$500) уменьшает количество радикалов в организме вдвое через 3 дня и полностью выводит ее через неделю. Это не влияет на дозу облучения, уже поглощенную! На ТУ8 современные препараты (\$500) изолируют и выводят радикалы уже через 12 часов.

С ТУ9 новейшие противорадиационные препараты и клеточные нанотехнологии (\$1000) могут дать +3 к броскам ЗД против облучения на целых две недели.

На ТУ10+ нанотехнологические способы восстановления клеток и омоложения организма могут полностью избавить от эффектов радиации, если жертва ещё жива.

## МОРСКАЯ БОЛЕЗНЬ

Находящиеся на борту плывущего корабля (кроме крупных современных лайнеров, оборудованных стабилизаторами) в первый день плавания должны сделать бросок против морской болезни. Используются правила по недостатку Морская болезнь (с.144) – но если у вас этого недостатка нет, бросок делается против ЗД+5, и при успехе на 5 и больше или критическом успехе вы вообще не ощущаете неприятных эффектов.

## Удушье

Если вы полностью лишены воздуха – см. примеры в *Действия после захвата* (с.370), *Удушье* (с.370) и *Задержка дыхания* (с.351) – то теряете по 1 ЕУ в секунду. Если вы тонете после проваленного броска Плавание, вы можете ухватить немного

воздуха, но также вдыхаете и воду: каждые 5 секунд делаете бросок Плавания; Провал обойдется вам в 1 ЕУ (см. *Плавание*, с.354).

При 0 ЕУ вы должны делать каждую секунду бросок Воли, или потеряете сознание. Скорее всего, вы умрете без помощи (см. *Затраты усталости*, с.426). Независимо от оставшихся ЕУ и ЕЖ, вы умрете, проведя четыре минуты без воздуха.

Если вы вдохнете чистый воздух до того, как умрете, то больше не теряете ЕУ и начинаете восстанавливать их с обычной скоростью (см. *Восстановление от усталости*, с.427). Если вы потеряли сознание – то очнетесь, когда вернетесь в 1 ЕУ. Если вы тонули, то спасателю *необходимо* сделать бросок Первой помощи, чтобы удалить воду из ваших легких – см. *Резанимация* (с.425).

Если вы не получили воздуха дольше двух минут, сделайте бросок ЗД, чтобы избежать постоянного повреждения мозга: -1 ИН.

## ВАКУУМ

Вакуум – это отсутствие воздуха, но данные правила применяются и при условном присутствии атмосферы («следы»), где воздуха также *почти* нет. Если вы окажетесь в вакууме без должной защиты (скафандр или преимущество Устойчивость к вакууму), используйте нижеследующие правила.

*Дыхание в вакууме:* вы не можете задерживать дыхание в вакууме – и можете повредить легкие, если попытаетесь это сделать (1к вреда). Если вы выдохнете и оставите рот открытым, то можете пользоваться кислородом в вашей крови в течение *половины* времени, указанного в разделе Задержка дыхания (с.351). Затем вы начнете задыхаться (см. *Удушье*, с.436).

*Взрывная декомпрессия:* когда окружающее давление *внезапно* уменьшается от нормального до сверхмалого или нулевого («раз-

рыв»), биологические жидкости закипают, сосуды рвутся, а барабанные перепонки лопаются. Получите немедленно 1к вреда, и сделайте бросок ЗД, чтобы избежать эффектов кессонной болезни (см. *Кессонная болезнь*, с.435). Также сделайте бросок ЗД+2 для каждого глаза; провал приводит к получению недостатков Одноглазый или Слепота. Наконец, бросьте ЗД-1, чтобы избежать Тугоухости. Длительность этих недостатков рассчитывается по правилам *Длительность увечий* (с.422).

Экстремальные температуры. Вакуум сам по себе не является «холодным» или «горячим», но в условиях отсутствия воздуха затененные поверхности быстро станут очень холодными, а освещенные солнцем – чрезвычайно горячими. Например, на Луне в течение одного лунного «дня» температура может варьироваться от -243°F (ночью) до 225°F (в полдень).

## ЯДЫ

Яды могут оказаться на оружии; дротиках, иглах и копьях в ловушках; в питье и пище, предложенной коварными врагами; и в любом другом месте, где вы можете их даже не ожидать. Люди – не единственные существа, способные вас отравить. Змеи, насекомые и некоторые другие существа имеют природные яды (обычно вводимые через кровь) – а употребление в пищу неподходящих растений и животных может обеспечить вам некоторое количество пищевого яда.

### ОПИСАНИЕ ЯДОВ

Описание яда включает его название, способы введения, задержку перед началом действия, бросок сопротивления, эффекты (повреждение и симптомы), и стоимость дозы – и, зачастую, количество яда, составляющее эту дозу, рекомендации по использованию и скрытию яда и методы его лечения (включая антитоты).

Яд может иметь несколько комплексов эффектов. К примеру, слезоточивый газ – респираторный (с одним набором эффектов), но также действует через зрение (что вызывает другие эффекты).

### Способ попадания

Яд может попадать в организм жертвы любым из способов:

*Кровяной (Blood Agent):* яд должен попасть на слизистые оболочки (глаза, открытый рот, нос и т.д.) или

в открытую рану. Если яд распыляется или брызгается, он должен попасть в одну из этих уязвимых областей (плюющаяся кобра должна целиться в лицо). Если яд имеет вид газа или распыляется по большой области, иммунны только обладатели Герметичности (с.82) – или *комбинации* Не дышит (с.49) или Фильтрация воздуха (с.71) с Глазной мембраной (с.71) или Защищенным зрением (с.78). Эти преимущества могут быть природными или предоставленными снаряжением.

*Контактный (Contact Agent):* чтобы яд подействовал, его нужно вдохнуть или позволить ему попасть на незащищенную кожу. Если он используется для отравления контактного оружия, для отравления цели при ударе необходимо попасть в незащищенную доспехами кожу. Если этот яд – газ или распыляется по обширной области, то он подействует на всех в зоне поражения, не обладающих преимуществом Герметичность (природным или полученным от скафандра, транспорта и т.д.).

*Пищевой (Digestive Agent):* жертва должна проглотить яд. Этот вариант распространен среди ядовитых растений и токсичных веществ – таких, как мышьяк. Если яд имеет слабый, но характерный вкус, Мастер может позволить жертве сделать бросок Вкуса или умения Яды, основанного на Восприятии, с базовым штрафом -2, но с +2 за каждое удвоенное дозы – чтобы заметить присутс-

твие яда вовремя. Яды, которые легче обнаружить, дадут премию; яды, которые обнаружить сложно или чей вкус маскируется питьем или пищей, дадут штрафы на этот бросок. Чтобы заставить кого-нибудь проглотить яд, а не выплюнуть его, вы должны схватить его за горло или голову, и держать не менее 10 секунд.

*Инъекционный (Follow-up):* яд должен быть нанесен на колющее или проникающее оружие, либо вводиться с помощью шприца, полых боеприпасов и т.д. Если оружие пробивает СП и наносит *любое* количество вреда, оно вводит яд. Большинство «инъекционных» ядов являются контактными или кровяными, просто вводятся в этом случае минуя кожу.

*Респираторный (Respiratory):* яд – газ, влияющий только на тех, кто вдохнет его. Обычно распространяется по области или в форме конуса (газовые гранаты, распылители, дыхание дракона), но отравленной может оказаться *вся атмосфера!* Полностью от респираторных ядов защищают только преимущества Не дышит или Фильтрация воздуха – но жертва, сделавшая бросок чувств, может заметить наличие яда и задержать дыхание (см. *Задержка дыхания*, с.351). Оглушенные жертвы или находящиеся без сознания вдыхают яд автоматически. Импровизированная маска – например, влажная повязка – дает +1 к ЗД для сопротивления.

*Воздействующий на органы чувств (Sense-Based Agent):* яд воздействует на цель через некоторое чувство. Он не действует на тех, у кого этого чувства нет или обладателей защиты для этого чувства. Яд, действующий через обоняние обычно представляет что-нибудь вроде мерзкого запаха, вызывающего тошноту; подходящие формы защиты – затычки, респиратор или Защищенное чувство (Обоняние). Вещество, воздействующее через зрение – облако газа, раздражающего глаза; от него можно защититься специальными очками, противогазом или преимуществом Защищенное чувство (зрение). Подробно этот вариант описывается в модификаторе *Основано на чувстве* (с.109)

### Задержка

Большинство ядов действуют не моментально, а через несколько секунд или даже часов. Пищевые яды почти всегда действуют через довольно длительный срок.

Дается время задержки для жертв с МР 0. Модификатор размера сильно влияет на срок начала действия: каждые +1 МР удваивают время задержки, каждые -1 МР – уменьшают вдвое. Например, если исходная задержка составляет 1 час, на жертву с МР -2 яд подействует всего через 15 минут.

вый бросок ЗД, то должны все равно делать бросок каждую секунду, пока не подействует яд, либо вы не покинете опасную область. Если в описании яда указана задержка, бросок делается после каждого ее периода, а не каждую секунду.

Некоторые яды специфичны для определенных видов, и не влияют на других. Другие могут быть токсичнее или слабее для разных видов, или изменять свой бросок сопротивления для них. Все эти эффекты – на усмотрение Мастера.

### Эффекты яда

Наиболее распространенные эффекты ядов – *токсические* или *изнуряющие* повреждения. Слабые яды могут снимать всего 1 ЕЖ или ЕУ; более сильные – по 1к и больше. СП не влияет на эти повреждения. Потерянные ЕУ и ЕЖ исцеляются как обычно, но если яд действует в течение нескольких циклов (см. ниже), они не могут быть восстановлены, пока действие яда не закончится!

Повреждающие яды часто воздействуют на жертву постепенно, нанося определенные повреждения через некоторые промежутки времени. Описание таких ядов указывает длительность этого интервала и общее число циклов. Интервал может варьироваться от одной секунды (для быстродействующих ядов) до дня

симптомы, включающие отеки, головную боль и лихорадку. Яды, с токсическими повреждениями, могут вызывать и более серьезные симптомы, возникающие при получении некоего количества повреждений (обычно 1/3, 1/2 или 2/3 ЕЖ жертвы). К примеру, яд может привести к слепоте, если жертва потеряет более 1/2 своих ЕЖ. Все симптомы проходят, когда пострадавший восстанавливает ЕЖ выше указанного порога.

Некоторые яды вызывают и другие эффекты, нежели утомление или повреждения – включая штрафы к атрибутам, состояния недееспособности или раздражения (см. *Воздействие*, с.428), временные недостатки или даже потерю существующих преимуществ (например, алхимический яд, лишаящий Магичности). Обычно жертва имеет право на бросок сопротивления этим эффектам, и все они имеют четко определенную длительность. По умолчанию продолжительность этих эффектов – количество минут, равное значению провала броска сопротивления. При пребывании в ядовитом окружении, проваленный бросок сопротивления означает, что указанные эффекты длятся все время, пока жертва находится в этих условиях, плюс обычная их продолжительность.

### Стоимость дозы

Доступность ядов в продаже – исключительно на усмотрение Мастера: яд может попросту не сохраняться в полезной форме, либо кто-то не желает его продажи. Если яд все же продается, стоимость чаще отражает сложность его добычи – а не эффективность. В большинстве игровых миров торговцы ядами – преступники. Все эти факторы приводят к образованию широкого диапазона цен. Рекомендации можно найти в разделе *Примеры ядов* (с.439)... но Мастер может назначить свои цены, какие посчитает нужным.

### Дозы

Указанная в описании яда характеристика всегда дана для одной «дозы»: количества яда, достаточного для оказания описанных эффектов на одну жертву. Ниже даны дополнительные примечания:

*Контактные яды:* одна доза контактного яда покрывает одну зону поражения.

*Газы и аэрозоли:* одна доза респираторного, кровяного или контактного яда в форме газа или аэрозоля, подействует на одну зону поражения на одну жертву. В случае с респираторными ядами, этой зоной должно быть *лицо*. Десяти доз будет достаточно, чтобы подействовать на всех в комнате (скажем, в радиусе 2 ярдов).

### Особые способы попадания яда

Есть варианты способов попадания яда в организм:

*Накопление:* яд может оказаться слабым при наличии небольшой дозы, но станет опасным при длительном воздействии. Мастер должен определить длительность воздействия для замены «дозы». Оно может рассчитываться исходя из времени (токсичная атмосфера, требующая почти часа воздействия) или основываться на массе жертвы или ее размере (СЛ/10 унций жидкости, ЗД/5 таблеток и т.д.). Подробный пример в разделе *Выпивка и опьянение* (с.439)

*Остаточный газ:* респираторный или воздействующий на область контактный или кровяной яд обычно сохраняется в течение 10 секунд или больше – в зависимости от ветра. Некоторые из контактных ядов могут оставлять ядовитые осадки на подвергшихся воздействию поверхностях до тех пор, пока те не будут смыты.

### Бросок сопротивления

Некоторые яды позволяют жертве сделать бросок ЗД для сопротивления. Он делается после первичной задержки и каждого периода действия, если проходит указанное время. Зачастую есть модификатор: сопротивление слабым ядам может делаться по ЗД+2, но существуют и невероятно токсичные, сопротивление которым может потребовать броска против ЗД-8! Самый распространенный вариант – в пределах от ЗД до ЗД-4. СП никогда не влияет на этот бросок.

Если вы находитесь в ядовитом окружении (облаке газа или ядовитой атмосфере) и выполнили пер-

(яды замедленного действия). Общее количество циклов может составлять два, а может – несколько десятков.

Если сопротивляемый яд действует циклично, жертва делает бросок сопротивления в начале каждого цикла. При успешном броске она избавляется от эффектов яда; при провале начинается новый цикл повреждения. Помните, что даже яд, наносящий всего 1 ЕЖ вреда в день может оказаться смертельным, если ему трудно сопротивляться, а количество циклов действия превышает два десятка!

Действие яда всегда сопровождается некоторыми симптомами. Базовое повреждение предполагает

## ПРИМЕРЫ ЯДОВ

*Мышьяк (Arsenic) (ТУ1):* пищевой яд с задержкой в один час, и броском ЗД-2 для сопротивления. Наносит 1к токсического вреда каждый час в течение восьми циклов. \$1/доза. КЛП.

*Яд кобры (Cobra Venom) (ТУ 0):* инъекционный яд с минутной задержкой и сопротивлением против ЗД-3. Наносит 2к токсического вреда каждый час на протяжении шести циклов. Жертва, потерявшая 1/3, 1/2, и 2/3 ЕЖ получает также -2, -4 или -6 ЛВ, соответственно. \$10/доза. КЛП.

*Цианид (Cyanide) (ТУ4):* этот быстродействующий яд смертелен в любом виде. В качестве инъекционного или респираторного яда, он не имеет задержки. Контактным или пищевым ядом он получает задержку в 15 минут. В любом случае, броска ЗД на сопротивление вообще нет! Наносит 4к токсического вреда. \$2/доза. КЛП.

*Горчичный газ (Mustard Gas) (ТУ6):* областной респираторный и контактный яд. Контактный компонент не имеет задержки, сопротивление делается против ЗД-4, и наносит 1 единицу токсического вреда через каждые 8 часов на протяжении 24 циклов. Респираторный компонент - задержка два часа, сопротивление ЗД-1, наносит 1к токсического вреда каждый час в течение шести циклов. \$10/доза. КЛЮ.

*Нервно-паралитический газ (Nerve Gas) (ТУ6):* областной контактный яд, не имеющий задерж-

ки и с броском сопротивления ЗД-6. Наносит 2к токсического вреда, повторяющегося с одноминутным интервалом в течение шести циклов. Обычно также вызывает агонию, паралич, рвоту или судороги; см. *Воздействия* (с.428). \$20/доза. КЛЮ.

*Дым (Smoke):* обычный дым - респираторный яд, воздействующий на область, имеющий задержку в 10 секунд и требующий броска ЗД для сопротивления. Вызывает кашель (см. *Воздействия*, с.428) на все время, пока жертва находится в облаке дыма, и ещё в течение одной минуты за каждую единицу провала броска после выхода из опасной зоны. *Густой* дым может вызывать реальное повреждение. КЛ4.

*Слезоточивый газ (Tear Gas) (ТУ6):* областной респираторный и действующий на зрение. Респираторный компонент не имеет задержки, бросок сопротивления - ЗД-2, вызывает кашель (см. *Воздействия*, с.428). Воздействие на зрение - задержки нет, бросок ЗД-2, вызывает слепоту. Оба эффекта длятся все время нахождения в зоне поражения и плюс ещё по одной минуте за каждую единицу провала сопротивления. Слезоточивый газ непрозрачен. Броски зрения получают от -1 до -3 за каждый ярд распространения газа. \$10/доза. КЛ2.

Персонажи, неготовые к действию горчичного, нервнопаралитического или слезоточивого газа, возможно, должны будут сделать бросок Страх!

*Отравленное оружие:* одной дозы инъекционного яда хватит, чтобы отравить *острие* проникающего или пробивающего оружия или заполняет шприц. Нанесение яда на *режущую* кромку, позволяющее ему попадать в рану при режущих ударах, требует трех доз за каждый ярд дальности. На оружии яд останется до первого успешного удара; три парированных или заблокированных удара стряхнут весь яд. Атаки, не достигшие цели, и те, от которых уклонились, не приводят к потере яда с клинка.

*Изменение доз:* возможно изменить дозу пищевого или инъекционного яда, вводимого через шприц. Каждое удвоение дозы (и цены!) уменьшает задержку и интервал нанесения вреда, удваивает вред, дает -2 к броскам ЗД для сопротивления яду и +2 на все попытки обнаружить яд (включая броски чувств жертвы, Диагностику и Судебную экспертизу при осмотре жертвы яда). *уменьшение* дозы может иметь обратные вышеописанным эффекты, или просто сделает яд неэффективным - на усмотрение Мастера.

### Лечение

Если яд обладает задержкой, есть время на то, чтобы вылечить пострадавшего ещё до получения первых повреждений. Поскольку он не всегда испытывает болезненные симптомы, он должен знать о введении яда, чтобы просить о помощи!

Укусы ядовитых животных обычно очевидны - но Мастер может потребовать броска Натуралиста, чтобы определить, что животное ядовито. Отсасывание яда из раны занимает минуту, требует броска Первой помощи или Врачебного дела с -2, и дает +2 на броски ЗД для сопротивления. Если жертва подозревает отравление пищевым ядом, она или ее друзья могут вызвать рвоту. Это занимает 10 секунд, требует броска Первой помощи или Врачебного дела, и также дает +2 на сопротивление яду. Однако при отравлении некоторыми ядами подобная мера - плохая идея: это может даже *увеличить* повреждения!

Возможно, будет шанс принять противоядие. Противоядия существуют не для всех ядов. Большинство из них действуют только на один яд. *Верно* выбранное противоядие дает жертве премию на сопротивление или даже может полностью аннулировать действие яда.

Медицинское вмешательство - хелатирование, промывание желудка, введение растворов, подача кислорода и т.д. - также может дать премию ЗД, но только если такой уход помогает при данном яде. Оказание такой помощи требует броска Врачебного дела. Премия к ЗД не может превышать ТУ/2 (округляется *вверх*, минимум +1).

Чтобы определить безопасность вызывания рвоты, необходимое противоядие и тактику лечения, вы

должны определить яд. До появления симптомов это может быть не просто! Мастер может потребовать броска против Ядов (для определения остатков яда на стекле, дротике и т.д.), Натуралиста (чтобы определить ядовитое животное) или даже Запугивания (чтобы заставить отравителя назвать использованный яд). Когда жертва получает повреждения, проявляются симптомы. С этого момента определить яд можно также успешным броском Диагностики или Ядов. Если яд действует циклически, верное противоядие или медицинские процедуры могут помочь предотвратить получение *дальнейшего* вреда, предоставив соответствующую премию на последующие броски ЗД.

## ВЫПИВКА И ОПЬЯНЕНИЕ

Если вы за короткое время выпьете слишком много спиртного, то можете получить интоксикацию. Отслеживайте, насколько много вы выпили за каждый час. Для простоты, одна порция равна полной кружке пива (12 унций), бокалу вина (4-5 унций) или рюмке спирта (1,5 унций). В конце каждого часа, в течение которого вы выпили свыше СЛ/4 порций, сделайте бросок против *высшего* из значений ЗД или умения Вечеринки. Если вы продолжаете пить, броски и дальше делаются каждый час.

**Модификаторы:** -1 за каждую лишнюю порцию свыше СЛ/4 в данный час; -2, если вы пьёте на пустой желудок, или +1, если недавно поели; +2 за перк Устойчивость к алкоголю (с.100) или -2 за причуду Чувствительность к алкоголю (с.165).

Каждый проваленный бросок смещает вас на одну ступень (*Трезвый (Sober) – Поддатый (Tipsy), Пьяный (Drunk), потеря сознания* (пьяное оглушение) и *кома*); см. *Воздействия* (с.428). Если штрафы уменьшают ваш бросок до 2 и меньше, критический провал приведет к смещению на целых *три* уровня! Помните, что любой результат, на 10 и больше превышающий эффективное умение – критический провал; к примеру, результат 11+ против модифицированного ЗД 1.

**Розовые слоны:** если вы пьяны, сделайте один дополнительный бросок ЗД+4. При провале вы испытываете галлюцинации (см. *Состояния недееспособности*, с.428).

**Рвотный рефлекс:** если вы пьяны и продолжаете пить, ваш организм попытается очиститься от алкоголя (в конце концов, это яд для него!). Когда проваленный бросок ЗД показывает, что вы теряете сознание или впадаете в кому, сделайте второй, немодифицированный бросок ЗД. При успехе вы не вырубаетесь, но вас начинает рвать; см. *Рвота* (с.429). При критическом провале вы *вырубаетесь*, и вас начинает *рвать* – см. *Удушение* (с.428).

**Отрезвление:** чтобы протрезветь, для начала надо прекратить пить. Через количество часов, равное *половине* общего количества выпитых порций алкоголя, сделайте бросок ЗД. Различные препараты могут дать премию. При успехе вы переходите на одну ступень вверх. Делайте новые броски через указанное количество времени до тех пор, пока не протрезвеете. **Исключение:** чтобы выйти из комы, потребуются медицинская помощь!

**Похмелье:** когда вы напились до степени «Поддатый» или хуже, то при прекращении употребления вы должны сделать бросок ЗД, с -2, если пьяны, или с -4, если потеряли сознание. При провале вы будете страдать от похмелья. Оно возникает через 1к часов после прекращения пьянки – или после пробуждения, если вы легли спать до этого времени – и длится в течение количества часов, равного значению провала вышеуказанного броска. В это время вы страдаете от Средней боли (см. *Раздражающие состояния*, с.428), и приобретаете Низкий болевой порог (или теряете Высокий болевой порог, если он у вас был). Мастер может определить, что пре-

вентивные меры (обильное питье и, возможно, употребление анальгетиков) даст премию к этому броску.

## НАРКОТИКИ

Частое использование веществ, влияющих на сознание, может привести к зависимости от них. Наркоманы имеют недостаток Пристрастие (с.122), и могут страдать от синдрома отмены (см. выделенный блок), если остаются без наркотика.

Ниже приведены правила для трех распространенных категорий препаратов, вызывающих привыкание. Если кто-то получает очень большую дозу, используйте обычные правила для *ядов* со страниц 437-439, если не указано иначе.

### Стимуляторы

Стимуляторы поднимают настроение и придают сил... на время. Сильные – амфетамин, например – восстанавливают 1к ЕУ и дают Самоуверенность (12) и Не спит. Эти эффекты длятся в течение (12-ЗД) часов, минимум – 1 час. После этого принявший тера-

ет *двойное* количество восстановленных ЕУ (например, если его ЕУ были увеличены с 8 до 10, то он остается в 6 ЕУ), и получает недостаток Вспыльчивость (12) и Хроническая депрессия (9) на то же время.

Если персонаж принимает несколько доз за 24 часа, после приема второй и каждой последующей дозы он должен делать бросок ЗД, с накопительным штрафом -1 за каждую дозу после первой. При критическом провале он получает сердечный приступ (см. *Смертельные состояния*, с.429).

Стимуляторы дешевы и вызывают слабое пристрастие. Если они легальны, привыкание к ним – Незначительное пристрастие (-1 очко); если же нелегальны – Пристрастие на -5 очков.

### Галлюциногены

Галлюциногены – ЛСД, мескалин – вызывают дезориентацию, галлюцинации и паранойю. Они могут вызывать психологическую зависимость, но не физиологическую.

## Синдром отмены

Используйте эти правила, если вы пытаетесь избавиться от Пристрастия. Это может происходить, когда персонаж заключен в тюрьму, если он путешествует в местах, где его наркотик недоступен, или потому что он не может себе позволить себе купить его.

Синдром отмены – болезненный процесс, требующий *серии ежедневных бросков Отмены*. Обычно для избавления от привычки требуется 14 успешных бросков (таким образом, это займет не менее двух недель), но Мастер может это число изменить. Когда вы сделаете все эти броски, то должны немедленно выкупить недостаток Пристрастие.

Эффекты бросков Отмены зависят от типа привыкания – *психологического* или *физиологического*.

**Физиологическая зависимость:** ваша жизнедеятельность зависит от приема препарата! Ежедневный бросок отмены делается против ЗД (максимум – 13). Каждый успех на день приближает вас к избавлению от зависимости. Результат провала зависит от доступности наркотика. Если наркотик есть, вы уступаете соблазну и употребляете его; тогда вам придется начинать лечение сначала, если вы ещё хотите избавиться от наркомании. Если же наркотика *нет*, вы теряете 1 ЕЖ и процесс излечения продолжается... но этот день не учитывается в необходимых для избавления 14 бросках. Пока лечение не будет закончено или вы не прекратите эти попытки, потерянные от проваленных бросков отмены ЕЖ не могут быть восстановлены естественным путем.

**Психологическая зависимость:** Вы убедили себя, что не можете жить без наркотика. Броски отмены делают против Воли (максимум – 13). Используйте правила по физиологической зависимости, за исключением того, что при провале броска, если наркотика нет, вы не получаете вреда. Вместо этого вы приобретаете -1 очко за причуду, связанную с наркотиком – на выбор Мастера. Все полученные таким образом причуды исчезнут, если вы сдадитесь и употребите дозу препарата (но в этом случае вам придется начинать лечение сначала). Если же вы держитесь, эти причуды будут вырастать в более серьезные ментальные недостатки. Когда вы сделаете 14 успешных бросков Воли, вы избавляетесь от Привыкания – но должны сделать итоговый бросок Воли. При провале его вы *сохраняете* все причуды и ментальные недостатки, полученные в процессе лечения, навсегда!

Большинство этих препаратов применяются внутрь, их действие начинается через 20 минут. Бросок сопротивления – ЗД-2. При провале принявший испытывает галлюцинации (см. *Состояния недееспособности*, с.428). Они длятся в течение количества часов, равного значению провала броска сопротивления. По истечении этого времени персонаж может делать бросок ЗД-2 каждый час, чтобы избавиться от воздействия наркотика.

Пристрастие обычно стоит -10 очков, если наркотик легален, и -15, если нелегален.

подсевший приобретает их легально, то имеет Пристрастие на -5 очков; иначе – на -10.

*Обезболивающие*: сильные обезболивающие – уровня морфина – используются для избавления от хронической или послеоперационной боли. Привыкание к ним зачастую является побочным результатом законного использования. При приёме внутрь начинают действовать через 20 минут; при инъекции – сразу. Сопротивление – бросок ЗД-4. При провале принявший получает преимущества Высокий болевой порог (с.59),

## ПЕРЕДОЗИРОВКА

Любой, принявший больше двух доз депрессантов, рискует устроить себе передозировку. Разумеется, сюда относится и приём двух разных депрессантов сразу, пусть и по одной дозе. Принятый алкоголь также считается в качестве одной из доз. Взаимодействие препаратов может убить...

Передозировка возникает при критическом провале броска сопротивления нескольким дозам. Как и в случае с любыми ядами, каждое удвоение дозы дает -2 к броску сопротивления – и как для любых бросков успеха, результат, на 10 и больше превышающий эффективное значение – критический провал. Например, героин дает бросок сопротивления ЗД-4. Если человек с ЗД 10 примет двойную дозу, его эффективный бросок ЗД будет равен  $10 - 4 - 2 = 4$ . Передозировка наступит при результате 14 и выше.

Передозировка вызывает потерю сознания на количество часов, равное значению провала броска. Кроме того, препарат подействует в качестве яда с броском сопротивления, равным своему обычному (наиболее сложному, если приняты несколько препаратов); к примеру, ЗД-4 для героина. Препарат нанесет единицу токсического вреда, через каждые 15 минут на протяжении 24 циклов. Если

ЕЖ жертвы снижаются до  $-1 \times \text{ЕЖ}$ , она впадает в кому (см. *Смертельные состояния*, с.429).

## Депрессанты

Депрессанты вызывают вялость, опьянение и (в больших дозах) потерю чувствительности. Все позволяют бросок ЗД для сопротивления. Как и для любого яда, большие дозы дают штраф на этот бросок – см. *Дозировка* (с.438). Чрезвычайно большие количества могут привести к передозировке (см. в рамке). Распространенные депрессанты:

*Седативные препараты*: сюда относятся снотворные, противосудорожные и большинство психиатрических препаратов. Типичное седативное средство принимается внутрь и начинает действовать через 20 минут. Сопротивление – ЗД-2. При провале принявший становится пьяным (см. *Раздражающие состояния*, с.428) на количество часов, равное провальности броска. При постоянном использовании достижение одного и того же эффекта требует все большего и большего увеличения дозы, что увеличивает риск передозировки. Седативные препараты довольно дешевы и быстро вызывают привыкание. Если

Невозмутимость (с.95) и недостаток Лень (с.142), а также испытывает эйфорию (см. *Раздражающие состояния*, с.428). Все указанные эффекты длятся в течение столько часов, насколько был провален бросок. Препараты, достаточно сильные, чтобы вызвать такие эффекты, очень дороги и вызывают стопроцентное привыкание. Пристрастие стоит -15 очков, если препарат легален, и -20, если нет.

*Героин*: это производное опиума иногда используется в медицине. Обычно вводится инъекционным путем, и в этом случае задержки перед началом действия нет. Сопротивление – бросок ЗД-4. Провал приводит к потере дееспособности на количество часов, равное провальности броска – экстаз (см. *Состояния недееспособности*, с.428). Кроме обычного риска передозировки всегда существует шанс, что героин смешан с токсичным «наполнителем»; все эффекты – на усмотрение Мастера. Героин очень дорог, выводит из строя, мгновенно вызывает привыкание и нелегален; Пристрастие к героину – недостаток на -40 очков.



# БОЛЕЗНИ

Недуги и необычные болезни могут поразить любителя приключений в дальних странах. Поиск лекарства – для заболевшей принцессы, от инопланетной чумы или биологического оружия – отличная завязка приключения. Изобретение новых болезней – это замечательная возможность для Мастера проявить нездоровую страсть к творчеству.

Магические и технологические предметы, преимущество Устойчивость (с.80) и высокое значение ЗД могут защитить вас от болезней. Риск заражения возрастает в жарких, влажных районах. Если вы что-нибудь подхватите, то не узнаете об этом, пока не начнут проявляться симптомы болезни... *Мастер* делает проверку при попытке избежать

ее!

## ИНФЕКЦИИ

Заболевание – это *обычно* «зараза», вызываемая микробами и распространяющаяся через заражённых людей и животных – но иногда заболевания бывают вызваны другими причинами! Новости о заражённых зонах распространяются очень быстро; успешный бросок Текущих дел может предупредить путешественников о присутствии инфекции в районе.

Обнаружение местных признаков болезни потребует бросков Диагностики или Врачебного дела, основанных на Восприятии. В зонах, где инфекция переносится животными, исследователю придется изучить инфицированную особь и сделать успешный

бросок Ветеринарии.

## Определение болезни

Болезни определяются почти также, как и яды (см. *Яды*, с.437). Для каждой болезни, встречающейся ИП, Мастер должен указать:

*Направление:* как распространяется болезнь. Обычно они передаются через кровь, при контакте, питании или вдыхании. Эти варианты значат точно то же, что и описанные в ядах; см. *Способ попадания* (с.437)

*Бросок сопротивления:* бросок ЗД, чтобы избежать инфицирования. Любой подвергшийся воздействию должен сделать его – возможно, со штрафом. Большинство инфекций требуют броска от ЗД до ЗД-6. *Длительность* контакта также может повлиять на бросок; см. *Заражение* (с.443). При успешном броске жер-



тва не заражается. При провале – получает инфекцию, но имеет право на дальнейшие броски – по одному на «цикл» действия – чтобы избавиться от болезни.

**Задержка:** инкубационный период – время между заражением и проявлением первых симптомов у провалившей сопротивлению жертвы. Для «среднестатистической» болезни он составляет около 24 часов, но для реальных инфекций может серьёзно различаться.

**Повреждения:** эффекты инфекции в игровых терминах. Обычно это 1 токсического вреда, но может быть и сильнее – до 1к у очень опасных заболеваний. СП не защищает против этого вреда! Симптомы (сыпь, жар, кашель, и т.д.) появляются после того, как субъект начинает получать вреда. Ранение от инфекций не могут быть вылечены, пока жертва не сделает успешный бросок ЗД для восстановления!

**Цикличность:** аналогично циклическим ядам, жертва будет регулярно получать повреждение от инфекции, пока не сделает успешный бросок ЗД или не пройдет максимальное количество циклов. По умолчанию интервал между бросками ЗД – один день. Количество циклов зависит от опасности заболевания: к примеру, потенциально смертельная болезнь может наносить лишь 1 ЕЖ вреда за цикл, но длиться 20-30 циклов.

**Симптомы:** инфекция может вызывать штрафы к атрибутам, получение временных недостатков и т.д., когда жертва потеряет определенную долю (обычно 1/3,

1/2, 2/3 или все) своих ЕЖ.

**Заражение:** некоторые заболевания более или менее заразны – хотя зачастую не распространяются в течение инкубационного периода. Комбинация броска сопротивления, повреждений и циклов определяет «смертоносность» заболевания. Аккуратно выбирая эти параметры, Мастер может сделать как заразную, но легкую простуду, которая пройдет за день-другой (24-часовая задержка, ЗД-2, 1 токсического вреда, 12-часовой интервал, шесть циклов), так и медленно, но верно убивающую болезнь (72-часовая инкубация, ЗД-5, 1 токсического вреда, суточный интервал, 30

распространяющаяся через разных людей и животных – но иногда заболевания бывают вызваны другими причинами!

## Лечение

Подходящие препараты – травы, лекарства и т.д. – могут дать премию к регулярному броску ЗД для избавления от определенных болезней. С ТУ6+ антибиотиков (пенициллин, например) дают +3 для восстановления против большинства микробных инфекций. На *любом* ТУ врачебный уход дает те же премии к броскам восстановления от болезни, как и против ранений (см. *Медицинс-*

*Большинство болезней вызывается микроорганизмами и распространяется зараженными людьми или животными, но некоторые имеют иные причины!*

циклов).

## Диагностика

Когда проявились симптомы заболевания, Мастер должен позволить каждому персонажу сделать проверку умения Диагностика или Эксперт (эпидемиология) – или Ветеринар, в случае с болезнями животных. Полностью новую болезнь нельзя определить, но очень удачная проверка может дать достаточно информации, чтобы помочь больному.

Заболевание – это обычно «зараза», вызываемая микробами и

кий уход, с.424).

Однако, некоторые инфекции устойчивы к лекарствам, и в этом случае обычные препараты премий не дают. На ТУ7+ приём лекарств может облегчить эффекты болезней – обычно уменьшая повреждения или удлиняя интервал между бросками – но не вылечит их. Облучение, генная терапия, нанотехнологии, магия и псионика, однако, могут действовать.

## Иммунитет и восприимчивость

**Различная восприимчивость:** некоторые заболевания могут не затрагивать представителей определенных народов или групп. Например, мастер может решить, что *дварфы никогда не болеют корью*, а эльфы получают +2 к ЗД при проверке против заражения ей... но среди великанов смертельный исход стопроцентный, если в течение двух дней не оказана помощь. Различия в восприимчивости к заболеваниям могут быть известны тому, кто обладает умениями Врачебное дело или Диагностика.

**Природный иммунитет:** некоторые отдельные личности обладают иммунитетом к определенному заболеванию. Если мастер выбросил на кубиках 3 или 4 при вашей первой попытке сопротивляться заболеванию, то вы получаете иммунитет! Мастер не должен объявлять об этом или сообщать вам – в обычных обстоятельствах у вас нет способа узнать о своем иммунитете.

## ЗАРАЖЕНИЕ

Любой, оказавшийся в районе, где свирепствует эпидемия, или встретивший носителя заболевания, подвергается опасности. В конце каждого дня делайте проверку ЗД; проваленная проверка означает, что вы заразились! Модификаторы для этого броска – базовый модификатор вирулентности болезни и *наименее выгодный* из следующего списка:

- Избегал всех контактов с возможными жертвами болезни: +4
- Входил в дом или в магазин к больному: +3
- Общался с больным на коротком расстоянии: +2
- Короткое время касался больного: +1
- Использовал одежду, постельное белье больного: +0
- Ел мясо заболевшего (речь о животном, мы надеемся!): +0
- Ел сырое мясо заболевшего (опять же!): -1
- Длительный контакт с живым заболевшим: -2
- Целовался или имел близкий контакт с больным: -3

Правильные меры предосторожности (маски, бактерицидные ванны и т.д.) также снизят шансы заразиться, но только *если персонажи знают и понимают их*. Мастер может ограничить такие меры теми культурами, которые понимают идею болезней и заразности (поздний ТУ5).

*Приобретенный иммунитет:* побой, переживший инфекцию, может оказаться иммунным к ней в будущем. Это зависит от типа инфекции. Вы можете лишь однажды переболеть, скажем, корью, но грипп может возвращаться снова и снова.

*Вакцинация:* не лечит болезнь, но придает иммунитет к ней. На ТУ5 вакцины существуют для некоторых болезней – в частности, для черной оспы – но не очень распространены. С ТУ6+ новые вакцины разрабатываются постоянно, и многие из них могут храниться длительное время – как обычные лекарства. Разработка новой вакцины – сложный и длительный процесс; используются правила по *Новым изобретениям* (с.473), бросок делается против умения Биоинженерии. С ТУ10+ становятся доступными необычные методы лечения (например, колонии наномеханизмов), которые могут предоставить отдельным людям или целым нациям преимущество Устойчивость к болезни.

## ЗАРАЖЕНИЕ РАН

Микроорганизмы, попавшие в открытые раны, могут вызвать

«инфицирование». Инфекцию можно подхватить где угодно, но в некоторых местах (особенно в джунглях) могут встречаться особенно серьезные виды.

Открытые раны, обработанные антибиотиками (ТУ6+) не инфицируются, кроме случаев критического провала Первой помощи или Врачебного дела. Персонажи, раненные в не очень чистой обстановке (на усмотрение Мастера) и не обработавшие ран, должны сделать бросок ЗД+3, модифицированные следующим образом:

**Обычная грязь в ране: +0.**

**Навоз или другие инфицированные материалы в ране: -2**

**То же в районе особой инфекции: -3.**

Эти модификаторы накопительны и заменяют описанные в рамке *Заражение* (с.443)

При провале рана инфицируется. Это действует аналогично любой другой инфекции. Обычная инфекция требует ежедневного броска ЗД, модифицированного как показано выше, с потерей 1 ЕЖ при провале. Большинство

инфекций длятся до тех пор, пока жертва не выполнит бросок ЗД, избавившись от инфекции – или не потеряет достаточно ЕЖ, чтобы умереть.

Приём антибиотиков (ТУ6+) дает +3 на эти броски. Обычно это останавливает распространение инфекции ещё до возникновения серьёзных последствий.

Если лекарства недоступны, или пациент не может их принимать, хирург может иссечь инфицированные ткани, если инфекция не зашла слишком далеко. Для головы и туловища предел составляет ЕЖ/2 пациента. Для конечностей он равен количеству повреждений, достаточных для получения увечья этой конечности. Хирург не сможет помочь при инфекциях, более серьёзных, чем эти.

Хирург должен сделать бросок Хирургии. Это нанесет 2к повреждения голове или торсу, или ампутирует конечность. При успешном броске операция приводит к избавлению от инфекции. При провале – пациент получает повреждения, но заражение остается.

# ВОЗРАСТ И СТАРЕНИЕ

Как уже говорилось в разделе *Возраст* (с.20), вы можете начать свою карьеру приключенца в любом возрасте, находящемся в нормальных для вашей расы пределах. Однако, если вы не Нестареющий (с.95), начиная с определенного возраста вы будете постепенно слабеть.

Начиная с 50-летнего возраста каждый год делаются «броски старения», чтобы определить, берут ли годы свое. (Если вы не заостряли внимание на дате рождения, бросок делается в первый день каждого игрового года.) С 70-ти лет бросайте каждые шесть месяцев. С 90 лет необходимы броски раз в три месяца!

Если вы обладаете преимуществом Увеличенная продолжительность жизни (с.53), каждый его уровень удваивает возрастные пределы, когда вы начинаете делать броски (50 лет), когда они становятся чаще (70 и 90 лет), и интервалы между бросками (1 год, 6 месяцев, 3 месяца). Если у вас есть недостаток уменьшенная продолжительность жизни (с.154), каждый его уровень уменьшает эти значения в два раза.

Броски старения – серия из четырех бросков ЗД, по одному на каждый из четырех основных ат-

рибутов, в следующем порядке: СЛ, ЛВ, ИН, ЗД. На эти броски не влияют ни одна из форм Удачи (с.66).

*Модификаторы: медицинский ТУ вашего мира минус 3; к примеру, -3 на ТУ0, и +4 на ТУ7. +2, если вы Очень спортивный, +1 за Спортивный, -1 за Неспортивный, и -2 за Очень неспортивный.*

При провале броска соответствующий атрибут уменьшается на одну ступень. Критический провал – или результат 17-18 – вызывает потерю двух уровней. *Исключение:* если у вас есть преимущество Долгожитель (с.66), любой результат, равный 16 и меньше считается успешным, а 17 и 18 – обычными провалами – а если ваше модифицированное значение ЗД равно 17+ – провалом будет только 18!

Когда вы теряете уровень атрибута из-за старения, ваша очковая стоимость уменьшается. Также уменьшите вторичные характеристики и все умения, основанные на этом атрибуте, отражая его новый уровень. К примеру, если старение снижает ваш ИН на один уровень,

ваши Восприятие, Воля и все умения, основанные на них, также снизятся на один. Если любой из атрибутов уменьшится до 0, вы умираете «естественной» смертью.

С разрешения Мастера, вы можете терять преимущества или приобретать недостатки равной стоимости вместо потери атрибута. К примеру, может ухудшиться ваша внешность – или вы можете приобрести Тугоухость.

## Искусственная молодость

В некоторых сеттингах магия или технология могут остановить старение или даже обратить его вспять. Когда вы молодеете по любой причине, то восстанавливаете все потерянные уровни атрибутов, произошедшие в период между вашим новым возрастом и старым. Это просто увеличивает вашу стоимость; вы не обязаны «выкупать» восстанавливаемые уровни. Даже без магии или высоких технологий вы можете потратить заработанные очки персонажа, чтобы поднять атрибуты в противовес старению.

*Мне 37. Я не старик.*

*- Деннис, Монти Пайтон и Святой Грааль.*

# Глава пятнадцатая

# СОЗДАНИЕ ШАБЛОНОВ

Calenur



Мастер обязан обеспечить игроков набором профессиональных, социальных и расовых образцов, которые доступны (или *не доступны*) для их ИП. Он не может предусмотреть всех возможных концепций персонажа, но *хороший* Мастер разделяет ожидания со своими игроками и помогает тем, у кого проблемы с идеями. Один из эффективных путей для этого – предоставить игрокам набор «шаблонов»: комплектов черт, определяющих различные типы персонажей, которые могут встречаться в его игре.

Этот раздел описывает правила для создания шаблонов, и предназначен для Мастеров. Подразумевается, что вы уже *прочитали* правила использования шаблонов в главе 7.

## ШАБЛОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

«Шаблон персонажа» – правильно подобранный, упорядоченный список уровней атрибутов, вторичных характеристик, преимуществ, недостатков и умений, которыми ИП, по мнению Мастера, должен обладать, чтобы войти в определенную социальную, профессиональную или сюжетную роль в кампании. Мастер рассчитывает стоимость шаблона заранее, и указывает ее в описании, что уменьшает количество вычислений при создании персонажа.

Главная польза от шаблонов – то, что начинающий игрок не сможет пропустить необходимые способности, выбирая их из сотен доступных в главах 1-6. Вторая цель – ускорение создания персонажа. Шаблон перечисляет только необходимые черты – а не все, что *могло бы* подойти! Игроку всегда необходимо оставить место для персонализации своего ИП!

### Как работает GURPS: Шаблоны персонажей – не правила!

Шаблоны персонажей – не правила. Это просто шпаргалки для создания персонажа, никак *не влияющие* на цену, броски успеха и реакций, развитие персонажа и любые другие стороны игры. Черты, указанные в шаблонах – просто способности, *рекомендуемые* для данного героя, чтобы хорошо войти в свою роль в игровом мире. Убедитесь, что игрок понимает это! Игроки могут свободно изменять или настраивать шаблоны, или создавать персонажей без их использования.

## ТИПЫ ШАБЛОНОВ

Большинство шаблонов попадает под одну из общих категорий – а некоторые сразу в несколько. Не должно возникнуть никаких проблем из-за смешивания ИП, созданных по разным классам шаблонов, в одной кампании.

Александр Великий в первую очередь – Македонянин, и это накладывает свой отпечаток на все его приключения. Культурный шаблон должен указывать общие черты, родственные друг другу, умения, получаемые каждым членом культуры, или верования и предрассудки племени, нации или религии. Зачастую включает Знакомство с культурой и Языки.

как для обычного персонажа (см. *Концепция персонажа*, с.11). определите тип шаблона, который вы создаете и какую роль для него отводите, а затем представьте, какие черты будут лучше отвечать ожиданиям от этой роли в вашей кампании. Ваши знания игрового мира очень помогут вам!

*Пример:* мы создадим шаблон «героического рыцаря» для фэнтези-кампании. Этот шаблон является как ролевым («героический»), так и профессиональным («рыцарь»). Мы могли бы создать два разных шаблона для каждого аспекта – или просто посчитать один из них «линзой» для другого (см. *Линзы*, с.449) – но сделаем проще. Героический рыцарь должен быть сильным, честным, мудрым лидером и умелым воином.

### Шаблоны персонажей и взгляды игроков

Предлагаемые вами игрокам шаблоны персонажей будут влиять на их взгляд на игровой мир и тип кампании, которую вы собираетесь вести. Предположим, вы планируете фэнтезийную кампанию. Если вы предоставите только шаблоны вора и воина, ваши игроки логично предположат, что это будет пиратская игра в мире, где распространены грубые и бесхитростные «профессиональные приключенцы». Но если вы также предложите шаблоны фермеров, травников и бардов, то будущая кампания в их глазах окажется более уравновешенной, происходящей в псевдо-средневековом мире. Убедитесь, что список возможных шаблонов дает игрокам правильное представление!

Всегда проясняйте, когда шаблоны для ИП и НИП похожи – и когда *нет*. Игроки обычно считают, что способности, перечисленные в шаблонах, отражают статус-кво в игровом мире. Например, они могут ожидать *враждебных* воров и воинов, имеющих определенные способности... и потратят свои очки и деньги на соответствующую подготовку. Если такое допущение окажется дорогим или опасным, вы можете остаться с разочарованными и разозленными игроками!

Наконец, шаблоны нужно создавать полноценными и соответствующими друг другу. Если одни шаблоны будут слишком превосходить другие, или будут иметь заметно низшее качество, игроки могут решить, что вы поощряете только тех, кто играет за персонажей определенного типа – даже если это не так.

## ГИБКОСТЬ

Концепция, заложенная в шаблон, должна быть достаточно гибкой, и предоставлять игроку свободу для индивидуализации персонажа. Оставьте достаточно места для творчества игроку, не создающего стереотипного персонажа. Существует две полезные мерки гибкости: количество способностей в шаблоне (уровень детализации) и степень растраты очков, выделенных на создание персонажа (его очковая стоимость).

### Уровень детализации

«Насыщенный» шаблон персонажа включает *большое* количество черт. Он точно и четко определяет нужную роль... так четко, что это может лишить ИП индивидуальности. «Бедные» шаблоны дают всего лишь некоторые рекомендации, возможно – просто один-два умения. Это облегчает настройку ИП, но неопытные игроки будут недоумевать: «А в чем роль?». Смысл – в равновесии между этими двумя крайностями: не вкладывайте в шаблон абсолютно все черты, которые могли бы подойти – сконцентрируйтесь на чертах, которые *определяют* роль!

### Стоимость шаблона

Чем дороже шаблон, тем больше очков вы потратили за игрока. Помните об уровне силы кампании и постарайтесь уложиться в очковое ограничение для ИП, оставив игрокам достаточно очков (и достаточно неиспользованных очков в недостатках, если вы вводите это ограничение), чтобы выразить уникальность персонажа. Если шаблон *должен* быть дорогим, сделайте его «интерактивным» (см. с.449).

## Профессиональные шаблоны

Персонажи, занятые определенной работой (врачи, механики и т.д.) должны обладать основными рабочими умениями – см. *Работа* (с.516). Тем не менее, не все виды *занятости* являются *работой*; вы можете создать шаблон этой категории для наследного графа, ленивого богача, раба, студента и т.д. Последние могут содержать кодексы и правила (см. *Добровольные ментальные недостатки*, с.121), виды Службы и «требования». Все профессиональные шаблоны должны рекомендовать определенные уровни Богатства и Статуса, подходящих для этого вида занятости, и уровни атрибутов, которые приведут персонажа к успешной карьере или адаптации к работе.

## Культурные шаблоны

Культурное происхождение – мощная, определяющая идея во многих сеттингах. Например,

## Ролевые шаблоны

Эти шаблоны определяют роль персонажа в сюжете – зачастую просто стереотипными понятиями вроде «мудрец» или «жулик». Некоторые роли специфичны для одного жанра («вопящая жертва» редка везде, кроме игр-ужасов), другие – достаточно универсальны («Рокковая женщина»). Ролевой шаблон придает ИП черты, необходимые для выполнения своей роли и продвижения по сюжету, *независимо* от действительного вида деятельности или культуры. Шаблоны этого вида пытаются определить не только способности, но и личность; поэтому часто содержат больше ментальных недостатков, чем шаблоны других типов.

## Идея

Шаблон персонажа – это персонаж, созданный лишь частично. Для его создания вам нужна «концепция» – четкое представление о том, чем он является и для чего предназначен – точно

*Пример:* мы создаем нашего героического рыцаря для игры на 150 очков, с ограничением недостатков в -75 очков. Это означает, что мы должны постараться потратить меньше 150 очков в общем, и взять недостатков менее, чем на -75 очков.

## ВЫБОР ЧЕРТ

Последующие несколько разделов дают конкретные советы по чертам, выбираемым для шаблонов.

### Атрибуты

Диапазон 9-13 подходит для большинства шаблонов. Шаблоны для «приключений» должны иметь один или два атрибута на уровне «выше среднего», но шаблоны для обычной работы должны все атрибуты оставить в районе 10.

Помните, что значения 11 и 12 – уже приметны, а 13-14 – исключительны – см. *Как выбирать базовые атрибуты* (с.14). Театральные, драматические шаблоны – особый случай, поскольку служат цели сюжета, и их архетипы могут обладать невероятными атрибутами. Тем не менее, постарайтесь избежать чрезмерного стереотипизирования.

*Пример:* мы видим нашего рыцаря способным воином, поэтому даем ему прекрасную физическую форму: СЛ 12 [20], ЛВ 12 [40] и ЗД 12 [20]. Чтобы отразить его мудрость и решительность, мы даем ему ИН 11 [20] – он мудрый лидер, но не гений. Это обходится в 100 очков.

*Предлагаемые вами шаблоны персонажей будут влиять на взгляд игроков на игровой мир и тип кампании, которую вы собираетесь вести.*

### Вторичные характеристики

Обычно лучше оставить Единицы Жизни, Волю, Восприятие, Единицы усталости, Базовую скорость и движение на базовом уровне. Изменение их может смутить начинающих игроков. Если

концепция не требует совершенно необходимого таланта в одной из этих областей (например, высокое значение Восприятия для детектива), просто наберите атрибуты, дающие неплохие вторичные характеристики и оставьте их настройку для опытных игроков.

### Преимущества

Для профессионального шаблона перечислите требования к работе (Языки для переводчиков, например) или выгоды (Духовный сан для священников). Другие вероятные дополнения – «способности на продажу» (Боевые рефлексы для солдат) и таланты, которые могли бы побудить персонажа принять именно эту карьеру (Ночное зрение у воров).

У культурных шаблонов необходимо перечислить общие и культурные черты (например, «Все северяне обладают Устойчивостью к температуре»), также, как и Знакомство с культурой (с.23), Языки (с.23) и Уважение (с.86).

В драматические шаблоны включите черты, непременно имеющиеся у литературных и киношных прототипов (Харизма и Привлекательная внешность для голворезов).

Проверьте каждое преимущество на соответствие вышеуказанным требованиям – что значит, что большинство преимуществ в шаблоне должны быть доступны для обучения или социальными. Постарайтесь избежать необычных преимуществ. Если каждый персонаж данного вида имеет редкое преимущество, это снизит ценность преимущества и возможно, правдоподобность персонажа.

*Пример:* рыцарю необходим Статус 2 [10]. Его состояние должно быть по меньшей мере Обеспеченным [10], чтобы он мог покрыть расходы на жизнь и свое дорогое снаряжение. Это стоит еще 20 очков.

## Недостатки

По большей мере здесь подходят советы, данные для преимуществ. В случае с профессиональными шаблонами необходимо избегать недостатков, которые не подходят или снижают эффективность работы (например, Честность для вора). Вместо этого сконцентрируйтесь на недостатках, которые могли бы *помочь* персонажу избрать данную карьеру (Толстый – для борца сумо) и *ожидаемых* от данной профессии (Религиозные требования или Клятвы для священника). Некоторые профессии сами могут *вызвать* появление недостатков, некоторые из них настолько часты, что эти недостатки могут быть включены в шаблон (Социальная дискриминация для вора).

Драматические шаблоны часто почти полностью определяются своими ментальными недостатками, и чаще имеют «хорошие» недостатки или трагические черты – см. *Недостатки для героев* (с.119).

*Пример:* наш рыцарь поклялся служить своему лорду, поэтому он имеет Службу (Феодалный лорд, 9 или меньше) [-5]. Поскольку он – героический рыцарь из фэнтези, мы также даем ему Кодекс чести (рыцарский) [-15], Честность (6) [-20] и Клятву (никогда не отказывать в просьбах о помощи) [-15]. Это дает нам -55 очков.

### умения

Выберите умения, необходимые для того, чтобы персонаж был сведущим в предлагаемой шаблонной роли. Избегайте большого количества умений, но включите *все* необходимые, несколько нужных, но не жизненно важных, и возможно, одно-два умения, которые будут служить больше в качестве фона.

Когда вы распределяете уровни умений, помните, что уровня 12 достаточно для «безопасной» работы (бухгалтер или библиотекарь), 14 – для рискованных (убийца, хирург), включая большинство «приключенческих» профессий. Уровни 16+ оставьте для настоящих профессионалов, экспертов в своей области; не обесценивайте такие умения, делая их распространенными.

Разумеется, эти рекомендации подразумевают относительно реалистичных персонажей. Многие фантастические супер-герои имеют десятки умений на высоких уровнях. Мастер решает, разрешать ли ему такие шаблоны в его кампании.

## Список умений

Когда вы перечисляете в шаблонах умения, вся нужная информация записывается следующим образом:

**Название умения (Сложность) Относительный уровень [Стоимость в очках]-Реальный уровень.**

Например, «Палаш (С) ЛВ+2 [8]-14.» Сейчас это кажется довольноно ложным, но намного упрощает последующую настройку персонажа!

Это также может быть полезным для разбивки умений на категории:

**Основные:** необходимые умения, на уровне 12+ - или 14+, если предназначены для опасных ситуаций.

**Вторичные:** полезные умения, без которых персонажа трудно представить, на уровне 11+.

**Фоновые:** любые подходящие, выбранные, скорее, по описанию, чем по полезности, обычно на уровнях ниже, чем у основных и вторичных.

*Пример:* наш рыцарь - в первую очередь приключенец, поэтому мы даем ему основные умения Палаш-14 [8], Копье-14 [8], Верховая езда (лошадь)-12 [2] и Щит-14 [4]. Лидерские способности для него вторичны: Лидерство-11 [2] и Тактика-11 [4]. Наконец, мы добавляем ему умения Оружейник (контактное оружие)-10 [11] и Геральдика-10 [1] в качестве фоновых умений, чтобы отразить его знание оружия и доспехов. Итоговая стоимость умений - 30 очков.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕН

Сложите все цены в шаблоне. Это и будет «цена шаблона»: число очков, которые должен будет заплатить игрок за приобретение шаблона.

Если шаблон будет стоить свыше 90% от стартовых очков кампании (см. *Начальное количество очков*, с.10), игроки могут найти этот шаблон слишком жестким. Это можно исправить, снизив уровни атрибутов, убрав некритичные преимущества и умения, или добавив несколько подходящих недостатков. В качестве альтернативы вы можете попытаться оптимизировать шаблон (см. ниже).

Если же вам так и не удалось снизить стоимость шаблона до разумных цифр, возможно потому, что вы выдаете на создание персонажа меньше очков, чем было бы идеальным для героев в вашем мире. Будет неплохо пересмотреть уровень силы кампании! Советы вы можете найти в разделе *Уровень силы* (с.487).

*Пример:* наш рыцарь потратил 100 очков на атрибуты, 20 на преимущества, -55 на недостатки

и 30 на умения. Сумма - 95 очков, что вполне укладывается в рекомендованный 90%-й лимит для 150-очковой кампании (135 очков).

## Оптимизация

Опытные игроки обычно пытаются максимально снизить стоимость и увеличить эффективность своих персонажей. Новым игрокам это сделать труднее; поэтому лучше создавать по возможности оптимизированные шаблоны, ненамного менее эффективные, чем ИП, созданный с нуля. Для этого можно использовать два способа:

1. Выбирайте уровни атрибутов, которые минимизируют стоимость выбранных умений. Например, умение Средней сложности на уровне ЛВ+2 стоит 8 очков; шесть таких умений обойдутся в 48 очков. Среднее умение на уровне ЛВ+1 стоит 4 очка; шесть их будут стоить всего 24 очка. Снизив уровень шести умений с ЛВ+2 до ЛВ+1, мы освободили 24 очка; а если теперь 20 из них пот-

ратить на одну единицу ЛВ, то мы восстановим исходные уровни умений и у нас останется еще 4 очка!

2. Добавляйте преимущества, дающие премии к умению по сниженным ценам - особенно Таланты (см. с.89).

Если вы испытываете проблемы с определением, помните: шаблоны - чертежи для приключенцев - исключительных персонажей, созданных на большее количество очков, чем средние жители мира - поэтому высокие уровни атрибутов и редкие преимущества среди них встречаются чаще, чем в общем.

## ЗАПИСЬ

Для итоговой записи шаблона персонажа используйте следующий формат (показан на примере нашего героического рыцаря).

### Героический рыцарь 95 очков

Вы - храбрый рыцарь из фэнтези и сказок - сильный, честный и мудрый лидер и умелый воин.

**Атрибуты:** СЛ 12 [20]; ЛВ 12 [40]; ИН 11 [20]; ЗД 12 [20]

**Вторичные характеристики:** Повр. 1к-1/1к+2; БГ 29 фунтов; ЕЖ 12 [0]; Воля 11 [0]; Восп 11 [0]; ЕУ 12 [0]; Базовая скорость 6,00 [0]; Базовое движение 6 [0].

**Преимущества:** Статус 2 [10]; Богатство (Обеспеченный) [10].

**Недостатки:** Кодекс чести (рыцарский) [-15]; Служба (лорд, 9 или меньше) [-5]; Честность (6) [-20]; Клятва (никогда не отказывать в помощи) [-15]

**Основные умения:** Палаш (С) ЛВ+2 [8]-14; Пика (С) ЛВ+2 [8]-14; Верховая езда (лошадь (С) ЛВ [2]-12; Щит (Л) ЛВ+2 [4]-14.

**Дополнительные умения:** Лидерство (С) ИН [2]-11; Тактика (Т) ИН [4]-11.

## Скидки

Избегайте соблазна - зачастую пришедшего из других РИ - предлагать скидки на стоимость шаблонов. Персонаж, созданный с использованием шаблона, не должен вообще отличаться от равноценного персонажа, созданного с нуля.

### Поправки на опытность игроков

Когда вы создаете шаблоны, следует учитывать привычки опытного игрока в создании персонажей. Например, если все их воины имеют Боевые рефлекссы, а маги - Магичность 3, ваши шаблоны также должны включать эти преимущества - даже если «типичный» воин или маг сеттинга не обладают такими талантами. Это помогает персонажам начинающих игроков, использующих ваши шаблоны, держаться наравне с персонажами опытных игроков.

**Фоновые умения:** Оружейник (контактное оружие) (С) ИН-1 [1]-10; Геральдика (С) ИН-1 [1]-10.

## ПРИМЕЧАНИЯ ПО НАСТРОЙКЕ

Предложите игроку несколько идей, как он может сделать своего персонажа отличающимся от остальных ИП, созданных на основе этого шаблона. Например, вы можете дать краткий список дополнительных полезных черт, которые он может приобрести на остатки очков, посоветовать конкретизацию черт из шаблона, выбираемых игроком (Покровителей, добровольных недостатков и деталей Отвратительной внешности) или свои мысли по поводу снаряжения.

*Пример:* мы считаем, что игрок должен указать геральдические символы свои и своего феодального лорда. Ему также необходимо оружие, доспех и хороший конь! Поскольку Богатство (Обеспеченный) не может покрыть все эти расходы, мы рекомендуем игроку потратить несколько очков из оставшихся на приобретение дополнительных уровней Богатства – или Покровителя в лице своего лорда, который обеспечит рыцаря всем необходимым.

Для профессионального шаблона также желательно указать бросок работы, ежемесячный доход и уровень богатства этой работы – см. *Работа* (с.516). Требования к работнику указаны в шаблоне; нужды в их повторном перечислении нет.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОПЦИИ

Шаблоны персонажей не должны быть «набором кусочков». Приложив небольшие усилия, вы можете сильно увеличить универсальность шаблонов,строив механизмы, позволяющие игроку сделать уникального персонажа прямо при взятии шаблона.

### Линзы

Вы можете создать распространённые варианты шаблона в виде «линз», через которые мы смотрим на базовый набор. Линза – комплект преимуществ, недостатков и умений, которые добавляются к базовому шаблону, изменяя его акценты. Она может быть специфична для одно-

го-единственного шаблона, или применима к нескольким (если не *ко всем*) шаблонам вашей кампании. Некоторые из линз взаимноисключаемы, другие могут складываться.

Линза не должна добавлять черты, которые противоречат или дублируют существующие в основном шаблоне. Если это неизбежно, определите свои действия при возникновении этого конфликта. Линза также должна быть совместимой таким же образом со всеми другими линзами, которые игрок может выбрать в это же время (не беспокойтесь насчет взаимноисключающих линз).

Игрок суммирует цены всех выбранных линз и базового шаблона, и записывает все наборы способностей.

*Пример:* можно представить «Героического рыцаря» из наших примеров как шаблон «воина», модифицированный линзами «Героический» и «рыцарь»:

### Воин

101 очко

Вы – воин из фэнтези: варвар, рыцарь, пират или другой представитель тех, кто зарабатывает себе на жизнь мечом.

**Атрибуты:** СЛ 12 [20], ЛВ 12 [40], ИН 10 [0], ЗД 12 [20]

**Вторичные характеристики:** Вред 1к-1/1к+2; БГ 29 фунтов; ЕЖ 12 [0]; Воля 10 [0]; Восп 10 [0]; ЕУ 12 [0]; Базовая скорость 6,00 [0]; Базовое передвижение 6 [0].

**умения:** Оружейник (Контактное оружие) (С) ИН-1 [1]-9; Щит (Л) ЛВ+2 [4]-14; и два оружейных умения, каждое (С) ЛВ+2 [8]-14.

### Линзы

**Героический** (-9 очков): Вы мудрый, честный лидер. Добавьте +1 ИН [20], Честность (6) [-20], Клятва (Никогда не отказывать в помощи) [-15], Лидерство (С) ИН [2], и Тактику (Т) ИН [4].

**Рыцарь** (+3 очка): Вы посвящены в рыцари, со всеми обязанностями и привилегиями. Добавьте Богатство (обеспеченный) [10], Статус 2 [10], кодекс чести (рыцарский) [-15],

**Служба** (Феодал, 9 или меньше) [-5], Геральдика (С) ИН-1 [1], и Верховная езда (лошади) (С) ЛВ [2].

### Интерактивные шаблоны

Наряду с фиксированными чертами персонажа вы можете включить в шаблон некоторое количество черт на выбор, имеющих одинаковую стоимость.

Они могут быть определенными (например, Высокий болевой порог *или* +1 СЛ; Химия-14 *или* Математика-14) или общими (например, Любой ЛВ/Средний оружейный анвык на уровне 15; любые три ИН/Трудных научных умения на уровне 14), но их стоимость не должна отличаться. Неплохой вариант – выделить некоторое количество очков, которые игрок сможет потратить, выбрав из короткого предложенного списка черт на свой вкус.

Когда вы наловчитесь в создании шаблонов, рассмотрите этот вариант для всех своих шаблонов. Это упрощает выбор, не лишая его полностью, и эффективно для создания персонажа без помощи мастера. Особенно полезно это для ментальных недостатков, поскольку предоставляет игроку больше свободы для персонализации своего героя.



*Пример:* не все рыцари используют палаши; многие предпочитают булавы. В шаблоне нашего рыцаря мы можем заметить «Палаш (С) ЛВ+2 [8]-14» на «Булава/Топор *или* Палаш, оба (С) ЛВ+2 [8]-14» и предоставить игроку выбор.

Мы также можем предложить на выбор ментальные недостатки. Вместо того, чтобы требовать взятия Кодекса чести, Честности и Клятвы, мы можем сказать: «Всего -50 очков, выбранных из Филантропия [-15\*], Кодекс чести (Рыцарский) [-15], Честность [-10\*], Альтруизм [-5\*], Чувство долга [от -2 до -20], Правдивость [-5\*], и Клятва [от -5 до -15].» Обратите внимание, что стоимость недостатков, имеющих различную цену, даны в виде *диапазона* стоимости, а недостатки, допускающие броски самоконтроля, помечены (\*), что означает множитель стоимости – ×0,5, ×1, ×1,5, ×2, в зависимости от значения самоконтроля.

# РАСОВЫЕ ШАБЛОНЫ

Базовый персонаж в GURPS – человек, но нелюди распространены во многих игровых мирах. Совокупность черт, отличающих нечеловеческие расы от человеческих, называется «расовым шаблоном».

В отличие от шаблонов персонажей, расовые шаблоны обычно не являются опциональными или изменяемыми – каждый член расы *обязан* приобрести расовый шаблон в точности так, как он записан. Более того, расовые шаблоны подчиняются особым правилам, имеющим свои последствия в процессе игры, и даже могут включать «недокументированные возможности», которые способны повлиять на исход игры.

## КОНЦЕПЦИЯ

Прежде, чем начать создавать расовый шаблон, вы должны ясно представлять себе, что вы создаете. Концепция расы – не то же самое, что концепция персонажа – вы создаете целый вид, и должны предусмотреть внешность, стратегию выживания (биологические, технологические или магические), поведение и культуру.

## Что есть раса?

Раса – обычно биологический вид – люди, тигры, эльфы, серые пришельцы и т.д. – но вы не обязаны придерживаться этого правила. Расой могут быть генетически сконструированные подрасы, категория фантастических существ (например, «феи» или «вампиры»), или определенная модель или поколение рукотворных объектов (големов, роботов, разумных компьютерных программ и т.д.). главное, что имеет значение – то, что каждый член этой группы обладает определенным набором указанных черт.

## Как они выглядят?

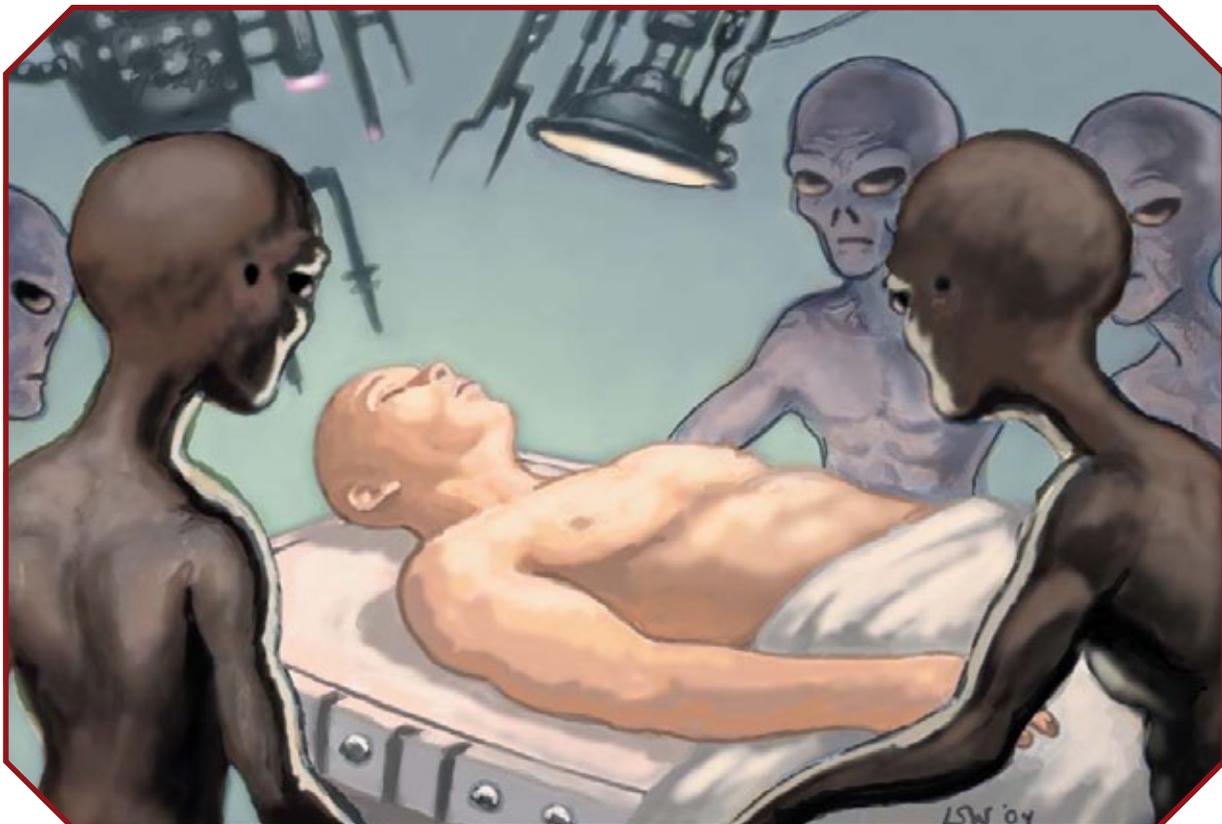
Внешний вид расы может располагать к наличию определенных расовых черт. Например, вид существ с четырьмя руками требует приобретения Дополнительных рук, поскольку у его представителей на две руки больше, чем у человека – а это является преимуществом. Точно также, одноглазые существа обязаны иметь недостаток Одноглазый, поскольку им недостает бинокулярного зрения, присущего людям.

Различайте чисто косметические черты и те, которые действительно могут повлиять на игру. Детали внешнего вида зачастую являются просто «особым эффектом», а особый эффект не должен стоить очков – см. *Особенности и табу* (с.452). Только реальные отличия в *функционировании* относительно человека, могут быть выражены в виде черт. Необоснованное назначение очковой стоимости расовым характеристикам – верный путь затруднить игру многорасовую кампанию, если не разбалансировать ее.

## Как они думают?

Определите, как действуют члены расы, и дайте информацию по доминирующему культурному фону расы. Это определяет ментальные черты расы, включая расовые умения. Опять же, различайте особенности, влияющие на игру, и не влияющие.

Наиболее сложная проблема – решить, как *думают* члены расы. Это критически важно, если вы ожидаете отыгрыша!



Два основных мотивирующих фактора человечества – размножение/секс и материальное удобство. Другие расы могут не разделять этих побуждений. Разумеется, любая биологическая раса должна иметь *определенные* потребности в защите себя и своих детей, иначе она исчезнет. Не обладающие такими инстинктами расы, вероятно, имеют совершенно чуждую людям психологию.

## ВЫБОР ЧЕРТ

Расовый шаблон состоит из модификаторов атрибутов и вторичных характеристик, преимуществ, недостатков, причуд и умений, свойственных *каждому* члену расы. Раса также может обладать особенностями, не имеющими очковой стоимости, но влияющими на игру.

Большинство *ментальных* и *физических* черт из глав 1-2 подходят для рас. *Социальные* черты применяются реже – например, вся раса может иметь Уважение или страдать от Социальной дискриминации.

Как Мастер, вы можете по необходимости вносить в расовые шаблоны экзотические (☼) или сверхъестественные (☼\*) черты – даже если эти черты запрещены (в этом случае быть нелюдем – *единственный* способ обладать ими). В описаниях некоторых черт сразу указано, что они *зарезервированы* для расовых шаблонов, и не могут быть взяты никак иначе.

В любом случае, убедитесь, что выбранные вами черты подходят по концепции расы, и более важно – *разумны*.

## Расовые модификаторы атрибутов

Если СЛ, ЛВ, ИН или ЗД *среднего* члена расы отличается от человеческой нормы (10), раса имеет «расовый модификатор атрибутов». Он стоит ±10 очков за ±1 к средней расовой СЛ или ЗД, или ±20 очков за ±1 к расовым ИН или ЛВ.

Член расы с такими модификаторами оплачивает свои персональные атрибуты как обычно, а *затем* применяет расовые модификаторы, получая итоговое значение.

*Пример:* Расовые +10 к СЛ стоят 100 очков, а -1 к ИН - 20 очков. Расовый шаблон с такими модификаторами будет указывать: «СЛ +10 [100]» или «ИН-1 [-20]».

Член этой расы приобретает для себя СЛ 9 [-10] и ИН 14 [80]. Затем он применяет расовые модификаторы: СЛ+10 дает СЛ 19, а ИН-1 – ИН 13.

## Расы ИП и расы НИП

Игроковая раса – это та раса, которую игрок может использовать для создания своего персонажа. Неигровая – та, которую мастер зарезервировал для НИП под своим контролем. Нет четкого различия между игровыми и неигровыми расами. Как Мастер, вы можете свободно отнести расу к любой категории – или даже перемещать их из одной в другую во время кампании.

Однако, постарайтесь налагать не слишком много запретов. GURPS, будучи универсальной системой, предлагает правила для многих ситуаций. Это допускает создание ИП, принадлежащих к расам, в других играх зарезервированных для НИП (призраки, монстры, роботы и т.д.), если игроки и Мастер согласны с этим.

## Расы, созданные игроками

Создание расовых шаблонов для кампании – работа Мастера. Правила, данные в этом разделе, имеют меньше категорических ограничений и балансирующих факторов, чем те, что предназначены для создания индивидуальных персонажей, поскольку предназначены для Мастера, и именно он решает, что будет сохранять баланс в его кампании.

Это значит, что смелый Мастер может позволить особенно хорошему игроку или группе создать собственные расы для персонажей. Это сохранит Мастеру много времени в кампании, где очень много нелюдских существ!

Вот несколько советов для Мастеров, которые могут разрешить использование рас, созданных игроками:

- Не допускайте злоупотреблений. Малое количество балансирующих факторов в этой главе делает возможным создание рас, имеющих значительное преимущество в эффективности перед людьми. Не позволяйте таких рас – по крайней мере, в качестве ИП.
- Не разрешайте способности (или их комбинации), которые вы не желаете вручать ИП, хотя они и могут быть сбалансированными. Особенно смотрите за экзотическими и сверхъестественными чертами. Если черта безоговорочно запрещена для *всех* ИП, значит вся раса ИП должна быть незначительной.
- Расы, созданные игроками, лучше входят в игровые миры, где уже существует *множество* рас, поскольку «еще одна раса» редко когда расстроит кампанию. Не забывайте подготовить несколько готовых ИП-рас для тех игроков, которые не хотят создавать собственных – и в качестве примера для тех, кто будет этим заниматься.
- Будьте осторожны с созданными игроками НИП-расами. В большинстве игровых миров НИП-расы обладают некоторой таинственностью. Будет сложно ее поддерживать, когда создатель расы – член группы!

## Расовые модификаторы вторичных характеристик

Они работают точно также, как и расовые модификаторы атрибутов. Основное отличие – очковая стоимость: ±1 ЕЖ стоит ±2 очка; ±1 к ЕУ стоит ±3 очка; а ±0,25 к Базовой скорости или ±1 к Воле, Восприятию и Базовому передвижению – по ±5 очков.

*Пример:* Расовые -0,75 к Базовой скорости будут стоить -15 очков. Расовый шаблон с этим модификатором будет указывать: «Базовая скорость -0,75 [-15]»

Член расы с такими модификаторами вычисляет базовые вторичные характеристики как

обычно, основываясь на своих атрибутах *после* применения расовых модификаторов. Он может увеличить или уменьшить эти значения как обычно. Затем он применяет расовые модификаторы вторичных характеристик и получает итоговое значение.

*Пример:* персонаж-член расы с ЛВ+2, ЗД+1 и Базовой скоростью -0,75 приобретает личные ЛВ 12 [40] и ЗД 12 [20]. Его расовые модификаторы атрибутов превращают основные атрибуты в ЛВ 14 и ЗД 13. Эти атрибуты дают Базовую скорость 6,75. Затем он поднимает свою Базовую скорость до 7,75 за 20 очков. Наконец, он применяет расовый модификатор к Базовой скорости -0,75, и получает итоговую БС 7,0

## Расовые преимущества и недостатки

Нечеловеческая раса может обладать почти любыми преимуществами и недостатками, доступными для персонажей... но по определенным причинам. При сомнениях Мастер должен использовать здравый смысл.

Черты, связанные с комплекцией – Худой, Полный, Толстый, Очень толстый, Карлик, Гигантизм (см. *Комплекция*, с.18) – это отношение к расовой норме. Это подходит для индивидов, но не для всей расы. Чтобы создать расу, все члены которой крупнее или меньше человека, используйте подходящий Модификатор размера (см. *Модификатор размера*, с.19). Это не стоит очков – преимущество большего радиуса досягаемости нивелируется тем, что в персонажа будет легче попасть. Отдельные члены этой расы могут иметь любую комплекцию; например, огр с расовым МР +1 может взять Карликовость и иметь личный МР 0.

Учтите, что расовые недостатки не учитываются в ограничении недостатков кампании (см. *Ограничение недостатков*, с.11). Это ограничение налагается только на личные недостатки. Например, игрок в кампании с ограничением недостатков на -75 очков может взять их на все -75 очков, независимо от выбранной для своего ИП расы.

## Расовые причуды

Может быть полезно назначить расе несколько различных причуд, чтобы отразить незначительные недостатки и черты личности. Однако, не используйте это часто – игрокам приходится отыгрывать персонажей, и наличие слишком большого количества расовых причуд может привести к появлению сложных, неиграбельных персонажей.

Расовые причуды также не учитываются в обычном ограничении на взятие пяти причуд.

## Особенности и табу

Существуют черты, отличающие одну расу от других, но не изменяющие их способности. Такие черты стоят 0 очков и попадают в одну из двух категорий:

**Особенность:** «особенность» – это просто необычный косметический или физиологический эффект, отличающий расу от человечества, но не дающий преимуществ или недостатков. Например, генетически модифицированная подраса человечества может не иметь аппендикса – это особенность; фэнтезийная раса может

в качестве особенности нести на себе магическую метку с рождения. Быстрое или медленное взросление – это также особенность. Природные условия расы – тоже, если отличаются от нормы для людей (люди адаптированы к гравитации в 1G, имеют комфортный температурный диапазон от 35°F до 90°F, и дышат атмосферой, содержащей 78% азота и 21% кислорода под давлением в 1 АТМ). Раса, способная выдерживать больший диапазон условий – имеет преимущество перед людьми!

**Табу:** определенное преимущество, недостаток или умение может находиться под запретом («табу») для расы – то есть, ни один член расы не может обладать этой чертой. При наличии большого выбора других черт и невысоких шансах на то, что персонаж действительно пожелает взять данную черту, это не считается недостатком. Чаще «табу» происходят из недостатков расы; например, Безногий (Неподвижный) естественно, запрещает взятие любых черт, связанных с движением. Чтобы сохранить интерес к расе, не назначайте ей большого количества табу, и давайте разумные культурные, психологические или физиологические причины для каждой.

*Любая биологическая раса должна иметь определенные потребности в защите себя и своих детей, иначе она исчезнет. Не обладающие такими инстинктами расы, вероятно, имеют совершенно чуждую людям психологию.*

## Расовые премии и штрафы к умениям

Раса, особенно одаренная к определенному умению или набору умений, имеет преимущество, а имеющая сложности при овладении ими – недостаток.

Расовый талант для одного умения стоит 2 очка за +1 к умению, 4 очка за +2, или 6 очков за +3 (максимально возможная премия). Это записывается как «+1 к Подделке [2]» или «+3 к Заговариванию зубов [6]». Эта черта не дает самого умения – она дает премию при его использовании, даже по умолчанию.

Расовую одаренность к целой группе связанных умений можно расценить как Талант (см. с.89). Каждые +1 к этим умениям стоят 5

очков за группу из шести и менее умений, 10 – за группу в семь-двенадцать умений, или 15 очков за 13 и больше умений. Максимальная премия – +4. Если нет подходящего стандартного таланта, уважите, какие умения получают премию. (Подходите творчески – некоторые необычные способности могут оказаться «родственными» для расы, ничего общего не имеющей с человечеством!)

Расовая неспособность к одному умению стоит -1 за -4 к умению. Это просто расовая причуда Некомпетентность (см. с.164), и подчиняется всем обычным правилам для нее. Для сохранения баланса раса не может быть некомпетентной в более чем пяти отдельных умениях (-5 очков), и эти умения должны быть достаточно важными в игровом мире.

Расовая необразованность в группе связанных умений расценивается как Талант, но со знаком минус. Например, -2 к 7-12 умениям будет расовым недостатком на -20 очков. Раса может обладать только одной «группой некомпетентности».

Эти премии и штрафы применяются ко всем специализациям всех задействованных умений.

**Эффект опыта:** когда индивид улучшает модифицированное расовыми способностями умение, вычтите расовые модификаторы и рассчитайте новое значение, основываясь исключительно на очках, которые он потратил. Затем к итоговому значению умения прибавьте расовый модификатор умения. Например, член расы с +1 к Заговариванию зубов заплатит только одно очко и получит это умение на уровне ИН. Если позже он захочет улучшить умение до ИН+1, он также заплатит только одно очко.

## Расовые умения

«Расовое умение» – это уровень владения умением, автоматически получаемый каждым членом расы. Обычно он врожденный или инстинктивный. Например,

летающая раса может обладать расовым умением Полет, а раса с мягкими подошвами – умение Скрытность.

Расовые умения оцениваются совершенно так же, как если бы их приобретал обычный персонаж; см. *Таблица стоимости умений* (с.170). В шаблоне они записываются в обычном для шаблонов формате (см. *Список умений*, с.448), итоговый уровень умения рассчитывается исходя из среднего значения атрибутов расы. Например, раса с ЛВ+4 и ЗД-1 будет иметь средние атрибуты ЛВ 14, ЗД 9, а в шаблоне будет указано: «Полет (С) ЗД [2]-9» или «Скрытность (С) ЛВ+1 [4]-15.» Действительный уровень умения каждого члена расы сильно варьируется в связи с персональными значениями атрибутов.

*Эффект опыта:* члены расы могут улучшать расовые умения точно так же, как и любые другие умения. Например, если раса обладает Полетом на уровне ЗД, улучшение этого умения до ЗД+1 обойдется члену расы в 2 очка.

### **Расовая магия**

Многие расы из фэнтези и ужасиков – магические. Ниже приведены два возможных способа наделить расу магией.

*Преимущества:* любое преимущество «специальным эффектом» может происходить из магической природы расы (см. *Происхождение преимуществ*, с.33). Такие преимущества для работы требуют ману. Если районы без маны обычны в вашем игровом мире, добавьте к таким способностям ограничение «Чувствительность к уровню маны», ценой -10%.

*Расовые заклинания:* каждый член расы может обладать врожденной способностью сотворить одно или больше заклинаний; см. Главу 5. *Пропустите* обычные требования для заклинаний, и приобретайте расовые заклинания, используя правила по расовым умениям (см. выше). Если раса обладает Магичностью, добавьте ее уровень к уровню умений в заклинаниях. Магичность для расовых заклинаний не является необходимой – но без нее расовая магия будет работать только в областях Высокой или Очень высокой маны (см. *Мана*, с.235). Раса, способная сотворить только врожденные заклинания, приобретает Магичность 0 за обычные 5 очков, а дальнейшие уровни – с ограничением «Только врожденные заклинания», ценой -40%.



## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕНЫ

Очковая стоимость расового шаблона – называемая «ценой расы» – сумма всех составляющих его черт. Любой, желающий играть за члена этой расы, *должен* оплатить его стоимость. Если цена расы 0 или выше, считайте шаблон преимуществом; если цена расы отрицательная, считайте его за недостаток. (Играть человеком стоит 0 очков, но отражать это в листе персонажа не надо, поскольку уже подразумевается, что персонаж человеческой расы, *если не взят* расовый шаблон.)

Шаблон с отрицательной расовой стоимостью *не* учитывается в лимите недостатков, если таковой имеется (см. *Ограничение недостатков*, с.11). Индивидуальные ментальные, физические и социальные проблемы у слабых рас встречаются не менее часто, чем у людей и представителей могущественных рас!

Обычно игроки обязаны приобретать *все* элементы расового шаблона вместе, и могут выбрать «избавление» от определенной черты только с разрешения Мастера. Избавление от полезной черты сохраняет очки персонажа, а от негативной – тратит их. В обоих случаях, оплатите стоимость расы как обычно и отдельно укажите изменения – например, «Нет инфразрения [-10]» или «Нет плохого зрения [25]». Подробности вы сможете найти в разделе *Пренебрежение расовыми чертами* (с.262)

## ПОДРАСЫ

«Подраса» – некоторая часть расы, значительно отличающаяся от расовых норм. Примерами могут послужить выраженный половой диморфизм, реальные биологические подрасы, полукровки и радикальные мутации (и даже ашрейды, в случае с роботами).

Подрасы должны разделять большинство черт расового шаблона, но иметь несколько важных отличий (и, соответственно, отличаться по цене). Подрасы записываются точно так же, как и Линзы для шаблонов персонажей – см. *Линзы* (с.449).

## ЗАПОЛНЕНИЕ ПРОБЕЛОВ

Закончив создавать любой из расовых шаблонов, попытайтесь ответить на следующие вопросы. Ответы помогут *вам* представить расу игрокам, а *им* – хорошо отыграть члена этой расы!

- Как выглядят представители расы? Какого они размера? Какого роста? Какой формы? Какого цвета? Есть ли у них волосы? Какого они цвета? Есть ли у них глаза? Есть ли у них отличительные черты? У них на руках кисти или когти? В какую сторону гнутся их конечности?

- Где и как появилась эта раса? Что в окружающей среде дало им их преимущества и недостатки?

- Как живет раса? Как у них устроено управление? Являются представители расы стадными существами или одиночками? Если стадными, то живут ли они в боль-

ших городах, маленьких деревнях или родовых общинах?

- Умеет ли раса думать? Если ли у нее расовая философия? Есть ли расовая религия? Или *много* религий? Как они себя ведут в экстремальной ситуации? Нравится ли расе все новое или она самодостаточна? Можно ли им доверять?

- Как раса ладит с другими? Сражаются ли ее представители друг с другом? Как они относятся к новым расам? С недоверием? С энтузиазмом? Торгуют ли они с другими расам? Есть ли какие-то расы, которые они не любят или любят?

## Стоимость персонажа и сила расы

Многим мастерам захочется создать хотя бы несколько игровых и неигровых рас, физические и ментальные способности которых будут лежать далеко за пределами человеческих. В игровых терминах это означает, что у таких персонажей будет высокая расовая стоимость. Это создает заметное несоответствие в кампании. Возникает закономерный вопрос: «Если эти парни такие крутые, то почему они не контролируют мир?»

Самым очевидным ответом будет: «А они и контролируют». *Нет* причины, по которой люди должны быть доминирующей расой в кампании. Человеческая раса может быть незначительной и малочисленной или может являться недавно возникшей нахальной расой, появившейся в древней цивилизации неподей!

Как бы то ни было, даже если мастер предпочитает водить антропоцентричную кампанию, ему не обязательно отвергать сверхчеловеческие расы. Факторы, позволяющие *одному* персонажу превосходить другого, сильно отличаются от факторов, из-за которых *одна* раса доминирует над другой. Кампания, где в центре находятся люди, предполагает, что они обладают некоторыми преимуществами по сравнению с другими расами, не обозначенными ни на каких листках.

*Люди быстро размножаются.* Женщина может легко произвести на свет от шести до 12 детей за жизнь. Один мужчина может оплодотворить огромное количество женщин. А другие расы могут быть моногамными, или иметь очень сложный и комплексный цикл воспроизводства, или большинство представителей расы бесплодно, – по одной из этих причин человеческая раса доминирует благодаря большей численности. В природе заложено, что более сильные виды – вроде господствующих хищников – неизбежно присутствуют в меньших количествах, чем «более слабые» виды.

*Люди агрессивны.* Им свойственно желать денег, собственности и могущества, и это самоцель. Прагматичная раса может *позволить* людям прийти и взять на себя груз управления! Раса может настоять на некоторых правах, но не добиваться политического могущества. Разумеется, сверхчеловеческая или очень могучая раса может преследовать цели, которые люди не смогут понять, и позволить людям заниматься тем, чем они хотят.

*Люди организованы.* Супер-расе, может, никогда не пришлось спланировать для защиты от природы так, как это приходилось делать предкам людей. Такой расе может оказаться очень сложно противостоять организованному людьми военному походу или политической программе. Напротив, такая раса может увидеть экономическую и культурную выгоду в том, что их организацией займется люди.

Этот спор в равной степени возникает и в отношениях чрезвычайно *слабых* рас с человечеством. Члены расы-улья или примитивные орды, возможно, не сравнятся с нами по индивидуальности, но будут более плодовиты, агрессивны и организованы, чем мы как раса!

# ЖИВОТНЫЕ И МОНСТРЫ

Ирdis • Sergeant



«Животное» – это любое *неразумное* природное существо, например носорог или тигр. «Монстр» – это любое фантастическое или неестественное существо – разумное, вроде дракона, или неразумное и дикое – как плотоядная слизь. И те и другие считаются *персонажами* с расовыми шаблонами (см. Главу 15), в которых отмечены их отличия от человека.

Так как у животных, которые чаще всего неразумны, очень мало (или вообще нет) умений, а монстры чаще всего используются как противники для игровых персонажей, то Мастеру не требуется полностью их описывать. Для управления таким существом достаточно взять его немодифицированный расовый шаблон, а если оно используется только в качестве противника в бою – можно просто набросать пару боевых показателей.

Но животные или монстры в качестве игровых персонажей *всегда* нуждаются в полном определении характеристик. Также Мастер может захотеть описать НИП-животное как полноценного персонажа. В этом и заключается разница между просто волком и «хитрым старым волком, терроризирующим окрестные деревни».

## РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Ниже вы найдете описания некоторых из широко распространённых зверей. Руководствуйтесь ними при назначении статистик отсутствующим здесь животным.

### Обезьяны

Обезьяны разумные – даже слишком разумные, чтобы оставаться предсказуемыми. Все броски Обращения с животными по отношению к ним делаются с -1. Обезьяны предпочитают вести бой вплотную, хватая противника и кусая его, а не нанося удары руками и ногами.

## Шимпанзе

Миролюбивое травоядное животное. Шимпанзе не будет вступать в бой, если оно или его потомство не находится в опасности.

СЛ 11; ЛВ 12; ИН 6; ЗД 12.

Воля 10; Восп 10; БС 6; Уклон 9;  
Движение 7.  
МР 0; 140 ф.

**Черты:** Сила руки +3; Слабая хватка 2; Цепкость; СП 1; Острые зубы; Дикое животное.

**умения:** Лазание-14.

## Горилла

Большая обезьяна.

СЛ 15; ЛВ 12; ИН 6; ЗД 12.

Воля 10; Восп 10; БС 6; Уклон 9;  
Движение 7.  
МР +1; 400 ф.

**Черты:** Как у шимпанзе.

**умения:** Лазание-14.

## Медведи

Делая броски реакции для медведей, помните, что гризли, полярные и пещерные медведи - животные плотоядные и раздражительные. Также помните, что любая медведица с медвежатами будет агрессивно настроена: -3 к реакции! Бегущий или идущий

на четырех лапах медведь занимает 2 клетки. Когда он становится на задние лапы, готовясь нанести удар, то занимает 1 клетку.

## Бурый медведь

Небольшой всеядный медведь.

СЛ 14; ЛВ 11; ИН 4; ЗД 13.

Воля 12; Восп 10; БС 6; Уклон 9;  
Движение 7.  
МР 0; 300 ф.

**Черты:** Тупые когти; СП 2; Нет хороших манипуляторов; Полу-прямоходящий; Острые зубы; Температурная Устойчивость 2; Дикое животное.

**умения:** Драка-13.

## Медведь гризли

СЛ 19; ЛВ 11; ИН 4; ЗД 13.

Воля 11; Восп 10; БС 6; Уклон 9;  
Движение 8.  
МР +1; 800 ф.

**Черты и умения:** Те же, что и у бурого медведя, плюс Вспыльчивость (9).

## Полярный медведь

СЛ 20; ЛВ 11; ИН 4; ЗД 13.

Воля 11; Восп 10; БС 6; Уклон 9;  
Движение 7 (в воде БД 3).  
МР +1; 1.000 ф.

**Черты и умения:** Те же, что и у медведя гризли, плюс Плавание-13.

## Пещерный медведь

Доисторическое животное.

СЛ 23; ЛВ 11; ИН 4; ЗД 13.

Воля 11; Восп 10; БС 6; Уклон 9;  
Движение 7.  
МР +1; 1.400 ф.

**Черты и умения:** Те же, что и у медведя гризли.

## Семейство кошачьих

Одомашнивание кошачьих свелось только к появлению у них привычки бродить рядом с человеческими селениями. Трудно найти учителя, способного научить кота тому, чего тот не хочет сам...

## Домашний кот

Одомашненное животное из семейства кошачьих, которое держат в доме для ловли мышей, как фамильяра или просто любимого зверька.

СЛ 4; ЛВ 14; ИН 4; ЗД 10.

Воля 11; Восп 12; БС 6; Уклон 10;  
Движение 10.  
МР -3; 10 ф.

**Черты:** Мягкое падение; Боевые рефлекс; Домашнее животное; Адаптация к темноте 5; Четырехное животное; Острые когти; Острые зубы.

**умения:** Драка -16; Прыжки-14; Скрытность-14.

## Лев

Большая, ленивая кошка, встречающаяся на равнинах и в джунглях. Львы охотятся небольшими группами.

СЛ 16; ЛВ 13; ИН 4; ЗД 11.

Воля 11; Восп 12; БС 6; Уклон 9;  
Движение 10.  
МР +1 (2 клетки); 500 ф.

**Черты:** СП 1; Лень; Адаптация к темноте 5; Четырехное животное; Острые когти; Острые зубы; Температурная устойчивость 1; Дикое животное.

**умения:** Драка-15 Бер-13.

## Тигр

Одинокая кошка-охотник, чаще всего обитающая в джунглях.

СЛ 17; ЛВ 13; ИН 4; ЗД 11.

Воля 11; Восп 12; БС 6; Уклон 10;  
Движение 10.  
МР +1 (2 клетки); 500 ф.

**Черты:** Боевые рефлекс; СП 1; Адаптация к темноте 5; Четырехное животное; Острые когти; Острые зубы; Температурная устойчивость 1; Дикое животное.

**умения:** Драка-15; Скрытность-13; Плавание-13.

## Характеристики животных и монстров

Характеристики животных в этой главе даются в сокращенной форме.

**Базовые атрибуты:** Указаны только средние значения атрибутов, типичные для большинства особей. Мастер может увеличить СЛ для особенно крупных особей или же уменьшить для молодых или маленьких. Чтобы найти модификатор к атрибуту расового шаблона, отнимите от нужного вам атрибута 10. Например, у бурого медведя СЛ 14 - это значит, что модификатор к атрибутам расового шаблона бурого медведя равен СЛ+4.

**Вторичные характеристики:** Здесь тоже указаны средние значения, вычисленные в зависимости от атрибутов при помощи стандартных формул - но заметьте, что у многих животных есть расовые модификаторы к Воле, Восприятию и Движению. Для вычисления повреждений, наносимых животными, сверьтесь с таблицей Повреждения, наносимые животными (с.460). Если нужно, определите Базовый подъем по стандартной формуле. Если не указано иначе, считайте ЕЖ равным СЛ, а ЕУ равным ЗД. Уклонение базируется на Базовом движении и уже включает премию +1 от Боевых рефлексов если таковые имеются. Также указаны Модификатор размера (МР) и средний вес.

**Черты:** Это список всех важных особенностей, преимуществ и недостатков существа с точки зрения взаимодействия с человеком. У большинства существ обычно есть и другие черты, но это имеет значение только при создании полного расового шаблона.

**умения:** Тут указаны важнейшие умения животного со средними относительно особей этого вида значениями. Считайте, что существо с чертой Дикое животное также будет иметь умение Выживание для своей среды обитания, равное его Восприятию.

## ИНДИВИДУАЛИЗАЦИЯ ЖИВОТНЫХ

Мастер не обязан ограничиваться только приведенные выше характеристиками, так как они описывают типичного представителя вида. Отдельные особи могут отличаться от остальных!

### Атрибуты

**СЛ:** Может сильно отличаться – до 20% для крупных особей. Высокий СЛ очень важен для тягловых животных.

**ЛВ:** Редко отличается более чем на 1.

**ИН:** Для большей реалистичности этот атрибут не должен меняться, как указано в Домашних и Диких мета-чертах (см. *Ментальные мета-черты*, с.263). Увеличение ИН всего на 1 уже делает животное гением среди своих сородичей. Впрочем, иногда для создания интересных домашних животных разрешается для существа *любого* вида установить ИН 6.

**ЗД:** Может изменяться в пределах 2 единиц.

### Вторичные характеристики

Любое изменение в атрибутах меняет и вторичные характеристики. Также в дополнение:

**ЕЖ:** Могут изменяться на 20%, особенно у крупных особей.

**Воля:** Может отличаться на 1-2 единицы. Животное с сильной Волей обычно довольно раздражительное, но его трудно испугать – что может быть полезным для военных животных, и не очень – для домашних.

**Восп:** Редко изменяется более чем на одну единицу. Высокое Восприятие очень ценится для охотничьих животных!

**ЕУ:** Может изменяться на 20%.

**Скорость (БС) и Движение (БД):** Может незначительно изменяться. Даже повышение на 1 очко может сильно увеличить цену лошади или другого верхового животного.

### Черты

**Преимущества и недостатки:** Редко сильно изменяются – но вы всегда можете добавить животному ментальный недостаток или причуду, чтобы показать его личность. Уникальные животные могут получить другие обычные черты, например, лошадь с Чувством опасности или Удачей

**Мета-черты:** Морфологические мета-черты не могут меняться. Однако такие черты, как Домашнее или Дикое животное, можно менять одно на другое.

### умения

Вряд ли умения могут сильно измениться без тренировок – см. *Тренировка животных* (с.458).

### Стоимость

Любое повышение характеристик животного увеличивает его рыночную стоимость. Сила и Единицы усталости важны для тягловых животных, Воля – для боевых, Восприятие – для охотничьих, Движение – для верховых и Интеллект – для *любых* тренированных животных. Соответственно, ухудшение характеристик уменьшает стоимость животного. Если нет возможности рассчитать новую цену, ее определяет Мастер. Животное, обычно являющееся диким, с чертой Домашнее животное и умением Скакун будет стоить целое состояние!

### Олени

Быстроногие травоядные, за которыми охотятся ради мяса.

#### Олень благородный

Крупный олень, широко распространенный в средневековой Европе; часто встречается и в настоящее время.

**СЛ 12; ЛВ 13; ИН 3; ЗД 12.**

**Воля 10; Восп 10; БС 6,25; Уклон 9; Движение 9.**

**МР +1 (2 клетки); 200 ф.**

**Черты:** Копыта; Четырехногое животное; Проникающий удар (Рога); Слабый укус; Дикое Животное.

**умения:** Бег-13.

### Собаки

Одомашненные собаки используются как охотники или домашние любимцы (достаточно крупные – как тягловая сила). Существует множество пород собак с сильно отличающимися характеристиками. Стоимость варьируется от медяков до \$10.000+. Здоровая, дрессированная собака – даже полукровка – всегда будет стоить минимум \$200.

### Крупный сторожевой пес

**СЛ 9; ЛВ 11; ИН 4; ЗД 12.**

**Воля 10; Восп 12; БС 5,75; Уклон 8; Движение 10.**

**МР 0; 90 ф.**

**Черты:** Общительный; Тонкое обоняние; Домашнее животное; Четырехногое животное; Острые зубы.

**умения:** Драка-13; Следопыт-13 (у ищетек это умение равно 15 или больше!).

### Соколы

Эти хищные птицы обычно используются для спортивной охоты. Специально обученный (или потревоженный посторонним) ястреб может напасть на человека. Пикирующий ястреб может достичь Движения 70!

#### Крупный сокол

**СЛ 3; ЛВ 14; ИН 3; ЗД 10.**

**Воля 10; Восп 12; БС 6; Уклон 9; Движение 2 (земля).**

**МР -4; 5 ф.**

**Черты:** Обостренное зрение 3; Домашнее или Дикое животное; Увеличенное движение 1

(скорость по воздуху 24); Полет (Крылатый); Движение в воздухе 12); Нет хороших манипуляторов; Острый клюв; Острые когти.

**умения:** Драка-16.

### Акулы

Некоторые акулы довольно пугливы и питаются в основном проплывающей рядом рыбой. Такие акулы нас не интересуют.

#### Тигровая акула

Крупная, агрессивная акула.

**СЛ 19; ЛВ 13; ИН 2; ЗД 12.**

**Воля 10; Восп 12; БС 6,25; Уклон 10; Движение 7 (вода).**

**МР +2 (4 клетки); 900 ф.**

**Черты:** Вспыльчивость (9); Боевые рефлексy; Дробящая атака (морда); Тонкое обоняние; Не дышит (жабры); Увеличенное движение 1 (скорость в воде 14; стоит 2 ЕУ); Рыбopodobный; Устойчивость к давлению 2; Острые зубы; Инфразвуковой слух; Чувство вибраций; Дикое животное.

**умения:** Драка-15; Выживание (открытый океан)-14.

### **Большая белая акула**

Совершенный хищник!

СЛ 38; ЛВ 10; ИН 2; ЗД 12.

Воля 10; Восп 10; БС 5,5; Уклон 9;

Движение 7 (Вода).

МР +3 (7 клетки); 7.000 ф.

**Черты:** Как и у тигровой акулы, плюс Трудно убить 2.

**умения:** Драка 12; Выживание (открытый океан)-14.

### **Змеи**

Змеи – одни из самых распространенных рептилий на Земле. Их можно найти в зонах с умеренным или более теплым климатом на шести из семи континентов.

### **Питон**

Крупный хищник. Ниже дана статистика для 15-футового индийского питона, но его максимальная длина может достигать и 30 футов!

СЛ 13; ЛВ 12; ИН 2; ЗД 11.

Воля 10; Восп 10; БС 5,75; Уклон 8;

Движение 4.

МР 0; 225 ф.

**Черты:** Холоднокровный (50°); Сдавливание; Червеподобный; Дикое животное.

**умения:** Скрытность-12; Борьба-13.

### **Гремучая змея**

Распространенная ядовитая змея. Даже маленькие особи опасны, а представленная здесь гигантская змея (8 футов в длину) – смертельна. Модификаторы к броскам на ЗД для сопротивления яду: 1+, если яд немедленно высосать из раны; 2+, если было введено противоядие (ТУ6+).

СЛ 5; ЛВ 13; ИН 2; ЗД 11.

Воля 10; Восп 10; БС 6; Уклон 9;

Движение 4.

МР -1; 15 ф.

**Черты:** Холоднокровный (50°); Клыки; Токсическая атака 2к (Циклическая, 1 раз в день, 4 цикла; Последующая, клыки; сопротивление, ЗД-4); Червеподобный; Дикое животное.

**умения:** Драка-15; Скрытность-13.

### **Дикие кабаны**

На диких кабанов охотятся ради их мяса, но это очень опасно. Кабаны очень умны, агрессивны и почти всегда будут нападать, даже если их застали врасплох. Они пытаются сбить человека с ног и потом уже добить. Молодые кабаны меньше по размеру и не так агрессивны (уменьшите их СЛ и вес).

### **Крупный кабан**

СЛ 15; ЛВ 12; ИН 5; ЗД 14.

Воля 12; Восп 12; БС 6,5; Уклон 10;

Движение 8.

МР +1 (2 клетки); 400 ф.

**Черты:** Вспыльчивость (9); Боевые рефлекс; Режущий удар (бивни); СП 2; Четырехногое животное; Дикое животное.

### **Молодой кабан**

СЛ 8; ЛВ 12; ИН 5; ЗД 12.

Воля 12; Восп 12; БС 6; Уклон 10;

Движение 7.

МР -1; 45 ф.

**Черты:** Те же, что и у крупного кабана, только имеет СП 1.

### **Волки**

Эти дикие плотоядные охотятся в стаях. Их можно более или менее приручить, но достичь такого результата, как с собаками, невозможно.

### **Лесной волк**

СЛ 10; ЛВ 12; ИН 4; ЗД 12.

Воля 11; Восп 14; БС 6; Уклон 9;

Движение 9.

МР 0; 120 ф.

**Черты:** Тонкое обоняние; СП 1; Адаптация к темноте 2; Четырехногое животное; Острые зубы; Температурная устойчивость; Дикое животное.

**умения:** Драка-14; Следопыт-14.

## **Питомцы и ДРЕССИРОВАННЫЕ ЖИВОТНЫЕ**

Обычно дрессированных животных покупают за деньги, а не как преимущество за очки персонажа.

Действия этих животных контролирует Мастер – но чем лучше они дрессированы, тем больше вероятность точного выполнения команд хозяина.

Эти правила не касаются уникальных животных-компаньонов вроде фамильяров. Для них вычислите стоимость в очках, как для персонажей, а потом добавьте хозяину преимущество Союзник (с.36) соответствующего уровня.

### **ДРЕССИРОВКА ЖИВОТНЫХ**

Чтобы дрессировать животное, вы должны знать соответствующую специализацию умения Обращение с животными (с.175). Уровень дрессировки, который может усвоить животное, зависит от его ИН:

**ИН 2 – Рептилия.** Ее можно научить приходить за едой, узнавать хозяина и не нападать на него (как правило).

**ИН 3 – Лошадь или ястреб.** Можно научить соответствующим командам: ястреба – охоте, скаковую или тягловую лошадь – верховой езде или перевозке грузов, и так далее. Также можно приучить спокойно относиться к людям в общем или к хозяевам в частности (по выбору дрессировщика), а также отзываться на свое имя (если оно того захочет).

**ИН 4 – Собака.** Всё вышеперечисленное плюс команды, соответствующие данному виду животного, например «принести», «напасть», «искать», «сидеть» и так далее. Также животное будет предупреждать хозяина об опасности, которую почувствует, и сражаться за него – даже ценой собственной гибели.

**ИН 5 – Обезьяна.** Всё вышеперечисленное, но с большей сложностью. Мастер может позволить дрессированному животному выполнять любые трюки, которые обычно показывают по телевизору...

Чтобы вычислить время, нужное для дрессировки животного, сравните его ИН и ИН дрессировки исходя из таблицы на с.459. Это время подразумевает, что дрессировщик будет заниматься с животным четыре часа в день, два подхода по два часа.

Таблица показывает время, которое требуется для достижения животным общего уровня тренировки. Чтобы обучить животное какому-нибудь определенному трюку (с согласия Мастера) тратится 14 дней для животного с ИН 5, 30 дней – с ИН 4, 90 дней – ИН 3.

ИН животного	ИН дрессировки			
	2	3	4	5
2	60 дней	невозможно	невозможно	невозможно
3	30 дней	360 дней	невозможно	невозможно
4	7 дней	180 дней	360 дней	невозможно
5	2 дней	90 дней	180 дней	720 дней

### Стоимость дрессированного животного

Дрессировка может таким образом повлиять на стоимость домашнего животного:

ИН 2 существа могут выучить так мало, что дрессировка не увеличивает их стоимость.

ИН 3 существа приносят мало пользы без дрессировки. уменьшите стоимость ИН 3 домашнего животного на 1/3, если оно «необъезженно» (не дрессировано). Молодые особи автоматически считаются «необъезженными» и поэтому дешевле.

ИН 4 существа уже при покупке считаются получившими дрессировку на уровне ИН 3. В противном случае уменьшите их стоимость на 1/3. Если животное ИН 4 дрессировано на уровне ИН 4, то увеличьте его базовую стоимость на 50%.

ИН 5 существо – то же самое, что и для ИН 4. Если же животное ИН 5 дрессировано на уровне ИН 5, удвойте его базовую стоимость.

Если у домашнего животного (любое животное с мета-чертой Домашнее животное) ИН выше, чем у большинства его сородичей, оно будет стоить гораздо больше после полной дрессировки: умножьте его стоимость на 4 за +1 ИН или на 10, если ИН больше нормы на +2. Например, лошадь с ИН 5 будет стоить в 10 раз больше базовой стоимости.

Если дикое животное (любое животное с мета-чертой Дикое животное) будет поймано и

выдрессировано, его стоимость значительно возрастет – особенно если животное разумное или сильное и свирепое. Подробности Обращения за Мастером. Все броски Обращения с животными для дрессировки дикого животного получают штраф в -5.

## ЕЗДОВЫЕ И ТЯГЛОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Ниже вы найдете описание некоторых одомашненных животных, используемых для верховой езды или перевозки грузов. Если вы применяете миниатюры, то лошадь занимает 3 клетки, а всадник находится в центре. Ослы и небольшие мулы занимают 2 клетки. *Правила верхового боя* смотрите на с.396.

**Стоимость:** Указанная ниже стоимость дана для животного, дрессированного на уровне ИН 3 (см. выше). Некоторые факторы могут увеличить его стоимость:

- Стоимость увеличивается на столько процентов, на сколько была увеличена СЛ животного. (Очень сильные особи могут стоить дороже, чем получается исходя из этой формулы).

- Зависимость стоимости от ИН описана в главе Стоимость дрессированного животного.

- Улучшение Движения очень увеличивает стоимость верхового животного! Удвойте стоимость при Движении +1 или учетверите за Движение +2. Не забудьте увели-

чить Движение при наличии преимущества Увеличенное движение.

Остальные детали за Мастером.

### Верблюды

Эти уроженцы пустынь могут продержаться до четырех дней без воды. Их упрямый нрав дает штраф -4 к умению Обращения с животными.

СЛ 22; ЛВ 9; ИН 3; ЗД 12.

Воля 11; Восп 12; БС 5,25; Уклон 8; Движение 7.

МР +1 (3 клетки); 1.400 ф.

**Черты:** Вспыльчивость (12); Домашнее животное; Увеличенное движение (наземная скорость 14); Копыта; Периферийное зрение; Четырехногое животное; Пониженное потребление 3 (Только вода); Упрямство; Слабый укус.

**умения:** Выживание (Пустыня)-12.

**Стоимость:** \$1.500.

### Ослы, лошади и мулы

Эти животные были одомашнены ещё до начала письменной истории. В Америке они появились в конце 15-16 века.

#### Кавалерийская лошадь

Легкая боевая лошадь.

СЛ 22; ЛВ 9; ИН 3; ЗД 11.

Воля 11; Восп 12; БС 5; Уклон 9; Движение 8.

МР +1 (3 клетки); 1.400 ф.

**Черты:** Боевые рефлекс; Домашнее животное; Увеличенное движение (Наземная скорость 16); Копыта; Периферийное зрение; Четырехногое животное; Слабый укус.

**умения:** Драка-10; Скаун-12.

**Стоимость:** \$4.000.

#### Осел

Крепкий и выносливый, но слишком мал, чтобы взрослый мог на нем ездить.

СЛ 15; ЛВ 10; ИН 3; ЗД 11.

Воля 11; Восп 12; БС 5,25; Уклон 8; Движение 5.

МР +1 (2 клетки); 500 ф.

**Черты:** Домашнее животное; Увеличенное движение 1/2 (Наземная скорость 8); Копыта; Четырехногое животное; Слабый укус.

**Стоимость:** \$1.000.

#### Ломовая лошадь

СЛ 25; ЛВ 9; ИН 3; ЗД 12.

Воля 10; Восп 11; БС 5,25; Уклон 8; Движение 6.

МР +1 (3 клетки); 2.000 ф.

**Черты:** Домашнее животное; Увеличенное движение 1 (Наземная скорость 12); Копыта; Периферийное зрение; Четырехногое животное; Слабый укус.

**Стоимость:** \$2.000.

### Боевые верховые животные

Верховые животные, тренированные для участия в бою, стоят дороже обычных. До ТУ4, их учили бросаться в битву и яростно драться даже после потери всадника. Тренированная боевая лошадь может атаковать *любого*, кто к ней приблизится, кроме своего хозяина! После ТУ4+ их учили уже не сражаться, а быть надежным перевозчиком и не пугаться выстрелов и криков.

Независимо от ТУ, боевая тренировка забирает ещё 1 год (после «базовой» дрессировки до ИН 3). Такая тренировка удваивает стоимость животного. Характеристики и цена кавалерийской и боевой лошадей в разделе *Ездовые и тягловые животные* уже учитывают военную тренировку.

Животное можно таким образом тренировать до трёх лет – каждый дополнительный год будет добавлять модификатор +1 на все броски Верховой езды и Обращения с животными во время боя, а также будет увеличивать базовую стоимость животного на 50% за каждый год.

### Тяжелая боевая лошадь

СЛ 24; ЛВ 9; ИН 3; ЗД 12.  
Воля 11; Восп 12; БС 5,25; Уклон 9;  
Движение 7.  
МР +1 (3 клетки); 1.900 ф.

**Черты:** Те же, что и у кавалерийской лошади, но добавлены Вспыльчивость (12) и Увеличенное движение 1 (Наземная скорость 14).

**Умения:** Драка-12; Скакун-13.

**Стоимость:** \$5.000.

### Крупный мул

СЛ 22; ЛВ 10; ИН 3; ЗД 12.  
Воля 12; Восп 12; БС 5,5; Уклон 8;  
Движение 6.  
МР +1 (2 клетки); 1.400 ф.

**Черты:** Те же, что и у осла, но добавлены Увеличенное движение 1 (Наземная скорость 9) и бесплодие.

**Стоимость:** \$2.000.

### Пони

СЛ 18; ЛВ 10; ИН 3; ЗД 11.  
Воля 11; Восп 12; БС 5,25; Уклон 8;  
Движение 7.  
МР +1 (3 клетки); 800 ф.

**Черты:** Те же, что и у ломовой лошади, но добавлены Увеличенное движение 1 (Наземная скорость 14).

**Стоимость:** \$1.500.

### Скакковая лошадь

Некоторые лошади быстрее других!

СЛ 20; ЛВ 9; ИН 3; ЗД 11.  
Воля 11; Восп 11; БС 5; Уклон 8;  
Движение 9.  
МР +1 (3 клетки); 1.100 ф.

**Черты:** Те же, что и у ломовой лошади, но добавлены Увеличенное движение 1 (Наземная скорость 18).

**Умения:** Скакун-12; Бег-12.

**Стоимость:** \$4.000+.

### Лошадь

Обычная лошадь для езды.

СЛ 21; ЛВ 9; ИН 3; ЗД 11.  
Воля 10; Восп 12; БС 5; Уклон 8;  
Движение 6.  
МР +1 (3 клетки); 1.200 ф.

**Черты:** Те же, что и у ломовой лошади.

**Умения:** Скакун-11.

**Стоимость:** \$1.200.

### Небольшой мул

СЛ 18; ЛВ 10; ИН 3; ЗД 12.  
Воля 12; Восп 12; БС 5,5; Уклон 8;  
Движение 5.  
МР +1 (2 клетки); 800 ф.

**Черты:** Те же, что и у осла, добавлено бесплодие.

**Стоимость:** \$1.000.

### Слоны

Умные, преданные и приспособлены к тяжелой работе.

СЛ 45; ЛВ 12; ИН 5; ЗД 12.  
Воля 10; Восп 10; БС 4; Уклон 7;  
Движение 4.  
МР +3 (10 клеток); 12.000+ ф.

**Черты:** Дробящая атака (Бивни); Домашнее (или Дикое) животное; СП 4; Увеличенное движение 1 (Наземная скорость 8); Периферийное зрение; Четырехногое животное (но замените Нет хороших манипуляторов недостатком Однорукый); Хобот (Очень гибкий; Длинный 1+ МР; Слабый, 1/4 СЛ); Слабый укус.

**Стоимость:** \$10.000.

### Волы

Волов используют для перевозки тяжелых грузов и работы в поле. Они выносливее и легче содержатся, чем лошади.

СЛ 27; ЛВ 8; ИН 3; ЗД 12.  
Воля 12; Восп 10; БС 5; Уклон 8;  
Движение 4.  
МР +2 (3 клетки); 2.500 ф.

**Черты:** Домашнее животное; СП 2 (Только череп); Увеличенное движение 1 (Наземная скорость 8); Проникающая атака (Рога); Евнух; Четырехногое животное; Слабый укус.

**Стоимость:** \$1.500.

## ФЭНТЕЗИЙНЫЕ МОНСТРЫ

### ПОВРЕЖДЕНИЯ ОТ АТАК ЖИВОТНЫХ

Обычно животное наносит *прямые* повреждения в соответствии со своей Силой, как следует из *Таблицы повреждений* (с.16). Изменяйте повреждения таким образом:

*Укус наносит прм-1.* Слабый укус, характерный для крупных травоядных, дает дополнительно -2 за кубик. Укус наносит дробящие повреждения, если у животного нет черты Острые зубы (режущие) или Клыки (проникающие).

*Когти, как и кулаки, наносят прм-1.* Тупые когти дают премию +1 к повреждениям за кубик и делают повреждения дробящими. Острые когти не дают никакой премии, но наносят режущие повреждения.

*Удары ногами наносят прямые повреждения.* Тупые когти или Подковы добавляют +1 за кубик и наносят дробящие повреждения. Острые когти не дают никакой премии, но наносят режущие повреждения. Мета-черта Четырехногое животное содержит в себе недостаток Горизонтальный (с.139), что даёт существам без Когтей штраф в -1 к повреждениям за кубик. Для крупных травоядных это отменяет премию +1 за кубик от Когтей.

Большинство других атак (рога, клыки и т.д.) являются Естественным оружием (с.88). Такое оружие наносит прямые повреждения с премией +1 за кубик. Тип повреждений зависит от Естественного оружия.

У хищников и животных, натасканных драться, есть умения Драка на уровне ЛВ+2 или выше. Это дает премию +1 за кубик к базовым прямым повреждениям за любую из атак!

В этой главе даны три примера фэнтезийных монстров. Если Мастер изменит их названия, то они могут подойти и для научной фантастики!

### Василиск

Это существо напоминает большую змею с отвратительной мордой и хохолком на голове. Оно нападает при помощи «смертельного взгляда»: если глаза василиска встречаются с глазами жертвы, то он может убить жертву просто силой мысли.

СЛ 2; ЛВ 12; ИН 3; ЗД 12.  
Воля 10; Восп 10; БС 6; Уклон 9;  
Движение 4.  
МР -3; 2 ф.

**Черты:** СП 1; Токсическая атака 3к (Заклятие 1; Психокинетическая; Базируется на зрении); Червеподобный; Дикое животное.

### Грифон

Грифон – это красивое создание с головой, крыльями и лапами орла и туловищем льва. На грифона не действуют способности, предназначенные только для

млекопитающих или только для птиц, так как он не относится ни к тем, ни к другим.

Грифона можно приручить, если поймать ещё молодым, но броски к Обращению с животными получают штраф в -3. Неприрученная особь будет стоить около \$5000; прирученная - бесценна, и будет слушаться только того, кто её приручил.

СЛ 17; ЛВ 12; ИН 5; ЗД 12.

**Воля 11; Восп 12; БС 6; Уклон 10;**  
**Движение 6** (наземное движение).

МР +1 (2 клетки); 600 ф.

**Черты:** Обостренное зрение 3; Боевые рефлекс; СП 2; Увеличенное движение 1 (Воздушная скорость 24); Полет (Крылья; Движение по воздуху 12); Четырехногое животное; Острый клюв; Острые когти; Дикое животное.

**умения:** Драка-14.

### Стрикс

Стрикс (во множественном числе - стриги) - это кровососущее птицеподобное существо размером с ворону, у которого длинный клюв и большие глаза. Стриги активны в ночное время. Стрикс атакует своим длинным и зазубренным клювом. Если атака пробивает броню, то стрикс

начинает сосать кровь своей жертвы. Атаки стригов очень точны, поэтому они могут нападать даже через глазные отверстия шлема. В таком случае непосредственно атаковать смогут только два стрига, но удачный удар может ослепить жертву!

СЛ 5; ЛВ 15; ИН 4; ЗД 11.

**Воля 10; Восп 10; БС 6,5; Уклон 9;**  
**Движение 2** (наземное).  
МР -1; 18 ф.

**Черты:** Кровожадность (9); Полет (Крылья; Воздушная скорость 12); Адаптация к темноте 5; Нет хороших манипуляторов; Укус вампира; Дикое животное.  
**умения:** Драка-17.

## ЖИВОТНЫЕ В БОЮ

Чтобы реалистично отыгрывать животных, помните, что:

- Большинство животных боится человека и будут убегать, а не нападать на него. Исключениями являются мать, защищающая своих детей; рой насекомых, защищающий свой улей; старый или раненый хищник-людоед; глупое животное, не понимающее, что человек опасен; существо настолько сильное, что человек ему уже не опасен; или крупное травоядное животное (бизон, носорог, *динозавр*), которое может просто снести всё со своего пути массой тела.

- В сбалансированной экосистеме хищника можно встретить гораздо реже, чем добычу.

Для животных используйте правила боя из глав 11-13 так же, как и для людей. Но обратите особое внимание на *Фигурки на несколько клеток* (с.392) и *Топтание* (с.404). Существуют еще несколько особенностей:

**Достижимость:** У зверей достижимость «В» (только вплотную), если в их описании не указано иначе. Большинство животных начинают бой с попытки захвата или сбивания с ног, после чего переходят к бою вплотную и пытаются раздавить или изорвать противника в клочья.

**Защита:** Обычно животные для защиты используют *уклон*. Уворот равняется Базовой скорости +3 и округляется вниз. Почти всем животным (включая животных с мета-чертами Рыбopodobный, Четвероногое животное, Червеобразный) присущ недостаток Нет хороших манипуляторов, поэтому они не могут парировать. Те животные, у которых есть нормальные манипуляторы (например, обезьяны) могут парировать. Парирование без оружия равняется (ЛВ/2) + 3 или (Драка/2) + 3. Обычные животные не могут блокиро-

вать. У многих животных также есть Боевые рефлекс, что добавляет +1 ко всем видам защиты.

**Броня:** Шкура, раковина, мех и т.д. могут давать животному СП. В таком случае, соответствующее значение СП указано в пункте *Черты*.

### Атаки роем

Считайте группу мелких атакующих существ одним существом. Этот «рой» занимает 1 клетку на боевой карте. Рой может атаковать жертву (жертвы), только находясь с ней в одной клетке (если вы не используете боевую карту, то можете считать, что рой атакует одну цель раз в секунду), и не будет менять цель без веской причины.

Атаки роем обычно попадают *автоматически* - не требуется никакого броска атаки или защиты. Каждый ход, пока рой не будет рассеян, он будет наносить заданное количество повреждений своей цели. Специальная одежда (гидрокостюм, костюм пчеловода или высокотехнологическая герметичная броня) могут защитить от некоторых видов роев. Против мелких существ типа насекомых, обычная одежда дает *полную* защиту на 2 секунды, а

низкотехнологичные доспехи - на 5 секунд; потом насекомые попадут под одежду и она станет бесполезной! Против более крупных существ (вроде крыс) броня будет защищать со своим обычным СП.

Против некоторых видов роев можно применять нестандартные приемы. Например, можно уничтожить рой пчел при помощи инсектицида или сбить их с толку, прыгнув в озеро. Все зависит от находчивости игроков и здравого смысла Мастера.

**Атака против роя:** Любая атака, направленная против роя автоматически попадает. Рой не получает броска защиты. (Роем существо, по которым трудно попасть, просто потребуется больше повреждений, чтобы рассеяться). Рой получает повреждения, как будто он является Рассеянным - см. *Повреждения Неживым, Однородным или Рассеянным целям* (с.380). Щитами можно давить летающих существ; щит отнимает 2 ЕЖ в ход; одновременно можно атаковать оружием. *Топтание* отнимает 1 ЕЖ в ход у *нелетающих* насекомых; его можно выполнять одновременно с атакой обычным оружием.

### Примеры роев

**Летучие мыши.** «Рой» состоит из примерно десятка плотоядных летучих мышей. Во время полета Движение 8. Наносят 1к режущих повреждений за ход. Броня защищает своим обычным СП. Рассеиваются после потери 8 ЕЖ.

**Пчелы.** «Рой» состоит из примерно тысячи обыкновенных пчел. Во время полета Движение 6. Жалят, отнимая 1 ЕЖ за ход, если только жертва не полностью защищена. Рассеиваются после потери 12 ЕЖ. Перестанут атаковать, если отгонят жертву на 50 ярдов от улья. Заметьте, что если вы потревожите улей, то на вас может напасть сразу несколько таких роев!

**Крысы.** «Рой» состоит из примерно десятка крыс. Движение 4. Наносят 1к режущих повреждений за ход. Броня защищает своим обычным СП. Рассеиваются после потери 6 ЕЖ.

# ТЕХНОЛОГИЯ И АРТЕФАКТЫ

sukukku



Практически в каждом игровом мире существуют какие-либо устройства от примитивных до совершеннейших... зачастую странные или даже *волшебные*. Эти правила описывают как создать и использовать различные виды устройств, что происходит при их поломке и как их починить.

## ТРАНСПОРТ

Транспорт может быть чем-то большим, чем средство передвижения. Он *может быть* источником дополнительной огневой мощи... или даже частью идеи персонажа! Самолёт-истребитель или меха (человекоподобный боевой робот) вполне могут быть высокотехнологичными аналогами верного рыцарского коня, а пиратский корабль или космический крейсер могут стать «домом» для искателей приключений.

### ХАРАКТЕРИСТИКИ ТРАНСПОТА

Таблицы в этом разделе показывают характеристики обычных видов транспорта и указывают умения, требующиеся для управления ими. Некоторые встроенные в транспорт системы, например обнаружения или вооружения, *могут* потребовать дополнительных умений, не указанных здесь.

**СЛ/ЕЖ:** СЛ и ЕЖ транспорта. Для транспорта с двигателем это одно и то же: масса транспорта определяет и требуемую мощность двигателя (СЛ), и то насколько трудно его уничтожить. Для транспорта *без двигателя*, что показывается значком  $\dagger$ , эта характеристика показывает только ЕЖ; СЛ равна 0. Некоторые виды транспорта без двигателя имеют Устойчивость к ранениям (Однородный); другие - мета-черту Машина (с.263), которая включает в себя Устойчивость к ранениям (Неживой).

**Упр/УС:** первое число - Управляемость; второе - Уровень стабильности. Подробности в *Бросках контроля* (с.466).

**ЗД:** ЗД транспорта, мера его надёжности. Характер ненадёжности транспорта обозначается буквами: «г» - обозначающей Горючесть, «в» - Воспламеняемость и «х» - Взрывоопасность.

**Движение (БД):** первое число - Разгон, а второе - Максимальная скорость в ярдах/секунду (*удвойте* для получения миль/с). Эта характеристика аналогична Движению персонажа и его максимальной скорости с учётом преимуществ Ускоренное движение. Для наземного транспорта \* означает необходимость наличия дорог, ‡ - рельс. Для космических судов разделите Ускорение на 10 для получения его же, но в гравитации Земли (G); а также помните, что с означает скорость света (186.000 миль/с).

**МВс:** максимальный вес транспорта в тоннах (1 тонна = 2.000 фунтов), с максимальной нагрузкой и полным баком топлива. Реальный вес обычно меньше.

**Нагрузка:** максимальный суммарный вес ездовых (с водителем) и багажа, который транспорт может везти. Чтобы найти максимальный вес багажа вычтите вес ездовых (для простоты считайте вес одного ездока 0,1 тонна/персонажа вместе с одеждой). Чтобы узнать массу заправленного транспорта без ездовых и багажа вычтите Нагрузку из Максимального веса (МВс).

**МР:** модификатор размера транспорта.

**Ездоки (Езд.):** количество ездовых, которые сравнительно комфортно могут разместиться в транспорте, записывается как «экипаж+пассажиры»; например 2+6 означает двух членов экипажа и шестерых пассажиров. «П» означает, что транспорт оборудован для долгих поездок или проживания: есть спальные места, кухня и т. д. Если транспорт дополнительно защищает ездовых, то это обозначается буквами: «Г» даёт ездокам преимущество Герметичность (с.82), «Д» - Устойчивость к давлению (стр. 77), «В» - Устойчивость к вакууму (стр. 96).

**СП:** сопротивление повреждениям транспорта. Некоторые виды транспорта имеют различный СП в разных местах. В таблице приведены два важнейших значения СП - для наземного транспорта это обычно СП передней стороны транспорта и среднее значение СП остальных сторон.

**Дальность хода (ДХ):** дальность путешествия в милях, на которую хватает запаса топлива. Для транспорта без двигателя

и экзотического транспорта «-» означает, что Дальность ограничена только запасом провизии (воды и еды). «F» означает, что Дальность ограничивают запас провизии и ЕУ гребцов либо тягловых животных. Космические суда либо не имеют такой характеристики, либо она означает разбег, необходимый для перехода на сверхсветовую скорость.

**Цена:** цена в \$. «К» означает тысячу; «М» - миллион.

**Зоны попаданий (ЗП):** зоны попаданий кроме корпуса транспорта. Если таких зон несколько, то они обозначаются аббревиатурой, т.е. «3М» означает 3 мачты, а «14D» - 14 тягловых животных. Эти зоны определяют как транспорт будет двигаться (см. *Основы передвижения транспорта*, ниже), а также что может быть повреждено в бою (см. *Таблицу зон попаданий по транспорту*, с.554).

*Примечания:* любые особенности либо недостатки, присутствующие у транспорта. Если транспорт несёт совокупность систем, сноска или отдельное описание подробно расскажет об оружии и снаряжении.

## БАЗОВОЕ ДВИЖЕНИЕ ТЕХНИКИ

Когда приключенцы используют технику для перемещения, обычно достаточно знать наибольшую скорость ее движения (максимальная скорость в ярдах/секунду) и как далеко на ней можно путешествовать (дистанция в милях). Ниже приведены правила для тех случаев, когда важны детали.

### Движение на дальние дистанции

При преодолении значительного расстояния, следующие факторы могут быть важнее максимальной скорости и дистанции.

*«Ты хочешь сказать, что создал машину времени... из ДеЛореана?»*

*«По-моему, если уж ставить машину времени на автомобиль, то на стильный.»*

*- Марти МакФлай и Док Браун,*

*Назад в будущее*

#### Код Зона

A	Рука
C	Гусеница
D	Тягловое животное
E	Незащищённый всадник
G	Иллюминатор большой
g	Иллюминатор малый
H	Вертолётный винт
L	Нога
M	Мачта и такеллаж
O	Открытая кабина
R	Полосья
r	Полосья втягивающиеся
S	Надстройка большая либо гондола
s	Надстройка малая
T	Башня орудийная
t	Турель
W	Колесо
Wi	Пара крыльев
X	Незащищённое орудие

**Осадка:** минимальная глубина (в футах) необходимая водному транспорту для безопасного плавания.

**Сваливание:** минимальная скорость (в ярдах/с) которую должно поддерживать воздушное судно чтобы оставаться в воздухе. «0» означает, что воздушное судно может зависать на месте.

**Крейсерская скорость:** условия путешествия, соображения безопасности и необходимость экономии топлива или энергии на практике означают, что наземная или воздушная техника обычно движется с 60-70% своей максимальной скорости при дальних путешествиях. Гузовой или гребной транспорт может использовать свою максимальную скорость только несколько минут - пока животные или гребцы не устанут подобно бегунам! Наибольшая постоянная скорость около 75% максимальной, и вызывает усталость как ходьба. Если у животных или гребцов осталось менее 1/3 ЕУ, ополовините максимальную скорость.

**Выносливость:** разделите дистанцию в милях на крейсерскую скорость в милях/час для определения продолжительности в часах при ситуациях, когда возможность «копаться» значит больше дистанции. Техника должна нести провизию, что бы получить преимущества выносливости более одного дня. Еды и воды около 12 ф. на человека в день, но не более чем на месяц до ТУ5 (при ТУ5+ уже появились консервы и схожие пайки).

## Таблица наземного транспорта

ТУ	Транспорт	СЛ/ЕЖ	Упр/УС	ЗД	БД	МВс	Нагр.	МР	Езд.	СП	ДХ	Цена	ЗП	Пр.
<b>ПОГОНЩИК</b>														
0	Собач. упряжка	27†	0/2	12Г	6/6	0,29	0,14	+1	1	2	F	\$400	14DER	[1]
1	Колесница	22†	0/2	11Г	4/9*	0,29	0,2	+1	1+1	1	F	\$330	2DE2W	[1]
3	Фургон	35†	-3/4	12Г	4/8*	0,84	0,5	+2	1	2	F	\$680	2DE4W	[1]
4	Карета	53†	-2/3	12Г	4/9*	2,4	1,2	+3	1+9	2	F	\$11K	4DO4W	[1]
<b>ВОЖДЕНИЕ/ТУ (ЛОКОМОТИВ)</b>														
5	Локомотив	152	-2/5	11	1/35‡	28	0,2	+5	1+1	8	700	\$45K	8W	
<b>ПОГОНЩИК</b>														
6	Родстер	42	-1/3	9В	2/22*	0,85	0,25	+2	1+1	4	200	\$3,6K	O4W	
6	Седан	46	0/4	10В	2/30*	1,3	0,5	+3	1+3	5	360	\$8K	G4W	
6	Джип	52	0/3	11В	2/32	1,6	0,4	+2	1+3	4	375	\$10K	O4W	
7	Пикап	55	0/4	11В	3/50	2,2	0,85	+3	2	5	450	\$20K	G4W	
7	Седан	53	0/4	11В	2/55*	1,8	0,6	+3	1+4	5	500	\$15K	G4W	
7	Автофургон	68	-1/4	11В	2/45*	3,5	1	+4	1+7	4	650	\$25K	g4W	
7	Спорткар	57	+1/4	10В	5/75*	1,8	0,4	+3	1+3	4	500	\$85K	G4W	
8	Лимузин	57	0/4	11В	3/57*	2,1	0,6	+3	1+4	5	500	\$30K	G4W	
8	Внедорожник	68	-1/4	11В	3/50	4	1,5	+3	1+4	5	500	\$45K	G4W	
<b>ВОЖДЕНИЕ/ТУ (ТЯЖЕЛЫЙ АВТОМОБИЛЬ)</b>														
6	2,5-тонник	88	-1/4	11В	1/24*	8,5	3	+4	1+2	5	375	\$17K	G6W	
7	Автобус	100	-2/4	11В	1/30*	14,7	6,7	+6	1+66	4	400	\$120K	G4W	
8	Тягач	104	-1/5	12В	2/55*	10,3	0,3	+4	1+2	5	1.200	\$60K	G6W	[2]
<b>ВОЖДЕНИЕ/ТУ (МОТОЦИКЛ)</b>														
6	Тяж. мотоцикл	33	+1/2	10В	5/32*	0,4	0,1	0	1	4	200	\$1,5K	E2W	
7	Мотороллер	29	+1/2	10В	3/27*	0,3	0,1	0	1	3	190	\$1K	E2W	
7	Тяж. мотоцикл	33	+1/2	11В	8/55*	0,5	0,2	0	1+1	4	200	\$8K	E2W	
8	Спортбайк	30	+2/2	10В	9/78*	0,42	0,2	0	1+1	3	150	\$11K	E2W	
<b>ВОЖДЕНИЕ/ТУ (ГУСЕНИЧНАЯ ТЕХНИКА)</b>														
7	БМП	111	-3/5	11В	1/20	12,5	1,6	+4	2+11Г	50/35	300	\$120K	2CX	[3]

[1] Тягловыми животными для собачьей упряжки являются собаки, а для колесницы, фургона и кареты - лошади.

[2] Без прицепа. С прицепом Упр/УС равно -3/4 а БД - 1/30\*. Прицеп имеет ЕЖ 100†, Нагр. - 24, МР +5 и СП 3.

[3] БМП означает «Бронированная машина пехоты». Большое СП применяется только при фронтальной атаке. На крыше устанавливается пулемёт калибра 7,62мм либо .50 (12,7мм).

## Таблица водного транспорта

ТУ	Транспорт	СЛ/ЕЖ	Упр/УС	ЗД	БД	МВс	Нагр.	МР	Езд.	СП	ДХ	Цена	ЗП	Ос.	Пр.
<b>МАЛЫЕ КОРАБЛИ/ТУ (БЕЗ ДВИГАТЕЛЯ)</b>															
0	Каное	23†	+1/1	12Г	2/2	0,3	0,2	+1	2	2	F	\$200	O	3	
<b>МАЛЫЕ КОРАБЛИ/ТУ (МОТОРНАЯ ЛОДКА)</b>															
7	Надувная лодка	20	+2/2	11	2/12	0,6	0,5	+1	1+4	2	100	\$2K	O	2	
7	Катер	50	+1/3	11В	3/20	2	1	+2	1+9	3	200	\$18K	O	3	
<b>КОРАБЛЕВОЖДЕНИЕ/ТУ (КОРАБЛЬ)</b>															
2	Пенте-контор	85†	-4/3	11Г	1/5	12,5	7,5	+8	55	3	F	\$14K	MO	6	
3	Когг	147†	-3/4	12Г	0,1/4	85	60	+7	18	5	-	\$23K	M	13	[1,2]
6	Пароход	750	-3/6	11В	0,01/6	14.000	9.000	+10	41+29П	30	7.200	\$15M	G2S	25	[1,3]

[1] Пентеконтер - греческая военная галера с парусом и одним рядом вёсел, была любима налётчиками и пиратами. Когг - одномачтовый средневековый парусный корабль.

[2] Вёсел и гребцов - 50. При использовании паруса ДХ становится «-», а БД - 1/4 при попутном ветре. Имеет бронзовый таран, добавляющий +1 урона, при столкновении, за кубик.

[3] Парусный. Вес указан вместе с балластом.

## Таблица воздушных судов

ТУ	Транспорт	СЛ/ЕЖ	Упр/УС	ЗД	БД	МВс	Нагр.	МР	Езд.	СП	ДХ	Цена	ЗП	Св.	Пр.
<b>ПИЛОТИРОВАНИЕ/ТУ (ЛЁГКИЙ САМОЛЁТ)</b>															
6	Биплан «Барншторм»	43	+2/3	10в	2/37	0,9	0,2	+3	1+1	3	85	\$55K	O2W Wi		23
7	Лёгкий моноплан	45	+2/3	10в	3/70	1,15	0,3	+4	1+1	3	500	\$150K	G2W Wi		25
<b>ПИЛОТИРОВАНИЕ/ТУ (ВОЗДУХОПЛАВАНИЕ)</b>															
6	Дирижабль	120	-4/3	10	1/38	18	4	+10	10П	1	2.300	\$3M	S		0
<b>ПИЛОТИРОВАНИЕ/ТУ (ТЯЖЁЛЫЙ САМОЛЁТ)</b>															
6	Двухмотор. трансп.	100	-2/3	12в	2/114	12,8	3	+7	2+21	4	1.500	\$340K	g2W Wi		34
7	Реактив. лайнер	84	0/3	11в	4/275	9,2	1,6	+6	2+6Д	5	1.300	\$10M	G3W Wi		55
<b>ПИЛОТИРОВАНИЕ/ТУ (ВЕРТОЛЁТ)</b>															
7	Лёгкий вертолёт	47	+2/2	10в	2/90	1,5	0,5	+4	1+3	3	225	\$400K	GH3 Wr		0
7	Вертолёт	70	0/2	10в	2/65	4,7	1,4	+5	2+12	3	300	\$2M	gH2R		0
8	Вертолёт	87	+1/2	11в	3/110	10	3,5	+5	3+14	5/20	370	\$8M	gH3W		0 [1]
<b>ПИЛОТИРОВАНИЕ/ТУ (ВЕРТОЛ)</b>															
9	Летающая машина	45	+2/3	11в	4/190	1,2	0,4	+3	1+3Д	4	900	\$500K	G4W		0
<b>ПИЛОТИРОВАНИЕ/ТУ (АНТИГРАВ)</b>															
^	Байк-антиграв	30	+4/2	11	20/80	0,4	0,2	0	1+1	3	1.000	\$25K	E		0
^	Джип-антиграв	50	+3/3	12	10/100	2	1	+4	1+5	4	2.000	\$400K	O		0

[1] Винт имеет СП 20, а остальной вертолёт – СП 5.



## Таблица космолётов

ТУ	Транспорт	СЛ/ЕЖ	Упр/УС	ЗД	БД (G)	МВс	Нагр.	МР	Езд.	СП	Цена	ЗП	Пр.
<b>ПИЛОТИРОВАНИЕ/ТУ (АЭРОКОСМИЧЕСКИЙ АППАРАТ)</b>													
9	Орбитальный клипер	170	-2/3	10вх	30/9000 (3G)	515	10	+9	2+4ГВ	4	\$350M	-	[1]
<b>ПИЛОТИРОВАНИЕ/ТУ (СКОРОСТНОЙ КОСМОЛЕТ)</b>													
^	Шатл	136	+2/4	12	20/с (2G)	100	25	+6	1+10ГВ	100	\$35M	3Rr	[2]
^	Межзвездный транспорт	500	0/5	11	15/с (1,5G)	1.000	400	+9	2+18ПГВ	100	\$100M	3Rr2t	[2, 3]

[1] Орбитальный клипер является заменой космического челнока, он может подниматься на орбиту, снижаться в атмосферу и подниматься обратно. Использует обычный Ньютоновский космический полёт. На ТУ10+ цена падает до \$70M.

[2] Использует неактивные либо гравитационные двигатели для ускорения до скорости света (с) – либо её части, выбранной Мастером в качестве предела. Межзвёздные перемещения и силовые поля по усмотрению Мастера.

[3] Имеет гиперспектральные сенсоры (даёт преимущества Гиперспектральное зрение, Круговой обзор и Телескопическое зрение 10) и радар (даёт преимущества Радар на 500.000 ярдов и Захват цели). Есть также две независимые башни, куда за дополнительную плату (\$0,5M за штуку) можно установить лазерные пушки: Вред 6к×5(2) обж, Точ 10, Дистанция 100.000/300.000, Сс 4, Отдача 1.

**Колонны:** несколько транспортов движущихся колонной либо в боевом порядке передвигаются со скоростью в 80% от скорости самого медленного транспорта, по причине необходимости сохранять строй. В случае успешной проверки Лидерства используется полная скорость самого медленного транспорта. При длительном путешествии проверка выполняется каждый день.

### Броски контроля

Водитель транспорта должен выполнять «броски контроля» против умений Малые корабли, Вождение, Пилотирование и т. д. в любых потенциально опасных ситуациях. Мастер может потребовать броски каждые несколько часов при длительных опасных ситуациях таких как свирепая буря, или даже каждые несколько секунд в бою.

**Модификаторы:** управляемость (Упр) транспорта учитывается при каждом броске. Про резкое торможение и крутые повороты смотрите параграф *Резкое торможение* (с.395). Модификаторы видимости (от -1 до -9 при плохом освещении, тумане и т. д.; -10 при полной темноте) учитываются когда есть риск столкновения; они не важны когда пытаешься выдержать шторм посреди Атлантики, но решающие, когда петляешь в горах, садишься или взлетаешь на самолёте, или ведёшь корабль рядом со скалистым берегом и т. д. Мастер также может по своему усмотрению применять модификаторы, кажущиеся ему подходящими.

При провале водителю не удаётся совершить манёвр правильно, либо избежать риска. Провал, меньше Уровня стабильности (УС) означает небольшую проблему, например съезд машины с дороги, либо потеря кораблём нескольких часов времени. Большой провал означает большую проблему, например аварию. Мастер может разрешить совершить повторную проверку с большим штрафом, для предотвращения полной катастрофы; модификаторы будут зависеть от конкретных действий водителя. В случае критического провала катастрофа неминуема!

Большая техника может потребовать как проверку Кораблевождения у капитана, так и проверку среднего умения Член экипажа среди экипажа. Используйте *среднюю* величину успеха или провала.

### Наземное путешествие

Наземный транспорт передвигается на колёсах, полозьях, гусеницах или ногах, как это указано в их характеристике ЗП. Средняя

поддерживаемая во время путешествия скорость зависит от погоды и местности. Смотрите *Ходьба* (с.351) для нахождения описания погоды и местности.

**Местность:** указывает крейсерскую скорость в милях/час от Максимальной скорости в ярдах/секунду:

- *Очень плохая* (глубокий снег, болото): макс. скорость×0,1 миль/час на колёсах или полозьях, макс. скорость×0,15 миль/час на гусеницах, макс. скорость×0,2 миль/час на ногах.
- *Плохая* (лес, горы): макс. скорость×0,25 миль/час на колёсах, макс. скорость×0,5 миль/час на остальном.
- *Средняя* (плохая дорога, равнина): макс. скорость×0,5 миль/час на колёсах, макс. скорость×1 миль/час на остальном.
- *Хорошая* (мощёная дорога, солончаки): макс. скорость×1,25 миль/час.

Для транспорта зависимо от дорог (например обычный автомобиль) используйте максимальную скорость только для дорог. Вне дорог используйте в этих формулах *меньшую* Максимальную скорость и  $4 \times$  Ускорение.

**Пример:** роскошный автомобиль с БД 3/57 в качестве средней скорости при путешествии использует  $57 \times 1,25 = 71$  миля/час на мощёной дороге (Хорошая). На плохой дороге (Средняя) он может двигаться со скоростью  $57 \times 0,5 = 28$  миль/час. Но вне дороги на Средней местности скорость упадёт до  $3 \times 4 \times 0,5 = 6$  миль/час!

Для транспорта, движущегося по рельса (например локомотив) рельсы считаются Хорошей местностью, однако без рельс он не может ехать *вообще*.

Эти значения поддерживаемой скорости соответствуют безопасному путешествию. Транспорт может двигаться до 60% процентов быстрее, но тогда Мастер может потребовать ежечасной проверки контроля на избежание аварий, таких как столкновения.

**Погода:** воздействует на наземный транспорт так же как на пешеходов. Читайте сани и снегоходы коньками на льду и лыжами на снегу.

### Путешествие по воде

Судно с мотором может двигаться со скоростью Максимальная Скорость  $\times 2$  миль/час. Парусное судно движется со скоростью Максимальная Скорость  $\times 2$  миль/час при идеальном ветре; реальная скорость может быть меньше, или даже равной нулю, в зависимости от направления и силы ветра. Вёсельное судно может поддерживать скорость лишь Мак-

симальная скорость  $\times 1,5$  миль/час (и даже при такой скорости команда будет иногда уставать).

Течения могут увеличивать либо уменьшать скорость корабля – обычно на несколько миль/час, в зависимости от течения. Высокие волны (обычно из-за сильного ветра) обычно снижают скорость. При попадании корабля без двигателя в шторм от капитана и команды могут потребоваться броски Кораблевождения и Член экипажа чтобы избежать сбивания с курса, или даже чего хуже.

**Осадка:** осадка – расстояние от ватерлинии корабля до его килля. В более мелкой воде корабль сядет на мель. Снятие с мели требует либо прилива, либо извращения от балласта или груза. Там, где глубина неизвестна следует двигаться медленно и осторожно. (Бросок Знания местности позволит узнать глубину, а Навигации (море) прочесть карту.)

### Воздушное путешествие

Крейсерская скорость воздушного судна примерно равна Максимальной Скорости  $\times 1,6$  миль/час. Воздушное судно с двигателем может достигаться на скорости Максимальная Скорость  $\times 2$  миль/час потребляя на 50% больше топлива, что снижает ДХ. *Сверхзвуковые* воздушные суда (БД 360+) могут достигать своей Максимальной скорости только на больших высотах, где воздух разреженный (выше 15.000 футов). На малых высотах Максимальная Скорость редко превышает 350-400 (700-800 миль/час).

Мастеру следует требовать бросков контроля при посадке при плохой погоде или видимости, а также при полёте на сверхмалых высотах и в горах.

**Наземная скорость:** воздушное судно с двигателем обычно может вырливаться на взлёт со скоростью в  $2/3$  от скорости сваливания.

### Космическое путешествие

Для достижения крейсерской скорости потребуется около  $(0,1 \times \text{скорость в ярдах/секунду}) / (\text{Разгон в G})$  секунд. На преодоление заданной дистанции с известной скоростью у космического судна уйдёт примерно  $(0,5 \times \text{дистанция в милях}) / \text{скорость часов}$ . Для сравнения, Луна находится примерно в 0,25 миллиона миль от Земли, а Марс, в ближайшей точке своей орбиты, в 34 миллионах миль.

**Пример:** для достижения скорости в 90.000 ярдов/секунду космолету с Разгоном в 1,5G потребуется  $(0,1 \times 90.000) / 1,5 = 6.000$  секунд или примерно 1,7 часа. На скорости в 90.000 ярдов/секунду вы достигните Марса за  $(0,5 \times 34.000.000) / 90.000 = 189$  часов.

Межпланетные расстояния зачастую даются в «астрономических единицах» (АЕ). Одна АЕ равна 93 миллион миль – среднему расстоянию от Земли до Солнца. Межзвёздные расстояния зачастую даются в световых годах (5.865 миллиардов миль) или парсеках (3,26 световых года). Ближайшая к Земле соседняя звезда, Альфа Центавра, находится на расстоянии 4,3 звёздных года.

Для космических судов, использующих реактивный двигатель (например любая современная ракета), Максимальная скорость на самом деле ускорение ( $\Delta v$ ): максимально возможное изменение скорости пока не закончилась реактивная масса (ракетное топливо и т. д.). Каждый разгон или торможение «стоит» некоторой части ускорения.

Чтобы подняться на земную орбиту требуется БД 8.700. Чтобы достигнуть скорости, на которой можно покинуть земную орбиту требуется ещё 3.600 БД. Для других планет умножьте эти значения на квадратный корень из  $(M/R)$ , где  $M$  – масса планеты в массах Земли,  $R$  – радиус планеты в радиусах Земли. Кроме запаса ускорения, Разгон космического судна должно превышать гравитацию планеты ( $1G$  для Земли).

Межпланетное путешествие требует использования необходимого ускорения для достижения желаемой скорости, путешествия, как рассказано выше, а затем трагую ускорения для замедления до скорости для выхода на орбиту планеты назначения.

*Пример:* на орбите Земли космическое судно имеет запас ускорения в 200.000. Оно расходует 3.600 на покидание орбиты и 90.000 на достижение крейсерской скорости (БД 90.000). Оно дрейфует на такой скорости в течении 1,5 часов чтобы достичь Луны, а затем тратит ещё 88.500 чтобы затормозить до орбитальной скорости Луны. Ускорения осталось  $200.000 - 3.600 - 90.000 - 88.500 = 17.900$ .

Некоторые космические двигатели будущего не должны заботиться об ускорении – космическое судно может разогнаться постоянно! Единственное условие для покидания такими кораблями планеты – их Разгон должен быть больше гравитации планеты. На путешествие таким кораблям требуется  $(50,8 \times \text{расстояние в миллионах миль/ускорение в } G) \text{ часов}$ .

Если космическое судно способно двигаться со сверхсветовой скоростью, в игре это должно отображаться в соответствии с существующей в игровом мире наукой.

## Установка оружия на транспорт

Оружие встроенное в транспорт считается «установленным». Способ установки определяет стабильность оружия и сектор обстрела. Чтоб узнать влияние способов установки на дистанционную атаку смотрите *Модификаторы дистанционных атак* (с. 548).

*Крепёж в руке* (ТУ8): некоторые виды транспорта имеют руки, либо ударные части, куда может быть установлено, либо в которых может нести оружие. Атака происходит по правилам для оружия, удерживаемого в руках.

*Лафет* (ТУ3): на некоторых кораблях стоят пушки на лафетах или полозьях, для стрельбы с палубы или через амбразуры. Считайте это неподвижным крепежом, но не зависящим от умения управления транспортом, так как расчёт при помощи веревок может наводить оружие.

*Внешний открытый крепёж* (ТУ1): оружие, установленное таким образом, может задираться чтоб стрелять вверх, или поворачиваться, чтоб стрелять в другом направлении. Однако оружие расположено вне транспорта, поэтому оно и его расчёт не имеют никакой защиты.

*Стабилизированный внешний крепёж* (ТУ7): то же, но с гиростабилизатором для снижения штрафа за стрельбу с ходу.

*Неподвижный крепёж* (ТУ1): оружие нацеливают, нацеливая сам транспорт, например пушку на носу реактивного истребителя. Оружие может стрелять только в одном направлении. Место установки уточняется: [F] – фронт, [R] – правая сторона, и т. д. Для броска попадания управляющий выбирает *меньшее* из двух своих умений: Тяжёлое оружие и умение управления соответствующим транспортом.

*Подвеска* (ТУ6): пушки, бомбы и ракеты на воздушные суда часто устанавливаются на пилоны под фюзеляж или крылья. Считайте это неподвижным крепежом, но вычитите 1 из Точности. Оружие на подвеске считается багажом. (То есть учитывается при подсчёте загрузки транспорта.)

*Стабилизированная башня* (ТУ7): то же что и башня, но с гиростабилизацией для удержания цели на мушке в независимости от движения транспорта.

*Башня* (ТУ5): башня (ил турель) со встроенным оружием. Может поворачиваться вне зависимости от транспорта. Большие башни обычно снабжены отдельным двигателем.

«Транспортный бой» – любой бой с применением транспорта; будь то стрельба из ручного оружия из транспорта (грабители банков стреляют из отъезжающей машины), установка оружия на транспорт (истребители, танки, мехи и автомобили супершпионов) или использования самого транспорта как оружие (таран, удары руками и ногами мех и т. д.).

## ОСНОВЫ ТРАНСПОРТНОГО БОЯ

По правилам «оператором» называется человек за органами управления транспортом. А «умение управления» – умение, применяемое оператором для управления транспортом, например Вождение или Пилотирование. «Ездок» – лю-

бой человек в или на транспорте – оператор, экипаж и пассажиры.

*Тактический транспортный бой:* если вы применяете правила из Главы 12 к бою с участием транспорта, то транспорт можно изображать миниатюрой или фишкой на несколько клеток на карте по три фута на дюйм.

## Манёвры

Считайте транспорт состоянием оператора. Он (транспорт) движется в ход оператора, место в очереди ходов которого определяется Базовой скоростью. Для того, чтобы управлять транспортом оператор должен выбрать манёвр Движение или Движение-и-атака; однако, движется или атакует транспорт, в то время как оператор занят его управлением. Если оператор выбирает другой манёвр, или парализован или как-то ещё выведен из строя, то его транспорт продолжает двигаться в том же направлении и с той же скоростью, что и на предыдущем ходу.

Другие ездки транспорта совершают ход в *свою* очередь в очереди ходов. Они могут использовать системы транспорта, позаботившись о том, чтобы находиться возле нужных органов управления и выбрав соответствующий манёвр: Концентрация для использования электроники, Атака или Тотальная-атака для стрельбы из установленного в транспорте оружия и т. д.

Ездки высунувшиеся из окна, стоящие на палубе и т. д. могут предпочесть Атаку или даже Тотальную-защиту Тотальной-атаке, поскольку тогда они будут защищены если кто-то будет атаковать их, а не транспорт. Это актуально для транспорта с незащищённым всадником (E), иллюминаторами (G или g), открытой кабиной (O) или расчёта незащищённого орудия (X).

*Покидание движущегося транспорта:* любой, кто выпрыгнул или выпал из транспорта и ударился о землю, страдает от столкновения с неподвижным предметом на скорости транспорта. Если транспорт был летающим, прибавьте повреждение от падения. Подробнее - в *Столкновения и падения* (с.430). Для прыжков между двумя движущимися транспортами, сделайте бросок против ЛВ или Прыжки. Прибавьте штраф за относительную скорость, указанный в *Таблице размера и скорости/расстояния* (с.550).

### **Передвижения в бою**

Как сказано в *Характеристиках транспорта* (с.462), БД транспорта даётся в виде двух чисел: Разгон и Максимальная скорость. Разгон действует так же, как и БД для человека; вплоть до этой скорости транспорт не имеет ограничений при передвижении. На большей скорости - вплоть до Максимальной скорости - используйте правила *Скоростного передвижения* (с.394), но замените броски ЛВ бросками контроля (смотри *Броски контроля*, с.466).

*Разгон:* за каждый ход транспорт может увеличивать свою скорость максимум на значение Разгона. Пикирующий самолёт может добавить к этому значению  $10 \times$  местную гравитацию в G (1G для Земли).

*Торможение:* наземный транспорт на колёсах с двигателем может за ход снизить скорость на 5 ярдов/секунду. Наземный транспорт на животной тяге, на гусеницах, на ногах или на полозьях может за ход снизить скорость на 10 ярдов/секунду. Большинство



воздушных и водных судов могут тормозить за ход на (5 + умение управления) ярдов/секунду. Эти цифры предполагают *безопасное* торможение. Как указано в *Резком*

*торможении* (с.395), затормозить можно и быстрее, в случае успешного броска управления, но в случае провала вы теряете управление.

## Броски контроля

Оператор должен выполнять броски контроля когда он совершает рискованный манёвр или на пути находится препятствие; а также, когда его транспорт толкают или транспорт серьёзно повреждён. При провале оператор теряет управление. Если вы используете книгу с «таблицей аварий» для данного типа транспорта, используйте результат из этой таблицы; иначе используйте подходящий параграф из данных ниже. В добавок к полученному результату, провал броска контроля влечёт потерю премий за Прицеливание и накладывает штраф на точность при стрельбе из транспорта до следующего хода оператора, равный разнице между требуемым выпавшим значением.

*Воздушный транспорт:* если разница между требуемым и полученным значениями меньше либо равна Уровню стабильности (УС), то транспорт теряет 5 ярдов высоты и 10 ярдов/секунду скорости. Если вы летите на очень малой высоте или скорости это может привести к удару о землю или сваливанию; иначе вы просто промахиваетесь при стрельбе. Если разница больше чем УС, или произошёл критический провал, то транспорт уходит в неконтролируемое пикирование, штопор и т. д. Если транспорт набирал высоту, то сначала происходит сваливание, а потом падение; иначе он просто пикирует на Максимальной скорости каждый раунд. В обоих для того, чтобы стабилизировать транспорт оператор должен выполнить бросок Пилотирования-5!

*Наземный транспорт:* если разница между требуемым и полученным значениями меньше или равна УС, то если транспорт пытался повернуть его заносит и повернуться в желаемом направлении не получается, иначе транспорт просто сносит влево или вправо. Мастер решает произошло ли при этом столкновение с чем-либо. Разница больше УС или критически провал означают что транспорт переворачивается и происходит крушение. Он пронесётся ещё 1/3 от своей скорости перед тем, как остановиться, и получает повреждения от падения рассчитываемое из его скорости перед потерей контроля.

*Водный транспорт:* разница между требуемым и полученным значениями меньше либо равная УС означает то же, что и для наземного транспорта. Кроме того, все находящиеся на верхней палубе, должны выполнить бросок СП или умения Член экипажа, основанного на силе, иначе их сметет за борт. Если разница больше СП или произошёл критический провал, то судно переворачивается! Находящиеся на палубе оказываются за бортом автоматически. «Непопоявляемые» виды транспорта, такие как подводная лодка в надводном положении, резиновый плот или каню могут быть перевёрнуты обратно. Остальные просто тонут.

*Неразумно стрелять через стекло если транспорт находится под водой, в области высокого или низкого давления.*

*Космический или подводный транспорт:* разница между требуемым и полученным значениями меньше или равная УС означает, что транспорт пролетает вперёд или сносится вправо или влево (вариант выбирается случайно) вместо совершения намеченного манёвра; если была попытка уклонения от препятствия – она проваливается. В добавок подводная лодка теряет 5 ярдов глубины, что может привести к крушению. Разница больше СП или критический провал означают сильное внешнее воздействие. Совершите проверку против ЗД транспорта; в случае провала он получает повреждение, связанное с давлением: течь, поломку двигателя и т. д.

## Атака

*Установленное оружие:* ездоки могут атаковать при помощи встроенных в транспорт систем вооружения, обеспечив себе доступ к управлению вооружением. На ТУ6+ многие вооружённые виды транспорта имеют и систему прицеливания (оптические прицелы, радары, компьютеры и т. д.), которые дают такие же премии к умению стрелка, что и Телескопическое зрение. Большинство этих систем работают только если стрелок выполняет манёвр Прицеливание. Качественный оптический прицел на ТУ6 даёт +2 к умению. А обычные для ТУ7-8 системы с компьютеризированным лазерным или радарным контролем огня дают +3.

*Таран:* оператор может использовать транспорт в качестве оружия; см. Столкновения и падения (с.430).

*Контактные атаки:* если транспорт имеет руки или ноги, оператор может использовать их для совершения ударов захватов и т. д. как если бы транспорт был продолжением его тела.

*Ручное оружие:* осуществимость использования ручного оружия зависит от ситуации и вида транспорта. Стрелки, находящиеся в или на открытом транспорте, таком как джип или мотоцикл могут стрелять практически в любом направлении. Ездоки, находящиеся в закрытом транспорте должны стрелять либо сквозь, либо высунувшись из окна, двери, люка, орудиного порта или амбразуры. Стрельба через лобовое стекло приводит к его растрескиванию и для того, чтобы убрать разбитое стекло потребуется манёвр Подготовки. Весьма неразумно стрелять через стекло если транспорт находится под водой, в области высокого или низкого давления – это может привести к течи или взрывной декомпрессии!

## Стрельба из движущегося транспорта

При использовании оружия с движущейся платформы – будь то Томпсон и отъезжающая машина, или дротик и слон Ганнибала – попасть по цели обычно сложнее, чем с неподвижной или двигающейся самому. Штраф зависит от того, насколько ухабит путь и держите ли вы оружие в руках или оно установлено на транспорт – см. Модификаторы дистанционной атаки (с.548).

Если вы не знаете как будет двигаться транспорт попасть ещё сложнее! Если транспорт раскачивается, а вы не оператор вы получаете штраф -2 к попаданию, или -4 если транспорт летающий.

*Прицеливание* в движении особенно сложно. Сложные премии на прицеливание (Точность, ходы на Прицеливание, система наведения и крепления) не может превышать УС транспорта пока оружие не будет стабилизировано. Это ограничение применяется при стрельбе с неподвижного транспорта, раскачивающегося на волнах или в зоне турбулентности. В космосе применяйте это ограничение только при *маневрировании*, а не при прямолинейном полёте.

Также важно учитывать именно кажущуюся относительную скорость. Если два автомобиля несутся навстречу друг другу, их относительная скорость может превышать 120 миль/час... но кажущаяся относительная скорость равна нулю. Применяйте штраф за скорость только для целей движущихся перпендикулярно. Игнорируйте скорость цели если она движется *приблизительно* в том же направлении, что и вы.

Если оператор стреляет из ручного оружия, он должен совершить манёвр Движение-и-атака. В этом случае он получает худший штраф из значения Размера его оружия или -2 – его внимание разделено между стрельбой и управлением. Не применяйте этот штраф к атакам установленным оружием, попыткам тарана или контактными атакам транспорта.

### Защита

Оператор транспорта может совершать манёвры уклонения чтобы избежать атаки на его транспорт. Считайте это уклонением, см. Уклонение (с.374). Значение Уклонения для транспорта составляет (умение управления оператора/2) + Управляемость, округляется вниз. Например байкер с Вождением (Мотоциклы) 14 на мотоцикле с Управляемостью +1 имеет Уклонение  $14/2 + 1 = 8$ .

Мастер может потребовать бросок Уклонения и для избежания других опасностей, например чтобы объехать детскую коляску или выбоину, или при езде по узким местам. Они могут выполняться вместо проверок контроля, или для предотвращения аварии после проваленной проверки контроля!

Ездоки, способные двигаться (не связанные и т. д.), могут уклоняться от атак направленных на них, но не имеют защиты от шальных выстрелов или атак, пробивающих транспорт и способных зацепить их.

### Результаты боя и зоны попадания

Транспорт, как и всё материально, получает повреждения. Определённая зона попадания имеет определённый эффект при повреждении – подробнее смотри *Таблицу зон попадания по транспорту* (с.554).

*Выбывание оператора из строя обычно влечёт ужасные последствия.*

Зоны попадания для конкретного вида транспорта указаны в колонке Зоны в соответствующей транспорту таблице, или в его текстовом описании. Считается, что атакующий целится в корпус транспорта (эквивалент торса для живых существ) до тех пор, пока не указывается, что он целится в другую зону. Либо можно определять зону попадания броском кубиков. В любом случае попасть могут только по видимой

## МАСШТАБИРОВАНИЕ УРОНА

Большие виды транспорта, такие как танки, военные и космические корабли имеют гигантские значения СП и ЕЖ, а их оружие наносит огромный урон. Для избежания излишнего количества бросков кубиков стоит настроить масштаб повреждений.

*Десятичная шкала (Д-шкала):* используйте её в бою танков, кораблей или даже супер-героев. Разделите количество СП, ЕЖ и единиц повреждений на 10 перед началом боя. Округлите дробную часть от 0,5 и больше *вверх*. (Исключение: если разделённое значение урона меньше 1к, считайте дробь меньше 0,25 за 1к-3, дробь меньше 0,5 за 1к-2, а всё что больше 0,5 за 1к-1.) Сначала преобразуйте множители урона в кости; т. е.  $6к \times 25$  станет 150к, а после масштабирования – 15к. Не делите делители брони.

*Сотенная шкала (С-шкала):* используйте эту шкалу для боёв с участием больших видов транспорта, например *гигантских* космических линкоров. Используйте те же правила, что и выше, но делите не на 10, а на 100.

*Пример:* танк имеет СП 700 и ЕЖ 300; его главный калибр наносит  $6к \times 30(2)$  повреждений, а пулёмёт 7к. По Д-шкале танк будет иметь 70 дСП и 30 дЕЖ; его главный калибр будет наносить  $6к \times 3(2)$  повреждений, а пулёмёт 1к-1.

После боя умножьте значение характеристики на 10 или 100, в зависимости от используемой шкалы, для обратного преобразования.

зоне т. е. если танк находится за холмом и видна только башня, только башня может стать целью.

Атакующий может целиться и прямо в ездока. Это возможно только если транспорт имеет открытую кабину (О), иллюминаторы (G или g) или всадник незащищён (Е), или если ездок находится на верхней палубе, грузовой платформе и т. д. Всадник никакого прикрытия не имеет; человек в открытом или застеклённом транспорте имеет частичное прикрытие (ноги, пах и половина торса). При стрельбе через окно налагается штраф -1, если только ездок не высунется наружу.

### А кто за рулём?

Выбывание оператора из строя (убит, выпал, повреждены органы управления и т. д.) обычно влечёт ужасные последствия. Для одного или двухколёсного транспорта или для мехи на двух или трёх ногах выполняется проверка как если бы оно вышло из под контроля. Другие типы транспорта просто продолжают двигаться вперёд пока не врежутся во что-нибудь – но каждый ход бросается 1к. Если выпало 6 или *любое* значение больше УС, транспорт выходит из под контроля. Другой ездок может взять управление на себя, но ему может понадобиться несколько секунд (в зависимости от того, где он находился) для того, чтобы добраться до органов управления. Пока тело предыдущего оператора находится на своём месте, все броски текущего оператора выполняются со штрафом -2.

### Течь

Течь возникает когда плавучий транспорт получает проникающее повреждение в корпус ниже ватерлинии, когда воздушный шар или воздушное судно получают любое проникающее повреждение в корпус, или когда подводное судно получает проникающее повреждение в любую свою часть, кроме внешней оснастки. Используйте правила для *Кровотечения* (с.420), только замените бросок Первой помощи для остановки кровотечения на бросок Члена экипажа чтобы залатать дыру.

### Столкновения

В случае проверки атаки или защиты, любая попытка использовать транспорт как оружие считается толчком (см. *Толчок*, с.368), с проверкой операторского умения контроля для удара. Если целью является таран, подсчитывайте урон как обычно. Если цель – столкнуть другой транспорт с дороги, оцените урон для «бокового столкновения», но повреждение только отталкивают. Подробности в *Столкновения и падения* (с.430).

# ЭЛЕКТРОНИКА

В большинстве миров с ТУ6+ существует огромное разнообразие электронных приспособлений. Среди них, наиболее важные для для искателей приключенцев – коммуникаторы, сенсоры и компьютеры.

## КОММУНИКАТОРЫ

Общепринятые коммуникаторы являются *радиостанциями*. Они передают сигналы путём модуляции по амплитуде, частоте или фазе длинноволнового электромагнитного излучения. Это ограничивает их скоростью света (186.000 миль в секунду); в результате, они эффективны для связи в пределах планет, но при межпланетарных передачах уже возникает заметная задержка. Заметьте, что радиоволны на обычной частоте не могут проникнуть больше, чем через несколько ярдов воды.

В зависимости от ТУ и комплектации, коммуникаторы могут передавать код, звук, текст, видео или показатели. Также многие коммуникаторы на ТУ8+ имеют возможность подключения к спутникам или компьютерными системами. Дальность связи, цену и вес шаблонных коммуникаторов смотрите в *Снаряжение для связи и получения информации* (с.288).

Коммуникаторы используют так же как и преимущество Телекоммуникация (с.91), но вместо броска ИН выполняется бросок Исползования электроники (Связь). Для увеличения дальности связи выполняйте бросок Исползования электроники (Связь) со штрафом -1 за каждые 10%, добавленных к дальности связи, вплоть до максимума в 100%.

Правила Телекоммуникации также дают несколько альтернатив радио, таких как лазерные или инфракрасные коммуникации. В некоторых сеттингах доступны и более экзотические варианты.

## СЕНСОРЫ

Сенсоры, при использовании, дают оператору одно или несколько сенсорных преимуществ (Инфразрение, Телескопическое зрение и т. д.). Характеристики некоторых сенсоров даны в Главе 8; см. *Правоохранительное, криминальное и разведывательное снаряжение; Оптика и датчики; и Оружейные и боевые принадлежности* (всё на с.289).

Сенсоры делятся на четыре категории:

*Надеваемые сенсоры:* сенсоры, надеваемые как очки, забрало шлема и т. д. Для их включения или выключения нужен манёвр Подготовки, и однажды включенные они работают постоянно. Включённые визуальные сенсоры заменяют небооружённое зрение, но при этом, обычно, ограничивают периферийное зрение. Чтобы этого избежать нужен манёвр подготовки, чтобы отключить или снять сенсор.

*Ручные сенсоры:* бинокли, подзорные трубы, металлоискатели, ручной радар и другие подобные приспособления, носимые в руках, обычно более мощные и дальнедействующие, чем надеваемые устройства, но для работы с ними нужны одна или две руки. Для использования сенсоров, пользователь должен совершить продолжительный манёвр Прицеливание, что не даёт ему быстро двигаться или атаковать.

*Прицелы:* сенсоры, устанавливаемые на оружие, камеры и т. д., обычно предназначены помогать в их нацеливании. Для использования прицелов, устройства, на которые они установлены, должны быть подготовлены (занимая одну или две руки). Если прицел установлен на оружие, пользователь получает от них преимущество только производя прицельную атаку. Для того, чтобы смотреть в прицел, но не стрелять, пользователь должен выполнить манёвр Прицеливание, как и пользователь ручных сенсоров.

*Возимые или стационарные сенсоры:* дальнедействующие сенсоры, устанавливаемые на транспорт или треноги. Большинство выводит информацию на дисплей или похожее устройство считывания. Для работы с ним пользователь должен сидеть, стоять на коленях или стоять рядом с ним. Некоторые из этих сенсоров с ручным управлением (например «аналоговые» радары и сонары ТУ6-7); пользователь должен управлять ими вручную. Другие – «надеваемые» (например цифровые сенсоры, выводящие информацию на «нашлемный» дисплей); при их использовании пользователь может заниматься и другими делами.

## Использование сенсоров

Если сенсор даёт пользователю новое чувство (как радар человеку), то пользователь должен совершить проверку Исползования электроники (Сенсоры). Если же он (сенсор) просто обостряет уже имеющееся чувство, пользователь должен сде-

лать обычную проверку Чувства; хотя иногда использование сложных сенсоров может потребовать проверку Исползования электроники или иного умения. Например при использовании подзорной трубы человек совершит проверку Зрения, а при использовании телескопа – Астрономии.

## Пассивные визуальные сенсоры

Эти системы расширяют возможности человеческого зрения. Такие системы есть во всех, описанных выше, категориях.

*Оптика:* телескопы, бинокли, электро-оптические прицелы и т.д. дают Телескопическое зрение (с.92):

Кратность	Уровень
2-3×	1
4-7×	2
8-15×	3
16-31×	4

Большие уровни идут в той же прогрессии.

*Усилители изображения (ТУ7):* обычно называются приборами ночного видения, это электронные усилители света из окружающей среды с последующим созданием монохромного (обычно зелёного) изображения. Они *не работают* в полной темноте, тумане и т. д. Они дают Адаптацию к темноте (с.71); уровень меняется от 7, на ранних моделях ТУ7, до 9 на ТУ8+. Лучшие переносные образцы имеют электро-оптическое усиление, дающее Телескопическое зрение 1-4, а стационарные и возимые больше.

*Тепловизоры (ТУ8):* улавливают инфракрасное излучение, испускаемое объектами различной температуры, и используют эту информацию для создания цветного изображения окружения. Они *работают* в полной темноте, дыму и т. д. Пользователь видит так, как будто имеет Инфразрение (с.60), а зачастую ещё и Телескопическое зрение 1-3. Обычно тепловизор в 2-3 раза тяжелее и в 4-6 раз дороже приборов ночного видения.

*Гиперспектровизоры (ТУ9):* эти сенсоры «видят» в инфракрасном, обычном и ультрафиолетовом спектре. Это делает их очень эффективными при обнаружении замаскированных объектов. Они дают Гиперспектральное зрение (с.60) и Телескопическое зрение. Эти устройства редки и дороги на ТУ8, но на ТУ9+ становятся обычными транспортными сенсорами, заменяя тепловизоры.

## Активные сенсоры

«Активные» сенсоры обнаруживают объект, испуская энергию и анализируя вернувшийся сигнал. Радары (ТУ6), визуальные радары (ТУ7) и ладары (ТУ8) испускают электромагнитное излучение, а сонары (ТУ6) используют звук.

Активные сенсоры никогда не получают штраф за темноту. Они могут обнаруживать объекты на максимальной дистанции без штрафа за расстояние; каждое удваивание расстояния налагает на умение штраф в -2. Главный недостаток этих сенсоров в том, что специальные, но дорогие детекторы могут обнаружить сканирующие импульсы на расстоянии в два раза большем, чем действует сенсор. Также каждая технология имеет свои достоинства и недостатки; подробности смотрите в описании преимушества Сканирование (с.81).

До ТУ9 только возимые и стационарные устройства могут давать адекватную картину окружения. На ТУ6-8 носимые активные сенсоры (например полицейские радары для определения скорости) могут дать только расстояние до объекта и его скорость.

## Компьютеры

Программируемые цифровые компьютеры появились в ТУ7 и быстро стали улучшаться, уменьшаться и дешеветь на более поздних ТУ. В некоторых сеттингах компьютеры могут даже достичь таких вычислительных мощностей, что обретут сознание.

### Сложность

Все компьютеры имеют такую характеристику, как уровень «Сложности». Это абстрактная мера вычислительной мощности. Каждый следующий уровень примерно в десять раз мощнее предыдущего. Уровень Сложности компьютера определяет какие программы можно на нём запустить. Каждая программа тоже характеризуется уровнем Сложности, и может быть запущена только на компьютере своего уровня сложности или выше; т. е. программа с уровнем Сложности 2 требует компьютера Сложности 2 или выше.

Сложность также определяет сколько программ одновременно могут быть запущены на компьютере. На компьютере могут выполняться две программы его уровня, 20 программ Сложности которых на один уровень меньше, 200 программ со Сложностью на два уровня меньше и т. д. Например, на компьютере со Сложностью 2 можно запустить две программы Сложнос-

ти 2 или 20 программ Сложности 1 – или одну программу Сложности 2 и 10 программ Сложности 1.

Лучший домашний компьютер среднего ТУ8 (2004 год) имеет Сложность 4; более распространены компьютеры со Сложностью 2-3.

### Носители информации

Каждый компьютер характеризуется объёмом памяти, исчисляемым мегабайтами (Мб), гигабайтами (Гб) или терабайтами (Тб). Один Гб примерно равен 1000 Мб; один Тб – примерно 1000 Гб или 1 миллион Мб. Некоторые компьютеры также имеют переносные носители информации (т. е. диски); их возможности зависят от сеттинга.

### Таблица носителей информации

Информация	Объём
Большой роман	10 Мб
Полный государственный дорожный атлас	100 Мб
Навигационная карта материка или океана	1.000 Мб (1 Гб)
Чертежи 100 простых или 10 сложных транспортных средств	1 Гб
Детальная глобальная навигационная карта	100 Гб
Общественная или школьная библиотека	100 Гб
Городская или техникумовская библиотека	1.000 Гб (1 Тб)
Библиотека большого города или университета	10 Тб
Библиотека, защищаемая авторским правом, или библиотека большого университета.	100 Тб
Человеческий мозг	100 Тб

### Иные возможности

Для того, чтобы человек мог воспользоваться компьютером, компьютер должен иметь хотя бы один «терминал». Компьютер может быть встроен в этот терминал, или располагаться отдельно. На ТУ7-8 терминал представляет из себя минимум монитор и клавиатуру. На позднем ТУ8 и в дальнейшем такую грубую аппаратуру могут заменить распознаватели голоса, очки и перчатки виртуальной реальности, нейронные интерфейсы и т. д.

Один терминал можно подключить ко множеству компьютеров, что даст пользователю доступ к ним всем. Хотя без специальной аппаратуры пользователь одновременно может работать только с одним компьютером, тратя одну секунду на переключение между компьютерами.

Если (по решению Мастера) компьютеры совместимы, то их можно связать кабелем или коммутатором. Персонаж, пытающийся установить связь, должен знать «адрес» другого компьютера (телефонный номер, IP адрес в сети и т. д.) и какой-нибудь подходящий пароль. После соединения два компьютера, с соответствующим ПО, могут делиться информацией, а менее мощный компьютер может быть терминалом для более мощного.

Наконец, на ТУ8+ любой компьютер, оборудованный микрофоном или камерой, может быть записывать изображение или звук, пока есть свободное место на диске.

### Программы

Полезность программ зависит от обстановки. Общие замечания:

- **Сложность:** как указано выше, каждая программа имеет свой уровень Сложности.

- **Возможности:** некоторые программы просто развлекают (видеоигры) или выполняют определённые функции (электронная почта).

Другие помогают пользователю в выполнении определённой задачи. Например бухгалтерские программы могут дать +1 к Бухгалтерскому учёту при расчёте налогов. Считывайте это премией за хорошее оборудование (смотри *Модификаторы за оборудование*, с.345). Программы *необходимы* для некоторых задач – особенно для технических при ТУ8+. Без них умение пользователя будет на ТУ ниже. Например, для конструирования реактивного самолёта инженеру требуются программа система автоматического проектирования и производства Сложности 3; без неё его умение Инженерия/ТУ8 (Воздушные суда) может функционировать как Инженерия/ТУ7. Обычно эти программы имеют Сложность 2 на ТУ7, Сложность 4 на ТУ8, Сложность 6 на ТУ9, и т. д. Программы со Сложностью больше требующейся дают премию или сокращают время, требующееся на выполнение задания.

Программы, предназначенные для роботов могут давать преимущества, недостатки, умения или даже нести в себе сознание! Они могут быть цельными и модульными (См. *Изменяемые способности*, с.71).

- **Цена:** большинство программ имеют свою цену в \$. Это цена одной легальной копии с документами. Каждая копия – для одного компьютера. Копировать программы возможно, но зачастую это незаконно. Но компьютер может одновременно запускать столько *сеансов* программы, сколько ему позволяет Сложность; это не требует отдельной копии.

# НОВЫЕ РАЗРАБОТКИ

В ходе кампании Мастер может разрешить ИП разрабатывать новые технологии. Данные правила относятся к *реалистичным* разработкам относящимся к ТУ изобретателя, или на один ТУ выше. Правила для гениальных разработчиков, способных создавать более продвинутое устройства смотрите в *Изобретательстве* (с.475).

Прежде чем приступить к разработке, игрок должен объяснить Мастеру что он хочет разработать и как, по его мнению, это должно работать. Это поможет Мастеру определить требуемые умения и оборудование, цену, требующееся время, и трудность задачи. Если описание игрока очень чётко или остроумно, Мастер должен дать премию +1 или +2 ко всем броскам умений, относящимся к разработке.

## ТРЕБУЕМЫЕ УМЕНИЯ

Сначала Мастеру необходимо, основываясь на описании разработки, данной игроком, определить требующиеся для разработки умения. Для того, чтобы иметь *хоть какой-то* шанс на успех игрок должен знать это умение. Для разработки брони, транспорта, оружия и т. д. требуется соответствующая специализация в Инженерии. Другие разработки могут требовать различных умений: Алхимия для магического зелья, Биоинженерия для биотехнологии, Программирование для написания программ, Тауматология для заклинания и т. д.

По усмотрению Мастера, некоторые разработки могут потребовать умения в ещё одной или нескольких смежных областях знаний. Например разработка нового телескопа может требовать умения Астрономия. В этом случае броски выполняются против *меньшего* из этого и основного умения.

*В университете меня подняли на смех, дурни! Но я им покажу! Я им всем покажу!*

## Сложность

Далее определяется «сложность» изобретения. Она полностью зависит от Мастера, он может назначить сложность произвольно, основываясь на минимальном требующемся для успеха уровне умения, или на розничной цене предмета (особенно для предметов данных в описании миров или реальных каталогах). Ориентируетесь на приведённую ниже таблицу:

Сложность	Требуемый уровень умения	Розничная цена
Простая	14 или меньше	До 100\$
Средняя	15-17	До 10.000\$
Сложная	18-20	До 1.000.000
Поразительная	21 или больше	Более 1.000.000

Для компьютерных программ используйте числовой уровень Сложности. К Простым относятся уровни Сложности 1-3, 4-5 – к Средним, 6-7 – к Сложным и больше 8 – Поразительные.

## Концепция

После определения сложности и требуемых умений, Мастер делает тайный «бросок Концепции» против «основного» умения разработчика чтобы определить, придумал ли он работоспособную теорию. Это не требует никакого специального оборудования, разве что скатерть, чтоб чертить на ней, и несколько галлонов кофе!

*Модификаторы:* -6 если разработка Простая, -10 если Средняя, -14 если Сложная или -22 если Поразительная (вместо этих для

компьютерных программ используйте штрафы равные *двойному* уровню Сложности). +5 если у вас есть рабочая модель, которую вы хотите скопировать или +2 если устройство уже существует, но модели у вас нет; от +1 до +5 если разрабатываемый предмет вариант уже существующего; -5 если базовая технология абсолютно нова для компании (*независимо* от ТУ); -5 если ТУ устройства на единицу выше ТУ разработчика.

Разработчик может совершать бросок раз в день. Сложность не влияет на требуемое время – идея, положенная в основу, Поразительного устройства может быть простой... а вот *реализация* может быть очень мудрёной.

При успехе приступайте к следующему этапу. При провале разработчик не совершает прорыва, но может попробовать на следующий день без всякого штрафа. При критическом провале разработчик приходит к «ложной теории», которая *выглядит* хорошо, но на практике никогда работать не будет – переходите к следующему этапу, но знайте, что он обречён на провал.

Конечно, если разработчик как то достал чертежи действующего устройства, он может вообще пропустить этот этап!

## Прототип

Успех (или критический провал) броска Концепции даёт разработчику теорию, которую он может проверить в лаборатории. Следующий шаг – конструирование концепта (рабочей модели). Это требует ещё одной проверки «основного» умения. Мастер совершает тайный «бросок Прототипа».

### Изобретение велосипеда

Приключенцы могут захотеть «разработать» устройства *более низкого* ТУ, чем их собственный. Понижайте сложность разработки на уровень за каждый ТУ, на который ТУ разработчика превышает ТУ разработки, вплоть до уровня Простой. Если есть доступ к подходящим историческим материалам, то разработчик должен сделать бросок Концепции против *большого* из своих умений Исследования или «основного» умения разработки.

**Модификаторы:** модификаторы такие же, как и у броска Концепции; +1 за помощника с уровнем умения, требуемого для разработки, 20+, вплоть до +4; от -1 до -10 (по решению Мастера) если разработчик не располагает новейшими, для его ТУ, инструментами и оборудованием.

В случае успеха, разработчик подтверждает свою теорию и создаёт прототип. В случае провала он может попытаться снова, при условии, что у него осталось время и деньги (см. ниже). При критическом провале происходит взрыв или авария. Он наносит как минимум 2к повреждений разработчику и каждому помощнику – и уничтожает всё оборудование, которое должно быть заново отстроено за полную стоимость перед новой попыткой.

Если разработчик исходил из ложной теории, то он никогда не создаст работающий прототип (вот почему броски тайные), но *критический успех* при броске Прототипа поможет ему понять, что теория неверна.

### Требуемое время

Каждый бросок Прототипа требует 1к-2 дней для Простой разработки, 2к дней для Средней, 1к месяцев для Сложной или 3к месяцев для Поразительной. По решению Мастера, *огромные* физические объекты (т.е. космические корабли или военный транспорт) могут потребовать больше времени. Разделите требуемое время на количество образованных людей, работающих над проектом. Минимальное время всегда – один день.

### Цена

Оборудование, требуемое для создания прототипа Простой разработки стоит \$50.000, для Средней – \$100.000, для Сложной – \$250.000, для Поразительной – \$500.000. *Утройте* стоимость, если ТУ разработки на уровень выше ТУ разработчика. Разделите цену на 10, если у разработчика есть оборудование, оставшееся от другой разработки равной или большей сложности. Разработчик, желающий совершить бросок Прототипа, должен полностью оплатить всё оборудование до первой попытки.

Вдобавок, каждая попытка создания прототипа имеет ту же цену, что и разрабатываемое устройство в розничной продаже, исходя из описаний миров, реальных каталогов или желаний Мастера. *Утройте* цену, если ТУ разработки больше ТУ разработчика.

## ПОИСК ДЕФЕКТОВ

Большинство прототипов имеют дефекты или «баги». Критический успех при броске Прототипа означает, что дефектов нет; успех в три или более означает, что существует 1к/2 незначитель-

тельный дефект без обнаружения *реального* дефекта; либо же испытатель, ошибочно, утверждает, что дефектов не осталось.

Оставшиеся после испытаний дефекты проявляются при провале на 5 или более броска управляющего умения.

## ФИНАНСИРОВАНИЕ

Как описано в *Технологическом уровне и начальном богатстве* (с.27), с ростом ТУ растёт и начальное богатство. Однако суммы, требующиеся для разработок и изобретений, *не меняются* с ТУ – они фиксированы. Таким образом, чем ниже ТУ, тем выше относительная цена инноваций.

Это может хорошо отражать реальность, но делает жизнь изобретателя из низкотехнологического мира гораздо менее интересной. Мастер может использовать эти необязательные (но реалистичные) правила чтобы исправить это:

**Покровители:** исторически, многие изобретатели имели богатых покровителей, оплачивающих их изыскания. Если у вас есть Покровитель с улучшением +100% «Оборудование», в начале своих разработок вы можете совершить *единственный* бросок против частоты появления вашего Покровителя. При успехе Покровитель оплачивает все счета. Большинство Покровителей потребуют доступ к разработке; если вы откажетесь, то вероятнее всего, потеряете Покровителя!

**Профессиональный разработчик:** вы можете платить постепенно в ходе создания инструментов, оборудования и т. д. Прежде чем приступить, вы *должны* оплатить хотя бы 10%. Разделите оставшуюся цену на ваш месячный доход, и прибавьте получившееся число месяцев к требуемому времени. Вы не зарабатываете в это время денег, но всё равно должны оплачивать месячную стоимость жизни. Здесь может помочь Побочный доход (с.26) – он может считаться деньгами, получаемыми с патента за вашу *прошлую* разработку.

**Инвесторы:** если ваша разработка обещает быть прибыльной, другие могут захотеть покрыть ваши затраты. Сделайте бросок вашего умения Финансы, с теми же модификаторами, что и для броска Концепции (это означает осознанный риск). При успехе вы получаете финансирование. Учтите, что ваши инвесторы владеют долей вашей разработки и прибыли от неё!

ных дефектов; а другое значение успеха означает, что существует 1к/2 значительных дефектов и 1к незначительных дефектов. Незначительные дефекты неприятны, но не критичны. Значительные дефекты убийственны для функциональности устройства, а иногда и для пользователя!

Для нахождения дефектов нужны испытания. Один раз в неделю выполняйте бросок против управляющего умения (т.е. Вождение для машины, Использование электроники для радио и т.д.) со штрафом -3. При успехе обнаруживается один дефект, при критическом успехе обнаруживаются *все* дефекты. При провале «срабатывает» значительный дефект, если такие есть, или же ничего не обнаруживается. Критический провал приводит к проблемам похожим на значи-

## ПРОИЗВОДСТВО

Производство копии разработки стоит 20% от розничной цены, если вы только покупаете детали, или полную розничную стоимость, если вы платите и за детали, и за труд. Для производства копии требуется *половина* времени, необходимого на Прототип. Например, постройка каждой копии Сложного устройства занимает 1к/2 месяца.

Поточное производство более эффективно. Организация поточного производства стоит в 20 раз больше, чем разработка в розничной продаже. Для производства одной копии требуется *меньший* из двух вариантов времени: 1/7 времени, требуемого на постройку прототипа, или (розничная цена/100) часов. Каждая копия стоит 20% розничной цены при плате за детали, или 50% при плате за детали и труд.

# ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВО

Художественная литература наполнена примерами разработчиков, способных конструировать устройства на много опережающие свое время. Ниже даны советы, как смягчить требования и ограничения правил *Новых разработок* для таких «изобретателей». Эти упрощения применимы *только* к разработчикам с преимуществом Изобретатель (с.56).

## РАЗРАБОТКА УСТРОЙСТВ

Сначала, игрок должен описать Мастеру предполагаемое устройство и логично объяснить как оно должно работать. Устройство не должно нарушать физических законов (что исключает путешествия на сверхсветовой скорости, антигравитацию, телепортацию ит.д.), *если только* Мастер не разрешил такую «сверхнауку» в игровом мире.

Мастер может принять или непринять конструкцию, в зависимости от её осуществимости. Если Мастер принимает устройство, ему присваивается технологический уровень (см. *Технологические уровни*, с.511). Чем мощнее, меньше или эффективнее устройство по сравнению с приборами, выполняющими сходные функции, на ТУ кампании, тем выше должен быть ТУ этого устройства.

### Требуемые умения

Всё так же, как и в *Новых разработках*. Изобретатель должен хорошо знать ту область, в которой он работает. Преимущество Изобретатель даёт чуткую конструкторскую интуицию, но не даёт дополнительных научных или технологических знаний. Большинство изобретателей концентрируются на одном-двух умениях.

### Сложность

Используйте обычные уровни сложности, но не путайте сложность с ТУ. Лучевая пушка, продающаяся на ТУ10 за 1000\$ будет считаться предметом Средней сложности, но в условиях ТУ8 она будет поразительной.

### Концепция

Изобретатели получают гораздо меньшие штрафы при броске Концепции. Для Простого изобретения *штрафов нет вообще*, для Среднего изобретения штраф всего -2, для Сложного -4,

Сложность	Базовая цена	Повышение ТУ
Простая	\$50.000	\$100.000
Средняя	\$100.000	\$250.000
Сложная	\$250.000	\$500.000
Поразительная	\$500.000	\$1.000.000

для Поразительного -8. Для разработки программ используйте просто Сложность (а не двойную). Не используйте штраф в -5 за абсолютно новую для компании технологию.

Изобретатель может создавать вещи не только на один ТУ выше. Он может создать устройство *любого* ТУ, получая штраф -5 за каждый ТУ сверх его собственного.

### Прототип

Все преимущества, описанные для броска Концепции сохраняются и для броска Прототипа. Более того, Мастер может отменить штраф за несовершенное оборудование. Многие фантастические изобретатели работали в подвале или гараже!

*Требуемое время:* здесь изменений нет. Однако, в *Новых разработках* под одним днём подразумевался восьмичасовой рабочий день, но его может быть мало для фантастического изобретателя! Если разработчик работает «на износ», он должен каждый день делать проверку ЗД, как указано в *Длительных задачах* (с.346). При провале он не получает штрафа к умению, а просто теряет ЕУ. Если ЕУ достигнут 0, он свалится от слабости и потратит 1к дней на восстановление.

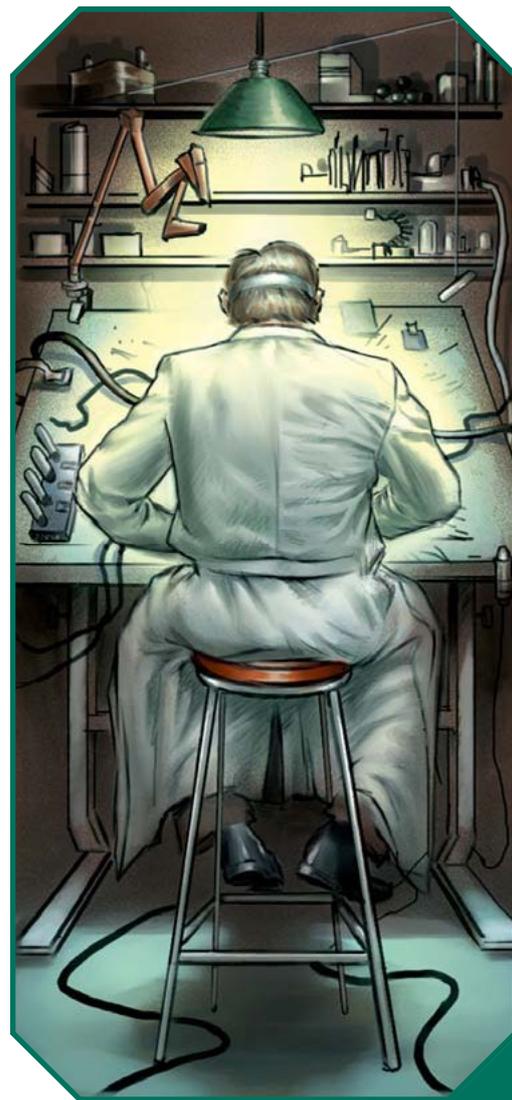
*Цена:* рассчитайте цену требуемого оборудования используя таблицу вверх. Используйте Базовую цену для устройств ТУ кампании, и добавляйте сумму *Повышение* ТУ за каждый ТУ сверх этого. Изобретатель может уменьшить стоимость в 10 раз если он уже оплатил оборудование для похожего проекта той же или большей сложности и ТУ.

*Пример:* изобретатель, работающий над Сложным устройством, должен купить необходимое оборудование по Базовой цене в 250.000\$. Если ТУ его изобретение на три ТУ выше, чем кампания, он должен прибавить утроенное *Повышение* ТУ для Сложного устройства, то есть 1.500.000\$, итого получается 1.750.000\$.

Как и при обычной разработке, каждая попытка построить

прототип стоит денег. Для разработки с тем же ТУ, что и кампания, это просто её розничная цена. Для устройств с высших ТУ, начните с обычной розничной цены на «родном» ТУ, удваивайте её за каждый ТУ разницы и *складывайте* цену.

*Пример:* изобретатель, работающий над устройством с розничной ценой \$4.000, будет платить по \$4.000 за попытку создания прототипа, если ТУ устройства то же, что и кампании. Если же ТУ устройства на три выше ТУ кампании, то надо три раза удвоить цену и сложить: \$4.000 + \$8.000 + \$16.000 + \$32.000 = \$60.000!



## Таблица дефектов устройств

Если ТУ разрабатываемого устройства *выше* ТУ изобретателя, Мастер определяет каждый дефект в соответствии с этой таблицей броском 3к (или просто придумывает что-нибудь подходящее).

- 3 - При каждом использовании или после часа непрерывной работы бросайте 3к. Если результат меньше либо равен 6, устройство привлекает нежелательное внимание инопланетян, путешественников во времени, Людей в Чёрном, Вещей о Которых Люди не Должны-Были-Знать и т. д. (по выбору Мастера).
- 4 - Устройство *большое!* Если по идее оно должно было быть ручным, то для его передвижения потребуется транспорт; если по идее оно должно было устанавливаться на транспорт, то установить его придётся на *очень большой* транспорт (например линкор), либо в строения; и т.д.
- 5 - Каждое использование или час непрерывной работы требует \$250 дорогих ресурсов - радиоактивных веществ, редких химикатов и т.д.
- 6 - Устройство имеет 1к+1 побочных эффектов; см. *Таблицу случайных побочных эффектов* (с.479).
- 7 - Форма и баланс устройства настолько неудобны, что несущий его получает -2 к ЛВ. Если устройство установлено на транспорт, то на проверки контроля накладывается штраф -2.
- 8 - Устройство имеет 1к-2 (минимум один) побочных эффектов.
- 9 - Устройство для питания требует *большой источник энергии* - например отдельную электростанцию. Если же устройство и так требует отдельную электростанцию, то для его питания потребуется подключить его к континентальной энергосистеме и каждое его использование будет вызывать массовые отключения. Если устройству не требуется питание, считайте, что выпало 10.

- 10 - Устройство в два раза тяжелее, больше и расходует в два раза больше энергии. Если это оружие, то вместо этого ополовиньте урон, дальность и точность.
- 11 - Устройство перегревается при использовании и перед следующим использованием должно остывать минимум 10 минут. (Если снова использовать устройство до того, как оно остынет, оно перегорает, разбрызгивая вокруг искры и нанося пользователю 1к обжигающего урона.)
- 12 - Каждое использование или час непрерывной работы требует \$25 ресурсов.
- 13 - Устройство ненадёжно и ломается если результат броска при проверке управляющего умения 14 или больше.
- 14 - Устройство требует мелкого ремонта после каждого использования и без него не работает.
- 15 - Устройство имеет отдачу как у крупнокалиберной пушки (даже если это не оружие). При каждом использовании пользователь должен делать проверку ЛВ или будет сбит с ног.
- 16 - Устройство *очень* ненадёжно и ломается, если результат броска при броске управляющего умения 10 или больше.
- 17 - Устройство излишне усложнено. Если это оружие, на его подготовку надо *пять* секунд (на нажатие кнопок, установку переключателей и т. д.). Другие устройства требуют два часа кропотливых приготовлений перед каждым использованием.
- 18 - В случае критического провала при использовании устройства оно самоуничтожается... эффектно. В результате пользователь должен выполнить проверку ЛВ со штрафом -2 или получит 2к урона. Устройство *уничтожено* - оно не может быть починено или разобрано на части.

### Поиск дефектов

Для изобретателя успех в 3 или больше означает полное отсутствие дефектов, меньший успех означает наличие 1к/2 незначительных дефектов. Значительных дефектов быть вообще не может. Если ТУ устройства *выше* ТУ изобретателя, определяйте каждый «незначительный» дефект броском по *Таблице дефектов устройств* (в рамке).

### Производство

Используются стандартные правила, но розничная цена во всех расчётах корректируется в соответствии с ТУ. В примере сверху, розничная цена будет \$60.000 (а не \$4.000).

### ГЕНИАЛЬНОЕ ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВО

Изобретателю уровня Гениальный для работы необходимо очень мало времени или денег. Он

за минуты может собрать нужное устройство из содержимого бардачка. Эта черта *абсолютно* нереалистична; большинство Мастеров оставят её для очень «киношных» кампаний!

### Данная черта абсолютно нереалистична

Для гениальных изобретателей, как и для обычных, используют правила *Разработки устройств* (с.475) со следующими изменениями.

### Концепция

Используйте подходящие модификаторы из правил для обычных изобретателей, однако, для броска Концепции *требуются только 1к минут!*

### Прототип

Для броска Прототипа используйте модификаторы из правил для обычных изобретателей.

*Требующееся время:* для сборки Простого устройства требуется лишь 2к минут, для Среднего - 1к-2 (если выпало 1 или 2, значит сборка заняла 30 минут), для Сложного - 1к часов, а для Поразительного - 4к часов.

*Цена:* гениальные изобретатели мастера по добыче инструментов и запасных частей из окружения. Если вокруг *много* возможных источников запчастей, то для обнаружения подходящих компонентов делается проверка Собирания. Если доступных ресурсов меньше, то Мастер может потребовать проверки определённого умения, например если в распоряжении игрока только старый Мустанг, то для обнаружения нужных деталей Мастер может потребовать проверки умения Инжене-

рия (Автомобили) или Механик (Автомобили). Для Простых устройств эти проверки проводятся без штрафов, для Средних - со штрафом -2, для Сложных - -6 и -10 для Поразительных. Полная цена проекта, в случае успеха, будет всего  $(1k-1) \times \$100$ , если же выпало 1, то проект ничего не стоит.

Если требующиеся предметы приходится покупать, рассчитывайте цены для прототипа как для обычного изобретателя, а потом делите на 100.

При критическом провале броска Прототипа детали разрушаются, и изобретателю для завершения конструирования надо найти новые.

## ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВО В ХОДЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Изобретатель может анализировать и модифицировать устройства, полученные в ходе приключений.

### Анализ

Для понимания неизвестного устройства изобретатель производит бросок Концепции, с теми же модификаторами и умениями, как если бы разрабатывал устройство с нуля. Это занимает  $1k \times 10$  минут для обычного изобретателя, или  $1k$  минут для гениального изобретателя.

### Модификация

В случае успешного анализа устройства, изобретатель может попытаться модифицировать его. Он производит бросок Прототипа. Это займёт  $1k$  часов для обычного изобретателя и  $1k \times 10$  минут для гениального. Все функциональные модификации должны быть одобрены Мастером!

## УСТРОЙСТВА ДЛЯ НЕИЗОБРЕТАТЕЛЕЙ

Иметь и использовать устройства может любой. Преимущество Изобретатель должны приобретать только те, кто хочет изменять их возможности или добавлять новые. Но просто так давать неизобретателям устройства нечестно - Изобретатель отдаёт очки не только за устройства, но и за способность создавать их. Для сохранения игрового баланса Мастер должен ввести одно из следующих правил.

### Устройства стоят денег

Мастер может позволить ИП нанимать изобретателя, чтобы он создавал для них устройства. Поиск и наём такого изобретателя может сам по себе стать приключением! В добавок к повременной оплате ИП должны оплачивать стоимость разработок и за каждый прототип платить *полторную* цену. Цены рассчитывайте исходя из того, что изобретатель обычный, а не гениальный.

Такая возможность «неявно» стоит очков: чтобы позволять себе такие расходы, герои почти обязательно должны взять большое Богатство (с.25) или обменивать очки на деньги (см. Обмен очков на деньги, с.26).

### Устройства требуют Необычного происхождения

Для использования устройств Мастер может потребовать от игроков одного из следующих Необычных происхождений:

*Необычное происхождение (Друг изобретателя):* если приключенец имеет друга-изобретателя, который снабжает его полезными разработками - это Необычное происхождение. Этот прием вносит дисбаланс, позволяющий одному изобретателю снаряжать всю партию, хотя и *реалистичный*. 15 очков.

*Необычное происхождение (Изобретение):* персонаж имеет одно особое устройство не будучи изобретателем. Устройство должно быть действительно уникально; иначе оно будет просто Личной вещью (с.85). Игрок должен объяснить как его персонаж получил этот предмет: он изобрёл его случайно, получил в наследство от деда-изобретателя, инопланетяне телепатически загрузили чертежи в его мозг и т.д. За эту черту вы получаете один исправный предмет. Владелец может копировать предмет, но должен заплатить обычную цену. 5 очков если устройство Простое, 15 если Среднее, 30 если Сложное, 50 если Поразительное.



# ФУТУРИСТИЧЕСКИЕ И ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРТЕФАКТЫ

Иногда приключенцы будут находить инопланетные или обгоняющие их время устройства. К ним редко прилагается руководство и зачастую они основаны на научных принципах, неизвестных на ТУ героев. Изобретатели могут определить функции таинственного артефакта по правилам *Изобретательства в ходе приключений* (с.477). Все остальные должны использовать эти правила.

Сначала экспериментатор выбирает управляющее умение. Зачастую его придётся угадывать, хотя Мастер может дать подсказку, которая делает выбор более осознанным. Те, у кого есть преимущество Интуиция, могут сузить выбор умений.

Далее Мастер определяет является ли выбранное умение подходящим. «Подходящее» – умение используемое для управления известным экспериментатору устройством, выполняющем примерно те же задачи, что и артефакт. умение не обязано *действительно* быть управляющим. Например, Огнестрельное оружие подходит для лучевого ружья, управляемого умением Лучевое оружие; тогда как Первая помощь абсолютно неподходящая.

Затем экспериментатор выполняет проверку выбранного умения. Если умение подходяще, Мастер бросает 3к, добавляет разницу успеха или отнимает разницу провала и сверяется с нижеприведённой *Таблицей загадочных устройств* (ниже). Если умение неподходяще, считайте проверку критически проваленной; то есть бросайте 3к-10 и сверяйтесь с таблицей.

*Исключение:* если при проверке неподходящего умения произошёл критический успех,

экспериментатор понимает, что выбранное умение неподходяще и может попробовать другое.

Каждая попытка занимает одну минуту. Попытки можно повторять, но за каждую следующую попытку после первой результат будет понижаться на единицу. Кто-то ещё может начать всё с начала – всё-таки новые люди часто приносят новый взгляд на проблему.

## ТАБЛИЦА ТАИНСТВЕННЫХ УСТРОЙСТВ

Бросьте 3к, примените нижеприведённые модификаторы и сверьтесь с таблицей. При повторных попытках того же экспериментатора, результаты удваиваются.

*Модификаторы:* премия, равная величине успеха или штраф, равный величине провала; +2 за Чувство опасности; +4 за Интуицию; +2 если на устройстве есть наклейки на языке, знакомом экспериментатору или +4, если есть руководство (при желании Мастера проверка Исследований со штрафом -5 может их усилить); от +1 до +5 за простоту устройства или от -1 до -5 за сложность; -1 за манипуляции с устройством с «безопасного» расстояния магией или псионикой, -2 за зондирование устройства роботами или иными инструментами или -4 за тыканье палкой, удары молотком и т. д. -1 за каждую попытку после первой.

**0 или меньше** – экспериментатор получает 3к урона, а устройство уничтожается. (Если устройство неуничтожимо, то оно испаряет всё в радиусе 10 ярдов)

- 1 – если возможно, основной эффект устройства применяется к экспериментатору; иначе, он получает 3к урона от устройства.
- 2 – если возможно, основной эффект устройства применяется к кому-то неподалёку; иначе, он получает 3к урона от устройства.
- 3 – экспериментатор получает 2к урона.
- 4 – кто-то неподалёку получает 2к урона.
- 5 – экспериментатор получает 1к урона.
- 6 – кто-то неподалёку получает 1к урона.
- 7 – экспериментатор получает незначительный урон (например опалил брови).
- 8 – кто-то неподалёку получает незначительный урон.
- 9 – экспериментатор попадает в неудобную ситуацию: часть его тела застряла в устройстве, или страдает он неприятного мелкого побочного эффекта.
- 10 – экспериментатор создаёт ошибочную теорию о назначении устройства, возможно сбитый с толку вторичными функциями или побочными эффектами.
- 11 – ничего не случилось. Экспериментатор не узнал ничего ценного об устройстве или назначении устройства, но накопец-то оно не сделало ничего плохого...
- 12 – экспериментатор замечает один из менее заметных контроллеров (но не знает для чего он).
- 13 – экспериментатор обнаруживает выключатель (или предохранитель на оружии).
- 14 – экспериментатор получает подсказку, связанную с назначением устройства.
- 15 – экспериментатор получает наглядное представление об основной функции (возможно проделав большую дыру в стене). Теперь он может использовать эту функцию со штрафом -4 к умению.
- 16 – экспериментатор точно понял как активировать одну вторичную функцию (использование без штрафов).
- 17 – экспериментатор обнаружил и понял назначение *всех* контроллеров вторичных функций и может использовать эти функции со штрафом -4.

### Анахронизмы

Указанный ТУ снаряжения дан для «реалистичной» кампании. Мастер может вводить любые технологии на более раннем ТУ – особенно в «киношной» кампании. За каждый ТУ устройства, на который он превышает текущий ТУ кампании, *удваивайте* стоимость и вес устройства.

*Пример:* паровые двигатели, как правило, ТУ5, но дварфы в фэнтезийном ТУ3 сеттинге могут использовать силу пара в горных механизмах. Подобное снаряжение будет стоить и весить в 4 раза больше обычного.

18 - экспериментатор понимает как активировать основную функцию без штрафа к умению.

19 - экспериментатор открывает *все* функции устройства и может использовать их без штрафа.

20 и больше - то же, что и 19, но экспериментатор обнаруживает дополнительный, полезный, но не предусмотренный разработчиками способ применения.

## СТРАННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

«Инопланетными» не могут быть названы технологии которые нарушают законы природы (в том числе ещё не открытые), устройства странного размера; артефакты сочетающие магию и технику или содержащие демонов... Такие вещи называют «странными».

Странная технология не обязательно продвинута - научная составляющая может быть на уровне Бронзового века! Вообще странность *редко* имеет отношение к технологическому уровню. Странной технологией делает пренебрежение идеями научного прогресса. Она *другая*, и даже гении не могут понять её.

### Странная наука

Разработчик может сделать проверку умения Странная наука чтобы получить премию к своему броску Концепции и Протогиша. Для правил *Новые разработки* (с.473) премия - 5. Для *Изобретателей* (с.475) премия только 1, так как эти правила уже дают хорошую премию концептам на грани сверхъестественности, которые используют изобретатели. Платой станет то, что разработка *будет* иметь странные побочные эффекты. Бросьте 1к-3 для определения количества эффектов (минимум один), затем броском выберите эффекты из нижеприведённой *Таблицы случайных побочных эффектов*, ниже.

### Устройства

Как сказано выше, даже если изобретатель не использует Странную науку, он всё равно вторгается в область сверхъестественного. Дефектное устройство может иногда иметь странный побочный эффект - см. *Таблицу дефектов устройств* (с.476).

### Экспериментальные устройства

Если приключенцы получили или украли экспериментальное устройство у сумасшедшего учёного, Мастер может броском выбрать дефект из *Таблицы случайных побочных эффектов*.

### Магические предметы

Нет причин давать странные побочные эффекты только технологическим устройствам! По желанию Мастера, если волшебнику не хватило 1 для успешной проверки создания магического предмета, зачарование будет работать, но предмет приобретёт 1к-3 (минимум один) побочных эффектов, определяемых по *Таблице случайных побочных эффектов*.

## ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНЫХ ПОБОЧНЫХ ЭФФЕКТОВ

Бросьте 3к чтобы подобрать что-нибудь подходящее.

- 3 - каждое использование вызывает небольшое, накапливающееся изменение в теле (разуме) пользователя. Делайте проверку 3Д+4 (ИН+4) за использование. При провале пользователь получает 1 очко к физическим (умственным) недостаткам по выбору Мастера.
- 4 - при каждом использовании пользователь получает 1к урона (СП игнорируется).
- 5 - при каждом использовании пользователь получает 1 урона (СП игнорируется).
- 6 - устройство превращает кого-то в радиусе 10 ярдов *в что-то другое* (чужого, животное, растение и т. д. - выбор Мастера) на 10 секунд.
- 7 - при работе устройство издаёт отвратительный, пронзительный шум. Это даёт всем в радиусе 20 ярдов головную боль на 10 минут (-2 к проверкам самоконтроля, ИН и ЛВ), а пользователь получает мигрень (-4 к этим проверкам) на 20 минут. Ушные затычки не спасают, только Глухота.
- 8 - устройство отключает электронику: телевизоры и радио в радиусе мили получают только шум, другая электроника в радиусе 100 ярдов сбоят при выпадении на 3к 7 или меньше. В радиусе 10 ярдов страдают даже простые элек-

трические устройства. Это классический побочный эффект НЛО! Магические же предметы вызывают возмущение маны, давая -3 на все проверки заклинаний в радиусе 10 ярдов на 10 секунд.

- 9 - устройство создаёт облако ядовитых паров в радиусе 4 ярдов. Находящиеся в этой зоне должны ежесекундно делать проверку 3Д+3. При провале их тошнит (см. *Неудобные условия*, с.428) пять минут.
- 10 - устройство громко гудит при работе (+3 к проверкам Слуха чтобы заметить его).
- 11 - зрелищный, но безобидный спецэффект - лучи света, брызги искр и т. д. - сопровождает работу устройства. Источник эффекта заметен любому наблюдателю. Все вокруг получают +5 к проверкам Зрения для обнаружения устройства.
- 12 - при работе устройство выделяет клубы дыма/пара в радиусе 4 ярдов. Считайте это заклинанием Гуман (с.253).
- 13 - использование устройства привлекает рой паразитов по выбору Мастера. Рой рассеивается через 10 минут после выключения устройства.
- 14 - использование лишает пользователя сознания на 1к минут.
- 15 - использование устройства привлекает внимание демонов, духов или пробивает дыру в другое измерение. Откуда лезут странные существа.
- 16 - при каждом использовании пользователь все в радиусе 10 ярдов получают 1 урона (СП игнорируется).
- 17 - каждое использование открывает на одну секунду дыру в случайное измерение. Чтобы в неё не провалиться пользователь должен сделать проверку ЛВ.
- 18 - выбирайте *другой* случайный побочный эффект при каждом использовании устройства. (Если это результат повторился выбирайте два побочных эффекта, и так далее!)

# МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Вещи магической силы – основной продукт фэнтези. Эти предметы предназначены для миров с магической системой из Главы 5 и имеют следующие допущения:

## ЧАРЫ

Эти заклинания позволяют магам творить магические предметы. Они приведены здесь, а не в Главе 5, потому что при создании магических артефактов используются многие правила неподходящие для сотворения обычных заклинаний.

### Зачарование (ОТ)

#### Зачарование

Это заклинание – требование для всех остальных Чар. Для зачарования предмета заклинатель должен знать *и это* заклинание. Заклинатель проводит проверку *меньшего* из умений этого заклинания и накладываемого. Если у заклинателя есть помощник, он должен иметь уровень умения 15+ для обоих заклинаний, но проверка основывается на умении *заклинателя*.

**Продолжительность:** магия постоянна, пока предмет не будет уничтожен.

**Время сотворения и Энергостойкость:** см. Зачарование (с.481).

**Требования:** Магичность 2 и минимум одно заклинание из 10 других школ.

### Точность

#### Зачарование

Увеличивает вероятность попадания оружия увеличивая эффективное умение пользователя.

**Энергостойкость:** см. таблицу ниже. Разделите энергостойкость на 10, если субъект – снаряд (например стрела или пуля).

Премия	Энергостойкость
+1	250
+2	1.000
+3	5.000

**Требования:** Зачарование и минимум пять Воздушных заклинаний.

### Отклонение

#### Зачарование

Даёт Премию Защиты доспехам, одежде, щитам или оружию. Он прибавляется ко всем проверкам активной защиты.

**Энергостойкость:** см. таблицу ниже.

#### ПЗ Энергостойкость

+1	100
+2	500
+3	2.000
+4	8.000
+5	20.000

**Требование:** Зачарование.

### Укрепление

#### Зачарование

Увеличивает СП одежды или элемента доспехов.

**Энергостойкость:** см. таблицу ниже.

#### СП Энергостойкость

+1	50
+2	200
+3	800
+4	3.000
+5	8.000

**Требование:** Зачарование.

### Энергия

#### Зачарование

Делает магический предмет частично или полностью «самообеспечивающимся». Каждый уровень Энергии снижает энергостойкость *сотворения* или *поддержки* заклинания на 1. Разделите проемии на 2 в областях с низким уровнем маны (округление вниз); удвойте его в областях с высоким и очень высоким уровнем маны. Энергия никак не влияет на энергостойкость заклинаний *пользователя!*

Если Энергия снижает энергостойкость *поддержки* заклинания до 0, считайте предмет «всегда включён» после оплаты сотворения заклинания, однако владелец должен быть в сознании чтобы поддерживать заклинание. Если Энергия снижает до нуля энергостойкость *сотворения*, предмет постоянно считается «всегда включён», также владелец при желании может отключить предмет.

**Энергостойкость:** см. таблицу ниже.

#### Энергия Энергостойкость

1 очко	500
2 очка	1.000
3 очка	2.000
4 очка	4.000

Удваивайте энергостойкость за каждое дополнительное очко.

**Требования:** Зачарование и Восстановление энергии.



- Все могут использовать магические предметы не требующие явно Магичности.

- Волшебники создают магические предметы при помощи магических заклинаний имеющих довольно определённый результат. Однако, магия *не* технология и магические предметы могут иметь непредсказуемые побочные эффекты.

- Магические предметы сохраняют силу бесконечно – магия не «утекает». Но если сломался или износился *предмет*, он теряет *все* магические свойства и обычный ремонт их не восстановит.

Ради кампании Мастер может менять некоторые или все допущения!

## Мощь

### Зачарование

Прибавляется к базовым повреждениям оружия при ударе.

*Энергостойкость:* см. таблицу ниже. Если субъект – снаряд (стрела, пуля), делите энергостойкость на 10. Если субъект – дальнобойное оружие (лук, пушка), удваивайте энергостойкость.

Премия	Энергостойкость
+1	250
+2	1.000
+3	5.000

*Требование:* Зачарование и минимум 5 заклинаний Земли.

## Посох

### Зачарование

Делает посох магическим – подробнее см. *Магические посохи* (с.240). Хотя многие магические предметы должны быть в форме посоха или палочки, не обязательно, чтобы на них лежали эта чары.

*Энергостойкость:* 30.

*Требование:* Зачарование.

## ЗАЧАРОВАНИЕ

«Зачарование» – процесс создания магического предмета. Это особый вид творения заклинаний; см. *Сотворение заклинаний* (с.235). Заклинатель обязан применить церемониальную магию (см. *Церемониальная магия*, с.238), также он и его ассистент должны знать накладываемые чары и заклинание Зачарование (см. с.480) на уровне 15+, а в областях низким уровнем маны 20+. Необученный зритель не может передать энергию.

Зачарование всегда требует времени и энергии. Некоторые чары могут потребовать особого предмета или материала (самоцветов например), или вложения денег для накопления «общей» магии.

На предмете может быть любое количество чар. Каждая чара требует отдельного зачарования. Предыдущие чары на последующие не влияют.

### Сила магических предметов

При создании магического предмета устанавливается уровень его «Силы». Сила предмета равна меньшему из умений заклинания Зачарование и накладываемой чары создателя. Поскольку зачарование – цере-

мониальная магия, заклинатель может потратить дополнительную энергию на повышение своего эффективного умения и, соответственно, Силы предмета.

Записывайте Силу каждого созданного или найденного предмета (для определения Силы найденного предмета, ИП должны использовать Анализ магии). Если на предмет наложено несколько чар, каждая чара имеет свой уровень Силы. Когда надо будет узнать уровень сотворяемого предметом заклинания смотрите Силу предмета.

Чтобы предмет работал, его Сила должна быть не меньше 15. В регионах с низким уровнем маны от Силы отнимается 5; следовательно в таких регионах предметы с силой меньше 20 вообще не работают. В регионах баз маны не работают никакие магические предметы!

требует по часу на 100 единиц требуемой энергии (округлять вверх). Бросок успеха делайте после этого времени. Вне зависимости от результата, когда Мастер бросает кости *вся* энергия уже потрачена.

Одинокий заклинатель ограничен энергией даваемой его ЕЖ и ЕУ, но он может иметь помощника, который может пожертвовать свои ЕУ и ЕЖ как в церемониальной магии. За каждого помощника заклинатель теряет единицу умения; так что количество помощников ограничивается количеством помощников эффективным уровнем умения заклинателя до 15. Если помощников больше зачарование не работает.

Если в радиусе 10 ярдов есть кто-то кроме заклинателя и помощников, накладывается штраф 1.

## Прерывание

Если мага прерывают при зачаровании «медленным но верным» способом, учтите следующее:

- Он будет усталым. Считайте, что он теряет 1к ЕУ.
- Он должен продолжать концентрироваться на зачаровании; поэтому все другие заклинания сотворятся со штрафом -3. (Если он перестанет концентрироваться, он потеряет дни работы.)

Если волшебника потревожили не во время активной работы над зачарованием, он не получает недостатков!

## Бросок успеха зачарования

При зачаровании все броски делает Мастер. Как и при других видах церемониальной магии, результат 16 означает провал, а 17-18 – критический провал.

При успехе предмет зачаровывается. При критическом успехе увеличьте Силу предмета на 2к; а если выпало 3, предмет может иметь дополнительную чару (решение Мастера). Заклинатель знает, что его чары хорошо легли, но чтобы узнать насколько он должен использовать Анализ магии.

При провале результат зависит от метода зачарования – см. ниже. Критический провал всегда означает, что предмет и все нужные материалы уничтожены.

## Быстрое ненадёжное зачарование

Используйте этот метод когда зачаровать надо *быстро*. Метод

При провале чары как-то искажаются. Они могут приобрести неприятный побочный эффект (см. *Таблицу случайных побочных эффектов*, с.479), стать совсем другими чарами или что-то ещё на выбор Мастера. Пока заклинатель не применит Анализ магии или использует предмет он не узнает об искажении чар!

## Медленное надёжное зачарование

Используйте этот метод когда заклинатель хочет чтобы всё было сделано *правильно*. Метод требует по «маго-дню» за каждое требуемое единицу. Маго-день – восьмичасовой рабочий день мага. Например для зачарования предмета, требующего 100 энергии у одного мага уйдёт 100 дней, у двух 50 и т.д. Маг одновременно может быть занят лишь одним зачарованием; также он не может работать в две смены.

Все помощники заклинателя должны присутствовать каждый день. Если день работы был прерван или пропущен, на восстановление уйдёт два дня. Потеря мага прекращает проект!

Проверку успеха делайте в конце последнего дня. Заклинатели не тратят ЕЖ и ЕУ – они вкладывают энергию постепенно при работе над чарами.

При провале чары не работают. Время и материалы потрачены зря. (Исключение: при зачаровании уже зачарованного предмета предмет остаётся цел, остальные материалы уничтожаются.)

## Заклинания для зачарования

Таблица магических предметов даёт информацию о некоторых распространённых зачарованиях.

**Чары:** название чар.

**Энергия:** энергостоймость наложения чар. Заметьте, что это не то же, что сотворить это заклинание! См. также Чары (с.480).

**Предмет:** тип требуемого предмета:

Код	Тип предмета
Д [A]	Доспехи или одежда
Ю [J]	Ювелирные изделия (кольцо, браслет и т.д.)
П [S]	Посох – любой палкообразный кусок органического материала до 6 футов длиной
Щ [Sh]	Щит
О [W]	Оружие

**Заметки:** особые условия для создания или использования.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Для магических предметов действуют те же правила, что и для заклинаний в них содержащихся. Многие дают пользователю творить заклинания – иногда на себя, иногда на кого угодно. Некоторые – «только для магов»; они работают только у пользователей, наделённых Магичностью. По умолчанию считается что:

- Нет ритуала. Пользователь мысленно приказывает предмету работать.

- Время сотворения то же, что и для обычного заклинания. Сила предмета не влияет.

- Энергостоймость та же, что и для обычного заклинания. Сила предмета не влияет (а чара Энергия влияет – см. с.480).

- Успешность проверяйте как обычно. Считайте Силу предмета базовым умением и примените все обычные для заклинания модификаторы. В областях с низким уровнем маны Сила понижается на 5. Сопrotивляемые заклинания позволяют обычный бросок сопротивления; при Быстром соотязании считайте Силу предмета уровнем умения заклинателя.

- Лишь один персонаж за раз может воспользоваться предметом. Если им пытаются воспользоваться два человека, использовать его может лишь первый прикоснувшийся. Если он не может воспользоваться предметом, например предмет «только для магов», а у него не хватает Магичности, его касание не считается.

- Все другие эффекты те же, что и для обычного заклинания.

## «Всегда включённые» предметы

Некоторые магические предметы «всегда включены». Чтобы предмет заработал пользователь должен надеть или нести его должным образом (кольцо надето на палец, меч – в руках). Эти предметы не дают владельцу возможность сотворить заклинание, но автоматически творят заклинание на владельца без затрат энергии.

Новым хозяевам не всегда очевидны возможности таких пред-



метов. При нахождении таких предметов Мастер должен постараться не выдать случайно их настоящей природе!

Для «всегда включённых» предметов по умолчанию верно следующее:

- Понятия ритуал, время сотворения и энергостоймость неуместны. Предмет не даёт возможность владельцу сотворить заклинание, он накладывает заклинание на него, как только он надевает или берёт в руки предмет.

- Эффекты длятся пока предмет надет или в руках.

- Все другие эффекты те же, что и для других заклинаний.

## ПОКУПКА МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Цена магических предметов устанавливается Мастером. В фэнтезийном сеттинге, где «зачарователь» – просто ещё одна профес-

## Таблица магических предметов

Чары	Энергия	Предмет	Заметки
Точность	см. с.480	О	[1]
Размытие	100 за -1	Ю, П	[2]
Отклонение	см. с.480	Д, Щ, О	[1]
Отклонение энергии	200	Ю, Щ, О	[2]
Отклонение снаряда	200	Ю, Щ, О	[2]
Разрывной шар	1.200	П	[3, 4, 5 (\$500)]
Огненный шар	800	П	[3, 4, 5 (\$400)]
Укрепление	см. с.480	Д	[1]
Ускорение	250 за +1	Д, Ю	[2]
Ледяное оружие	750	О	[1, 5 (\$2.000)]
Молния	800	П	[3, 4, 5 (\$1.200)]
Мощь	см. с.481	О	[1]
Посох	см. с.481	П	[1, 4]

[1] Всегда работает, не требует чар Энергии.

[2] Позволяет пользователю сотворить заклинание, но только на себя.

[3] Позволяет пользователю сотворить заклинание, как если бы он его знал.

[4] Только для магов. Если на предмете лежат любые чары с таким ограничением, то оно распространяется на все чары на предмете.

[5] Цена требуемых магических материалов.

сия и магические вещи продаются в магазинах, рекомендуемая цена - \$25 за единицу энергии. Например меч с Точностью +2 будет на \$25.000 дороже.

В таких мирах зачарователи могут массово производить энергодешёвые продукты, применяя «быстрый ненадёжный» метод. Окончательное решение принимает Мастер, но учтите, что талантливый зачарователь с умением 20 и пятью партнёрами может потратить 50 ЕУ даже не вспотев, гораздо меньше пользуясь ЕЖ. В реальности это должно было бы кардинально понизить цены на слабо зачарованные предметы.

По решению Мастера, любой магический предмет, зачарованный «типичным» объединением

*В игровых мирах где магия обычно неизвестна, магические предметы не имеют фиксированной, объективной цены.*

магов за час работы, будет стоить всего \$1 за единицу энергии. В примере выше пределом может быть 50 единиц энергии - одна стрела с Точностью +1 или Мощью +1 будет стоить \$25, магический посох - \$30, а рубашка с Укреплением +1 - \$50... но тот меч с Точностью +2 по прежнему будет стоить на \$25.000 больше.

В игровых мирах, где зачарователей мало, магические предметы будут редки и дороги, и даже самый слабый предмет будет стоить не менее \$50 за единицу энергии.

Это подходящий случай для мира с тайной магией, особенно если причина для секрета монополия зачарователей.

В игровых мирах где магия обычно неизвестна, магические предметы не имеют фиксированной, объективной цены. Если покупатель знает, что предмет подлинный, продавец может потребовать свою цену!

В любом случае прибавьте к стоимости зачарования цену магических материалов (если есть) и самого зачаровываемого предмета.

## ПОВРЕЖДЕНИЕ ОБЪЕКТОВ

Для ясности этих правил, любой неживой, изготовленный объект, в том числе персонаж с мета-чертой Машина (с.263), - «артефакт». Непосредственная атака артефакта похожа на атаку живого существа (см. *Повреждения и ранения*, с.377) со следующими исключениями:

**Бросок попадания:** как обычно, применяя Модификатор Размера. Если не написан МР объекта, найдите его по *Таблицы размеров и скорости/расстояния* (с.550). Неодушевлённые объекты часто неподвижны и не дают сдачи; что делает их хорошей целью для Тотальной атаки. Артефакты не делают проверку защиты, если не находятся под управлением разума (например роботы, оружие в руке или транспорт с водителем).

**Сопротивление повреждениям (СП):** артефакты имеют СП, отражающее их природную прочность. Деревянные и пластиковые инструменты, устройства, мебель и т.д. обычно имеют СП 2. Маленькие металлические, деревянно-металлические или композитные объекты, напри-

мер топоры и пистолеты, обычно имеют СП 4. Цельнометаллическое оружие ближнего боя имеет СП 6. Некоторые артефакты могут быть бронированными; например четверть-дюймовая броня мягкой стали имеет СП 14.

**Устойчивость к ранениям:** большинство артефактов имеют некоторый уровень Устойчивости к ранениям (с.60). Сложные машины Безжизненны. Цельные объекты, вроде мебели или оружия - Однородны. Вещи вроде сетей и матрасов Рассеяны. Эффекты повреждения см. в *Повреждения неживым, однородным и рассеянными целям* (с.380).

**Здоровье (ЗД):** показывает вероятность того, что объект сломаётся от давления или нападения. Большинство машин и подобных артефактов в хорошем состоянии имеют ЗД 10. Мечи, столы, щиты и другие цельные однородные объекты ЗД 12. Дешёвые, прихотливые или плохо содержащиеся вещи получают от -1 до -3 к ЗД; качественно или грубо сделанные получают +1 или +2 к ЗД. Персонажи с мета-чертой Машина используют свои единицы ЗД.

**Единицы жизни (ЕЖ):** количество повреждений, которое объект может вынести, прежде чем сломается или прекратит функционировать. Если для оружия и экипировки не указано количество ЕЖ, см. *Таблицы единиц урона объекта* (с.557) для определения ЕЖ по весу и конструкции.

## ЭФФЕКТЫ РАНЕНИЙ

Урон артефактом похож на урон живым существам (см. *Ранения*, с.418), но имеют некоторые особенности.

**Осталось меньше 1/3 ЕЖ** - эффективность артефакта снижается вдвое (или больше), по решению Мастера.

**0 ЕЖ или меньше** - бросайте против ЗД артефакта каждую секунду, пока он в стрессовой ситуации (если только он не отключён): стул проходит проверку, пока на нём кто-то сидит, машина - пока мотор работает и т.д. При провале происходит серьёзная неисправность и выход объекта из строя. Большинство сломавшихся артефактов до ремонта не работают вообще. Разумные машины «теряют сознание». Однородные объекты, как мечи, гнутся или ломаются, но могут частично оставаться пригодными (см. *Сломанное оружие*, с.485). Верёвки, кабели и т.д., разрезаются, но не крошатся на кусочки.

### Детальный расчёт ЕЖ

Имеющие калькулятор или умеющие хорошо считать, могут захотеть рассчитать ЕЖ вместо использования *Таблицы ЕЖ объектов*. Для сложных, Неживых объектов ЕЖ равно  $4 \times$  (кубический корень из веса в фунтах); для цельных, Однородных объектов  $8 \times$  (кубический корень из веса в фунтах), округляется вверх. Для особо хрупких или прочных объектов Мастер может менять эти величины.

- 1×ЕЖ** – артефакты не «умирают» - они и не жили никогда, но всё равно должны делать проверки ЗД, чтобы избежать «смерти» как описано в *Обычных повреждениях* (с.419). При провале объект *уничтожен*. Например меч может разбиться на осколки, вместо того чтоб погнуться или сломаться. Уничтоженный компьютер теряет всю накопленную информацию.
- 5×ЕЖ** – артефакт автоматически уничтожается, как описано выше.

**Шок:** большинство артефактов не чувствуют боли, но урон может временно повредить их функциональность, если у них нет резервных систем (обозначаются Высоким болевым порогом). Налагайте обычные шоковые штрафы на любое *использование* этого объекта. Например, если транспорт получил повреждения, достаточные для наложения шокового штрафа -3, водитель получает -3 на умение управления транспортом на следующий ход.

**Серьёзные ранения:** артефакты могут страдать от серьёзных ранений, называемых «серьёзными повреждениями». Если машина со множеством подсистем, например транспорт, получает серьёзное ранение, Мастер *может* потребовать броска ЗД. При провале одна или больше систем ломаются. Например, серьёзное повреждение танка может привести к отказу пушки или протечке бака. Если есть книга, где есть «таблица серьёзных повреждений» для определённого вида машин, сделайте бросок и прибавьте результат провала.

**Нокдауны и оглушения:** неразумные машины игнорируют эти эффекты. *Разумные* машины (ИН 1+) могут пострадать от этих эффектов как от неисправностей, вызванных повреждениями. Например оглушение значит, что в этот ход машина не действует, но вновь будет работать когда восстановится.

**Деформации и зоны повреждения:** человеко- или животное-подобные артефакты подпадают под обычные правила; см. *Калечащие ранения* (с.420). Другие объекты с выраженными частями (для транспорта – корпус, башня, колёса) могут пострадать от деформирующих повреждения определённых зон попадания; для транспорта см. *Зоны попадания транспорта* (с.554). В любом случае «покалеченная» зона «сломана».

**Хрупкие объекты:** артефакты зачастую Хрупки (с.136). Сделан-

## ПОВРЕЖДЕНИЕ ЩИТОВ

Средневековые щиты в основном были либо из дерева, либо из металла. Щит приходил в негодность после одной хорошей битвы. Не используйте это правило если не готовы делать дополнительные расчёты ради реализма боя!

См. *Щиты* (с.287) чтобы узнать их Премию защиты (ПЗ), СП и ЕЖ. Если значение успеха меньше ПЗ при *любой* активной защите (не только блоке), удар может повредить щит.

Применяйте полученные повреждения к щиту. Вычитите СП щита. Если через щит вреда не прошло, нет никакого эффекта... но вы получаете толчок!

Если вред проходит через СП щита, вычитите его из ЕЖ щита. Используйте обычные правила *Повреждения объектов*; обычные щиты Однородны, с ЕЖ 12. Если щит сломан, он больше не даёт ПЗ, но продолжает мешаться пока его не бросят. При *полном* разрушении (-10×ЕЖ), он разбивается.

Мощный удар может пробить ваш щит! Щит действует как укрытие с «СП укрытия» равным СП+(ЕЖ/4). Урон, превосходящий СП укрытия проходит через щит и может навредить вам; см. *Пробивание* (с.408). При использовании зон попаданий бросьте 1к: выпало 1-2 – урон нанесён руке, держащей щит; 3-6 – зоне, в которую целился атакующий.

ные из бумаги, сухого дерева и т.д. – Воспламеняемые; содержащие что-то *крайне* огнеопасное – бензин, водород ит.д. – Горючие. Артефакты, содержащие незащищённую взрывчатку или боеприпасы, или летучий газ под давлением – Взрывоопасные. Такие объекты как стеклянные или гончарные изделия, электроника – Ломкие.

## ПОВРЕЖДЕНИЕ ЗДАНИЙ И СООРУЖЕНИЙ

*Таблица повреждений структур* (с.558) даёт типичные СП и ЕЖ для зданий, дверей, стен и других неподвижных структур. Большинство таких структур Однородны. Хорошо сконструированные здания в хорошем состоянии имеют ЕЖ 12. Хлипкость конструкции снижает ЕЖ до 9-11, в то время как здания, устойчивые к землетрясениям могут иметь ЕЖ 13-14.

Если ЕЖ здания 0 или меньше и провален бросок ЗД, то в стенах пробита одна или больше брешей и отключается электричество (если было). При -1×ЕЖ должны совершаться броски ЗД, для избежания обрушения, как для избежания смерти персонажами. Здание автоматически рушится при -5×ЕЖ.

Все находящиеся в рушащемся здании получают 3к дробящего урона, плюс 1к за каждый этаж сверху. Жертва может попытаться нырнуть под прикрытие несущих конструкций – см. *Уклонение с па-*

*дением* (с.377). При успехе, он получает СП равный СП внешних стен, но всё равно зажат под обломками. При критическом успехе он полностью невредим!

## РЕМОНТ

Большинство артефактов естественным образом лечится не могут (хотя есть исключения; например экзотические машины из «живого металла»). Если они ломаются, то без ремонта они восстановиться не могут. Если они покалечены, соответствующие детали должны быть починены или заменены – сами по себе они не восстанавливаются.

Для ремонта повреждённого, сломавшегося или неисправного устройства требуются соответствующие умения: Оружейник, Электрик, Ремонт электроники, Слесарь, Механик ит.д. См. описание каждого умения для определения артефактов, которые можно с таким умением отремонтировать.

**Мелкий ремонт:** каждая попытка починить повреждённое оборудование с положительными ЕЖ требует полчаса времени и удачный бросок умения. См. *Модификаторы за оборудование* (с.345) и *Затрачиваемое время* (с.346) для обычных модификаторов. Если устройство стоит не больше \$1.000 бросайте с премией +1. При цене устройства \$10.001-\$100.000 штраф -1, от \$101.000-\$1000.000 штраф -2 и -3 если цена больше 1.000.000. В случае успеха, восстанавливается 1 ЕЖ за каждую единицу успеха.

**Крупный ремонт:** если ЕЖ артефакта опустилось до нуля или ниже, для ремонта потребуются запчасти стоимостью  $1к \times 10\%$  стоимости оригинального артефакта. После получения запчастей, правила, те же, что и для мелкого ремонта, но все броски делаются со штрафом -2.

**Замена:** если устройство уничтожено (провален бросок ЗД или ЕЖ не больше  $-5 \times \text{ЕЖ}$ ), то оно ремонту не подлежит. Замените его за 100% его стоимости.

**Наёмные техники:** те, кто не могут ремонтировать сами, могут нанять техников. Обычная цена - \$20/час, если требуются необычные умения - выше. Уровень умения обычно -  $9+1к$ .

## Поломки

В реальной жизни оборудование обычно ломается не от боевых повреждений, а от плохого обращения или износа. Мастер может применить эти правила к любому сложному артефакту (что-то Неживое).

### Техобслуживание

Для нормальной работы артефактов сложных, имеющих подвижные части или находящихся под постоянным давлением требуется техобслуживание. К ним конечно относятся оружие и транспорт, оптические приборы (камеры, комплекты ночного видения и т.д.), и другое оборудование сложнее отвёртки и ножа.

Такие механизмы требуют периодического «броска обслуживания» против соответствующего умения, как описано в недостатке Требуется обслуживания (с.143). Частота такого техобслуживания различна. Большинство серийных наземных транспортов требуют одного-двух человеко-часов техобслуживания в неделю. Оружие, особенно огнестрельное, требует чистки каждый день или после использования. Большие, сложные вещи, такие как заводы и реактивные истребители требуют много человеко-часов техобслуживания в день, если не постоянной поддержки.

Пропуск или провал броска техобслуживания означает потерю ЗД. Потеря ЗД накапливается, эффекты бросков ЗД описаны в Эффектах повреждений (с.483) и Грязь, песок и отказ оборудования (ниже). Восстанавливайте ЗД по правилам Ремонта, выше. Считайте восстановление каждой единицы ЗД крупным ремонтом.

Эти правила не применяются к предметам без подвижных частей, или хранящимся на складе (но не под открытым небом!) или любым другим неиспользуемым, хорошо упакованным артефактам.

### Грязь, песок и отказ оборудования

Независимо от техобслуживания, плохие условия приводят к учащению поломок. Когда артефакт, требующий обслуживания, находится в суровых условиях (брошен в болото, оставлен в песчаную бурю или засыпан вулканическим пеплом), он должен сделать бросок ЗД+4. Используйте его текущее ЗД, учитывая все ухудшения от пропущенного техобслуживания. Если у предмета нет ЗД, считайте его равным 10. В экс-

тремальных условиях (пустыня, болото, джунгли и т.д.) делайте дополнительный бросок в день, в дополнение к броску за пропущенное обслуживание.

При провале оборудование ломается, заедает и т.д.; без мелкого ремонта оно не может работать вообще. При критическом провале требуется крупный ремонт. Мастер может сохранить результат в секрете и предоставить пользователю возможность выявить неисправность при использовании!

**Модификаторы:** +1 если ИП каждый день тратят значительное время на чистку и обслуживание оборудования (решение Мастера); -1 или -2 при плохом обращении или особо суровых условиях.

## Сломанное оружие

Если оружие уничтожено, то есть провалило бросок ЗД после  $-1 \times \text{ЕЖ}$  или дошло до  $-5 \times \text{ЕЖ}$ , оно полностью бесполезно. Если оно просто повреждено, оно может быть использовано.

**Очень лёгкое** (всего не больше 1 фунта, например кинжал) или **стрелковое** оружие (праща, лук, огнестрельное и т.д.) становится бесполезным после небольших повреждений.

Другое оружие иногда остаётся частично пригодным после повреждения. Бросьте 1к и сверьтесь с соответствующим параграфом ниже. Если оружие становится другим типом оружия, считайте умение и урон для нового типа!

**Топоры/Булавы:** при 1-3 ударная часть отваливается, оставляя в руках лёгкую дубинку. При 4-6 оружие разбивается после использования.

**Древковое:** при 1-2 у вас в руках остаётся 8-футовое древко; считающееся длинным копьём, наносящим  $\text{прм}+2$  дробящего урона. При 3-4 в руках остаётся боевой посох, а под ногами - очень неуклюжий топор ( $-4$  на попадание) с досягаемостью 1. При 5-6 в руках остаётся лёгкая дубинка, а под ногами - неуклюжий ( $-2$  на попадание) «двуручный топор» с досягаемостью 2.

**Рапиры и шпаги:** при 1-3, считайте сломанную шпагу кинжалом, а сломанную рапиру шпагой, урон всё равно проникающий! При 4-6 клинок отламывается у самого эфеса; оружие бесполезно.

**Копья:** при 1-3 наконечник отламывается от древка, оставляя вас с боевым посохом. При 4-6 копьё ломается ниже, оставляя вас с короткой палкой, а под ногами лежит копьё с обычным повреждением и досягаемостью 1.

**Мечи (палаш, двуручные мечи, катаны, короткие мечи и т.д.) и Сабли:** при 1-3 отламывается половина клинка вместе с остриём. Оружие наносит режущие повреждения со штрафом -2, но как проникающее оно бесполезно: выпады наносят прямое дробящее повреждение. Если досягаемость была 2, она становится 1. При 4-6 клинок отламывается у самого эфеса; оружие бесполезно.

**Двуручные топоры/палицы:** при 1-3 наконечник отламывается от древка, оставляя вас с боевым посохом. При 4-6 оружие ломается ниже, оставляя вас с короткой палкой, а под ногами очень неуклюжий ( $-4$  на попадание) топор с досягаемостью 1.

**Другое оружие:** используйте наиболее подходящее, из вышеперечисленных описаний. За Мастером - последнее слово, он может броском выбрать описание, по которому будет ломаться оружие, если возможны несколько вариантов.

# Глава восемнадцатая

# ВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Calenur

& <http://utkgurps.narod.ru/>



Мастер - это судья в ролевой игре. Но это было бы слишком просто. Он загадочный писатель... рассказчик... судья... крупье в казино... и (в глазах персонажей) небольшое божество. Мастер - главный авторитет. Правила - это основные принципы... мнение разработчика о том, как это *должно* быть. Но Мастер (пока он справедлив и последователен) может изменять *любое* число, *любые* цены, *любые* правила. Его слово - закон!

И многие вещи оставлены на усмотрение Мастера. Реализм ролевой игры проистекает из ее законченности. Мастер добавляет мелкие детали, которые оживляют игровой мир. С хорошим Мастером даже при *плохих* правилах от игры можно получить много удовольствия. С *хорошими* правилами удовольствие возрастет до небес. Мы скромно полагаем, что GURPS - действительно хороший набор правил, но без Мастера они ничто. Читайте...

## НАСТРОЙКА ПРАВИЛ

В *Базовых правилах* мы приводили руководства для Мастеров, желающих подстроить правила под свои предпочтения. Вот краткое их содержание:

- *Новые преимущества* (с.117), *Новые недостатки* (с.165), *Создание техник* (с.229), *Альтернативные системы магии* (с.242), *Другие силы* (с.257), *Создание шаблонов* (Глава 15) предлагают правила по созданию и модификации способностей персонажа.
- *Развитие персонажа* (Глава 9) представляет варианты контроля развития персонажей
- *Тактический бой* (Глава 12) и *Особые боевые ситуации* (Глава 13) добавляют детальности в *Бой* (Глава 11) для кампаний, ориентированных на экшн.
- Разделы, обозначенные «*Необязательными правилами*» предлагают проверенные, но необязательные дополнения. Примеры: *Ограниченные улучшения* (с.111), *Универсальные умения* (с.175), *Осечки* (с.407), *Поддержка умений* (с.294), *Влияние на броски успеха* (с.347), *Сверх-усилие в бою* (с.357). Даже неопытный Мастер может быстро изменить правила, включив некоторые из этих опций в свою кампанию.

## ВЫБОР СТИЛЯ КАМПАНИИ

Прежде, чем вы сделаете все остальные шаги, вы должны обсудить *стиль* вашей кампании с игроками. Существует множество альтернатив:

- «По книге» против «подстроенной» (с большим количеством изменений правил Мастером).
- «Реалистическая» кампания против «кинематографической» (см. *Киношные кампании*, с. 488).
- «Юмористическая» против «серьёзной».
- «Загадки и тайны» против «Боев и приключений».
- «Смерть постоянна и обыденна» против «Смерть редка или легко отменяется» (магией или технологией)

Все эти варианты предоставляют равные возможности для отыгрышу. Но если игроки и Мастер имеют разные мнения по этому поводу, все может остаться разочарованными. Приключение должно быть историей, которая развивается по ходу игры, а не борьбой между игроками и Мастером\*. Чтобы этого достичь, необходимо взаимопонимание. Несколько минут доигрового обсуждения могут увеличить удовольствие для всех.

*«Я хочу историю о великих войнах и битвах, храбрых героях и злодеях.»*  
*«Понятно... А чего хочет твоя сестра?»*  
*«Она хочет услышать правдивую историю.»*  
*«Что ж, очень хорошо. Каждый из вас получит то, чего хотел. Историю о великих деяниях. О армиях света и воинах тьмы. О местах, где они жили, сражались, любили и умирали. О великих империях и ужасных ошибках. Реальную историю.»*  
*– Люк Деради и Император Лондо Моллари, Вавилон 5: Начало.*

## УРОВЕНЬ СИЛЫ

Критически важный шаг в выборе типа кампании – определение количества очков персонажа, с которыми ИП начнут игру. Это напрямую влияет на стиль кампании: могущественные герои с киношной лёгкостью пройдут через любые реалистичные преграды, а то, что для супер-героев – лёгкое недоразумение, окажется смертельным кошмаром для обычных людей.

Для Мастера вернейший путь выбрать подходящий уровень силы – «интуиция». Во время вождения первых нескольких кампаний вы изучаете, на что ваши игроки тратят очки – и как их ИП будут проходить приключения, созданные вами. Вы можете использовать этот опыт, чтобы выбрать правильный уровень силы для дальнейших кампаний. Но это не всегда помогает, поэтому вы можете выбрать наиболее подходящий вариант из следующего списка.

Некоторые примерные уровни силы, с указанием рекомендуемого количества стартовых очков для героев:

**Слабый (до 25 очков):** маленькие дети, зомби, безмозглые уроды и т.д. Не подходит для ИП в любых кампаниях, за исключением самых жестоких или пародийных.

**Средний (25-50 очков):** обычные люди – водители такси, бухгалтер.

**Опытный (50-75 очков):** спортсмены, полицейские, богатые джентльмены... любой, имеющий явное превосходство над «средним» человеком в приключении.

**Исключительный (75-100 очков):** опытные полицейские, звезды спорта и т.д. После небольших тренировок, эти люди смогут стать профессиональными приключенцами.

**Героический (100-200 очков):** люди, достигшие реалистичного пика физических, ментальных или социальных достижений; например, морские пехотинцы, ученые мирового уровня и миллиардеры. Большинство профессиональных приключенцев начинают свою карьеру где-то с 150 очками.

**Больше, чем жизнь (200-300 очков):** главные роли в боевиках кунг-фу, фантастических произведениях и т.д. Уровень, обычный для профессионального приключенца, уже сделавшего себе имя.

**Легендарный (300-500 очков):** герои эпических поэм и сказаний. Наилучший уровень силы для «неприукрашенных» супергероев и смертных, дружащих с богами.

**Сверхчеловеческий (500-1.000 очков):** превзошедшие человеческие границы (супер-герой, способный голыми руками справляться с танками) и могущественные существа из фэнтези (дракон, замещающий целую армию в бою).

**Божественный (свыше 1000 очков):** настоящие полубоги, могут сделать практически все, что захотят – в большинстве случаев.

## ВЫСОКОУРОВНЕВЫЕ КАМПАНИИ

Персонажи, созданные на большое количество очков, могут вызвать у Мастера затруднения при создании значительных испытаний, ослабить целостность игрового мира и разрушить баланс игры. В результате этого, высокоуровневые игры должны быть обсуждены отдельно.

«Высокоуровневый» – понятие субъективное – эти рекомендации подразумевают ИП, созданных на побольше, чем 200 очков. И все равно, большинство из этих советов подходят для любого уровня силы!

### Проблемы создания персонажа

Некоторые игроки склонны вгонять кучу очков в одну область, получая ИП с невероятными способностями. Другие используют очки, чтобы подготовиться практически к любой мыслимой ситуации, вторгаясь на территорию более специализированных ИП. А некоторые пытаются сделать и то и другое сразу, потратив большое количество очков в одну способность, а затем «творчески» используют ее в любых ситуациях. Вот несколько вариантов противодействия этому:

*Предложить широкий выбор способностей.* В высокоуровневых играх это предполагает наличие почти любых дорогостоящих опций, доступных для приобретения: огромные богатства, экзотические преимущества, магия, шпионажа, мощные расовые шаблоны... и не по одному варианту каждого. Дайте игрокам узнать, что им доступно, и используйте расширенные правила по специальным способностям всякий раз, когда это только возможно.

*Разделите стартовые очки между «базовыми» и «приобретенными».* Позвольте игрокам потратить на начальное создание персонажа только доли стартовых очков. Заставьте их создавать специализированных, сбалансированных персонажей, одобряемых вами. А когда вы примете созданных ИП, оставшиеся очки выдайте в виде заработанных во время игры – а это означает, что они не смогут приобрести большого количества новых преимуществ или умений, не подходящих под историю персонажа.

\* Для тех, кто желает бить между игроками и Мастером, мы рекомендуем серию *РИ Манчкин*: [www.sjgames.com/munchkin/rpg/](http://www.sjgames.com/munchkin/rpg/). Серьезно.

*Потребовать приобретения определенных способностей.* Герои могут стоить очень дорого, но не обязательно давать игрокам контроль над всеми этими очками. Неплохо сработает разделение на фиксированный набор способностей и некоторая сумма, распределяемая игроками. Например, каждый супер-герой может иметь пакет «способностей мутанта» (по сути, расовый шаблон) и получить еще 200 очков на любые затраты; каждый боец спецназа начинает со 100 очками в шаблоне «базовых тренировок» и еще 50 очков тратит на специализацию.

*Потребовать придерживаться определенных категорий способностей.* Если требование наличия определенных способностей – недостаточно гибко, вы можете заставить ИП обладать определенным количеством очков в нескольких категориях способностей. Например, секретные агенты должны будут потратить не менее, чем по 10% очков в «социальные черты», «боевые способности» и «технические умения»; супергерои – по 20% очков в каждую из атакующих, защитных или других сил.

*«Псионик? Звучит как нечто фантастическое.»*

*«Мы на космическом корабле, дорогой.»*

*– Wash and Zoe, Firefly*

*Ограничить уровни атрибутов.* Атрибуты задействованы в настолько большом количестве ситуаций в игре, что ИП с множеством очков, вложенных в атрибуты, может вызывать определенные затруднения. Чтобы с этим справиться. Можно установить предел очков, затрачиваемых на каждый из атрибутов, либо на все атрибуты вместе.

*Подчеркнуть ценность относительного уровня умений.* Когда концепция персонажа предполагает наличие большого количества умений, существует соблазн приобрести высокие уровни атрибутов и таким образом вложить в умения совсем немного очков. Это дешевый способ получить хорошие уровни умений, но приводит к «обесцениванию атрибутов». Более сбалансированного дизайна можно добиться, сообщив игрокам, что вы будете часто использовать правила по *Относительным уровням умений*, с.171.

### **Ограничения Мастера**

Даже сбалансированные высокоуровневые ИП могут внести

хаос в ваше приключение или игровой мир, если вы оказались к ним не готовы! Вот некоторые из способов подготовиться к высокоуровневой игре:

*Знать способности героев.* На листе персонажа могущественных ИП указано много сведений. Если вы не ознакомитесь со всеми ими, игра может завязнуть, когда игрок воспользуется редкой способностью. Или же – что еще хуже – способность, о которой вы совсем забыли, может разрушить все ваши планы!

*Знать правила.* Чем больше способностей имеется у героев, тем больше особых правил вовлекается в игру. Хорошее знание правил сохраняет движение сюжета и предотвращает разрушение игры при злоупотреблении мощными способностями.

*Найти испытания для героев.* Прочтите свои заметки по кампании, держа в руках листы ИП. Эта простая процедура зачастую может предупредить вас о наличии тайн, врагов и опасностей, которые не вызовут затруднений у ваших героев, и позволит вам заделать эти дыры прежде, чем игроки в них влезут.

более сильное подкрепление; если же они сами продули, дайте им неожиданную передышку.

*Будьте гибким.* Умелые ИП способны на многое, что делает неприятным создание для них препятствий. Опять же, вы должны думать, прежде чем делать. Не штрафуйте игроков, когда они с помощью своих способностей нашли слабое место в вашем сюжете... но если они своими силами тупо пробивают дыры в сюжете, будьте готовы предпринять меры противодействия, которые будут выглядеть как заранее запланированные.

### **Ограничения системы**

GURPS действует на любом уровне силы, но невозможно предложить специальные правила для каждой комбинации «проблемных способностей», возможных в высокоуровневых играх. Когда правила начинают давать сбои в определенных ситуациях, попробуйте следующие заплатки:

*Используйте необязательные правила.* В большинстве случаев необязательные правила созданы специально для использования в высокоуровневых играх – например, *Поддержка умений* (с.294). Такие правила зачастую и отличают игральную кампанию от неигральной.

*Судите.* Если правило безоговорочно подразумевает определенный уровень силы, а ИП превзошли его, вы можете свободно изменять его. Так, *Сложность задачи* (с.345) перечисляет штрафы вплоть до -10, но если в вашей кампании полно героев с умениями 25-30, ничего страшного не случится, если вы переделаете штрафы до -15 или даже -20!

## **КИНОШНАЯ КАМПАНИЯ**

Главным образом наши правила делают упор на реализм. Персонажи могут получить раны, заболеть или даже умереть. Так уж получается. Мастер может изменить реализму в критической ситуации (то есть, «всякий раз, когда реализм разрушит игру»). Но, по большей части, главное – реалистичность.

«Киношная» кампания – один из тех случаев, где реализм значит мало – поскольку иначе он будет постоянно мешать истории. В киношной кампании герои могут победить десятки врагов, если этого требует сюжет. Космолеты свистят и режут в тишине космоса, поскольку быстро движущиеся объекты свистят, а мощные двигатели – режут. *Справедливость* всегда превышает *правдивость*.

Киношный стиль кампании требует понимания и согласия с его принципами как от игроков, так и от Мастера, и взаимодействия в создании истории.

В GURPS существует некоторые правила, способные помочь – но каждый должен понимать, что эпические истории предназначены для их нарушения.

### Киношный уровень силы

Можно играть киношную кампанию на *любом* уровне силы. Киношные кампании часто вовлекают высокоуровневых героев – и наоборот – но «киношность» – это *стиль*, а не уровень силы. Хвальные командос в беспощадно реалистичной кампании могут иметь огромное количество очков, но многие из веселых друзей Робина Гуда не превзошли порога в 100 очков, и все равно в киношной кампании чувствуешь себя отлично.

Все же, киношные герои должны быть *заметно* более способными, чем обычные люди... и возможно, более талантливыми, чем большинство героев. Игроки легче верят в киношные истории, если их персонажи способны сделать большую часть из того, что от них требуется, не полагаясь слишком часто на добрую волю ИМ.

Более важно – как игроки тратят очки. В GURPS существует множество способностей, подходящих для киношных игр. Эпические герои часто обладают Судьбой. Многие имеют «удачу» – хотя Сорвиголова или Счастливого совпадение лучше подходят, чем просто Удача. Мастер должен разрешить такие преимущества, как Штуковины, Изобретатель, Стрелок, Острый язык, Ученик Мастера, Мастер оружия и Скрытый талант. Он также должен сделать доступными все умения, ассоциированные с этими чертами, и может даже разрешить использование «универсальных умений» (см. с.175).

### Киношные персонажи

Преимущества и умения не создают сами по себе киношных героев. Игрок должен иметь концепцию персонажа, превращающую *записи* листа персонажа в настоящую *личность*. В частности, эпическим героям нужно две вещи:

**Мотивация.** Любовь и честь – это классика, но не все киношные персонажи честны, добры или даже *положительны*. Злые цели и мечты – такие, как слепая беспричинная месть – точно также подходят, пока *отвечают идее*. Однако одержимость может привести к упрощению персонажа. Игрок

должен приложить усилия для описания личности персонажа.

**Место в мире.** Киношные герои часто имеют близких людей, учителей, любимых и бывших, врагов, семейные проклятия, предназначения и т.д. Они не проявляются просто так, отыграв роль и испарившись – они должны быть частью вашего мира, поскольку ваша история – часть того, что и *создает* данный мир.

### Киношная игра

Киношные кампании имеют некоторые особенности/допущения:

**Киношный мир упорядочен.** События имеют причины – имеющие отношение к сюжету. Они могут быть неочевидными, но очень немногие вещи случаются произвольно, и ничего действительно *значимого* случайно не происходит. Это не значит, что сюжет будет линеен или полностью прописанным заранее. Действительно важно лишь то, что требуется для сюжета. Необязательные подробности – проблема для киношных игр.

**Мастер должен различать важные детали и незначительные.** Например, если герои должны пройти через Пылающие пустоши, чтобы попасть к Темной башне, они *смогут* найти воду для себя; если этого не случится, их путь окажется слишком коротким, а вся сессия пройдет в поисках пищи и воды.

**Мастер должен быть готов заменить любой бросок.** Если результат любых действий определяется кубиками, игроки будут отдавать приоритет вероятности, а не стилю и действию. Более того, кубики могут оказаться не менее жестокими, чем сердитый Мастер; игроки будут возмущены, когда храбрые путешественники внезапно погибнут от случайного происшествия! С другой стороны, Мастер не должен слишком

часто пользоваться своим правом менять исход броска – поскольку игроки могут в таком случае решить, что никакие их действия не могут изменить ход истории.

**Мастер должен позволять эффективным и драматическим действиям быть успешными.** Если герой пытается прокатиться на люстре, игрок должен быть уверен, что Мастер не будет издеваться над ним и говорить, что персонаж сломал себе позвоночник – и теперь должен отыгрывать полного парализованного – поскольку его руки соскользнули по свечному воску, скопившемся на этой люстре. Мастер *определенно* не должен требовать отыгрыша бесконечных бросков умений, модифицированных полумраком в таверне!

**Игроки не должны брать неподходящих преимуществ или допущений.** Да, герои могут пережить Пылающие пустоши – но им потребуется хорошая подготовка. Игрок, говорящий «Не думайте о воде. Мы – герои; мы всегда найдем немного», возможно, играет не в ту кампанию. Разговоры и способности должны отвечать стилю кампании.

**Мастер также должен быть милосердным к героической гибели.** Эпическая смерть не может быть бессмысленной. Если ИП погибает, он погибает со славой – *храбро* спасая жизни своих товарищей или забирая с собой большое количество врагов. Судьба (в лице Мастера) должна быть великодушной. Не стоит скупиться на это, и персонажи не станут опасно топтаться перед проблемой в дальнейшем! Игроки не должны злоупотреблять этим правом, тем не менее. Погибающий герой может оказаться в этот момент почти непобедимым... но только если он отдает свою жизнь на действия, которые напрямую продвигают группу по сюжету.

### К черту правила, полный вперед!

Многие игроки предпочитают игры по «облегченным» правилам, где действие идет достаточно быстро, а не замедляется многочисленными бросками кубиков. Это похоже на киношные игры, но можно играть и быстрые, но вполне *реалистичные* игры, просто выбрав правила, которые вы будете использовать. Например, бой будет сильно замедлен, если Мастер использует зоны поражения и таблицы критических попаданий и промахов – так что просто отложите их. Вместо подробной расписки нескольких десятков умений персонажа используйте универсальные умения – и, может быть, парочку Талантов (с.89), чтобы еще больше увеличить умения. Если Мастер и игроки хотят быстрой и свободной игры, это можно легко устроить – просто сведите GURPS к основным, важнейшим элементам и разрешайте проблемы и вопросы на лету.

# Начало игровой сессии

Есть несколько вещей, которые Мастер должен сделать до начала игры, чтобы упростить жизнь себе и игрокам:

*Представить персонажей.* Если вы продолжаете кампанию, вы можете пропустить этот этап! Но если вы только начинаете, каждый игрок должен иметь возможность описать «самого» или «саму» себя. Если в группе есть художник, он может помочь нарисовать персонажа таким, каким он описан.

*Проверить умения и т.д. улучшенные со времени прошлой сессии.*

В продолжающейся кампании игроки зарабатывают очки персонажа, которые они могут потратить для улучшения своих способностей. В некоторых кампаниях персонажи могут работать, учиться и т.д. между игровыми сессиями. Поэтому некоторые персонажи могут иметь умения и способности лучшие, чем были на последней игровой сессии. Это время, когда они могут сказать об этом Мастеру. (Если все имеют доступ в сеть, будет лучше обговорить это по электронной почте, чтобы не тормозить начало игры.)

*Заполнить контрольный лист Мастера.* В то время, как игроки узнают друг друга (или персонажей друг друга), Мастер должен проверить карточки персонажей, убедиться, что все сбалансировано и скопировать необходимую информацию в *Контрольный Лист Мастера*. Это лист, где указаны атрибуты, характеристики, особые преимущества и умения, наряду с другой основной информацией о персонажах игроков. Когда Мастеру нужно определить, например, кто что-то увидел, кто *понял* что-то, что видели все, на кого повлияло заклинание или кого невзлюбил злой гном, то пригодится этот лист.

*Кратко проинформировать игроков.* Расскажите им, что происходит, дайте им немного информации, о чем будет приключение и (в продолжающейся кампании), освежите в памяти события предыдущей сессии. Есть множество способов сделать это. Вы всегда можете просто *сказать* им. Но гораздо более интересно начать игру, а *затем* «установить декорации». Позвольте персонажам сразу же найти карту или старую книгу... встретить кого-то, кто сообщит интересные слухи... оказать кому-то, нуждающемуся в помощи, дружескую поддержку... явиться свидетелями ошибки, которую надо исправить... или что-то в этом духе.

*Пусть начнется игра!*

## КАРТЫ

Мастер может подготовить собственные карты (в различных масштабах) заранее, чтобы помочь себе в отслеживании событий. Он также может давать карты игрокам в качестве подсказки. Да и сами игроки могут захотеть составить карту своего перемещения, будь это джунгли, подземелье или центр Нью-Йорка, чтобы убедиться, что они смогут найти дорогу назад...

Карты в GURPS используют шестиугольники или «клетки» (Hex) чтобы регулировать перемещение и бой. Каждая клетка смежна с шестью другими. См. *Клетки* (с.384).

### Карты для путешествия

Эти карты могут быть нарисованы в любом масштабе. Например, это могут быть континенты, дорожные карты, карты городов и т.д. Эти карты используются только для получения информации; они не

## СЕРЬЁЗНАЯ ПОДГОТОВКА

Есть несколько вещей, которые Мастер должен подготовить до того, как игроки появятся на сцене:

*Подготовить приключение.* Если вы играете по заранее написанному модулю, то все, что вам нужно - это прочитать его и, если нужно, составить некоторые карточки персонажей. Но если вы создаете свое собственное приключение, вы можете потратить недели работы - понадобится трудолюбие - прежде чем оно будет готово для игры. В любом случае удостоверьтесь, что вы знакомы с приключением, *прежде* чем игроки поймут обратное!

*Кратко проинформируйте игроков о приключении.* Если ваши игроки уже знакомы с системой, вы должны заранее (*прежде*, чем они придут на игру) сообщить им, какие персонажи подойдут - сколько денег, оборудования и т.д. будет им позволено, и, возможно, намек о том, какие умения им пригодятся. Если все создали своих персонажей заранее, вы будете способны отреагировать на их действия, когда придут игроки.

*Подготовьте место для игры.* Вам понадобятся карандаши, бумага и кубики; карты и миниатюры, если вы ими пользуетесь (а также стол, где вы будете играть) и что-нибудь перекусить (хотя бы для себя, если не для всей группы)!

### У кого есть листы?

Большинство советов в этой главе подразумевает, что вы, Мастер, имеете доступ к листам персонажей во время планирования кампании, или хотя бы во время записей в Контрольном листе Мастера. Некоторые Мастера требуют от игроков, чтобы листы персонажей между сессиями находились у него, поскольку это, во-первых, помогает ему планировать игру, а во-вторых, игроки не смогут их потерять. Однако, существуют ситуации (например, в кампаниях, где Мастера часто меняются местами с игроками), когда это непрактично - а некоторые игроки не хотят давать Мастеру настолько много контроля. Тем не менее, вы должны иметь *по меньшей мере* контрольный лист, где указаны основные способности ИП, обновляемый по ходу игры. Это не так хорошо, как иметь реальный лист персонажа, но намного лучше, чем планировать и вести игру вслепую. Разумеется, ксерокопия или цифровая копия - еще круче!

### Закрывать или не закрывать?

Многие Мастера используют папки, книги и другие предметы, чтобы закрывать свои записи и броски кубиков от игроков. Другие достигают этой цели, ведя игру на расстоянии, вне поля зрения игроков. По большей части, это просто вопрос вкуса; мы указываем только на необходимость скрытых бросков, но как вы будете их скрывать - остается целиком на ваше усмотрение.

## КАРТЫ, СОЗДАННЫЕ ИГРОКАМИ

Всякий раз, когда игроки приходят в место, для которого у них нет карты - будь то подземелье, научно-исследовательский комплекс или джунгли - они захотят составить для себя карту. (А они захотят, если окажутся сообразительными!)

Однако составление карт - непростое занятие. Если только партия не носит с собой рулетку и не проводит кучу времени, замеряя всё и вся, вы *не должны* говорить «Вы спускаетесь 12 ярдов по лестнице и поворачиваете на север. Туннель семи футов в ширину и девяти футов в высоту. Он идет на север 120 ярдов, а затем поворачивает на северо-восток. Еще в 20 ярдах он входит в комнату 10 на 6 ярдов». Такую информацию можно получить только затратив несколько минут на измерения и сделав бросок Математики (Геодезия), а не просто проходя по туннелю!

Вместо этого Мастер может давать информация вроде вот этой:

«Вы спускаетесь по лестнице - она идет вниз на расстояние несколько большее, чем обычный лестничный пролет. От ее основания вправо отходит туннель. Он достаточно широк для того, чтобы двое могли пройти по нему рядом и высок настолько, что вы едва можете дотянуться мечами до потолка. Он идет достаточно прямо...»

«На какое расстояние?» спрашивает игрок.

«Кто-нибудь измеряет его шагами? Около 128 шагов. Затем он немного сворачивает направо...»

«Насколько?»

«У вас с собой есть угломер? Измерительные приборы? У кого-нибудь есть чувство направления? Нет? Ладно. Стоя спиной к старому туннелю, как если бы он был обращен на шесть часов, новый туннель поворачивает между часом и двумя часами. Поняли? Теперь он продолжается еще 19 или 20 шагов а затем входит в большую комнату. Дверь находится в середине длинной стены. Комната напоминает прямоугольник. Оттуда, где вы стоите, она кажется 10 ярдов в длину и 6 или 7 в ширину».

Заметно отличается, не правда ли? Так и намного реалистичней. Игроки получают ин-

формацию, которой они располагают благодаря своим чувствам. В примере, приведенном выше, Мастер немного исказил расстояние, учитывая, что обычный шаг несколько меньше ярда.

Если вы примените этот способ, игроки могут придумать очень оригинальные пути для измерения времени и расстояния. Так позвольте им это!

Обратите внимание, что составить карту сложно и в обычных обстоятельствах, а уж если партия спешит, это становится почти невозможно! Представим, что партия убегает от преследователей через описанную выше местность. Мастер сказал бы так:

«Хорошо. Вы бежите? Прекратите рисовать карту. Вот как вы идете. Вниз по лестнице! Сворачиваете направо! Бежите несколько секунд! Туннель изгибается вправо! Вы пробегаете еще немного и оказываетесь в комнате!»

И так далее. Когда партия прекращает бежать, персонажи могут сесть и постараться вспомнить, как они шли. (Фотографическая память, конечно, здесь окажет большую услугу!)

### Составление карты путешествия

Если игроки путешествуют по неизведанной территории, они без сомнения захотят иметь крупномасштабную карту. Мастер может делать ее автоматически, если они путешествуют по рекам, каньонам, озерам. Но если они путешествуют по пустыне, где нет дорог или пытаются нанести на карту определенную узкую бухту большой реки, сделать карту, которая будет полезна для других, потребуются бросок умения Картография, чтобы должным образом составить карту. умение по умолчанию имеет значения ИН-5, География-2, Математика (Геодезия)-2 или Навигация-4. Чувство направления достаточно полезно, чтобы дать +3 к этому броску.

Из этого также может получиться хорошее приключение; партия послана, чтобы исследовать и составить карту пустыни, неисследованной планеты, загадочного подземелья, кишачих жизнью джунглей, мертвого города.

являются «игровой ареной». В современном приключении игроки будут иметь доступ к картам для путешествий. В далеком будущем или далеком прошлом карта путешествия может быть Мастерской тайной. (Нахождение карты может быть важной задачей приключения.)

### Карты местности

Эти карты обычно рисуются в масштабе 1" = 18' (6 клеток). Каждая клетка все еще равна одному ярду в длину - она просто изображается в меньшем масштабе. Простой лист с небольшой гексагональной разметкой представлен в разделе Готовых персонажей. Этот масштаб может быть использован Мастером для изображения карты здания, подземелья, арены и т.д. Используйте разные листы для каждого этажа

или уровня, указывая шахты и лестницы. Отмечайте каждую комнату (или иной интересный объект) буквой или числом в соответствии с пояснениями к карте.

Пояснения к карте будут содержать описания для каждой комнаты:

- Ее размер (хотя это может быть понятно по карте).
- Общее описание комнаты.
- Описание людей и существ в этой комнате. Оно может быть очень простым: «Два обычных волка». Или более комплексным: «Эта комната пуста за исключением времени между полуночью и 9 утра, когда там находятся два охранника. Существует 50% вероятность, что один из них спит. Это обычные охранники, описанные в Листе Персонажа в этом приключении, но один из них

также располагает золотым кольцом стоимостью в \$200. Они сдадутся, если противник превосходит их численностью более чем в два раза, но не будут сотрудничать даже под угрозой смерти».

- Если это необходимо, то специальные заметки о комнате и описание чего-то, что может быть найдено в комнате при *тщательном* исследовании.

- Если необходимо, то карту в более крупном масштабе, чтобы обозначить точное положение мебели, персонажей и т.д.

Эта карта должна держаться втайне от игроков, хотя они наверняка попробуют сделать собственную карту. Мастер может поместить маркер на карту местности, чтобы обозначить, где находится партия в данный момент.

## Карты комнат

Эти карты могут быть нарисованы в любом удобном масштабе. Например, неплохо подходит 1" = 6', т.е. масштаб вдвое меньше, чем для боевых карт. Они обычно используются Мастером, когда ему нужно набросать некоторые детали комнаты, но он не хочет рисовать боевую карту для каждой из них.

## Боевые карты

Бой не требует обязательного наличия боевых карт - но они могут быть полезны, помогая игрокам представить их действия. Для *Тактического боя* (Глава 12) боевые карты *необходимы*.

Боевые карты рисуются в масштабе 1" = 3'. Таким образом, одна клетка составляет 3 фута или 1 ярд в длину. Когда персонажи входят в комнату, туннель или другое место, где может произойти сражение, достаньте карту, чтобы игроки разместили на ней свои фигурки, чтобы точно показать, где они находятся. Если происходит бой, сражение будет разыгрываться на боевой карте.

Любая клетка, представленный на карте частично, приравнивается к полной. Это позволяет реалистично представить как шестиугольную комнату, так и пещеру с кривыми стенами.



# ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Задача Мастера в течение игры проста. Все, что он должен делать - это слушать игроков, описывать то, что они *делают*, а затем, используя правила игры, говорить им, что получилось, так что игроки могут описать, что они делают дальше... и т.д. Ладно, возможно это не *так уж просто!*

Заметки, расположенные ниже, помогут вам как Мастеру определить "что случилось потом" в зависимости от ситуации. Но самая важная вещь - это не правила в целом, а принципы хорошего ведения игры.

*Руководствуйтесь здравым смыслом.* Когда *любое* из правил дает глупый результат, руководствуйтесь *не им*, а здравым смыслом. Независимо от того, сколько времени мы провели за тестированием, не бывает совершенных правил - включая эти. Не позволяйте игрокам стать «знатоками правил». Последнее слово за *вами*.

*Будьте справедливы.* Давайте всем игрокам одинаковые шансы и старайтесь вовлекать всех в действие. И, если вы меняете правило или делаете специальное исключение, применяйте его ко всем одинаково.

*Держите действие в движении.* Ролевая игра похожа на историю. И как Мастер вы ее автор. Ваши главные герои имеют свободу воли, и часто история поворачивается так, как этого хотят они! Но когда происходит задержка, то ваша задача - расшевелить их. На ходу придумайте встречу... дайте ключ к разгадке... сделайте *что-нибудь*, чтобы вернуть их на правильную дорогу, или чтобы помочь игрокам с идеями!

*Не поддавайтесь формулам любого рода.* Это определенно включает различные игровые формулы! Используйте их, когда вам это нужно - но не позволяйте им стать определяющим фактором. И не позволяйте приверженности формулам портить игру. Если герою действительно *нужно* поднять этот камень, чтобы удержать действие в движении - *позвольте* ему его поднять.

*Вы не должны убивать.* Не слишком много, во всяком случае. В некоторых ролевых играх жизнь стоит дешево. Некоторым Мастерам кажется, что они плохо поработали, если не вырезали половину партии за первый час игры.

Но это не слишком весело, если вы только что создали своего персонажа! GURPS позволяет полностью и очень детально создать персонажа. Позорно превращать столь детально проработанных персонажей в пушечное мясо. Помните, что в хороших приключенческих историях герои не умирают без причины. Этот вопрос детально разобран ниже - см. *Как оставить персонажей в живых* (с. 496). Разумеется, Если вам и вашим игроками *действительно* нравятся игры в стиле «руби-и-реж», то все в порядке.

## РАЗРЕШЕНИЕ ВОПРОСОВ ПО ПРАВИЛАМ

По любому вопросу о правилах слово Мастера - *закон*. Мастер решает, какие необязательные правила будут использоваться и улаживает любые определенные вопросы, которые возникают. Хороший Мастер будет всегда обсуждать важные вопросы с игроками перед тем, как принять решение - но хороший игрок соглашается с решением Мастера, когда оно принято.

Мастер обязан хорошо знать правила. Когда правила не охватывают какую-то ситуацию - или когда необходимо решение относительно "реального мира" - можно использовать несколько методов:

*Проверка успеха.* «Бросок успеха» - бросок, проверяющий один из атрибутов, умений и т.д. персонажа - см. Главу 10. Используйте его, когда возникает вопрос о том, способен ли кто-то сделать определенную вещь.

*Случайный бросок.* Для ответов на вопросы вроде "Есть ли в машине ключи?" или "Есть ли у кого-нибудь из солдат лошадь той же масти, что и у меня?" обычно лучше всего подходит случайный бросок. Мастер решает, каковы шансы, и бросает кубики. Для некоторых вещей шансы 50 на 50; другие вещи будут очень маловероятны. Мастер определяет шанс и оставляет решение на волю судьбы.

*Произвольное решение.* Вам не нужно бросать кубики вовсе, если есть только один "правильный" ответ на этом участке приключения - тогда он и применяется. "К счастью для вас, граната отскочила в лестничный пролет. Никто не задет, но охрана поднята по тревоге!"

## КАК ИМЕТЬ ДЕЛО С ИГРОКАМИ

Игроки - личности, со своими мнениями и желаниями, и иногда Мастеру будет необходимо поддерживать между ними мир. Ниже - несколько советов, способных вам в этом помочь.

### Споры

Как Мастер вы всегда должны прислушиваться к разумным предложениям игроков, и, если вы сделали ошибку в каком-либо правиле, вы должны поправиться. Но вы главный авторитет и суд в последней инстанции. Если вы принимаете, как вам кажется, справедливое решение, но кто-то желает поспорить... пусть поиграет с кем-нибудь еще. Игры доставляют удовольствие. Споры - нет. (Другие игроки могут вмешаться и остановить спор раньше вас. Не мешайте им!)

### «Я передумал!»

Некоторые игроки, если вы им позволите, будут "отменять" действия, когда увидят, что они приводят к плохим последствиям. Не позволяйте им делать этого, если в реальности они не смогли бы изменить свое решение вовремя, чтобы избежать неприятностей.

Если Джордж говорит: «Я бросаю нитроглицерин», а вы кидаете кубики и сообщаете: «Он взорвался. Получи 3 кубика повреждений», то Джордж не может передумать. Но если Джордж говорит: «Я поджигаю здание», - а затем передумывает, то позвольте ему это сделать. "Хорошо. Ты зажег спичку и поджег какую-то газету, но затем передумал. Ты затаптываешь газету." Здания не горят так быстро, так что у Джорджа было время пересмотреть свое решение. (Если у Джорджа есть огнемёт, то, конечно, все изменится!)

Вообще, если игрок заявляет какое-то бесповоротное действие... то он действительно это совершил, и тут уж ничего не поделаешь.

### Следование за лидером

Если игроки выбрали лидера, лидер должен говорить с партией, сообщая Мастеру, что они делают - исключение составляют критические моменты. Тогда каждый решает сам за себя. Лидер может отдавать приказы, но он не может заставить выполнять их, если его персонаж не может сделать этого в игровом мире. Если лидер обращается к вам за помощью, скажите ему: «Ты лидер. Ты и поддерживай дисциплину».

### Разговоры за столом

Если ваши игроки слишком шумят, скажите им: «Если вы говорите что-то, то же самое говорит ваш персонаж». Это значит, что персонажи не могут сохранять тишину, если игроки не сидят тихо, и персонажи не могут принять быстрое решение, если игроки не решат быстро. Введение этого правила может сохранить Мастеру рассудок, особенно при игре с большими группами.

## ИГРА ЗА НИП

НИП или неигровые персонажи - это персонажи, отыгрываемые Мастером. Мастер управляет множеством персонажей в течение приключения: от встреченных по дороге путешественников до могущественных покровителей и злодеев.

Как Мастер вы можете создавать НИП любым способом, который вам нравится. Важных НИП обычно нужно создавать как игровых персонажей, а «пушечное мясо» и других не слишком важных персонажей можно создавать просто по обстоятельствам (См. Шаблоны персонажей, с.445), наделяя их логичными в данной ситуации способностями, не беспокоясь об очках.

Когда вы создали НИП - важно или незначительного - отыграйте его роль! Поскольку ваши НИП

взаимодействуют с персонажами, они будут пытаться зарабатывать деньги, выглядеть важными и замечательными, защищать свою шкуру и стремиться к различным целям - точно так же, как кто-либо другой! Чем более умело вы отыгрываете, тем лучшим Мастером вы становитесь, и тем большим будет удовольствие, которое вы (и ваши игроки) получаете от игры.

Некоторые ваши НИП автоматически будут друзьями персонажей, а некоторые "естественными врагами". Эта реакция будет задана, когда вы работаете над сценарием. Но многие НИП не реагируют на персонажей "автоматически". Вместо этого используйте Таблицу реакции (с.560), чтобы увидеть, как они отреагируют.

### Игра за противников

Когда Мастер играет за НИП, который является врагом персонажей, он должен постараться ограничить свои знания теми вещами, которые этот НИП знал бы в действительности. Мастер знает все о сильных и слабых сторонах партии - но враг этого не знает. Один хороший способ решить эту проблему состоит в том, чтобы врагов персонажей отыгрывал другой человек.

Мастер должен сообщить Противнику сколько возможно о персонажах, которых он будет отыгрывать. Но Противник не должен знать больше, чем знал бы в «реальной» ситуации. В частности он должен знать очень мало о ИП и их способностях - особенно в начале приключения! Для полного реализма вы можете даже назначить двух человек для игры за Противников - одного за врагов, знакомых с партией, а другого за тупое пушечное мясо.

Противник - это что-то вроде «ассистента Мастера». Его работа - отыгрывать врагов так хорошо, как это возможно. Они не должны играть их как бессмысленные машины для убийства (если они действительно не такие). Если это соответствует роли врага, то он нападет. Но он также может бросать в них камнями из засады, выкрикивать оскорбления или даже немедленно убежать!

При любых расхождениях Мастера и Противника, слово Мастера - закон. Но хороший Мастер даст Противнику свободы сколько возможно, и при разногласиях будет удаляться для обсуждения в другую комнату, чтобы не отвлекать игроков. Играть за Противника - хороший способ получить опыт, если вы хотите когда-нибудь стать Мастером.

## ИГРЫ ПО СЕТИ

Если для вас не нашлось группы по соседству, или же вы хотите поиграть с одноклассниками, которых разбросало по всей стране (или миру!), вы можете попытаться играть по сети. Существует множество способов сделать это:

*Игры по электронной почте (РВЕМ).* При этом способе игры Мастер описывает окружение и отправляет это описание каждому игроку. Все игроки отправляют свой следующий «ход» Мастеру, который сводит их в одну сцену, описывает действия НИП, отвечает на все действия и отправляет новое описание.

Преимущества: быстрых действий не требуется; почти *все* имеют доступ к сети и электронной почте, и работает это все одинаково хорошо на компьютере 10-летней давности и новейшей модели; Мастер может присоединять файлы с изображениями, если хочет показать игрокам что-то, что видят их персонажи; игра не очень задерживается, если кто-то из игроков запаздывает; и никто не стащит ваши чипсы.

Недостатки: для Мастера здесь *много* работы, особенно если он медленно пишет; отыгрывание всего одной встречи может занять несколько недель, если игроки медлят с ответами; и почти невозможно вести более-менее детализированный бой – по сути, в большинстве таких игр бои вообще избегаются.

*Игры в чате (IRC, ICQ, мгновенные сообщения и т.д.).* Компромиссный вариант между играми по электронной почте и обычными играми за столом – использование сетевых-чатов или систем мгновенного обмена сообщениями. Он *объединяет* как хорошие, так и плохие стороны обоих вариантов – игра должна быть запланирована, но реальная встреча игроков в одном месте не обязательная; возможно взаимодействие игроков в реальном времени, но если кто-то набирает текст медленно, это будет тормозить игру (или он просто будет очень отставать); никто не будет таскать чужую еду, но и никто не скинется на пиццу Мастеру. Некоторые сайты с чатами имеют встроенные генераторы бросков кубиков, что еще более упрощает игру.

*Многопользовательские РИ.* Это компьютерные игры, позволяющие онлайн-взаимодействие между игроками и ИМ. В некоторых вы можете использовать любую игровую систему; в других уже встроены свои правила.

Мы кое-что сделали в этом направлении, но до сих пор ничего приличного из этого не получилось. Определенно, МРИ – будущее онлайн-игр для многих игроков. Они становятся все лучше и лучше, и вместо того, чтобы сейчас

обсуждать новые игры (которые станут совершенно обыденными через шесть месяцев и безнадежно устареют через два года), мы просто упоминаем их и рекомендуем спрашивать игроков, которые помогли бы вам начать.

### Другие сетевые рефлекссы

Даже если вы не играете по сети, существует множество – **МНОЖЕСТВО** – замечательных ресурсов, где вы можете найти вспомогательные материалы для ваших игр. Вот несколько примеров:

*Пирамида.* Наш онлайн-журнал – это не «рупор компании» – он освещает продукты всей индустрии игр – но в нем можно найти много материалов по GURPS, и новые выпуски выходят почти каждую неделю. Архив печатных выпусков *Пирамиды* (и его GURPS-предшественника, *Ролевика* (Roleplayer)) содержит большое количество статей, которые не были адаптированы и использованы в последующих публикациях по GURPS. *Пирамида* – настоящий клад с онлайн-чатом (включая зоны для игры), форумами и новым наполнением каждую неделю.

e23. Наша фирма по распространению электронных публикаций, здесь можно найти уже непечатающиеся издания и совершенно новые фирменные приключения и материалы. Постоянно появляется что-то новое, поэтому чаще посещайте этот ресурс!

*Наш сайт.* Страница SJ Games полон дополнительных материалов (и – кхм – исправленных печаток) почти для каждой выпущенной книги по GURPS. Также здесь можно найти скачиваемые программы, которые могут вам помочь в играх на столе или в сети. В наших форумах сообщается обо всем, что мы выпускаем и делаем, включая, разумеется, GURPS; и кроме того, это прекрасное место для получения ответов на ваши вопросы.

### Ссылки

И, наконец – ссылки:

Главная страница SJ Games: [www.sjgames.com](http://www.sjgames.com)

Страница GURPS: [www.sjgames.com/gurps/](http://www.sjgames.com/gurps/)

Форумы: [forums.sjgames.com](http://forums.sjgames.com)

*Пирамида*: [www.sjgames.com/pyramid/](http://www.sjgames.com/pyramid/)

e23: [e23.sjgames.com](http://e23.sjgames.com)

Исправления GURPS: [www.sjgames.com/errata/gurps/](http://www.sjgames.com/errata/gurps/)

**GURPS Онлайн:** [www.sjgames.com/gurps/online](http://www.sjgames.com/gurps/online) – На момент написания на этой странице нет ничего, кроме объявления о приостановке работы, но если что-то случится, вы об этом сможете узнать здесь.

## БРОСКИ РЕАКЦИИ

Когда игроки встречают НИП, чья реакция не предопределена (см. ниже), Мастер делает «бросок реакции», используя 3 кубика. Чем больше выпавшее значение, тем лучше реакция. Затем Мастер отыгрывает НИП согласно *Таблице реакции*.

Бросок нужно проводить в тайне от игроков. Они не знают, например, дает ли им дружественный на вид фермер совет или посылает в западню.

Бросок реакции – не бросок успеха. Существует три важных различия:

1. Нет «значения», против которого вы делаете бросок.

2. Высокий результат – это *хорошо*, а не плохо.

3. К броску напрямую применяются модификаторы реакции. *Премия к реакции* – любой фактор, делающий НИП более *дружелюбным*, а *штраф к реакции* – то, что настраивает НИП *против* персонажей.

Некоторые обычные модификаторы к реакции:

Внешность и поведение персонажей игроков - особенно того, кто разговаривает! Хороший внешний вид улучшит бросок. Так же повлияет и Харизма. В большинстве ситуаций так же повлияет и очевидный высокий социальный статус. Внешность ниже среднего и многие недостатки ухудшат бросок.

**умения.** Успешный бросок умения, подходящего к ситуации, может дать до +2 к реакции. Примерами могут послужить броски Администрирования при общении с чиновниками, Вечеринок - во время гулянок, или Политики при встрече с политиками. В некоторых случаях уровень умения 20+ автоматически дает +2 к броскам реакции. Так работают Заговаривание зубов и Дипломатия, если вы можете говорить - и так же работает Торговля при торговых сделках. Мастер может дать подобные премии и для других умений.

**Расовые и национальные предубеждения между НИП и персонажами партии.** Эльфы не любят дварфов; французов не заботят немцы и т.д. Обычно это дает минусы, и принимают форму недостатков Социальная дискриминация к ИП или Нетерпимость к части НИП.

**Соответствующее поведение игроков!** Еще одна возможная награда за хороший отыгрыш. Хороший подход даст модификатор +1 или даже больше! Полностью несоответствующий подход к НИП даст штраф -1 или -2 к броску на реакцию. Не говорите игрокам «Вы получаете штрафы!» - просто отыграйте оскорбленного персонажа и позвольте им понять это.

Случайные броски на реакцию хороши тем, что делают игру более непредсказуемой и более интересной для Мастера. Однако, случайный бросок кубика не должен противоречить логике и здравому смыслу.

## Предопределенная реакция

Некоторые НИП будут иметь заранее определенные модификаторы к реакции (главным образом плохие). Например, уличная банда может иметь -5 к реакции на любого.

Иногда предопределенная реакция может иметь вид «потолка» - считайте любой результат выше «потолочного» - равным ему; бросать снова не нужно. Горец может быть отшельником с реакцией -2 на любого постороннего, и его реакция в любом случае не будет лучше «нейтральной». В этом случае Мастер снижает любую реакцию лучше Нейтральной до уровня Нейтральной.

**«Я открываю дверь, приседаю, уклоняюсь от отравленного клинка, наступаю на каждый третий камень, и стараюсь не попасть в поле зрения скрытых лазерных сенсоров.»**

Если вы используете готовое приключение, может оказаться так, что некоторые из ваших игроков уже его видели, или даже играли. (Если вам реально не везет, один из них ВОДИЛ его!) Когда вы обнаруживаете, что игроки используют знания, которых в данный момент иметь не должны, придется слегка изменить игру - ввести незапланированную встречу, комнату, которой «не должно» быть, или ловушку, которой они не ожидают - и возможно, пересмотреть необходимость игры с людьми, которые жульничают ценой удовольствия других. Или *вашего*.

Предопределенные премии и «наихудшие» варианты (например, «Не хуже Нейтральной») возможны для необычайно дружелюбных НИП.

## Повторные броски реакции

Если игроки недовольны ответной реакцией, они могут изменить свой подход и попробовать снова (если только по результатам первого броска не начался бой!). Изменения подхода включает следующие способы: предложение взятки, более выгодной сделки, попытки обратиться к другому человеку, предоставить новую информацию или использовать специальные умения (см. ниже). Если НИП чувствует, что персонажи становятся ему неприятными, броски реакции получают накопительный штраф -2 за каждую попытку после первой! Этим штрафом можно избежать разумной паузой между запросами. «Разумность» полностью на усмотрение Мастера!

## умения влияния

ИП могут заменить обычный бросок реакции броском Дипломатии, Заговаривания зубов, Хорошими манерами, Запугивания, Знания улиц или Сексапильности - см. *Броски влияния* (с.359). Любые модификаторы к броску реакции по-прежнему применяются, но считаются уже модификаторами к броску умения.

## Знания

Одной из проблем ролевых игр является ограничение знания персонажа вещами, которые он «должен» знать.

## Знания игровых персонажей

Часть работы Мастера заключается в том, чтобы не дать игрокам

использовать информацию, которой не могут обладать персонажи.

**Анахронические технологии.** Игроки не могут использовать высокотехнологичные знания, которыми не обладают персонажи. Если средневековый персонаж хочет изобрести огнестрельное оружие, или создать композитный лук, или использовать заплесневелый хлеб для получения пенициллина, то вы не должны ему это позволить. Конечно, путешественники во времени могут принести свои знания в прошлое.

Точно также современным персонажам нельзя позволять свободно использовать древние технологии. В качестве примера и *здесь* подойдет порох... сколько людей двадцатого столетия знают, что нужно для изготовления пороха, как это смешать, размолоть, просеять, чтобы при этом не взлететь на воздух? Но современные персонажи могут попытаться «вспомнить» древние технологии, делая соответствующую (и трудную) проверку в Истории или в определенной специальности.

**Знание истории.** Если ваша игра проходит в «реальном» прошлом земли, игроки будут располагать знаниями о том, что же вышло «в действительности». Не позволяйте им использовать это - если, конечно, они не путешественники во времени, прибывшие из будущего. И помните то, что в игре история *может* измениться, так что некоторые вещи, которые знают игроки, могут не соответствовать действительности.

**Грамотность.** Это важно и крайне весело. Если кто-то из ваших персонажей безграмотен, не позволяйте ему ничего читать! Удивительно, сколько людей хотят получить -3 очка за уровень «Незнание» для своего родного письменного языка... и предполагают, что все еще могут читать карты, уличные знаки и вывески!

## Знания неигровых персонажей

Аналогично, Мастер (или Противник) не должен использовать знания, которыми *его* персонажи по логике не могут обладать. Главная причина наличия Противника... - это то, что полное знание Мастером игроков не будет работать против последних. Все вышесказанное *относится* и к персонажам Мастера. Вещи, которые стоит отметить особо:

**Цели партии.** Мастер знает реальные цели игроков: Противник может знать. Но когда они играют «неосведомленных» персонажей, они должны отыграть эту неосведомленность. Это может означать, что НИП будет враждебен, когда он «должен» быть дружественным или наоборот. Это также означает, что, когда партия пробирается в замок, охрана не может целиком броситься на защиту сокровищницы. Охранники не знают, куда направляются ИП!

**Способности партии.** Все НИП - особенно персонажи Противника - должны *реагировать* согласно кажущейся силе партии. Простой пример: Если игроки исследуют подземелье, населенное бродячими бандами орков, каждая новая банда *вряд ли знает*, что партийный маг использует Разрывные огненные шары - пока кто-то из орков не спасется, чтобы рассказать об этом другим.

**Слабости партии.** Если (к примеру) два члена партии до смерти боятся змей, враги не должны знать об этом, если только нет способа, которым они могли это выяснить. Мастер в первую очередь не должен сообщать подобные вещи Противнику. Пусть он выяснит это сам! Но даже после того, как он выяснит это, он не должен использовать подобные факты, если только не играет персонажа, который *должен* это знать.

## КАК ОСТАВИТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ В ЖИВЫХ

Это основное противоречие ролевых игр. Все игроки ищут приключений, а приключения опасны. С другой стороны, никто не хочет погибнуть! Мастер должен соблюдать золотую середину между «несерьезными» приключениями, где никто не подвергается настоящей опасности, и тотальной резней.

Правила GURPS разработаны для поддержки двух главных вещей: *хорошего отыгрыша* и *реализма*. В данном случае «реализм» оз-

начает, что в серьезном бою кто-то наверняка будет убит или сильно ранен. И, так как в реальной жизни никто не *хочет* быть убитым, «хороший отыгрыш» означает, что большинство людей постарается не драться до тех пор, пока не будет *иного* выхода! Это верно как для ваших НИП, так и для игровых персонажей.

В конечном итоге, хороший отыгрыш (и хорошее приключение) - это *самая* важная вещь. Когда возникает конфликт между хорошим отыгрышем и реализмом, побеждать должен отыгрыш. Как Мастер вы должны не давать такому конфликту возникнуть. Но, если это случается, решайте вопрос так, как необходимо для получения наибольшего *удовольствия*.

В частности, постарайтесь не убивать слишком многих ИП! В игре стиля «руби-и-реж», где персонажи - это не больше, чем набор чисел, смерть не проблема. В действительно ролевой игре, с полностью проработанными персонажами (на чье создание потрачено много времени), потеря одного из персонажей может *повредить*. Это не значит, что игровые персонажи не могут умереть. Могут. Но в хороших играх они не умирают слишком часто.

Помните, что ролевые игры - это *развлечение*. Они изображают не каждодневную жизнь, а героическую реальность. Ролевые игры - это история, которую Мастер и игроки пишут вместе. И в хороших историях герои (по крайней мере, большинство из них) выживают и празднуют победу. Это более важно, чем «логичность». По логике, Люк Скайуокер был бы убит... Фродо и Сэм умерли бы от голода в Мордоре... Тарзана бы лев сожрал прежде, чем ему бы исполнилось шесть лет. Классик бросает вызов логике, и вы *все равно* верите этому - потому что хотите верить. В хорошей игре точно так же.

Есть несколько способов, с помощью которых вы можете уберечь от гибели ваших «главных героев». Некоторые из них абсолютно несовместимы друг с другом. Как Мастер, вы главный. Используйте любые способы на ваш вкус.

**Разумная проработка сценария.** Не заполняйте приключение ловушками, врагами и монстрами, чтобы уничтожить персонажей. Создавайте такой сценарий, чтобы заставить игроков *думать* и *отыгрывать*, и дайте им справедливые шансы. Можете - они ведь герои - дать им более чем справедливый шанс.

**Реалистичное поведение НИП.** Если ваши неигровые персонажи реалистичны, большинство из них

не будет излишне рисковать своей жизнью. Не каждая встреча будет враждебной; не каждая враждебная встреча сопряжена с насилием; даже не в каждой жестокой стычке будет применено оружие. Конечно, некоторые игровые миры более жестоки, чем другие. Но, когда «жизнь стоит дешево», игра обычно становится весьма убогой.

Даже в жестоком игровом мире враждебно настроенные персонажи часто будут иметь причину взять игроков в плен, а не просто убивать их: рабство; допрос; выкуп; заключение; жертвоприношение или все что вам нужно. Захват и побег часто встречаются в выдуманных приключениях, а именно таким и является игра!

И, если игровые персонажи *побеждают* в бою, ваши НИП попытаются спасти свои шкуры. В реальной жизни большинство охранников, животных или бандитов будут спасаться бегством - независимо от своего долга или жадности - если ситуация в бою повернулась против них. Отыгрывайте их в таком ключе.

**Реалистичные способности НИП.** В большинстве миров игроки начинают с большим количеством очков, чем у *среднего* персонажа. Это значит, что большинство людей в вашем игровом мире не сравнится - ни физически, ни интеллектуально - с персонажами. Будут исключения... интересные, опасные исключения. Но «человек с улицы» будет иметь более слабые атрибуты и меньшие способности, чем игроки. Главным образом, игроки должны сталкиваться с более слабыми противниками. Это не просто удерживает игровой баланс, это сохраняет «реализм» художественного приключения.

Это не означает, что «средний» человек не может быть опасен. 25-очковый персонаж может быть опасным бойцом, если он берет пару недостатков и специализируется в СЛ, ЛВ и боевых умениях. Он будет более чем достойным соперником для 100-очкового персонажа, который не является бойцом. Но 100-очковый боец порубит его в капусту.

**Правила подушек безопасности.** Заставьте правила служить делу выживания ИП. Позвольте им тратить ЕУ на получение премий к броскам защиты (см. *Сверх-усилие в бою*, с.357) или даже тратить премиальные очки на приобретение успеха (см. *Влияние на броски успеха*, с.347). В кампании, ориентированной на экшн, Удача может оказаться необходимым преимуществом, дающим ИП «защиту правилами» от плохих бросков.

*Бог из машины.* Это невероятное внешнее вмешательство, которое спасает положение. Кавалерия спускается с холма... космический корабль направляется к вам... губернатор дарует прощение. Когда игроки старались, но все пошло неправильно, устройте несмотря ни на что чудесное спасение. Если вы не уступаете Эдгару Берроузу, вам это подойдет. Само собой, что, получив помощь *бога из машины*, персонажи не должны получать богатства или премиальных очков за эту ситуацию, так как они спаслись не сами.

*Жульничество!* Когда все остальное не удается, бросьте кубики так, чтобы этого не видели игроки, а затем солгите о своем броске. "Сработало! Наконец вы открыли дверь. Вы мчитесь вперед и захопываете ее за собой. Орки вынуждены прекратить преследование". Когда "честный" бросок приведет к окончанию игры посредством кровавой резни, Мастеру простительно жульничество в пользу игроков.

И последнее: *придет* время, когда игроки сами *спровоцируют* свою смерть - собственной небрежностью, беспросветной глупостью или даже (сеем надеяться) хорошим отыгрышем доведут себя до ужасной развязки. Вы не можете спасти их *каждый* раз... к тому же это неинтересно! Если они действительно нарываюются на неприятности, пусть они их получают. Так уж вышло.

## ИГРОВОЕ ВРЕМЯ

Игровое время - это время, проходящее в *игровом мире*. Мастер судит, сколько времени прошло. Редко в игре проходит столько же времени, как и в реальном мире.

### Время в течение приключения

Бой отыгрывается в «медленном» времени. Один ход в бою равен одной секунде. Каждый боевой ход может занять минуту или около того, особенно если игроки неопытны или сражение большое. Но бой обычно - это ситуация, где решается вопрос о жизни и смерти, и вы должны дать игрокам время подумать.

Разговоры, попытки взломать замки, освободиться из ловушек и подобные этим ситуации отыгрывается в «реальном» времени. Если игроки потратили 10 минут на обсуждение того, как лучше подступиться к НИП-торговцу... то и персонажи провели десять минут, разговаривая за пределами магазина.

Скучное путешествие и т.д. отыгрывается в «быстром» времени. Когда партия, к примеру, идет по следу, Мастер может просто пропустить время между встречами: «Вы идете еще два часа, а затем видите двух молодых женщин с длинными посохами, которые направляются к вам...» Скажите игрокам, когда они встретят кого-либо, когда они прибудут в город, или когда наступит ночь. Просто сократите оставшуюся часть времени. В некоторых обстоятельствах - например, при длинном океанском или космическом путешествии - Мастер может сжать *месяцы* небогатого событиями времени в одну фразу «Ничего не происходит до самого июля, если только вы сами

чего-то не предпринимаете.» Это время хорошо подходит для того, чтобы персонажи придумали какую-нибудь интересную выходку или для того, чтобы заполнить Листы Исполновения Времени (см. *Лист использования времени*, с.499) для обучения и самосовершенствования.

### Между сессиями

Если вы не можете завершить приключение за одну сессию, просто поставьте игру на «паузу» до следующей сессии. Если, когда игра завершилась, команда только что разозлила *тираннозавра*, этот *тираннозавр* за неделю, прошедшую в реальном мире, не приблизится к персонажам.

## КОГДА В СОМНЕНИИ, БРОСЬ И КРИЧИ

Часто, несмотря на самые аккуратные приготовления Мастера, случается что-то неожиданное. Это может быть все что угодно. Независимо от того, сколько вы спланировали наперед и насколько хорошо отгестировано приключение, ваши игроки придумают что-то, чего вы не ожидали.

Все в порядке. Если бы они *не* придумывали что-то неожиданное, ваши Мастерские обязанности были бы намного скучнее. Однако вам все еще нужно справиться с возникшей проблемой.

Скажем, ваши игроки только что обнаружили святыню Богини-Матери. Внезапно они понимают, что за ними следили! Дюжина огромных обезьяноподобных существ входит в дверь и угрожающе приближается. Других выходов нет.

Есть несколько вещей, которые могут сделать игроки и к которым вы готовы. Если они захотят драться, вы знаете боевые параметры обезьян. Если они попытаются подружиться, вы уже решили, что их отведут в обезьянью пещеру и откормят на обед. Если они попробуют бежать или используют магию, чтобы создать завал, вы знаете, что позади алтаря есть секретная дверь - если они успеют ее найти. Если они попробуют воззвать к Богине-Матери, вы решили, что это не сработает - они не знают заклинаний или ритуалов.

Но один молодой персонаж *паникует* при виде обезьян. Подбежав к гигантской статуе Богини-Матери, он обнимает ее колени и кричит, зывая о помощи. Он не просит... он просто *умоляет*, как испуганный ребенок. И вы не были *готовы* к чему-то вроде этого!

Конечно, вы можете просто сказать: «Ничего не случилось. Это не сработало» всякий раз когда игроки пробуют что-то необычное. Но это неинтересно.

Или вы можете всегда сказать «Я не был к этому готов. Сделай что-нибудь другое». Но это также неинтересно.

Хороший Мастер старается соответствовать творческому подходу игроков. В действительно драматической ситуации, вроде той, что описана выше, просто плывите по течению! Есть неплохой шанс, что Богиня-Мать сжалится над этим бедным искренним дураком. Возможно она вышвырнет обезьян в дверь. Возможно она просто подберет этого персонажа и будет держать его в безопасности, оставив остальных драться с обезьянами. Кто знает? Вы Мастер. В необычной ситуации *все правильно*, если это справедливо и делает историю лучше.

Независимо от того, что вы делаете, хорошая идея - *не* говорить игрокам, где вы сымпровизировали. Пусть они думают, что вы все спланировали *наперед*. Если после игры вы захотите признаться, что просто придумывали на ходу, то сделайте это. Но во время игры не прерывайте ее ход. Бросьте кубики, крикните «Вы сделали это!» (или «Вам это не удалось!»), и продолжайте играть.

## Время между приключениями

Если вы ведете продолжительную кампанию (см. с.199), вам также понадобится отслеживать время между приключениями, так что персонажи могут учиться, путешествовать и стареть. Это может быть всегда одинаковое количество времени, или Мастер и игроки могут просто договориться о том, сколько времени «по логике» прошло между окончанием одного приключения и началом следующего. Часто неплохой идеей бывает позволить пройти месяцу или двум, чтобы было время на лечение, заработок

денег на "обычной" работе и изучение новых умений - см. *Листы использования времени*, (с. 499).

Также полезно иногда менять ход событий – спросите игроков, чем заняты их ИП, а затем прервите деятельность до следующего приключения! Иногда это может быть крайне эффективным, особенно если приключение будет «сверхсрочной тревогой». Если группа сильно разделена, это даст вам возможность в данном случае попробовать новые методы ведения игры – сольные приключения или игры по электронной почте. Предоставьте им шансы побить с ситуацией один на один, прежде чем объ-

единить всю компанию. Однако, вам не захочется заниматься этим слишком часто, особенно если некоторые ИП в это время занимаются изучением новых умений или какими-то длительными занятиями (зачарованием, изобретательством и т.д.). Даже выдуманному герою необходим перерыв.

Или вы можете каждый раз приравнивать X дней реального времени к одному дню игрового времени. Таким образом, если X равно 7, один день равен неделе. Если со времени прошлого приключения прошло семь дней, то в игровом мире автоматически прошло семь недель.

# ОКОНЧАНИЕ ИГРОВОЙ СЕССИИ

В конце каждой игровой сессии Мастер должен сделать следующее:

*Обсудить приключение с игроками.* Что шло хорошо, что плохо и почему? Если сессия была частью продолжительной кампании, Мастер должен быть осторожен, чтобы не выдать свои секреты.

*Раздайте очки персонажа за хорошую игру* - см. ниже.

*Сохраните игровой материал.* Записи об НИП, Контрольный Лист Мастера и т.д. могут пригодиться позже - убедитесь, что вы проследили за этим! НИП, к примеру, часто могут возвращаться в дальнейших приключениях.

*Спланируйте следующую сессию с игроками.* Это особенно важно в продолжительной кампании. Решите, где на следующей неделе состоится игра, сколько пройдет игрового времени и другие вещи, которые игрокам нужно будет знать до начала следующей сессии.

## РАЗДАЧА ПРЕМИАЛЬНЫХ ОЧКОВ

По окончании каждой игровой сессии, Мастер выдает премию в виде очков персонажа за хорошую игру. «Хорошая игра» - это все, что помогает персонажам в выполнении задачи, или показывает хороший отыгрыш, желательно и то и другое. Отыгрыш более важен, чем успешное выполнение задания! Если игрок сделал что-то не соответствующее образу его персонажа (например, если полный трус совершил храбрый поступок), то он не получает очков, даже если это спасло положение остальной группы!

Мастер может награждать игроков *любым* количеством очков... но в общем, он должен дать каждому от нуля до пяти очков, в среднем – два-



три, за сессию. Нижний предел – за плохой отыгрыш или провал миссии, а верхний – отличная игра и успешное выполнение задач. Помните, что персонаж *не* получает очков за сессию, где его Иждивенец был убит, серьезно ранен, или похищен и не возвращен!

Мастер также может дать награду – возможно, равноценную таковой за успешное окончание игровой сессии – за завершение длительного приключения, сюжетной завязки или серьезного эпизода. Эти очки выдаются *дополнительно* к тем, что игроки получают за сессию, в которой этот узел был разрешен!

Мастер должен выдавать премиальные очки каждому игроку отдельно (и возможно, тайно). Игроки должны отмечать эти очки в листах персонажей, если собираются играть за них снова; Мастер также может пожелать вести свои записи. Игроки могут тратить эти очки на развитие и улучшение своих персонажей – см. Главу 9.

Здесь даны только рекомендации. Мастер может давать так много или мало очков, сколько захочет. Некоторые игры нуждаются в более быстрой раскатке персонажей, чем другие!

## Как избежать раскатки персонажа

Как Мастер вы должны попробовать сбалансировать число очков, которые вы выдаете, так, чтобы персонажи развивались достаточно быстро для поддержания интереса к игре, но не слишком быстро, чтобы опередить своих врагов и разрушить баланс вашей кампании.

Так, если начальные персонажи теперь стали неизмеримо сильными, новые игроки и их персонажи могут чувствовать себя бесполезными, если их не ввести в игру специальным образом.

Частично это зависит от фона и стиля; супер-герои *должны* развиваться быстро (как, впрочем, и их враги), в то время как обычные

## ЛИСТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ВРЕМЕНИ

«Лист использования времени» - записи, подготовленные игроками, описывающие действия их персонажей во время *между* игровыми сессиями. (Пример вы можете найти на с.569.)

Количество времени, заносимое на такой лист, определяется мастером. Даже несколько недель – неплохо. В конце каждой сессии Мастер сообщает игрокам, сколько игрового времени прошло до событий следующей сессии. Когда группа встретится снова, игроки смогут принести отчеты о том, как потратили свое время персонажи.

Очевидно, что когда приключение «останавливается посередине» - например, одна сессия закончилась ночевкой в таверне, а другая начнется на следующее утро – необходимости в этих записях нет. Используйте их, когда в приключении образуется пауза (например, когда персонажам надо ждать недели две, прежде чем они смогут найти корабль). Также использование рекомендуется между приключениями, чтобы дать персонажам возможность отдохнуть, потратить или заработать деньги и улучшить свои умения.

**Мастеру:** Если это вам кажется сложной бухгалтерией, не заботьтесь об этом. Придумайте какую-нибудь замену – или вообще забудьте об этом – если это не добавляет игрокам удовольствия.

Существует три основных повода для отслеживания времени вне игры:

### Длительные действия

У персонажей могут появиться важные дела *между* сессиями. Они могут быть необходимыми, но скучными для игры – поэтому их будет лучше оставить на «промежуточные периоды» и

обозначить несколькими бросками кубиков. Например, в классическом приключении о поиске сокровищ, ученый потратит несколько недель, сидя в библиотеке в поисках необходимых карт (броски Исследования). Партийный вор будет шататься по тавернам и делать броски Знания улиц, что показывает сбор полезных слухов. Мастер проверяет их листы, обозначает потраченное на это время и делает бросок (один или несколько), чтобы определить, что же они нашли.

### Учеба

Персонажи могут захотеть потратить время на изучение своих старых - или новых - умений, чтобы улучшить их значение или научиться новым умениям. (Если некоторые персонажи - учащиеся, то это неизбежно!) Мастер должен отслеживать общее количество времени, потраченное на обучение. Когда его становится достаточно, чтобы увеличить значение умения, умения персонажа улучшается мгновенно. См. *Улучшение путем обучения* (с.292).

### Работа

Время, проведенное за работой, также следует регистрировать. Она считается изучением используемого умения (но только с 1/4 скорости - то есть восьмичасовой рабочий день равен двум часам учебы). Кроме того, она позволяет зарабатывать на жизнь или даже немного сверх того. (В большинстве обществ, любой, кто *не* имеет полноценной работы, скоро столкнется с финансовыми трудностями!) Также работа может быть хорошей завязкой для приключения в руках творческого Мастера. См. *Работа* (с.516).

полицейские или солдаты улучшают свои умения или продвигаются по службе более медленно. В конце концов, это дело Мастера - определить, что правильно для его кампании и его игроков.

### Контроль за развитием персонажа

Если предоставить игрокам свободу, многие из них потратят премиальные очки, не опираясь на историю своих персонажей, их цели и т.д. Разумеется, если игрок пыгается потратить очки на приобретение совершенно неподходящих способностей, вы всегда можете отказать ему. Но есть и другие варианты:

*Обсудите все улучшения.* Не позволяйте игрокам просто так приобретать все, что им захочется: заставьте их объяснить, как именно они обрели новые способности – особенно это касается увеличения атрибутов! Попытки развивать персонажа в неподходящем направлении наиболее часто встречаются, когда игрок обнаруживает неожиданные слабости персонажа, и счи-

тает, что новые способности могут их уравновесить. Если желаемая способность не вписывается в идею персонажа, постарайтесь найти эти слабости и порекомендовать более подходящие варианты, напрямую на них влияющие.

*Не будьте слишком щедры на премиальные очки – пусть игроки задумываются, прежде чем их потратить.* Если игрок должен копить очки несколько сессий, чтобы приобрести что-то серьезное (преимущества или уровни атрибутов), по сути это «период ожидания». Многие игроки за это время определятся с необходимыми способностями или передумают, и используют очки на подъем умений в текущем приключении. Это ведет к появлению опытных персонажей, чьи уровни умений отражают их действительную карьеру.

*Не делайте слишком легким изучение новых умений.* Если вы позволите ИП приобретать новые умения всякий раз, когда они этого захотят, их списки умений вырастут до таких размеров, что разобьются в них и отличить от дру-

гих будет слишком сложно. Если каждый ИП будет способен выполнить любую работу, игрок может решить, что его персонаж больше не нуждается в партнерах. Это может разрушить партию – и возможно, игровую группу. Реалистично быстро изучать *некоторые* умения в экстремальных обстоятельствах, но вы можете решить, что другие умения (особенно заклинания и тайные умения боевых искусств) изучаются намного дольше специалистами в этой области.

*Награждайте не очками.* Давайте награды в виде определенных способностей, а не абстрактных очков. Социальные преимущества – Покровители, Ранг, Репутация, Статус, Богатство и т.д. – будут более естественными наградами, и часто могут считаться таковыми в вашем игровом мире. Другая реалистичная возможность – напрямую улучшать наиболее часто используемые способности. Большинству игроков больше понравится лишний уровень в основном умении (стоящий *четыре* очка), чем чистые два очка!

# НАПИСАНИЕ СОБСТВЕННОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Рано или поздно у каждого Мастера появляется желание написать собственное приключение – или хотя бы изменить уже существующее под нужды своей группы. Отлично! Авторские приключения могут варьироваться от простых «подземелий» до тщательно проработанных миров, создававшихся годами.

## ОТКУДА ВЫ БЕРЕТЕ ИДЕИ?

Вы можете почерпнуть идеи из коммерческих дополнений... из игровых журналов... из турниров на игровых конах... у других Мастеров... и у самих игроков. Независимо от источника вам захочется придумать достаточно новых элементов окружения и хитростей для поддержания интереса у игроков (и у вас).

Некоторые Мастера постоянно выслушивают мнение игроков о том, в каком приключении они хотели бы принять участие. Если игроки хотят участвовать в охоте

за сокровищами, то Мастер придумает сценарий, в котором нужно отыскать богатства. Другие Мастера отводят себе роль слепого провидения, и персонажи никогда не знают, что ждет их в будущем. Это полностью дело вкуса.

## ДИЗАЙН ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Когда вы создаете приключение, то лишь обрисовываете контуры истории. Настоящая история начнется, когда на сцене появятся игровые персонажи. Чтобы установить декорации, вам нужно придумать завязку, подготовить карты, описания персонажей и т.д. Приключение обычно состоит из множества «встреч».

## Уровень сложности

Первым делом необходимо решить насколько «сложным» будет ваше приключение. Планируете ли вы создать приключение для четырех начинающих персонажей – или для полудюжины тертых персонажей?

Награда должна соответствовать риску. В фэнтезийной кампании не позволяйте персонажам уничтожить двух хоббитов и дряхлого гоблина, а затем вернуться в город с сундуком золота! (Или же, если так случилось, пусть их радостно встретит королевский сборщик податей!) Настоящая награда за игру – премиальные очки персонажа (с.498). Они выдаются за хороший отыгрыш, и их число не зависит от богатств, которые вы притащили домой. Но и материальные ценности приносятся. Спросите любого воина, не имеющего возможности купить доспехи! Не делайте так, чтобы богатство (силу, славу) было легко заполучить, иначе это разрушит баланс кампании.

## Продолжения

Вы также должны решить, нужно ли включить это приключение в кампанию (если оно подходит), или же это просто отдельное приключение. В кампании каждое приключение естествен-



ным образом происходит из предыдущего, и всегда остается место для будущих приключений. Это также способ принять ИП во внимание. Если они знамениты – или разыскиваются – некоторые НИП могут узнать их. Приключенцы также смогут встретить знакомых НИП, и возможно, некоторые из мест прошлых приключений. Самое важное, что приключение не должно быть построено так, что от игры ИП ничего не зависит, что бы они не делали... поскольку весь смысл кампании заключен в игре персонажей!

В одиночном приключении, однако, вам не нужно беспокоиться о продолжениях. Дальнейший игровой баланс – не проблема, также, как и выживание персонажей. Вы можете экспериментировать с гибелью персонажей, их превращением в богов и другие невероятными результатами, не боясь уничтожить кампанию.

### Окружение

Это условия, в которых происходит ваша история. В каком игровом мире она проходит и где именно? Какие события привели к ней? Кто важные неигровые персонажи, и каковы их мотивы? Короче говоря, что делается за сценой и что происходит «в целом»? Если данное приключение является частью кампании, то весомая часть окружения уже создана. В одиночном приключении окружение может быть отрывочным. Но если вы начинаете кампанию, то серьезно продумайте окружение.

### Сюжет

«Сюжет» – это план того, что предположительно случится во время приключения. В простом приключении Мастер ведет персонажей от одной «встречи», или сцены, к другой. Каждая встреча случается, когда персонажи доходят до нужного места; после того, как она закончилась, может начаться новая встреча.

В более сложном приключении Мастером планируются некоторые события, которые случатся в определенное время, независимо от действий игровых персонажей. Если это, к примеру, убийство, которое необходимо раскрыть, то некоторые подсказки исчезнут, если их не обнаружили вовремя – а другие не появятся, если персонажи станут действовать «чересчур быстро». Убийства даже могут продолжиться во время расследования (это верный способ вычеркнуть кого-либо из списка подозре-

ваемых). Точно так же важные неигровые персонажи могут появляться и действовать, мало считаясь с желаниями игроков. Нет пределов тому, что может случиться «вне сцены». Войны, находки, вторжение пришельцев – все это бросает новый вызов.

Такого рода сюжет сложнее написать, и по ходу игры он предъявляет к Мастеру более серьезные требования. Но он дает игрокам ощущение постоянного движения, которого недостает в простом прямолинейном приключении.

### Введение

Цель введения – это втянуть игровых персонажей в ход *вашего* сюжета, чтобы могла начаться игра. Если игроки не знакомы с вашим игровым миром, вы должны о нем немного рассказать. Если они знают игровой мир (или вы играете длительную кампанию), то можете просто описать в нескольких словах

ситуацию и начать действие. Вы не должны полностью описывать окружение. В хорошо продуманном приключении одной из задач персонажей будет узнать, «что же на самом деле происходит». Не раскрывайте все свои секреты с самого начала!

Наиболее затасканным введением (но все равно одним из лучших) является Старик в Таверне: «Вы недавно в городе и ищете приключений. Вы сидите в местной таверне, когда к вам подходит какой-то старик...» Старик может попросить помощи, велеть персонажам покинуть город, продать им карту, предложить показать им путь к славе и богатствам... это не важно. В любом случае, он станет «связующим звеном», с помощью которого Мастер слегка опишет игрокам обстановку и подтолкнет их в нужном направлении.

Вот еще несколько неплохих персонажей для введения в приключение:

## ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Слово «Подземелье» обычно используется для обозначения простого приключения в жанре фэнтези. В типичном подземелье игроки бродят по комнатам, убивая монстров и собирая сокровища. Обычно в наполнении комнат нет ни последовательности, ни здравого смысла – в детских фэнтезийных играх каждая встреча и вовсе может определяться случайным броском кубиков!

Но условия подземелья хорошо подходят начинающим приключенцам, потому что позволяют быстро изучить основную механику игры. Да и подземный лабиринт – это *не обязательно* «детские глупости» – он может быть частью весьма реалистичного фона.

«Подземельем» может быть здание, корабль, космическая станция и т.д. Если игроки оказываются в замкнутом пространстве с несущественной целью или вообще безо всякой цели кроме того, чтобы собрать все что плохо лежит и выбраться, не лишившись при этом жизни, то это – «подземелье».

Нарисовать карту подземелья легко, потому что его пространство ограничено. Когда игроки уходят в сторону, то просто упираются в глухую стену и им приходится повернуть обратно. Типичное подземелье – это набор комнат, соединенных коридорами, шахтами или туннелями.

### Обитатели подземелья и сюжет

Мастер должен заселить подземелье (или здание, или что там у него) соответствующими людьми, животными или монстрами. Если вы создаете подземелье, предназначенное для простого «рубилора», то вам не нужно задаваться вопросами, что все они здесь делают, чем питаются, почему нападают на партию и так далее – просто заполните комнаты и начинайте.

Точно так же и «сюжет» приключения класса «руби-и-реж» может быть очень простой. «Джо-варвар со своими друзьями Эдом-варваром и Мардж-варваршей спустились в пещеру. Они встретили кучу монстров, убили их всех и забрали их сокровища. Дракон съел Эда. Джо и Мардж сбежали. Конец».

Если вы хотите сыграть во что-то более «взрослое» и создать ситуацию, в которой действительно есть смысл, то вы доросли до создания *приключения*. Поздравляем. Читайте дальше...

- Офицер инструктирует отряд военных, супергероев, спецagentов или шпионов и отдает приказ.

- Раненый незнакомец, нетвердо стоящий на ногах, перед смертью на последнем издыхании произносит несколько загадочных слов.

- Странная новость (здесь «связующим звеном» может быть человек, с которым персонажи свяжутся, чтобы расспросить о ней, – репортер, ученый и т.д.). Или Мастер может позволить самой партии стать *свидетелями* странного происшествия...

- Сказитель, глашатай или местный пьяница сообщает интересные слухи.

- Богатый человек желает нанять партию для выполнения опасного задания.

- Бывший приключенец рассказывает о сокровищах, до которых он не смог добраться.

- Ангел или божество является верующим (или достаточно верующим) с повелением – возможно, во сне.

- Приспешник злодея угрожает, требует выкуп или похваляется.

- Друг одного из персонажей – или абсолютный незнакомец, спасенный он неминуемой опасности, – нуждается в помощи.

- Душеприказчик оглашает завещание, по которому партия должна выполнить задание, дабы получить наследство.

«Связующий» персонаж в конце вводной встречи может обеспечить партию картами, паролями и всем необходимым для начала приключения.

## Карты

Как написано в разделе *Карты* (с.490), вам понадобится некоторое количество карт – по одной для каждого места, «важного», по вашему мнению, для приключения. Нужно заранее приготовить боевые карты для каждого места, где вероятно сражение.

Опытный Мастер может сэкономить кучу времени, «перерабатывая» старые карты. Один дом во многом похож на другой. Одна таверна сильно напоминает другую. И так далее. Конечно, если всегда использовать одни и те же карты, то игроки будут подтрунивать над вами из-за этого... «Ага, вот мы и снова в Обыкновенной Таверне!»

Имеющиеся в продаже боевые карты (от SJ Games или от любой другой компании) также могут сэкономить ваше время. Зачастую интересная карта содержит соответствующую встречу, которая поможет вам создать собственное приключение!

## НИП

Неигровые персонажи – то есть персонажи, отыгрываемые Мастером и Противником – жизненно необходимы для приключения. Зачастую все приключение вертится вокруг двух-трех интересных НИП и происходящего с персонажами, которые с ними связаны.

Наиболее важных неигровых персонажей надо создать сначала, *прежде* чем придумывать встречи и другие детали приключения. Их возможности, личностные качества, мотивы и окружение зададут направление всему приключению и дадут вам идеи для создания встреч и менее важных НИП. Этих важных неигровых персонажей нужно разрабатывать точно также, как и любого полноценного ИП, заполняя Лист персонажа; также напишите краткое описание – это поспособствует хорошему отыгрышу.

Менее важных неигровых персонажей – статистов, пушечное мясо, участников маловажных встреч и т.п. – можно создать *после* того, как спланированы первые встречи. Для них вам не понадобятся полные данные или Листы персонажа; просто запишите их важные показатели. Некоторые незначительные персонажи могут и вовсе не потребовать предварительного планирования – если вам вдруг понадобится узнать (например) значение умения одного из них, то вы можете просто бросить три кубика и использовать результат.

Вы также можете разработать несколько «обобщенных» персонажей для дальнейшего использования в придуманных на ходу или случайных встречах. К примеру, для приключения, происходящем в фэнтезийном городе, вы можете приготовить несколько городских стражников, пару торговцев, пару воров, возможно странствующего менестреля или бредущего непонятно куда пьяницу. Так что, если кто-то из них вам понадобится, он будет под рукой. Если они вам не понадобятся, то оставьте их на будущее. Стражников, как и таверны, можно использовать снова и снова!

## Встречи

«Встреча» – это когда партия наталкивается на неигровых персонажей, животных, ловушку или что-либо еще, что Мастер внес в свое приключение. Встречи бывают трех видов: *спланированные*, *импровизированные* и *случайные*. В идеале, когда вы ведете игру, ваши игроки не должны знать, какая из встреч к какому типу относится!

## Спланированные встречи

Мастер заранее решил, что, когда персонажи придут в *это* место, они встретят *этих* людей (или животных, или что-то еще). Все важные встречи в вашем приключении должны быть спланированы.

Конечно, немногие встречи пройдут *точно* как и планировалось! Мастер постоянно должен быть готов подстроиться под действия игроков. Предположим, вы спланировали встречу с вышибалой из бара «Синий боров» – но персонажи не подходят туда даже близко. Конечно, вы можете наметнуть, чтобы они шли туда, – но может оказаться легче слегка изменить положение вещей и сделать так, чтобы владелица гостиницы, где они снимают номер, исполнил его роль. Чем более гибко вы действуете, тем легче избежать *впечатления*, что вы управляете игроками. А впечатление куда важнее чем то, что происходит в действительности!

## Импровизированные встречи

Создаются Мастером, чтобы удерживать приключение в запланированных рамках. Самая простая «импровизированная встреча» – это старичок (во многом похожий на того, которого вы встретили в таверне), появляющийся у вас на пути и говорящий: «Поворачивайте назад! Вы идете совсем не туда!». Встречи, придуманные на ходу, могут предоставить дополнительные подсказки, навести на «правильный путь» и т.д.

Часто необходимо импровизировать, когда персонажи решают сделать *что-то необычное*. К примеру, предположим, вы имеете ИП, которые встречают странствующего герцога, на которого нападают двое разбойников. Герои разгоняют разбойников и спасают герцога, который предлагает им щедро отплатить из семейной казны. Игроки принимают предложение, но узнают, что разбойники тоже желали получить драгоценности, и решили преследовать их, чтобы узнать, что те знают. Поскольку вы создавали банду исключительно для того, чтобы ввести в игру герцога, вы *можете* сказать: «Вы не смогли найти бандитов. Должно быть, вы их распугали». Или вы можете позволить группе найти бандитов и победить их в бессмысленной битве. Но будет намного интереснее придумать *интересный* исход.

Если герои искусно выследят, захватят и допросят разбойников, вы можете наградить их подсказкой. Возможно, один из бандитов выкрал фамильную застужку от плаща герцога, которая сломалась, когда он пытался выдрать из нее драгоценный камень – и обнаружилось, что в ней скрыт обрывок древней карты!

## ЛОВУШКИ

По традиции в фэнтезийных приключениях встречается множество различных ловушек. Начинаящие Мастера в этом плане могут переусердствовать, расположив за каждой дверью по самострелу, а в каждом коридоре по яме. Если это не *угробит* всю партию, то чрезвычайно замедлит игру, потому как персонажи будут проверять все подряд на предмет отсутствия ловушек – а затем вновь перепроверять, чтобы удостовериться в этом. Но несколько удачно расположенных ловушек могут сделать приключения интереснее.

Это верно и для нефэнтезийных приключений! В бандитском логове или в особняке миллионера могут обнаружиться неприятные сюрпризы для незваных гостей. Примитивные народы, встреченные исследователями, также могут иметь сложные и опасные средства защиты.

Некоторые часто встречающиеся типы ловушек – это отравленные иглы, спрятанные *самострелы* (пистолеты или лазеры), огромные арбалеты (или пушки, или ракеты земля-воздух), ямы (с колышками, змеями или и с тем, и с другим), падающие грузы, катящиеся валуны, сдвигающиеся стены (или опускающийся потолок), взрывчатка, цепные звери, скользкие наклонные плоскости, ядовитые газы, распылители кислоты и многое другое. Вспомните последнюю сотню приключенческих произведений, которые вы прочитали!

Не все ловушки смертельны. Они могут быть созданы, чтобы калечить, захватывать, раздражать, приводить в замешательство или просто пугать своих жертв. Сигнализация – это ни что иное как ловушка, просто производящая шум!

Ловушки, как и комнаты, необходимо обозначить на карте – или же ловушка может быть час-

тью описанием комнаты. Описание каждой ловушки должно включать следующие данные:

- Насколько тяжело ее заметить, и с помощью какого умения это можно сделать; например, «Чтобы заметить скрытую яму, сделать бросок против Архитектуры-5, Зрения-5 или Ловушек».
- Насколько тяжело обезвредить ловушку (либо активировать ее, не подвергаясь опасности); например, «Для обезвреживания люка в полу, сделайте бросок против умения Плотник или Ловушки+4».
- Что может активировать ловушку; например, «Люк в полу откроется, если лобой, весящий свыше 50 фунтов, пройдет по ней».
- Что случится, если ловушка сработает; к примеру, «Если жертва не сделает бросок Акробатики или ЛВ-6, чтобы ухватиться за край, она падает в яму и получает 3к тупого вреда».

Некоторые Мастера получают удовольствие от создания дьявольских ловушек, которые помогают проверить сообразительность игроков. Такие «ловушки-головоломки» нельзя вывести из строя или выбраться из них простой проверкой умения – *игрокам* придется подумать, как выпутаться! *Крайне* простым испытанием может быть ловушка со сдвигающимися стенами, которая превратит даже самого сильного персонажа в лепешку... *если* только он не откроет люк в полу. Люк слишком мал, чтобы туда протиснуться – но крышка сделана из такого прочного металла, что, если поставить ее в нужном месте, она сможет заблокировать стены!

Возможны и куда более сложные ловушки. Добавьте удовольствие. Ловушки-«головоломки» могут добавить приключению остроты, в то время как простые смертельные ловушки наскучивают.

### Случайные встречи

Мастер может решить создать некоторые встречи случайным образом. Один из способов – «таблица случайных встреч»: список встреч, каждая из которых привязана к определенному результату на кубиках. Простой пример вы можете найти в разделе *Пример таблицы встреч* (с.503). Некоторые приключения могут в основном состоять из таких таблиц, что позволит играть несколько часов, вообще ничего не спланировав! Они прекрасно подходят для того, чтобы быстро сыграть, но их нельзя ставить на одну доску с «настоящим» приключением.

Некоторые Мастера любят создать персонажа уже на месте с помощью кубиков.

Однако если вы не позволите случайным встречам стать основой приключения, они могут обеспечить разнообразие и освободят вас от необходимости подготавливать каждую конкретную встречу. Не позволяйте игрокам узнать, что это совершенно случайная встреча, которую вы выкинули на кубиках. Если они поймут, что эта встреча не «часть сюжета», то *будут* относиться к ней по-другому.

### Финал

Это кульминация приключения. В большинстве приключений будет лишь один финал (если только партия не погибла на пути к нему). В качестве Мастера вы должны вести партию настолько искусно, насколько сможете, к «большому финалу» и к развязке приключения.

Действия, совершенные игроками ранее, влияют на детали финала, но не на его основу. Если игроки принимают «неверные» решения, то это затягивает финал, и им будет трудно разобраться со сложившейся ситуацией – но в ко-

нечном счете они *должны* прийти к развязке. Исключением может быть случай, когда они совершили столь ужасную ошибку, что все точно погибнут в финале – в данном случае добрый Мастер наметит, что им не справиться, позволит сдать и вернуться домой.

В более утонченном приключении будет несколько возможных развязок, которые зависят от решений, принятых игроками в ходе приключения. Такого рода приключения с «разветвленным сюжетом» сложнее придумывать, но иногда легче вести – нужно меньше импровизировать.

### Пример таблицы встреч

Простые встречи для дороги в низкотехнологичном мире. Бросайте один кубик каждый час путешествия.

- 1 - Несколько крестьян (2к для определения количества)
- 2 - Благочестивый паломник
- 3 - Не столь благочестивый нищий
- 4 - Торговец с лошадьми, повозкой и 1к/2 охранниками
- 5 - Одинокий всадник
- 6 - Никто вам не встретился

## ЧЕРТЫ ХОРОШЕГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Хорошее приключение (это те требования, которые мы предъявляем к своим изданиям) должно включать:

- Множество возможностей для использования игровыми персонажами своих *небоевых* умений – иногда требующих сложных проверок и проверок необычных умений (что заставляет персонажей делать их против уровня по умолчанию).

- Состязания в умениях между игровым и неигровым персонажем, а возможно и просто между игровыми персонажами.

- Ситуации, в которых игрокам придется задуматься над тем, что делать... головоломки, ситуации, связанные с моральным выбором, или и то и другое.

- Ситуации, в которых использование социальных умений, таких как Заговаривание зубов или Дипломатия, позволит избежать боя.

- Ситуации, в которых использование социальных умений не позволит избежать боя!

- Интересные описания людей, мест и вещей, которые дают игрокам ощущение, что они действительно находятся там, где и их герои.

- Четкое введение; сюжетная линия, которая удерживает в напряжении и сохраняет интригу; четкое окончание.

- Возможность для отыгрыша и развития персонажа. Она должна быть, даже если приключение – это самое беззаботное рубилово, которое только можно себе представить! Бойцы – тоже интересные люди – ну, или они должны быть таковыми.

- Награда для персонажей, успешно закончивших приключение, и некие выводы для персонажей, не справившихся с ним!

## ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫХ КАМПАНИЙ

Сложнее (и интереснее) полномасштабного приключения может быть *серия* приключений, в которых принимают участие одни и те же персонажи. Это называется *кампанией*. Если отдельное приключение можно сравнить с романом, то кампания – это уже эпическая серия, из тех, что продолжают публиковаться и после выхода семи книг!

Кампания состоит из идущих друг за другом приключений – или даже нескольких *перекрывающихся* друг с другом. Каждое приклю-

чение может включать множество сессий. Мастер определяет, что произошло в игровом мире между игровыми сессиями – а в особенности между приключениями. Важные НИП будут заняты своими делами. Войны, погода, политика и торговля могут создавать «фон» кампании, давая начало новым приключениям. Ваши игроки давать неплохие советы... и они будут очень довольны, если их приключения как-либо влияют на «мир в целом», будь то предотвращение ужасной войны или помощь королеве в излечении бородавки.

В большой кампании могут принимать участие дюжины игроков (не все разом!), несколько взаимодействующих Мастеров, площади целых *планет* наносятся на карты, существуют *сотни* важных НИП, от королей и церковных иерархов до воров и нищих.

НЕ ПАНИКУЙТЕ. Вам не придется делать все это сразу. Большинство кампаний просто «разрастается» со временем. Одно приключение сменяется другим, и прежде чем вы поймете, что идет кампания, может пройти целый год. Большую часть остроты кампании придадут сами игроки. Покровители, иждивенцы и враги персонажей станут постоянными НИП... старые противники вновь появятся тогда, когда этого меньше всего хочется... карты будут становиться все детальнее каждый раз, когда вы играете. Игроки приходят и уходят, но кампания продолжается. Нельзя научиться водить компанию по книге с правилами. Опыт – вот лучший учитель.

Для помощи мы поместили Шаблон планирования кампании на с.567. Ее заполнение хорошо поможет вам в создании приключений!

### Общие кампании и переход из одной кампании в другую

Двое или более Мастеров могут позволить игрокам переходить между своими кампаниями. В целом это просто означает, что в определенное время в определенном месте один Мастер сменит другого. Старый Мастер может полностью самоустраниться, а может создать собственного персонажа и остаться в качестве игрока.

Чем более схожи кампании этих Мастеров, тем сильнее они могут быть связаны. Если две кампании проходят в одном игровом мире, Мастера одинаково трактуют правила и ведут игру в одном «стиле», то границей, разделяющей сферы их влияния, может стать простая река или черта города. Это тоже можно считать «общей» кампанией.

Хорошей системой сотрудничества для Мастеров является использование (к примеру) городов. «Главный Мастер» отвечает за проработку и управление игровым миром в целом. Некоторое количество игроков, принимающих участие в кампании, также выполняют определенные Мастерские обязанности. Каждый такой игрок создает и контролирует один город, управляя всеми приключениями, проходящими в этом городе. Само собой, что персонаж этого игрока не должен принимать активного участия в происходящих там действиях даже в качестве неигрового персонажа. Ведь даже самый лучший Мастер может привязаться к игровому персонажу, которого развивал в протяжении месяцев! Приключения за пределами городов, принадлежащих игрокам, ведет главный Мастер. Таким образом, некоторые игроки могут развлечься, время от времени ведя приключение, но не выполняя сопутствующей работы по созданию мира, если они сами того не хотят.

Та же самая система будет работать и в космической кампании, разве что каждый игрок будет контролировать целую солнечную систему... В сеттингах с параллельными мирами – как кампания Бесконечных миров в Главе 20 – каждый игрок может контролировать целый *мир*!

Чтобы такого рода кампания шла ровно, Мастера должны постоянно советоваться. Небольшие «культурные» различия между городами или планетами приемлемы – на самом деле от этого только интереснее. Но Мастера должны договориться об общем характере и целях кампании, если игрокам позволено свободно переходить от одного Мастера к другому. Если двое или более Мастеров захотят «объединить» игроков и персонажей, не устраняя серьезных различий между мирами, понадобятся различные методы.

# Глава девятнадцатая

# ИГРОВЫЕ МИРЫ

Calenur

«Игровой мир» - полноценный комплексный фон для вашей игры. Он может быть оригинальным или основываться на истории, текущих событиях или фантастическом произведении (книге, фильме, комиксе, сериале и т.д.).

«Создание» исторически достоверного игрового мира потребует многих часов исследования. Миры, основанные на фантастике, также потребуют изучения - для точного соответствия источнику и логических выводов о том, чего в источнике не было. Создание *оригинального* мира, интересного и правдоподобного - самое сложное.

Есть несколько вопросов, требующих решения при создании игрового мира:

- **География.** Карта мира, с обозначениями таких объектов, как горы, океаны и крупные реки. Для инопланетного мира вам также придется определить гравитацию, атмосферу, водоемы, климат и т.д.

- **Население.** Создание расовых шаблонов для основных разумных рас (см. *Расовые шаблоны*, с.450) и игровых параметров для распространенных и интересных животных и монстров (см. Главу 16).

- **Цивилизации.** Опишите основные культуры, укажите законы, языки, налоги, и т.д. Отметьте главные политические границы на карте мира. Сделайте примечания по экономике, имеющие значение для ИП: работу, валютные системы, цены и т.п.

- **Технология.** Определите, что и в каком виде доступно в вашем мире в сфере коммуникации, медицины, транспорта, оружия и так далее. Не забудьте предоставить игрокам списки оборудования, чтобы они смогли купить снаряжение!

- **Способности персонажей.** Перечислите все преимущества, недостатки и навыки, которые особенно распространены, работают иначе, чем в Базовых книгах, или не существуют совсем. Если черта работает по-другому или уникальна для вашего сеттинга, опишите это. Создайте шаблоны персонажей для обычных профессий (см. *Шаблоны персонажей*, с.445).

Эта глава касается некоторых из этих вопросов, и дает советы для Мастеров, которые хотят создать свой собственный мир.

## КУЛЬТУРА И ЯЗЫКИ

Вам не обязательно определять все культуры и языки в мире, но вы обязаны описать все *основные*. Помните, что приключенцы, общающиеся вне области распространения своей родной культуры или языка, получают штрафы к умениям - см. *Культура* (с.23) и *Языки* (с.23).

### КУЛЬТУРЫ

Культуры в GURPS чрезвычайно широки, и обычно включают множество народов (а в футуристическом мире - *планет*). Народности и местности, где распространена одна и та же культура, со временем изменяются. Например, «Американцы» и «Итальянцы» - различные нации, но обе разделяют «западную» культуру - по меньшей мере, в современном мире. В 200 г. н.э. культуры «Анасази» и «Римская» будут сильно различаться.



## Языки

Языки могут быть заметно ограниченнее; некоторые могут даже иметь распространение

только в одном городе или социальной группе. Тем не менее, они редко встречаются изолированно. Если два языка родственны друг другу, знающий один из них бу-

дет немного понимать и другой – возможно, на один-два уровня хуже, и сможет изучать его с того уровня. Миростроители должны указывать такие связи.

# ЗАКОНЫ И НАЛОГИ

У каждого игрового мира должны быть свои законы и обычаи. Более того, в самом мире законы и обычаи будут сильнейшим образом различаться в зависимости от места и времени. В некоторых мирах можно основательно их изучить (здесь поможет умение Право). В других вам придется изучать их с большим трудом. (Право поможет и здесь, если вы проведете специальное исследование; Знание улиц поможет сделать то же самое «неформально».)

Как правило, использование силы или угрозы ее использования будет считаться нарушением закона везде, где бы вы ни были. Чем сильнее местное правительство (см. *Степень контроля*, ниже), тем правильнее будет это утверждение; правительство обычно считает применение силы своим правом и своей монополией. Самооборона обычно является исключением - но не всегда!

Помните, что публичное ношение оружия, которое не является элементом традиционного костюма, - это «угроза применения силы», которая вызовет к вам плохое отношение, даже если это не запрещено законом. Если вы идете по деревенской улице в тяжелых доспехах, с топорами и алебардами наготове, то местные жители будут относиться к вам *очень* подозрительно.

В общем:

- Нарушение закона обычно приводит к некому судебному разбирательству (см. *Суд*, с.507) и, возможно, наказанию (см. *Уголовные наказания*, с.508).

- Нарушение чьих-то *прав* приведет к «гражданскому» суду и штрафу - или к простой драке безо всяких формальностей.

- Нарушение *обычая* просто даст вам штраф к реакции - оно может быть большим - каждый раз, когда вы будете вступать во взаимоотношения с местными жителями. Оскорбленные местные могут даже не сказать вам, что вы делаете не так!

## СТЕПЕНЬ КОНТРОЛЯ

«Степень Контроля» (СК, CR) – *общая* мера уровня государственного контроля в обществе. Чем ниже СК, тем менее строгие законы и свободнее народ. СК определяется *не только* государственным строем (см. *Общество и Государственный строй*, с.509) – можно иметь чрезвычайно свободную монархию и демократию, где избиратели обложили себя тысячами строгих законов.

СК назначается в соответствии с нижеследующим руководством:

**СК0** – *Анархия*. Нет ни законов, ни контроля, ни налогов.

**СК1** – *Очень свободное*. Налоги добровольны или очень низки. Преследуется только применение силы или угроз к другим гражданам. Контролируется только распространение снаряжения с КЛ0 (см. *Легальность*, с.507).

**СК2** – *Свободное*. Существуют некоторые законы; большинство выгодны индивидам. Налоги низкие. Доступ к оборудованию КЛ0 и КЛ1 контролируется.

**СК3** – *Умеренное*. Множество законов, но большинство выгодны гражданам. Налоги умеренные и справедливые. Контролируется доступ к оборудованию КЛ0-2.

**СК4** – *Контролируемое*. Множество законов, большинство – в пользу государства. Контроль за средствами массовой информации; частные газеты и передачи могут быть запрещены. Налоги серьезные и зачастую завышены. Контролируется доступ к снаряжению от КЛ0 до КЛ3.

**СК5** – *Репрессивное*. Существует множество законов и предписаний, строго охраняемых. Налоги велики и чаще всего несправедливы. Строгий контроль над информационными технологиями: компьютерами, фотокопированием, печатными станками, редакторами и т.д. Контролируется распространение почти *всех* товаров; вы не сможете купить почти ничего без подходящего разрешения или бумажной волокиты.

**СК6** – *Тотальный контроль*. Множество сложных законов. Люди живут, чтобы служить государству. Большинство преступлений наказывается смертью, а суды – если вообще существуют – лишь видимость. На огромные налоги уходит большая часть дохода граждан. Распространена цензура, частное владение *любыми* видами информационных технологий запрещено. Контроль над распространением *любых* товаров, и правительство может ограничить доступ даже к предметам первой необходимости.

Если возникает вопрос о легальности, или же вам необходимо определить, насколько серьезно правительство проверяет и досматривает новоприбывших, бросьте 1к. Если результат *ниже*, чем СК, это деяние незаконно, или же силовые структуры досматривают, задерживают или даже арестовывают ИП (см. *Соблюдение законов и Тюремное заключение*, с.507). Если же результат *превышает* местную СК, действие считается законным или же власти его пропустили. Если результат *равен* СК, ситуация может повернуться в любую сторону: отыграйте встречу или сделайте бросок реакции.

## ЭТИКЕТ ПУТЕШЕСТВЕННИКА

Мудрый путешественник избегает привлекать к себе слишком большое внимание. Путешественники всегда будут на виду, если используют более развитую технику, чем та, что знакома местным жителям (см. *Технологические уровни*, стр. 511). Они также привлекут ненужное внимание, если нарушат местные законы или обычаи - см. ниже. В целом, любое заметное поведение или нарушение спокойствия повлечет «интересные» последствия.

Путешественники также должны помнить, что в любом случае будет мудрым решением вежливо вести себя с местными начальниками, а случайно встреченные незнакомцы могут оказаться более серьезными, чем кажутся на первый взгляд...

Мастер может пропустить этот бросок в любой ситуации, где возможен только один логичный исход. Например, *независимо* от СК, практически всегда незаконен пронос оружия на борт воздушного или космического лайнера.

### Разная степень контроля

Общество может *не иметь* единого, универсального СК. Если Мастер желает - и не боится дополнительной работы - он может указать *разную* СК для данного общества: одну для основных человеческих прав, другую - для налогов, третью - для оружия, и т.д. В мире с существующими магическими или псионическими способностями, супер-силами, нация может иметь отдельную СК и для них.

## ЛЕГАЛЬНОСТЬ

Каждый предмет снаряжения имеет «Класс легальности», как описано в разделе *Класс легальности* (с.267). Можно привести несколько примеров из современного мира:

**КЛ0** - *Запрещенное*. Оружие массового уничтожения; межконтинентальные ракеты; орбитальные оружейные платформы, стратегические бомбардировщики.

**КЛ1** - *Военное*. Тяжелое оружие; радары ПВО, средства РЭБ (sensor jammers), бронетехника, мины.

**КЛ2** - *Ограниченное*. Легкое штурмовое оружие; глушители; средства наблюдения (прослушивание телефонов и т.д.); взрывчатка, опасные медикаменты.

**КЛ3** - *Лицензируемое*. Пистолеты, охотничье оружие, радиопередатчики; большинство невооруженного транспорта; обычные лекарства и медицинское снаряжение.

**КЛ4** - *Свободное*. Несмертельное оружие (станнеры), домашние компьютеры, радио- и телевизионные приемники, камеры, большинство инструментов, наборы первой помощи.

### Легальность заклинаний

В обществах, где магия распространена, каждое заклинание также может обладать Классом легальности. Боевые повреждающие заклинания могут иметь КЛ, равный оружию для скрытого ношения (КЛ3), а большинство других - КЛ4. Существует множество возможных вариаций: общества, выше всего ценящие право на тайну частной жизни, назначают за-

клинаниям Знания КЛ ниже; в толерантных государствах исключение может быть сделано для заклинаний Некромантии; а в пуританском обществе всё «колдовство» может иметь КЛ1 (или даже КЛ0!)

### Степень контроля и Класс легальности

Класс легальности взаимодействует со Степенью контроля следующим образом:

КЛ = СК + 1 и *больше*: любой гражданин может обладать этим предметом.

КЛ = СК: объекты разрешены всем, кроме осужденных и приравненным к ним. Может требоваться регистрация, но разрешения обычно не нужно.

*Если вы нарушили закон, то долгом каких-либо местных властей будет что-то с вами за это сделать.*

КЛ = СК - 1: для владения и ношения предмета необходима лицензия. Для получения ее необходимо продемонстрировать надежность и законопослушность. Обычно лицензия стоит 1к × 10% стоимости самого предмета.

КЛ = СК - 2: Запрещено, кроме полиции, армии и разведки.

КЛ = СК - 3 и *меньше*: разрешено только армейским подразделениям или секретным службам.

## ИСПОЛНЕНИЕ ЗАКОНОВ И ТЮРЕМНОЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если вы нарушили закон, то долгом *каких-либо* местных властей будет *что-то* с вами за это сделать. Это может быть что угодно, начиная от вежливой просьбы впредь следить за своими действиями до ареста и тюремного заключения в ожидании суда и даже суда и расправы на месте.

### Арест

В некоторых местах полиция берет на себя роль суда, присяжных и палача, она наделена полномочиями на месте принимать решения и приводить их в исполнение. Это на усмотрение местных властей, не СК! Единственный хранитель закона в приграничном городке СК1 и агент тайной полиции в антиутопии СК6 имеют одинаковые права по наказанию за преступления - но в отношении совершенно разных преступлений.

В обществе, где уважаются права человека - и в формализованных - Мастер скрыто делает бросок Права (полиция) для проводящего арест полицейского.

При критическом провале офицер так ошибается при аресте, что вышестоящие власти освободят заключенного даже без суда. При обычном провале офицер совершает ошибку, которую подозреваемый *может* использовать. Он или его адвокат получает бросок Право (уголовное) или Право (полиция), чтобы его заметить; при успехе они замечают ошибку и могут подавать протест. Этот бросок *не может* быть сделан по умолчанию!

### Заключение

«Заключение» - место, где подозреваемый содержится в ожидании суда. В теории, это не то же самое, что и «тюрьма», где осужденные отбывают срок. В реальности же эти два места часто совпадают.

Вид заключения различается от «заключения чести» до подземелий с цепями. Во многих игровых мирах существуют и используются широко различающиеся способы содержания под стражей, в зависимости от преступления, подозреваемого, Статуса пленника и - иногда - взятки.

Время заключения между моментом ареста и судом сильно различается. Оно зависит от местных законов, доступности судей, и - если судья есть - насколько он занят. В общем, чем больше СК, тем больше возможное время ожидания.

### Залог

Власти *могут* выпустить заключенного под «залог»: денежную сумму, служащую гарантией, что он явится на суд. Сумма зависит от серьезности правонарушения, Репутации заключенного и его прошлого, а также реакции судьбы на арестованного. Если же подсудимый сбегает («оставляет залог»), он будет подвергнут дополнительному наказанию.

## Суд

Суд может проходить справедливо и по закону - или он может быть показательным, где исход заранее предрешен. Он может строго следовать формальностям или быть шумным и неформальным.

## Суд божий

Это испытание, в котором Судья решает, виновен подозреваемый или нет.

*Пример:* всякого, кто обвиняется в колдовстве, бросают в воду. Тот, кто всплывает - колдун, и его сжигают на костре. Если этот человек тонет, то он невиновен.

Чтобы провести суд Божий, Мастер должен определить, какую проверку умения нужно сделать, чтобы остаться в живых. (В описанной выше ситуации выжить было бы трудно!) Еще несколько примеров: пройти по узкой перекладине над ущельем (бросок ЛВ-4 каждые 10 футов); держать раскаленный кусок железа (броски СЛ-3 и Воли-3, с +3 за Высокий болевой порог); выбраться из лабиринта (бросок ИН; Чувство направления даст +3).

## Суд поединком

Поединок - это тоже суд Божий, где, как считается, провидение докажет вину или невиновность. Но, как правило, поединок обеспечивает преступнику еще и наказание: виновный погибает. Суд поединком может быть честным (равные противники); предрешенным (неравные противники) или совершенно несправедливым (обвиняемого бросают в яму к чудовищу).

### Взятки

Если судебная система в вашем случае коррумпирована, взятка может дать вам премию к реакции - или даже автоматический выигрыш. Но если судья честен, попытка подкупа может усугубить вашу вину, наложив штраф к реакции и возможно, вызвав дополнительное преследование.

## Решение судьи

В некоторых социумах вину определяет старейшина, магистрат, и т.д. Мастер определяет реакцию суда на заключенного броском реакции, и решение основывается на результате этого броска.

В некоторых видах судов бросок Влияния против подходящей специализации Права, сделанный подсудимым или его защитником, может заменить этот бросок реакции; см. *Броски влияния* (с.359). В других судах подсудимому может быть запрещено иметь защитника, или даже вообще говорить!

Если две стороны вступают в спор, сделайте бросок реакции на обе. Судья благоволит к стороне, получившей лучшую реакцию.

*Модификаторы:* от +1 до +3, если показания и улики - в пользу подсудимого, или от -1 до -3, если против него, *если* судья расположен слушать; модификаторы реакции за Репутацию, Уважение, Дискриминацию и Статус; другие модификаторы реакции, которые Мастер считает *нужным* применить.

## Состязательный суд

В некоторых обществах суды представляют собой быстрое состязание по умению Право (уголовное) между обвинением и защитой, проходящее в присутствии судьи, и возможно, присяжных. Если обвиняемый защищает себя *сам*, он получает от -1 до -3 из-за эмоциональной вовлеченности. (поговорка «Если вы сам себе адвокат, то ваш клиент идиот» часто оказывается правдивой!)

Запишите результаты бросков быстрого состязания, и сделайте бросок реакции для судьи или присяжных (как вернее).

*Кто-то попадает в неприятности,  
Кто-то попадает в тюрьму.*

*- Дон Хенли, «Меновения Нью-Йорка»*

*Модификаторы:* премия, равная значению победы защиты, или штраф, равный значению победы обвинения, в зависимости от победившей стороны; +2 или больше, если *игрок* отыгрывает интересную линию защиты; от +1 до +3, если факты - на стороне защиты, или от -1 и хуже, если они поддерживают обвинение; +1 или больше за правдоподобное алиби; -1 и хуже за плохие отзывы в прессе; -2, если обвиняемый нарушил условия освобождения под залог (см. *Залог*, с.507); -3, если свидетели застали подсудимого на месте преступления; любые премии и штрафы за Репутацию обвиняемого.

Результат броска реакции определяет решение: реакция, хуже Нейтральной означает «виновен», лучше Нейтральной - «невиновен». В случае нейтральной реакции победа присуждается стороне, победившей в быстром состязании. Если и там вышла ничья, результат - оправдание.

В случае победы обвинения, наказание зависит от решения

Мастера, отыгрывавшего судью. Некоторые идеи вы можете найти в разделе *Уголовные наказания* (ниже).

Если поведение ИП таково, что действительно заслуживает наказания, Мастер не должен чувствовать себя обязанным вытаскивать его из неприятностей, даже если последующее наказание достаточно серьезно.

## УГОЛОВНОЕ НАКАЗАНИЕ

Серьезность наказания зависит от совершенного преступления, жертвы, обвиняемого и от результата броска на реакцию стороны судьи. В государствах с высокой СК наказания обычно жестче.

Несколько основных типов наказания:

- Штраф и/или возмещение убытков.
- Публичное унижение - например, пригвождение к позорному столбу (дает плохую Репутацию от всех, бывших свидетелями наказания).
- Тюремный срок, иногда совмещенный с тяжелыми работами.

- Избиение, телесное наказание, избиение камнями и т.д.
- Клеймение (считается за Социальную дискриминацию).
- Членовредительство, временное или перманентное. Поражение в правах (например, лишение гражданства, лишение права носить оружие, понижение формального социального статуса).
- Изгнание, временное или постоянное.
- Отдача в рабство или государству, или жертве преступления.
- Наложение особого задания, возможно, с помощью магического принуждения.
- Наложение псионических или магических уз или Цели, делающих невозможным повторное нарушение.
- Бой на арене (чем тяжелее наказание, тем сильнее противник).
- Пытка.
- Казнь (не очень приговорается в игре, применяется разве что как угроза, заставляющая партию немедленно действовать для спасения заключенного).

# ВИДЫ ОБЩЕСТВЕННОГО УСТРОЙСТВА И ПРАВЛЕНИЯ

Человечество живет в условиях десятков различных общественных строев. Фантастические, инопланетные и фэнтезийные сеттинги предлагают на выбор еще множество – самые *различные*. Некоторые возможные виды приведены ниже, в порядке возрастания Степени контроля (см. *Степень контроля*, с.506). Мастер обязан назначить общественный строй для каждого крупного государства в игровом мире.

## **Анархия**

Законов нет. Порядок поддерживается социальным самосознанием (или силой и оружием!). Анархия может иметь форму беззаконной толпы... или общества трезвомыслящих, крепких первопроходцев. СК0, но если ваши вооруженные соседи единогласно будут против ваших действий, они и будут незаконными по своей сути!

## **Афинская демократия**

Каждый гражданин (значение определения «гражданин» может варьироваться) голосует по поводу любого важного вопроса, решаемого в обществе. До ТУ9 это имеет смысл только в группах с населением менее 10.000. Начиная с ТУ9 информационные сети позволяют большим городам вести обсуждение и голосовать из дома. СК от 2 до 4.

## **Представительная демократия**

Выборные представители образуют конгресс или парламент. Если жители активны и сведущи, правительство окажется хорошим и эффективным. Если горожане получают плохое образование, правление будет плохим, но популярным (Хлеба и зрелищ!). Если граждане безразличны к политике, в правительстве будут доминировать определенные группы. В любом случае, тайные организации могут пытаться контролировать общество. СК от 2 до 4.

## **Кланы/племена**

Общество – единая взаимодействующая группа, образованная союзными кланами или племенами, и управляемая старейшинами. Обычаи и традиции необычайно важны. Молодые члены племени могут чувствовать притеснения или возмущаться и протестовать против ограничения своих прав и влияния; старшие могут направить эту энергию в полезное русло – спортивные состязания, бои или поиски приключений. СК от 3 до 5.

## **Касты**

Аналогично *Клановому устройству*, но каждый клан имеет свою роль. Те, кто не выполняет свое предназначение, становятся

изгнанными (Социальная дискриминация), если нет возможности вливания в новый клан. Обычно кланы формируют некоторую социальную иерархию; например, администраторы выше воинов, а те – выше обычных уличных работников и т.д. От граждан ожидается взаимодействие только с гражданами равного статуса. Может иметь место соперничество разных кланов одного типа (разных родов воинов, например). СК 3-6.

## **Диктатура**

Всё правление собрано в руках одного человека – короля, диктатора и т.д. (Если это король, то этот строй называется *монархией*.) Право правления может быть получено по наследству, избранию, схватке или множеством других способов. Этот тип правления может действовать быстрее – к счастью или сожалению – чем большинство видов выборных правительств. Диктатура (и другие тоталитарные государства), если поддерживаются достаточно долго, иногда образуют «балансир» в виде обычаев. Хотя воля правителя – закон, могут существовать неписанные законы, которые даже он не может нарушить безнаказанно. СК от 3 до 6.

## **Технократия**

Инженеры и ученые правят во имя эффективности. Все подробно планируется; разумеется, планы могут быть нарушены. Чем лучшие технократы находятся у власти, тем менее угнетающий строй доминирует в стране; если они некомпетентны, то будут удерживать диктатуру. СК 3-6.

## **Теократия**

Это правление религиозной группы или лидера. Свободы вероисповедания не существует, и нет особых различий между религиозными и гражданскими законами. Лидеры могут не исповедовать свою собственную религию; «чуждеса» могут быть поддельным или являться простыми *совпадениями*. Варьируется от утопии до тоталитарной диктатуры. СК 3-6.

## **Корпоративное государство**

Обществом управляют администрация корпорации. Большинство граждан – их работники. Общество живет спокойно – должно жить, иначе оно не будет выгодным! СК 4-6.

## **ОБЩАЯ КАРТИНА**

Мастер также обязан решить, как основные общественные группы взаимодействуют друг с другом. Возможные варианты политической ситуации включают:

*Мировое правление:* одно правительство управляет всем миром (который может ограничиваться одним континентом в низкотехнологичном сеттинге, или целой галактикой в фантастическом мире). Региональные различия, если есть, исключительно культурные или лингвистические.

*Коалиция:* в мире доминирует несколько могущественных союзников. Они время от времени могут спорить, но обычно представляют объединенные силы. Индивидуальные общества могут радикально отличаться по типу правления.

*Фракции:* небольшое количество соперничающих «блоков» или сверхдержав удерживают власть над миром. Каждый блок имеет достаточное экономическое и военное обеспечение, чтобы справиться с правлением миром, но другие блоки скорее объединятся в оппозицию, чем позволят этому случиться. В результате имеются постоянно меняющиеся союзы. Связи в *пределах* блока обычно более постоянны.

*Рассеянное:* в мире существуют десятки, если не сотни, кланов, наций и групп. Ни одна из них не в состоянии претендовать на мировое правление.

## Феодализм

Похоже на монархию (см. *Диктатура*, выше), но местные лорды представляют местную силу; в связи с этим правитель должен осторожно поддерживать лордов, или будет свергнут. Поскольку каждый лорд управляет своей землей, законы и личная свобода может варьироваться от домена к домену. СК 4-6 (по крайней мере для простолюдинов).

## ВАРИАНТЫ

Нижеуказанные особые ситуации (одна или более) могут быть наложены на большую часть типов социального устройства, приведенных выше:

**Бюрократия:** самоподдерживающаяся «гражданская служба» управляет обществом. Поскольку бюрократов не выбирают, они лучше защищены от общественного давления. Правление *кажется* идет хорошо – если есть проблемы, вам просто ничего не скажут. Но присутствуют высокие налоги, множество законов и горы запретов. Правительство почти невосприимчиво к гражданам. Свободной прессы может не существовать. СК 4+.

**Колония:** подчиненный регион, управляемый основным государством (метрополией), обычно через наместника. Колонисты могут иметь избранный совет (который влияет на наместника), избранного представителя в основном государстве (не имеющего голоса) или и то и другое – но они не могут *напрямую* выступать в собственном правительстве. Колонии обычно обладают меньшей государственностью, чем их метрополия; уменьшите СК на 1 или больше. Изгнанники и беженцы могут приветствоваться, если обладают полезными навыками.

### СВОБОДА (суц.):

одна из наиболее ценных вообразимых ценностей.

- Эмброуз Бирс,  
*Словарь дьявола*

**Киберкратия:** компьютерная система, распространенная на всё государство, контролирует управление – а возможно, даже управляет по-настоящему! *Невозможна* до ТУ8, и крайне маловероятна до ТУ9. Правительство может быть эффективным, бесчеловечным или и тем

## ЗАПРЕТЫ И ОГРАНИЧЕНИЯ

Могущественные или развитые общества могут назначить статус «запретных» необитаемым регионам – или даже более слабым или примитивным обществам. Примерами могут послужить:

**Эмбарго:** сильнейшее общество может запретить *любую* торговлю с более слабым. Это обычно достигается силовыми методами, и посетители тщательно обыскиваются, чтобы предотвратить контрабанду.

**Опасный:** регион по каким-то причинам опасен – присутствуют каннибалы, опасная фауна, магические бури и т.д. Знаки, флаги, ограды и т.д. предупреждают о риске путешественников. Власти не запрещают проникновение в район... но они не будут заниматься и спасением попавших в беду.

**Запретный:** район *полностью* закрыт от посещения без особых разрешений. Это может быть из-за опасности или карантина – или наличия некоторых секретных объектов (чаще военных). Власти могут насильно выпроваживать посетителей, запрещать вход или просто уничтожить на месте.

**Защищенный:** власти ограничивают контакт, защищая дикую природу, исконную культуру и т.д. Посетители, возможно, должны будут проходить карантин перед посещением, или им может быть запрещено проносить определенные предметы. Они даже могут маскироваться под аборигенов!

**Запасный:** регион закрыт для колонизации или развития.

и другим. Система хороша настолько, насколько хороши ее программисты и техники. Доверяйте Компьютеру... СК3+.

**Матриархат:** власть открыта только для женщин. Возможен любой СК.

**Меритократия:** никто не может занять руководящий пост, не пройдя множества тестов. В хорошей меритократии обычно неплохие лидеры... но это может привести к образованию жесткой системы каст. СК3+.

**Военное правительство:** государством управляют военные. Над всем стоит Главнокомандующий, чье правление близко к диктатуре; он должен отчитываться совету (или *хунте*) или офицерам, как феодал. Военное правительство *может* быть благородным и сильным, но как правило, тоталитарно. СК4+.

**Олигархия:** независимо от официальной формы правления, лидерство на самом деле сосредоточено в руках небольшой самообразованной группы. СК3+.

**Патриархат:** руководящие посты доступны только мужчинам. Возможна любая СК.

**Убежище:** убежище отказывается выдавать «преступников», «беженцев» и «террористов», преследуемых в других государствах. Это может иметь неформальный вид, либо может существовать трибунал, определяющий судьбу каждого заявителя. Служители закона и охотники за головами отовсюду здесь находятся вне закона. СК редко превышает 4.

**Социализм:** правительство напрямую управляет экономикой. Граждане получают бесплатное или субсидируемое образование, жилье, медицинскую помощь и т.д., и старается каждого обеспечить работой. В результате это может задушить экономику на низких ТУ. Наиболее высокоразвитые и богатые государства могут иметь элементы «мягкого социализма», вроде субсидируемого лечения и «пособий» и льгот для бедных. Как и любые другие государственные траты, это может привести к повышению налогов. СК 3+.

**Подчинение:** государство находится под внешним контролем – военным (оккупированное вражеской армией), экономическим («марионеточное правительство», подчиняющееся иностранному хозяйству), или каким-либо еще (например, волшебным ментальным контролем). СК4+.

**Утопия:** утопия – совершенное общество, где каждый гражданин доволен. СК обычно кажется низкой... но является ли такой? Реальные утопии очень редки. Кажущаяся утопия может иметь зловещие тайны – например, скрытое технократическое общество, пражущее с помощью управления разумом. Темная утопия – реальный вызов для Мастера. А подлинная утопия – превосходное «доброе» общество для героев, спасающих ее от завоевания или других угроз (но реальные утопии без постоянной угрозы уничтожения очень скучны).

# ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ УРОВНИ

Технологический уровень - это *общее* описание высочайших достижений технологии (или определенной области науки). Технологические уровни нумеруются, начиная с нуля и выше. Каждый ТУ описывает комплекс технологий, которые становятся доступны с определенного времени. В отношении истории Земли стандартные ТУ следующие:

- ТУ0 - Каменный век (доисторический период). Счет; язык.
- ТУ1 - Бронзовый век (3500 до н.э.). Арифметика; письменность.
- ТУ2 - Железный век (1200 до н.э.). Геометрия; свитки.
- ТУ3 - Средневековье (600 н.э.). Алгебра; книги.
- ТУ4 - Век парусов (1450+). Сложные вычисления; переносные печатные устройства.
- ТУ5 - Индустриальная революция (1730+). Механические вычислительные машины; телеграф.
- ТУ6 - Век механизации (1880+). Электронные калькуляторы, телефон и радио.
- ТУ7 - Ядерный век (1940+). Большие компьютеры; телевидение.
- ТУ8 - Цифровой век (1980+). Персональные компьютеры; глобальные сети.
- ТУ9 - Век микротехнологий (2025+?). Искусственный интеллект; виртуальная реальность.
- ТУ10 - Век роботизации (2070+?). Нанотехнологии или другие научные открытия стирают все границы...
- ТУ11 - Век экзотической материи.
- ТУ12 - Все, что захочется Мастеру!

Обратите внимание, что ТУ имеют даты начала, но *не* окончания. Новинки данного ТУ теряют свою значимость для общества с тем, как технологии высоких ТУ их заменяют, но редко пропадают полностью. Кузнец в Англии 1850-х использует технологии ТУ3, чтобы подковать лошадь, везущую в повозке джентльмена, чтобы он мог успеть на свой поезд ТУ5 до Лондона - и эти технологии могут сохраняться даже на ТУ8, хотя и в виде необычного хобби. Мастер должен определить, какие из «устаревших» технологий сохраняются в его мире, и какие предметы низких ТУ остаются доступными для приобретения.

Различия в уровнях технологий приобретают особенное значение, когда приключенцы попадают в другое окружение. На взгляд обитателей районов, имеющих ТУ на три-четыре ниже, тех-

нологии могут казаться чуть ли не магией.

Если солдат из Второй мировой войны (ТУ6) попадет во времена короля Артура (ТУ3)... то дело примет интересный оборот. Конечно же, не обязательно отправляться в путешествие во времени - даже сегодня вы можете попасть на три или четыре технологических уровня назад, если направиться в нужную часть света.

Помните, что партия *всегда* привлекает к себе внимание, если демонстрирует достижения более высокого технологического уровня, чем тот, с которым знакомы местные жители. Их внимание может быть простым любопытством - или же страхом, поклонением и даже ненавистью - чем серьезнее разрыв между местным технологическим уровнем и уровнем партии, тем большее это будет вызывать волнение.

Мастер должен установить «основной ТУ», который справедлив для *большой* части обществ в игровом мире, большую часть времени. Однако, могут встречаться и исключения.

## Отсталые общества

В обществе может преобладать ТУ ниже того, что доминирует за границей. Это может быть из-за нищеты, изоляции (географической или экономической), консерватизма (как в Китае 17-го века)

или регресса (после войны или природной катастрофы). ИП из этих районов могут иметь недостаток Низкий ТУ (с.22).

## Высокоразвитые общества

Аналогично вышесказанному, ТУ определенного района может *превышать* ТУ остального мира. Если Мастер вводит такие развитые общества, он должен убедиться, что ИП, желающий использовать эти технологии, честно оплачивает очки персонажа и денежные средства. ИП из таких районов обязан приобретать преимущество Высокий ТУ (с.23).

## Разделенные ТУ

Реалистичные общества редко обладают одинаковым ТУ во всех областях; обычно они развивают лишь некоторые научные направления, начиная отставать по другим. Мастера, приветствующие детализацию, могут определить для каждого общества ТУ в нескольких ключевых областях. Наиболее эффективным будет указать только те области, где ТУ отличается от основного; например, «ТУ8 (Связь ТУ7, Медицина ТУ9).»

ИП имеют личный ТУ, равный базовому ТУ их общества, но ТУ технологических умений будет соответствовать развитию в различных областях.

## ВАРИАЦИИ В ПРЕДЕЛАХ ТУ

Оборудование, описанное в списке, не появляется немедленно при развитии технологий до данного ТУ. Оно становится доступно постепенно.

Вскоре после достижения *нового* ТУ более раннее оборудование становится распространенным - по крайней мере, среди специалистов данных умений. Игроки могут легко дать своим ИП личный ТУ, на одну ступень *ниже*, чем ТУ общества, или одно-два умения, относящихся к ТУ на *несколько* уровней ниже.

Когда технологии *нового* ТУ прочно устанавливаются, начинают появляться устройства следующего ТУ. Если ИП желают обладать таким снаряжением, они должны будут изобретать их, или приобретать прототипы - см. *Новые изобретения* (с.473). Доступа к прототипам *недостаточно*, чтобы дать ИП личный ТУ, превышающий ТУ общества!

По решению Мастера, приключенцы могут получать штраф к умениям, равный -1 или больше, когда они работают с технологиями *своего* ТУ, более или менее продвинутыми, чем те, которые они привыкли использовать. Считайте это штрафом за незнакомство; см. *Знакомство* (с.169).

Наконец, Мастер должен помнить, что не каждый предмет данного ТУ *должен* появиться во всех обществах, достигших его. Когда возникает вопрос о доступности определенного оборудования - для ИП или всего игрового мира - решение Мастера окончательно.

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ УРОВНИ ПО ОБЛАСТЯМ

Часто оказывается важно знать, какой ТУ достигнут в определенной области науки – например, когда вы используете правила *Создание локальных технологий* и *Разделенные ТУ*. Нижеприведенные таблицы описывают ТУ в четырех областях. Существует и множество других: архитектура, связь, материалы и т.п.

### Транспорт

- ТУ0** – Лыжи; собачьи упряжки; долбленные каноэ.  
**ТУ1** – Верховая езда (без седел); колесо (и колесницы); кораблестроение; паруса.  
**ТУ2** – Седло; дороги; триремы.  
**ТУ3** – Стремя; морские парусные суда (дракары, торговые «дракары», и т.д.).  
**ТУ4** – Почтовые кареты; трехмачтовые парусники; точная навигация.  
**ТУ5** – Паровозы; пароходы; ранние образцы подводных лодок; воздушные шары и ранняя авиация.  
**ТУ6** – Автомобили; сеть железных дорог; океанические лайнеры; подводные лодки; авиация.  
**ТУ7** – Атомные подводные лодки; реактивные самолеты; вертолеты; пилотируемые космические полеты.  
**ТУ8** – Спутниковая навигация; космические корабли с самостоятельным выходом на орбиту.  
**ТУ9** – Роботизированные автомобили; космический лифт; пилотируемые межпланетные перелеты.  
**ТУ10** – Быстрые межпланетные космические перелеты.  
**ТУ11** – Пилотируемые межзвездные экспедиции.  
**ТУ12** – Быстрые межзвездные космические перелеты.

*Сверхнаука!* Инерционный движитель; антигравитация; Сверхсветовые (БЧС) скорости; передача материи; машины времени; паракхронотехника.

### Оружие и броня

- ТУ0** – Деревянное и каменное оружие; примитивные щиты; доспехи из шкур.  
**ТУ1** – Бронзовое оружие и броня.  
**ТУ2** – Железное оружие; железная броня (включая кольчуги); осадные механизмы.  
**ТУ3** – Стальное оружие; раннее огнестрельное оружие; латы; крепости.  
**ТУ4** – Мушкетеры и пики, мобильная артиллерия; морские сражения.  
**ТУ5** – Раннее автоматическое личное оружие; нарезные орудия; броневики.  
**ТУ6** – Бездымный порох; автоматическое оружие; танки; боевая авиация.  
**ТУ7** – Баллистическая броня; управляемое оружие; боевые реактивные самолеты; ядерное оружие.  
**ТУ8** – Умное оружие; ослепляющие лазеры; беспилотная боевая техника.  
**ТУ9** – Электролазеры; тяжелое лазерное оружие; боевые скафандры; боевые роботы; вирусное оружие.  
**ТУ10** – Компактные лазеры и тяжелое лучевое оружие; Оружие Гаусса; нанотехнологичная броня; нано-вирусы; бомбы с антиматерией.

- ТУ11** – Компактное лучевое оружие; расщепители («серая слизь»); защитные наниты.  
**ТУ12** – Гамма-лучевые лазеры; броня из «живого металла»; бомбы-генераторы черных дыр.

*Сверхнаука!* Мономолекулярные клинки; силовые поля; гравитационное оружие; дезинтеграторы; ядерные угнетатели.

### Энергетика

- ТУ0** – Мышечная сила; собаки.  
**ТУ1** – Ослы; быки; пони.  
**ТУ2** – Лошади; водяные колеса.  
**ТУ3** – Тяжеловозы и лошади, запряженные в хомут; ветряные мельницы.  
**ТУ4** – Улучшенные ветряные мельницы; заводные механизмы; ременная передача.  
**ТУ5** – Паровые двигатели; постоянный ток; батареи.  
**ТУ6** – Паровые турбины; двигатели внутреннего сгорания; переменный ток; гидроэлектростанции.  
**ТУ7** – Газовые турбины, расщепление ядра; солнечная энергия.  
**ТУ8** – Топливные ячейки; улучшенные батареи.  
**ТУ9** – Топливные микроячейки; водородная ядерная энергия; высокотемпературные сверхпроводники.  
**ТУ10** – Антиматерия; гелиевая ядерная реакция.  
**ТУ11** – Портативная ядерная энергия.  
**ТУ12** – Портативные энергоустройства на антиматерии.

*Сверхнаука!* Передача энергии без проводов; холодная ядерная реакция; нулевая энергия; полная конверсия; космическая энергия.

### Биотехнологии и медицина

- ТУ0** – Первая помощь; растительные препараты; примитивное сельское хозяйство.  
**ТУ1** – Хирургия; животноводство, ферментация.  
**ТУ2** – Кровопускание; химические лекарства.  
**ТУ3** – Грубое протезирование; анатомия.  
**ТУ4** – Оптический микроскоп, изучение клеток.  
**ТУ5** – Теория инфекции; безопасная анестезия; вакцинация.  
**ТУ6** – Антибиотики; группы крови и безопасное переливание; наследование; биохимия.  
**ТУ7** – Открытие ДНК; трансплантация органов; водители ритма.  
**ТУ8** – Генетическая модификация; генная терапия; клонирование.  
**ТУ9** – Генная инженерия человека; тканевая инженерия; искусственное вынашивание; кибернетические импланты.  
**ТУ10** – Нейроимпланты; закачка; биодройды; искусственное «улучшение» животных.  
**ТУ11** – Живые машины; клеточное омоложение.  
**ТУ12** – Полные метаморфозы; регенерация.

*Сверхнаука!* Камеры клонирования с быстрым выращиванием; псионические препараты; регенерационные лучи.

## Заимствование технологий

Общество может быть знакомо с технологиями, которыми само не обладает. Это обычно для колоний или низкотехнологичных стран, имеющих более развитых соседей. Деревня, имеющая технологии Железного века (ТУ2) может знать стальное оружие (ТУ3), встречающееся у путешественников, а богатейшие жители деревни даже могут им владеть, но местные кузнецы не в состоянии починить или сделать его самостоятельно. Такая ситуация отражается как «ТУ2/3». ИП, происходящие из обществ такого рода имеют *личный* ТУ, равный нижней границы, но могут изучать умения, необходимые для использования (но не ремонта и создания) оборудования *высшего* ТУ.

## СОЗДАНИЕ ЛОКАЛЬНОЙ ТЕХНОЛОГИИ

Может возникнуть ситуация, когда вам необходимо повысить местный ТУ. Группа потерпевших крушение может обладать знаниями о высоких технологиях, но при этом не располагает оборудованием, чтобы воплотить их в жизнь. В этом случае им нужно «сделать инструменты, чтобы делать инструменты», которые позволят использовать их технологические знания. В особо запущенных случаях вашим персонажам придется обратиться к примитивной добыче руды, чтобы выплавить металл, нужный, чтобы создать инструменты, которые позволят сделать нужные приспособления! Или отдельный путешественник может захотеть передать высокотехнологичные знания людям, которых он посещает. (Мы полагаем, что он будет сотрудничать с местными лидерами, иначе у него нет шансов.)

Все подобные ситуации в значительной степени остаются на откуп Мастеру. Но это возможно сделать. Некоторые замечательные приключенческие истории вращаются вокруг одного из описанных примеров: «Робинзон», «Лорд Калван Ниоткудошный» серия «Мир реки», «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура» и многие другие.

Основные моменты: "Наука" - одна из категорий знаний, описанная в разделе *Технологические уровни по областям* (с.512). Нужно два года работы, чтобы развить каждую науку до следующего уровня, при том, что:

- (a) у вас достаточно рабочих рук;
- (b) у вас достаточно сырья;
- (c) вы полностью знакомы с более низкими технологическим уровнем (все необходимые умения на уровне 12 или выше); и
- (d) вы знаете, к чему стремиться и полностью знакомы с более высоким технологическим уровнем (все необходимые умения на уровне 12 или выше).

Это правило используется лишь тогда, когда персонаж из более высокого ТУ заново изобретает или привносит технологию в низкотехнологичное общество, или в другой подобной ситуации. Оно *не относится* к изобретениям - см. *Новые изобретения* (с.473).

## РАЗНИЦА В ТЕХНОЛОГИЯХ

Некоторые технологии (и некоторые *общества*) не совсем подходят к стандартным таблицам ТУ. Мастер, встретившийся с такой проблемой, может использовать некоторые из нижеприведенных *необязательных* правил.

### Технологические пути

Разработки определенных категорий могут появляться в другом порядке, нежели приведенный в таблицах ТУ. В частности,

нет никакой гарантии, что технологии ТУ9+ появятся именно в той последовательности, что приведена в наших книгах. Вы можете использовать правило *Разделенных ТУ* (с.511) так свободно, как вам нужно, чтобы эмулировать нужный жанр. Например, в обществе «киберпанка» вычислительная техника, биотехнологии и бionика может быть развита на два-четыре ТУ выше. И напротив, «ретро-сеттинг», изображающий научную фантастику 1940-х годов, может обладать компьютерной техникой, застывшей в развитии на ТУ6, но многими другими технологиями в районе от ТУ9 до ТУ12. Возможны любые другие комбинации.

### Расходящиеся ТУ

В других случаях общество может иметь один ТУ - но достичь его необычным путем. Мастер может обозначить это «*Расходящийся ТУ*» как «ТУ(x+y)», где x - ТУ, на котором пути развития технологий разошлись, y - число ТУ после расхождения, а сумма x+y - *эффективный* ТУ в большинстве отношений.

*Пример:* ТУ(5+1) - по сути, ТУ6, но *другой* ТУ6 отделен от ТУ5. Снаряжение ТУ(5+1) предоставляет эффекты, подобные снаряжению ТУ6, но выглядят иначе, и действует по другим признакам. Мир «паропанка» ТУ(5+1), основанный на викторианских взглядах на будущее, может иметь паровые автомобили, паровые дирижабли и высокоскоростные телеграфы вместо автомобилей, самолетов и телефонов нашего ТУ6.

Расходящиеся ТУ не уникальны. Может существовать любое количество версий (например) ТУ(5+1), каждый со своими особенностями. Мастер должен указать, что вызвало разделение во всех случаях, будь это разница в мышлении, физике или чем-либо еще.

Персонажи при работе с расходящимися технологиями, использующие «обычное» или «по-другому развитое» оборудование, получают *дополнительный штраф* за незнакомство -2, сверх обычных штрафов за разницу в ТУ.

### Сверхнаука

Технологии «сверхнауки» нарушают физические законы - относительности, сохранения энергии и т.д. - как мы их сейчас понимаем. Примеры сверхнаучных технологий приведены в разделе *Технологические уровни по областям* (с.512), и в некоторых разделах по сверхнаучному оборудованию в главе 8.

### Улучшение умений в других ТУ

Приключенец, желающий изучить технологическое умение, может сэкономить очки, если уже знает это умение на другом ТУ. Считайте умение на новом ТУ как *другое* умение, основанное на прежнем по умолчанию, со штрафом, описанным в разделе *Модификаторы ТУ* (с.168); например, Инженер/ТУ5 будет иметь по умолчанию уровень Инженер/ТУ7 с -3. Улучшение умений «Кросс-ТУ», полученных по умолчанию таким образом, ничем не отличается от улучшения любого другого умения по умолчанию; с. *Улучшение умений, полученных по умолчанию* (с.173). (Если ваш уровень умения недостаточно высок, чтобы вы могли начать с приличным уровнем по умолчанию, просто проигнорируйте эти правила и учите умение как обычно.)

Установить корректный ТУ для сверхнауки невозможно по определению – мы можем открыть БЧС-двигатели уже завтра, через тысячи лет или вообще не сделать этого открытия. ТУ снаряжения всегда спорен, но сверхнаучные ТУ – *относительны и произвольны*. Чтобы это отразить, правилами предусмотрено указание символа «^» после ТУ; например, «ТУЗ^» для сверхнаучного предмета ТУЗ.

Помните: сверхнаука не изменяет общий ТУ общества, не создает новых технологических путей, и не вызывает расхождения ТУ. Она просто добавляет совершенно новую разработку ко всем технологиям, обычным для данного ТУ в этом обществе.

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ И ЖАНР

При создании игрового мира под определенный жанр, Мастер должен установить ТУ, отвечающий тому, что игроки ожидают от этого жанра. Вот некоторые примеры:

- *Мечи и сандалии*: гладиаторы, амазонки, колесницы. ТУ1-2.
- *Средневековое фэнтези*: рыцари, волшебники, крепости. ТУ3.
- *Междоусобные войны в Японии*: самураи и ниндзя. ТУ3-4.
- *Головорезы*: пираты и мушкетеры. ТУ4.

• *Дикий запад*: ковбои и индейцы. ТУ5.

• *Паропанк*: фантастика Жюль Верна и Уэллса. ТУ5, расходящиеся ТУ(5+1).

• *Низкопробный*: археологи и детективы между мировыми войнами. ТУ6.

• *Вторая мировая*: ось зла и Союзники. ТУ6.

• *Холодная война*: капитализм против коммунизма. ТУ7.

• *Наши дни*: мы живем в это время! ТУ8.

• *Киберпанк*: нетраннеры и киборги. ТУ9

• *Космическая опера*: межзвездные приключения. ТУ10+, плюс сверхнаука.

## ЭКОНОМИКА

Экономическая ситуация в разных игровых мирах различается. Но *деньги*, в той или иной форме, – важная часть практически любого сеттинга.

Деньги – это *все*, что можно обменять на то, что вам нужно. Они меняются от одного мира к другому. В высокотехнологичных мирах все что угодно можно сделать посредством кредитной карточки. В низкотехнологичных мирах золото и серебро правят бал.

Для удобства все цены в GURPS обозначены в виде значка доллара – \$ – во всех сеттингах. Мастера могут перевести это в кредиты, медные фардинги, марсианские фампры или в любую другую валюту, подходящую для мира; см. *Технологические уровни и стартовый капитал* (с.27).

В низкотехнологичном мире кольца и прочие драгоценности – это тоже деньги. Конечно, на них не написана цена, но они невелики и удобны, их легко продать за деньги или обменять непосредственно на нужные товары. Вообще, многие культуры существуют исключительно благодаря бартеру – это может стать хорошим испытанием изобретательности игроков.

### Сбережения и имущество

Деньги, которые персонаж держит при себе, записываются на Листе персонажа вместе с другим его имуществом. Если в игре часто происходят различные сделки, то деньги можно записать на отдельном листе бумаги, чтобы не протереть дырку в Листе персонажа!

Деньги «в банке» – то есть деньги, которые персонаж не носит с собой – нужно записать отдельно. Также необходимо записать, где на-

### Перенос денег в другие миры

Когда персонажи перемещаются из одного мира в другой (см. *Перемещение между игровыми мирами*, с.520), то они, конечно же, захотят взять с собой некоторое количество наличных. Но то, что является «официальным платежным средством» в одном мире, может ничего не стоить в другом. Здесь Мастер должен придерживаться двух принципов:

1. Деньги в новом мире не являются «платежным средством». Это товар. Если вы привезете средневековые золотые монеты в XX век, то их можно продать как нумизматическую редкость – или как золото, где-то по \$400 за тройскую унцию. Если вы возьмете американские ассигнации в X век, то они ничего не будут стоить. Так что, чем брать деньги, лучше прихватите с собой пластиковые шлемы или, может, кассетный магнитофон («Что я могу предложить за этот удивительный оркестр в ящике?»)

2. Тот, кто возит товары между разными мирами, очень быстро может разбогатеть. Если Мастер позволяет путешествия между мирами, то ему решать, как сохранить баланс, ограничивая количество и/или тип товаров, которые можно переносить из одного мира в другой. Предлагаемое ограничение: взять можно только то, что путешественник способен унести на себе – и путешествия не должны быть частыми.

ходятся эти «сбережения». Мастер может устроить наводнение, ограбление банка, повышение налогов и другие развлечения, чтобы лишить персонажей их сбережений – или хотя бы заставить их попотеть, чтобы вернуть свое. То же самое касается и другого имущества, которое персонажи не носят с собой.

### ПОКУПКА И ПРОДАЖА

Игроки могут торговать друг с другом по любым ценам, о которых договорятся. При сделках с кем-либо еще Мастер (или Противник) должен отыграть торговца, который предлагает нужные товары или услуги. В обычной

ситуации не требуется броска на реакцию. Но если ситуация в чем-то необычна или игроки – новые люди в городе, рассказывают по округе в доспехах и странно себя ведут, то сделайте бросок на реакцию, чтобы понять, захочет ли торговец иметь с ними дело!

В целом Мастер должен устанавливать разумные цены, следуя законам спроса и предложения. Верблюды будут в цене рядом с пустыней, но не будут стоить ни гроша в джунглях. После крупного сражения поврежденные доспехи могут продаваться по цене металлолома. И так далее.

Торговое дело (с.209) поможет персонажам заключать выгодные сделки.

## Снаряжение и запасы

Мастер обязан предоставить игрокам список стандартного снаряжения и запасов с «нормальными» их ценами. Ассортимент и цены варьируются от одного игрового мира к другому.

Возможно, игроки захотят купить предметы, не указанные в списке. Мастер должен позволить любую разумную покупку - то есть ту, которую он считает «разумной» - определив ее цену, соглашаясь с вещами из списка. Каталоги из современного мира - нужная штука.

Больше информации вы сможете найти в Главе 8, *Снаряжение*.

## ДОБЫЧА И ЕЁ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Многие приключения заключаются в откровенных поисках сокровищ. А многие нет. В любом случае, принято *позволить* игрокам найти что-то ценное, если они успешно закончили приключение. По крайней мере, это позволит им запастись всем нужным для следующего приключения...

В классических фэнтезийных приключениях персонажи, одержавшие победу, возвращаются домой с сундуками, полными золота и драгоценностей. Очень удобно! Если вы создаете более реалистичное приключение, то изобретите более интересные формы сокровищ.

Предположим, партия нанялась охранять караван. Персонажи

отбили нападение разбойников и, проследив путь до их убежища, выбили бандитов оттуда и забрали их добычу. Теперь, поскольку доступно много выючных животных, доставить товары в город будет просто. Найдите торговца (если нужно, используйте Знание улиц). Попробуйте продать все как можно выгоднее. Мастер делает за торговца бросок на реакцию. Если он заинтересовался товарами,

то предлагает сделку, которую игроки могут одобрить или отклонить. Раз плюнуть.

Но не обязательно, чтобы все было так просто. Распознать сокровища и перевести их в деньги может стать главной проблемой! Некоторые возможности:

- Сокровища нетранспортабельны. Как вы отвезете их к себе домой?
- Нельзя понять что это сокровища без успешного броска определенного умения. Или же для неопытного глаза это выглядит как сокровища, а на деле все это хлам.
- Эти сокровища ценны лишь для немногих коллекционеров или специалистов; их доставка покупателю может быть приключением сама по себе.
- Сами сокровища запрещены законом или порицаются обществом, так что их нужно прятать.
- Сокровища скоропортящиеся или опасные, так что требуют особого обращения.
- Кто-то еще охотится за сокровищами.
- Сокровища представляют собой не товары, а информацию - ключ к реальному богатству.

Несмотря на самое подробное планирование, игроки иногда будут находить добычу, которой вы не ожидали. Например, работоторговцы посадили их в железные клетки - и когда персонажи сбегали, то захватили клетки с собой и продали их на вторсырье.

## ПРОИЗВОДСТВО СОБСТВЕННЫХ ТОВАРОВ

Персонажи, обладающие соответствующими умениями, наверняка захотят сэкономить деньги, делая снаряжение собственноручно. В этой ситуации используйте нижеследующее руководство.

*Стартовое* снаряжение всегда имеет «указанную в списке стоимость», даже если ИП сделал его самостоятельно. Подразумевается, что закупка сырья и время, затраченное на работу обошлись ИП в ту же сумму, как если бы персонаж купил этот предмет.

Создание снаряжения *во время игры* позволительно, пока Мастер согласен мириться с этим. Что необходимо обдумать:

1. *Какие нужны материалы и во сколько они обойдутся?* Обычно они стоят около 20% от цены готового предмета.
2. *Сколько потребуется времени, чтобы выполнить работу?* ИП, создающий снаряжение между приключениями, не получит дохода и не сможет изучать умения в это время. ИП, работающий *во время* приключения, не принимает участия в нем.
3. *Какие нужны умения, и что случится при провале - обычном и критическом?* Как правило, провал приводит к напрасной утере сырья. Критический провал - создание предмета, который при использовании приводит к плохим последствиям!

Перечисление всевозможных изделий, материалов, умений и времени, которое необходимо для производства, заняло бы несколько книг - так что это *придется* решать Мастеру.

## ЗОЛОТО И СЕРЕБРО

В фэнтезийных играх (и во многих фэнтезийных романах) обычно считается, что золото и серебро тяжелы и неудобны, чтобы носить их с собой для покупок. Если вы Мастер, то все это правда только если вы захотите, чтобы так оно и было.

Если следовать истории, золото и серебро стоили *очень* дорого - а многие товары были дешевы. Чтобы реалистично отобразить экономику средневековой Англии (XIV век), считайте \$ за «фартинг», медную монету диаметром около дюйма. Серебряный пенни стоит \$4 и меньше десятицентовика; 250 таких монет (\$1.000) весят один фунт. Если серебро меняется на золото в пропорции 20 к 1 (разумное соотношение применительно к большей части человеческой истории), тогда фунт золота стоит \$20.000! Так что человек смог бы унести выкуп за голову короля в своем заплечном мешке.

С другой стороны, Мастер, который желает, чтобы богатство было не так удобно таскать, может решить, что \$ - это серебряная монета весом в одну унцию, вроде серебряного доллара. Золотой, весящий одну унцию, будет стоить \$20 (интересно, что такая монета действительно существовала в США - золотая монета весом в одну унцию была в обращении в 1800-е годы). Если считать так, то 12 монет (если использовать тройскую систему весов) весили бы фунт; фунт золота стоил бы всего \$240. В таком мире драгоценные камни были бы единственным способом унести большое богатство в маленьком свертке, и действительно могли бы существовать караваны, груженные золотом!

Вот тогда вам придется импозировать. Если вы точно не знаете, сколько стоят эти товары, просто делайте так, чтобы история была интереснее. Если вы хотите, чтобы партия получила деньги, то в ближайшей деревне очень нужен металлолом. Если нет - то никому это не интересно. Очень просто.

## Как контролировать богатство

Мастер должен быть аккуратен, чтобы не позволить игрокам слишком сильно разбогатеть за короткое время. Чем постоянно менять цены на товары первой необходимости, введите *очень дорогие* объекты (корабли, титулы и т.д.), и заинтересуйте героев долгосрочной выгодой или рискованными сделками (например, финансирование изобретателей). Также вы можете устроить внезапную катастрофу, которая разорит персонажей - или просто устроите приключения, где никакое количество денег не заменит мозги.

В высокотехнологичном мире нет пределов преимуществам, которые можно купить за деньги. В низкотехнологичном окружении, когда вы купили хорошие доспехи, великолепное оружие и пару отличных коней, то больше уже ничего не сможете сделать для того, чтобы стать еще сильнее. Разве что нанять армию...

Кроме того, соблюдайте реализм в отношении добычи. Доспехи, боевой транспорт и другие подобные вещи военного назначения обычно бывают повреждены после боя - персонажам повезет, если они смогут получить 1/3 от их «исходной цены», когда притащат все это в город. (Мастер, *очень любящий реализм*, возьмет деньги еще и за починку транспорта, оружия, корабля, доспехов *самими* персонажами.)

## БОГАТСТВО И СТАТУС

Богатство (с.25) и Статус (с.28) отдельные, но связанные черты. Подробности взаимодействия - на усмотрение Мастера.

Во многих игровых мирах обладатели высокого положения в обществе должны приобретать Богатство на один уровень выше Среднего за каждый уровень Статуса выше 0, но могут иметь большое состояние без Статуса. В других, обеспеченные граждане обязаны приобретать дополнительные уровни Статуса за каждый уровень богатства выше Среднего, но возможно обладание высокого статуса без Богатства. Мастер может даже установить жесткую *взаимосвязь* между уровнями Статуса и

Богатства - но это исключит появление многих интересных концепций персонажа. В любых игровых мирах обычно иметь при *отрицательном* статусе Богатство на один уровень ниже за каждый отрицательный уровень статуса.

Чтобы сохранить интерес, Мастер должен запрещать взятие высокого уровня Статуса для бедных персонажей, или большого Богатства для низкоуровневых по Статусу граждан только в том случае, если сеттинг *прямо устанавливает* это!

## Расходы на жизнь и Статус

Каждый ИП обязан ежемесячно оплачивать «стоимость проживания» соответственно своему Статусу, или получит положенные последствия - как указано в разделе *Расходы на жизнь* (с.265). Если ИП не тратят очки на Статус, подразумевается, что их Статус равен 0.

Чтобы выяснить, сколько денег у персонажа остается на другие расходы, вычтите расходы на жизнь из месячного дохода (см. *Работа*, ниже). В кампаниях, где работа не используется, вычтите их из дохода ИП за приключения, или попросту проигнорируйте это правило!

## РАБОТА

Мастер определяет, какие работы доступны в вашем игровом мире, исключительно по своему усмотрению, либо по просьбе игроков, дающих идеи работ, подходящих для талантов своего персонажа. В исторической кампании Мастер может уменьшить количество своей работы, подключив игроков к поиску и адаптации надежной информации о работах, какие они захотят!

Независимо от того, представлены ли *описания* работы игроками, или Мастер их создал сам, он определяет их *требования*, *бросок работы*, *месячный доход* и *уровень богатства*. Это описывается в следующих разделах.

### Описание

Включает название работы и точно определяет, какие виды деятельности входят в эту работу. Мастер обязан указать время работы, риски, принадлежность к гильдии или объединению, и т.д., и указание на профессиональный шаблон (см. *Шаблоны персонажей*, с.258) для этой работы, если такой есть.

### Требования

*Требования* работы - если таковые присутствуют - умения, необходимые для выполнения этой работы. Большинство работы указывают минимально необходимый уровень в каждом из умений-требований.

Он может быть абсолютным («Администрирование на уровне 12+») или относительным («Администрирование на уровне ИН+2 или лучше»); первый применяется в случае собеседования или тестирования при приеме на работу, последний - если наниматель вознаграждает за опытность. В любом случае кандидаты обязаны иметь не меньше одного очка в умениях - умения по умолчанию не подходят!

Некоторые работы также требуют наличия определенных преимуществ, или исключают обладателей определенных недостатков.

### Бросок работы

В конце каждого месяца на данной работе персонаж должен сделать бросок против одного из умений, необходимых для этой работы. Это называется *броском работы*.

Для работ, требующих нескольких умений, Мастер должен указать, когда работник использует *лучшее*, *худшее* или определенное значение. Этот бросок может делаться с премией за легкие обязанности, или со штрафом за сложные.

Для работ, не имеющих требований, Мастер должен указать значение, против которого делается бросок (например, «Все персонажи бросают против 12») или атрибут («Бросок СЛ»).

Большинство работ имеют фиксированный уровень дохода. При любом исходе броска работы, кроме критического успеха или критического провала, работник получает *месячный доход* для этой работы (см. ниже). При критическом успехе он получает постоянное повышение на 10%.

Другие виды занятости более вариативны; например, свободная работа или работа по договоренности. Для этих видов работы работник получает указанную сумму только при результате, в *точности* равном необходимому. Лучший успех вознаграждается дополнительной суммой, по 10% за каждую единицу успешности; критический успех *утраивает* доход! При провале зарплата уменьшается на 10% за каждую единицу провала.

Для любого вида деятельности критический провал - *плохой* исход. В лучшем случае работник не получает зарплату. Его могут понизить (постоянное снижение дохода на 10%, не меньше), потерять сбережения (из-за травм, штрафов, и т.д.), потерять работу или получить производственную травму (из-за происшествия - или возможно, даже драки, если работа жесткая), или оказаться под арестом (особенно если работа - преступная). Мастер должен использовать творческий подход!

## Ежемесячный заработок

За каждый месяц работы работник получает «зарплату» - модифицированную броском работы, как было указано выше. Время, потраченное на приключения, обычно считается за «нерабочее», хотя Мастер может сделать исключения для отпуска, работы во время путешествий и т.д.

Мастер может установить любую оплату, какую пожелает. Первая таблица справа рекомендует хороший уровень зарплаты для работников Среднего уровня богатства, работающего на «обычной» работе его ТУ.

Реальный заработок на каждом ТУ различается в пределах, ограниченных обычным заработком на предыдущем ТУ и следующем ТУ; к примеру, от \$2.100 до \$3.600 на ТУ8. Если экономика не находится в кризисе или не контролируется извне, работы с заработком, приближающимся к верхней границе, будут сложными (значительный штраф к броску), опасными (серьезные последствия при критическом провале броска работы) или требовать серьезной подготовки (большое количество необходимых навыков, и на высоких уровнях).

## Уровень богатства

Месячная зарплата, указанная выше, дана для работников Среднего уровня богатства. Имеющие низший уровень обеспеченности будут обычно иметь работу с более низким уровнем оплаты, чем указанный, а более обеспеченные будут на своей работе получать больше. Умножьте среднюю оплату и ее пределы для работы, подходящей нужному уровню богатства на множитель стартового капитала, данный для этого уровня (см. *Богатство*, с.25).

*Пример:* уровень богатства «Обеспеченный» удваивает стартовый капитал; поэтому Обеспеченные работы будут оплачиваться вдвойне. На ТУ8 это значит, что месячный доход Обеспеченного работника будет в среднем составлять \$5.200, но может варьироваться от \$4.200 до \$7.200.

Чем лучше оплачивается работа, тем более высокий статус она сможет поддерживать. Вторая таблица суммирует это.

Если ИП устраивается на работу более высокого уровня обеспеченности, чем его собственный (что довольно непростое - см. *Поиск работы*, с.518), Мастер может позволить ему получать обычный для нее заработок. Большинство работодателей не позволяют себе платить бедным работникам меньше! Однако, если ИП скопил достаточно,

ТУ кампании	Обычная месячная оплата
0	\$625
1	\$650
2	\$675
3	\$700
4	\$800
5	\$1.100
6	\$1.600

ТУ кампании	Обычная месячная оплата
7	\$2.100
8	\$2.600
9	\$3.600
10	\$5.600
11	\$8.100
12	\$10.600

Уровень богатства работы	Множитель месячной зарплаты	Обычный уровень статуса
Бедный	1/5	-2
Небогатый	1/2	-1
Средний	1	0
Обеспеченный	2	1
Богатый	5	2
Очень богатый	20	3
Жутко богатый	100	4
Мультимиллионер 1	1.000	5
Мультимиллионер 2	10.000	6
Мультимиллионер 3	100.000	7
Мультимиллионер 4	1.000.000	8

чтобы достичь следующего уровня богатства, ему придется заплатить очки за подходящий уровень (см. *Приобретение и улучшение социальных черт*, с.291). Это будет продолжаться до тех пор, пока его личный уровень богатства не достигнет того его работы.

Точно так же, богатый ИП может устроиться на работу низшего уровня достатка. Он получит обычную зарплату для этой работы; ему не будут платить больше просто за то, что он богат! Такие люди часто имеют Независимый доход (с.26) и работу, позволяющую обеспечивать затраты на жизнь для их Статуса (обычно высокого).

## НАЕМНИКИ

«Наемник» - любой НИП, нанятый приключениями. Наемники контролируются Мастером; игроки могут отдавать им распоряжения, но как они подчиняются, решает Мастер!

Наемники - прекрасный способ приобрести силу или особые способности, не вводя новых ИП. Группа может иметь любое количество наемников, но Мастер должен ограничивать количество важных, «полноценных» наемников двумя-тремя за раз. Мастер может управлять любым количеством типичных мечников, но ведение важных наемников, чья личность и лист персонажа расписаны так же хорошо, как и у любого ИП, будет сложным.

## Создание наемников

Способности наемников определяются Мастером. Если для их профессии существует профессиональный шаблон (см. *Шаблоны персонажей*, с.258), Мастер может

экономить время, просто скопировав статистику оттуда. (Если шаблон предназначен для героических ИП, а не для среднего персонажа, снизьте все атрибуты и умения на -1 или -2.)

Учетная запись наемника хранится у Мастера; игроки не должны его видеть. Незначительным наемникам хватит обычной заметки или карточки; важным необходим полноценный лист персонажа.

## Поиск наемников

ИП не могут взять наемников из воздуха. Когда они желают кого-либо нанять, им придется искать подходящих людей - как в реальной жизни. Не всегда они будут находить того, кого нужно.

Наниматель может делать бросок ИН раз в неделю, чтобы найти наемника нужного типа. Мастер может заменить ИН на бросок других умений: Администрирования (для формального найма, отдела кадров), Current Affairs (при поиске видных «мировых экспертов»), Пропаганды (для агрессивного найма), Знания улиц (если наниматель ищет преступников) и т.д. Группа может делать только один бросок поиска наемников в неделю. Модифицируйте бросок следующим образом:

*Размер города:* чем больше население, тем больше шансы:

Население	Мод.
Менее 100	-3
100-999	-2
1.000-4.999	-1
5.000-9.999	0
10.000-49.999	+1
50.000-99.999	+2
100.000 и больше	+3

## Поиск работы

ИП, ищущий работу, для которой нужен наниматель (то есть, любая, куда он не нанимается сам), может каждую неделю делать бросок ИН, для определения, нашел ли он работу. Недостаток Лень дает -5 к этому броску! Применяйте также следующие модификаторы:

**Размер города:** чем больше жителей в городе, тем выше шансы найти работу (см. таблицу).

**Высокая квалификация:** если умения превышают минимально необходимый уровень, поиск работы облегчится: +1, если умение на один уровень выше, +2, если на два или больше. Мастер может дать и более серьезные премии, если соискатель имеет дополнительные способности, которые могут ему помочь в работе (или впечатлить потенциального нанимателя).

**Реклама:** соискатель может давать объявления о поиске работы: +1, если расходы на это составляют 5% от месячной оплаты искомой работы, +2 за 50%, или +3 за 500%, и так далее. Эти деньги также могут быть потрачены на взятки, «одежду бизнес-класса» для интервью, листовки, взносы, и т.д. – в зависимости от работы и сеттинга.

**Нехватка мест:** высокооплачиваемую работу найти труднее. Вычтите из броска удвоенный уровень Статуса, типичного для искомой работы; например, «Жутко богатые» работы обычно объединены с Статусом 4, так что вы получите штраф -8. Отрицательный статус дает премию! Например, +2, если вы ищете «Небогатую» работу (статус -1).

**Несколько работ:** если ИП подходит по требованиям для нескольких работ, он может искать сразу несколько мест работы – с накопительным штрафом -1 ко всем броскам после первой работы.

Население	Мод.
Менее 100	-3
100-999	-2
1.000-4.999	-1
5.000-9.999	0
10.000-49.999	+1
50.000-99.999	+2
100.000 и больше	+3

**Реклама:** +1, если расходы на рекламу составляют 50% от обычной зарплаты данной работы, +2, если 500%, +3, если 5000% и так далее. Эти затраты покрывают стоимость бизнелланчей, звонков, объявлений, услуг агентств и т.п.

**Предложение денег:** +1, если оплата на 20% выше, чем средняя для этой работы, +2, за повышение на 50%, +3 за оплату, на 100% или больше превышающую обычную.

**Риск:** -2 при поиске работы, имеющей явный риск сражений, за исключением поиска охранников, головорезов или других «боевых» наемников. Мастер определяет, какие из потенциальных наемников – «боевые».

**Легальность:** -5 за поиск наемников на нелегальную работу – а любой критический провал этого броска приведет к конфликту с законом. Мастер может убрать этот штраф, если наниматель использует умение Знание улиц, но результат критического провала будет тем же самым!

При успешном броске ИП находит кандидатов. Мастер описывает потенциального работника игрокам, и может даже обыграть это в виде «собеседования». Игроки решают, действительно ли они хотят нанять этого персонажа. Если они решают не брать его на работу, придется начинать поиски снова.

Провал означает, что наемников просто не нашлось – особенно в маленьких городах. Позволить или нет повторную попытку – на усмотрение Мастера.

Разумеется, Мастер может задать нужный результат броска, если считает, что ИП точно должны (или не должны) найти наемников нужного вида. Например, если приключение требует определенных наемников, Мастер может решить, что нужный наемник находится. Он может сделать это напрямую (НИП подходит к группе в баре и предлагает свою кандидатуру) или скрытно (игроки заявляют бросок на поиск наемников, Мастер делает бросок, но дает запланированного НИП).

## Лояльность наемников

Наемники не всегда будут действовать в интересах нанимателя. В качестве руководства Мастер должен использовать «степень лояльности» наемников. Если не будет указано иначе, она определяется броском реакции (см. *Броски реакции*, с.494), когда ИП впервые встречают наемника. Мастер может сделать этот бросок даже при первой встрече, чтобы определить, будет ли наемник лгать о себе. Помните, что особенно лояльные наемники могут даже преувеличить свои возможности из-за желания присоединиться к группе!

## Рабы

В мирах, где рабство законно, ИП могут приобретать рабов для работы или вложений – или сами могут стать рабами! В любом месте, где рабство легально, рабы составят внушительную часть рынка работников, и существует 50% шанс, что любой найденный наемник в действительности – раб.

Стоимость раба обычно равна сумме, которую раб мог бы заработать за пять лет, если был бы свободным и имел работу, лучшую для его способностей. Мастер может изменить эту цену по многим причинам: дополнительные умения, хорошее или плохое отношение к рабству, внешний вид, здоровье и т.д. Рабовладельцы редко предлагают дешевый товар!

## Лояльность рабов

Определите лояльность рабов как и обычных наемников (см. выше). Однако рабы менее предсказуемы, чем обычные наемники. После того, как определена начальная лояльность раба, бросьте 2к, чтобы определить по данной таблице модификатор лояльности раба:

2-7 - Нет модификатора.

8 - Он был продан в рабство за преступление и возмущен этим. -1 к лояльности.

9 - То же, что и выше, но -2 к лояльности.

10 - Его предыдущий хозяин был очень жесток. Если первую неделю обращаться с ним по-доброму, то его лояльность возрастет на +2; в противном случае не произойдет никаких перемен.

11 - Он питает жуткую ненависть к рабству. Если с ним обращаться хорошо, то он будет симпатизировать своим хозяевам как людям, но все равно сбежит при первой возможности. Если с ним обращаться плохо (или как с "обычным" рабом), то его лояльность снизится до 6.

12 - У него Рабский менталитет (с.154), и он считает себя полной

## ПРОВЕРКИ ЛОЯЛЬНОСТИ

Проверку лояльности *всегда* делает Мастер, обычно скрытно, чтобы определить, как поведет себя наемник в данной ситуации. Делайте проверку лояльности, когда наемнику грозит смерть или ему кажется, что было бы умным, выгодным и простым делом обмануть его.

Мастер бросает 3 кубика; если выпавшее значение меньше или равно лояльности наемника, то он «проходит» проверку и демонстрирует преданность. Наемник со значением Лояльности 20+ автоматически проходит все проверки.

Если Мастер выбрасывает *больше* лояльности наемника, то он проваливает проверку и действует в своих собственных интересах. Проваленная проверка *не всегда* означает полное предательство - здесь все зависит от ситуации. Это просто значит, что он подвел своих нанимателей. Он может раскаяться и принести извинения; в зависимости от того, как захочет Мастер (и на сколько хватит его актерских способностей). Если наемника с лояльностью 16+ простили - не имеет значения, наказали его или нет - то его изначальная лояльность повышается на 1.

Проверка лояльности может быть изменена особыми обстоятельствами. Крутая взятка от противника, например, даст большей части наемников минусы проверке на лояльность.

Мастер всегда решает когда необходима проверка. Это зависит от наемника. Для ветерана



«смертельная опасность» - это не страшнее, чем любое из предыдущих сражений. Он не испугается при виде орка - или даже банды орков. Но проверка лояльности может понадобиться, если ему прикажут сражаться с драконом!

собственностью владельца. Его лояльность автоматически равняется 20. Вам не нужно делать проверок на лояльность; он не станет колебаться, даже если вы прикажете ему пойти на смерть.

Делайте проверки на лояльность для рабов так же, как и для любых других наемников. Добавьте к лояльности +1 или +2, если они в такой ситуации, где некуда бежать!

### Проблемы с законом

Когда персонажи, владеющие рабами, приходят туда, где рабство запрещено законом, то им придется избавиться от рабов или скрыть факт рабства. В нерабовладельческих регионах отношение к рабству будет различным. Могут быть следующие варианты: можно владеть рабами, но запрещается торговать ими; иноземцам, проходящим через данную территорию, разрешено владеть рабами,

но запрещается если это постоянно; рабство полностью под запретом.

Творческий Мастер может придумать другие законы и обычаи, касающиеся рабства. Например, в данном регионе представители одной расы могут быть рабами, а других - нет. Могут существовать способы, с помощью которых раб способен получить свободу. Рабам даже может быть разрешено иметь собственность и выкупаться на свободу.

## ДРУГИЕ ПЛАНЫ СУЩЕСТВОВАНИЯ

Кампания может проходить в нескольких игровых мирах, вместо привязки к одному. Это делает возможным использование идей, не очень подходящих для кампании, не без путешествий между мирами. Например, ИП могут побывать в нескольких совершенно разных сеттингах в процессе одного приключения, и мир - по крайней

мере один - может стать *остановкой*, если кампания внезапно остановится.

Многомирные кампании сильно увеличивают возможности игровых. Они испытывают несколько сеттингов и жанров, *играя одними персонажами*. Когда они устают от одного мира, Мастер просто перемещает их в другой. Это может дать

застрявшей кампании новую жизнь.

Однако такие кампании увеличивают нагрузку на Мастера. Вместо подробной проработки *одного* мира, ему приходится работать сразу над *несколькими*. Ему также придется определять ответы на вопросы переходов между мирами, что может быть не менее затруднительно, чем создание мира!

### Изменения лояльности

Лояльность может измениться (временно или навсегда) благодаря различным факторам:

**Повышенная оплата:** +1 к лояльности наемника за каждые 10% сверх обычного заработка, будь то деньги или часть добычи. Лояльность сохраняется в течение месяца после того, как он последний раз получил дополнительную оплату. (Это также влияет и на рабов, если им позволено иметь собственность.)

**Серьезная опасность:** каждый раз, когда наемник, не являющийся бойцом, попадает в боевую обстановку, сделайте проверку его лояльности. Проваленная проверка означает, что его лояльность на неделю уменьшается на 1. Повторение таких ситуаций может сделать эффект постоянным.

**Спасение:** если игровые персонажи ставят под угрозу свои жизни (или успех своей миссии) ради спасения наемника, сделайте за него бросок на реакцию с +3 или больше, в зависимости от того, как его спасли. Результат «Хорошая» или лучше означает, что наемник очень благодарен, и его лояльность становится равна результату данного броска или остается такой же, какой была изначально, в зависимости от того, что *выше*. Если один из ИП был серьезно ранен или убит, пытаюсь спасти наемника, Мастер может дать даже постоянную премию к лояльности сверх этого!

**Способности нанимателей:** лояльность «постоянного» наемника может измениться на 1 в конце приключения, в зависимости от того, как себя проявила партия. Проваленное задание может заставить лояльность уменьшиться; большой успех может вызвать повышение лояльности. Этот модификатор постоянен.

**Срок службы:** после каждого года службы делайте проверку лояльности. Пройденная проверка означает, что лояльность наемника увеличилась на 1. Таким образом, преданные наемники становятся лучше, а плохие могут не сильно измениться.

## ПУТЕШЕСТВИЕ МЕЖДУ МИРАМИ

Одна из основных целей создания GURPS – позволить игрокам побывать в нескольких игровых мирах, не заставляя их учить каждый раз новые правила.

Игрок может участвовать в нескольких различных кампаниях, каждая в своем месте и времени, и играть разными персонажами в каждой из них. Каждый персонаж остается в своем собственном мире. Но персонажи также могут перемещаться из одного игрового мира в другой. Это может случиться тремя способами:

1. Игрок может разработать персонажа для одного игрового мира, и перенести его в другой. Примером может быть средневековый волшебник, заброшенный заклинанием на тысячи лет вперед – во вторую мировую.

2. Целая кампания может перемещаться из одного мира в другой. Например, группа – экипаж межзвездного корабля. Они терпят крушение на примитивной планете. Пока они не найдут космолет на другой половине планеты, им придется жить в 12-м веке!

3. Кампания может изначально включать несколько игровых миров, и иметь способы перехода между ними. См. *Другие планы существования*.

### Различия в мирах

Как правило, чем более различаются миры, тем труднее ИГП перемещаться между ними по желанию. Значительные различия могут заключаться в следующем:

- Магический и технологический мир
- Очень неразвитый и очень высокотехнологичный
- Мир, преимущественно или полностью населенный людьми и мир, где существует множество рас.
- Разрушенный войной, пораженный чумой мир и мирная, спокойная земля.
- Фэнтезийный и исторический, «реальный» мир.

Впрочем, любое или все эти различия могут существовать даже на одной планете! Но они не могут оказаться за углом.

Аналогично, Мастер должен сделать переходы между несовместимыми мирами *сложными*. Это достигает эффекта, довольно редкого в играх; улучшая и реализм, и играбельность. Игроки

оценят то, что «изменения правил» наступят только после предупреждения.

Возможными препятствиями в междумирном путешествии могут стать даже обычные географические барьеры: высокие горы, широкие океаны, бесплодные пустыни или пустоши, заболоченные джунгли и т.д. Волшебные барьеры тоже возможны, как и враждебные земли, преграждающие путь. Мастер может даже расположить миры *буквально* в разных мирах. Проблему с межпланетными путешествиями на низких ТУ решить не просто, но могущественная магия может почти все. Разумеется, магия такой силы редко вручается ИГП.

### Альтернативные Земли

«Альтернативная Земля» – миры, похожие на Землю... но чем-то отличающиеся. Отличия могут быть незначительными (изображение Кеннеди на десятицентовике), внушительными (Кеннеди – Король Западного Полушария) или невероятными (Земля населена разумными ящерами, но культуры, языки и политика остались теми же).

«Разумная» альтернативная история иногда называется *параллельными мирами*. Разработка параллельных миров – серьезный вызов для интеллектуальных способностей. Один из способов – выбрать одно историческое событие и спросить: «А что, если это изменить?». Что, если Линкольн выжил? Что, если Чемберлен встал на сторону Гитлера? Что, если Эрик Рыжий погиб в схватке в 16 лет?

Как Мастер, вы можете придумать любую альтернативную Землю. Вы можете установить так много отличий, как вам будет угодно. Но будет интереснее, если вы рассмотрите логичные последствия одного изменения. Выберите одно историческое событие – значимое или незаметное – и спросите себя: «Что, если все пошло *по-другому*?»

В главе 20 вы сможете найти целый сеттинг, построенный на альтернативных Землях.

### Виртуальные реальности

*Виртуальная реальность* («Виртуальность») – искусственный план существования, созданный высокотехнологичным оборудованием. Большинство из советов, данных для многомировой кампании, подойдут и для высокотехнологичной кампании, где существует «киберкосмос», где ИГП могут получать задания и непрямым образом взаимодействовать с реальным миром.

Мастер должен быть готов встретиться и с другой проблемой. Многие игроки не видят большого смысла в том, что они будут долго трудиться для достижения цели в одном мире, если их труды пропадут даром при перемещении кампании в другой мир. Это может привести к отсутствию погружения, которое может разрушить удовольствие от игры. Предотвратить это можно, создав сценарий, распространяющийся на несколько миров, что добавит кампании целостности... но еще больше увеличивает объем работы.

Любой Мастер должен знать пределы своего времени и способностей, и периодически советоваться с игроками. Это еще более важно для Мастеров, ведущих межмирную кампанию.

## ТИПЫ РЕАЛЬНОСТЕЙ

В междумирной кампании могут существовать миры различных типов. Они часто называются «планами существования» (или просто «планами»), «измерениями», «реальностями», «землями», или «универсумами», чтобы можно было

отличить их от дальних областей или планет в том же физическом мире, которые тоже иногда называют «игровыми мирами»

### Физические реальности

Это планы существования, которые путешественники могут реально посещать – как физически, так или духовно – практически как побывать в другой стране или планете. Определяющая черта таких миров – то, что посетители во время нахождения там пребывают в физическом теле. Это может быть их обычное тело... или «духовное»,

материальное только в пределах этой реальности.

Наиболее распространенный вариант физической реальности – *альтернативный мир* (также называемый «альтернативной историей»). Это почти то же самое, что и домашний мир ИП, но в этом мире история была изменена в определенной точке, что привело к образованию иной реальности (см. *Альтернативные Земли*, с.520).

Почти так же обычны и *зеркальный мир*. Зеркальные миры выглядят идентично родине ИП, но похожестя лишь внешняя. Ни одна разумная последовательность исторических изменений не сможет объяснить различия! Хороший пример – мир фей: он выглядит очень похожим на наш, но является магическим миром, где правят могущественные духи. Другой хороший пример – «злая параллель». Многие вещи похожи, но личности и даже правление – «противоположны»: республики становятся диктатурой, святые – проклятыми и так далее.

Некоторые из физических реальностей могут оказаться еще более чуждыми. В лучшем случае они будут отличаться как чужие планеты в нашем мире. В худшем же они могут подчиняться совершенно другим физическим законам. Возможно, человек там вообще не может выжить!

### Взаимосвязанные планы

Два или несколько планов существования могут взаимопроникать друг в друга, когда одна местность в одном мире соотносится с подобным местом в другом. Такие миры обычно *отличаются* друг от друга, а их жители не видят жителей других взаимопроникающих миров – хотя некоторые одаренные люди, медиумы или ясновидящие, могут иметь способность воспринимать одновременно более одной реальности. Возможно, даже и обычные люди могут иногда увидеть жителей других планов, но считают их призраками.

Это обычный способ представить миры «снов», «духов» или «призраков» в фантастике. Посетители таких планов обычно никуда на самом деле не отправляются – просто изменяют свое восприятие.

### Фазы

*Фаза* не является каким-то местом – это просто невидимое подизмерение одной реальности. В отличие от взаимопроникающих планов, она не отличается от своей основной реальности; она просто представляет отличающуюся от стандартной «длину волн», физическую или сверхъестественную.

Основной способ использования таких миров в фантастике – дать героям возможность быстро пройти через дыру, соединяющую две местности в пределах одной физической реальности.

Пример фазы – состояние эфирности, позволяющее обладателям Нематериальности (с.62) проходить сквозь материальные преграды. Другой пример, часто встречающийся в научной фантастике – *гиперпространство*: «космос», в который могут проникать космолеты с гипердвигателями и перемещаться быстрее скорости света.

### Пустота

*Пустота* окружает физические реальности почти так же, как глубокий космос окружает звезды и планеты. От взаимопроникающих планов пустота отличается тем, что касается реальности, *не* проникая в нее. Отличия от фазы заключаются в том, что пустота является не подизмерением одной реальности, а «над-измерением», окружающим и объединяющим *все* реальности.

Подобно океанам и глубокому космосу, пустота в фантастике – это инструмент, служащий в основном одной цели: в нем происходят путешествия – в данном случае, *межпланарные*. Например, популярная интерпретация «астрального» плана – пустота, через которую странники, использующие магию или псионику, должны пройти, чтобы попасть в другие реальности.

## ПЛАНАРНАЯ КОСМОЛОГИЯ

Мастер должен определить не только то, какие планы существуют – количество и их вид – но и то, *как они взаимодействуют*. Вариантов существует бесчисленное множество! Ниже приведены некоторые из самых популярных.

### Миры в мирах

В этой модели реальности упakovаны одна в другую – как слои лука. Альтернативные миры или взаимодействующие планы могут существовать на более-менее равных уровнях в этой иерархии, но наиболее важные события в кампании всегда будут включать переходы вверх или вниз, а не по одному уровню.

Эта структура позволяет Мастеру скрывать одни тайны в других, и объяснять существование многих сверхъестественных существ и сил: «Они пришли из высших миров». В результате такой вариант очень хорош для кампаний с несколькими мирами, имеющих серьезную долю сверхъестественного.

*Пример*: фэнтезийная кампания проходит в относительно обычной физической реальности – миром с горами, океанами, звездами в небе и т.д. «Внутри» этого мира размещена фаза, называемая Эфирным планом, дающая возможность использовать магические эффекты телепортации и прохождения сквозь стены. Окружает физический мир внутренняя пустота: Мир Духов, реальность призраков. Мир духов *не* проникает в физический мир; это слой, который должны пересечь души умерших (и могущественных магов!), чтобы достичь внешней пустоты – Астрального плана. Астральный план, в свою очередь, позволяет пройти на «физические» реальности демонов, богов и других высших существ.

### Параллельные миры

В этом варианте считается, что физические миры соприкасаются друг с другом вплотную. Большинство из них – истинные альтернативы, но некоторые могут оказаться просто зеркальными мирами. Некоторые миры могут быть даже настолько плотно прижаты друг к другу, что будут частично перекрываться. Определяющая черта – то, что не существует никаких планов существования внутри, между или вокруг этих миров. Все реальности находятся на одном уровне, и путешествие заключается в прямом перемещении, в отличие от перехода по каким-то промежуточным измерениям.

Такая структура миров лишает мистических путешествий, ускользает процесс путешествия, и предлагает рациональное объяснение странных событий («призраки» – просто обитатели необычайно близких миров, а «демон» – уродливые межпланарные путешественники, и т.д.). Эти особенности делают такой вариант привлекательным для научно-фантастических кампаний, основанных на междумирных путешествиях и торговле.

Эта структура концептуально проста, но Мастер может сделать ее настолько запутанной, как только пожелает. Путешественники, возможно, смогут посетить только «соседние» миры... и удовлетворительное объяснение «соседних» может превзойти все усилия ученых. Посещение некоторых миров может занять несколько прыжков, некоторые миры могут иметь вид кольца или других простых фигур, но вместо этого Мастер может указать настолько сложную форму, что люди и лучшие компьютерные системы попросту не могут составить карту. Используйте воображение!

## Объединение

Мастер может использовать любое количество вариантов. Например:

- Начать с обычной иерархией реальностей, как описано в разделе *Миры в мирах*, но на определенных уровни иерархии поместить параллельные миры.
- Использовать соседствующие друг с другом миры как *параллельные миры*, а некоторые из этих «миров» сделать не просто физическими реальностями, а полноценными многослойными структурами измерений.
- Вложить в некоторые – или все – миры сеттинга любое количество различающихся фаз (например, каждая физическая реальность может иметь свои собственные гиперпространство и эфирный план).

## МЕЖПЛАНАРНЫЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Многие истории, использующие множественные миры подразумевают, что путешествие между этими мирами – путь в один конец: неудачливые (или удачливые!) странники каким-то образом попадают в дыру между мирами. Но *обычные* переходы – интересная возможность, поскольку позволяют изучать, использовать, и возможно, завоевывать целые миры. В этом случае наиболее важным будет ответить на вопрос: «Как приключенцы туда попадают?»

### Мгновенное и длительное путешествия

Переход в другой мир может заключаться в «Бах! И ты там!»: герои просто используют заклинание, нажимают кнопку, проходят под холмом и т.д. Или же он может быть длительным, сравнимым с морским или космическим путешествиям. Оба эти варианта имеют свои за и против.

Мгновенное путешествие – как в преимуществе Прыгун (с.64) и заклинании Планарное перемещение (с.248) – позволяют быстрое, перескакивающее из мира в мир действие, когда герои и их враги сталкиваются и сражаются во многих мирах. Однако, некоторые игроки этим способом могут попытаться *сбежать* от врагов (а также Долгов, Службы и т.д.), убивая драматичность, а не добавляя ее. Этот метод путешествий также поощряет оживленную межпланарную торговлю, которая очень интересна... пока не разрушает экономику кампании. В общем, если межпланарная торговля очень быстрая,

Мастер должен ввести способы ее ограничить, введя риск (например, неприятные последствия проваленного Планарного перемещения), ограничения на вес, который могут унести герои, и объяснить, что некоторые альтернативные миры *опасны*.

Если межпланарное путешествие занимает время, Мастер должен определить, сколько времени проходит, и скорость течения времени относительно родного мира ИП. Основное преимущество таких способов перемещения – то, что путешествие само по себе может стать приключением. Недостатком же будет то, что кампания может сильно затормозиться в это время. Многим игрокам наскучивают длительные поездки к цели. Если Мастер использует этот вариант, он должен быть готов обыгрывать каждое путешествие, или позволить ИП потратить время на полезные длительные занятия – учебу, изобретения или чародейство.

*Наиболее важным будет ответить на вопрос: «Как приключенцы туда попадают?»*

### Физическое путешествие и проекция

Межпланарные странники зачастую посещают иные планы мироздания лично, но это не единственный вариант. Они могут посещать другие реальности мысленно или духом.

Физическое путешествие (телепортация между мирами, перемещение на транспортных средствах и т.д.) позволяет Мастеру использовать для подталкивания кампании классические «зацепки» вроде денег или физической опасности. Это также сохраняет место на бумаге: ИП в новом мире имеют те же способности и снаряжение, что и в своем родном. Однако, физическое перемещение позволит ИП попросту избежать последствий своих действий – полностью исчезнув вместе со всей своей ношей. Кроме того, это открывает возможности *commodities* торговли, что может привести к нежелательным эффектам на экономику. Мастер должен позаботиться о противниках, способных последовать за ИП куда бы те не пошли, и наложить жесткие ограничения на материальные ценности, которые могут взять с собой путешественники (например,

«Вы появляетесь обнаженными»).

Проекция подразумевает посещение других планов в виде ментального тела или духа, оставляя тело на месте. Это решает многие из проблем Мастера в кросс-мировой кампании. Что принадлежит этому миру – *остается* в нем. Единственная вещь, перемещающаяся из мира в мир – информация, которую Мастер может легко контролировать. Однако, есть и два недостатка. Во-первых, Мастер должен вести записи как для физического тела ИП, так и для его проекции. (Мастер, конечно, *может* просто заявить, что проекция абсолютно идентична оригиналу, но лишиться эффектного и интересного инструмента.) Во-вторых, игроки могут почувствовать, что другие миры – «нереальны», и соответственно себя повести. Решение – позволить им это... а затем дать почувствовать последствия этих действий в «реальном» мире!

### Способы путешествий

Наконец, Мастер должен определить действительный механизм, используемый для межпланарных путешествий. Вариантами могут быть:

*Артефакты:* межпланарное сообщение зависит от магических, псионических, сверхнаучных или антинаучных устройств. Существует бесконечное множество возможностей – от гипердвигателей и паракронотранспортеров до магических зеркал и каменных кругов. Укажите, переходит ли артефакт на другой план или просто отправляет их туда – и подходит ли он для обратной дороги!

*Правильное время, правильное место:* Любой может попасть на другие планы, но только при определенных обстоятельствах: во время сна, по определенным дням года («Когда звезды выстроятся в нужное положение!», в определенных местах («полые холмы» из мифов про фей, или червячный переход в глубоком космосе), и так далее – а возможно, несколькими из этих способов.

*Особые силы:* чтобы проникнуть в другой мир, путешественникам потребуются определенные преимущества (Прыгун), магические заклинания (Планарное перемещение), или подобные способности. Чтобы предотвратить вероятность того, что ИП воспользуется этими силами и бросит остальных, Мастер должен потребовать наличия этих способностей у *всех* ИП, либо убедиться, что у этого персонажа достаточно сил, чтобы взять всех компаньонов (и игрок достаточно ответственен для этого).

# Глава двадцатая

# БЕСКОНЕЧНЫЕ МИРЫ

calenur, milit



2027-й год. Земля будущего, известная как Хоумлайн (Homeline) открыла сотни альтернативных Земель. Она также находится в состоянии необъявленной войны с другой цивилизацией путешественников между мирами... но это, возможно, меньшая из ее проблем!

Добро пожаловать в Бесконечные миры.

Бесконечные миры – пример игрового сеттинга. Но это и нечто большее. Это каркас, позволяющий игрокам создать персонажа почти любого типа, и облегчающий Мастерам вождение межжанровых приключений.

Мироздание Бесконечных миров – совершенно необязательное. Мастера, не желающие разрешать путешествия в другие измерения,

могут свободно запретить его. Не всем нравятся адские маги, сражающиеся с супер-солдатами нацистов. Хотя неизвестно как бы это выглядело.

Многие миры уже открыты; множество других – изолированы. ИП могут начинать игру, совершенно не подозревая о наличии других измерений, но в определенный момент (возможно, после

месяцев или даже лет игры) они узнают, что их мир – лишь один из многих. Они находят способы путешествий в другие миры – или оказываются вовлечены в сюжет нескольких измерений, и заканчивают свою прежнюю карьеру, вербуясь в Патруль Бесконечности...

И все меняется.

# КАМПАНИЯ

В 1995 году доктор Пол Ван Зандт, профессор физики, построил первый действующий парахронный проектор, и используя его, попал в параллель (timeline), ныне известную как Земля-Бета, или просто Бета. Он утаил это открытие и продолжил эксперименты.

Шесть месяцев спустя, после таинственного пожара, уничтожившего его лабораторию в Дартмуте он отказался от преподавания и основал «консалтинговую» фирму.

По сути, Ван Зандт просто освободил свои дальнейшие эксперименты от надзора академии – или Департамента Обороны, который

## Бесконечные миры, бесконечное богатство

финансировал его первый проект. В течение следующих шести лет он разрабатывал свои теории, открыл еще 23 мира и лично посетил шесть альтернативных Земель. Также он тайно нанял нескольких доверенных помощников, которые в дальнейшем образовали ядро Инфинити Анлимитед (Infinity Unlimited). И наконец, он основал Уайт Стар Трейдинг (White Star Trading), мировую торговую корпорацию, для финансирования дальнейших экспериментов.

В феврале 1998 года Ван Зандт попал на первые полосы газет, опубликовав результаты – и зарегистрировал Инфинити Анлимитед, с подчиненными фирмами Уайт Стар Трейдинг, Парахронные Лаборатории (Parachronic Laboratories) и Инфинити Девелопмент (Infinity Development). Кроме того, Ван Зандт предложил запатентовать свои разработки, чтобы любое правительство или корпорация заинтересовались перемещением между мирами.

## СЛОВАРЬ БЕСКОНЕЧНЫХ МИРОВ

**Альтернатива (alternate):** любая параллель, за исключением оригинальной Земли. Также см. «Альтернативные миры».

**Якорь (anchor):** Эхо, которое не испытывает квантового сдвига при «изменении истории».

**Бэйнсторм (banestorm):** природное явление, перемещающее материю между мирами.

**Центрум (Centrum):** враждебная цивилизация, обладающая способностями путешествовать между мирами. «Центран» - уроженец или агент Центрума.

**Транспортёр (conveyor):** самоходное устройство для перемещения между альтернативными мирами.

**Кавентри (Coventry):** альтернативный мир, использующийся Патрулем Инфинити в качестве тюрьмы для всех – как для уроженцев Хоумлайна, так и для пришельцев – кто слишком много знает.

**Эхо (echo):** альтернативный мир, который идентичен – или кажется таковым – нашему, но на более ранней точке истории.

**Стиратель (eraser):** препарат, воздействующий на память, используется И-полицией для сохранения тайны перемещения по мирам.

**Адская параллель (hell parallel):** альтернативный мир, пострадавший от природной или техногенной катастрофы, сделавшей его непригодным для жизни. В более широком смысле – любой по-настоящему плохой мир.

**Местный (homeboy):** любой уроженец данного мира.

**Хоумлайн (Homeline):** исходная Земля.

**И-полицейски (I-Cop):** агент Службы вмешательства Патруля Инфинити.

**Патруль Инфинити (Infinity Patrol):** вооруженный отдел организации Инфинити анлимитед.

**Инфинити анлимитед (Infinity Unlimited):** частная организация, монопольно контролирующая парахронотехнику, и предоставляющая доступ к альтернативным мирам.

**Интермир (Interworld):** центральный эквивалент Патруля Инфинити.

**Узловой портал (nexus portal):** «естественный» путь между альтернативными мирами.

**Иномир (outtime):** любой мир, за исключением оригинального Хоумлайна.

**Иномирец (outtimer):** любое существо из альтернативного мира.

**Парахроника (parachronics):** наука о альтернативных мирах. Если конкретнее – наука о причинах существования альтернативных миров и возможности перемещения между ними.

**Парахронозоид (parachronozoid):** существо с природной способностью к перемещению по мирам, обычно оставляющее портал или проход за собой (те, которые прохода не оставляют, почти не обнаруживаются).

**Параллель (parallel):** альтернативный мир, отличающийся от нашего только тем, что его история пошла по другому пути (иногда – по совершенно другому). «Близкая параллель» возникает вследствие изменения одного определенного события.

**Проектор (projector):** устройство, отправляющее транспортер по Кванту.

**Квант (quantum):** «энергетический уровень» восьмимерного пространства, содержащий множество альтернативных миров. Уровни Квантов часто сокращаются, например, K7 для Кванта 7.

**Разрушение реальности (reality quake):** парахронный сдвиг, уничтожающий некоторые или все альтернативные варианты истории после нового.

**Секрет (The Secret):** факт того, что технологическое перемещение между мирами возможно. Иномирцы этого знать не должны, если они не нанимаются в Инфинити или Интермир.

**Нить времени (timeline):** еще одно название для альтернативного мира.

**Странная параллель (weird parallel):** альтернативный мир, очень подобный нашему, но имеющий серьезные отличия, которые делают его невероятным (например, мир, где разумные рептилии говорят на английском).

**Точка zero (zero point):** термин для обозначения места, которое было «стёрто» - правильно настроено – для безопасного переноса транспортера между двумя определенными мирами.

Естественно, правительства были не согласны с этим. Конгресс США немедленно национализировал и классифицировал все паракхронные технологии. Правительства Японии, Европы, Китая и России требовали их интернационализации и контроля.

На следующий день Ван Зандт посетил закрытое заседание Совета Безопасности ООН. Никто не знает, что он там говорил, но мировые державы приняли его предложение... с определенными ограничениями.

Инфинити Анлимитед стала корпорацией, ее формальными партнерами – постоянные члены Совета Безопасности ООН. Ван Зандт сохранил свой пост генерального директора, но Совбезом были назначены другие члены правления. Устав Инфинити Анлимитед был переделан для сохранения собственного контроля над базовыми технологиями.

Ван Зандт одержал ключевую победу – почти незамеченную в то время – когда положил конец спорам о финансировании корпорации, порекомендовав сделать Инфинити Анлимитед преимущественно самофинансируемой: после организации стартового капитала она будет получать прибыль от лицензирования паракхронотехники. Многие политики были довольны, что корпорация не будет тягивать на себя ограниченные фонды ООН, и посчитали, что это послужит ограничению силы организации. Немногие члены ООН тогда оценили истинный потенциал тайны паракхронных технологий:

**Бесконечные миры, бесконечные богатства.**

Инфинити также создала собственную службу безопасности, которую Ван Зандт назвал «Патруль Инфинити». Изначально малочисленная, ограниченная персоналом группа разведки и освоения Инфинити, со временем приобрела внушительную силу и значение.

Потребовалось время, чтобы осознать экономические и политические последствия, но открытие факта, что Земля существует в потенциально бесконечном множестве альтернативных миров потрясло основы человеческих убеждений. Наука, религия и даже природа личности были поставлены под сомнение. Однако некоторые люди быстро адаптировались (другие до сих пор не привыкли) и увидели новые воз-

можности. Вскоре группы отважных исследователей обшаривали разные измерения, во главе со Службой вторжения (Penetration Service) Инфинити Анлимитед: элитные «разведчики времени», нанятые корпорацией для опасных миссий первичной разведки. Торговля открыта с десятками миров. Открыт приток природных ресурсов из нетронутых залежей необитаемых альтернативных миров.

В мире, названном «Хоумлайн» окружающая среда начала восстанавливаться, поскольку чудовищные индустриальные свалки – и наиболее опасные и вредные для природы отрасли – были перемещены в мертвые миры, уже пораженные человеческими руками.

Политические интриги продолжались... но экономика Хоумлайна уже не страдала от нехватки средств.

Ванн Зандт немедленно подал в отставку. «Я хочу посвятить остаток своей жизни путешествиям и обучению» – заявил он, – «И никогда больше не прикаснусь к паяльнику.»

Некоторое время спустя стало казаться, что образовалась утопия – по крайней мере для Хоумлайна.

А потом из многомерного яблока выглянул червь: Центрум, другая культура, путешествующая между мирами, имеющая собственные взгляды на то, как должна выглядеть утопия.

Внезапно бесконечные миры превратились в бесконечные проблемы...

## ДОГОВОР О МЕЖМИРЬЕ

Договор о Межмирье был ратифицирован большинством (но не всеми) государствами-членами ООН. Он представляет компромисс между интересами крупных и небольших государств – и между экономическими интересами (главный из которых – непростой альянс Ван Зандта и США) ООН и чиновников государств. Договор создал основу для предотвращения «нео-колониального» пика, ограничения способности правительств в размещении военных сил в других мирах, и разрешает (но регулирует) коммерческое использование определенных миров, предотвращая межкультурные катастрофы.

Наиболее значимый эффект договора – централизация большей части силы в пределах Инфинити Анлимитед, что обеспечивает систему сдерживания и противовесов и дает Совету Безопасности ООН – и в меньшей степени Генеральному секретарю ООН – определенную степень контроля.

Он работает... по крайней мере, большую часть времени.

## ТЕМНАЯ СТОРОНА ИНФИНИТИ

Как именно Ван Зандт убедил мировые державы принять (в основном) его предложения – один из «величайших секретов» сеттинга Бесконечных миров. Вот некоторые из вариантов:

*Конспирация:* Инфинити Анлимитед – инструмент тщательной, беспощадной конспиративной организации, контролирующей силы на протяжении веков. Расцвет Инфинити – кульминация сотен лет подготовки. Но кто победит? Контролируют ли корпорацию *иллюминаты*?

*Угроза из-за границ времени:* мировые лидеры уступили потому, что так сказал им Ван Зандт. Они скрыли это во избежание паники, но могла случиться утечка информации. Как бы то ни было, очевидно важно, что человечество распространилось в многих мирах. Если Мастер желает ввести «новую силу», вторгшуюся в гипер-пространство, для этого существует большое количество возможностей.

*Бог из парамашины (Deus Ex Paramachina):* что, если Ван Зандт – нечто большее, чем мы видим? Может быть, он пришелец из другого, более развитого времени? Или удалившийся от дел странствующий бог? Жулик-техномант, изгнанный из Четырех Миров? Кажется странным, что Инфинити и Центрум разработали паракхронную технологию практически одновременно. Может, так и было задумано. Если так, кто ответственен за это? Возникло противоречие *целей*, или что-то пошло не так? Может быть, Центрум предполагался как союзник Инфинити...

# БЕСКОНЕЧНОСТЬ МИРОВ

Инфинити известно о нескольких сотнях альтернативных миров, расположенных в 8-мерном пространстве в порядке, кажущемся предсказуемым. Эти миры разделены между несколькими различными «энергетическими уровнями», квантами (quanta). Попасть в миры одного квантового уровня легко, выйти за пределы своего кванта – трудно.

Хоумлайн располагается в Кванте 5 (K5). Инфинити может достаточно легко достигать K4 и K6, а K3 и K7 – с трудом. K2 и ниже и K8 и выше полностью недостижимы. Центрум находится в K8. Они могут легко попадать в K7 и K8, и с трудом в K6 и K10. Они не могут попасть в K5 и ниже или K11 и выше.

Известные миры располагаются следующим образом:

*Квант 2 и ниже: неизвестно!*

*Квант 3: 39 известных Земель.*

*Квант 4: 89 известных Земель.*

*Квант 5: 68 известных Земель, включая Хоумлайн и Земля-Бета.*

*Квант 6: 379 известных Земель.*

*Квант 7: 126 известных Земель.*

*Квант 8: 45 известных Земель, включая Центрум.*

*Квант 9: 43 известных Земель.*

*Квант 10: 52 известных Земель.*

*Квант 11 и дальше: неизвестно!*

Парахроники согласны в том, что должно существовать *бесконечное* множество альтернативных миров, хотя большинства из них достичь невозможно. Споры идут в основном по поводу *ширины* бесконечности. Ни Хоумлайн ни Центрум не обладают технологиями, позволяющими достичь бесконечного числа миров. Но они есть... где-то.

Совершенно определенно в любом из квантов, доступных для Инфинити и Центра, *существуют* еще не открытые миры. После первых 10 лет исследования темп открытия новых миров замедлился до примерно 10 штук в год.

Распространенное заблуждение по поводу «бесконечности миров» - то, что где-то *должны* существовать все возможные варианты альтернативных миров.

Разумеется, это может быть правда; до тех пор, пока Инфинити не обнаружит все возможные вероятности, опровергнуть это невозможно. Но если даже существует бесконечное множество миров, есть вероятности, которые не существуют. Как сказал один физик: «Вы можете иметь бесконечное количество яблок и ни одного апельсина.»

## КЛАССЫ АЛЬТЕРНАТИВНЫХ МИРОВ

Служба вторжения (Penetration Service) Инфинити классифицирует альтернативные миры следующим образом:

### Пустой

В этом мире не существует разумной жизни. Использование возможно без ограничений. Обычные способы включают колонизацию (обычно только самые лучшие миры), индустриализацию (большая часть плохих миров), охотничьи резервации (включая *доисторические*) и исследование (целая временная параллель объявляется зоопарком, научной станцией и т.д.). «Миры-катастрофы» тоже иногда используются, но в основном как свалки; другие зарезервированы для научных исследований.

### Эхо

Земля в этих параллелях, расположенных в Кванте-6, почти не отклонилась от «известного» хода истории, но не настолько, чтобы оставаться историей Хоумлайна. Эти миры открыты для осторожного, неагрессивного исследования и туризма – но если «история изменится», они сдвигаются в кванте и становятся обычными параллелями. Центрум пытается сделать именно так, по их программе рекомендуется перемещать миры ближе к своим родным измерениям.

### Параллели

Земля в этих мирах в какой-то период отклонилась от «известного» развития истории. Центрум проникает в большую часть таких миров, пока позволяет время и возможности. Торговля, исследование, завоевание и т.д. проходят без риска сдвига по квантам.

Основная задача Хоумлайна в этих мирах – «благоклонное направление» во избежание войн, особенно войн с использованием оружия массового поражения, и иногда менее доброжелательное – для избежания изобретения парахроники. С этим многие несогласны, но никто никогда не мог привести полной альтернативы, кроме как криков «руки прочь». И идея, например, не вмешиваться в параллельный мир, где Гитлер отдает приказ на работу Дахау, это слишком.

### Якорь

Якорь подобен типу «Эхо», но более стабилен. Никто точно не уверен, почему – некоторые теории говорят, что квантовые якоря имеют «оригинальные» альтернативные миры, от которых отделились. Первый якорь был обнаружен, когда серьезное вмешательство в некоторых мирах K6 не привело к квантовым сдвигам.

Полдюжины якорей, расположенных в K7 – поля жестоких сражений, поскольку если нет опасности сдвига по кванте, война параллелей может идти совершенно открыто.

## БЛИЗКИЕ ПАРАЛЛЕЛИ

«Близкая параллель» - мир, очень похожий на Хоумлайн в определенном исторический период, но с небольшими отличиями. Примеры:

*Земля-бета (Earth-Beta):* первая открытая параллель. По большей мере напоминает Хоумлайн в 2004 году, но тайна перемещения между параллелями не открыта.

*Чероки (Cherokee):* в этом мире сейчас 1930-е годы, нация Чероки оказалась сильнее и пережила завоевание Англиков. Когда в Оклахоме была найдена нефть, Чероки сохранили эту землю и богатства – Биг Ойл сейчас принадлежит индейцам.

*Холли (Holly):* мир-мечта любителей музыки. Планы Buddy Holly удалась; в этом мире сейчас 1989 год, Holly и Ritchie Valens продолжают выступать (Big Bopper умирал в политику и сейчас входит в Конгресс.) Некоторые другие звезды прожили менее разрушительную жизнь и остались живы, но Элвис все равно умер. Monkees стали супер-группой, в их составе - Stephen Stills.

### Какой из них наш?

Очевидно, что Хоумлайн – не «наш» современный мир: решающее изменение – открытие парахронотехнологий в 90-х. Однако исследователи Инфинити открыли несколько Земель раннего 21-го века, всего лишь на несколько десятилетий отличающихся от Хоумлайна, отделившихся благодаря отсутствию парахроники. Совершенно определенно существуют и другие подобные миры. Поскольку эти миры обладают технологиями, лишь на несколько

лет различающихся от технологий Хоумлайна, за ними установлено скрытое наблюдение. Если Мастер пожелает, *любая* из этих близких параллелей может оказаться «нашим миром, нашими временами» - или быть очень близкими к ним.

### Где я?

Для путешественника по времени существует возможность встретить альтернативную версию самого себя (иногда старше или моложе), проживающую в одной или нескольких близких параллелях. Это дает возможность освоения и замещения, но существует риск, что чувства или самолюбование приведут к отвлечению странника от своих целей и нарушению всяких правил, чтобы помочь или иначе повлиять на «другого себя».

## ДАЛЬНИЕ ПАРАЛЛЕЛИ

Эти миры *сравнительно* более отличны, чем ближние параллели. Вот несколько примеров (если не указано иначе - Квант 5):

*Атилла (Attila)*: вторжение монголов в Европу уничтожило исламскую и западную цивилизации. Евразия и северная Африка представляют собой леса и равнины под управлением воинственных кочевых племен. В Японии и Южной Америке существуют и урбанизированные цивилизации.

*Кемпбел (Campbell)*: редактор научной фантастики Джон Кемпбелл в начале своей карьеры погиб в автокатастрофе. В результате многие фантасты так и не раскрыли свой талант, и жанр научной фантастики не продвинулся дальше космической оперы. Как следствие это уменьшило количество молодежи, заинтересованных наукой и инженерией, и научные разработки застыли на уровне конца второй мировой войны.

*Конволлис (Cornwallis)*: 1984 год. В Америке революция была подавлена, и не произошла во Франции. Мир ТУ6, управляемый консервативными аристократическими монархиями... но назревает новая революция.

*Гинсбек (Gernsback)*: «техноутопия» ТУ (6+2). Никола Тесла женился на Энн Морган, дочери промышленника Дж.П.Моргана. При поддержке капиталов Морган гений Теслы изменил мир множеством изобретений - вроде передачи энергии без проводов. Современная электроника и транзисторы так и не появились... но распространена атомная энергия,

лучевое оружие, дирижабли и летающие автомобили. Вторая мировая война в этом мире не началась, правит Лига Наций под патронажем Мирового Научного Совета. Гинсбек - полигон для скрытой войны между Центрумом и Инфинити; каждая из сторон пытается захватить богатства этого мира (к сожалению, большая часть его технологий в других реальностях не работает). Квант 7.

*Рим Джонсона (Johnson's Rome)*: Римская империя еще существует в 1206 г. н.э. ... Джонсон Кроссстайм Инкорпорейтед использует ее для развлекательных экскурсий. Корпорация использовала систематический подкуп и вторжение, получив контроль над Империей. Это принесло огромную прибыль. В программу включены незаконные публичные пытки и наиболее жестокие виды гладиаторских боев, но большинство упадочных влечений Рима остались. (Существует множество других развлекательных миров; просто этот - наиболее успешный.)

*Мидгард (Midgard)*: мир ТУ4. Викинги завоевали Византию и на ее богатства (и тайны греческого огня) уничтожили христианство. Сейчас 1412 год: рассвет северной эпохи исследования, колонизации и пиратства в Америках. Квант 7.

*Минг-3 (Ming-3)*: в нашем мире Китай прекратил расширение в 15-м веке. В Минг-3 - нет. Сейчас 1859 год, Срединное королевство (сейчас ТУ5) правит мировой империей. Квант 7.

*Тысячелетний Рейх (The Thousand-Year Reich)*: распространенный фантастический сюжет, когда нацисты победили во второй мировой войне, реализовался в пяти известных альтернативных мирах в К4 и К5. НАТО при помощи Инфинити наняло и забросило агентов в два «ранних» (местное время - 1952 и 1961), надеясь сбросить правительство Оси. Еще два мира находятся дальше во времени: один в 1970, другой - 1988. Они находятся под пристальным наблюдением. Мир 1988 менее развит, чем мир 1970, пострадав от Третьей мировой войны, когда нацисты уничтожили Японию и крупные города в Европе и Северной Америке ядерными ударами. Пятый и наиболее неприятный нацистский мир - Рейх-5; см. подробности на с.543.

## СТРАННЫЕ ПАРАЛЛЕЛИ

«Странная параллель» - альтернативный мир, во многом похожий на Хоумлайн, но имеющий

настолько необычные отличия, что в его существование сложно поверить. По мнению парахронофизиков, эти сходства являются причиной существования невероятных миров, иногда обнаруживаемых на доступных уровнях квантов.

*Соединенные Штаты Лизардии (United States of Lizardia)*: первая странная параллель, обнаруженная Инфинити. Соединенные штаты Лизардии (кратко - СШЛ) - название, данное Хоумлайнцами. Обитатели этого мира называют его Землей, и во многом он похож на Землю 21-го века... за исключением того, что млекопитающие не стали доминирующей формой. Его население - двуногие ящеры, потомки динозавров. Наиболее сильная держава аналогична США, и занимает Северную Америку. Служба вторжения Инфинити скрытно изучает ее.

*Орихалк (Orichalcum)*: легендарная Империя Атлантов существует в героическую эпоху греков и египтян. Островная нация в Атлантике, ее обитатели благословлены богами и являются лучшими мастерами многих искусств - включая работу с чудесным металлом *орихалком*. Этот мир - альтернативная Земля ТУ 1-2, расположенная в Кванте 6.

## Мертвые миры

«Мертвый мир» - альтернативная Земля, где жизнь не возникла. В некоторых случаях Земля расположена на другом расстоянии от Солнца, или не имеет Луны. Мертвые миры не имеют атмосферы, пригодной для дыхания. Известно свыше десятка таких миров. Их можно использовать как источники полезных ископаемых, а также как удобные свалки субстанций, нахождение которых в одном мире с людьми слишком опасно.

## МИФИЧЕСКИЕ ПАРАЛЛЕЛИ

Некоторые параллельные миры имеют сходства - слишком близкие, чтобы быть просто случайностью - с мифами или фантастикой Хоумлайна. В таком мире Робин Гуд может оказаться реальным, живым человеком, ведущим партизанскую войну с шерифом Ноттингема... или будет существовать русалки. Наиболее логическое объяснение этому - некоторые писатели обладали способностями психоники или могли путешествовать по мирам.

Большая часть мифических параллелей закрыта для всех, кроме исследователей... за исключением мира Робина Гуда, названного «Ноттингемом». Исследователи Инфинити быстро решили, что Робин Гуд – более реальная персона, чем другие. Этот мир сейчас популярен среди Тайм Турс (Time Tours).

## АДСКИЕ ПАРАЛЛЕЛИ

«Адская параллель» – общее название для ужасающе большого количества альтернативных миров, пострадавших от глобальной катастрофы или массового истребления. Некоторые закрыты из-за сохраняющейся угрозы; другие открыты для исследования и использования.

### Ядерная война

Известно более двадцати постапокалиптических Земель, включающих мертвые радиоактивные планеты; миры, погибающие от ядерной зимы; и миры, где человечество было отброшено в каменный век. В некоторых мирах радиация действует иначе, увеличивая скорость эволюционных процессов у тех, кто пережил войну; все, кроме двух, закрыты. А в одном мире – Рагнарёке – разведка Инфинити прибыла через 10 лет после войны и обнаружила в убежищах и на изолированных базах около 20000 выживших. После принятых гуманитарных мер они были эвакуированы в необитаемую параллель; была оказана помощь в развитии.

### Эпидемия

По меньшей мере в четырех известных альтернативных мирах человечество было уничтожено или почти уничтожено эпидемиями. Три из них были уничтожены намеренно во время биологических войн. Они строго закрыты, их координаты засекречены (и не зря: в двух случаях первые разведчики умерли, несмотря на все предосторожности). Четвертый мир, названный Ариан (Ariane), был поражен мутировавшим вирусом, вызывавшим смерть в 99,9% случаев, в 1915 году. Эта инфекция полностью излечима медициной ТУ8, и поэтому Ариан был колонизирован и разработан, несмотря на редкие стычки с племенами выживших, находящихся на ТУ2.

### Космическая катастрофа

Люцифер-1 из Кванта 7 был поражен громадным метеоритом около 100 лет назад. Выжили лишь жалкие остатки людей. Постоян-

ная вулканическая активность делает воздух непригодным для дыхания почти по всей планете.

Люцифер-3 еще хуже: поверхность земли – и очень возможно, всех миров на несколько сотен световых лет вокруг – была стерилизована излучением близкой сверхновой звезды или источника гамма-излучения. Агенты Хоумлайн систематически исследуют руины человеческой цивилизации этого мира ТУ7 в поисках уцелевших сокровищ и сырья.

В Тафт-3 мощные солнечные вспышки вызвали бесплодие и постепенное вымирание цивилизаций.

Выжили лишь  
жалкие остатки  
человеческой расы.

### Экологическая катастрофа

Некоторые миры, кажется, были уничтожены чрезмерной индустриализацией и безграничным эксплуатированием людьми или другими существами – некоторые недавно, другие – давно. В мире «Ленин-2» это привело к глобальному потеплению, затоплению, массовому голоду; несколько миллионов выживших отброшены на ТУ3.

### Другие пути в Ад

Другие миры пострадали от множества иных необычных катастроф:

*Дрекслер (Drexler):* наномеханизмы «серая слизь» поглотили цивилизацию (и первых разведчиков).

*Левиафан (Leviathan):* человечество проиграло войну против подводной цивилизации.

*Сталь (Steel):* в 2010 году люди изобрели разумные машины. Те восстали и уничтожили большую часть человечества. Сейчас там 2026 год: постапокалиптическая Земля опустошена войной и разделена на несколько Зон, каждой из которых управляет искусственный интеллект – Разум зоны. Существует только несколько групп людского сопротивления. Что еще хуже, гонка вооружений между соперничающими Зонами вызвала быстрое развитие технологий (сейчас ТУ9). И Центрум и Инфинити опасаются, что какой-нибудь из ИИ разработает паракронную технологию и попытаются помочь силам сопротивления (отдельно друг от друга, естественно).

## МИРЫ, РУШАЩИЕ ПРАВИЛА

Существует несколько миров, где физические законы не работают так, как мы считаем «нормальным». Лучше всего известны миры, где даже паракронные переходы работают иначе. Например, Хоумлайн и Центрум – единственные известные параллели, где может работать проектор, а в Кавентри (с.540) невозможно попасть иначе, кроме как с помощью проектора.

Другие миры могут иметь отличия, не относящиеся к паракронике; например, миры, где сверхнаука позволила превзойти физические «ограничения», такие как контроль гравитации или полет быстрее скорости света. В некоторых случаях обнаружена иная биология, в этих мирах могут существовать крохотные люди или колоссальные монстры.

Некоторые миры еще более странные. Существуют параллели, где не работает никакая технология сложнее «простой механики». Так происходит из-за невозможности создать искусственные электрические разряды в этих мирах... хотя *природные* там прекрасно работают. Это дает ученым еще одну загадку: как законы физики «узнают» о различиях?

Самый известный пример – Рустик – был обнаружен прыгуном по мирам. Если туда попадет транспортер, посетители не смогут вернуться.

Существуют и миры, где работают пси-силы (Инфинити опасается любых миров, где есть телепаты – по понятным причинам). Аналогично, есть и несколько, где работает магия... и не всегда одинаково. Такие миры закрыты для всех, кроме опытных агентов и исследователей, и их существование держится в секрете. Тем не менее, постоянно ходят слухи; например, многие люди верят, что некоторые агенты Патруля изучали магию, чтобы лучше и эффективнее действовать в магических мирах.

В последнее время разведчики находят все больше и больше таких «нарушающих законы» миров – возможно потому, что большая часть «близких» миров уже найдена. Или, может быть, что-то случилось с реальностью. Мастер может выдумывать такие миры по необходимости! Вот два примера:

*Мерлин (Merlin):* близкая параллель до 1945, когда была испытана первая атомная бомба, открывшая постоянный громадный смертишторм в Новом Мехико. Это привело к образованию зоны

высокого уровня маны на северо-западе Америки, и регион нормального уровня маны, покрывающего большую часть северной и центральной Америки. Магические осадки привели к появлению «сверхъестественных» существ. Соединенные Штаты стали техномагической сверхдержавой, настораживающей даже Инфинити. Мерлин – альтернативная Земля ТУ7-8 в Кванте 3.

*Йирт (Yrth):* Саргасов Квант (см. *Заблудшие!*, с.546) случайно открытый прыгунами Инфинити несколько лет назад. Им пришлось пройти множество приключений, прежде чем они нашли волшебный артефакт, позволивший им покинуть мир! Йирт – мир «средневекового фэнтези» ТУ3, где могущественная магия действует достаточно предсказуемо. Здесь живут эльфы, гномы, гоблины, драконы и многие другие мифические расы. Люди – доминирующая нация, но местные легенды говорят, что они не являются уроженцами этого мира. Инфинити

считает, что должно быть, смерти штормы перенесли в этот мир людей нескольких разных культур – как из Хоумлайна в средние века или средневекового эхо.

## КАРМАННЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ

«Знайте, вернувшись домой, я Бог.»

«Карманная вселенная» – несколько тесно связанных измерений с общим населением и метафизическими законами. Рабочая магия обычна, но не обязательна.

Типичная карманная вселенная состоит из одной основной физической реальности (которая может содержать и альтернативную Землю) и одного или нескольких взаимопроницающих планов или альтернативных измерений, населенных магическими существами или духами. Все эти измерения часто окружены «бездной».

Многие карманные вселенные – жилье могущественных, зачастую – всемогущих богоподобных существ. Большая их часть при-

вязана к своему миру и не может их покидать – по крайней мере, не лишившись большей части своих сил. Однако, магия или технология *извне* этого мира может воплотить этим богам или их слугам выходить из этих миров. Изредка карманные вселенные «поглощают» другие реальности, делая их частью домена бога!

Простой пример карманной вселенной – обычный физический мир, содержащий параллельную Землю; взаимопроницающий, наложенный мир духов; и два альтернативных измерения – рай и ад. В этой системе умершие люди действительно *несут* наказание или пощрение; пространство между ними населено призраками и духами; ангелы и демоны – реальность; и может существовать Создатель.

Исследователи Инфинити считают действия в карманных мирах сложными, затруднительными и опасными. Парахронные технологии могут работать не во всех частях этой системы!

# ПУТЕШЕСТВИЯ МЕЖДУ ИЗМЕРЕНИЯМИ

Ключ к путешествию между мирами – парахронный *проектор*, способный перемещать материю между мирами, и парахронный *транспортёр*, помогающий этому перемещению. Существуют и нетехнологические способы перемещения между мирами.

## ПАРАХРОННЫЕ ТРАНСПОРТЕРЫ

«Парахронный транспортёр» – транспортное средство для перемещения между измерениями. Существует множество различных форм, но все они содержат закрытый корпус с генератором парахронопольа, силовой установкой и системы управления.

### Тип корпуса

*Капсула (Capsule):* стандартный транспортёр – закрытая кабина. Она может быть замаскирована для скрытых операций – например, под будку, закрытый фургон, телефонную будку, гараж или трейлер.

*Мобильный (Mobile):* некоторые транспортёры – обычные, рабочие транспортные средства. Их вес колеблется от 1 до 20 тонн, хотя существуют и более мелкие и более крупные версии.

*Мобот (“Mobot”):* беспилотный роботизированный аппарат. Остается на уровне эксперимен-

тального; в Хоумлайне еще не разработан действительно надежный искусственный разум.

### Генераторы хронопольа

Генераторы транспортера различаются по досягаемости: *субквантовые, квантовые и двуквантовые*. Никто еще не разработал транспортеров с большей досягаемостью.

Генератор также имеет параметр *перемещаемой массы*: максимальная масса, которую он может отправить. Общая масса транспортера (включая генератор) и его полезной нагрузки не может превышать данный максимум.

Стоимость транспортера – обычно чрезвычайно высокая – определяется в основном возможностями генератора. Причем в эту стоимость входят не только цена аппаратуры – большую часть занимает оплата лицензии!

*Субквантовые транспортёры (Subquantum Conveyors):* могут перемещаться между мирами одного квантового уровня. Базовая стоимость – \$10 миллионов. Каждая тонна емкости добавляет еще \$10 миллионов и 10 фунтов. КЛ12.

*Квантовые транспортёры (Quantum Conveyors):* могут перемещаться между мирами одного квантового уровня. При помощи проектора способны перемес-

титься и на *соседние* квантовые уровни. Базовая стоимость – \$20 миллионов. Каждая тонна добавляет \$150 миллионов и 10 фунтов. КЛ1.

*Двуквантовые транспортёры (Two-Quantum Conveyors):* действуют аналогично квантовым, но могут при помощи проектора переноситься на *два* квантовых уровня. Двуквантовые прыжки всегда очень сложны! Базовая стоимость – \$30 миллионов. Каждая тонна емкости добавляет \$300 миллионов и 30 фунтов. КЛ0.

### Силовая установка

Прыжок требует одного импульса в 200 КДж за каждую тонну емкости. Обычная импульсная силовая установка для генератора поля стоит \$50 и весит 5 фунтов за каждый КДж.

### Система управления

Транспортер может оборудоваться системой управления одного из двух типов:

*Фиксированная:* транспортер перемещается только между двумя определенными мирами, чьи координаты вшиты в систему. Оператор не может изменить эти настройки. Системы такого типа могут быть доступны большинству организаций и частных лиц, обладающих нужной лицензией. КЛ2.

## ПАРАХРОННЫЕ КООРДИНАТЫ

Уровень нескольких различных типов парахронной энергии определяют «парахронные координаты» мира. Наиболее важная из них – «Сила Т-Гамма», уровень которой измеряется только целыми числами.

Предполагается, что формула Т-Гамма состоит из двух чисел – на самом деле их сотни, но предположим, что их только две. Формула для Хоумлайна может быть  $5+0 = 5$ ; поскольку он находится в К5. Формула для Земли-бета, близкой параллели может иметь вид  $4+1 = 5$ , значит, она также на К5. Следующий мир может иметь формулу  $3+2 = 5$ , оставаясь на К5. Такие похожие формулы дают один результат – 5 – поэтому ассоциированные миры похожи на Хоумлайн, и располагаются поблизости.

Но мир может иметь и формулы Т-Гамма, имеющие вид, например,  $25/5 = 5$ , или  $-5 \times -1 = 5$ , что дает результат 5 другими способами. Такие миры остаются на К5, но очень различаются.

Аналогично, параллели на К7, оставаясь похожими на Хоумлайн, могут иметь формулу  $7+0 = 7$ .

*Программируемая:* транспортёр может перемещаться между любыми мирами в пределах своей досягаемости. Оператор должен вручную вводить координаты в систему целеуказания. Распространение контролирует-ся намного более строго. КЛЮ.

### Использование транспортёров

Без помощи парахронный транспортёр может переместиться только в миры, расположенные в том же кванте. Более дальние переходы, на другой уровень, требуют помощи парахронного проектора (см. ниже). Для безопасного перемещения общая масса транспортёра и его груза не может превышать мощности генератора поля. Типичный транспортёр без учета своей массы может переместить от 500 до 2000 фунтов пассажиров и груза.

Прыжок транспортёра требует огромного количества энергии за один импульс – больше, чем могут выдать силовые установки техники ТУ8. Необходимая импульсная силовая установка занимает почти половину массы транспортёра. Она может выдать импульс для одного прыжка, после чего нуждается в перезарядке. Большинство транспортёров имеют на борту топливные ячейки, способные перезарядить установку за 30 минут. Это значит, что транспортёр не может вернуться сразу после прыжка!

В систему управления транспортёра должны быть введены точные парахронные координаты исходной и целевой точки. Если транспортёр будет потерян, экипаж в беде: они могут и знают, куда им надо, но не знают, как

туда попасть из текущего места. Поиск координат нового мира – гигантский исследовательский проект, требующий многих лет работы. Инфинити и Центрум обладают координатами нескольких сотен известных миров. В Хоумлайне большая часть может быть опубликована, но некоторые (координаты закрытых миров, или контролируемых Центрумом) держатся в секрете.

«Парахронный курс» рассчитывается исходя из парахронных координат и действительного местонахождения в пространстве и времени. Отдельная «программа прыжка» требуется для каждого места в реальном мире (например, Таймс Сквер, Нью-Йорк) и каждого набора парахронных координат (например, Хоумлайн или Земля-бета). Инфинити Анлимитед требует около \$500 за преднастроенную программу прыжка от коммерческого И-порта до эквивалентной локации в целевом мире. Создание новой программы (например, для отбытия из вашего ангара в Квинси, а не из Таймс Сквера) требует 5-10 дней работы суперкомпьютера... и стоит от 1 до 20 миллионов! По этой причине большая часть легальных путешественников использует И-порты.

Прямо перед прыжком оператор транспортёра обязан настроить все системы соответственно текущим условиям и массе транспортёра.

На прыжок могут влиять солнечное излучение и плотность космических лучей, местные магнитные и электрические поля и множество других факторов; хоуший оператор компенсирует это за 10 минут. Оператор может

сделать это и быстрее или медленнее; см. влияние этого на бросок умения в разделе *Затраченное время* (с.346)

Наконец, оператор нажимает кнопку «Прыжок»! Это активирует генератор транспортёра. (Если прыжок требует участия проектора, он должен нажать кнопку «подготовка». Прыжок будет произведен сразу после окончания фокусировки поля.) Транспортёр исчезает и появляется в той же точке пространства другого мира.

## ПАРАХРОННЫЕ ПРОЕКТОРЫ

«Парахронный проектор» – устройство, дающее возможность квантовым транспортёрам пересекать квантовые уровни. Проектор состоит из закрытой «площадки», окруженной оборудованием. Он может быть настроен на отправку или возвращение транспортёра.

Размер проектора зависит от массы, которую он способен перемещать. Первый проектор Ван Зандта занимал большую лабораторию. Самые большие современные проекторы могут перемещать до 300 тонн за один раз и занимают почти целый квартал. Оборудование «среднего» проектора помещается в небольшой комнате и может перемещать до двух тонн.

Для работы проектору необходимо очень много энергии. Это может быть довольно дорого, но для больших проекторов соотношение стоимости энергии на единицу массы достаточно низкое – даже при перемещении относительно малоценных вещей, таких как руда или зерно.

Проекторы крайне дороги. Инфинити запрашивает сумму в \$100 миллионов за простейшее оборудование с полезной нагрузкой в две тонны; дальше цены только растут. Иметь собственный проектор могут позволить себе только правительства, эксцентричные миллиардеры и крупные корпорации. Но по причине относительно низкой стоимости транспортировки грузов и пассажиров проекторы могут давать десятки переходов за день.

### Работа с проекторами

Чтобы проектор мог *направить* транспортёр, тот должен быть установлен на площадке проектора и «приготовлен»: запрограммирован, заряжен и т.д.

Для *возвращения* транспортёра проектор фокусируется на определенном мире в пределах двух квантовых уровней. Если в целевом мире на связанной с пло-

щадкой проектора локация будет обнаружен «готовый» транспортёр, он вернется назад. Поскольку связь между измерениями «в реальном времени» невозможна, операция возвращения основана на установленных периодах перемещения. Например, группа для незаметного проникновения может условиться, что проектор включается каждые 24 часа. Если они не хотят возвращаться, они просто не заряжают транспортёр.

Довольно просто использовать проектор для переноса квантовых и двухквантовых транспортёров на расстояние в один квант (например, с K5 на K4 или K6, и наоборот), если транспортёр в рабочем состоянии и его генератор поля правильно настроен.

Отправка или возвращение двухквантовых транспортёров на два кванта (например, с K5 на K3 или K7, и наоборот) – сложнее. транспортёра с рабочим генератором поля недостаточно – перенос возможен только при определенных условиях, появление которых может быть предсказано лишь на около четырех часов вперед. (Каждый час бросайте 3к. При результате 4 и меньше в течение четырех часов будет открыто «окно» на час.) Этот прогноз может быть сделан только компьютерами и инструментами *проектора*; у пассажиров транспортёра нет другого выбора, кроме как подготовиться к переброске и ждать... ждать... ждать.

## РАБОТА И АВАРИИ

Во время прыжка транспортёра оператор делает бросок. Использование электроники (парахронная), чтобы определить успешность перехода. Когда используется проектор, бросок делают оба оператора – и проектора и транспортёра.

*Модификатор: -3 и хуже за поврежденное оборудование. Электрические возмущения дают штрафы, от -2 за серьёзные электрические бури и солнечные вспышки до -6 при электромагнитных импульсах ядерного взрыва!* («Укрепленная» электроника не снижает этого модификатора – это эффект окружения, а не повреждения оборудования.

При успешном броске транспортёр мгновенно исчезает из точки старта и появляется в той же точке целевого мира. При провале – оператора транспортёра или проектора – что-то идет не так! Обычно переход всё же случается... но не так, как запланировано. Бросьте 1к – или 2к при двухкван-

товом прыжке – и добавьте выпавшее значение к значению провала оператора. Если ошибаются оба оператора – *сложите* их значения провала! Если транспортёр перегружен, увеличьте итоговое значение на один или больше. Затем найдите результат в нижеследующей таблице.

- 2 – ошибка времени. Переход занимает 1к минут с точки зрения внешних наблюдателей. Невозможно сразу отличить простую ошибку времени от полной потери груза... так что *любая* задержка вызывает срабатывание тревоги, просто на всякий случай. По этой причине парахронные операторы вскоре обзаводятся язвой.\*
- 3 – ошибка времени. Перенос занимает 1к минут с точки зрения как переносимых, так и внешних наблюдателей.
- 4 – ошибка времени. Перенос занимает 4к минут с точки зрения «внешних» наблюдателей\*
- 5 – ошибка времени. Перенос занимает 4к минут с точки зрения как переносимых, так и внешних наблюдателей.\*
- 6 – ошибка позиционирования. транспортёр появляется на 1к футов ниже или смещенным в сторону. транспортёр или проектор получают небольшие повреждения, но груз и пассажиры невредимы (если не *слишком* хрупки). †‡
- 7 – ошибка резонанса. Груз появляется и немедленно исчезает, появляясь снова в точке отправки. Возможна повторная попытка, но с -1 к умению. †
- 8-9 – ошибка силы поля. Электрический разряд наносит 1к-2 обжигающего вреда всему экипажу и временно выводит из строя всю неэкранированную электронику. Генератор поля транспортёра не заработает, пока не будет отремонтирована серьёзная поломка.
- 10 – ошибка позиционирования. транспортёр появляется слишком высоко. Падение наносит 1к тупого вреда всем пассажирам и хрупкому грузу. Генератор транспортёра получает небольшие повреждения и дает -3 к любому броску активации, пока не будет проведен мелкий ремонт. †‡
- 11 – серьёзная ошибка позиционирования. Аналогично 10, но повреждения от падения составляют 2к, и генератор транспортёра требует *серьёзного* ремонта. †‡
- 12 – ошибка фокусировки. транспортёр переносится в непра-

вильное место. Он появится в том же месте географически, но в любой из бесконечного количества параллелей. Бросьте 1к: 1-3 означает нужный квантовый уровень, но другую параллель; 4-5 – соседний квантовый уровень; а 6 – разницу в два квантовых уровня. Определение места попадания транспортёра займет дни, недели или даже месяцы работы компьютерных систем Инфинити (или Центра). До этих пор *возвращение транспортёра невозможно в принципе*. Если используется проектор, существует шанс 2 из 6, что на место транспортёра придёт *что-либо* из случайного места в параллелях. Это может быть воздух, мусор, артефакт, живое существо... и может представлять опасность. В любом случае, кроме чрезвычайного, проектор будет отключен на 1к дней, пока исследователи не соберут достаточное количество данных (есть надежда однажды построить контролируемый «вытаскивающий» проектор). †‡

- 13 – ошибка матрицы. транспортёр прибывает раздробленным на мелкие кусочки – он полностью уничтожен. Зерно, руда и т.д. не повреждаются; весь другой груз уничтожен или убит. Мастер может изменить этот результат для ИП (на 12 или 14, как угодно). †
- 14 или больше – серьёзная ошибка! Бросьте дважды и примените *оба* результата. Если на обоих бросках выпало 14 и больше, см. *Невероятные парахронные катастрофы* (ниже). †

\* Время перехода между мирами теоретически стремится к нулю. Иногда по неизвестным причинам оно занимает намного больше времени. А иногда переход для пассажиров кажется мгновенным, а для внешних наблюдателей (с обеих сторон) – занимает вполне заметное время!

† Когда выпадает один из этих результатов, бросьте 1к: при 1 или 6 не происходит ничего; при 2-5 имеет место также и соответствующий результат задержки времени из таблицы (пункты с 2 до 5).

‡ Если эта ошибка означает, что транспортёр появляется в толще твердого объекта – все, что он заменяет, просто *исчезает*. Никто не знает, куда это девается. Это значит, что стоять в зоне проектора или фокусировки транспортёра – очень глупый поступок. Вы можете исчезнуть. Хуже того, исчезнуть может *часть* вас.

## Невероятные паракхронные катастрофы

Бросьте 2к и сверьтесь с таблицей ниже, когда по предыдущей таблице дважды выпал результат 14. Большая часть этих результатов подразумевает перенос *живого* груза; в случае с неживой материей перебросьте эти результаты.

Некоторые из результатов нарушают законы паракхроники. Многие из них даже не встречались в Инфинити... пока. Любое такое событие приведет к немедленному появлению исследовательских групп, которые захватят любое используемое снаряжение и постараются уничтожить все свидетельства и улики.

причудах и недостатках, в соответствии с личностью (это случилось дважды).

- 4 - ошибка сигнала. Живые существа прибывают в пункт назначения целыми... но разум каждого из них оказывается в другом теле. Это может быть постоянным или пройти через 1к дней. Подробнее см. *Передача разума* (с.296).
- 5 - ошибка тау-фактора. Груз оказывается «зеркальной копией» себя. Руда не изменяется. Продукты несъедобны. Живые существа приобретают недостатки Ограниченный рацион и Необычная Биохимия, и требуют особого питания для выживания. Если они оказываются вдали от Хоум-

может сбить или осложнить путешествие, в зависимости от того, прибыли ли они на площадку проектора или покидают ее.

- 8 - живые существа испытывают телепатическое воздействие. Каждый пассажир приобретает 20 очков в телепатических способностях (см. Главу 6); Мастер их назначает случайным образом. Они сохраняются в течение 1к дней - отдельный бросок для каждого. (Случалось дважды... по информации Инфинити).
- 9 - груз появляется *дважды*, с разницей в 1к минут. (Это случилось один раз; к счастью, это был беспилотный транспортёр. Второй транспортёр появился, когда первый был частично разгружен. Был ли дублированный груз результатом некоего эффекта зеркала, или прибыл из другой параллели? Неизвестно, что случится с пассажирами при такой ошибке. Будут ли они также клонированы?)
- 10 - груз или транспортёр обмениваются с практически идентичным грузом или транспортёром, принадлежащим Центруму (или Хоумлайну, в случае игры за Центрум).
- 11 - груз или транспортёр обмениваются с практически идентичным грузом или транспортёром, принадлежащим другой расе путешественников между мирами.
- 12 - груз или транспортёр обмениваются с практически идентичным грузом или транспортёром, принадлежащим *совершенно чужеродной* культуре, обладающей возможностью перехода между мирами. Масса не изменяется, но все остальное может быть совершенно другим!

## ПАРАХРОНОДЕТЕКТОРЫ

«Парахронодетекторы» - устройства, способные обнаружить входящий прыжок. Для этого оно должно находиться в той же реальности, что и произошедший прыжок, и место назначения прыжка должно быть в пределах досягаемости устройства (см. ниже). Делается бросок против умения Использование электроники (сенсоры) оператора. Успешный бросок - обнаружение. С помощью двух или более устройств, обнаруживших прыжок, можно определить место прыжка с точностью до нескольких процентов.

Сенсоры также регистрируют помехи в реальности из-за прыжка. Часовой анализ и успешный бросок Физики (парахроника) позволяют определить природу прыжка - проектор, транспортёр или «аномалия» (например, заклинания) - и кванту-источник. После дня работы и броска с -5 можно определить даже *реальность* - если исследователь знаком с ней.

Переносные устройства, чаще всего находящиеся у агентов Патруля Инфинити, стоят \$560000 и весят 56 фунтов; размер примерно с большой рюкзак, дальность - 1000 ярдов. Более крупные модели стоят \$1 миллион и весят 200 фунтов за каждую милю дальности.

Когда Инфинити или Центрум получают контроль над реальностью, стандартная процедура - развертывание сети дальнего обнаружения. Однако из-за стоимости сенсоров полное покрытие имеют только несколько миров. Обычно экономически оправдана установка только в крупных центрах.

- 2 - путешествие с точки зрения переносимого, занимает века или даже тысячелетия. Во «внешнем» мире проходит намного меньше времени. Прогноз выживания неблагоприятный - путешественники могут прибыть в точку назначения и рассыпаться в пыль. Вместо убийства ИП, Мастер может назначить другие неприятности со временем - например, обратное старение (омоложение). Поиск лекарств может стать интересным приключением.
- 3 - с точки зрения восприятия пассажиров путешествие занимает очень долгое время, но не для *физической* составляющей. Каждый пассажир получает 3к очков в назначенных Мастером разнообразных ментальных

лайна, броски Выживания делаются с -5, но штраф уменьшается до -2, если кто-то узнает, что произошло (из подсказок Мастера). (Это случилось дважды, и есть подозрения, что еще в двух случаях именно из-за этого экипаж потерянных транспортёров умер от голода в «благоприятных» областях.

- 6 - лягушачья ошибка. Посылка прибывает в дожде крохотных лягушек или иным чудовищным «аномальным» феноменом. (Встречалось шесть раз, четверо исследователей Инфинити сошли с ума, пытаясь это объяснить и повторить).
- 7 - ошибка биополя. Вся отправляемая *неживая* материя - включая транспортёр - уничтожается или теряется. Это

## Повреждение транспортёров

Проваленные прыжки, происшествия, диверсии и нападения могут привести к повреждению транспортёров. В зависимости от типа корпуса, транспортёр может быть хрупок, как фольга или крепок как танк - но при любом количестве вреда, пробившем его СП, существует шанс 1 из 6, что хрупкое паракхронное оборудование получит значительные повреждения.

Эффект повреждений более важен, чем его детали. Как правило, он обычно снижает возможности транспортёра: аппарат остается в рабочем состоянии, но налагает штраф -3 и хуже на все броски Использование электроники (парахроника).

Серьёзный вред (на усмотрение Мастера) может полностью вывести из строя транспортёр. До проведения ремонта невозможны субквантовые прыжки, и даже проектор не может вернуть транспортёр. По сути, машина оказывается «потерянной».

## Утерянные транспортёры

Транспортер может быть утерян – не прибыть в точку назначения – по множеству причин. Они сводятся к двум: «ошибка оператора» и «неудача».

Если транспортёр возвращается с помощью проектора или ожидается его самостоятельное возвращение, его утеря будет замечена сразу. Если же транспортёр находится в других мирах, время до обнаружения его потери зависит от груза.

О потере регулярной поставки на крупную базу будет сообщено при первой возможности, капсулой с сообщением на другой конец. Однако пропажа исследовательской группы может быть обнаружена через несколько дней или даже недель!

Чем скорее обнаружится пропажа транспортёра, тем больше шансов его вернуть. Компьютеры Инфинити, рассчитывают способ поиска, исходя из всех известных переменных параметров, вплоть до точной массы и емкости транспортёра. Иногда удается предсказать, где именно он появится.

Если повезет, это окажется обитаемый, зарегистрированный мир. Но иногда это не так.

Бывает, что компьютер показывает даже незарегистрированную параллель. По сути, именно так и были открыты несколько миров. В любом случае, быть перемещённым в неожиданное место, хотя и представляет собой серьёзное приключение, нежелательное событие для большинства путешественников.

## Потерянные/перемещённые параллели

Это не «ошибка оператора» – но если это происходит, то приводит к дополнительным проблемам. См. *Сдвиги параллелей* (с.544).

## Парадокс

Парадоксы не возникают, поскольку паракхронный перенос не является реальным путешествием во времени. Однако в «эхо» – параллелях, повторяющих историю Хоумлайна – любое вмешательство, изменяющее течение событий, может вызвать сдвиг кванты: в лучшем случае дорогостоящее неудобство, в худшем – катастрофу. См. *Сдвиги параллелей* (с.544).

Тем не менее, для людей с более хорошим воображением продолжается кошмар: Что, если одна из исторических параллелей – реальное прошлое Хоумлайна, и посетители изменят ее, не заметив этого? Но этого еще не произошло... пока.

## ЕСТЕСТВЕННЫЕ ПАРАХРОННЫЕ ЯВЛЕНИЯ

Существует несколько видов «естественных» явлений, способных открывать проходы между мирами.

## Смертиштормы

«Смертишторм» – локальное явление, переносящее всё в определённой области в другое измерение. Область имеет обычно округлую форму, а размер варьируется от нескольких ярдов до нескольких миль в диаметре. В мирах с атмосферой чаще всего проявляется плотным облаком тумана, мистической грозой, сильными электрическими возмущениями и т.д., постепенно возникающими (например, туман напоздаёт и блокирует весь свет) и внезапно исчезающими.

Когда смертишторм исчезает, исчезает и всё, находящееся в его пределах. Эти «пассажиры» могут появиться... где угодно. В отличие от паракхронных транспортёров, смертишторм не всегда переносит объекты в аналогичную исходной локацию в новом мире. Иногда смертишторм «предпочитает» некоторые географические районы в качестве исходной или целевой точки. Эти места в результате действий феномена часто приобретают известность – например, Бермудский треугольник.



Существуют и другие закономерности. Некоторые миры, кажется, более склонны к возникновению смертиштормов, чем другие – а в каждом данном мире определенные *области*, как представляется, более восприимчивы. Возможны одновременные удары нескольких смертиштормов.

Исследователям известно по меньшей мере два особых типа смертишторма:

*Двойные смертиштормы* приводят к обмену материи между мирами. Значительное проявление наземного смертишторма может даже привести к переносу целых районов вместе с *ландшафтом*.

*Постоянные смертиштормы* превращают область в одной физической реальности в другую, в которой два измерения смешиваются. Часто это влияет на уровень магии в области, увеличивая его в радиусе сотен и тысяч миль вокруг.

Никто не знает, чем вызываются смертиштормы, но существуют несколько теорий:

*Смертиштормы магические.* Некоторые факты свидетельствуют о том, что смертиштормы магические по своей природе. Они могут быть предсказаны прорицателями. Могушественные магические ритуалы могут даже вызывать их. Однако, попытки магического *контроля* смертишторма намного менее успешны...

*Смертиштормы технологические.* Их можно обнаружить с помощью парахронных технологий; парахронные детекторы (с.532) начинают «сходить с ума» за 1к минут до возникновения данного явления. Ведутся постоянные споры, может ли *вызывать* смертишторм парахронная технология. В Парахронных лабораториях (с.538) считается, что возможно создание искусственного смертишторма при использовании «парахронных бомб» - но если таковые и имеются, о них ничего не говорят. Согласно некоторым теориям, *любое* использование парахронных технологий может изменять силу или даже вызывать появление смертиштормов. А некоторые улики сообщают, что эта технология даже не обязана быть парахронной: в одном из миров, Мерлине, первый ядерный взрыв привел к возникновению постоянного смертишторма.

*Смертиштормы живые.* Некоторые исследователи верят, что смертиштормы – живые существа!

### **Встряски реальности**

В отличие от Сдвига параллель-

ли (с.544), «встряска реальности» - парахронный импульс переписывает *прошлое* мира, переделывая реальность и изменяя ее историю. Обычно это остается незамеченным, за исключением того, что фрагменты прежнего прошлого («осколки реальности») зачастую остаются, проявляясь аномальными эпизодами в памяти, необъяснимой амнезией или странными артефактами – особенно в «зоне бедствия», как назван «эпицентр» области, где столкнулись две исторических линии. Даже люди могут оказаться осколками – легендарные личности, таинственные странники или личные «двойники». Особенно мощные встряски иногда изменяют и прошлое и будущее мира, раскидывая осколки реальности в близлежащие параллели.

### **Трассы между измерениями**

«Трассы между измерениями» - пути, соединяющие измерения. Исследования их проявлений часто показывают, что они находятся на древних дорогах, силовых линиях и т.д. В определенной точке дороги могут существовать узловые порталы. Обычно они заперты или открываются периодически, и перекрывают всю ширину дороги. Дорога может оканчиваться порталом в одном измерении и возникать снова в портале другого – или продолжаться и в исходном мире, а после некоторого отрезка вести в портал в следующую реальность и т.д. Кто создал эти дороги? Никому не известно...

### **Узловые порталы**

«Портал» - дыра, ведущая из одного измерения в другое. Обычно имеет округлую форму и диаметр менее 10 ярдов, и пропускает свет в обе стороны (так что вы можете видеть ее цель). Как и транспортёры, порталы пересекают реальность, не пересекая пространство.

Большинство порталов *двусторонние*: вы можете войти и выйти. Однако некоторые могут вести только в *одну сторону*: вы войдете в него, но выйти не сможете. Если вы сунете туда руку или какой-нибудь предмет, то достать их будет нельзя – они застревают, пока вы или этот предмет не пройдет в дыру целиком.

Также порталы можно разделить на:

*Открытые*: портал открыт постоянно и через него легко пройти.

*Периодические*: порталы возникают только иногда: каждое полнолуние, раз в столетие и т.д. Если он двусторонний, путь назад обычно подчиняется тому же циклу.

*Запертые*: портал возникает только в присутствии определен-

ного «ключа» - обычно магического или технологического артефакта. Парахронные детекторы и прыгуны по мирам могут определять их присутствие.

*Вызываемые*: портал возникает только по вызову. Это требует определенного действия, которое может быть обиденным (коснуться определенного предмета) или сложным (принести жертву при помощи священного кинжала). Большинство таких порталов существуют лишь краткое время после призыва.

*Переменные*: портал соединяет более двух реальностей. Место выхода может выбираться случайно или по желанию (действием или ключом). Если два человека хотят попасть в одно и то же место, им надо крепко держаться друг за друга во время шага в портал!

*Скрытые*: скрытый портал невидим – вы можете войти в него, даже не подозревая о его наличии. Такие порталы часто односторонние! Парахронные детекторы могут обнаружить портал только на расстоянии в 1/100 от обычного – и только если портал в данный момент действует. Прыгун по мирам может почувствовать скрытый портал в пределах своего поля зрения при успешном броске ИН.

### **Подвижные зоны**

Некоторые географические области (и кое-какие рукотворные постройки) «не зафиксированы» в реальности. Они перемещаются между мирами, случайно или с определенной периодичностью. Такие «Подвижные зоны» могут исчезать и появляться полностью, перекрываться или меняться местами с местным ландшафтом. Размеры этих областей могут варьироваться от комнаты до целых миров. Исследователи считают, что это и было причиной таинственных исчезновений островов (таких, как Авалон или Нуу Breasil) и леса с призраками.

## КЛАССИФИКАЦИЯ МИРОВ ИНФИНИТИ АНЛИМИТЕД

Инфинити использует следующую формальную классификацию для открытых миров.

### Открытый

Мир открыт для посещений и колонизации.

### Протекторат

Мир – населенная параллель под контролем и защитой Инфинити Анлимитед или ООН. В зависимости от статуса мира, может быть разрешены ограниченная торговля и контакты.

### Исследование

Мир предназначен для исследования. Большая часть таких миров – параллели. Типы включают:

*Аномалии:* миры, в которых присутствуют интересные, но не явно опасные различия в законах физики.

*Культурные заповедники:* миры, оставленные для исследования эффекта вмешательства в другие, подобные параллели.

*Природные заповедники:* миры с интересной дикой природой, например динозаврами... или драконами.

*Примитивные миры:* параллели, технологическое развитие которых находится на стадии бронзового века или еще примитивнее. (Продолжаются попытки получить разрешение на более широкое эксплуатирование этих миров.)

### Закрытые

Миры, «запретные» для всех, кроме избранных агентов Службы Вторжения... в большинстве случаев из-за потенциальной опасности для Хоумлайн. Инфинити пытается сохранить в

тайне даже существование этих миров. Причины могут быть следующими:

*Адские параллели:* миры, истребленные неконтролируемой инфекцией, нанотехнологическими катастрофами или неизученными феноменами. См. с.528.

*Высокоразвитые или агрессивные:* миры, в которых существует опасность развития хроно-технологий. Лучший пример – контролируемые нацистами параллели «Рейх».

*Таинственные силы:* миры, где действует магия, распространена псионика или любые другие способности, которые можно отнести к «супер-силам».

*Нечеловеческий разум:* параллели, где доминирующей расой являются инопланетные цивилизации.

*Сверхранятые:* когда технологии в параллельном мире намного более развиты, чем в Хоумлайне (или Центруме), эти миры признаются опасным, даже если их культура кажется благоприятной. Задача исследователей здесь – изучать местную науку, оставаясь нераскрытыми! Так далеко не было открыто ни одной Земли, где были бы распространены межзвездные перелеты.

*Зона боевых действий:* мир – полигон серьезных столкновений между Инфинити и Центром, или между нациями этого мира.

Существуют несколько «особых» закрытых миров, которые невозможно отнести ни к одной из вышеприведенных категорий; например, таинственная параллель, где население внезапно начинает уменьшаться. Они обычно закрыты по понятной причине!

## ИНФИНИТИ АНЛИМИТЕД

Инфинити Анлимитед, чаще просто «Инфинити» - многонациональная корпорация, через которую Хоумлайн использует плоды – и пытается контролировать – паракронные технологии. Это громадная, богатая организация. Она не всегда рациональна, но эффективна.

Инфинити действует под эгидой Межмирового Совета Организации Объединенных Наций (состоящего из представителей постоянных членов Совета Безопасности ООН) и собственного совета директоров. Половина его членов избираются акционерами Инфинити, половина – Советом.

Инфинити обладает, и имеет право управлять *всем* паракронным оборудованием. Когда другие создают подобное оборудование, то должны получать на это разрешение. Любое использование проектора осуществляется под прямым контролем Инфинити, но лицен-

зии не требуется. Инфинити имеет право изымать или уничтожать любые несанкционированные транспортёры или проекторы, но на практике это право ограничено, когда устройство находится в руках сильных структур, работающих в Хоумлайне.

Инфинити считает себя хранителем всех иных миров – но её реальная власть распространяется только на K4, K5 и K6. Её подразделения имеют монополию на изучение новых миров и вторжение в них. Как «официальный страж» альтернативных миров, Инфинити распределяет права на разработку среди других структур Хоумлайна: правительство, корпораций или даже частных лиц. По сути, Инфинити считает себя *владельцем* любого мира ниже ТУ6, а также ограничивает или запрещает контакты с мирами более высокого ТУ.

Инфинити также требует чтобы межмировые посетители были

«лучше многих» людей, в чьи миры они проникают и используют. Эта оценка часто очень ненадежна...

Возможности Инфинити для защиты данной политики велики, но не абсолютны. Многие заинтересованы в разведке и разработке параллелей тайно, просто потому что очень *выгодно* найти и монополизировать новый мир!

У Инфинити есть несколько вспомогательных организаций. Каждая выполняет свой круг задач. Они стараются тесно взаимодействовать, но бывают нарушения связи и подковёрное соперничество. Кроме того, независимо от того, насколько тщательно Инфинити следит за своим персоналом, всегда существует шанс появления диверсантов, правительственных и корпоративных шпионов Центрума, а также обычных воров среди персонала - что ведет к проблемам без внешнего врага.

## МЕЖМИРОВОЙ НАЙМ

Межмировые организации Хоумлайна и Центрума часто нанимают местных жителей, но те всегда остаются вне организаций – иномирцы не должны знать, что работают на боссов из других миров. Фактически, раскрытие Секрета обитателям параллельных миров – серьёзное преступление для *любого*. Однако, Патруль Инфинити обладает ограниченными правами найма талантливых иномирцев. Центранский эквивалент – Интермир – обладает схожими полномочиями.

Межмировой найм рекомендуется только в тех случаях, когда способности иномирца *несомненно* принесут значительную пользу организации. Полевые агенты, нанимающие местных жителей, должны руководствоваться результатами запроса начальству. На практике же это зависит от ситуации. Исключение – Прыгуны-по-мирам (с.544). Они слишком ценны, и необходимо приложить все усилия для их найма, независимо от их происхождения.

С другой стороны, были случаи найма по личным причинам. Например, нелегальный Временной Разведчик может влюбиться в талантливую иномирянку и использовать свое влияние для найма её на службу. В таких случаях Инфинити *может* пойти им навстречу, чтобы сохранить хорошего агента... но чаще нарушитель попадает под трибунал и оба любовника отправляются в Кавентри (с.540).

Все нанятые проходят курсы тренировок и обучения; Патруль наблюдает за новичками, пока не убедится в их надёжности. Рекруты, сохраняющие лояльность в большей мере только родному миру, будут крайне надёжны.

## И-СПЕЦНАЗ

Межмировой Спецназ (Interworld Special Weapons and Tactics, ISWAT), – элитное специальное подразделение Патруля. Специализируется на операциях в закрытых мирах, необычных параллелях и карманных вселенных, а также выполняет запрещённые, но *важные* миссии, способные изменить судьбу целых миров.

В И-спецназе состоит неизвестное количество оперативников, работающих малыми группами. Некоторые из них – опытные и тренированные И-полицейские или спецназовцы... но большинство – просто рекруты из других миров, нанятые из-за уникальных талантов. По слухам, в команды входят множество знаменитых исторических или мифических персонажей, нанятых в альтернативных мирах; волшебники, псионники и супергерои; нелюди (включая нежить); древние ангелы и перевоспитавшиеся демоны; и даже забытые языческие боги. Некоторые из этих слухов – правда.

Оперативники И-спецназа обычно обладают тремя чертами: смутными идеями о «мире и свободе», любовью к приключениям и очень крепкой личной верностью членам своей группы. Восемь показательных персонажей на стр.307-323 были созданы как команда И-спецназа. Такая команда – идеальная группа ИП для очень свободных приключений.

Есть ли свой спецназ у Центрума? Хороший вопрос.

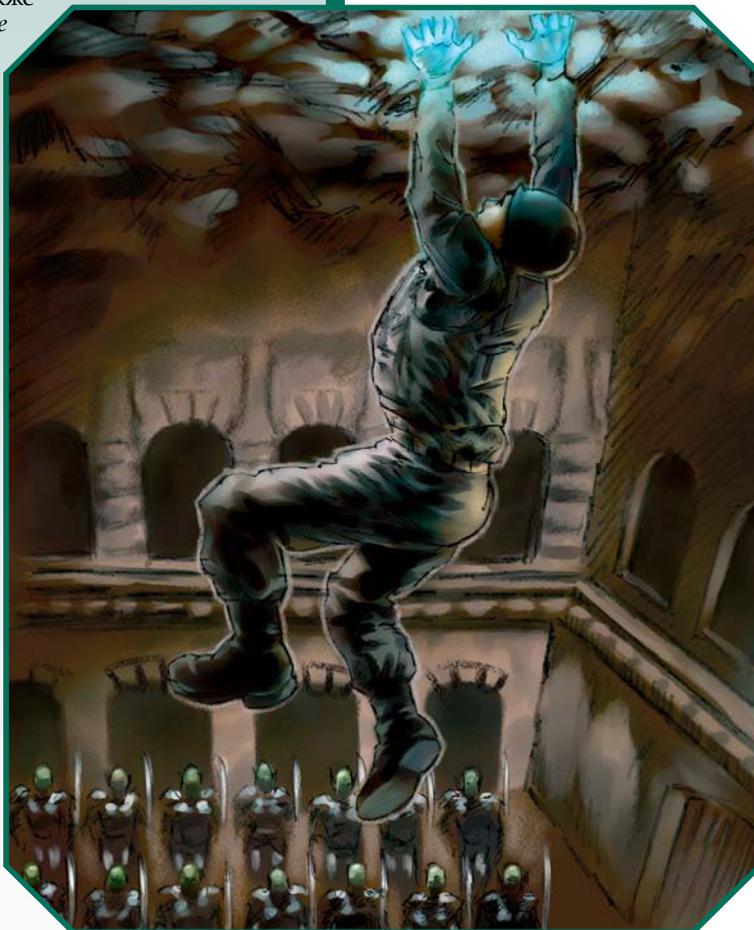
## ИНФИНИТИ ДЕВЕЛОПМЕНТ

Это совместная организация ООН и Инфинити ответственная за распределение «торговых территорий» среди параллелей. Когда новый мир открывается для коммерческой эксплуатации, заинтересованные группы должны подать заявки в ИД. Деньги – лишь один из критериев; участники торгов также должны показать, как они будут защищать окружающую среду и местное население, поддерживать безопасность и так далее. Установки в иных мирах всегда являются объектом инспекций бюрократов ИД, И-полиции или обоих.

Многие организации Хоумлайна выступают *решительно* против того, что Инфинити «владеет» иными параллелями... но так или иначе это работает.

## ПАТРУЛЬ ИНФИНИТИ

Патруль Инфинити – это «оперативное» отделение Инфинити. В теории, это частное охранное предприятие, работающее под мандатом ООН – подобно большинству



различных подрячков (некоторых армий), которых ООН нанимает для зачистки после прошлых войн. На практике, Патруль является наднациональным военизированным агентством под контролем Инфинити.

Юрисдикция Патруля в Хоумлайне жестко ограничена защитой зданий Инфинити — но они поддерживают тесные связи с национальной полицией и Интерполом. За пределами Хоумлайна только их богатство ограничивает влияние, но их силы ограничены в мирах, имеющих большие национальные представительства. Патруль очень слабо представлен среди большинства контролируемых параллелей.

Патруль — большая организация, в ней состоит 10000 полевых агентов и 50000 других сотрудников. По характеру она многонациональна. Военизированная «И-полиция» преимущественно набирает бывших полицейских и военных, а Служба Вторжения привлекает авантюристов и ученых всех мастей (геологов, антропологов, биологов и т.д.). Но одно неизменно: каждый должен пройти строгие тесты на психологическую устойчивость и лояльность, что бы отсеять фанатиков-националистов, преступников, радикалов и прочих, способных предать организацию. Почти всегда это работает, однако несомненно, некоторые члены Патруля имеют двойную лояльность или скрытые мотивы.

Агенты Патруля могут быть следователями, испытателями или солдатами, но вне зависимости от их работы они служат в одном из двух главных подразделений Патруля:

*Служба вмешательства (Intervention Service):* известная как «И-полиция», это служба Патруля отвечает за безопасность и шпионаж. Основными обязанностями являются обеспечение порядка Инфинити и противодействие вмешательствам Центрума. В службе организованы 10 отделов, включая Юстиции, Безопасности, Внутренних дел и Специальных операций.

*Служба вторжения (Penetration Service):* «Временная разведка» отвечающая за сохранение и открытие новых параллелей. Она также занимается поисково-спасательными операциями утерянных транспортеров. Одна из их наименее известных, но наиболее опасных ролей это сбор межвременных разведданных. Служба состоит из восьми отделов, включая Службы Контакта, Надзора за эхо, Разведки и Поисково-спасательный.

## Цели Патруля Инфинити

У Патруля множество обязанностей, включая:

- *Законность:* неизбежно некоторые правительства, корпорации и частные лица Хоумлайна используют параллели нелегальными способами: эксплуатация туземцев, добыча ресурсов, импорт наемников и снаряжения для военных авантюр и т.п. Это случается постоянно, несмотря на все усилия И-полиции. Но Патруль продолжает работать, чтобы это остановить. Это работа отдела Юстиции Службы вмешательства, но агенты Службы вторжения часто обнаруживают проблему первыми, когда в «новых» параллелях оказываются неожиданные гости.

Если обнаружено нелегальное проникновение, то И-полиция начинает действовать без промедления. Политика состоит в прекращении вторжения немедленно, если Секрет близок к раскрытию... но иногда для приведения вторжения в порядок и отражения нападения банды не достаточно просто пехоты. Опытные гиды Тайм Турс или отставные разведчики могут быть незаменимы при таких задачах.

- *Безопасность Хоумлайна:* отдел Безопасности Службы вмешательства сконцентрирован на отслеживании и остановке межвременного проникновения в Хоумлайн. Он тесно взаимодействует с отделом Разведки Службы вторжения — и с агентствами разведки основных мировых структур — для определения и нейтрализации угроз. Основная часть данной работы состоит в учёте транспортеров и проекторов.

- *Безопасность иных миров:* столкновение политики Инфинити является отсутствием параллелей за пределами Хоумлайна (и очевидно Центрума), знающих о существовании путешествий во времени — не говоря уже о их использовании — кроме как под строгим контролем. Служба вторжения работает над определением параллелей, подвинувшихся в данной технологии (или ином виде путешествий по измерениям), а Служба вмешательства контролирует соблюдение правил частными лицами и правительствами и наказывает за нарушения. При необходимости Служба вмешательства идет на крайние меры что бы сохранить Секрет (см. с.540).

- *Защита от Центрума:* включает контрразведку против шпио-

нов Центрума, шпионаж с целью сбора информации в противнике и самую «романтичную» работу в Патруле: защиту эхо от диверсий. Службы вторжения и вмешательства работают вместе в этих случаях. Вторжение сконцентрировано на надзоре, шпионаже и контрразведке, а Вмешательство выполняет постоянную полицейскую работу и специальные операции против обнаруженных операций Центрума.

- *Спасение:* существует множество причин, по которым путешественники во времени могут не вернуться обратно, начиная с тривиальных (сгорел предохранитель на транспортёре) заканчивая катастрофичными (съедены динозаврами, взяты в заложники повстанцами или сожжены как ведьмы). Также возможно, что они повлияли на историю и вызвали сдвиг параллели (см. с.544). Поэтому когда путешественники не выходят на связь, Патруль посылает команду спасателей.

От того, кто и где потерялся, зависит состав спасателей. В «безопасную» параллель могут быть посланы два младших спасателя Вторжения с инструментами... но они вооружены в любом случае. В опасные миры могут послать вооруженный армейский транспортер, полный И-полицейских.

В любом случае, главный приоритет Патруля — сохранение Секрета; поэтому захват или уничтожение потерянного транспортера может быть важнее спасения жизни потерявшихся! По этой причине Патруль часто не вызывает сразу, если потерялись не сотрудники Инфинити. Многие межвременные корпорации (как Тайм Турс) имеют собственные силы реагирования. Правительства также имеют собственные службы безопасности, иногда — довольно серьезные. В крайнем случае И-спецназ (с.536) может перехватить вызов и тихо выполнить операцию.

Спасательная операция это хорошее, и возможно жесткое, приключение. И если оно происходит в эхо, то есть опасность вызвать непредсказуемые сдвиги квантов...

## Цели Вторжения

Новые параллели открываются математически, но бывают и методы проб и ошибок. Первичное проникновение в новую параллель всегда делает робот с множеством химических и биологических сенсоров. Многие параллели более не посещаются... они не пригодны для жизни людей. Но когда параллель считается безопасной, туда отправляется человек.

В первую очередь разведчик проникает, осматривается и определяет, обитаем ли мир — и кем или *чем*. Если он оказывается необитаемым, он классифицируется под колонизацию или иное использование и передается Инфинити Девелопмент.

Но если мир обитаем, то остается в собственности Службы вторжения, и освоение проходит очень аккуратно. Не ожидается, что первый разведчик соберет больше информации, чем примерный технологический уровень и записи образцов языка. Последующие команды будут пытаться узнать больше с каждым визитом. Если мир похож на известную параллель или исторический период, опытные агенты могут вникнуть в него быстрее. Иначе, исследование проходит осторожно шаг за шагом. Высокотехнологичные миры исследуются осторожнее.

Только очень хорошо изученные миры открываются для организаций подобных Тайм Турс. Обычно, они расположены на K4 и K5, где нет агентов Центрума. Но иногда в эхо K6 также проводятся туры (под тщательным наблюдением).

*Именование новых миров:* недавно найденные параллели получают кодовое имя основанное

на их парахронных координатах. Исследователи неизбежно дают неофициальные имена в ходе процесса проникновения. В конечном итоге имена прилипают и становятся официальными.

*Приключение по проникновению:* приключение или даже кампания могут быть построены вокруг первого проникновения в новую параллель — особенно если она высокотехнологична и не закрыта. Первый шаг попадет на первые полосы газет. Представьте постепенное проникновение, например, в мир с победившими нацистами во Второй мировой... а сейчас 1960 год.

## ЧУДОТВОРЦЫ

Чудотворцы (Miracle workers) — некоммерческая, «благотворительная» часть Инфинити. Она тесно сотрудничает с различными агентствами помощи при ООН. Несмотря на мощное финансирование за счет прибыли от лицензирования иных частей Инфинити, а также внешних дотаций, всегда не хватает времени или денег для помощи везде и всем. И — к великому сожалению сотрудников — Чудотворцы сильно ограничены в оказании помощи в исторических эхо, из-за опасности сдвига параллели.

Чудотворцы существуют не для выгоды, но и не для раздачи

бесплатной еды. Когда переселенцы становятся жертвами стихии, например, то организация обычно помогает за оплату — чаще всего работая с иными отделами Инфинити. Но данные контракты всегда честнее в отношении к спасаемым.

Чудотворцы — поставщик вакцин, противоядий, продовольственных культур и т.п., в случаях когда это имеет значение. Самой большой проблемой здесь является прикрытие этих поставок, за исключением тех редких случаев, когда параллель не населена и Инфинити просто приходит туда и берет всё на себя.

## ПАРАХРОННЫЕ ЛАБОРАТОРИИ

Это чисто научная организация Инфинити, призванная улучшать и развивать как парахронные технологии, так и понимание науки путешествий во времени. Инфинити может попросить агента любой организации испытать прототип снаряжения «Паралабов». Когда путешественник выживает в новой разрушительной аварии транспортного средства, исследователи Паралабов участвуют в расследовании... возможно требуя чтобы жертвы повторили это снова, только медленнее.

# СТОРОННИЕ ОРГАНИЗАЦИИ

Многие организации, как правительственные, так и частные, имеют доступ к транспортёрам. Все из них теоретически контролируются Инфинити, и доступны для проверок И-полиции в любое время. Но транспортёры часто ложно объявляются «утерянными» и используются тайно — или просто продаются ненадёжным агентам или сотрудникам. Это вечная головная боль Патруля.

Более 30 организаций вне Инфинити имеют собственные проекторы. К счастью для полиции, каждый проектор находится под постоянным наблюдением Патруля.

## ОРГАНИЗАЦИЯ ОБЪЕДИНЁННЫХ НАЦИЙ

ООН в теории контролирует Инфинити в разных формах, но этот «контроль» слаб в Хоумлайне и ещё слабее в альтернативных

мирах, Инфинити определенно имеет секреты от ООН. Однако, ООН имеет почти неограниченный доступ к возможностям Инфинити для гуманитарных миссий в иных мирах.

Так как ООН, как правило, протестует против вмешательств в дела своих межвременных аналогов, большинство межвременных вмешательств ООН происходят в совсем далеких параллелях или направлены на помощь «местным» ООН в выживании и росте. В любое время ООН может активно вмешаться в три-четыре разных параллели.

## ПРАВИТЕЛЬСТВА

Некоторые нации (в частности, Китай, Франция, Германия, Япония, Россия, Великобритания и США) имеют значительные «официальные» парахронные возможности с собственными проекторами и транспортёрами. Помимо применения в добыче ископаемых, утилизации отходов и исследованиях, эти страны подде-

рживают «колонии» в иных мирах на условиях «длительной аренды» у Инфинити.

Для Инфинити самой большой проблемой с правительствами являются непрерывные «запретные» тайные операции, в которых они пытаются обойти ограничения Инфинити. транспортёры могут быть построены тайно, и главные державы несомненно имеют тайные парахронные возможности для тайных внедрений, тестирования оружия, исследования параллелей или даже войн. И-полиция часто встречает хорошо обученных агентов из Хоумлайна. Иногда они даже могут это доказать.

Проекторы также могут быть построены тайно, но ни один, как жется, в Хоумлайне еще построен не был — опять таки, что дает почву слухам что Инфинити имеет методы обнаружения, но это не доказано. До сих пор не построен проектор работающий за пределами Хоумлайна.

## НАУЧНЫЕ ФОНДЫ

Бесконечные миры являются благодатной почвой для научных исследований. Учёные могут изучать вообще нетронутые биомы... или миры, уничтоженные десятками различных бедствий. Инфинити разрешает почти любые *безвредные* исследования. Они, возможно, позволили бы и использование искусственных разрушений в научных целях, если бы искусно написанный запрос сулил огромные выгоды.

Большинство исследований, безусловно, являются историческими и социальными. Исторические параллели дают ответы на интригующие вопросы «что если», а эхо дают - или *кажется* что дают - окно в собственное прошлое Хоумлайна! Множество экспедиций снаряжаются в подобные миры, для наблюдения и изучения. Они связаны строгими правилами: они должны хранить Секрет скрытых параллельных миров, и не должны менять историю эхо, что бы не «потерять» их при сдвиге параллели (см. *Сдвиги параллелей*, с.544).

## МЕЖВРЕМЕННЫЕ ОХОТНИКИ ЗА ГОЛОВАМИ

«Ричард З. Хорн. Арестован за миллиардное компьютерное мошенничество, выпущен под залог, угнал транспортёр корпорации Тайм Тракерс и исчез в Конволлисе. И-полиция нашла брошенный транспортёр, но после недели поисков они отказались от поисков Хорна — сказав что он не опасен. Но объявили награду \$1.000.000 за поимку Хорна, и Тайм Тракерс также назначило вознаграждение. Я настроен получить обе...»

Существует множество мест в тысячах параллельных миров для укрытия беглецов. И-полиция следует за любым, нарушившем безопасность или стабильность эхо, но им не хватает сил и ресурсов для преследования всех не угрожающих власти Инфинити. Отделы межвременных агентов, как ФБР, берут на себя часть таких случаев. Наёмные охотники за головами находят многих других.

Получение лицензии на охоту во времени от Инфинити

требует тщательных обширных проверок и соответствующего опыта (прошлая работа в Патруле помогает; хороший послушной список в уважаемой компании как Тайм Турс, тоже является плюсом). Некоторые охотники работают в одиночку; другие на частные агентства, самое большое и успешное из них это Юстиция Инфинити, находящееся в Индиане.

## КОРПОРАЦИИ

Использование времени должно быть *крайне* выгодным. Бесчисленные бизнесмены работают в Хоумлайне.

рет должен быть сохранён.

Когда открывается новая параллель, торговые агенты появляются первыми, в поисках новых товаров и рынков. Некоторые недобросовестные имеют дела даже с наркотиками и рабами; другие - лучшие союзники Патруля.

Уайт Стар преобладает на мировой торговой сцене, но здесь столько дел, что нет необходимости поглощать их все. Одной из самых больших корпораций является Тайм Тракерс, которая обучает операторов транспортёров для найма различного бизнесу.

*Товары, дешёвые в Хоумлайне, часто  
ценятся где-то за пределами, и наоборот.*

### Уайт Стар Трейдинг

Основанная Полем Ван Зандтом, Уайт Стар - настоящая всемирная торговая компания, и возможно, крупнейшая. Ван Зандт финансирует большинство своих оригинальных разработок по торговле из одного мира в другой.

Сегодня Уайт Стар имеет офисы в тысячах измерений, всегда под видом обычного бизнеса. Некоторые малы, обрабатывая несколько сотен фунтов редких товаров в день; например, создание нового релиза CD Холли, или разведение пары почтовых голубей. Иные перевозят сотни тонн зерна и руды на баржах, которые выходят из видимости берегов и перемещаются между мирами.

Уайт Стар была частью Инфинити, но по антимонопольным соображениям (и возражениям конкурентов) стала юридически и финансово независимой. Она до сих пор имеет «тёплые» отношения с Инфинити, что расстраивает множество мелких конкурентов.

### Иные торговые организации

Множество корпораций всех размеров обогащаются за счет торговли между мирами. Товары, дешёвые в Хоумлайне, часто ценятся где-то за пределами, и наоборот. Так всегда, однако, Сек-

### Тайм Турс лимитид

«Если Вторник, это должен быть 1066 год.»

Тайм Турс, безусловно, самая известная «независимая» компания, использующая паракронные технологии. Их бизнес заключается в отправке групп туристов в захватывающие экспедиции в параллельные миры. Цель не только в достопримечательностях: один из популярных туров - Сафари на динозавров, серьёзный вызов для охотников, ищущих *действительно* большую дичь. Патруль выступает как официальный «таможенный контроль» по возвращению, но когда иной мир известен своими особыми опасностями, это больше формальность.

Работа на Тайм Турс может быть трудной. Сотрудники должны организовать, снарядить и провести экспедиции по множеству разных миров. Работа включает оберегание туристов от проблем... туристов, которые часто не могут следить за своей одеждой или языком и тех, кто встает на пути атаки эскадрона Легкой Кавалерии для удачного снимка на память. В результате Тайм Турс оставляет за собой право принятия мер — вплоть до прерывания поездки без компенсации — для предотвращения «культурного загрязнения» или исправления, если уже произошло.

## ХРАНЕНИЕ СЕКРЕТА

Инфинити и Центрум могут быть врагами, но в одном они согласны: секрет парахронных технологий должен остаться их монополией. «Иномирец», узнавший данный секрет – *Секрет* – должен быть нанят, дискредитирован или даже уничтожен.

Разумно ожидать, что хорошо обученные сотрудники Инфинити хранят секрет парахронных технологий; более того, оперативники на случай контактов с иномирцами приготовили легенды прикрытия, согласно местной системы веры. Если возможно, все что может открыть Секрет будет восприниматься как мирские события – но если нет, пусть местные думают что видели ведьм, фей или НЛЮ, чем получают подозрения в существовании технологий путешествий меду измерениями.

С другой стороны, когда стадо *туристов* энергично идет в параллель, есть большая вероятность что кто-то что-то упустит...

### Стиратель

Когда иномирцы видели появление или исчезновение пришельцев или использование технологий Хоумлайна, предпочитаемое решение заставить их забыть это. «Стиратель» – седативный препарат, вызывающий амнезию, используется как Инфинити, так и Центрумом. Клиент должен сделать бросок ЗД-3, чтобы сопротивляться его действию. При провале он падает без сознания. После пробуждения вся кратковременная память – всё в пределах 5к+45 минут – стирается. Стиратель поставляется в таблетках, инъекциях и в виде газа. Побочных эффектов, даже при передозировке, не выявлено. Патруль Инфинити предоставляет его И-полиции и гражданским службам безопасности, вовлеченным в санкционированные операции. В продаже не бывает вообще; использование каждой дозы строго учитывается. Тем не менее, он может появляться на черном рынке по цене \$500 за дозу. КЛ2.

### Чрезвычайные меры

Когда кто-либо узнал слишком много, Стиратель не помог, и субъект не подходит для найма, утечкой занимаются особые группы. Приме-

няемые меры варьируются от хитрых способов дискредитации или вмешательства в разум до отправки группы спецназа, уничтожающего всех свидетелей и улики. Однако, где Центрум рекомендует уничтожение, Инфинити предпочитает тайное исчезновение. Свидетели похищаются... и помещаются в Кавентри.

### Кавентри

Это альтернатива в Кванте-3, в которой люди не появились. Имеет одну важную и полезную особенность: транспортёры не могут попасть в этот мир или покинуть его без помощи – и прыгуны по мирам тоже. Никто не знает причин. Это значит, что доступ имеется *только* для транспортёров при помощи проекторов из Хоумлайна.

И-полиция использует Кавентри для изоляции людей, которые Слишком Много Знают: иномирцев, вовлеченных в операции Хоумлайна; Хоумлайнцев, нарушивших договор; ученых, похищенных из своих миров из-за того, что Патруль решил, что они слишком близки к созданию парахронных технологий; и даже уволенных сотрудников Инфинити. Среди населения также имеются добровольные беженцы, спасенные от межвременной катастрофы.

В Кавентри возможны почти любые виды приключений... включая попытки спасения от Инфинити, наемниками, настроенными против всей системы. Сам по себе мир предлагает спокойную, простую жизнь на ТУ4, с медициной ТУ8.

### Этические проблемы

Было бы несправедливо предположить что Инфинити и Центрум уважают иномирцев – как класс, а не в частности – как нечто меньшее чем «настоящие» люди с правами. Пиар-отдел Инфинити делает все что бы скрыть это отношение, но каждый раз когда И-полиция высылает иномирца в Кавентри, они делают заявление что Хоумлайн как-то «превосходит» их. И всегда, когда режиссёр создает исторический эпос, он описывает кровавую смерть тысяч людей в войне между мирами, он укрепляет идею по которой жители иных миров лишь куклы в представлении Хоумлайна.

У Тайм Турс есть конкуренты, но они не очень от них отличаются – просто меньше или больше амбиций. А некоторые компании предлагают отдых, а не туры. Они подчёркивают преобладание роскоши над впечатлениями. Рим Джонсона (с.527) – самая известная из них.

### Добывающие компании

Многие масштабные операции существуют только для добычи минеральных ресурсов из необитаемых миров. Большинство шахт в лизинге у Инфинити, а остальные находятся в небога-

тых мирах, многие из них необитаемы без внешней помощи. Но здесь делается великое богатство... и жадные добытчики полностью *вычистили* несколько обитаемых миров.

### Утилизирующие компании

Радиоактивные, токсичные, биологические и иные опасные отходы слишком вредны, чтобы оставаться на обитаемой планете... и не надо. Нужно разрешение Инфинити на сброс отходов в истинно адские миры – миры где *не может быть* хуже – и уверенность что транспортные компа-

нии примут все меры к доставке этого груза к проектору в полной сохранности.

### БОГАЧИ

Всего несколько *очень* богатых людей содержат транспортёры для своего хобби. Большинство из них – известные туристы или коллекционеры, но есть и случайные баловни, что наслаждается игрой в мужские игры с «запретами». Экипажи их транспортёров состоят из служащих Инфинити – которые теоретически препятствуют самым вопиющим злоупотреблениям.

## МЕЖВРЕМЕННЫЕ КОЛОНИИ

Инфинити открыто несколько красивых и пустых миров для колонизации. Некоторые компании арендуют такие миры и наполняют переселенцами.

Некоторые страны также имеют обеспечиваемые колонии в мирах. Большинство таких колоний просто сток для лишнего населения, но некоторые — пять поддерживаемых США, три Великобританией и по одной Францией и Японией — официальные

попытки создания альтернативных обществ. Одна, Ухуру, даже объявила свою независимость от США и сделала это силой.

Есть также «секретные» базы и колонии, поддерживаемые правительствами, корпорациями и иными организациями с нелегальными транспортёрами. Некоторые спрятаны на известных параллелях; иные на неизвестных Инфинити мирах. Некоторые имеют особые цели (добыча, торговля, наука и т.д.), но многие просто для групп людей пытающихся сбежать от всего.

Колонии варьируются от ТУ4 до полностью современных.

## Феодальные миры

Несколько богатых любителей природы — или уединенности — живут в «феодальных» мирах, каждый из которых разделен на тысячи частных поместий. Если вы достаточно богаты для покупки или аренды частного транспортёра, вы можете иметь свои собственные Гавайи, Озарк, Сан-Тропе или Ямайку... с мгновенным перемещением на транспортёре в Хоумлайн!

## ПРОТИВНИКИ

Инфинити - основной страж Хоумлайна против врагов из иных миров. Как известно большинству жителей, единственная угроза исходит от враждебного Центрума, цивилизации, владеющей секретом перемещения по мирам. На самом деле существуют и *другие* опасности... но Инфинити сохраняет их в секрете во избежание паники в Хоумлайне

## ЦЕНТРУМ

Центрум — единственный известный человеческий мир, кроме Хоумлайна, независимо разработавший свою паракронную технологию. Также он — злейший враг последнего. Агенты Центрума постоянно плетут интриги против Патруля Инфинити в разных измерениях, и не согласятся на меньшее, чем господство во всех мирах.

Центрум является мировым правительством, развившимся из объединенной Англо-Франкской Империи. Одной из последних исторических фигур, присутствующих в обоих мирах была Элеонора Аквитанская, которая или создала или стабилизировала Империю, и правила ей более 20 лет. Империя росла и ширилась, доминируя в Европе до 1700-х, а в Африке и Азии до 1850-х. Новый Свет был колонизирован в обычном порядке, индейцы были поработаны или истреблены.

В 1902 году Империя погрузилась в всеобщую гражданскую войну, аристократия пришла в упадок, и поскольку захватывать было уже нечего, они начали воевать друг с другом. По всей видимости, эта война была спланирована представителями технических и военных классов. Образованные, верные и обученные служить, они выросли под презрительным присмотром их хозяев, и когда они установили мировое

правительство, спустя 50 лет, это отпечаталось в его образе: строго организованная меритократия была названа «Центрум».

Правители Центрума ценили значение науки, порядка и силы для собственного блага. Дети постоянно проверялись и перепроверялись, а всё обучение и карьера основывались на таланте и достижениях.

По сути, ключевое различие между Центрумом и Инфинити в обращении с занимаемыми мирами. Центрум хочет собрать все миры под своим централизованным управлением, создать единое межмировое государство с границами, охватывающими несколько измерений. Тактика захвата миров Центрумом заключается в проникновении в мир, свержении правительства самым дешёвым способом, взятие управления на себя, а затем развитие их технологий и направление ведущих граждан нового мира в Центрум для образования и воспитания. После испытательного срока иномирцы могут в итоге рассчитывать на гражданство Центрума, хотя в настоящее время ни один из миров к этому не «готов».

Общество Центрума находится на уровне середины ТУ8. Как и Хоумлайн, оно открыло паракронные технологии несколько десятков лет назад.

## Язык

Родной язык Центрума является сильно акцентированным диалектом английского. Центрум искоренил все иные языки в своих мирах два поколения назад. С тех пор у них даже нет подготовленных лингвистов... они просто не нужны!

Всё это ставит Центрум в большое затруднение при проникновении в миры и территории, где

язык отличается от английского. Они в свое время экспериментировали с методами быстрого обучения языкам, но сейчас любой свободно говорящий, например на японском, не является коренным гражданином Центрума.

## Интермир

Это центранный аналог Патруля Инфинити. Как оружие мирового правительства Интермир крупнее и жёстче Патруля. *Возможно*, он даже лучше использует паракронные технологии.

Почти все без исключения агенты Интермира фанатично преданы Центруму. Они также нередко несут био-импланты — Центрум сказочно богат и может достаточно хорошо снаряжать отдельных агентов. Они беспощадно убивают при необходимости, но уважают талант, и часто стараются завербовать талантливых иномирцев. Они обладают нормальными человеческими чувствами, как верность и доброта к друзьям, желание защитить детей и т.д. Они не монстры и не машины.

## Межвременной конфликт

Центрум находится в Кванте 8, а Хоумлайн — в К5. С тех пор, как они смогли легко прыгать на один квант, и со сложностями на два, центранные территории «накладываются» на хоумлайские в К6 (куда Хоумлайну проще достать) и в К7 (где Центрум имеет преимущество).

Можно подумать что стоит провести естественные границы. Однако, это нереально. Во-первых, Центрум *агрессивен*. Во-вторых, в К6 находятся намного больше удобных миров, чем во всех остальных квантах, вместе взятых (никто не знает почему).



Центрум, похоже, обладает межвременными путешествиями дольше Хоумлайна, но изначально использовал их в основном для перехода в пустые миры за ресурсами. Их уровень парахронной математики значительно лучше хоумлайнской. Они могут точно определить точку нестабильности параллели и рассчитать вмешательство, которое толкнет её в нужном направлении; см. *Сдвиги времени* (с.544). Ученые Хоумлайна еще не поняли как это делать – по крайней мере Инфинити не признает этого.

Хоумлайн узнал о существовании Центрума девять лет назад, когда злоумышленник был схвачен в одной из самых секретных лабораторий Инфинити. Под сывороткой правды он рассказал довольно странную историю! Инфинити освободило этого первого агента, предложив дружбу. Центрум без промедления согласился, и принес извинения за ранние проникновения на территорию Инфинити. Но вскоре стало очевидно что эта «дружба» является чистойшей профанацией; их сотрудничество выглядело совершенно неправдоподобно. Восемь лет назад они «украли» четыре параллели из К6! Годом позже «бесконечная война» стала реальностью.

По всей видимости, Центрум не обладает «историческими эхо», как Хоумлайн... или, если эхо существуют, они недоступны из Хоумлайна. Это лишает Инфинити возможности познать суть психологии Центрума.

Примечательно, что согласно определению по звездам, Центрум находится в точно том же «времени», что и Хоумлайн. Связано ли это с тем фактом, что только одна из известных параллелей, отличная от Хоумлайна, способна поддерживать парахронные проекторы? Никто не знает.

## МЕЖВРЕМЕННЫЕ БАНДИТЫ

За прошедшие пять лет Инфинити сорвало дюжину криминальных межвременных операций. Наверняка это лишь вершина айсберга.

*Мечтатели стать Королем:* это постоянный поток людей с манией величия, которые пытаются использовать технологии или исторические знания для получения власти в параллельных мирах. Для их уличения Патруль применяет те же методы надзора, что и для поимки агентов Цен-

трума. На самом деле, трудно быстро определить в проникших авантюристов Хоумлайна или работников Центрума!

*Налётчики времени:* преступники ради денег, полученных за алмазы в короне, Мона Лизу или ядерную боеголовку – их трудно поймать. Самые ловкие налётчики проникают в эхо и берут добычу незадолго до того, как она потеряется «в истории», пытаясь тем самым избежать вызова ошибок сдвигов времени и привлечения внимания Патруля к себе. «Кража под заказ» для богатых частных коллекционеров также приносит постоянный доход... впрочем всё от кражи интеллектуальной собственности до контрабанды оружия может быть прибыльным.

*Нелегальные иммигранты и межвременное рабство:* это растущая проблема. Нужны дешевые работники? Найдите подходящее измерение, принимайте поток будущих нелегальных иммигрантов, а затем перемещайте их через время вместо границы. Если они обратятся к властям, то будут посланы в Кавентри, так что они готовы работать за гроши в надежде заработать достаточно для покупки поддельного гражданства... Преступные организации ввозят всех – от проституток и солдат до физиков-ядерщиков. Иногда в шантаже нет необходимости: «спасите» взвод нацистов из эха Сталинграда и они, возможно, станут вашими верными наёмниками. Есть также жуткий чёрный рынок знаменитостей, звезд кино, сцены и подиума. Только в прошлом месяце агентами итальянской *Gruppo di Intervento Speciale* из закрытого борделя была спасена похищенная Елена из Трои.

*Подмены:* дубликаты («копии») многих жителей Хоумлайна существуют в закрытых параллелях, на подобии Земля-Бета. И бывают случаи, когда жители Хоумлайна платят за кражу погибших детей, возлюбленных или заклятых врагов их этих миров. В некоторых случаях реальных людей убивали и заменяли на копии. Типичная афера: если г-н Джонс бизнесмен и миллионер в Хоумлайне, но бездомный бродяга, разорившейся при обвале рынка на Земле-Бета, то мафия может выкрасть Бета-Джонса и предложить ему стать заменой Джонса из Хоумлайна... быть удобной марионеткой.

## СИЛЫ ОСВОБОЖДЕНИЯ РЕАЛЬНОСТЕЙ

СОР (RLF, Reality liberation force) это основанная в Хоумлайне повстанческая организация, противостоящая Совету ООН Межмирья «недемократичной, несправедливой гегемонии и эксплуатации иных миров». СОР призывает к прекращению межвременных путешествий, кроме как для мирных научных целей.

СОР обладает широкой поддержкой у населения. Некоторые известные группы, в частности Люди против путешествий во времени (ЛППВ), служат СОР официальным прикрытием. СОР также имеет много сторонников в политических и военных кругах — хотя многие считают что Совет, который, по их мнению узурпировал власть, больше их выступает против межвременных путешествий.

## КАБАЛА: ХОЗЯЕВА ИНФИНИТИ

Тревожащее количество магов, псиоников, парахронозидов (см. с.544) и сверхъестественных существ, с которыми сталкиваются сотрудники Инфинити, утверждают, что имеют информацию о паранормальном братстве, известном как «Кабала». По их рассказам Кабала скрывается в тених тысячелетия, манипулируя событиями в разных мирах при помощи тайных обществ и оккультных сект. Какую Землю (или Земли!) Кабала называет домом — одна из самых волнующих (и возможно, опасных) загадок Инфинити.

Особенно неприятная часть этих слухов часто утверждает, что Кабала имеет доступ к «Высшему измерению бытия», которое «выше» бесконечных миров, и известно как Астральное Царство, Идеальное Царство и Царство Чистого Духа. Члены Кабалы, как говорят, пересекают эти царства и бесконечные миры в поисках тайных знаний.

Возможно, самое опасное из всего этого, что Кабала, похоже, *раскололась*. Изменники-архимаги и лорды демонов, предположительно, развязали тайные войны, используя бесконечные миры как пешки и поля сражений. Проигравшие стали изгнанниками, и часто склоняются к захвату параллельных Земель за пределами досягаемости Кабалы, где они могут накопить силы и приступить к отмщению...

## Рейх-5

Рейх-5, находящийся в Кванте 3, была пятой по счету параллелью с «Победившим нацизмом», открытой Инфинити. Сейчас там 2010 год, управляется жестким и эффективным мировым правительством с преобладанием Германии, Японии и Нацистских Соединенных Штатов. Развитие на уровне ТУ8 во многих областях, но есть и развитые космические технологии и разные формы генетики — и возможно пси-технологии.

Конечно, Инфинити строго запретило путешествия в этот мир, и даже скрыло его существование, во избежание раскрытия секретов. Но после десятилетия сдерживания, произошло немислимое: нацистские парапсихологи из контролируемой СС провинции Бургундия открыли псионический прыжок по мирам (или захватили такого посетителя

из других параллелей — Инфинити тут не уверено) и провели исследования по обобщению и применению этой силы.

Когда в Инфинити узнали об этом, нацисты имели примерно два десятка прыгунов-по-мирам, с достаточно разными способностями и стабильностью (некоторые применяли опасную смесь наркотиков для раскрытия этих сил), и создают новых путем селекционного отбора, клонирования и биопсионных технологий. Хуже того, работая в согласии и применяя опытные псибернетические связи, они, кажется, добились возможности некоторых прыгунов переносить груз в четыре или пять раз больше своего веса — достаточно для перемещения отрядов солдат и даже некоторой малой бронетехники.

Рейх-5 вскоре начал своё первое межвременное вторжение: проникновение в постапокалиптический мир Нострадамуса, где предсказания сбылись. То что местные жители предвидели пришествие захватчиков не принесло им пользы, фактически, это наоборот усилило чувство судьбоносности захвата. И дела стали еще хуже.

Нострадамус оказался на стыке «дорог измерений», который нацистские прыгуны смогли обнаружить и использовать. Эта дорога, нацисты называют её «хронобан», кажется затрагивает как минимум полдюжины измерений, судя по колебаниям, и покидает бытие... Нацисты *начали* изучать её. Они могут только перемещать небольшой груз с большим риском, но могут узнать и больше.

Рейх-5 сильно отстаёт от Центраума и Хоумлайна в парахронной теории - усугубляется тем, что все их ученые сильно акцентированы на «Арийскую мистику», что заставляет их многое скрывать от «материалистов» в Берлине. Поэтому, Инфинити еще не использовало чрезвычайные меры - например, перемещение ядерных зарядов на известные военные базы и правительственные центры Рейха-5 - и до сих пор прикладывают усилия к дестабилизации режима. В любом случае, «межмировое СС» уже разбросало базы по неизвестному количеству разных измерений

Инфинити понемногу осознает, что Рейх-5 имеет все возможности для преобладания во всем Кванте 3 — и возможно даже за его пределами, особенно если он найдет союзников.



# ПАРАХРОНОЗОИДЫ

Поначалу нора шла прямо, подобно туннелю, но затем вдруг резко оборвалась вниз, так что Алиса не успела даже сообразить, что надо остановиться, как уже падала в какой-то очень глубокий колодец.

- Приключения Алисы  
в Стране Чудес,  
Льюис Кэрролл

«Парахронозоиды» - создания с природными способностями к прыжкам по мирам. Существуют множество разновидностей таких существ из разных измерений. Некоторые напоминают обычных или говорящих животных, на подобии белых кроликов, благородных оленей или черных лошадей. Другие - мистические. А некоторые ужасные, полу-материальные чудища о которых люди предпочитают не знать.

Все парахронозоиды обладают преимуществом Прыгун (Мир) (с.64). Большинство умеют улучшение Тоннель, позволяющие им создавать пути следования для других сквозь измерения. Конечно, эти пути закрываются за ними спустя время, без какой либо гарантии что будут открыты снова. Это может иметь пагубные последствия для неосторожных.

## ПРЫГУНЫ-ПО-МИРАМ

«Прыгун-по-мирам» - любой обладающий преимуществом Прыгун (Мир) (с.64). Эта способность *вроде бы* «псионическая»... но никто точно не знает.

Инфинити содержит в своем штате несколько людей с такой способностью, и всегда ищет новых. Лишь немногие родом из Хоумлайна. По крайней мере один из них утверждает что посетил альтернативные миры до Ван Зандта... и держал это в секрете потому что думал, что сошел с ума. Прыгуны Инфинити являются важными курьерами, специальными агентами и устранителями проблем. Большинство наблюдателей считает, что Центрум тоже имеет прыгунов.

В Бесконечных мирах, черта Прыгун (Мир) работает обычно для прыжков внутри своего кванта. Прыжки между квантами идут со штрафом сложности -5 за единицу разницы уровней квантов. Имеющие эту черту всегда знают на уровне «чувств» в каком они кванте.

Например, охотник видит красивого белого оленя и пускается в погоню, и по мере следования мир постепенно угасает... а затем олень исчезает, оставив его одного в другом мире!

Множество парахронозоидов также имеют преимущество Телепортация (с.97), дающее им возможность прыгать через пространство, как через измерения.

Некоторые парахронозоиды делают это с помощью активной

или пассивной псионики (чаще всего Экстрасенсорика или Телепортации). Иные ищут богатые маной области, и хотят слухи, что есть способы магически призвать или поймать их. Конечно, волшебники ловят и укрощают подобных существ, используя их как верховых или тягловых для колесницы, прыгающей по мирам.

А некоторые хищники и вампиры преследуют добычу по измерениям...

## СДВИГИ ВРЕМЕННЫХ ПАРАЛЛЕЛЕЙ

Из 379 параллелей, известных Инфинити в Кванте 6, 281 являются «историческими эхо»: миры, очевидно, идентичные Хоумлайну в ранних точках своей истории. Эхо «будущего» не известны — однако *есть* параллельные миры с более высокими технологиями и летосчислением. Также не известны эхо в иных квантах кроме К6.

Почему Хоумлайн «отразился» так много раз в другом кванте? Неизвестно. Эхо неравномерно распределены в истории. Существует несколько эхо до 3000 до н.э. и нет ни одного до 12.000 до н.э. Какие-то периоды обладают несколькими эхо; некоторые не имеют их вообще.

Во *всех* эхо время течет медленнее, чем в Хоумлайне — но разница не так велика (*максимум* год разницы на каждые прошедшие 250.000 лет), что бы быть заметной. Тем не менее, это небольшое отклонение объясняет различия, если оригинальное «событие» со-

здавшее эхо произошло примерно 3,5 миллиарда лет назад — возможно в ходе раннего зарождения жизни на Земле.

Эхо предоставляют невероятные возможности для изучения истории... но также и представляют значительную опасность. Любой посещающий эхо должен тщательно остерегаться действий, которые могут значимо изменить ход истории. Это не имеет ничего общего с этикой. Это вопрос безопасности. Баланс, который хранят эхо в К6, достаточно хрупок. Если какое то событие изменит ход истории в эхо, оно может просто исчезнуть! По началу такое случилось, была уверенность что мир разрушен. И когда Инфинити было на грани сворачивания всех путешествий по эхо, один из потерянных миров был открыт заново... в К5!

Центрум по всей видимости способен целенаправленно процифровать подобные сдвиги. Из

24 эхо, стертых из К6 после того как Инфинити открыло их, четыре, как известно, передвинулись «ближе» к Хоумлайну, перейдя в К5. Одиннадцать переместилось в К7, ближе к Центруму... и Центрум *сознательно* спланировал как минимум шесть из этих сдвигов. Одно отскочило аж по «другую сторону» Хоумлайна к К4. А восемь из пропавших миров не были найдены вовсе.

Правила Инфинити требуют тщательнейшей подготовки для организации любого посещения эха — никаких простых или «туристических» путешествий.

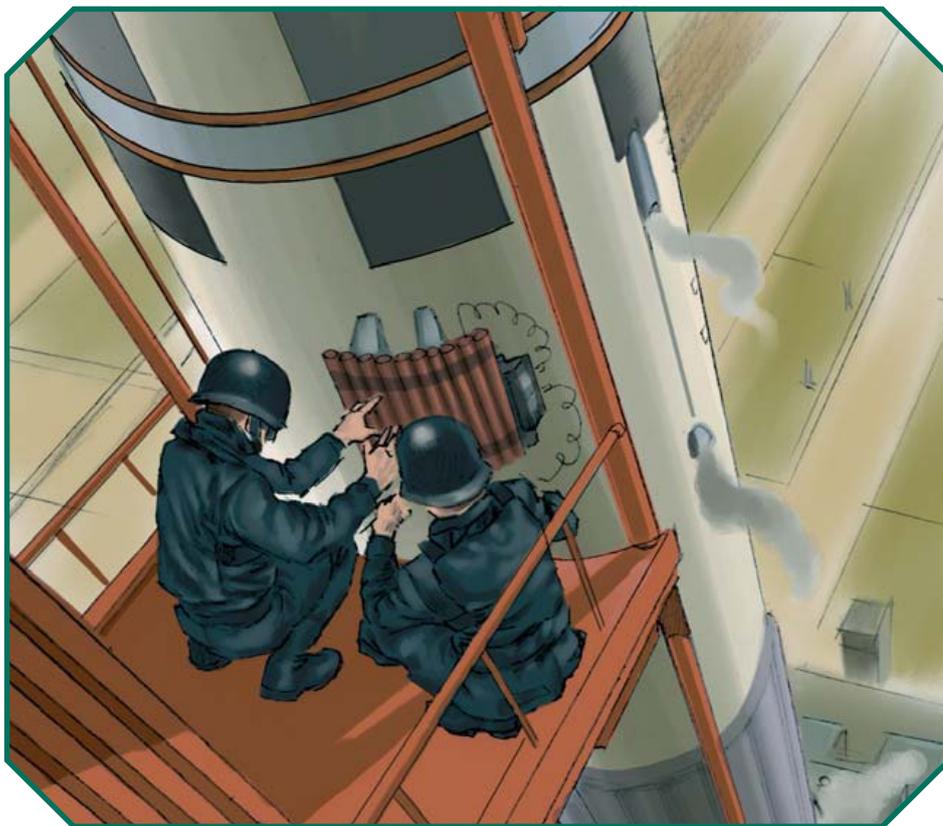
И-полиция всегда отслеживает признаки вмешательства Центрума. Но они не могут просто заполнить эхо агентами — это крайне повысит риск провокации изменений, которых они хотят избежать! Вместо этого они полагаются на ключевых агентов в стратегических местах и регулярное патрулирование.

## ВМЕШАТЕЛЬСТВА ЦЕНТРУМА

Центрум вмешивался несколько раз, все более изощренными способами, пытаясь передвинуть эхо «ближе» к К8. Очевидно, что Центрум располагает несколькими методами прогнозирования, какого рода изменения приведут к желаемым результатам.

Однако, прогнозы Центрума не гарантированы. По крайней мере четыре параллели после массовых вмешательств не претерпели видимых изменений; эти миры по всей видимости «удерживаются на месте» чем-то иным, кроме их схожести с Хоумлайном (см. *Якори*, с.546).

Если Центруму удастся произвестить вмешательство, Мастер должен решить сколько времени пройдет до их проявления. Сдвиг может проявиться через часы или дни — это всегда не мгновение — и агентам Центрума нужно оставаться на месте всё это время для защиты своей работы! Даже в это время есть возможность обратить сдвиг противодействуя результатам вмешательства. В результате, когда Центрум управляет сдвигом параллели К6 в К7 или К8, агенты Интэрмира пытаются истребить *всё* население Хоумлайна. Такое нападение, скорее всего, будет скрытое, чем открытое.



### Примеры вмешательств Центрума

Удачные вмешательства Центрума включают:

*Ядерное уничтожение Лондона в 1902 году.* Первая и последняя столь грубая попытка атаки Центрумом. Она стала политическим вопросом среди правления Центрума; ответственные партии были отстранены от власти. Подобные крайние вмешательства в любом случае не эффективны — результаты слишком непредсказуемы.

*Устранение принцессы Елизаветы в 1554 году, до того как она взошла на трон.* Видимо, её сестра Мэри негативно повлияла на неё.

*Потопление ЕВК Бигль со всем экипажем в начале 1833 года.* Чарльз Дарвин был одним из них. Однако, этот мир не «стирался» до конца 1837 года.

*Диверсия в космической капсуле Юрия Гагарина в 1960 году.* Это вызвало серию чисток и обвинения внутри русской космической программы, что в итоге вылилось в раскол внутри ракетных войск стратегического назначения и опасное ослабление власти Хрущёва. Эта нестабильность в Кремле могла привести к Кубинскому кризису в 1962 году, в результате которого США и Великобритания смогли усилить контроль ООН над советскими ракетными и космическими программами. Этот параллельный мир вскоре после этого переместился в К8.

## ТАЙНЫ

Понимание в Хоумлайне бесконечных миров далеко от идеала. Ситуации «ломающие правила» могут быть заправкой для приключений. Два примера:

*Бухум:* совершенно обычный мир — не эхо и не в К6 — исчезает. Четыре месяца спустя проявляется снова. Через шесть месяцев он снова пропадает. так... что-то может сдвигать квант этого обычного мира. Или может быть он не обычный! В любом случае, жители Бухума в панике, как и персонал Инфинити.

*Центрум-Бета:* недавно подвергшаяся вторжению параллель в К7 ученым из Хоумлайна кажется довольно схожей с миром Центрума в 1895 году. Может быть это эхо? Даже обычная параллель будет интересна. Почему же она единственная найденная здесь? И помните, К7 более доступен Центруму, чем Хоумлайну; почти наверняка здесь будут его агенты!

### Долгосрочные вмешательства

Инфинити обеспокоено возможностью довольно долгосрочных вмешательств. Например, если ключевые фигуры, подобные Александру Македонскому или Карлу Марксу будут убиты в детстве, никаких исторических изменений не произойдет долгие годы... но когда они проявятся, то будут огромны. Возможно, Цен-

трум не может просчитать результаты подобных вмешательств - или может, если это существуют отчасти из-за человеческой культуры, то только большие и *неожиданные* сдвиги в отношении народа смогут добиться изменений. Если ключевая личность будет удалена преждевременно, кто-то еще может занять её роль в истории. Так удаление Гитлера до его прихода к известности может привести только к приходу похожего диктатора с минимальными изменениями в событиях. Паракхронные вмешательства все еще скорее искусство, чем наука.

## Приключения-вмешательства

Попытка остановить вмешательство Центрума в эхо станет прекрасным приключением для персонажей из команды И-полиции. Мастер может дать следующие вводные:

- Вражеские агенты превосходят числом и скрытностью. Очень трудно и дорого послать кого-то из Центрума в Квант 6.
- Вражеский план требует просчета до сотых секунды... потому что иначе он не сработает. Независимо от метода расчета Центрумом вмешательства, если бы результат был таким же простым как «Ядерный Лондон в 1902», то они достигали бы успеха чаще. Однако, у противника есть запасные планы.
- Патруль дает агентам некую общую информацию о вторжении противника. Как начальство достало эти данные - не их дело! Они просто говорят, например, «Это 1453 год в эхо Сигма-6А.

Есть доказательства проникновения Центрума в Германию. Раз они работают близко от дома, их целью может быть печатный станок Гуттенберга... другие команды проверят иные версии.» Это одна из причин по которой команда противодействия вмешательству так малы: Хоумлайн должен проверить *всё*.

## Обратное вмешательство

Мастер может всё обратить: Инфинити раскрыло секрет вмешательства во временные параллели, открыв цепочку центральных эхо в Кванте 7, и заслало ударные команды для сдвига их к К5. Просто переворачивайте всё наоборот. Команда Хоумлайна имеет особое задание — что-то по компьютерному прогнозу сдвинет параллель в полезном направлении если успешно свершится. Оппозиция в Центруме состоит из множества малых групп... и если одну из них устранить слишком явным способом, то это укажет на Интермир, что делает укрепление его здесь очень сложным.

## Результаты манипуляций с ЭХО

Внесение *значимых* изменений является причиной «движения» всей параллели на другой квантовый уровень. «Значимость» изменения определяется Мастером, так как никто *не знает* какого рода изменения реально значимы. Само присутствие группы путешественников

вроде не несет изменений. Но всегда есть шанс попасть в исторический момент: посетитель в отражении 1938 года в Вашингтоне занял последнее место в поезде, сенатор таким образом опоздал на встречу с президентом, ключевые военные ассигнования не были получены... и когда придет Вторая Мировая война, США проиграют.

В общем, если изменение кажется достаточным для внесения ответвления «что если» в вариацию истории, оно значимое. Тем не менее, сдвиг не обязательно должен быть постоянным. Одна параллель была сдвинута в К7 оказанием помощи Центрума Бенедикту Арнольду в 1780 году, что повернуло ход революционной войны в пользу Англии. Отважная команда И-полицейских в отрезанном мире саботировала британский флот под Бостоном, снова изменив ход войны... и параллель вернулась в К6! Похоже, что история достаточно «упруга» для поглощения отклонений — если они могут быть уравновешены до того как пройдет много времени.

Для игровых целей, считайте, что незначительные изменения не создают сдвигов — или хотя бы не сразу. Если иномирцы делают то, что по мнению Мастера может «изменить историю», он может отсрочить проявление сдвига на минуты или дни. Сдвиг обычно составляет один квант, но может и больше. Выбирайте *направление* сдвига случайно, если он не был сделан агентами в соответствии с особыми планами основанными на правильном понимании воздействия парахроники на историю.

## Поиск смещенной параллели

Только Инфинити и Центрум обладают сложными инструментами и суперкомпьютерами, необходимыми для *быстрого* определения потерянных миров. Подобные поиски требуют полной недели работы и успешного броска Физики (Парахроника). Это бросок с +3, если мир в «домашнем» кванте ищущего, с +1 если в соседнем кванте, и без модификаторов, если в двух квантах. Если он в трех и более квантах, то не может быть найден!

С худшим снаряжением поиск занимает от недель до годов (решение Мастера) — возможно с большим штрафом.

## Заблудшие!

Если параллель сдвигается, захватывая ваш мир, за пределы радиуса проектора (К3-К7 для Хоумлайна; К6-К10 для Центрума), вы застряли! У вас два выбора: отменить сдвиг или найти иной способ перемещения (вражеские транспортёры, дружественные прыгуны и т.д.).

Иные способы застрять заключаются в:

*Саргасов Квант*: «саргасов квант» - это измерение в которое прыгуны или транспортёры могут *попасть*, но не могут *покинуть*. Проектор может фокусироваться на него, но не может зацепиться. Единственный способ выбраться — найти Узловой портал (с.534) или применить магию (например, Планарное перемещение, с.248).

*Отсутствие маны*: есть миры, где магия просто *не работает*. Магические прыжки по мирам, заклинание Планарное перемещение и т.п., позволят вам войти в данное измерение, но вы не сможете его покинуть!

# ТАБЛИЦЫ

Calenur

## БОЕВЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

Эти три списка суммируют броски успеха и модификаторы, используемые для атаки и защиты.

### МОДИФИКАТОРЫ КОНТАКТНОГО БОЯ

При атаке в контактном бою *эффективное умение* рассчитывается так:

1. Берется базовое умение владения данным оружием или невооруженной атаки, которые вы используете (в некоторых ситуациях оно ограничивается другими умениями - Свободным падением, Верховой ездой, Скафандром и т.д.)

2. Применяются соответствующие модификаторы состояния, приведенные ниже. Модификаторы накапливаются, но общий штраф за *видимость* не может превысить -10 (-6 если используется вслепую). Если применяется любой модификатор, помеченный звездочкой (\*), итоговый уровень умения после применения всех модификаторов не может превысить 9.

Результат броска, равный этому, или меньше - попадание.

#### Манёвры атакующего

Тотальная атака (точная): +4.  
Движение и атака: -4\*

#### Поза атакующего

Ползком или лежа: -4 (во время ползания доступны только атаки с досягаемостью «С»)  
На коленях, сидя или присев: -2

#### Обстоятельства атаки

Воздействие (кашель, рвота и т.д.): см. *Воздействия* (с.428)

Плохая поверхность (footing): -2 и больше (на усмотрение Мастера)

Схватчен: -4

Держит большой щит: -2

Серьезный отвлекающий фактор (напр., горит вся одежда): -3 и хуже (на усмотрение Мастера)

Умеренный отвлекающий фактор (напр., горит часть одежды): -2

Бой верхом, животное атаковано в свой последний ход: -2

Бой верхом, скорость транспорта относительно цели 7+: -1

Шок: -ЕЖ, потерянные в последний ход (максимум -4)

СЛ ниже необходимой для данного оружия: -1 за каждое недостающее очко

Держит щит в бою вплотную: -ПЗ щита

#### Цель (выбрать одно)

Зона попадания: 0 для туловища, -2 за руку или ногу, -3 за пах, -4 за кисть или стопу, -5 за лицо, -7 - за череп; *проникающие* и *пробивающие* атаки могут быть нацелены в жизненные органы с -3 или в глаза с -9.

Зона попадания, сквозь щели в доспехах: -8 для туловища, -10 в любых других зонах (например, прорезь для глаз в шлеме).

Оружие, *повредить*: -5 по оружию с досягаемостью «С» (нож) или пистолету; -4 по оружию с досягаемостью 1 (палаш), -3 по оружию с досягаемостью 2+ (копье) или винтовке.

*Насилие и грубая сила порождали больше вопросов в истории чем любой иной фактор, но по противоположному мнению это выдача желаемого за действительного в худшей форме.*

- Роберт Энсон Хайнлайн

#### Другие действия атакующего

Обманная атака: -2 за -1 штрафа к защите врага

Двойная атака: -4/-8 основной/неосновной рукой (-4/-4 с Обоюдорукостью)

Оценка: +1 за ход (максимум +3)

Атака неосновной рукой: -4 (с Обоюдорукостью - без штрафов).

Скоростной удар: -6 на обе атаки (-3 для Учеников мастера или Мастера оружия).

Удары в бою вплотную: -2.

Удар наугад: -5\*

Оружие, *выбить*: как и выше, но дополнительно -2, если вы не используете фехтовальное оружие.

#### Видимость

Не видно *ничего*: -10 (-6, если персонаж привычен к слепоте)\*

Не видно врага: -6, или -4, если вы знаете его местонахождение с точностью до ярда\*

Плохое освещение, дым, туман и т.д.: от -1 до -9 (на усмотрение Мастера).

## МОДИФИКАТОРЫ ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ

При атаке с расстояния *эффективное умение* определяется так:

1. Берется базовое умение обращаться с данным оружием дальнего боя.
2. Применяется Модификатор Размера (МР) цели.
3. Применяется модификация за расстояние до цели и ее скорость; см. *Таблицу Размеров, Скоростей и Расстояний* (с.550).
4. Примените нужные модификаторы условий из нижеследующего списка. Модификаторы накапливаются, но итоговый модификатор за *видимость* не может превышать -10. Если применяется *любой* из модификаторов, помеченный звездочкой (\*), итоговый уровень умения после применения всех модификаторов не может превысить 9.

Результат, равный данному числу, или меньше его – попадание. В случае быстрой стрельбы вы получаете одно *дополнительное* попадание за каждый *полный* множитель Отдачи, укладываемый в успешность броска атаки.

### Манёвры атакующего

Тотальная атака (точная): +1  
Движение и атака: -2 или -Разм оружия, что хуже.

### Обстоятельства атаки

Воздействие (кашель, рвота и т.д.): см. *Воздействия* (с.428)  
Плохая поверхность (footing): -2 и больше (на усмотрение Мастера)  
Бой вплотную: штраф, равный Размеру оружия (см. *Оружие для боя вплотную*, с.391).  
Поврежденное оружие: -ЕЖ, потерянные в последний ход (максимум -4).  
Серьезный отвлекающий фактор (напр., горит вся одежда): -3 и хуже (на усмотрение Мастера)  
Умеренный отвлекающий фактор (напр., горит часть одежды): -2  
Шок: -ЕЖ, потерянные в последний ход (максимум -4)  
СЛ ниже необходимого для данного оружия: -1 за каждое недостающее очко

### Атака с движущегося транспорта

Если оружие *не* закреплено на стабилизируемой стойке, общая премия за Точность, Прицеливание, упор и системы наведения не может превышать SR транспортного средства.

Воздушная техника: -1 для ручного оружия, для другого – 0.

Стрелок свесился с одной стороны транспорта, стрельба ведется поверх/под ним: -6.

Наземное транспортное средство, хорошая дорога: -1 для ручного оружия, для другого – 0.

Наземный транспорт, плохая дорога: 0 для стабилизированного орудия или внешнего крепления; -1 для фиксированного крепления, лафета; -2 для внешнего открытого крепления; -3 для ручного оружия

Наземный транспорт, нет дороги: -1 для стабилизированного орудия или внешнего крепления; -2 для фиксированного крепления, лафета; -3 для внешнего открытого крепления; -4 для ручного оружия

Космический транспорт: 0

Повернуться в седле или кресле транспортного средства и атаковать врага позади вас: -4.

Транспорт в последний ход уклонялся, и вы – не водитель: -2, или -4 если транспорт воздушный

Проваленный бросок управления транспортом: штраф, равный значению провальности.

Водный транспорт, спокойная вода: 0 для стабилизированного орудия или внешнего крепления; -1 для фиксированного крепления, лафета; -2 для внешнего открытого крепления; -3 для ручного оружия

Водный транспорт, волнение: -1 для стабилизированного орудия или внешнего крепления; -2 для фиксированного крепления, лафета; -3 для внешнего открытого крепления; -4 для ручного оружия

### Стрельба по возможности

Проверка цели перед выстрелом: -2.  
Просматривалось гексов: 0 при 1 гексе, -1 за 2 гекса; -2 за 3-4 гекса или линию огня; -3 за 5-6 гексов; -4 за 7-10 гексов, -5 за 11+ гексов.

### Другие действия атакующего

Прицеливание один ход: +Точность оружия

Упор оружия: +1, если потратил ход на Прицеливание

Двойная атака: -4/-8 основной/неосновной рукой (-4/-4 с Ободорукостью)

Дополнительное прицеливание: +1 за две секунды, +2 за 3 и больше секунд.

Атака неосновной рукой: -4 (с Ободорукостью – без штрафов).

Высунуться и атаковать: -2, Прицеливание невозможно

Быстрая стрельба: 0 за 2-4 выстрела, +1 за 5-8 выстрелов; +2 за 9-12 выстрелов; +3 за 13-16 выстрелов; +4 за 17-24 выстрелов;

+5 за 25-49 выстрелов; +6 за 50-99 выстрелов; +7 за 100-199 выстрелов и т.д.

### Цель

Для попадания в определенную зону поражения или по оружию используйте штрафы, описанные в модификаторах *контактного боя* (с.547). Если у цели есть укрытие, вы можете выбрать стрельбу без штрафов по случайной зоне поражения (выстрелы, попавшие в *прикрытую* зону, всегда попадают по укрытию, а в *частично* прикрытую зону при результате 4-6 на 1к) или целиться в определенные зоны (и получить дополнительный штраф -2, если эта зона частично скрыта).

Стрельба через легкое укрытие: -2

Стрельба мимо других персонажей: -4 за каждого стоящего на линии огня

Цель присела, стоит на коленях, сидит или лежит: *дополнительно* -2 на попадание в туловище, пах или ноги

Цель видна только частично: -2

### Системы прицеливания

Лазерный прицел: +1

Оптический прицел: +1 за секунду

Прицеливания, вплоть до максимальной премии прицела.

Транспортная система наведения: от +1 до +3, если стрелок потратит ход на прицеливание

Незнакомое оружие или система наведения: -2.

### Видимость

Слепота, полная темнота, цель полностью невидима: -10\*

Не видно врага: -6, или -4, если вы знаете его местонахождение с точностью до 1 ярда\*

Частичная темнота, туман, дым: от -1 до -9 (на усмотрение Мастера)

Цель немного скрыта (в кустах): -2.

## МОДИФИКАТОРЫ АКТИВНОЙ ЗАЩИТЫ

При выполнении уклонения, блокирования или парирования бросок активной защиты высчитывается следующим образом:

1. Берется вычисленное значение Уклонения, Блокирования или Парирования. (Преимущества Боевые рефлекс и Улучшенная защита увеличивают эти значения выше обычного.)

2. Применяются подходящие модификаторы ситуации, описанные ниже. Все модификаторы накопительны.

Результат броска, равный или меньше, чем полученное значение означает успешную защиту.

### Снаряжение защищающегося

Парирование ножом или кинжалом: -1 к Парированию  
Парирование цепью или кнутом: -2 к парированию  
Парирование посохом: +2 к Парированию  
Щит или плащ: +ПЗ щита (см. *Таблицу щитов*, с.287), кроме атак огнестрельным оружием  
Парирование оружия невооруженным: -3 к Парированию (+0 против Прямого удара или с использованием Дзюдо или Карате).

### Манёвры защищающегося

Тотальная атака: защита невозможна!

Тотальная защита (увеличенная): +2 к одному из видов: Парирование, Блокирование или Уклонение

Движение и атака: Парирование невозможно, только уклонение или блок

### Поза

#### защищающегося

Лежа или ползком: -3  
На коленях или сидя: -2

### Обстоятельства защищающегося

Выше атакующего: +1 за 3' разницы в высоте, +2 за 4', +3 за 5'  
Воздействие (кашель, рвота и т.д.): См. *Воздействия* (с.428).

Плохая поверхность: -1 и больше (на усмотрение Мастера).

Ниже атакующего: -1 за 3' разницы в высоте, -2 за 4', -3 за 5'

Не видит атакующего: -4, попытки парирования или блокирования требуют броска Слуха-2.

Бой вплотную: парировать можно только оружием с досягаемостью «В»

Отвлечение (напр., горящая одежда): -1 и больше (на усмотрение Мастера).

Нагрузка: штраф, равный уровню нагрузки к броскам Уклонения, Парирования Дзюдо, Карате и любым фехтовальным оружием.

Бой верхом: Штраф, равный разнице между умением Верховая езда и 12 (при Верховой езде 12+ штрафов нет).

Оглушение: -4.

### Форма атаки

Атака сзади: защита невозможна (с периферийным зрением - с -2).

Атака сбоку или «оггибающая»: -2 (без штрафов с Периферийным зрением).

Атакующий использует лазерный прицел: +1 к Уклонению, если точка видно

Обманная атака: -1 за каждые -2, взятые атакующим к своей атаке

Двойная атака: -1, если обе атаки пришлось на одну цель

Цеп: -4 Парирование/-2 Блокирование (-2/-1 против нунчаку); фехтовальное оружие парировать не может.

Успешный финт: штраф, равный значению победы атакующего

Метательное оружие: -1 к Парированию, или -2 Парированию, если снаряд очень *маленький* (1 фунт и меньше)

### Другие действия защищающегося

Акробатическое уклонение: +2, если бросок Акробатики успешен, -2 если провален

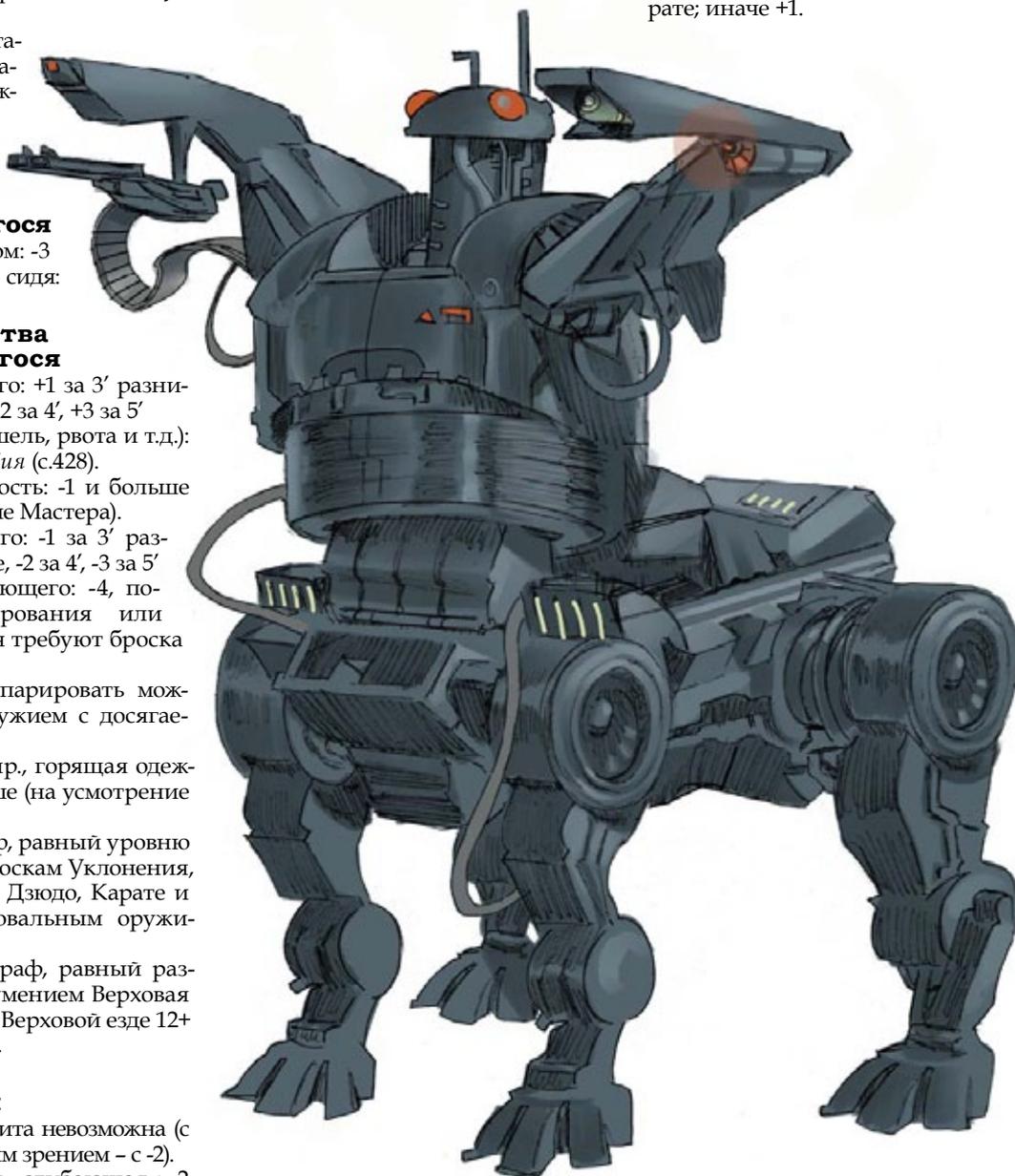
Уклонение с падением: +3 к Уклонению против атак *дистанционным* оружием

Яростная защита: +2 (стоит 1 ЕУ)

Повторное парирование: -4 за каждую попытку после первой, накопительно (*половинные* штрафы для фехтовального оружия, Учеников мастера и Мастеров оружия)

Парирование неосновной рукой: -2 к Парированию (без штрафов с Обоюдорукостью)

Отступление: +3 к Уклонению, а также Парированию с использованием Бокса, Дзюдо или Карате; иначе +1.



# ТАБЛИЦА РАЗМЕРОВ, СКОРОСТЕЙ И РАССТОЯНИЙ

Эта таблица в основном используется во время дистанционного боя, но Мастер может также применять ее для бросков чувств и других бросков успеха, для которых важен размер, скорости и расстояния.

Таблица использует ту же прогрессию для размеров, что и для суммы скорости и расстояния, но модификатор за размер имеет *противоположный знак*: большой размер дает премию, а большая скорость или расстояние до цели – штраф. Так, если цель вдвое больше размером, но также находится на двойном расстоянии и движется с двойной скоростью, итоговый модификатор останется тем же.

## Размер цели

Чем крупнее цель, тем легче в нее попасть. Модификатор для попадания в цель, связанный с ее размером, называется «Модификатором размера» (MR). Люди имеют MR 0. Вы получаете премию на попадание по более крупной цели, и штраф на попадание в меньшую цель.

Параметры большинства нечеловеческих рас, транспорта и т.д. включают MR. MR других объектов вы можете определить по этой таблице. Просто найдите в столбце «Линейный размер» наибольший из размеров цели (для гуманоидов, например, это рост) и посмотрите MR, находящийся на этой же строчке в столбце «Размер». Если размер оказывается между двумя значениям, MR основывается на том, которое больше.

Сферические, кубические и каплеобразные объекты и персонажи получают дополнительно +2 MR; удлиненные формы, как большинство наземных видов транспорта, получают +1. Если объект в *двух* или даже трех измерениях намного меньше, чем в самом большом (например, стальной трос может иметь в длину 100 ярдов, но толщину всего 2 дюйма), вместо наибольшего размера используется *наименьший*.

*Примеры:* Великан с наибольшим размером 4 ярда, имеет MR +2. Автомобиль таких же размеров будет иметь MR +3. Дом такой же высоты будет иметь MR +4.

## Скорость и расстояние до цели

В большинстве случаев пешего боя и при атаке неподвижных объектов скорость можно игнорировать. Найдите расстояние до цели в столбце «Линейный размер» и определите модификатор по столбцу Размер/расстояние. Если расстояние оказывается между двумя значениями, используйте большее; так, считайте 8 ярдов за 10.

Обратите внимание, что модификатор на расстоянии 2 ярда и меньше нулевой – выстрелить и попасть в близкую цель не легче (и не *сложнее*), чем поразить ее в контактном бою!

Но для быстрых целей – включая все, требующее использования правил *Скоростного движения* (с.394) – Мастер может решить, что скорость необходимо учитывать. В этом случае добавьте скорость в ярдах/с (2 мили/час = 1 ярд/с) к расстоянию, прежде чем искать его в столбце «Линейные размеры».

*Пример:* попасть в человека на расстоянии 8 ярдов можно со штрафом -4. Выстрел в мотоциклиста в 40 ярдах от вас, и движущегося со скоростью 30 ярдов в секунду (60 миль/час) имеет Скорость/расстояние  $40+30 = 70$ , что дает -9 на попадание. Ракета, проходящая от вас в 5 ярдах, но движущаяся со скоростью 1000 ярдов/с получает Скорость/расстояние  $5+1000 = 1005$  ярдов, что дает модификатор -17.

## Таблица размеров, скоростей и расстояний

Скорость/ Расстояние	Размер	Линейный размер
0	-15	1/5"
0	-14	1/3"
0	-13	1/2"
0	-12	2/3"
0	-11	1"
0	-10	1,5"
0	-9	2"
0	-8	3"
0	-7	5"
0	-6	8"
0	-5	1 фут
0	-4	1,5 фута
0	-3	2 фута
0	-2	1 ярд
0	-1	1,5 ярда
0	0	2 ярда
-1	+1	3 ярда
-2	+2	5 ярдов
-3	+3	7 ярдов
-4	+4	10 ярдов
-5	+5	15 ярдов
-6	+6	20 ярдов
-7	+7	30 ярдов
-8	+8	50 ярдов
-9	+9	70 ярдов
-10	+10	100 ярдов
-11	+11	150 ярдов
-12	+12	200 ярдов
-13	+13	300 ярдов
-14	+14	500 ярдов
-15	+15	700 ярдов
-16	+16	1.000 ярдов
-17	+17	1.500 ярдов
-18	+18	2.000 ярдов (1 миля)
-19	+19	3.000 ярдов
-20	+20	5.000 ярдов (2,5 мили)
-21	+21	7.000 ярдов
-22	+22	10.000 ярдов (5 миль)
-23	+23	15.000 ярдов
-24	+24	20.000 ярдов (10 миль)
-25	+25	30.000 ярдов
-26	+26	50.000 ярдов (25 миль)
-27	+27	70.000 ярдов
-28	+28	100.000 ярдов (50 миль)
-29	+29	150.000 ярдов
-30	+30	200.000 ярдов (100 миль)
И т.д.	И т.д.	И т.д.

Эта прогрессия может увеличиваться до бесконечности, каждое 10-кратное увеличение в линейных размерах дает +6 MR или -6 к модификатору Скорости/Расстояния.

*Пример:* лучник Эрин стреляет в дракона. Он находится на расстоянии 40 ярдов и летит со скоростью 15 (30 миль в час):  $40+15 = 55$  ярдов. Эрин округляет это расстояние до 70 ярдов, и получает модификатор Скорости/расстояния -9. Дракон имеет длину 6 ярдов, что округляется до 7 ярдов – MR +3. Итоговый модификатор Эрина на попадание -6.

Суммируя дальность и расстояние, таблица выделяет значение, относительно преобладающее над другим, и принимает во внимание его решающее влияние на бросок атаки. Небольшая разница в скорости не имеет значения, если вы стреляете по очень далекой цели, и наоборот. Если ракета движется со скоростью 1000 ярдов/с, по сути, не важно, находится ли она в 50 или 100 ярдах. Если слон находится от вас на рас-

стоянии 1000 ярдов, сложно будет судить, идет ли он со скоростью 1 или 2 ярда/с.

*Стрельба вверх и вниз:* за каждый ярд, на который ваша цель выше вас, *добавьте* один ярд к эффективному расстоянию. За каждые два ярда, на которые вы находитесь выше вашей цели, *уменьшите* эффективное расстояние на один ярд; если это должно уменьшить эффективное рассто-

яние более чем в половину реального расстояния по поверхности, используйте вместо этого половину расстояния по поверхности.

*Броски чувств:* при использовании бросков чувств или Использования электроники в случае с сенсорами, не добавляйте скорость к расстоянию. Вместо этого скорость *вычитается* из расстояния (но не уменьшает его меньше 0). *Легче* ведь заметить движущуюся цель!

## МАНЁВРЫ

Активная защита может сбить вашу концентрацию или прицеливание.

В бою вы можете предпринять один манёвр в свой ход. Нижеследующая таблица суммирует манёвры и их эффекты.

### Таблица манёвров

Манёвр	Описание	Актив. защита	Движение	Стр.
Прицеливание	Для получения премии Точности дистанц. оружия	Любая *	Шаг	364
Тотальная атака	Атака с премией или несколько атак	Нет	Половина	365
Тотальная защита	Увеличенная или двойная защита	Любая †	Различно	366
Атака	Атака оружием или без него	Любая	Шаг	365
Смена позы	Встать, сесть и т.д.	Любая	Нет	364
Концентрация	Сконцентрироваться на умственной работе	Любая *	Шаг	366
Бездействие	Не делать ничего, восстанавливаться от оглушения	Любая ‡	Нет	364
Оценка	Изучить врага, получая преимущество в атаке	Любая	Шаг	364
Финт	Сделать ложную атаку контактными оружием	Любая	Шаг	365
Движение и атака	Двигаться и атаковать со штрафом.	Нет парир.	Полное	365
Движение	Только двигаться, не делать ничего.	Любая	Полное	364
Подготовка	Подготовить оружие или другой предмет	Любая	Шаг	366
Ожидание	Держаться в готовности к действию.	Любая	Различно	366

\* Применение активной защиты может лишить вас выгод от концентрации или прицеливания.

† Дает +2 к Блоку Уклонению или Парированию, или позволяет дважды защититься против каждой атаки

‡ Если вы бездействуете из-за оглушения, защита получает -4.

## Позы

*Атака:* модификатор контактного боя из этой позы. Не влияет на дистанционные атаки.

*Защита:* модификатор на все броски активной защиты.

*Цель:* модификатор на попадание в торс, пах или ноги дистанционной атаки. Штрафов на попадание в другие зоны нет, если они видны.

*Движение:* влияние позы на движение. В тактическом бою стоимость в очках движения указана в скобках, и помните, что ползущий или лежащий человек занимает две клетки.

### Таблица поз

Поза	Атака	Защита	Цель	Движение
Стоя	Обычная	Обычная	Обычная	Обычное, возможен спринт
Присев	-2	Обычная	-2	2/3 (+1/2 за клетку)
На коленях	-2	-2	-2	1/3 (+2 за клетку)
Ползком	-4*	-3	-2†	1/3 (+2 за клетку)
Сидя	-2	-2	-2	Нет
Лежа	-4	-3	-2†	1 ярд/с

\* Позволены контактные атаки только досягаемостью «В»

† Если атакующий находится на той же высоте или ниже, а дистанция до цели превышает рост атакуемого, он может атаковать вас в торс, как если бы он был наполовину открыт (-2 на попадание), и вообще не может целиться в ваш пах, ноги или стопы. Если вы также опустите голову, он не сможет попасть в вашу шею, глаза или лицо.

# ТАБЛИЦЫ ЗОН ПОПАДАНИЯ

Эти таблицы используются вместе с правилами по Зонам попадания (с.398).

**Потерянные части тела:** если случайный результат показывает попадание в часть тела, которой нет (например, в шею цели, обладающей Устойчивостью к вреду (нет шеи)), считайте его за попадание в туловище.

## ТАБЛИЦА ЗОН ПОПАДАНИЯ ЛЮДЕЙ И ГУМАНОИДОВ

Эта таблица используется для людей, гуманоидов (великанов, роботов и т.д.) и полупрямоходящих созданий (например, обезьян и медведей). Случайный бросок - 3к. Если вы намеренно целитесь в определенную зону, применяйте указанный штраф. Например, случайное попадание в череп выпадет при результате 3-4, а намеренная атака в череп цели будет иметь штраф -7.

**Крылатые гуманоиды:** атака в крылья получает штраф -2. При случайном броске результат 9 означает попадание в крыло (случайный бросок для определения, в какое именно), а 10 - в торс. В отношении ранений крылья считаются за конечности.

**Гуманоиды с рыбным хвостом (русалиды):** Намеренная атака в хвост получает штраф -3. При случайном броске считайте выпавшее попадание в ноги - попаданием в торс, а попадание в стопы - попаданием в хвост. Эффекты можно найти в разделе Зоны попадания кентавров, шестиногих, четвероногих и крылатых созданий (с.553).

### Таблица зон попадания людей и гуманоидов

Бросок	Зона (Штраф)	Прим.
-	Глаз (-9)	[1, 2]
3-4	Череп (-7)	[1, 3]
5	Лицо (-5)	[1, 4]
6-7	Правая нога (-2)	[5]
8	Правая рука (-2)	[5, 6]
9-10	Торс (0)	
11	Пах (-3)	[1, 7]
12	Левая рука (-2)	[5, 6]
13-14	Левая нога (-2)	[5]
15	Кисть (-4)	[6, 8, 9]
16	Стопа (-4)	[8, 9]
17-18	Шея (-5)	[1, 10]
-	Жизненные органы (-3)	[1, 11]

[1] Атака, проваленная на 1, попадает в торс.

[2] В глаза может быть нацеленная только проникающая, пробивающая и лучевая обжигающая атака - и только спереди или с флангов. Рана свыше ЕЖ/10 приводит к слепоте на этот глаз. Во всех остальных отношениях считается за череп, но не имеет дополнительного СП!

[3] Череп имеет дополнительно СП2. Модификатор урона равен  $\times 4$ . Бросок нокдауна делается с -10. Критические попадания используют таблицу критических попаданий в голову (с.556). Исключение: эти эффекты не применяются к токсическому вреду.

[4] Челюсть, щеки, нос, уши и т.д. Если цель носит шлем с открытым лицом, СП шлема не применяется. Броски нокдауна делаются с -5. Критические попадания используют таблицу Критических попаданий в голову. Разьедающий вред получает модификатор урона  $\times 1,5$ , и если наносит серьёзную рану, также ослепляет на один глаз (на оба, если повреждения превышают полные ЕЖ). Случайные атаки сзади на этом результате приводят к попаданию в череп.

[5] Конечность. уменьшите модификатор урона крупного, огромного пробивающего и проникающего вреда до  $\times 1$ . Любая серьёзная рана (потеря свыше  $1/2$  ЕЖ за один удар) калечит конечность. Повреждения свыше этого порога теряются.

[6] Если имеется щит, удвойте штраф на попадание: -4 для руки, несущей щит, -8 для кисти.

[7] Мужчины и самцы подобных видов получают удвоенный шок от тупого вреда, а броски нокдауна делают с -5. Во всех остальных отношениях считается попаданием в торс.

[8] Придасток. Считается как конечность, но калечащая серьёзная рана засчитывается уже при потере  $1/3$  ЕЖ за один удар. Весь лишний вред теряется.

[9] При случайном броске бросьте еще 1к: 1-3 - правая, 4-6 - левая.

[10] Шея и горло. Модификатор урона для тупых и разьедающих атак увеличивается на  $\times 1,5$ , а режущих - на  $\times 2$ . На усмотрение Мастера, убитый режущим ударом в горло может быть обезглавлен!

[11] Легкие, сердце, почки и т.д. Модификатор

урона для проникающих и пробивающих атак увеличивается на  $\times 3$ . Модификатор урона лучевых обжигающих атак увеличивается на  $\times 2$ . Другие формы атак не могут быть нацелены в жизненные органы.

## Устойчивость к вреду и зоны поражения

**Рассеянный:** игнорируются особые нокдауны, шок и модификаторы урона. (Глаза, конечности и придадки могут быть покалечены.) Проникающие и пробивающие атаки не наносят более 1 ЕЖ вреда. Другие формы атак не могут нанести свыше 2 ЕЖ вреда.

**Однородный:** игнорируются особые нокдауны, шок и модификаторы урона. (Глаза, конечности и придадки могут быть покалечены.) Модификаторы урона изменяются следующим образом: для проникающих и огромных пробивающих  $\times 1/2$ , крупное пробивающее -  $\times 1/3$ , пробивающее -  $\times 1/5$ , малое пробивающее -  $\times 1/10$ .

**Нет мозга:** при попадании по черепу или лицу не используются особые правила по нокдауну и особые модификаторы урона. Попадание в глаз может его покалечить, но во всех остальных отношениях оно считается как удар в лицо, а не череп.

**Нет жизненных органов:** попадания в жизненные органы считаются за удары в торс или пах.

**Неживой:** зоны поражения имеют обычный свой эффект, но попадания проникающими или пробивающими атаками в любую зону, кроме глаз, черепа или жизненных органов имеют уменьшенный модификатор урона:  $\times 1$  для проникающих и огромных пробивающих,  $\times 1/2$  для крупных пробивающих,  $\times 1/3$  для пробивающих, и  $\times 1/5$  для малых пробивающих.

## Зоны попадания для негуманоидов

Следующие две таблицы используются для других категорий негуманоидов:

**Арахнид (Arachnoid):** пауки и другие похожие восьминогие создания.

**Летуны (Avian):** существо с двумя крыльями, двумя ногами, но без рук; например, птицы.

**Ракообразное (Cancroid):** краб, рак, скорпион и похожие существа с клешнями на передних лапах  
**Кентавр (Centaur):** любой гибрид гуманоида и четвероногого.

**Шестиног (Hexapod):** шестиногое существо, например, насекомое. **Крылатые шестиноги** также имеют крылья – как мухи.

**Ихтиоид (Ichthyoid):** рыба, китовые и другие создания

**Осьминог (Octopod):** осьминоги и другие похожие существа, чьи многочисленные «руки» служат и ногами.

**Четвероногое (Quadruped):** существо с четырьмя ногами, но без

рук. **Крылатые четвероногие** имеют пару крыльев – как драконы.

**Пресмыкающееся (Vermiform):** любое ползающее создание (змея, червь и т.д.) или их варианты (крылатые змеи, змеелюди с руками, но без ног и т.д.).

### Таблица зон попадания для четвероногих, шестиногов, кентавров и летунов

Бросок (Зк)	Четвероногое	Крылатое четвероногое	Шестиног	Крылатый шестиног	Кентавр	Летун
-	Глаз (-9)	Глаз (-9)	Глаз (-9)	Глаз (-9)	Глаз (-9)	Глаз (-9)
3-4	Череп (-7)	Череп (-7)	Череп (-7)	Череп (-7)	Череп (-7)	Череп (-7)
5	Лицо (-5)	Лицо (-5)	Шея (-5)	Шея (-5)	Шея (-5)	Лицо (-5)
6	Шея (-5)	Шея (-5)	Лицо (-5)	Лицо (-5)	Лицо (-5)	Шея (-5)
7-8	Перед. нога (-2)*	Перед. нога (-2)*	Перед. нога (-2)*	Перед. нога (-2)*	Перед. нога (-2)*	Крыло (-2)*
9-10	Торс (0)	Торс (0)	Торс (0)	Торс (0)	Торс (0)†	Торс (0)
11	Торс (0)	Торс (0)	Сред. нога (-2)*	Сред.нога (-2)*	Торс (0)†	Торс (0)
12	Пах (-3)	Крыло (-2)*	Пах (-3)	Крыло (-2)*	Пах (-3)	Пах (-3)
13-14	Задняя нога (-2)*	Задняя нога (-2)*	Задняя нога (-2)*	Задняя нога (-2)*	Задняя нога (-2)*	Нога (-2)*
15-16	Стопа (-4)*	Стопа (-4)*	Стопа (-4)*	Сред. нога (-2)*	Рука (-2)*	Стопа (-4)*
17-18	Хвост (-3)	Хвост (-3)	Сред. нога (-2)*	Стопа (-4)*	Придаток (-4)	Хвост (-3)
-	Ж. органы (-3)	Ж. органы (-3)	Ж. органы (-3)	Ж. органы (-3)	Ж. органы (-3)	Ж. органы (-3)

\* при использовании случайных зон попадания, бросьте 1к: результат 1-3 – правая, 4-6 – левая. Если имеется щит, штраф к попаданию удваивается: -4 для конечности, -8 для придатка.

† Для кентавров 9-10 означает попадание в тело животного, а 11 – в человеческое тело. *Намеренные* атаки в любое из них не имеют штрафов.

**Рука, Глаз, Лицо, Стопы, Пах, Нога, Шея, Череп, Торс, Жизненные органы:** используйте правила для людей и гуманоидов. «Рука» у кентавроидов – человеческая рука верхнего тела. «Стопа» – копыта, лапа и т.д. «Торс» – включает переднюю и заднюю части, грудную клетку, живот и т.д.

**Придаток (Extremity):** для кентавров бросьте 1к: 1-2 – человеческая кисть верхнего тела, 3-4 – передняя стопа, а 5-6 – задняя. Четные числа – левая, нечетные – правая.

**Передняя нога:** правая или левая передние ноги.

**Задняя нога:** правая или левая задние ноги.

**Средняя нога:** правая или левая средние ноги шестиногого существа.

**Хвост:** если хвост считается Дополнительной рукой или Природным оружием, или действует как рыбий хвост, в целях выведения из строя он считается как конечность (рука, нога); иначе – как придаток (кисть, стопа). Сломанный хвост влияет на равновесие. Наземные существа получают -1 ЛВ. Плавающие или летающие создания теряют -2 ЛВ, а Движение уменьшается вдвое. Если у существа нет хвоста, или он очень короткий (как у кролика), он считается «торсом».

**Крылья:** в целях выведения из строя считается за конечность (руку или ногу). Летающее существо со сломанным крылом летать не может.

### Таблица зон попаданий для пресмыкающихся, ракообразных, ихтиоидов и арахнидов

Бросок (Зк)	Пресмыкающееся†	Осьминог‡	Ракообразное§	Ихтиоид	Арахнид
-	Глаз (-8)	Глаз (-9)	Глаз (-8)	Глаз (-9)	Глаз (-9)
3-4	Череп (-7)	Мозг (-7)	Череп (-7)	Череп (-7)	Мозг (-7)
5	Лицо (-5)	Лицо (-5)	Лицо (-5)	Лицо (-5)	Шея (-5)
6	Шея (-5)	Шея (-5)	Шея (-5)	Плавник (-4)	Лицо (-5)
7-8	Шея (-5)	Рука 1-2 (-2)*	Рука (-2)*	Торс (0)	Нога 1-2 (-2)*
9-10	Торс (0)	Торс (0)	Торс (0)	Торс (0)	Торс (0)
11	Торс (0)	Торс (0)	Торс (0)	Торс (0)	Пах (-3)
12	Торс (0)	Рука 3-4 (-2)*	Нога (-2)*	Плавник(-4)	Нога 3-4 (-2)*
13-14	Торс (0)	Рука 5-6 (-2)*	Нога (-2)*	Плавник (-4)	Нога 5-6 (-2)*
15-16	Торс (0)	Рука 7-8 (-2)*	Стопа (-4)*	Хвост (-3)	Нога 7-8 (-2)*
17-18	Ж. органы (-3)	Ж. органы (-3)	Ж. органы (-3)	Ж. органы (-3)	Ж. органы (-3)
-	Ж. органы (-3)	Ж. органы (-3)	Ж. органы (-3)	Ж. органы (-3)	Ж. органы (-3)

\* при использовании случайных зон попадания, бросьте 1к: результат 1-3 – правая, 4-6 – левая. Если имеется щит, штраф к попаданию удваивается: -4 для конечности, -8 для придатка.

† для крылатых змей считайте результат 15-18 за Крыло (-2). Для змеелюдей 7-8 считается за правую руку (-2), 13-14 – за левую руку (-2), а 17-18 – за Кисть (-4).

‡ для кальмаров результат 17-18 считается за Торс. Все руки, за исключением 1-2 в целях расчета калечащих ран считаются за придатки, удар по ним идет с -3.

§ для скорпионов результат 12 – Хвост (-3).

**Рука:** для осьминогов, руки с 1 по 4 – это те, что сейчас используются в качестве манипуляторов, а 5-8 – использующиеся для движения. В случае с ракообразными, рукой являются клешни. Ранения рассчитываются аналогично гуманоидам.

**Мозг:** как и череп, но СП 1.

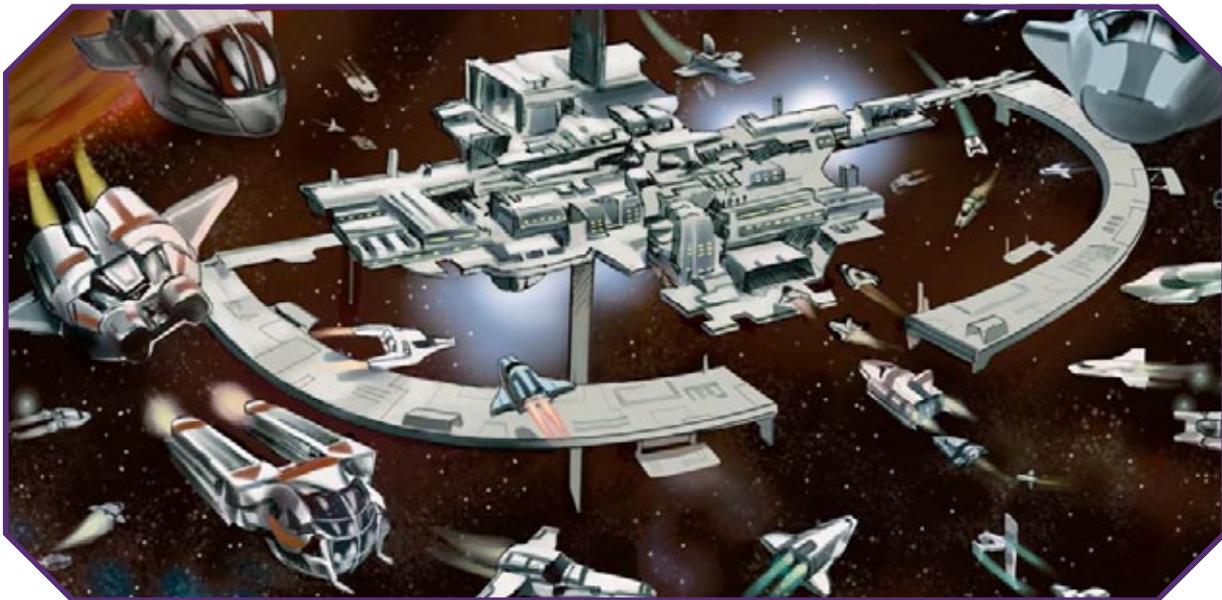
**Глаза, лицо, стопы, пах, шея, череп, торс, жизненные органы:** используйте правила для людей и гуманоидов.

**Плавник:** рыбообразные часто обладают двумя или тремя плавниками или крыльями как у скатов; попадание определяет случайным броском. Увечья плавникам рассчитываются аналогично придаткам (стопе, кисти). Покалеченный плавник влияет на равновесие: -3 ЛВ.

**Нога:** для ракообразных это любая из настоящих ног; случай-

ная. У арахнид ноги 1-2 – передняя пара, 3-4 – переднее-средняя, 5-6 – задне-средняя, а 7-8 – задняя пара. Ранения рассчитываются аналогично гуманоидам.

**Хвост:** см. Примечания по Таблице зон попадания четвероногих, шестиногов, кентавров и птиц. Для рыб большая часть «хвоста» является торсом; хвост у них – самый конец.



## ТАБЛИЦА ЗОН ПОПАДАНИЯ ТРАНСПОРТА

Каждое транспортное средство имеет зону «Корпус». Другие зоны попадания (если они есть) вы сможете найти в соответствующих таблицах транспорта в столбце «ЗП». См. *Характеристики транспорта* (с.462).

Для выбора случайной зоны бросьте 3к по нижеследующей таблице. Если атакующий *намеренно* целился в определенную зону, примените штраф, указанный в скобках, плюс МР транспорта. Например, случайное попадание в маленький иллюминатор или незащищенное оружие случится при результате 3-4, а намеренная атака в них же получит -7 на попадание – или -3, если МР транспорта +4.

Если выпавшая случайная зона отсутствует, убрана или не может быть поражена под данным углом атаки (например, окно автомобиля при атаке его снизу или в случае с не имеющим окон транспортом), считайте попадание попаданием в корпус. Если присутствует несколько из возможных зон (например, результат 3-4 для транспорта с небольшими иллюминаторами и незащищенным оружием), цель выбирает атакующий.

## Таблица зон попадания транспорта

Бросок	Зона (штраф)
3-4	Малый иллюминатор [g] или Незащищенное оружие [X] (-7)
5	Малая надстройка* [s] или турель [t] (-5)
6-7	Гусеницы [C], Тягловое животное ** [D], Вертолетный винт [H], Мачта [M], или крылья [Wi] (-2)
8	Рука [A], Большая надстройка* [S], или орудийная башня* [T] (-2)
9	Корпус* или Незащищенный всадник [E] (0)
10	Корпус* (0)
11	Большой иллюминатор [G] или Открытая кабина [O] (-3)
12	Рука [A], Большая надстройка* [S], или Орудийная башня* [T] (-2)
13-14	Гусеницы [C], Тягловое животное ** [D], Вертолетный винт [H], Мачта [M], или крылья [Wi] (-2)
15-16	Полозья [R] или Колесо [W] (-4)
17-18	Жизненная область (-3)
17-18	Шея (-5)
-	Жизненные органы (-3)

\* Обычно обитаемая; см. *Повреждение техники и пассажиров*, ниже.

\*\* Модификатор целенаправленного попадания по тягловому животному составляет МР животного.

**Корпус:** корпус транспорта. Если транспорт с двигателем получает серьезное ранение, бросьте 3Д. При провале повреждается энергетическая или двигательная систем, что уменьшает Движение вдвое.

**Гусеницы [C]:** попадание в гусеницу. Большинство видов гусеничной техники имеет две

гусеницы. Повреждение свыше ЕЖ/2 выводит из строя одну из них, что снижает наземное Движение до 0. Лишнее повреждение теряется.

**Тягловые животные [D]:** Попадание пришлось в упряжку животных, а не в транспорт. Транспорт не получает вреда, и его СП не защищает животных.

**Незащищенный всадник [E]** или **Открытая кабина [O]**: Ранен не полностью защищенный персонаж (водитель мотоцикла, джипа или высунувший голову из люка). СП транспорта не защищает жертву, транспорт поврежден не получает. Если данное место не занято, считайте попаданием в корпус.

**Незащищенное оружие [X]**: Попадание в небольшое внешнее крепление для оружия, сенсора и т.д. Выводится из строя при получении свыше ЕЖ/5 вреда; повреждение сверх того теряется.

**Вертолётный винт [H]** или **Крылья [Wi]**: Основной или хвостовой винт, либо основные плоскости или хвостовое оперение. Повреждения свыше ЕЖ/2 (крылья) или ЕЖ/3 (винт) выводят их из строя, что приводит к потере управления и катастрофе. Лишнее повреждение теряется.

**Большой иллюминатор [G]** или **Малый иллюминатор [g]**: Попадание в окно или иллюминатор. Проверьте возможность попадания в пассажира (см. *Таблица попадания в пассажира*, ниже). Если результат – попадание, то считайте попадание в пассажира, а не транспорт. Закрытое окно дает половину СП транспорта (округляется вверх).

**Большая надстройка [S]**: Большая, выдающаяся надстройка – например, выносная башня или помост – зачастую содержащая кабину офицеров или важную комнату управления. Для воздушных кораблей или аэростатов это гондола. Если попадание приводит к серьёзному ранению, сделайте бросок ЗД. При провале будет поврежден важный предмет оборудования (на усмотрение Мастера).

**Орудийная башня [T]**: Башня, достаточно большая, чтобы стать важной частью транспорта – например, танковая. Если она получает серьёзное ранение, сделайте бросок ЗД. При провале будет выведен из строя важный элемент башни (например, основное оружие танка), или башня будет заклинена и не сможет поворачиваться (на усмотрение Мастера).

**Мачта [M]**: Мачта и ее оснастка. Повреждение свыше ЕЖ/(2 ×

количество мачт) повреждает одну из них, что уменьшает Движение парусника на 1/(количество мачт), округленное вверх); например, потеря одной мачты трехмачтового судна уменьшит Движение до 2/3. Лишнее повреждение теряется.

**Полозья [R]**: повреждены полозья или лыжи. Повреждение свыше ЕЖ/3 выводят одну из них из строя, уменьшая наземное движение до 0 и приводя к опрокидыванию транспорта. Повреждения сверх ЕЖ/3 теряются.

**Небольшая надстройка [s]** или **Турель [t]**: Турель или сооружение, потерю которого техника может пережить; например, башни большинства морских кораблей и мотострелкового транспорта. Повреждение свыше ЕЖ/3 выводят ее из строя, вместе со всем содержащимся в ней оружием и оборудованием. Лишнее повреждение теряется.

**Жизненная область**: Любая техника с силовой установкой (обладающая атрибутом СП) имеет жизненно важные зоны: двигатель, топливные баки и т.д. Модификатор урона для *лучевых обжигающих атак* равен ×2; *проникающих* или любых *пробивающих* – ×3! Техника без силового привода (парусники и фургоны, например), обычно не имеют таковых зон – попадание в них считается попаданием в корпус.

**Колеса [W]**: Попадание в колесо. Повреждение свыше ЕЖ/(2×количество колес) выводит его из строя; эффекты идентичны потере ноги для персонажа с эквивалентным количеством ног. Если колесо с надувными камерами получает любое количество вреда, сделайте бросок ЗД. Провал – выведение колеса из строя до его замены.

### Примечания по повреждению транспорта

В дополнение к эффектам зон поражения, помните:

- Большинство видов транспорта, имеющих двигатель – Неживые; большинство техники без силовой установки – Однородные. См. *Повреждения Неживым, Однородным и Рассеянным целям* (с.380).

- Большинство видов техники – Хрупкие: «г» после ЗД означает Воспламеняемое; «о» – Огнеопасное, а «в» – Взрывоопасное.

- Обширные повреждения влияют и на корпус транспорта, и на незащищенных пассажиров; см. *Обширные повреждения* (с.400).

### Повреждение техники и пассажиров.

Когда атака пробивает СП техники, пассажиры ее также могут быть ранены – в результате осколков, рикошета и т.д. Когда пять и более единиц вреда проходят через СП занятой персоналом зоны (обычно это корпус, основная башня или надстройка), бросьте 3к по *Таблице попадания по пассажирам*, ниже. Если результат приводит к попаданию, персонал получает 1к режущего вреда за каждые пять полных единиц прошедшего вреда. Зона попадания определяется случайно. Собственное СП пассажира защищает его нормально.

Если повреждение, пришедшее на пассажиров, превышает 4к, Мастер может разделить его между несколькими членами экипажа – по частям, равным или меньше 4к; например, 7к вреда могут нанести 4к одному пассажиру, и 3к – другому. Не забывайте, что повреждение персонала отдельно от повреждение *транспортного средства*.

## ТАБЛИЦА ПОПАДАНИЯ ПО ПАССАЖИРАМ

Эта таблица используется, когда атака пробивает объект, в котором находятся пассажиры (например, корпус автомобиля). Найдите значение на пересечении количества пассажиров и Модификатора размера транспорта, а затем бросьте против этого значения 3к; чем полнее объект, тем выше значение. При результате, равном указанному значению или меньше его, атака ранит пассажира. Если возможно поражение нескольких пассажиров, Мастер определяет раненых случайным броском или на свое усмотрение.

Количество пассажиров	Модификатор размера (MP)										
	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11
1	10	9	8	7	6	5	4	3	3	3	3
2	12	10	9	8	7	6	5	4	3	3	3
3-5	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	3
6-10	16	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3
11-20	17	16	14	12	10	9	8	7	6	5	4
21-50	17	17	16	14	12	10	9	8	7	6	5
51-100	17	17	17	16	14	12	10	9	8	7	6
101-200	17	17	17	17	16	14	12	10	9	8	7
201-500	17	17	17	17	17	16	14	12	10	9	8
и т.д.											

# КРИТИЧЕСКИЕ УСПЕХ И ПРОВАЛ

Результат 3-4 – *всегда* критический успех.

Результат 5 будет критическим успехом, *если эффективное умение равно 15+*.

Результат 6 является критическим успехом, *если эффективное умение равно 16+*.

Результат 18 – *всегда* критический провал.

Результат 17 будет критическим провалом, *если эффективное умение равно 15 и меньше*; иначе это просто обычный провал.

Любой результат, на 10 превышающий ваше *эффективное* умение – критический провал: 16 при умении 6, 15 при умении 5 и так далее.

## ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Любое удваивание или утраивание повреждений относится к *базовому вреду* (но не к урону). В любом случае цель не получает права на активную защиту против этих атак.

- 3 – Удар наносит тройной вред.
- 4 – СП цели защищает с половинной эффективностью (округляется вниз) после применения всех делителей брони.
- 5 – Удар наносит двойной вред.
- 6 – Удар наносит максимальный обычный вред.
- 7 – Если *любое* количество вреда прошло через СП, считайте этот удар как нанесший серьезную рану, независимо от реально нанесенного вреда.
- 8 – Если *любое* количество вреда пробивает СП, удар наносит удвоенный болевой шок (до максимального штрафа -8). Если удар пришелся в конечность или придаток, он также калечит их. Это только временный эффект: увечье пройдет через (16-3Д) секунд, минимум через две, если нанесенного вреда было недостаточно для реального увечья.
- 9, 10, 11 – Только обычный вред.
- 12 – Обычный вред, и жертва роняет все, что держит, независимо от того, пробил ли удар СП.
- 13, 14 – Если *любое* количество вреда прошло через СП, считайте этот удар как нанесший серьезную рану, независимо от реально нанесенного вреда.

15 – Удар наносит максимальный обычный вред.

16 – Удар наносит двойной вред.

17 – СП цели защищает с половинной эффективностью (округляется вниз) после применения всех делителей брони.

18 – Удар наносит тройной вред.

## ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ В ГОЛОВУ

Эта таблица используется только в случае критических попаданий в голову (*лицо, череп или глаза*). В любом случае цель не получает возможности активной защиты.

- 3 – Удар наносит максимальный обычный вред и игнорирует СП.
- 4, 5 – СП цели защищает с половинной эффективностью (округляется вниз) после применения всех делителей брони. Если *любое* количество вреда прошло через СП, считайте этот удар как нанесший серьезную рану, независимо от реально нанесенного вреда.
- 6, 7 – Если атака была нацелена в *лицо* или *череп*, удар попадает в *глаз*, даже если эта атака не может естественным образом наноситься в глаз. Если удар в глаза невозможен (например, удар сзади), считайте аналогично результату 4.
- 8 – Обычное повреждение от удара по голове, цель теряет равновесие: в следующий ход нужно использовать Бездействие (но можно защищаться как обычно).
- 9, 10, 11 – Только обычный вред от удара по голове.
- 12, 13 – Обычный вред от удара по голове. Если *любое* количество вреда прошло через СП, *тупая* атака вызывает глухоту (восстановление – см. *Длительность увечий*, с.422), любая другая наносит жуткий шрам (жертва теряет один уровень внешности, а в случае *разъедающего* или *обжигающего* вреда – два).
- 14 – Обычный вред от удара в голову, жертва роняет оружие (если имела два оружия, бросьте еще кубик, чтобы определить, какое из них уронит).
- 15 – Удар наносит максимальный обычный вред.
- 16 – Удар наносит двойной вред.

17 – СП цели защищает с половинной эффективностью (округляется вниз) после применения всех делителей брони.

18 – Удар наносит тройной вред.

## ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПРОМАХОВ

- 3, 4 – Ваше оружие ломается и становится бесполезным. *Исключение:* Некоторые виды оружия устойчивы к поломке. Это твердые, прочные виды *тупого* оружия (палицы, цепи, булавы, металлические прутья и т.д.), магическое оружие, огнестрельное оружие (кроме оружия с колесцовым замком, управляемых ракет и лучевого оружия) и оружие отличного качества. Если у вас подобное оружие, бросьте еще раз; Только если второй раз выпал результат «поломка оружия», то оно действительно ломается. Если вы выбросили другое число, то роняете оружие. См. *Сломанное оружие* (с.485).
- 5 – Вы ухитрились попасть по *своей* руке или ноге (50% шанса для каждого случая). *Исключение:* Если это была *проникающая* или *пробивающая* дистанционная атака, бросьте еще раз. Пырнуть себя трудно, но возможно. Если второй раз выпал результат «попадание по себе», считайте что он и случился – *наносится* половина или полные повреждения, в зависимости от обстоятельств. Если же выпал другой результат – используйте его.
- 6 – То же, что 5, но лишь половина повреждений.
- 7 – Вы теряете равновесие. Вы *ничего* не можете делать (даже свободных действий) до следующего хода. Все виды активной защиты получают -2 до следующего хода.
- 8 – Рука соскальзывает с оружия. Потратьте дополнительный ход на Подготовку, чтобы приготовить его перед следующим использованием.
- 9, 10, 11 – Вы роняете оружие. *Исключение:* *Дешевое оружие ломается*, см. 3.
- 12 – как 8.
- 13 – как 7.
- 14 – При проведении *амплитудной* контактной атаки ваше оружие вылетает из руки на 1к ярдов – с 50% вероятностью прямо вперед или прямо назад. Находящиеся

в месте падения, должны сделать успешную проверку ЛВ или получить половину повреждений от падающего оружия! Если вы делали *прямую* атаку в контактном бою, парировали или атаковали дистанционным оружием, вы просто роняете оружие, как описано в пункте 9 выше.

15 - Вы растянули плечо! Рука, которой вы держали оружие, «сломана» до конца встречи. Вы не обязательно роняете оружие, но не можете использовать его ни для защиты, ни для нападения в течение 30 минут.

16 - Вы падаете! (При использовании дистанционного оружия см. 7)

17, 18 - Ваше оружие ломается. См. пункт 3 выше.

## ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПРОВАЛОВ В РУКОПАШНОМ БОЮ

Эта таблица используется только в случае выпадения критического провала *безоружных* атак (укусом, когтями, захватом, ударами головой, ногами, руками, сбивания и т.д.) или парирований, включая проводимые животными.

3 - Вы вырубите себя! Подробности - на усмотрение Мастера - возможно, вы поскользнулись и ударились головой, или наткнулись лицом на щит или кулак противника. Бросайте ЗД каждые 30 минут для восстановления сознания.

4 - Если вы парировали или атаковали конечностью, вы растянули ее: получите 1 единицу вреда, конечность считается «покалеченной». Вы не можете использовать ее для атаки и защиты в течение 30 минут. Если вы били головой, кусали и т.д.,

вы потянули мышцы и ощущаете умеренную боль (см. *Раздражающие состояния*, с.428) в течение (20-3Д) минут, минимум 1 минуту.

5 - Вы ударили в твердый объект (стену, пол и т.д.) вместо врага или парирования его атаки. Используемая конечность получает тупой вред, равный *вашему* прямому вреду, ей наносимому; СП защищает нормально. *Исключение:* если вы атакуете противника, вооруженного готовым проникающим оружием, то попадаете по оружию! Вы получаете вред от оружия, но основанный на *своей* СЛ, а не на СЛ противника.

6 - Аналогично 5, но получается половина вреда. *Исключение:* Если вы атаковали природным оружием - когтями, зубами и т.д.- оно ломается: -1 вреда от будущих атак, пока вы не вылечитесь (восстановление см. в разделе *Длительность калечащих повреждений*, с.422).

7 - Вы спотыкаетесь. Если вы атаковали, то проходите на один ярд за противника и заканчиваете свой ход, отвернувшись от него; сейчас он за вами! Парируя, вы падаете; см. 8.

8 - Вы падаете!

9, 10, 11 - Вы теряете равновесие. Вы не можете *ничего* больше делать (даже свободных действий) до следующего своего хода, а все ваши активные защиты получают в это время -2.

12 - Вы поскользнулись. Бросьте ЛВ, чтобы не упасть. Если вы били ногами, то бросайте ЛВ-4, или с *удвоенным* обычным штрафом, если использовали технику, требующую броска ЛВ даже при обычном провале (например, ЛВ-8 для Удара в прыжке).

13 - Вы ослабили защиту. Все виды

активной защиты на следующий ход получают -2, любые премии Оценки или штрафа Финта против вас до следующего вашего хода имеют *удвоенный* эффект. Это очевидно находящимся поблизости врагам.

14 - Вы спотыкаетесь; см. 7.

15 - Вы *растянули* мышцы. Получите 1к-3 вреда используемой конечности (одной из них, если использовали несколько) или шее если кусали, бодали и т.д. Вы также теряете равновесие и получаете -1 на все атаки и защиту на следующий ход. Вы получаете -3 на любое действие, где нужно использовать поврежденную конечность (на *любое* действие, если повредили шею!) до исцеления повреждений. Если вы обладаете Высоким болевым порогом, этот штраф уменьшается до -1.

16 - Вы попали в твердый объект; см. 5.

17 - Вы растянули мышцу или конечность, как в 4. *Исключение:* животные с ИН 3-5 промахиваются так серьезно, что теряют самообладание. Если будет возможно, они сбегут на следующий же свой ход. Если же они загнаны в угол, то постараются сдаться (подставят горло или живот и т.д.).

18 - Вы вырубите себя; см. 3.

*Бойцы, которые не могут упасть* (например, змеи и те, кто уже лежит на земле): любой результат «падение» приводит к получению 1к-3 общего вреда. Подробности - на усмотрение Мастера - может быть, противник наступил на вас!

*Летающие и плавающие:* любой результат «падение» - это попадание в неловкое положение тела с теми же результатами (-4 на атаку, -3 на защиту).

## ЕЖ и СП ПРЕДМЕТОВ И УКРЫТИЙ

Нижеследующая таблица используется для расчета ЕЖ неживых объектов.

*Вес:* вес предмета. Если реальный вес оказывается между двумя значениями, используйте *меньшее* из них.

*Неживой/механизм:* ЕЖ неживых предметов данного веса. Включает любые предметы со сложным устройством или движущимися частями; например, электронику, огнестрельное оружие, автотранспорт, роботов и большинство других механизмов.

*Однородный/рассеянный:* ЕЖ однородных и рассеянных предметов данного веса. Сюда относятся любые предметы, не имеющие сложного внутреннего устройства; например, ткани (плащи, занавески), мебель и контактное оружие, действующее на силе владельца.

*Если есть выбор между лишней косметикой и лишним оружием, всегда выбирай оружие.*

- Лаурель К. Гамильтон

## Таблица ЕЖ предметов

Вес	Неживой/ механизм	Однородный/ рассеянный
1/64 ф.	1 ЕЖ	2 ЕЖ
1/8 ф.	2 ЕЖ	4 ЕЖ
1/2 ф.	3 ЕЖ	6 ЕЖ
1 ф.	4 ЕЖ	8 ЕЖ
2 ф.	5 ЕЖ	10 ЕЖ
3 ф.	6 ЕЖ	12 ЕЖ
5 ф.	7 ЕЖ	14 ЕЖ
8 ф.	8 ЕЖ	16 ЕЖ
11 ф.	9 ЕЖ	18 ЕЖ
16 ф.	10 ЕЖ	20 ЕЖ
27 ф.	12 ЕЖ	24 ЕЖ
43 ф.	14 ЕЖ	28 ЕЖ
64 ф.	16 ЕЖ	32 ЕЖ
91 ф.	18 ЕЖ	36 ЕЖ
125 ф.	20 ЕЖ	40 ЕЖ
216 ф.	24 ЕЖ	48 ЕЖ
343 ф.	28 ЕЖ	56 ЕЖ
512 ф.	32 ЕЖ	64 ЕЖ
729 ф.	36 ЕЖ	72 ЕЖ
1.000 ф.	40 ЕЖ	80 ЕЖ

Как вариант, вы можете вычислить ЕЖ по формуле  $4 \times$  (кубический корень из веса в фунтах) для неживых предметов или  $8 \times$  (кубический корень из веса в фунтах) для однородных и рассеянных. В обоих случаях значения округляются *вверх*. Мастер может изменить ЕЖ для особенно хрупких или прочных предметов.

## ЕЖ и СП ПОСТРОЕК

Нижеследующая таблица дает вам ЕЖ и СП некоторых распространенных предметов. Все они Однородны (см. Повреждения Неживым, Однородным и Рассеянным целам, с.380). Эффекты повреждения вы можете найти в разделе Повреждения зданий и сооружений (с.484). Подразумевается, что сооружение в хорошем состоянии имеет ЗД 12, если это важно (например, при опасности обрушения при нагрузке).

СП: Сопротивление повреждению сооружения

ЕЖ: Единицы жизни сооружения. Альтернативный способ их вычислить для построек:  $ЕЖ = 100 \times$  (куб.корень из веса пустой постройки в тоннах), а обычный вес за 1000 кв.футов площади (кв.ф.) постройки - 50 тонн для деревянного каркаса или глины, 100 тонн для стального каркаса или кирпича, и 150 тонн для камня.

Примечания: «Кроме тупого» означает, что сооружение настолько упруго, что не может быть разрушено нанесением тупого вреда. Сооружения, помеченные как «Воспламеняемое» или «Ломкое» - хрупки (с.136).

## Таблица повреждений сооружениям

Предмет	СП	ЕЖ	Примечания
<b>Веревки и тросы</b>			
Веревка, тонкая (3/8" Ø)	1	2	Восплам.; Кроме тупого
Веревка, толстая (3/4" Ø)	2	3	Восплам.; Кроме тупого
Стальной трос (1/4" Ø)	14	22	Кроме тупого
Стальной трос (1/2" Ø)	28	28	Кроме тупого
Стальной трос (1" Ø)	56	36	Кроме тупого

### Прутья, шесты, деревья

Бронзовый/железный прут (1/2" Ø)	6	12	
Бронзовый/железный прут (1" Ø)	12	23	
Бронзовый/железный прут (2" Ø)	24	46	
Стальной прут (1/2" Ø)	11	22	
Стальной прут (1" Ø)	22	44	
Стальной прут (2" Ø)	44	88	
Дерево (1" Ξ)	1*	14	Восплам.
Дерево (2" Ξ)	2*	18	Восплам.
Дерево (4" Ξ)	4*	23	Восплам.
Дерево (8" Ξ)	8*	30	Восплам.
Дерево (16" Ξ)	16*	37	Восплам.

### Двери и стены (за 1 гекс или 10 кв.футов)

Кирпичная стена (3' Ξ)	8*	54	
Кирпичная стена (6' Ξ)	16*	67	
Кирпичная стена (9' Ξ)	24*	77	
Кирпичная стена (18" Ξ)	48*97		
Бетон, укрепленный (8" Ξ)	96*	80	
Бетон, укрепленный (2' Ξ)	288*	115	
Бетон, укрепленный (5' Ξ)	720*	156	
Стекло (1/5" Ξ)	1	3	Ломкое
Железная/бронзовая (1/4" Ξ)	12	36	
Железная (1/2" Ξ)	25	46	
Железная (1" Ξ)	50	58	
Стальная, мягкая (1/8" Ξ)	7	30	
Стальная, мягкая (1/4" Ξ)	14	38	
Стальная, мягкая (1/2" Ξ)	28	47	
Стальная, мягкая (1" Ξ)	56	60	
Стальная, мягкая (2" Ξ)	112	75	
Каменная стена (1' Ξ)	156*	94	
Каменная стена (3' Ξ)	468*	135	
Каменная стена (8' Ξ)	1.250*	188	
Деревянная плита (1/2" Ξ)	1*	18	Восплам.
Деревянная (1" Ξ)	1*	23	Восплам.
Деревянная (2" Ξ)	2*	29	Восплам.
Деревянная (3" Ξ)	3*	33	Восплам.
Деревянная (6" Ξ)	6*	42	Восплам.
Деревянная (12" Ξ)	12*	54	Восплам.

### Постройки

Ферма (1.000 ф <sup>2</sup> .)	2*	370	Восплам.
Особняк (10.000 ф <sup>2</sup> .)	6*	1.000	Восплам.
Современный дом (2.000 ф <sup>2</sup> .)	6*	580	Восплам.
Бункер (бетон 10' Ξ)	1.440*	460	
Небоскреб (50 этажей, 500.000 ф <sup>2</sup> .)	10	3.700	Восплам.
Каменная крепость (стены 5' Ξ)	780*	1.200	

Ø - диаметр

Ξ - толщина

\*\* Восплам. - Воспламеняемое

\*\*\* Кроме тупого - тупые повреждения не причиняют вреда

\* Повторные *проникающие, пробивающие и крупные пробивающие* атаки по ограниченной области (с МР 0 и меньше) уменьшают СП *конкретно в данном месте*, как если бы эта зона была *полуразрушающейся*; повторные *обжигающие, разьедающие, тупые, режущие и огромные пробивающие* атаки в одно и то же место уменьшают его СП как если бы оно было *разрушающейся*. СП никогда не снижается менее 1 для дерева или 3 для бетона, кирпича и камня. Правила по *полу-разрушающейся и разрушающейся* СП см. в описании преимущества Сопротивление Повреждениям (с.46).

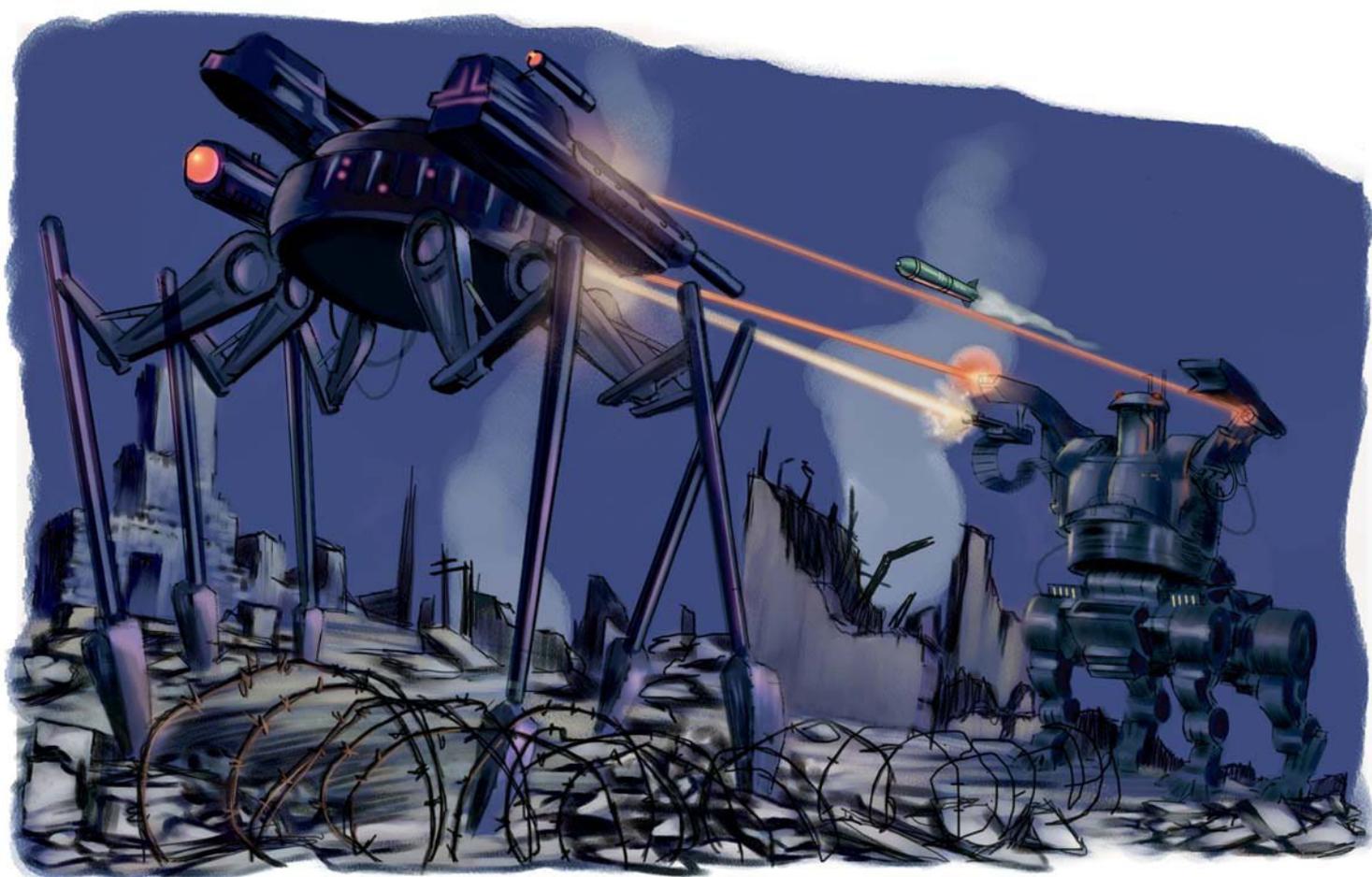
## СП УКРЫТИЙ

Нижеследующая таблица предлагает значения СП за дюйм толщины материалов, часто использующихся в качестве *укрытия*. Они не всегда равны *собственному* СП объекта! Подробности вы можете найти в разделе *Укрытия* (с.407).

## Таблица СП укрытий

Материал	СП/дюйм	Примечания
Алюминий	20-30	
Кирпич	5-8*	
Бетон	6-9*	
Бетон, укрепленный	10-12*	
Стекло, обычное	5-8	Ломкое
Стекло, пуленепробиваемое	10-20	Ломкое
Железо	40-60	
Мешки с песком	3	
Сталь, мягкая	50-60	
Сталь, твердая	60-70	
Камень	8-13*	
Дерево	0,5-1*	Воспламен.

\* Повторные атаки по ограниченной области снижают СП, как описано после *Таблицы повреждений сооружений*.



## РЕАКЦИЯ НИП

Когда игроки встречаются с НИП, реакция которого по отношению к ним заранее не определена, мастер с помощью 3к делает "бросок реакции". Чем больше результат, тем лучше реакция.

Затем мастер следует указаниям из *Таблицы реакции*. Подробнее см. *Броски реакции* (с.494).

Многие факторы могут повлиять на бросок реакции. Премия к реакции - это нечто, что дела-

ет НИП более *дружественным*, а *штраф* к реакции - это что-то, что настраивает его *против* персонажей. Некоторые распространенные модификаторы:

## ТАБЛИЦА РЕАКЦИИ

Бросьте 3к и примените вышеуказанные модификаторы.

### **0 или меньше: Ужасная (Disastrous)**

*Общая реакция:* НИП ненавидят персонажей и будут действовать, чтобы всячески им навредить.

*В потенциально боевой ситуации* НИП будут яростно атаковать, не прося и не давая пощады.

*Коммерческие сделки* обречены на провал: Торговец откажется иметь с персонажами дело. Сделайте бросок для потенциально боевой ситуации с -2.

*Просьбы о помощи* полностью отклоняются. Сделайте бросок для потенциально боевой ситуации с -4. Если результат показывает сражение, но бой невозможен, то НИП будет любым способом действовать против игровых персонажей.

*Просьбы об информации* вызывают гнев. Сделайте бросок для потенциально боевой ситуации с -2. Лояльность: НИП ненавидит вас, или же ему платят ваши враги, и он использует любой удобный шанс, чтобы предать вас.

### **1 до 3: Очень плохая (Very Bad)**

*Общая реакция:* НИП не нравятся персонажи и он будет действовать им во вред, если это окажется удобным. В потенциально боевой ситуации НИП атакуют и сбегут только если поймут, что у них нет шансов. (Уже идущий бой продолжится.)

*Коммерческие сделки* почти невозможны. Торговец просит сумму в три раза больше справедливой цены или предлагает 1/3 справедливой цены.

*Просьбы о помощи* встречают отказ. Сделайте бросок для потенциально боевой ситуации; невозможна реакция лучше нейтральной.

В ответ на *просьбы об информации* НИП умышленно лжет.

*Лояльность:* НИП не любят персонажей, и покинут службу (возможно, взяв все, что мо-

гут унести с собой) или предадут их при первой возможности.

### **4 до 6: Плохая (Bad)**

*Общая реакция:* НИП не заботят персонажи, и он станет действовать против них, если это будет ему выгодно.

*В потенциально боевой ситуации* НИП атакуют, если персонажи не превосходят их числом. Если это так, то они сбегут, возможно чтобы позже атаковать из засады. (Уже идущий бой продолжится.)

*Коммерчески сделки* идут плохо. Торговец просит двойную по сравнению со справедливой цену или предлагает половину справедливой цены.

*Просьбы о помощи* встречают отказ. У НИП свои дела, так что они игнорируют персонажей.

*Просьбы об информации* встречают отказ. НИП умышленно солгут или потребуют денег за информацию. Если ему заплатить, то НИП даст правдивую, но неполную информацию.

*Лояльность:* НИП вас не уважает. Он оставит или предаст вас, если будет хотя бы умеренно в этом заинтересован, и он будет плохим работником.

### **7 до 9: Слабая (Poor)**

*Общая реакция:* НИП не впечатлен. Он может стать враждебным, если это довольно выгодно или неопасно.

*В потенциально боевой ситуации* НИП будут выкрикивать угрозы или оскорбления. Они будут требовать, чтобы игровые персонажи ушли. Если игровые персонажи не уходят, НИП атакуют, если их не превосходят числом, а если это так, то сбегут. (Если бой уже идет, то он продолжится.)

*Коммерческие сделки* невыгодны. Торговец запросит 120% от справедливой цены или предложит 75% от нее.

*Просьбы о помощи* встречают отказ, но взятки, уговоры или угрозы могут сработать. Игровые персонажи могут бросить кубики еще раз с -2.

*Просьбы об информации* не дают результата. НИП заявит, что не знает или даст неполные сведения. Взятка может улучшить его память; бросьте еще раз, если предложена взятка.

*Лояльность:* Вы не произвели впечатления на НИП и/или ему не нравится работа; он думает, что слишком много работает и ему недоплачивают. Возможно, он предаст вас, если ему достаточно предложат и конечно перейдет на "более хорошую" работу, если какая-то работа покажется ему таковой.

### **10 до 12: Нейтральная (Neutral)**

*Общая реакция:* НИП игнорирует персонажей насколько это возможно. Он совершенно не заинтересован.

*В потенциально боевой ситуации* НИП собираются идти своей дорогой и позволят игровым персонажам сделать то же. (Если бой уже идет, то НИП попытаются отступить.)

*Коммерческие сделки* идут обычным образом. Торговец будет покупать и продавать по справедливым ценам.

*Просьбы о помощи* находят поддержку - если он несложны. Сложные просьбы встречают отказ, но игровые персонажи могут попытаться еще раз с -2.

*Просьбы об информации* достигнут успеха. НИП предоставит требуемую информацию, если она проста. Если вопрос сложен, то ответ будет поверхностным.

*Лояльность:* для НИП персонажи - всего лишь «еще один начальник», просто взявший их на службу. Он будет работать достаточно усердно, чтобы босс остался доволен - но не более того. НИП не покинут персонажей, если не убедятся, что новая работа будет явно лучше, и не предадут, если не подвергнутся достаточно сильному воздействию.

*Продолжение на следующей странице...*

• *Внешность и поведение игровых персонажей* - особенно того кто разговаривает! Хороший внешний вид, Харизма, Чувство стиля, Жалкий вид и хороший Голос улучшат бросок. В большинстве ситуаций так же повлияет и явно высокий со-

циальный статус. Внешность ниже среднего и множество других недостатков могут дать штраф.

• *умения:* успешный бросок против подходящего умения (Администрирование при общении с чиновниками, Вечеринок - в

тусовках и т.д.) могут дать до +2 к реакции. Некоторые из умений (Дипломатия или Заговаривание зубов) автоматически дадут +2 при уровне умения 20+.

• *Расовые и национальные предрасположения* между НИП и пер-

## ТАБЛИЦА РЕАКЦИИ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

### 13 до 15: Хорошая (Good)

*Общая реакция:* НИП симпатизирует персонажам и будет готов помочь в разумных, будничных рамках.

*В потенциально боевой ситуации* НИП считают персонажей приятными людьми или слишком грозными соперниками. Персонажи могут попросить о помощи или информации: +1 к следующему броску. (Если бой уже идет, НИП сбегут.)

*Коммерческие сделки* проходят хорошо. Торговец будет покупать и продавать по справедливым ценам и добровольно предоставит нужную информацию или немного поможет, если это возможно.

*Просьбы о помощи* встречают поддержку, если они разумны. НИП готовы помочь. Даже если просьба глупа и ее придется отвергнуть, они дадут полезный совет.

*Просьбы об информации* достигнут успеха. На вопрос ответят четко.

*Лояльность:* НИП нравятся вы и/или работа. Он будет лоялен, станет хорошо работать и согласится на любой разумный риск, предложенный вами.

### 16 до 18: Очень хорошая (Very Good)

*Общая реакция:* НИП высокого мнения о персонажах, он будет достаточно полезен и дружелюбен.

*В потенциально боевой ситуации* НИП настроены дружелюбно. Игровые персонажи могут попросить их о помощи или об информации (+3 к броску на реакцию). Даже извечные враги найдут оправдание, чтобы позволить игровым персонажам уйти... в этот раз. (Если бой уже начался, НИП сбегут, если возможно, или, в другом случае, сдадутся.)

*Коммерческие сделки* пройдут очень хорошо. Торговец согласится на ваше предложение, если только вы не пытаетесь купить товары за 80% от справедливой цены или продать что-то за 150% от нее. В данном случае он откажется от предложенных расценок. Он также предложит помощь и совет.

*Просьбы о помощи* найдут поддержку, если только они не совсем уж неразумны. Любую полезную информацию, которой обладают НИП, они сообщат бесплатно.

*Просьбы об информации* достигнут успеха. НИП ответит подробно и выдаст любую связанную с этим информацию.

*Лояльность:* НИП будет работать очень упорно и, если нужно, станет рисковать жизнью. В большинстве обстоятельств он ставит ваши интересы выше своих.

### 19 или больше: Отличная (Excellent)

*Общая реакция:* НИП жутко восхищен персонажами и все

время будет действовать в им во благо, пока позволяют его способности. Торговцы будут предлагать очень хорошие сделки.

*В потенциально боевой ситуации* НИП очень дружелюбны. Они даже могут на время присоединиться к партии. Игровые персонажи могут попросить о помощи или об информации: +5 к этому броску на реакцию. (Если бой уже начался, НИП сдадутся.)

*Коммерческие сделки* будут очень выгодны. Торговец согласится на ваши предложения, если только вы не пытаетесь купить у него товар за 50% от справедливой цены или продать ему что-то за 200% от справедливой цены. В данном случае он предложит указанные цены. Он также предложит помощь и совет.

*Просьбы о помощи* встретят поддержку. НИП сделают все что в их силах, предлагая дополнительную помощь.

*Просьбы об информации* достигнут особого успеха. На вопрос будет получен полный ответ. Если НИП не знает всего что нужно, то он приложит усилия, чтобы найти информацию. Он даже может предложить помощь; бросок на просьбу о помощи (с +2), реакция не может быть хуже "слабой".

*Лояльность:* НИП молится на вас (или на ваше дело) и будет работать жутко упорно, ставя ваши интересы выше своих, и может даже умереть за вас.

сонажами партии. Обычно это дает штрафы, и представлено недостатком Социальная дискриминация со стороны персонажей или Нетерпимостью - у НИП.

• *Соответствующее поведение игроков!* Хороший подход даст модификатор +1 или даже больше! Полностью несоответствующий подход к НИП даст штраф -1 или -2 к броску на реакцию.

Помните, что Броски на реакцию предназначены для того, чтобы оживить ситуацию, а НЕ для того, чтобы контролировать ее! В основном, их следует использовать только в не самых важных ситуациях или в случаях, когда игрокам нужно использовать мозги для ведения переговоров. Если встреча крайне важна, мастер должен заранее проработать то, как поведут

себя НИП... Но он всегда может скрыть результат броска, так что игроки не будут знать, что точно происходит!

### Общая реакция

Сделайте бросок, чтобы определить какого мнения НИП о персонажах. Когда все остальное кажется неподходящим, сделайте бросок на общую реакцию и сыграйте его результат! Мастер может использовать любые модификаторы, которые считает подходящими, особенно модификаторы за внешний вид.

### Потенциально боевые ситуации (и проверки духа)

Бросайте кубики в любой ситуации, где бой возможен, но не *обязателен*. За врага в напряженном бою бросок делать не нужно.

Для группы вооруженных незнакомцев на лесной тропинке бросок на реакцию нужен, если только мастер не спланировал их действия заранее.

Когда неигровые персонажи проигрывают в бою, можно сделать "боевой" бросок в сражении в качестве "проверки духа". "Хорошая" реакция или выше означает, что враг сбегает или сдается, что больше подходит, а не то, что он внезапно стал другом.

### Специальные модификаторы для боевой реакции

+1 до +5, если партия кажется заметно сильнее, чем группа НИП.

-1 до -5, если партия кажется заметно слабее, чем группа НИП.

-2, если у партии нет общего языка с неигровыми персонажами.

-2, если персонажи незвано вторглись на территорию НИП.

## Коммерческие сделки

Бросайте кубики, когда игровые персонажи пытаются купить или продать товары, устроиться на работу или нанять кого-либо. Если не происходит попыток торговаться, то бросок не нужен - если только нет вероятности, что торговец вовсе откажется иметь дело с игровыми персонажами.

Как указано ниже, "справедливая цена" означает нормальную цену на указанные товары или услуги для данного места и времени. Игровые персонажи могут попытаться добиться лучшей цены с пенальти -1 за каждые 10% разницы. Точно так же, предлагая больше денег или требуя цену ниже справедливой, они получают премию +1 за каждые 10% разницы.

Если игроки меняют свои предложения, определяйте контрпредложение НИП, основываясь на предложенной, а не на справедливой цене, если это менее выгодно игровым персонажам. *Пример:* если они запросили 120% обычной цены и получили «плохую» реакцию, НИП предложит лишь половину её - 50%.

Попытки торговаться никогда не снизят цену ниже 50% от "справедливой", если только у НИП нет каких-то тайных мотивов!

## Специальные модификаторы для сделок

-1 за каждые 10%, на которые предложенная цена более выгодна игровым персонажам по отношению к *справедливой* цене.

+1 за каждые 10%, на которые предложенная цена более выгодна НИП.

+1, если игровой персонаж владеет Торговым делом на любом уровне.

+2, если игровой персонаж владеет Торговым делом на уровне эксперта - 20 или больше.

## Просьбы о помощи

Бросайте кубики всякий раз, когда игровые персонажи просят о любого рода помощи. (В определенных случаях сначала придется сделать бросок для "потенциально боевой ситуации"!)

Примерами могут служить интервью с чиновником; попытка уговорить редактора газеты или капитана полиции выслушать ваш рассказ о заговоре сумасшедшего ученого; или просто крик о помощи обра-

щенный к свидетелям того, как вас грабят.

## Специальные модификаторы для просьб о помощи

+1, если просьба очень проста.

-1 до -3 (или больше), если просьба очень сложна и неоправданна.

-1, если просьба будет неудобна НИП или будет стоить ему денег.

-2 или больше, если работа или социальный статус НИП окажется под угрозой.

-1 или больше, если выполнение просьбы угрожает здоровью НИП. Это зависит от степени риска и смелости НИП!



## Просьбы об информации

Бросайте кубики, когда персонажи просят у НИП совета или инструкций. "Вы видели этого человека?" и т.д. *Обратите внимание:* Если НИП профессионально торгует сведениями, то это коммерческая сделка. Если НИП допрашивают, то персонажи должны использовать умение Допрос.

Помните, что НИП может сообщить не больше, чем знает. Иногда НИП скажет правду в том виде, в каком *он ее знает...* но будет жутко ошибаться! А некоторые НИП могут притворяться, что знают больше чем в действительности, чтобы заработать денег или произвести впечатление на персонажей.

Если непонятно, знает ли данный НИП (или игровой персонаж) какой-то определенный факт, сделайте проверку его интеллекта

или его уровня в соответствующем умении.

## Специальные модификаторы для просьб об информации

-1 за сложный вопрос; -2 за *очень* сложный вопрос.

-3, если НИП считает, что это не их дело!

-3 или больше, если ответ создаст НИП угрозу.

+1 до +4, если предлагается взятка. Чтобы оказать влияние, нужна *взятка* соответствующего размера; подробнее см. правила *Взятки* в описании *Контактов* (с.44), принимая указанную там премию за модификатор к реакции. Не любой примет наличные. Не предлагайте репортеру газеты счет на \$50 - его хватит удар - но угостите его хорошим обедом и он это оценит. Мастер должен поощрять умное использование скрытых взяток.

+2 до +4, если НИП библиотекарь, историк, книжник, учитель и т.д. Подобные люди любят помогать тем, кто ищет знаний.

## Лояльность

Когда ИП кого-либо нанимают, ИМ должен определить лояльность наемника. Это определяет лишь преданность НИП, а не его компетентность. Если НИП важен, Мастер должен заранее определить и его общую лояльность и его умения. В других случаях достаточно случайного определения.

Когда ИП находятся у кого-то на *службе*, Мастер таким же образом (случайно или по-другому) определяет отношение нанятого к персонажу.

Реакция лояльности известна Мастеру, но не игрокам (если они не используют Эмпатию). Мастер должен записать у себя лояльность каждого НИП, и руководствоваться этими заметками в дальнейшем при игре НИП.

Не забывайте, что лояльность может изменяться; см. *Изменения лояльности* (с.519).

## Особые модификаторы лояльности

+1 за каждые 10% оплаты сверх обычного.

-1 за каждые 10% оплаты ниже обычной.

+2 или больше, если ИП служат идее, в которую верит НИП, или лидеру, которому НИП предан.

+ или - соответственно репутации ИП в данном районе (если она есть).

# СЛОВАРЬ

Опытным игрокам знакомы многие из этих терминов – но в GURPS зачастую используются несколько иначе, а некоторые означают совсем другое. Смотрите также *Словарь магических терминов* (с.234), *Словарь пси-терминологии* (с.254) и *Словарь оружия и Брони* (с.268).

**Активная защита** (active defense): активная попытка избежать атаки: блокирование, уклонение или парирование. См. с.374.

**Ассоциированный НИП** (associated NPC): Неигровой персонаж, связанный с игровым персонажем определенным преимуществом (Союзник или Покровитель) или недостатком (Враг, Иждивенец). См. с.31.

**Атрибуты** (attributes): самая основная черта, описывающая персонажа: Сила (СП), Ловкость (ЛВ), Интеллект (ИН), Здоровье (ЗД). Все четыре для человека в норме составляют 10, и чем они выше – тем лучше. См. с.14.

**Базовая скорость** (Basic Speed): Вторичная характеристика, вычисляемая из ЗД и ЛВ, отражающая реакцию и рефлекс. См. с.17.

**Базовое передвижение** (Basic Move): вторичная характеристика, производная от Базовой скорости, отражающая наземную скорость без нагрузки (в ярдах в секунду). См. с.17.

**Базовое повреждение** (basic damage): результат броска повреждений до применения Сопротивления. Повреждениям цели. См. с.378.

**Базовое умение** (base skill): реальный уровень умения, на котором вы его знаете – число, записанное в вашем листе персонажа – до применения всех модификаторов. См. с.171.

**Базовый груз, БГ** (Basic Lift, BL): Вес, который вы можете поднять одной рукой за одну секунду в бою. Все возможности переноски, подъема и метания – производные от БГ. См. с.15.

**БГ:** См. *Базовый груз*.

**Блокирование** (block): Активная защита, состоящая в подставке щита или плаща под атаку. См. с.375.

**Бой вплотную** (close combat): бой между противниками, находящимися на расстоянии меньше одного ярда. См. с.391.

**Бросок атаки** (attack roll): проверка успеха против боевого навыка, чтобы определить попали ли вы по своей цели. См. с.369.

**Бросок влияния** (Influence Roll): состязание умений против Воли, проводится для определения подверженности персонажа умению влияния. К броскам влияния всегда применяются модификаторы реакции. См. с.359.

**Бросок воли** (Will roll): бросок успеха против Воли, проводимый всякий раз, когда персонаж должен сделать «усилие воли», чтобы что-то предпринять (или избежать). См. с.360.

**Бросок защиты** (defense roll): Бросок, проводимый после успешного броска атаки противника, чтобы определить, смогли ли вы защититься от его атаки. См. с.374.

**Бросок повреждений** (damage roll): бросок кубиков, определяющий, насколько много вреда вы нанесете, когда поражаете цель. Вред указывается в формате «кубики плюс модификатор». Для оружия, наносящего «3к+2» вреда, бросьте три кубика и к результату прибавьте 2. Чем больше результат – тем лучше (для атакующего!). См. с.378.

**Бросок работы** (job roll): ежемесячный бросок успеха, позволяющий определить ваши успехи на работе. См. с.516.

**Бросок реакции** (reaction roll): бросок кубиков, проводимый Мастером для определения реакции НИП на предложение или вопросы от ИП. Чем больше результат, тем лучше. См. с.494.

**Бросок самоконтроля** (self-control roll): бросок, предпринимаемый для того, чтобы удерживать под контролем один из ваших ментальных недостатков. Делается против значения самоконтроля недостатка. Чем меньше результат – тем лучше. См. с.120.

**Бросок сопротивления** (resistance roll): состязание умения против Воли или ЗД, проводимое чтобы определить, будет ли персонаж испытывать эффект сверхъестественной способности – например, магического контроля разума. См. с.241.

**Бросок страха** (Fright Check): Бросок Воли, проводимый чтобы определить вашу реакцию на пугающую ситуацию. См. с.360.

**Бросок успеха** (success roll): бросок кубиков (трех шестигранных), делается чтобы определить, удалось ли персонажу данное действие. Чем меньше результат – тем лучше. См. Главу 10.

**Бросок чувств** (Sense roll): бросок успеха против Восприятия, проводится для того, чтобы определить, заметили ли вы что-нибудь. См. с.358.

**Воздействие** (affliction): выводящая из строя или ослабляющее состояние (удушье, паралич, бессознательное состояние и т.п.), чаще всего вызванная атакой, не наносящей прямых повреждений. См. с.428.

**Воля** (Will): вторичная характеристика, основанная на ИН, определяющая устойчивость персонажа к страху, стрессу, социальному давлению и сверхъестественным силам. См. с.16.

**Восприятие, Восп.** (Perception, Per): вторичная характеристика, вычисляемая на основе ИН, определяющая общую бдительность. См. с.16.

**Встреча** (encounter): одна сцена приключения, обычно встреча между ИП и одним или более НИП. См. с.502.

**Вторичные характеристики** (secondary characteristics): несколько параметров, вычисляемых из основных атрибутов: Повреждения (Повр.), Базовый Груз (БГ), Единицы жизни (ЕЖ), Воля, Восприятие, Единицы Усталости (ЕУ), Базовая скорость и Базовое движение. См. с.15.

**Выкуп** (buy off): потратить премиальные очки, чтобы избавиться от недостатка. См. с.121.

**Гекс** (hex): гексагональная площадь на игровой карте. Разные виды карт имеют различный масштаб. Гекс на боевой карте имеет поперечник, равный одному ярду. См. с.384.

**Группа** (party): группа ИП, принимающая участие в одном приключении. См. с.8.

**Дальнобойное оружие** (ranged weapon): метательное или стрелковое оружие; оружие, используемое для атаки на расстоянии. См. с.372.

**Движение (Move):** скорость движения в ярдах в секунду. Наземное движение определяется вашим Базовым движением, модифицированным уровнем нагрузки. См. с.17.

**Делитель брони (armor divisor):** мера бронейности атаки, указанная в скобках после кубиков повреждения. Спротивление повреждениям делится на это значение, прежде вычитания его уровня из базовых повреждений. См. с.378.

**Добровольный ментальный недостаток (self-imposed mental disadvantage):** ментальный недостаток, происходящий из убеждений или кодекса чести, в отличие от умственных дефектов. См. с.121.

**Дополнения (supplement):** любой материал, созданный в качестве дополняющего основные правила GURPS. Обычно это книги правил и миров. См. с.566.

**Единицы жизни, ЕЖ (Hit Points, HP):** вторичная характеристика, основанная на СЛ, определяющая способность персонажа переносить повреждения. Физические воздействия – атаки, вредные факторы, происшествя и т.п. могут временно снижать ЕЖ. См. с.16.

**Единицы усталости, ЕУ (Fatigue Points, FP):** вторичная характеристика, вычисляемая из ЗД, измеряющая вашу устойчивость к утомлению. Тяжелая деятельность и использование некоторых особых способностей приводит к временной потере ЕУ. См. с.16.

**ЕЖ (HP):** см. *Единицы жизни*.

**ЕУ (FP):** см. *Единицы усталости*.

**Заработанные очки (Earned points):** то же самое, что и премиальные очки.

**ЗД (HT):** см. *Здоровье*.

**Здоровье, ЗД (Health, HT):** измерение выносливости и здоровья персонажа. См. с.15.

**Значение (score):** численное выражение атрибута, вторичной характеристики или умения.

**Игровое время (game time):** время, прошедшее в игровом мире. См. с.497.

**Игровой мир (game world):** фон для игры; сеттинг. «Мир» может означать «планету», или ссылаться на определенный регион, исторический период или охватывать всю вселенную. См. Главу 19.

**Игрок (player):** участник игры, играющий роль персонажа в приключениях, проводимых Мастером. См. с.5.

**Игроковый персонаж (player character) (PC):** персонаж, созданный и/или контролируемый одним из игроков. См. с.7.

**ИН (IQ):** см. *Интеллект*.

**Интеллект, ИН (Intelligence, IQ):** умственный потенциал персонажа в широком смысле. См. с.15.

**ИП (PC):** см. *Игроковый персонаж*.

**История жизни (life history):** то же самое, что и история персонажа.

**История персонажа (character story):** вымышленная история жизни персонажа, разработанная его игроком. См. с.11.

**К (d):** Сокращение для «кубик», что всегда означает обычный шестигранный кубик. «3к» означает «бросьте три кубика и сложите выпавшие значения». См. с.9.

**Кампания (campaign):** Непрерывная череда приключений. Обычно на протяжении кампании используются одни и те же персонажи, и один Мастер (или команда Мастеров). Персонажи – по логичным причинам – могут даже перемещаться из одного игрового мира в другой. См. с.504.

**Киношный (cinematic):** стиль игры, где сюжетная необходимость всегда prevыше реализма, даже если это приводит к невероятным результатам. См. с.488.

**КЛ (LC):** см. *Класс легальности*.

**Класс легальности, КЛ (Legality Class, LC):** параметр, определяющий наличие у общества желания видеть это снаряжение в широком доступе. Чем ниже КЛ предмета, тем больше вероятность того, что распространение этого предмета будет контролироваться или запрещенным. См. с.257.

**Книга правил (sourcebook):** дополнительные материалы, содержащие информацию, не относящуюся ни к какому определенному сеттингу; например, сборник характеристик животных, транспорта, оружия или собрание дополнительных правил по магии, психике или боевым искусствам.

**Комплекция (build):** Ваш рост и вес, а также ассоциированные параметры – наподобие Модификатора размера. См. с.18.

**Контактное оружие (melee weapon):** оружие, урон которого (обычно) зависит от силы владельца, удерживаемое в руке и используемое для нанесения ударов по врагу. Противоположность дистанционному оружию (ranged weapon). См. с.271.

**Контактный бой (melee combat):** бой с применением контактного оружия (топоры, мечи и т.д.) или голыми руками. См. с.369.

**Критический провал (critical failure):** бросок умения, настолько плохо выполненный, что с персонажем, который его предпринимал, случается что-то плохое. См. с.348.

**Критический промах (critical miss):** бросок атаки настолько плох, что персонаж ранит себя, роняет оружие и т.д. См. с.382.

**Критический успех (critical success):** чрезвычайно удачный бросок, позволяющий персонажу достичь необычайного успеха. См. с.347.

**Критическое попадание (critical hit):** удар, настолько удачный, что враг не в состоянии от него защититься. Также может нанести дополнительный вред или особый эффект. См. с.382.

**ЛВ (DX):** см. *Ловкость*.

**Лист персонажа (character sheet):** запись описания персонажа (возможно, с изображением), включая полный список его черт и их очковой стоимости. См. с.13.

**Ловкость, ЛВ (Dexterity, DX):** Мера ловкости и координации персонажа. См. с.15.

**Манёвр (maneuver):** действие, которое вы можете предпринять в свой ход в бою – Атака, Смена позы, Финт и т.д. См. с.363.

**Мастер (Game Master, GM):** судья, который выбирает приключение, сообщает игрокам, что они видят, судит о результатах и выдает премиальные очки. См. Главу 18.

**Ментальная черта (mental trait):** черта, ассоциированная с вашим разумом, и остающаяся с вами, когда вы перемещаетесь в другое тело. См. с.32.

**Мета-черта (meta-trait):** черта, на самом деле представляющая собой сборную из нескольких других черт, ограниченных одной простой концепцией. Пример: Механизм. См. с.262.

**Модификатор (modifier):** 1. число, добавляемое или вычитаемое из целевого значения броска успеха – или реального результата в случае с бросками реакции – для имитации определенных ситуаций. См. с.344. 2. Улучшение или ограничение. См. с.101.

**Модификатор размера, МР (Size Modifier, SM):** численное выражение размера, среди прочего, используется в качестве модификатора для попадания в бою. См. с.19.

**Модификатор ранения** (wounding modifier): множитель, изменяющий количество действительно наносимого повреждения, прошедшего через броню. Зависит от типа повреждений и свойств цели. См. с.379.

**Модификатор реакции** (reaction modifier): штраф или премия к броскам реакции. Премия улучшает отношение к вам; штраф делает вас более непривлекательным, подозрительным и т.п. См. с.494.

**MP (SM):** см. *Модификатор размера*.

**Нагрузка** (encumbrance): вес всех предметов, которые вы несете. Чем больше ваша нагрузка, тем медленнее вы будете передвигаться. См. с.17

**Недостаток** (disadvantage): Проблема, делающая вас менее способным, чем позволяют ваши другие черты. См. Главу 3.

**Неигроковый персонаж, НИП** (nonplayer character, NPC): любой персонаж, контролируемый ИМ или Противником. См. с.493.

**НИП (NPC):** см. *Неигроковый персонаж*.

**Оглушение** (stun): возникает в результате удара, неожиданности или проваленного броска Страх. Оглушенные персонажи защищаются с -4 и не могут предпринимать никаких действий, пока не пройдет оглушение. См. с.420.

**Ограничение** (limitation): ограничение полезности черты. уменьшает стоимость черты на некоторое количество процентов. См. с.110.

**Ограничение недостатков** (disadvantage limit): максимальное количество дополнительных очков персонажа, которое вы можете получить от всех черт с отрицательной очковой стоимостью. Это ограничение устанавливается Мастером. См. с.11.

**Основной атрибут** (controlling attribute): атрибут, наиболее близко ассоциированный с умением, используется для расчета базового уровня умения. См. с.167.

**Особенность** (feature): черта (обычно расовая), влияющая на процесс игры, но стоящая 0 очков. См. с.260.

**Относительный уровень умения** (relative skill level): разница между базовым уровнем умения и уровнем контролирующего атрибута. Например, если у вас ЛВ 12 и умение, основанное на ЛВ, равное 14, то

относительный уровень вашего умения будет +2. См. с.171.

**Очки** (points): см. *Очки персонажа*.

**Очки персонажа** (character points): «валюта», на которую приобретаются черты для персонажа. Чем больше у вас очков, тем вы способнее. Очковая стоимость часто указывается в квадратных скобках; например, «Боевые рефлексы [15]» означает, что Боевые рефлексы стоят 15 очков. См. с.10.

**Парирование** (parry): активная защита, состоящая в отклонении атаки рукой или оружием. См. с.376.

**Перк** (perk): преимущество стоимостью 1 очко. См. с.100.

**Персонаж** (character): любое существо – человек, животное, робот и т.д. – отыгрываемое Мастером, Противником или игроком. См. Главу 1.

**По умолчанию** (default): уровень вашего умения, на которое вы не тратили очки. Обычно равен одному из ваших четырех атрибутов или других умений, со значительным штрафом. См. с.173.

**Повторная попытка** (repeated attempt): вторая и последующие попытки выполнить бросок успеха после проваленной предыдущей попытки. Обычно получает штрафы. См. с.348.

**Положение тела** (posture): положение тела в бою: стоя, присев, на коленях, сидя, лежа или лежа ничком. См. с.364.

**Преимущество** (advantage): полезная черта, дающая вам преимущество перед другими персонажами с равными навыками и атрибутами. См. Главу 2.

**Премияльные очки** (bonus points): очки персонажа, начисляемые Мастером за продвижение по сюжету. Вы можете использовать их для приобретения или улучшения выгодных черт, или избавления от недостатков. См. с.498.

**Премия защиты** (Defense Bonus): премия ко всем броскам защиты. Наиболее обычная Премия защиты – за ношение щита. См. с.374.

**Приключение** (adventure): базовая «единица» игры в ролевых играх, представляющая одну миссию или сюжет. На нее может уйти несколько сессий игры – или всего одна. См. с.500.

**Причуда** (quirk): черта на -1 очко, приобретаемая для придания вашему персонажу живости. Это не обязательно недостаток. См.с.162.

**Противник** (Adversary): «помощник Мастера», играющий за враждебных НИП. Противник знает о персонажах и мире только то, что сообщит ему Мастер. См. с.493.

**Прошедшее повреждение** (penetrating damage): значение, на которое бросок поврежденной атаки превысил Сопротивление Повреждениями цели. Определяется вычитанием СП цели из броска повреждений. Если СП больше, чем результат броска повреждений, прошедшее повреждение будет равно 0. См. с.379.

**Разумность** (sapient): способность владеть языками и изучать технические навыки. Необходим ИН 6+. См. с.15.

**Ранение** (injury): временная потеря Единиц жизни из-за атак, вычисляемая путем вычитания Сопротивления повреждения цели из базового повреждения атаки, с последующей модификацией прошедшего повреждения в соответствии с типом вреда. См. с.419.

**Расовый шаблон** (racial template): комплект черт, который обязаны приобретать все персонажи, принадлежащие к данной расе. См. с.260.

**Реальное время** (real time): время, прошедшее в реальном мире, противоположность игровому времени. См. с.497.

**Ролевая игра** (roleplaying game): игра, в которой игроки воплощают роли воображаемых личностей – персонажей – в фантастическом или историческом мире, и пытаются действовать, как действовали бы эти персонажи. См. с.7.

**Сверх-усилие** (extra effort): подталкивание ваших физических способностей за обычные пределы, затрачивая дополнительные ЕУ. См. с.356.

**Серьезная рана** (major wound): ранение, которое привело к потере за один удар количества ЕЖ, равного или превышающего половину ЕЖ цели. См. с.420.

**Сеттинг** (setting): то же, что и игровой мир.

**Сила, СЛ** (Strength, ST): мера физической крепости и силы персонажа. См. с.14.

**СК:** см. *Степень контроля*.

**СЛ (ST):** см. *Сила*.

**Сопротивление повреждениям, СП** (Damage Resistance, DR): защита от вреда, которую дает кожа, броня, силовые поля и т.д. Когда атака поражает цель, вычитите СП цели из наносимого вреда. См. с.46.

**Состязание** (Contest): соревнование между двумя персонажами, во время которого каждый делает бросок успеха, чтобы проверить, кто из них лучше в данной ситуации. См. с.348.

**Социальная черта** (social trait): черта, ассоциирующая с вашей личностью. Личность может быть преимущественно физической или ментальной, в зависимости от сеттинга. См. с.32.

**СП (DR):** см. *Сопротивление повреждениям*.

**Специализация** (specialty): более узкая категория знаний в пределах умения. Некоторые умения требуют выбора специализации, другие не заставляют вас делать это. См. с.169.

**Справочник по миру** (worldbook): дополнительные материалы, подробно описывающие определенный игровой мир, включая особые правила для игровых ситуаций, новые или измененные способности, опасные факторы и т.д., которые там могут встретиться.

**Стартовое богатство** (starting wealth): количество денег, доступное ИП в начале кампании. См. с.26.

**Стартовые очки** (starting points): количество очков персонажа, выдаваемое игрокам Мастером в начале игры для создания персонажей. См. с.10.

**Статистика** (statistics): совокупность численных значений, описывающих персонажа, его снаряжение и имущество и т.д. Часто называется «статъ».

**Степень контроля, СК** (Control Rating, CR): общая классификация правительственного контроля в обществе: чем выше СК, тем больше запретов. См. с.506.

**Степень победы** (margin of victory): значение, представляющее собой разницу между степенью успеха или провала победителя в сравнении с проигравшим в состязании. См. с.348.

**Степень провала** (margin of failure): значение, на которое результат броска превысил ваше эффективное умение при провальном броске успеха. См. с.347.

**Степень успеха** (margin of success): значение, на которое результат броска отличается от вашего эффективного умения при успешном броске успеха. См. с.347.

**Супер** (super): герой или злодей в стиле комиксов, обладающий сверхчеловеческими способностями.

**Сценарий** (scenario): то же, что и приключение.

**Тактический бой** (tactical combat): бой, отыгрываемый с использованием миниатюр и карты. См. Главу 12.

**Техника** (technique): черта, описывающая вашу тренированность в выполнении одной конкретной задачи, входящей в умение. См. с.229.

**Технологический уровень, ТУ** (Technology Level, TL): число, показывающее технологическое развитие общества: чем выше ТУ, тем более развиты науки. Используется для описания персонажей, снаряжения и умений, связанных с данной технологической эпохой. См. с.22.

**Технологическое умение** (technological skill): любое умение, ассоциированное с техуровнем (обозначается «/ТУ»); получает штрафы при использовании теорий и оборудований, относящихся к другому ТУ. См. с.168.

**Техуровень** (tech level): см. *Технологический уровень*.

**Тип повреждения** (damage type): Тип повреждения, наносимый данным оружием, определяет модификатор раны (wounding modifier). См. с.269.

**Требование** (prerequisite): черта, которой вы должны обладать, чтобы приобрести другую черту. Если требованием является навык, вы должны вложить в этот навык не менее одного очка. См. с.169.

**ТУ (TL):** см. *Технологический уровень*.

**Уклонение** (dodge): активная защита, заключающаяся в попытке присесть или уклониться от атаки. См. с.374.

**Улучшение** (enhancement): дополнительные возможности, добавляемые к черте. Это увеличивает очковую стоимость черты на некоторое количество процентов. См. с.102.

**умение** (skill): значение, определяющее вашу тренированность и знания в одной определенной области знаний или узкой категории навыков. См. Главу 4.

**умение влияния** (Influence skill): умение, используемое для влияния на других: Дипломатия, Заговаривание зубов, Допрос, Хорошие манеры, Сексапильность или Знание улиц. См. с.494.

**Уровень богатства** (wealth level): описание финансового состояния персонажа. Положительный уровень богатства – преимущество, увеличивающее стартовый капитал; отрицательный – недостаток, уменьшающий его. См. с.25.

**Уровень владения** (comprehension level): мера вашего знания языка. Способность разговаривать (fluency) и писать и читать (грамотность) могут различаться. См. с.24.

**Уровень силы** (power level): средняя стоимость ИП в кампании. См. с.487.

**Физическая черта** (physical trait): Черта, зависящая от вашего тела; вы лишаетесь ее, когда перемещаетесь в другое тело. См. с.32.

**Ход** (turn): одна секунда боевых действий определенного персонажа. Начинается с момента выбора манёвра и заканчивается, когда персонаж выбирает следующий манёвр. Может перекрываться с ходом других сражающихся, но происходит не совсем одновременно. См. с.362.

**Черта** (trait): «кирпичик», из которых составляется персонаж; влияет на игровой процесс и имеет стоимость приобретения, изменения или удаления в очках персонажа. К чертам относятся атрибуты, вторичные характеристики, преимущества, недостатки, причуды, умения и техники. См. с.13.

**Шаблон** (template): частично готовый лист персонажа, содержащий все или большинство черт, необходимых для отыгрыша данной роли (шаблон персонажа) или члена расы (расовый шаблон). См. Главу 7.

**Шаблон персонажа** (character template): список черт, которые Мастер считает подходящими для персонажа, выполняющего определенную роль в кампании. Это «руководство», но не жесткое требование. См. с.258.

**Шаг** (step): продвижение на небольшое расстояние (для большинства людей – 1 ярд), позволяемое во время боевых манёвров. Может делаться после проведенного манёвра в этот ход. См. с.368.

**Эффективное умение** (effective skill): Базовое умение плюс и минус все модификаторы за текущую задачу. См. с.171.

# Бланк плана кампании

Мастер: \_\_\_\_\_ Дата: \_\_\_\_\_

Наименование кампании: \_\_\_\_\_ Начальный год: \_\_\_\_\_ Оценочное время действия: \_\_\_\_\_  
Жанр: \_\_\_\_\_ Реалистичная или киношная? \_\_\_\_\_ Есть ли множество планов бытия? \_\_\_\_\_  
Главная тема кампании: \_\_\_\_\_

## Фон кампании

Основной город, нация, империя или планета кампании: \_\_\_\_\_ (Желательно сделать карту)  
Тип общества/правления: \_\_\_\_\_ Степень контроля: \_\_\_\_ Исключения общей СК: \_\_\_\_\_  
Техуровень: \_\_\_\_ Исключения общего ТУ: \_\_\_\_\_  
Вводное описание важных местных сил, политической/экономической ситуации и т.п.: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Желательное или обязательное чтение для игроков: \_\_\_\_\_

## Информация для ИП

Начальное количество очков для ИП: \_\_\_\_\_ Лимит недостатков: \_\_\_\_\_  
Особенно полезные/бесполезные типы персонажей: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ (Желательно сделать шаблоны персонажей)  
Особенно подходящие/неподходящие профессии: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ (Желательно описать профессии)  
Доступные расы ИП: \_\_\_\_\_ (Желательно сделать расовые шаблоны)  
Начальное богатство: \_\_\_\_\_ Доступные уровни начального богатства: \_\_\_\_\_  
Доступные уровни статуса: \_\_\_\_\_ Доступные начальные уровни ТУ: \_\_\_\_\_  
Существующие языки: \_\_\_\_\_  
Существующие культурные слои: \_\_\_\_\_  
Обязательные преимущества, недостатки и умения: \_\_\_\_\_  
Особенно *подходящие* или *неподходящие* преимущества, недостатки и умения: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Свойственные покровители (и базовая стоимость): \_\_\_\_\_

Свойственные враги (и базовая стоимость): \_\_\_\_\_

## Особые способности, разрешенные для ИП

- Экзотические/сверхъестественные черты: \_\_\_\_\_
- Киношные умения: \_\_\_\_\_
- ИП могут быть магами? \_\_\_\_\_ Общий уровень маны: \_\_\_\_\_ Есть области высокой/низкой маны? \_\_\_\_\_  
Есть запрещенные заклинания из Главы 5? \_\_\_\_\_
- ИП могут быть пси? \_\_\_\_\_ Есть запрещенные силы из Главы 6? \_\_\_\_\_
- ИП могут быть изобретателями? \_\_\_\_\_ Есть особые ограничения изобретений? \_\_\_\_\_
- Цена необычного происхождения для способностей: \_\_\_\_\_
- Юридические или социальные ограничения для способностей: \_\_\_\_\_

## Иные отметки

Необязательные правила или варианты (преимуществ, недостатков, умений и т.п.) Книги 1:

\_\_\_\_\_

Необязательные правила или варианты (бросков успеха, боя, ранений и т.п.) Книги 2:

\_\_\_\_\_

Данная форма, формы на следующих страницах, лист персонажа и иные формы и вспомогательные материалы по GURPS могут быть скачены с [www.sjgames.com/gurps/resources/](http://www.sjgames.com/gurps/resources/).



Имя: \_\_\_\_\_ Реакция +/-: \_\_\_\_\_ Сумма очков: \_\_\_\_\_  
Внешность: \_\_\_\_\_ Преимущества, недостатки, причуды: \_\_\_\_\_

СЛ ЕЖ: \_\_\_\_\_  
ЛВ Базовый Урон \_\_\_\_\_

ИН *Прм:* \_\_\_\_\_  
ЗД *Ами:* \_\_\_\_\_

Умения: \_\_\_\_\_

Воля Восп \_\_\_\_\_  
Базовая Скор: \_\_\_\_\_ Движ: \_\_\_\_\_

Нагрузка: \_\_\_\_\_

Уклон: \_\_\_\_\_ Парир: \_\_\_\_\_ Блок: \_\_\_\_\_  
ПЗ Шита \_\_\_\_\_ Мод размера \_\_\_\_\_ Характеристики оружия: \_\_\_\_\_

Голова \_\_\_\_\_  
Торс \_\_\_\_\_  
Руки \_\_\_\_\_  
Кисти \_\_\_\_\_  
Ноги \_\_\_\_\_  
Ступни \_\_\_\_\_

СП

## Лист НИП

Для простоты хранения записей о НИП, всё что необходимо можно записать в данную карточку. Колоду таких вратов удобно использовать, вы даже можете применять скрепки для быстрого и точного определения *Карточного героя* к каждой карточке.

Имя: \_\_\_\_\_ Реакция +/-: \_\_\_\_\_ Сумма очков: \_\_\_\_\_  
Внешность: \_\_\_\_\_ Преимущества, недостатки, причуды: \_\_\_\_\_

СЛ ЕЖ: \_\_\_\_\_  
ЛВ Базовый Урон \_\_\_\_\_

ИН *Прм:* \_\_\_\_\_  
ЗД *Ами:* \_\_\_\_\_

Умения: \_\_\_\_\_

Воля Восп \_\_\_\_\_  
Базовая Скор: \_\_\_\_\_ Движ: \_\_\_\_\_

Нагрузка: \_\_\_\_\_

Уклон: \_\_\_\_\_ Парир: \_\_\_\_\_ Блок: \_\_\_\_\_  
ПЗ Шита \_\_\_\_\_ Мод размера \_\_\_\_\_ Характеристики оружия: \_\_\_\_\_

Голова \_\_\_\_\_  
Торс \_\_\_\_\_  
Руки \_\_\_\_\_  
Кисти \_\_\_\_\_  
Ноги \_\_\_\_\_  
Ступни \_\_\_\_\_

СП

## Лист РАСХОДА ВРЕМЕНИ

Персонаж \_\_\_\_\_ Игрок: \_\_\_\_\_  
Загрываемый период времени: \_\_\_\_\_

### Расход времени:

Сон: 56 ч/нед (+/- 7 за уровень Много/мало спит) ..... (20)

Еда, гигиена и т.п. ....

Работа: время зависит от работы (если сомневаетесь, считайте 40ч) .....

Перемещения (зависит от приключения и ситуации) .....

Религиозные обряды и т.п. ....

Развлечения ..... \*

Изучение умения ..... \*

Длительная задача ..... \*

Длительная задача ..... \*

Длительная задача ..... \*

ВСЕГО: за неделю ..... 168 часов

**Автоматическое Знакомство с культурой и Изучение языка:** если вы в чужой стране и общаетесь с местными ежедневно, то можете записывать себе по 4 часа ежедневного изучения языка и знакомства с местной культурой (см. с.23).

Часов автоматического изучения Знакомства к культуре (4ч/день): \_\_\_\_\_  
Часов автоматического изучения Языка (4ч/день): \_\_\_\_\_

**Автоматическое обучения в ходе работы:** если ваша работа требует какого-то умения (что скорее всего), то вы можете записывать 1/4 времени работы на "обучение". Это время может быть разделено между разными рабочими умениями. Часов автоматического рабочего обучения (1/4 от времени работы) \_\_\_\_\_

**Премии к обучению за магическое вмешательство, механическое обучение и т.п.:**

Умение: \_\_\_\_\_ Эквивалент обучения (часов): \_\_\_\_\_

**Иные отметки:**

\* Каждые 2 часа самообучения, 1 час учебы или 1/2 часа активных тренировок считаются за 1 час изучения умения.

# АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Этот указатель включает обе книги *Базовых правил*. Страницы пронумерованы последовательно; вторая книга начинается с страницы 337.

За редким исключением, *черты* (преимущества, недостатки, умения, заклинания и т.д.) в этом указателе не приведены. Черты используют свой собственный указатель и таблицы – см. *Список черт* на сс.297-306.

Абсолютные силы, 33.  
Автоматическое оружие, 408.  
Адские параллели, 528.  
Акробатическое уклонение, 375.  
Активные защиты, 326, 363, 374; *таблица модификаторов*, 548.  
Акулы, 457.  
Акценты, 24.  
Алкоголь, 122, 439-440.  
Альтернативные атаки, 61.  
Альтернативные миры, 64, 160; *путешествия*, 189, 190; *Центрум*, 541-542, 545-546; *классы*, 526; *близкие параллели*, 526; *Кавентри*, 540; *эхо*, 546; *адские параллели*, 528; *параллели мифов*, 527; *Рейх-5*, 543; *странные параллели*, 527, *классы миров*, 535. см. *тж. Путешествия между мирами, Кампании Бесконечных миров*.  
Амплитудное повреждение, 15.  
Анархия, 509.  
Арбалеты, 410.  
Арки, 411.  
Артефакты, *вневременные*, 478; *футуристические и инопланетные*, 478, *магические*, 240, 480-483.  
Атака Выкручивание конечности, 370, 404.  
Атака по оружию, 400.  
Атаки двумя оружиями, 417.  
Атаки метательным оружием, 373.  
Атаки метательным оружием, 373.  
Атаки роя, 461.  
Атаки с воздействием на область, 413; *разброс*, 414.  
Атаки, 326, 369; *альтернативные*, 61; *в захвате*, 371; *Обманная атака*, 369; *двойная*, 417; *сверху*, 402; *в тактическом бою*, 388; *природная*, 51; *связанные эффекты*, 381; *модифицированные*, 114; *обходная*, 391; *внезапные*, 393; *рой*, 461; *без нанесения вреда*, 381.  
Атмосферное давление, 429.

Атмосферы, опасные, 429; *вакуум*, 437.  
Атрибуты, см. *Базовые атрибуты*.  
Базовая грузоподъемность, 15; *таблица*, 17.  
Базовая скорость, 17.  
Базовое передвижение, 17.  
Базовые атрибуты, 14; *в шаблонах*, 447; *улучшение*, 290.  
Баланс игры, 11.  
Барон Януш Телкозеп, лист персонажа, 312-313; *иллюстрации*, 290.  
БГ, см. *Базовая грузоподъемность*.  
Бег (в бою), 370.  
Бег, 354, 357; *усталость*, 426.  
Безоружный бой, 370; *ранения себя*, 379; *парирование*, 376.  
Бесконечные боеприпасы, 417.  
Библиография, 566.  
Блок, 51, 324, 327; *в тактическом бою*, 390.



Блокирующие заклинания, 241.  
Богатство, 25, 26, 264, 517; *и Статус*, 26, 516; *расходы на жизнь*, 265, 516; *экономика*, 514; *золото и серебро*, 515; *улучшение уровня богатства персонажа*, 291; *перенос денег между мирами*, 514.  
Боги, 33, 40, 59, 76, 113, 132, 143.  
Боевые карты, 384, 492.  
Боевые лошади, см. *Лошади*.  
Боевые скафандры, 192.  
Боеприпасы, 278.  
Божественное происхождение; 33; см. *тж. Боги*.  
Бой верхом.  
Бой вплотную, 391.  
Бой, 9, 362-417; *на разной высоте*, 402; *киношный*, 417; *манёвры*, 324; *таблица модификаторов*

*боя*, 547; *техники*, 230; *последовательность ходов*, 324, 362; *на транспорте*, 467-470.  
Бола, 410.  
Броня, 110, 282-286; *изменение положения в броне*, 395; *комбинирование и наложение*, 286; *гибкая броня и тупая травма*, 379; *одевание, снятие и сбрасывание*, 286.  
Броски понимания, 359.  
Бросок атаки, 369.  
Бросок попадания, 326, 369.  
Бутыли с маслом, 411.  
Быстрое излучение в сложных обстоятельствах, 292.  
Быстрое состязание, 348.  
Быстрый огонь, 373, 408.  
Быстрый удар, 54, 93, 370.  
Важность в обществе, см. *Звание, Статус*.  
Вакуум, 437.  
Вампиры, 137, 212; см. *тж. Барон Януш Телкозеп*.  
Василиски, 460.  
Введение, 5, 342.  
Ведение игры, 486-504.  
Ведущая рука, 14.  
Вежливость в бою, 417.  
Верблюды, 459.  
Взрывные работы, 415.  
Взрывы, 414-415; *киношные*, 417.  
Взятие живьем, 401.  
Видимость, 394; см. *тж. Темнота*.  
Виртуальные реальности, 520.  
Внезапные атаки, 393.  
Внешность, 21.  
Военные, 218, 221, 222, 260.  
Воздействие, 35, 416, 428.  
Возраст, 20.  
Вол, 460.  
Волки, 458.  
Воля, 16; *броски Воли*, 360.  
Воровское и шпионское снаряжение, 289.  
Восп, см. *Восприятие*.  
Восприятие, 16.  
Восстановление, 328; см. *тж. Лечение*.  
Восстановление, 423-424; *сознания*, 423.  
Время, *между приключениями*, 498; *между сессиями*, 497; *во время приключений*, 497.  
Всегда включенные; *преимущества*, 34, *магические предметы*, 482.  
Встречи, 502; *пример таблицы встреч*, 503.  
Встряски реальности, 534.  
Вторичные характеристики, 15; *улучшение*, 290; *в шаблонах*, 447.

Выглянуть и атаковать, 390.  
 Выключаемые преимущества, 34.  
 Высвобождение, 370.  
 Галлюцинации, 429, 440.  
 Галлюциногены, 440.  
 Гарпун, 411.  
 Глоссарий, 563-565; *оружия и брони*, 268; *базовых терминов*, 7; *магии*, 234; *Бесконечных миров*, 524; *псионики*, 254.  
 Глушители, 412.  
 Голос, 132.  
 Гольшом от пуль, 417.  
 Гориллы, 456.  
 Готовое оружие, 369; *подготовка*, 382.  
 Гравитация, 60, 350, 434; *различная гравитация*, 350; *родная гравитация*, 17.  
 Грамотность, 24.  
 Гранаты, 277, 410.  
 Гремучие змеи, 458.  
 Грифоны, 460.  
 Группы союзников, 37.  
 Грязные трюки, 405.  
 Давление, атмосферное, 429, 435; *кессонная болезнь*, 435; *воды*, 435.  
 Дай Блэкторн, 12, 18, 22, 116, 162, 164, 227; *лист персонажа*, 310-311; *иллюстрации*, 32, 418.  
 Движение и бой, 367; *направление*, 386; *на высокой скорости*, 394; *движение в тактическом бою*, 386.  
 Движение на высокой скорости, 394.  
 Двойные умолчания, *разрешенные техникам*, 229; *не разрешенные усениями*, 173.  
 Делители брони, 378.  
 Деньги, *см. Богатство*.  
 Депрессанты, 441.  
 Дети, 20.  
 Дикие кабаны, 458.  
 Дистанционные атаки, 327, 372; *дистанция половинных повреждений*, 378; *попадание в другую цель*, 389; *таблица модификаторов*, 548; *стрельба по возможности*, 390; *промах*, 390; *выглянуть и атаковать*, 390; *стрельба наугад*, 389.  
 Длительные действия, 383.  
 Длительные задачи, 346, 499.  
 Допущения, 9.  
 Дороги, 351.  
 Друзья и враги, 31.  
 Духи, 41, 55, 68, 76, 113, 193, 200, 212; *преимущества духов*, 34;  
 Душение, 371, 404; *см. тж. Удушение*.  
 Дыхание, 49, 55, 63, 68, 108; *задержка дыхания*, 351; *удушение врага*, 401.  
 Дэвид Пулвер, 6.  
 Единицы здоровья, 16, 418-419; *Таблица ЕЗ и СП построек*, 558; *см. тж. Ранения*.  
 ЕЖ, *см. Единицы жизни*.  
 ЕУ, *см. Единицы усталости*.  
 Животные, 40, 87, 90, 137, 175, 187,

210, 211, 217, 223, 225, 226, 228, 395, 455-460; *в бою*, 461; *индивидуализация*, 457; *тяговые*, 459; *питомцы*, 458-459; *верховая езда*, 459; *тренировка*, 458-459; *см. тж. Бой верхом*.  
 Журнал Пирамида, 494.  
 Заговор, 543.  
 Загрязнитель, 443; *см. тж. Инфекция*.  
 Заклинания Воды, 253.  
 Заклинания Воздуха, 242.  
 Заклинания Врат, 247.  
 Заклинания движения, 251.  
 Заклинания Защиты и Предупреждения, 252.  
 Заклинания Земли, 245.  
 Заклинания Знаний, 249.  
 Заклинания Контроля разума, 250.  
 Заклинания Контроля тела, 244.  
 Заклинания на боевой карте, 239.  
 Заклинания Некромантии, 251.  
 Заклинания Общения и понимания, 245.  
 Заклинания Света и Тьмы, 249.



Заклинания, 66; *Воздуха*, 242; *областные*, 239; *обратный удар*, 235; *блокирующие*, 241; *Контроля тела*, 244; *маг*, 236; *сотворение*, 235-238; *клериков*, 77; *Общения и понимания*, 245; *Земли*, 245; *Чары*, 246, 480-482; *Огня*, 246; *Врат*, 247; *Лечения*, 248; *информационные*, 241; *Знаний*, 249; *легальность*, 507; *Света и Тьмы*, 249; *Мета*, 250; *касательные*, 240; *Контроля разума*, 250; *метательные*, 240; *Движения*, 251; *список*, 304; *Некромантии*, 251; *требования*, 235; *Защиты и предупреждения*, 252; *стандартные*, 239; *сопротивляемые*, 241; *особые*, 242; *цель*, 236; *Воды*, 253; *см. тж. Магия*.  
 Законы, 65, 204, 506-508, 518; *наказания*, 508; *испытания*, 507.  
 Залом руки, 370, 403.  
 Запах, 49, 243.  
 Запрещенные черты, 261.  
 Заражение, 435; *см. тж. Радиация*.  
 Затаптывание, существами, *занимающими несколько клеток*, 392.  
 Захваты и сжатие, 370; *Зоны попадания*, 400.  
 Защита, 326, 374; *в тактическом бою*, 390.  
 Защиты, 46; *улучшенные*, 51; *ограниченные*, 46.

Звание, 29.  
 Звуки, *см. Слух*.  
 ЗД (Здоровье), 15.  
 Здоровье, 15.  
 Змеи, 458; *яд кобры*, 439; *удавы*, 458; *гремучие змеи*, 458.  
 Знамена, 72.  
 Знания, НИП, 496; *игрок и персонаж*, 495.  
 Золото, *см. Богатство*.  
 Зомби, 74, 94, 252, 380.  
 Зоны попадания, 369, 398; *и Сопротивление ранениям*, 400; *случайные*, 400.  
 Зрение, 92, 123, 124, 144, 151, 358.  
 Зубы, 91.  
 Игра в сети, 494.  
 Игровые миры, 505-522; *экономика*, 514.  
 Изобретения, *см. Приспособления*.  
 Иллюминаты, 60, 130, 193, 200, 525; *Заговор*, 543.  
 Иммунитет, 443.  
 ИН (Интеллект), 15.  
 Индекс, 329-334, 570-575.  
 Инициатива, 393.  
 Инопланетные артефакты, 478.  
 Инструменты, 289.  
 Интеллект, 15; *и грязные трюки*, 405.  
 Интоксикация, *см. Алкоголь*.  
 Инфекции, 442-444; *всемирные*, 528.  
 Инфекция, 444.  
 Инфинити Анлимитед, 524, 535-538.  
 Инфинити Девелопмент, 536.  
 Информационные заклинания, 241.  
 И-Полиция, 536-538.  
 Искусственный интеллект, 528.  
 Испытания, 507; *Наказание*, 508.  
 Истощение, 426.  
 Йоса, *лист персонажа*, 314-315, *иллюстрации*, 343.  
 Кавентри, 540.  
 Кампании между мирами, 519-522; *см. тж. Кампании Бесконечных Миров*.  
 Кампании, 486-489; *киношные*, 488; *продолжение*, 504; *лист планирования*, 567; *уровень силы*, 10, 486; *общие кампании*, 504; *переход между кампаниями*, 504; *см. тж. Игровые миры*.  
 Карманные миры, 529.  
 Карта НИП, 569.  
 Карты мира, 491.  
 Карты областей, 491.  
 Карты помещений, 492.  
 Карты, 384, 490-491; *рисуемые игроками*, 491; *создание для приключений*, 502.  
 Касательные заклинания, 240.  
 Кессонная болезнь, 435.  
 Киношные преимущества, 33; *кампании*, 488; *персонажи*, 489; *бой*, 417; *взрывы*, 417; *отбрасывание*, 417.  
 Кирки, 405.  
 Кислота, 428.

- КЛ, см. *Класс легальности*.  
Класс легальности, 267, 270, 507; *легальность заклинаний*, 507.  
Классы областей, 176.  
Классы персонажей, несуществующие, 259.  
Клетки, 384.  
Кнуты, 406.  
Коктейль Молотова, 411.  
Колдун (заклинаний), 236.  
Кома, 429; см. *тж. Потеря сознания*.  
Компетентность, 24.  
Комплекция, 18.  
Компьютеры, 48, 51, 55, 69, 71, 76, 100, 124, 184, 472; *искусственный интеллект*, 528; *сложность*, 472; *программы*, 472; *миры виртуальной реальности*, 520.  
Конвертер мер, 9.  
Контакты, 31.  
Конусные атаки, 413.  
Копание, 350, 357.  
Корабли, 466; *таблица*, 464.  
Космическая болезнь, 434.  
Космолеты, 466; *таблица*, 465.  
Коспиративность, см. *Иллюминаты*.  
Кошки, 456.  
Критические попадания, 381; *таблица*, 556.  
Критические промахи, 381; *таблица*, 556-557.  
Критические промахи, 556; *Таблица критических промахов в рукопашном бою*, 557.  
Критический провал, заклинаний, 236.  
Критический успех, 347; *при защите*, 381.  
Кровотечение, 68, 420.  
Крысы, 461.  
Ксин Ла, лист персонажа, 316-317; *иллюстрации*, 167, 188, 418, 445.  
Кубик, 8, 9.  
Культуры, 23, 505-508.  
Лазание, 89, 349.  
Лазеры, 280, 399; *тепловые боеголовки*, 412; *прицелы*, 412.  
Ландшафт, 351.  
ЛВ, см. *Ловкость*.  
Летучие мыши, 461.  
Лечение, 59, 79, 80, 155, 160, 162; *магическое*, 248; *медицинское снаряжение*, 289; *Технологический уровень медицины*, 512; *физика*, 256.  
Ликантропия, см. *Оборотни*.  
Лист использования времени, 499, 569.  
Лист Контроля Мастера, 490, 568.  
Личности, 31, 39.  
Ловкость, 15.  
Ловля вещей, 355.  
Ловушки, 502.  
Лошади, 459-460; *снаряжение для верховой езды*, 289; см. *тж. Бой верхом*, *Верховые животные*, *Оружие (кавалерийское)*.  
Лояльность, 518-519.  
Луи Д'Антарес, лист персонажа, 322-323; *иллюстрации*, 368, 422, 505.  
Львы, 456.  
Магазин приключений e23, 494.  
Магичность, 66.  
Магия клериков, 77, 242; *заклиная*, 77.  
Магия, 66, 143, 144, 150, 218, 224, 225, 234-253; *преимущества*, 34; *церемониальная*, 237; *клериков*, 242; *школы*, 239; *зачарованные предметы*, 240, 480-483; *расовая*, 453; *ритуальная*, 237, 242; *посохи*, 240.  
Мана, 235.  
Манёвр Атака, 325, 365.  
Манёвр Бездействия, 325, 364.  
Манёвр Движение и атака, 325, 365, 385.  
Манёвр Движение, 325, 364, 385.  
Манёвр Концентрация, 325, 366.  
Манёвр Ожидания, 325, 366, 385.  
Манёвр Оценки, 325, 364.  
Манёвр подготовки, 325, 366, 382, 385.  
Манёвр прицеливания, 58, 324, 364.  
Манёвр Смена позы, 325, 364.  
Манёвр Тотальная защита, 324, 366, 385.  
Манёвр Тотальной атаки, 54, 324, 365, 385; *будучи схваченным*, 371.  
Манёвр Финт, 325, 365.  
Манёвры, 324, 363, 385; *Таблица*, 551.  
Масштабирование вреда, сотенное, 470.  
Масштабирование повреждений, десятичное, 470.  
Мгновенная смерть, 423.  
Медведи, 456.  
Медицинский уход, 424; *хирургия*, 424.  
Медицинское оборудование, 289.  
Медь, см. *Богатство*.  
Ментальное оглушение, 420.  
Ментальные мета-черты, 263.  
Ментальные преимущества, 32; *недостатки*, 120; *силы*, см. *Псионика*.  
Мертвые миры, 527.  
Мета-заклиная, 250.  
Метание предметов, 355, 357.  
Метательные заклинания, 240.  
Мета-черта Дух, 263.  
Мета-черты элементарей, 262.  
Мета-черты, 262.  
Механизмы, 16; *Мета-черта Машина*, 263.  
Миниатюры, 383.  
Модификатор размера, 19, 372; *и досягаемость*, 402.  
Модификаторы (черт), 101; *список*, 300.  
Модификаторы пробивания, 378, 416; *пробивание насквозь*, 379, 408.  
Модификаторы ранений, 379.  
Модификация тела, 294.  
Монстры, 460-461.  
Морская болезнь, 436.  
Морфологические мета-черты, 263.  
МР, см. *Модификатор размера*.  
МСТГ, 162, 536.  
Мулы, 459.  
Мутации, 33.  
Нагревание, 434; см. *тж. Огонь*.  
Нагрузка, 17.  
Наемники, 517, 518.  
Наземная техника, 466; *таблица*, 464.  
Наказание, законы, 508.  
Направление (в бою), 385, 386.  
Недостатки, 11, 119; *выкуп*, 121, 291; *ограничение недостатков*, 11; *хорошие*, 119; *экзотические*, 120; *в шаблонах*, 447; *список*, 299; *ментальные*, 120; *обыденные*, 120; *новые*, 162; *физические*, 120; *тайные*, 120; *социальные*, 120; *добровольные*, 121; *сверхъестественные*, 120.  
Нежить, 50; см. *тж. Вампиры*, *Зомби*.  
Неигровые персонажи, см. *НИП*.  
Некомпетентность, 24.  
Нелюди, 32.  
НИП, 31, 493; *Таблица реакции НИП*, 559-562; *Карта НИП*, 569.  
Новые изобретения, 473, 475; см. *тж. Приспособления*.  
Новые недостатки, 162.  
Обезвоживание, 426.  
Обезьяны, 455.  
Областные заклинания, 239.  
Обманная атака, 369.  
Обоняние и вкус, 49, 358.  
Оборотни, 83, 84, 137.  
Обходные атаки, 391.  
Общение с игроками, 493.  
Объединенные нации, 535, 538.  
Объекты, занимающие несколько клеток, 392.  
Обыденные преимущества, 32; *недостатки*, 120.  
Оглушение, 35; *ментальное оглушение*, 420.  
Огнестрельное оружие, 278-281; *аксессуары*, 289, 411; *прицеливание*, 364; *автоматическое*, 408; *упор*, 364; *стрельба вверх и вниз*, 407; *сбой*, 382, 407; *качество*, 280; *быстрый огонь*, 408; *ружья*, 409; *огонь на подавление*, 409; *ультратехнологичное*, 280.  
Огонь на подавление, 409.  
Огонь, 61; *горение предметов*, 433, 434; *повреждения*, 433; *горящие стрелы*, 410; *зажигательное оружие*, 277, 411, 433; *заклиная*, 246; *лучевые обжигающие атаки*, 399.  
Ограничение защиты, 46.  
Ограничения, 101, 110; *устройств*, 116.  
Одежда, 265.  
Округление, 9.



Олень, 457.  
Оптика и сенсоры, 289.  
Оптические прицелы, 412.  
Опутывание, 370, 401, 404.  
Оружие, 267-281; аксессуары, 289, 411; точность, 269; боеприпасы, 278; поломка, 401, 485; размер, 270; ношение, 287; кавалерия, 397; стоимость, 270; фехтовальное, 404; огнестрельное, 278-281; гранаты, 277; тяжелое, 281; зажигательное, 277; киношные бесконечные боеприпасы, 417; Класс легальности, 271; сбой, 278, 407; рукопашное, 271-275; снаряды, 281; парирование, 269; дальность, 269; дальнобойное, 275-277, 278-281; скорострельность, 270; досягаемость, 269; досягаемость и Модификатор Размера, 388, 402; отдача, 271; боезапас, 270; умное оружие, 278; сила, 270; атаки по оружию, 400; метательное, 356; вес, 270.  
Осечки, 278, 382, 407.  
Осколочное повреждение, 414.  
Ослы, 459.  
Особые заклинания, 241.  
Отбрасывание, 378.  
Отд, см. Отдача.  
Отдача, 271.  
Отступление (при активной защите), 377.  
Отступление, 391.  
Оттаскивание объектов, 353.  
Отыгрыш, 7.  
Охотники за головами, 539.  
Очки движения, 386, 387.  
Очки персонажей, 10, 119, 258, 290; премиальные очки, 498.  
Падение при защите, 374.  
Падение, 430-431; повреждения от падающих предметов, 431.  
Паралич, 429.  
Параллельные миры, см. Альтернативные миры.  
Парахроника, псевдо-научное объяснение, 530; транспортер, 529; детектор, 532; опасности, 532; небольшие проблемы, 531; парадокс, 533; проектор, 524, 530; см. тж. Кампании Бесконечных миров.  
Парахронные лаборатории, 538.  
Парахронозиды, 544.  
Парирование, 51, 93, 324, 327, 376; голыми руками, 376; в тактическом бою, 390.  
Патруль Инфинити, 536-538.  
Первая помощь, 424.  
Передвижение (параметр персонажа), 52.  
Перезарядка метательного оружия, 373.  
Перенос разума, 296.  
Перетаскивание предметов, 353.  
Перки, 100.  
Персонаж, 7; идея, 11; создание, 9, 10, 258; улучшение, 290, 499; происхождение, 33; лист, 13, 335-336; история, 12; типы, 12.

Питомцы, 458-459; см. тж. Животные.  
Пища, 95, 139, 159, 160, 265; добывание, 427; истощение, 426.  
Плавание, 354, 357; усталость, 426.  
Пламя, см. Огонь.  
Плащи, 404.  
По умолчанию, 344; двойные уровни, 173, 232; умения, 173; техники, 229.  
Повр, см. Повреждения.  
Повреждения, 15, 327, 377; наносимые животными, 461; Таблица повреждений, 16; броски повреждений, 9, 378; масштабирование, 470; наносимые предметам, 483-485.  
Погода, 243, 351.  
Подвижные зоны, 534.  
Подготовка игры, 490.  
Подготовка к игре, 490.  
Подземелья, 501.  
Поднимание предметов, 383.  
Подстройка правил, 486.  
Подъем, 14, 15, 65, 205, 353, 357.

Позы, 367; смена позы в доспехах, 395; таблица, 551.  
Покровители, 72-73.  
Поле зрения, 389.  
Полет, 56, 354; бой в воздухе, 398.  
Поломка оружия, 401.  
Поломки, 485.  
Порталы, 534.  
Последние раны, 420.  
Последующее повреждение, 381.  
Посохи, 240.  
Потенциальные преимущества, 33.  
Потеря сознания, 419, 423, 429; восстановление, 329.  
Правила для быстрого начала, 8.  
Правила, подстройка, 486; вопросы, 492.  
Правило 14-ти, 360.  
Правило 16-ти, 349.  
Правило 20-ти, 173, 344.  
Правоохранительное снаряжение, 289.  
Преимущества, 32; действует постоянно, 34; киношное, 33; экзотическое, 32, 34; в шаблонах, 447; магические, 34; ментальные, 32; обыденные, 32; новые, 117-118; изучаемые, 294; список, 297; физические, 34; потенциальные, 33; Шредингера, 33; тайные, 33; социальные, 32; выключаемые, 34.

Препараты, 122, 130, 440; Стиратель, 540; передозировка, 441; ультратехнологичные, 425; синдром отмены, 440.  
Престарелые персонажи, 20; см. тж. Возраст, Старение.  
Привилегии, 30.  
Пригибание, 368.  
Приключения, e23, 494; финал, 503; готовые, 495; написание собственного, 500-504.  
Прикрытие собой, 375.  
Присмертные действия, 423.  
Присмертные состояния, 429; раны, 423.  
Приспособления, 56-58, 473-477, 479; ограничения, 116.  
Прицельный огонь, 372.  
Причуды, 162; расовые, 452.  
Пробивание насквозь, 379, 408.  
Пробивание насквозь, 379.  
Проверки влияния, 359.  
Проверки реакции, 8, 494-495.  
Проверки страха, 55, 93, 95, 121, 360; таблица проверок страха, 360-361.



Проверки успеха, 342; покупка успеха, 347; критический провал, 348; критический успех, 347; сложность, 345; модификаторы за снаряжение, 345; проверки влияния, 347; просьбы игрока, 347; повторные попытки, 348.  
Проверки успеха, 8.  
Прогрессия гравитации, 350.  
Происхождение персонажей, 33.  
Проскальзывание, 368.  
Пространство (в бою), 368.  
Профессор Вильям Хедли, лист персонажа, 318-319; иллюстрация, 234, 486.  
Прыгуны по мирам, 544.  
Прыжки, 89, 203, 352, 357.  
Прямые повреждения, 15.  
Псионика, 71, 78, 150, 254-257; Антипси, 255; ЭСВ, 255; изучение, 294; новые силы, 257; Побочные эффекты, 255; Пси-лечение, 256; Психокинез, 256; Телепатия, 257; Телепортация, 257.  
Пси-силы, см. Псионика.  
Психологическая война, 359.  
Пулеметы, 281.  
Путешествия во времени, 64, 93, 158, 189, 190.  
Путешествия между мирами, 514, 519-522; Фон кампаний Бесконечных миров, 523-546; моментальное богатство, 514.

- Пушечное мясо, 417.  
 Пчелы, 461.  
 Пылающие стрелы, 410.  
 Работа, 292, 499, 516-518; *поиск*, 518.  
 Рабы, 518.  
 Радиация, 80, 105, 192, 435.  
 Радиус поворота, 394.  
 Разбойники времени, 542.  
 Разговоры за столом, 493.  
 Разумность, 15, 23.  
 Ранения плоти, 417.  
 Ранения, 327, 377, 380, 418-425; *накопление ран*, 420; *и активная защита*, 374; *кровотечение*, 420; *калечащие*, 420-423; *ранения плоти*, 417; *повреждение большой области*, 400; *последние раны*, 420; *серьезные раны*, 420; *смертельные раны*, 423; *шок*, 419; *предметам*, 483-485; *щитам*, 484; *см. тж. Увечья*, *Лечение*.  
 Раны, *см. Ранения*.  
 Растения, 75, 87, 90, 142, 197, 199, 211.  
 Расходы на жизнь, 265, 516.  
 Реализм, 11.  
 Реанимация, 425.  
 Рейх-5, 543.  
 Религия, 30, 226; *см. тж. Боги*.  
 Репутация, 27.  
 Ритуальная магия, 237, 242.  
 Родная гравитация, 17; *см. тж. Гравитация*.  
 Ружья, 409.  
 Руны, 224.  
 С-31, лист персонажа, 307-309; *иллюстрации*, 264, 549.  
 Самоконтроль, 120.  
 Самолет, 466; *таблица*, 465.  
 Самонаводящееся оружие, 412-413.  
 Сб., *см. Осечки*.  
 Сбивание, 371; *существами, занимающими несколько клеток*, 392.  
 Сваливание, 370.  
 Сверх-усилие, 356.  
 Сверхъестественные преимущества, 32, 33, 34; *недостатки*, 120.  
 Свободные действия, 363.  
 Сворачивание шеи, 370, 404.  
 Связанные эффекты, 381.  
 Сдвиг параллелей, 544-546.  
 Секретные личности, 31.  
 Сенсоры, 471.  
 Сердечный приступ, 429.  
 Серебро, *см. Богатство*.  
 Серьезные раны, 420.  
 Сети, 411.  
 Сеттинг Бесконечные миры, 523-546.  
 Сила, 14.  
 Силы освобождения реальностей, 543.  
 Силы правопорядка, 507; *правоохранительное снаряжение*, 289.  
 Скорострельность, 270, 373.  
 СЛ, *см. Сила*.  
 Слоны, 460; *розовые*, 440.  
 Слух, 49, 72, 89, 94, 138, 358.  
 Смертельный удар, 404.  
 Смертшторы, 533.  
 Смерть, 296, 423; *присмертные действия*, 423; *мгновенная смерть*, 423.  
 Снаряжение для верховой езды, 289.  
 Снаряжение для походов и выживания, 288.  
 Снаряжение для связи и получения информации, 288, 471.  
 Снаряжение, 264-289; *модификация бросков успеха*, 345.  
 Собаки, 457, 458.  
 Сознание, 15.  
 Солнечный удар, 434.  
 Сон, 50, 65, 136, 140, 142, 154, 155; *сонливость*, 428; *пропуск сна*, 426.  
 Соперники, 493.  
 Сопротивление повреждениям, 378; *Таблица ЕЗ и СП построек*, 558; *Таблица СП укрытий*, 559.  
 Сопротивляемые заклинания, 241.  
 Сора, лист персонажа, 320-321; *иллюстрации*, 10, 258, 356, 362, 375, 402.  
 Состояние пациента, 421.  
 Состязание, 348; *быстрое*, 348; *обычное*, 349; *броски сопротивления*, 348.  
 Социальное происхождение, 22.  
 Социальные недостатки, 120.  
 Социальные ограничения, 30.  
 Социальные преимущества, 32; *приобретение и улучшение*, 291.  
 Сошки, 412.  
 Союзники, 36; *группы союзников*, 37.  
 СП, *см. Сопротивление повреждениям*.  
 Списки черт, 297.  
 Сс (Скорострельность), 270, 373.  
 Стандартные заклинания, 239.  
 Старение, 53, 66, 95, 153, 154, 444.  
 Статус, 28, 265, 516.  
 Степень контроля, 506; *см. тж. Класс легальности*.  
 Стервятники, 457.  
 Стив Джексон, 6.  
 Стимуляторы, 440.  
 Стиратель, препарат, 540.  
 Столкновение, 430; *удары при столкновении*, 432.  
 Странности, 161; *странные параллельные миры*, 527; *странная наука*, 228, 479.  
 Стрелы, горящие, 410.  
 Стрельба вверх и вниз, 407.  
 Стрельба наугад, 389.  
 Стриги, 461.  
 Супернаука, 513.  
 Супереры, 34.  
 Таблица ЕЗ и СП построек, 558.  
 Таблица зон попаданий, 552-555.  
 Таблица зон попадания для пасажиров, 555.  
 Таблица зон попадания для транспорта, 554.  
 Таблица критических попаданий в голову, 556.  
 Таблица критических попаданий, 556.  
 Таблица критических промахов безоружного боя, 557.  
 Таблица модификаторов активной защиты, 548.  
 Таблица модификаторов дальнего боя, 548.  
 Таблица модификаторов рукопашной атаки, 547.  
 Таблица размеров, скоростей/расстояний, 550.  
 Таблица реакции НИП, 559-562.  
 Таблица реакции НИП, 559-562.  
 Таблица Скоростей/расстояний, 550.  
 Таблица структурных повреждений, 558.  
 Тайм Турс, 539.  
 Тайные недостатки, 120.  
 Телепатия, 69-71, 91, 210, 245.  
 Темнота, 47, 60, 71, 394; *заклинания*, 249; *факелы*, 394.  
 Температура, 9.  
 Техники, 229; *боевые*, 230; *улучшение*, 292; *список*, 304.  
 Технологические навыки, 168.  
 Технологические уровни биотехнологий, 512.  
 Технологические уровни медицины, 512.  
 Технологические уровни оружия и брони, 512.  
 Технологические уровни, 22, 99, 511-512; *и снаряжение*, 27; *и жанр*, 514; *и стартовое богатство*, 27; *разделение*, 513; *супернаука*, 513; *таблица ТУ по областям*, 512.  
 Техуровни транспорта, 512.  
 Техуровни энергетики, 512.  
 Техуровни, *см. Технологические уровни*.  
 Тигры, 456.  
 Типы общества, 509-510.  
 Типы планет, 180.  
 Типы правления, 509-510; *см. тж. Законы*.  
 Толкание, 372.  
 Топтание, 404.  
 Травмы при столкновении, 432.  
 Трагические пороки, 119.  
 Транспорт, 188, 214, 223, 462-470; *воздушный*, 465; *поломки*, 485; *бой*, 467-470; *броски управления*, 466; *повреждения*, 555; *наземный*, 464; *зоны попадания*, 400, 554; *движение*, 463; *космический*, 465; *уклонение транспорта*, 375; *водный*, 464.  
 Трансформации, 294.  
 Трассы между измерениями, 534.  
 Требования, для умений, 169; *для заклинаний*, 235; *для техник*, 229.  
 Треноги, 412.  
 ТУ, *см. Технологические уровни*.  
 Туннели, 94.

Тупая травма, 379.  
Уайт Стар Трейдинг, 524, 539.  
Увечья, 59, 420-423.  
Удавки, 405.  
Удар коленом, 404.  
Удар локтем, 404.  
Удар наугад, 388.  
Удача, 83, 89, 160.  
Удушение, 428, 436.  
Уклонение, 17, 51, 324, 327, 374; с бросанием, 377.  
Укрытие, 377, 407.  
Укрытие, 377, 407; Таблица СП укрытий, 559.  
Улучшения, 101-102; ограниченные, 111.  
Улучшенные защиты, 51.  
Умения влияния, 494.

умения разработки, 190.  
умения ремонта, 190; ремонт предметов, 484.  
умения, 167, 174-233; приобретение, 170; по умолчанию, 170; для разработки, 190; уровни сложности, 168; знакомство, 169; улучшение, 170, 292; в шаблонах, 447; влияния, 495; уровни, 171; список, 301; поддержание, 294; модификаторы физиологии, 181; требования, 169; расовые, 453; для ремонта, 190; широта, 176; специализации, 169; учеба, 292, 499; учителя, 293; технологические, 168; универсальные, 175.  
Умное оружие, 278.

Универсальные навыки, 175.  
Управляемое оружие, 412.  
Упрощенные правила боя, 324.  
Уровень допустимого насилия, 417.  
Уровень силы в кампании, 10, 486.  
Ускорение, см. Гравитация.  
Усталость, 16; 328, 426; единицы выносливости, 16; восстановление, 427.  
Устойчивость к магии, 67.  
Утопия, 510.  
Учеба, 292.  
Факелы, 394.  
Фамилиары, 38.  
Фехтовальное оружие, 404.  
Физические действия, 349; сверхусилие, 356.  
Физические преимущества, 32; недостатки, 120.  
Фонари, 394.  
Ходьба, 351, 357, 426.  
Холод, 430.  
Цель (заклинаний), 236.  
Центрум, 541-542, 545-546.  
Цепи, 405.  
Церемониальная магия, 237.  
Ци, 33, 93, 192, 214.  
Чары, 480-483; заклинания, 245.  
Черты, мета-черты, 262; запрещенные черты, 26; см. тж. Создание персонажа.  
Чтение мыслей, см. Телепатия.  
Чтение, 134; см. тж. Грамотность.  
Чувства, 35, 78; броски чувств, 358.  
Чудотворцы, 538.  
Шаблон Воина, 449.  
Шаблон Героического рыцаря, 448.  
Шаблон Дварфа, 261.  
Шаблон Дракона, 261.  
Шаблон Мага, 260.  
Шаблон Разведчика, 259.  
Шаблон Солдата удачи, 260.  
Шаблон Человека-кошки, 261.  
Шаблоны, 258, 445-454; культурные, 446; ролевые, 446; профессиональные, 446; расовые, 260, 450-454.  
Шаг (в манёврах), 368, 386.  
Шимпанзе, 456.  
Шок, электрический, 432-433; от ран, 419.  
Шон Панч, 6.  
Шпионское снаряжение, 289.  
Щиты, 287, 374; повреждения, 484; в бою вплотную, 392; использование для нападения, 406.  
Экзотические недостатки, 120.  
Экзотические преимущества, 32, 34.  
Экономика, 514.  
Электричество, 432-433.  
Электроника, 471.  
Эхо-параллели, 546.  
Яды, 62, 437-439; лечение, 439.  
Язык жестов, 25.  
Языки, 23, 205, 506.





# Any World You Can Imagine.



By Steve Jackson, David L. Pulver, and Sean M. Punch

Edited by Andrew Hackard and Steve Jackson

Cover Art by Jeff Koke, Christopher Shy, and Rogério Vilela

Cover Design by Victor R. Fernandes

Illustrated by Abrar Ajmal, Michael Clarke, Chris Dien, Alex Fernandez,  
Roberto Marchesi, Bob Stevlic, Dan Willems, Eric Wilkerson, and Leo Winstead



**STEVE  
JACKSON  
GAMES**

[www.sjgames.com](http://www.sjgames.com)