

АППРРГХЪ!

Игра ролевая настольная русская

18+



Внимание, настольная ролевая игра вызывает привыкание!

Не предназначено для детей!

Любые порнографические манга-иллюстрации принадлежат их уважаемым владельцам и помещены в текст строго из хулиганских побуждений.

=8-Ъ

DCL-09-2023

**POWERED BY
АППРРГХЪ!**



dicelords.wordpress.com
vk.com/dicelords
t.me/ru_arrrgh

| | | | |
|-----------------------------|---------|-------------------------------|---------|
| I Вступление: | стр. 3 | V Ход игры | стр. 18 |
| 3 Что такое АРРРГХЪ! | | 18 Подвижность | |
| 3 Термины игры | | 18 Интеллектуальные действия | |
| II Базовые правила | стр. 4 | 19 Самоконтроль и страх | |
| 4 Инициатива | | 19 Бой | |
| 4 Проверка на успех | | 19 Инициатива в бою | |
| 6 Проверка на отношения | | 20 Манёвры в бою | |
| 6 Проверка на ранения и шок | | 21 Ранения, шок, усталость | |
| III Персонажи | стр. 7 | 22 Падения и столкновения | |
| 7 Создание персонажа | | 22 Транспорт и погони | |
| 7 Характеристики персонажа | | 23 Боевая техника | |
| 7 Вторичные характеристики | | 24 Удача | |
| 8 Внешность | | 24 Статисты | |
| 8 Социальное положение | | VI Паранормальные силы | стр. 25 |
| 8 Богатство и влияние | | VII Раздел для Мастера | стр. 27 |
| 9 Таланты | | 27 Игровые миры | |
| 11 Недостатки | | 27 Компоненты сюжета | |
| 13 Навыки | | 27 Реализм | |
| 14 Опыт | | 28 Типы игроков | |
| IV Снаряжение | стр. 15 | 29 Секс и насилие в игре | |
| 15 Броня | | 30 Смертность персонажей | |
| 15 Щиты | | 30 Баланс и развитие сюжета | |
| 15 Оружие | | 30 Бритва Мастера | |
| 17 Предметы и цены | | 31 Обратная связь | |
| | | 32 Шаблоны персонажей | |

Что такое АРРРГХЪ!

АРРРГХЪ! расшифровывается как Альтернативная Русская Ролевая Редакция.

Альтернативная – в годы изобретения названия этот термин мог привлечь аудиторию ко вполне обычному в любом ином отношении продукту.

Русская – в 2022 году этот наш киберпанк ударно закончился санкционной войной, после чего закупаться любимым хобби на его основных развалах стало почти невозможно. Что же, после четверти века ролевого стажа мы знаем, как на это ответить.

Ролевая – к этому нелегко привыкнуть, но персонаж ролевой игры создаётся не только и не столько машиной для зачистки секторов и сбора трофеев, как в соревновательных настольных играх. Прежде всего он герой интересного приключенческого сюжета. Антураж настольной игры (убийство зомби школьницами, убийство вампиров-фашистов британскими протестантками, убийство гостей с других планет девочками-волшебницами с разумным кибер-оружием в руках...) органично дополняется ролевым компонентом – конфликтами Характеров и Отношениями между персонажами игроков, и с окружающим игровым миром. Персонажи могут сильно различаться с игроком по возрасту, статусу и поведению – в том и фишка!

Редакция – хотя по старой доброй традиции любые игровые тесты, корректор и вычитка излишни, мы всё же неоднократно редактировали и улучшали эти правила. И даже сами по ним как-то играли. С настоящими живыми игроками. Честно!

ГХЪ! – бессмысленный акроним хорошо выглядел на обложке. Расшифровывать его можно как угодно: Господа ХристаЪ! Группы ХроноложцевЪ! Гамма-ХолокостаЪ! Гайдзинов-ХентайщиковЪ!

Игровые принадлежности

Кроме этих правил вам понадобятся десяток-полтора обычных шестигранных игральных костей (далее по тексту «к»), полная колода игральных карт с парой джокеров и принадлежности для письма. Или любой современный телефон с аналогичными приложениями.

Термины игры

Настольная Ролевая Игра – вид повествовательных развлечений, в которых игрок действует от лица выдуманного персонажа в антураже некоего художественного произведения либо исторического

периода, а успех заявок находится под воздействием случая.

Мастер – игрок в ответе за описание и поддержание интересного для игры мира вокруг персонажей. Глобальный сюжет, ключевые сцены, реакция мира на действия игроков, соблюдение правил и любые иные мелкие нюансы игрового процесса – на его плечах.

Персонаж – любое значимое действующее лицо сюжета, под контролем либо Мастера, либо других игроков. Обладает личным именем, большим сюжетным весом и развёрнутым описанием в специальном листе персонажа. Взаимодействие персонажей – основной инструмент развития сюжета игры.

Статист – малозначимый для сюжета персонаж. Толпа зомби в прицелах у персонажей игроков обычно целиком состоит из статистов. Продавец в магазине или бабка на другой стороне улицы – тоже статисты.

Сеттинг – основная часть описания игрового мира. Антураж, значимые лица, технологический и культурный уровень развития, конфликты и другие важные элементы авторского замысла.

Сюжет – замкнутая последовательность значимых игровых сцен, у которой есть чётко сформулированная завязка со входом персонажей в игру. Действия персонажей игроков в сценах игры прямо влияют на ход сюжета. Завершается сюжет зрелищным финалом.

Кампания – последовательность отдельных сюжетов, которая составляет общий мета-сюжет. Ближайшая аналогия – сезон аниме из отдельных серий.

Сцена – ограниченная в пространстве и времени часть сюжета. Перестрелка в торговом центре, бешеная погоня, напряжённые переговоры с рукой на оружии, штурм логова якудза, попытки оправдаться на суде... Главное правило – исход сцены всегда значим для общего развития сюжета.

Раунд – сцены боевых столкновений делятся на отдельные трёхсекундные раунды. Как правило, действия персонажа в раунде (атаки, попытки запугивания противника, специальные действия...) ограничены по количеству и требуют отдельных проверок на успех.

Успех – действия персонажа определяет игрок. Но вот успешность этих действий определяется случайным образом – броском костей. Навыки и таланты персонажа влияют на шансы успеха, но сам по себе риск провала сохраняется всегда.



Базовые правила

Чтобы определить успех сюжетно важных действий персонажей АРРРГХЪ! игроки совершают бросок обычных кубиков. Один «успех» на кубике означают 5 или 6 очков. Чем таких успехов больше, тем лучше. Число кубиков проверки обычно равно сумме актуальных для проверки Характеристики персонажа, Навыка и ситуационных бонусов и штрафов.

Главные проверки в игре: на успех, на отношения, на ранение и шок. Отдельно выделяется Инициатива – порядок действий персонажей в отдельных раундах боевой Сцены.

Инициатива

Поскольку любой конфликт хаотичен, инициатива в бою формируется раздачей игровых карт из колоды. Низшая карта – двойка, высшая – Джокер. Обладатели старшей по значению карты Инициативы действуют первыми. Их шансы нейтрализовать или убить менее расторопных противников становятся куда лучше. Старшинство карт одинакового номинала игроки определяют согласно масти. Порядок убывания старшинства: Червы, Пики, Бубны, Трефы.

Джокер в раздаче игрока означает бонус +2к в любую проверку действий его персонажа в этом раунде. Колода и все сброшенные карты после этого раунда незамедлительно перетасовываются. Красный джокер старше чёрного.

Проверка на успех

В сюжетно значимой сцене важно определить, насколько успешны действия персонажа. Скажем, Наблюдательность поможет успешно выявить засаду, а Самоконтроль – не поддаться страху перед толпой кровожадных зомби.

Совершает проверку игрок. Базовое число костей в проверке соответствует Характеристике и Навыку в листе персонажа. Чем больше успехов получит игрок, тем лучше справится его персонаж.

Значимые проверки

Чтобы обойтись без анекдотических проверок на варку пельменей и завязывание шнурков, достаточно сознательно ограничиться действительно важными ситуациями:

- Угроза здоровью, имуществу, состоянию либо репутации персонажей: драки, погони, скрытное проникновение, взлом, мошенничество и другие интересные сюжетные действия.

- Поиск информаторов, временных союзников, друзей, заёмного капитала, возможностей для карьерного роста или саморазвития.

Проверки заведомо не требуются в случаях:

- Бытовых ситуаций – вроде законной поездки в оружейный магазин или покупки лекарства по рецепту.

- Повседневной работы любого типа, от бумажек в офисе до обслуживания башни главного калибра в нормальных условиях вне боя.

Проверки информированности

Поиск информации, в самом частом случае – улики, кажется игрокам нужной и сюжетно значимой проверкой, но куда отправится сюжет, если все

персонажи облажаются? Обычно Мастера выручают здравый смысл и нехитрый принцип: основное значимое направление сюжета всегда известно всем игрокам. Неудачи в поиске информации меняют расклад последующих сцен, иногда очень сильно, но игру не останавливают никогда. Шоу должно продолжаться.



Ситуационные модификаторы

Штрафы и бонусы – основной способ изменить условия сцены, чтобы сохранить желаемый темп сюжета и накал эмоций. Чем хуже штраф, тем меньше у игрока остаётся кубиков на проверку. Величину штрафа определяет прежде всего здравый смысл: если персонаж берётся, например, чинить ржавый карабин со дна грязного окопа, проверка навыка Ремонта получит штраф.

Бонусы в АРРРГХЪ! выдаются куда менее охотно. Их принесут джокер в раздаче Инициативы, успешная засада, или расход фишек Удачи.

В правилах игры принципиально нет бонуса за снаряжение персонажа. Любое специальное оборудование и качественное снаряжение только ослабляет штрафы, хотя достаточно часто – до полной их отмены. Например, ржавый карабин из примера выше окажется значительно проще чинить в оборудованной ремонтной лётке, а не вручную.

Пригоршня костей

Базовый размер пригоршни костей чаще всего определяют Характеристика и Навык персонажа.

Характеристики (Телосложение, Ловкость, Интеллект, Дух, Удача) имеют значение от 2 до 6.

Навыки делятся на три уровня (Новичок, Профессионал, Эксперт) и добавляют в пригоршню ещё по кубикам за уровень. Сумма Характеристики и Навыка – лишь базовое значение проверки. Дополнительно её меняют штрафы.

Персонаж с профессиональным уровнем навыка Вождения и значением Ловкости 4 в обычных условиях имеет шесть кубиков в проверке, но в снегопад может получить штраф -2к и хуже.

Виды проверок на успех

В системе АРРРГХЪ есть три проверки на успех – пороговую, встречную и длительную.

- Пороговая – чем больше успехов, тем лучше. Например, проверка Меткости для снайперского выстрела по мишени. Поиск информации – каждый успех даёт чуть больше полезных сведений, четыре или пять успехов – доступ к горячим фактам.

- Встречная – количество успехов проверки должно превзойти количество успехов другой стороны конфликта. Так навык Провокации окажет эффект, если цель не сумела превзойти результат провокатора успехами встречной проверки на Самоконтроль.

- Длительная – требуется получить нужное количество успехов за несколько попыток в ходе непрерывной работы персонажа. Скажем, врач сумеет помочь жертве аварии за восемь успехов проверки Медицины за время шестичасовой операции с одной попыткой на каждый час работы. Хотя бы два успеха за проверку дадут возможность успеть раньше с неплохим запасом. В противном случае пациенту грозит долгая мучительная инвалидность.

Критический успех

Результат проверки зависит от количества успехов. Чем их больше, тем лучше. Четыре успеха и более означают критический успех. Желательно, чтобы его эффект оказался сильно полезнее обычного успеха:

В длительной проверке можно немедленно совершить ещё одну за тот же период. В пороговой на поиск информации результатом станет компромат, либо факты, которые на что-то прямо влияют. Критический удар в драке причинит тяжёлые увечья.

Мелкие побочные выгоды критического успеха может предлагать сам игрок. Если это на пользу сюжету и делает сцену более эффектной, Мастер вправе принять версию игрока.

Неудачи и критические неудачи

Обычная неудача – проверка без результатов 5 или 6 на всех костях. Просто не получилось и всё. Других последствий нет. Для навыка Меткости это промах.

Две единицы в проверке и больше означают дополнительные вредные последствия.

Пока единицам сопутствуют успехи, это мелкие неприятности: Заклинило оружие? Можно потратить действие, чтобы решительно дёрнуть затвор и продолжить огонь. Потеряна скорость? Но мотоцикл всё ещё на трассе, можно разогнаться заново. О расспросах на улице прознали какие-то посторонние и успешно продали эти сведения цели поиска – пусть собирает громил и адвокатов, правда всё равно выплыла на поверхность. Само исходное действие всё ещё может остаться достаточным успехом.

Если успехов нет, всё гораздо хуже. Оружие клинит после выстрела так, что нужен ремонт. Архивная информация поступает на однофамильца цели. В ходе медицинской операции начинаются осложнения, и теперь её при любом итоге нужно завершать быстрее, чем планировалось.

Четыре и более единицы без успехов означают критическую неудачу – зрелищный тяжёлый провал с кучей неприятностей. Говорить о немедленной бессмысленной гибели вовлечённых лиц рано, но

вредные последствия гарантированы: Что-то ломается так, что требует полной замены детали или заводского ремонта. Напряжённые переговоры лидеров двух банд срываются в стихийную перестрелку. Сведения в архиве на самом деле – подготовленный заранее вброс, который ведёт персонажей в западню.



Вторая попытка

Если проверка допускает несколько попыток – а кому она вообще нужна? Раз у персонажей есть время и топливо увести самолёт на второй круг над аэродромом в грозу, возможность утереть пот и ползти щупом в потроха бомбы заново или пойти опросить других информаторов – стоит ли её совершать?

Действительно важные сцены дают лишь один шанс обезвредить бомбу, добыть жареные факты или вскочить на гладкую стену на бегу от преследователей. За провалом в таких случаях последуют какие-то другие интересные сцены – драка в подворотне, спасение из горящего здания, визит персонажей в коварную бандитскую ловушку...

Это всегда так – за одним важным исключением.

Фишки Удачи

Если игрок недоволен итогом либо исходными шансами проверки на успех, он может прибегнуть к Удаче. Характеристика позволяет за одну фишку совершить новую проверку так, словно первой не было, или за ту же фишку до начала проверки совершить её с бонусом в размере полного значения характеристики Удачи.

На момент начала игры число фишек равно значению Удачи персонажа. Так отображена способность героев приключенческого сюжета чаще и эффективнее добиваться своего. Мастеру стоит почаще награждать интересные заявки дополнительными фишками, чтобы поощрять находчивых игроков.

Проверка на отношения

Реакцию случайных встречных на персонажей игроков делят в широких рамках на враждебность, неприязнь, безразличие, дружелюбие и обожание.

Враждебность: персонаж изначально враждебен, до явной агрессии включительно. Изменить его намерения может разве что заведомо превосходящая грубая сила.

Неприязнь: персонаж соблюдает видимость приличий, но попытается использовать законные способы навредить. Заметная личная выгода или шантаж могут изменить подобное отношение.

Безразличие: частая реакция на случайного встречного. Такой персонаж может помочь в чём-то простом, что не требует больших усилий и не сулит проблем, но вряд ли подпишется решать чужие проблемы бесплатно.

Дружелюбие: персонаж готов поступиться личными интересами, а то и помочь лишь из дружеских симпатий.

Обожание: Персонаж готов на всё, или почти всё, ради обожаемого идола.

Навыки Запугивания, Провокаций, Убеждения и Шпионажа позволяют изменить отношение к персонажу в нужную сторону в адекватной ситуации. Личные красота, обаяние и статус персонажей сильно помогают в такой проверке. Критический успех может усилить эффект ещё на уровень.

Цели социального воздействия могут защищаться от соблазнов за счёт успешной встречной проверки на характеристику Духа и навык Самоконтроля.

Эта проверка – главный простой механизм смены отношения персонажей Мастера к персонажам игроков. Её грамотное применение заметно сократит количество малозначимых сцен в сюжете. Помните, расстаться друзьями с единственным местным продавцом запчастей и оружия – всегда полезно!

Проверка на ранения и шок

Вред оружия, защитные свойства брони и характеристика Телосложения – главные элементы проверки на ранения и шок.

Число успехов проверки на попадание оружием (встречной, если цель могла активно защищаться, пороговой – если атака шла по статисту или случилась внезапно для цели) добавляется ко Вреду оружия. Когда итог атаки равен Телосложению, либо превысил его, цель получает одно ранение. Когда совокупный Вред до учёта защиты превысил характеристику Духа, цель в шоке. Даже без ранения мощный удар по броне может временно оглушить цель.

Хороший бронезилет или крепкое Телосложение могут уберечь от долгосрочных последствий ранения, но контузия и шок сопутствуют удачному попаданию в подавляющем большинстве случаев.

Просто. Не. Попадайтесь.



Персонажи

АРРРГХЪ! - ролевая игра, а значит, построена вокруг персонажей. Делайте их яркими, интересными, запоминающимися. Оторва-мотоциклистка из уличной банды, тихая и обаятельная девушка-пирокинетик, готичная лолита с бензопилой и ужасным шрамом на горле... кто угодно, в меру личной фантазии и недавно просмотренного аниме.



Дело игрока – дать жизнь образу. Дело правил – регулировать возможности персонажа. Силы и слабости персонажей всегда чётко описаны в терминах игры – Характеристиками, Навыками, Талантами и Недостатками. Помните, чего нет в листе, того нет у персонажа! Не хватило очков - крутитесь!

Бездельнику из высшего общества точно понадобятся высокие значения характеристик Духа с Интеллектом, профессиональные навыки Убеждения, Наблюдательности, Самоконтроля и Провокации, таланты Обаяния или полезных Связей. Дополняют образ недостатки вроде Хвастливости и Врагов.

Большинство полезных талантов и навыков игроки набирают в ходе игры. На создание персонажа выделяется скудный запас условных очков для покупки Характеристик, Навыков и пары ключевых талантов. Грамотный подбор талантов и черт характера сделает двух персонажей с одинаковыми Характеристиками действительно разными.

Когда игрок хорошо понимает суть персонажа, а Мастер – возможное место персонажа в сюжете, этого персонажа очень легко описать в терминах игры согласно замыслу игрока.

Умение игрока подчеркнуть характер персонажа одной краткой фразой весит куда больше предыстории на четырёх страницах. Её всё равно тут же забудут. Персонажа можно делать машиной зачистки секторов и сдачи трофеев, начав с цифр Характеристик и любовно подобранных оружия и снаряжения, но живым его всё равно сделает исключительно умение игрока показать личность за всеми этими цифрами в ходе сюжета.

Короткие ярлыки вроде «бисексуальная ниндзя-стриптизёрша» или «загадочный чувак в длинном плаще, зеркальных очках и с двумя пистолетами» зачастую более чем достаточны – при хоть каком-то умении игрока раскрыть образ в ходе игры.

Очки персонажа

На момент создания персонажа значение всех Характеристик - 2. Игрок распределяет между ними 5

очков Характеристик по курсу 1 к 1. На приобретение навыков у игрока есть 15 очков Навыков. Их расходуют по тому же принципу: 1 к 1 за уровень любого навыка.

Каждому персонажу выдаётся один полезный талант на выбор игрока.

Если игроку не хватает стартового минимума, он может взять недостатки персонажу. Незначительный уровень принесёт 2 очка навыков.

За два незначительных или один серьёзный можно повысить уровень Характеристики, либо взять полезный талант. Если этого всё ещё мало, игрок может взять серьёзный недостаток – и разменять его на единицу Характеристики, Талант или четыре очка навыков по тому же принципу.

Чего-то большего двух незначительных и одного серьёзного недостатка при создании нового персонажа игрокам стоит избегать.

Уровни талантов

Некоторые таланты обладают первым (I) и вторым (II) уровнем. Приобретение второго требует обязательного наличия первого. Он всегда лучше и весомей первого.

Характеристики персонажа

Характеристики - основа любого персонажа игры, численная база всех полезных навыков. Их стартовое значение – 2, максимальное – 6. Всего Характеристик пять:

- Телосложение – физическая сила, выносливость, и общая стойкость персонажа ко вреду.
- Ловкость – скорость реакции, подвижность и боевые качества персонажа.
- Интеллект – скорость обработки информации, эрудиция, мера знакомства персонажа с окружающим миром, внимание к деталям и способности вовремя разглядеть опасность. Во многом определяет багаж полезных знаний персонажа.
- Дух – сила воли, храбрость, обаяние и общая стойкость персонажа к любым потрясениям. Дух важен, когда заходит речь о повседневном общении, самоконтроле, и последствиях ранений.
- Удача – загадочное свойство переигрывать судьбу наперекор всем шансам, полезное в любом сюжете. Позволяет активно влиять на успешность неудачных и маловероятных проверок.

Вторичные характеристики

- Здоровье – сумма Телосложения и Духа. Определяет сопротивление персонажа ранениям, истощению, ядам и болезням.
- Подвижность – сумма Телосложения и Ловкости. Это число условных «клеток» персонаж может пройти быстрым шагом в свой раунд боя. Также определяет успешность любых прыжков, альпинизма и плавания.
- Нагрузка – Телосложение x10 килограмм. Этот вес персонаж несёт без ущерба своей активности. Каждое превышение значения на те же 10 килограмм накладывает модификатор –1к на все проверки действий. При модификаторе хуже –3к персонаж больше не может быстро двигаться. Просто как-то поднять на крайне малое время можно предмет весом до модификатора в –6к включительно, и вдвое больше – если просто его толкать или тащить волоком.

Внешность и обаяние

Чистые цифры Духа и навыков для успеха персонажа в общении значат куда меньше парочки грамотно подобранных талантов.

Важно помнить, что просто косметические различия: цвет глаз, тон кожи, длина и цвет волос, рост, вес и так далее - лишь словесные описания.

Командный окрик I/II

Командирский голос персонажа налагает штрафы -2к или -4к на все попытки цели противостоять запугиванию и провокациям. Позволяет столь же удачно защищаться от социального воздействия за счёт встречной агрессии. Без её проявлений не работает.

Красота I/II

Действует на всех, кто считает персонажа физически привлекательным, независимо от их пола, расы и этических взглядов.

Попытки цели устоять перед соблазнением любого типа ухудшаются на -2к. Второй уровень таланта усиливает штраф до -4к.



Обаяние I/II

Личное обаяние и коммуникабельность персонажа налагают штраф -2к/-4к на любую попытку Самоконтроля цели при мирных переговорах и сделках. Позволяет защищаться от социальных воздействий своевременным переводом темы.

Уродство (незначительный/серьёзный)

Некие травмы, врождённые или приобретённые, изуродовали персонажа достаточно, чтобы отталкивать людей. Все проверки на социальные отношения получают штраф -2к/-4к соответственно.

Социальное положение

Любой персонаж – часть окружающего социума. Положение в обществе и статус задаётся талантами персонажа:

Богатство I/II

Позволяет утроить стартовые деньги персонажа. Игрок также называет дорогую собственность персонажа (заведомо дороже стартовых финансов),

например, личную яхту или городской клуб.

Второй уровень таланта повышает финансы впятеро и увеличит список дополнительной ценной собственности ещё на одну позицию. Скажем, добавит к той яхте оборудованный причал в порту.

Заинтересованные и зависимые от персонажа лица получают -1к и -2к штрафа на социальных переговорах, если знают, с кем разговаривают.

Игрок должен осознавать, что богатство требует активных действий по его поддержанию, и в ходе игры перспектива обеднеть неоднократно сыграет как средство мотивации персонажа Мастером.

Наследник I/II

Даёт заметное положение в обществе и круг знакомств, но этому сопутствуют обязанности сохранять престиж и лицо семьи (рода, фирмы, банды...)

Заинтересованные и зависимые от персонажа лица получают -1к и -2к штрафа на социальных переговорах, если знают, с кем разговаривают.

Ближний круг персонажа может принять на себя какую-то задачу и выполнить её на экспертном уровне – но за плату. Молодой барон может заказать кузнецу новый меч, а глава банды – одолжить у знакомых сутенёров девочек и ночной клуб для шумной вечеринки, но хотя бы часть расходов придётся возмещать из своего кармана.

Игрок согласовывает детали описания этого таланта с Мастером – для хода игры крайне важно понимать, какие специфические обязанности налагает высокий статус на повседневную жизнь персонажа.

Помните, Наследникам знатного рода тугой кошелек не гарантирован. Для большей жизнеспособности персонажей усиливайте талант Богатством.

Последователи (I/II)

В распоряжении персонажа находятся пять или десять верных последователей-статистов. У них есть какое-то базовое снаряжение, вроде одежды и скудного личного имущества, они согласны выполнять адекватные приказы, но чем и как их оснащать дальше – головная боль самого персонажа.

В случае их гибели, новых можно как-то уговорить либо нанять – по ситуации.

Связи (указать с кем)

Любые полезные знакомства персонажа: Контрабандисты, городская шпана, охотники за компроматом, уличные врачи, таксисты, полиция... Связи персонажа работают на коммерческой основе, но доступны в любой момент как минимум для разговора о помощи – физической либо информационной.

Благодаря связям реально заказать эвакуатор, получить консультацию эксперта по экзотической магии, извлечь пулю без уведомления полиции, купить автомат или получить любую иную сделку либо услугу сомнительной законности. Результат переговоров и ценник услуги определит успех пороговая проверка социальных навыков персонажа.

Подобная готовность помочь означает и равные требования о помощи – в том же деле, или слегка ином. Откупаться только деньгами с какого-то момента не выйдет – особенно, если персонажу эти связи нужнее.

Разветвлённые связи персонажей – основа их успеха.

Таланты (общий список)

Полезный талант – любой элемент описания персонажа, который оказывает фактическую помощь проверкам действий, либо как-то иначе расширяет границы доступного персонажу.

Ас

Ослабляет на –2к штрафы на проверки вождения, корабельного дела или пилотирования машины персонажа. Личную Удачу персонажа можно использовать для защиты машины от повреждений. В низкотехнологичных сеттингах актуален для любых местных верховых животных.

Амбидекстрия

Одинаковое владение обеими руками. Отменяет штраф –2к за «не ту» руку в действиях персонажа.

Боец-одиночка

Талант вести контактный бой против нескольких противников. Штраф за групповое нападение врагов строем ослабляется на –2к

Бойцовская реакция I/II

На раздаче карт Инициативы заменяются карты хуже пятёрки. Второй уровень позволяет заменять карты хуже восьмёрки.

Болевой порог I/II

Ослабляет штраф за полученные ранения на –1к и –2к соответственно.

Быстрое выздоровление

Ослабляет на –2к штраф проверки Здоровья на восстановление от уже полученных ранений. Сокращает вдвое срок реабилитации от травм.

Быстрая изготовка

Персонаж может изготовить оружие к бою и атаковать в тот же раунд без обязательного штрафа –2к за трату действия на приведение оружия к бою.

Быстрая перезарядка

Персонаж может перезаряжаться вдвое быстрее, чем указано в описаниях стрелкового оружия.

В две руки

Отменяет штраф –2к за атаку с двух рук по одной цели. Для «не той» руки без таланта Амбидекстрии дополнительный штраф –2к.

Везунчик I/II

Персонажу выдаётся свободная фишка Удачи в любой масштабной катастрофе, пока та задевает его напрямую. Фишку Удачи требуется потратить в пределах сцены, иначе она пропадает зря. Важно, что сама опасная ситуация в любом случае произойдёт. Талант лишь позволяет смягчить или перенаправить её последствия действиями персонажа.

Второй уровень таланта позволяет свободно делиться этой фишкой с любым другим персонажем в сцене – например, отдать её пилоту, чтобы тот всё же сумел посадить самолёт в грозу и не превратить крылатую машину в груды пылающих обломков. Да, самолёт

всё равно уйдёт на аварийную посадку – но разница между грудой обломков и хотя бы относительно целым укрытием от непогоды довольно заметна.

Внимательность

Ослабляет на –2к штраф любых проверок Наблюдательности.

Взмах I/II

Позволяет атаковать в ближнем бою все цели вокруг персонажа со штрафом –2к. Проверка атаки одна, проверки защиты отдельные. Применение исключает таланты дополнительной атаки в раунд. Может задеть своих. Второй уровень отменяет штраф на попадание или позволяет убереечь союзников.

Дополнительная атака I/II

Дозволяет совершать в ближнем бою вторую атаку с обычным штрафом –2к за множественные действия. При разном оружии в руках можно выбрать нужное с обычным штрафом за «не ту» руку. Второй уровень отводит на атаку до трёх действий в раунд с тем же штрафом за каждое.

Крепкое сложение

Увеличивает вторичную характеристику Нагрузки до 15 килограммов на единицу Телосложения.

Лёгкий бег

Персонаж движется гораздо быстрее, как шагом, так и бегом. Вторичная характеристика Подвижности увеличивается на 2 клетки.

Личное оружие I/II

Сделанное на заказ именное оружие становится неотъемлемой частью образа персонажа. Обладает личным именем, ослабляет любые штрафы Меткости и Самоконтроля в бою на –1к и –2к соответственно. Его нельзя случайно потерять или безвозвратно поломать, но можно сознательно принести в жертву, когда этого потребуют обстоятельства.

Персонаж может обзавестись новым оружием того же типа взамен безвозвратно утерянного в сюжетно значимой сцене, но потребуются неделя-другая, чтобы к нему привыкнуть и восстановить полезный эффект.



На все руки мастер

Штраф любой проверки Ремонта слабее на -2к.

Отсечка

Позволяет дисциплинировано отсекал короткие очереди по три выстрела при стрельбе из автоматического оружия любого качества даже в самых напряжённых ситуациях.

Первый удар I/II

Персонаж один раз в раунд получает возможность провести свободную атаку по тому, кто войдёт с ним в ближний контакт в этом раунде или движется в пределах клетки мимо него. Это автоматически прерывает действие противника и не расходует личное действие персонажа, если у него заявлено отложенное действие на этот раунд.

Второй уровень таланта действует на любое количество противников за раунд, но расходует действия персонажа начиная со второго противника.

Профессия (указать название)

Любой набор узкоспециализированных знаний, которому обучают в профильных учебных заведениях. Открывает возможность специальных действий персонажа с помощью обычных проверок навыков. Требуется сравнительно подробного описания доступных возможностей. Позволяет использовать разные навыки для решения задач одной профессии.

Так профессиональный сапёр может использовать Наблюдательность для максимально эффективного сноса здания подрывом нескольких ключевых элементов. Техномаг – чинить артефакты с помощью навыков Ремонта. Профессиональный кибер-хирург – заменять человеческие органы высокотехнологичной синтетикой в результате успешной проверки Медицины.

Снайпер

Персонаж умеет попадать в цель на огромном расстоянии. Одиночные выстрелы идут в цель так, будто он тратил раунд на прицеливание (штрафы за дальность и условия ведения огня слабее на -3к)

Стальные нервы I/II

Ослабляет на -2к/-4к штрафы любых проверок сопротивления оглушению, страху и боли.

Улучшенное Уклонение I/II

Штрафы к уклонению за стрельбу очередями в персонажа ослабляются на -2к и -4к соответственно.

Уверенная хватка

Персонаж игнорирует -3к штрафа за отдачу или тяжесть оружия.

Улучшенный Блок I/II

Ослабляет на -2к и -4к штрафы на блок за боевую ситуацию и вражеское преимущество в длине оружия или слаженном боевом построении.

Холодный расчёт I/II

При определении инициативы персонажу сдаются две карты на выбор лучшей. Второй уровень таланта означает сдачу трёх карт на выбор лучшей.

Целитель

Прирождённый целитель отменяет -2к штрафа на любые медицинские действия над своими пациентами – от нейтрализации ядов и болезней, до хирургических операций.

Оборудованный госпиталь, конечно, полезнее. Но этот талант хорош даже в каменном веке.



Недостатки персонажа

Зачем они вообще нужны? Интересные герои далеки от идеала. Незадачливые повесы, хвастуны, искатели приключений, классические герои приключенческого жанра... как личность, они созданы недостатками. Игромеханически, недостатки позволяют улучшить стартовые навыки и таланты персонажа. Число недостатков ограничено, чтобы персонаж не превращался в развалину или неконтролируемого истерика, но для игры они полезны.

Смело вводите свои недостатки. Превращайте в них черты характера, которые формируют поступки игрока, его долги и обязательства. Физические увечья лучше оставить итогом временных травм в ходе сюжета.

Ограничение поступков нужно делать реальным. Если игрок хочет перешагнуть через характер персонажа, проверка Самоконтроля получает штраф -2к и хуже. С другой стороны, порождённую недостатком красивую игровую сцену можно и нужно поощрять фишкой Удачи.

Злоупотреблять серьёзными недостатками любого типа вредно. Даже один – порой слишком много.

Верность (незначительный)

Персонаж останется верен своим товарищам или покровителям, не предаст их врагу и не станет замысливать против них что-то недоброе. Общая братская клятва у команды авантюристов друг-другу и общему делу – частый способ ещё до начала игры заявить, что внутренние конфликты между персонажами игроков не предвидятся, или будут сведены к минимуму. Разумеется, такая командная игра вознаграждается!

Враг (незначительный/серьёзный)

У персонажа есть завистники и недоброжелатели. Активные недоброжелатели. В силу каких-то причин они хотят дискредитации либо смерти персонажа. Варианты могут различаться от некогда лучшей подруги или конкурента по бизнесу до оккупационного правительства или зловещей мегакорпорации.

Мелкие завистники будут активно искать средство как-то насолить в пределах формальной законности – от политического, экономического и социального противостояния до войны компромата.

Враги способны на решительные действия – вплоть до явных диверсий, похищений и охоты за головами.

Герой (серьёзный)

Персонаж воспринимает мир через призму чёрно-белой морали детской сказки. Его легко раскрутить на защиту обездоленных и угнетённых, порой в ущерб здравому смыслу и отчаянным попыткам самоконтроля.

Дурной нрав (незначительный)

Персонаж легко «взрывается». Конфликтная ситуация имеет все шансы разрешиться насилием.

Дуэлист (незначительный)

Персонаж – сторонник честного боя. При наличии такой возможности, честный поединок – обязателен. Максимально честный, и с честными же обещаниями. Потому что нельзя просто взять и не принять вызов от достойного соперника!

Жизненная цель (незначительный/серьёзный)

Персонажа ведёт по жизни какая-то значимая личная цель. Её достижение – естественная мотивация и устремление персонажа. Главное, на какие жертвы персонаж готов пойти ради заветной цели.

Жажда славы. Жажда наживы. Дама сердца. Корабль и должность капитана. Маршалский жезл. Собственные бордель и ночной клуб. Поощряйте игроков придумывать самые разные варианты и поддерживать на игре действием. Это «стреляет».

Калека (серьёзный)

Серьёзные травмы и постоянные боли уменьшают базовое значение Подвижности, а также любые её производные, вдвое с округлением вверх. Значение Подвижности не падает ниже 1.

Клятва (незначительный/серьёзный)

Персонаж дал некую клятву или обет. Цена регулируется ограничениями клятвы и опасностью её соблюдения. Хороший пример незначительного уровня этого недостатка – воинская присяга. Монашеские обеты – серьёзного.

У явного клятвopеступника даже в лучшем для него случае заметно страдает репутация. Уволят с позором – считай легко отделался.



Кровавое месиво (незначительный)

Вне зависимости от уровня конфликта, персонаж уделан кровью по уши. Не имеет значения, своя это кровь или чужая, из разбитого носа и ссадин или перерезанного горла и вырванных голыми руками кишков. Любое, даже самое короткое, боевое столкновение оставляет на персонаже и его непосредственном окружении хорошо заметные следы.

Да, это как раз тот случай, когда здравый смысл уступает место крутизне описания.

Лингвистический барьер (незначительный)

Персонаж очень плохо владеет основным языком местного общения. Дикарь, иностранец, попаданец – не имеет значения. Всё, что выходит за пределы отрывистых команд (Стоять! Брось оружие! Прикрой, атакую!) в любой напряжённой ситуации превращается в неперебиваемую игру слов. В спокойной обстановке можно кое-как договориться на пальцах.

Любопытство (незначительный)

Классический зуд профессионального журналиста, который можно утолить лишь расследованием (и его аналоги для исследователей, географов и первопроходцев). Часто сулит угрозу жизни.

Массаракш (серьёзный)

Персонажу не везёт. Как минимум один раз на сюжет произойдёт что-то плохое, и обладатель этого недостатка окажется в эпицентре событий. Он получает фишку удачи на эту сцену, но та не позволяет незамедлительно исправить проблему в одну проверку – лишь как-то бороться последствиями неприятности.

На грани (незначительный)

Персонаж не умеет оценивать риск. Оценка любой ситуации всегда идёт по лучшему варианту, даже когда более вероятные расклады сулят ненужные разрушения, травмы и другие нехорошие последствия. Если действию нужна предварительная обдуманная подготовка, оно получает штраф –2к. Да, включая засады и слежку. Особенно засады и слежку.

Опекун (серьёзный)

У персонажа есть родственники, которых приходится как-то содержать и как-то о них заботиться. Младшие братья и сёстры, дети, жена, родители... Их нужды требуется оплачивать и не получается игнорировать.

Похищение или физическая угроза их здоровью железно мотивируют персонажа кинуться на другой край мира в погоне за решением проблемы.

Основной инстинкт (незначительный)

Персонаж не умеет отказывать предложениям определённого рода. Более того, полон решимости предлагать сам. Часто это хорошо проведённое время сулит кровь на бетоне и другие неприятности.

Положение обязывает (незначительный)

Культура и взгляды персонажа обязывают его держаться приличий, морали и статуса в обществе. Не важно, бандит это, авантюрист или олигарх, некоторые бесчестные поступки такой персонаж не совершает никогда. И вовсе не потому, что не может или не умеет.

Потеря зрения (незначительный/серьёзный)

Штраф –2к или –4к на любые проверки, для которых важно острое зрение – стрельба, использование метательного оружия, прыжки с крыши на крышу и так далее.

Потеря ноги (серьёзный)

Пока у персонажа есть протез, это лишь ухудшает его подвижность на 2 (но, в любом случае, не хуже 1). Без протеза и костыля он физически не может бегать. Значение подвижности рассматривается как 1 независимо от числового значения Характеристики персонажа. Любые проверки на активные движения, включая ближний бой, получают штраф –2к.

Потеря руки (серьёзный)

Любые действия, которые требуют использования двух рук, получают штраф –4к либо невозможны вовсе.

Потеря слуха (незначительный/серьёзный)

Штраф –2к или –4к на все проверки слуха – от попыток вовремя заметить вражескую засаду до шанса проснуться до того, как прямо над головой начнётся перестрелка.

Преступник (незначительный/серьёзный)

Какое-то преступление – до сих пор хороший повод ареста персонажа. Разумеется, при условии, что в игре активно участвуют государственные или частные структуры правопорядка. Цена этого недостатка регулируется значимостью преступления, и тем, насколько часто криминальное прошлое напоминает о себе.

Неоплаченные счета и мелкое жульничество – одно, убийство высокопоставленного аристократа – совсем другое.

Стиляга (незначительный)

Персонаж не видит себя в обычных тряпках. Никогда. Это всегда должно быть что-то броское, стильное и заметное. Даже если он идёт сворачивать носы банде конкурентов, ботинки должны быть отполированы до блеска, стрелки на брюках – идеальны, а костюм – ослепительно чист.

Трап (незначительный/серьёзный)

Персонаж не того пола, каким выглядит. Это вызывает массу самых разных мелких бытовых неудобств с защитой гендера, подбором одежды и уходом за собой. В жёстко структурированных обществах недостаток может повлечь серьёзные угрозы жизни и здоровью.

Тусовщик (незначительный)

Прожигатель жизни с дипломом. Персонаж не видит себя вне красивой жизни. Клубы, гулянки, вписки, тусовки... сам пойдёт и друзей потащит!

С одной стороны, это способствует росту полезных знакомств, с другой – явиться в клуб на гулянку могут не только друзья.

Хвастливость (незначительный)

Персонаж физически не способен держать рот на замке, едва речь заходит о нём, любимом. И это лишь начало его проблем!

| | | | | | |
|---------------|-------------|--------------------|-------------|--------------|-------------|
| Азартные игры | (Интеллект) | Запугивание | (Дух) | Ремонт | (Интеллект) |
| Аналитика | (Интеллект) | Медицина | (Интеллект) | Самоконтроль | (Дух) |
| Ближний Бой | (Ловкость) | Метательное оружие | (Ловкость) | Слежка | (Интеллект) |
| Блок | (Ловкость) | Меткость | (Ловкость) | Скрытность | (Ловкость) |
| Верховая езда | (Ловкость) | Наблюдательность | (Интеллект) | Убеждение | (Дух) |
| Взлом | (Интеллект) | Навигация | (Интеллект) | Уклонение | (Ловкость) |
| Вождение | (Ловкость) | Пилотирование | (Ловкость) | Шпионаж | (Интеллект) |
| Выживание | (Интеллект) | Провокация | (Интеллект) | | |

Навыки отображают широкие группы полезных знаний и умений персонажа. Успешные проверки навыков - главное средство игрока для контроля хода сюжета. Уровней навыков персонажа три – Новичок (I), Профессионал (II) и Эксперт (III). Сумма Навыка и его базовой Характеристики – основа проверки на успех.

Каждый навык отображает максимально широкую категорию полезных действий, чтобы сохранить выбор игрока значимым, а темп игры – высоким.

Отсутствующий навык

Налагает штраф –3к в тех случаях, когда действие сравнительно простое – вроде стрельбы из дробовика или попыток ехать на спокойной хорошо тренированной лошади. Если не торопиться, всё получится.

Сложные действия без специальных знаний попросту невозможны. Управлять самолётом или успешно играть на деньги без навыка практически нереально.

Азартные игры (Интеллект)

Навыки профессиональной игры в азартные игры.

Аналитика (Интеллект)

Главный навык адекватной работы с ценной информацией. От биржевых сводок, прессы и соцсетей до разведывательных донесений и аэрофотосъёмки вражеской позиции. Успешная проверка даёт рабочее тактическое решение.

Ближний Бой (Ловкость)

Основной навык атаки голыми руками, холодным оружием и приравненными к нему предметами – от стальных когтей ниндзя до табуретки в казарме.

Блок (Ловкость)

Основной навык защиты в ближнем бою. Позволяет отвести в сторону атаку врага или грамотно принять её на щит.

Верховая езда (Ловкость)

Навык управления любыми живыми скакунами, от лошадей до панцирных мамонтов.

Взлом (Интеллект)

Навыки взлома замков и отключения систем безопасности.

Успех очень сильно зависит от качества исполнения защиты и доступных взломщику инструментов.

Вождение (Ловкость)

Навык управления наземным транспортом любого типа и его экзотическими аналогами - машиной, танком, шнекоходом...

Выживание (Интеллект)

Навыки выживания на пустошах, далеко от

цивилизации. Помогают отыскать воду, пропитание, укрытие и дорогу в любых, даже самых отчаянных условиях, пока это ещё в принципе возможно.

Запугивание (Дух)

Повергает цель в шок или растерянность демонстрацией грубой силы или некоего иного превосходства. Запугивать можно как в бою, после успешной атаки, так и в социальных конфликтах – при наличии компромата и других социальных рычагов.

Медицина (Интеллект)

Основной навык лечения травм и болезней любой природы. Помогает остановить кровь или привести в чувство раненого в бою персонажа.

В стационаре – провести долгую хирургическую операцию любого типа.

Метательное оружие (Ловкость)

Навык метания любого холодного оружия и гранат.

Меткость (Ловкость)

Навыки владения любым стрелковым оружием эпохи.

Наблюдательность (Интеллект)

Главный навык своевременного обнаружения засад, улик и лжи.

Помогает не попасться на крючок жуликам, определить качество товара, вовремя заметить скрытое выдвижение противника или засаду.

Навигация (Интеллект)

Навыки управления любым транспортом капитальных размеров, будь то эсминец, ходячий замок, или даже межпланетная атомная ракета.

Пилотирование (Ловкость)

Навык вождения любой сложной авиатехники и боевых машин категории «меха».

Провокация (Интеллект)

Навык раздражить действием либо прилюдно унижить цель так, чтобы та совершила необдуманный поступок, либо не рассуждая кинулась в атаку на обидчика.

Последствия могут сложиться не в пользу обидчика.

Ремонт (Интеллект)

Навык приведения в порядок, демонтажа и модификации любых сложных технических устройств. Критически важен для ухода за транспортом, оружием и средствами личной защиты.

Самоконтроль (Дух)

Главный навык противодействия боли, страху, провокациям и обману.

Слежка (Интеллект)

Умение читать следы и вести цель. Используется для охоты за головами как в городе, так и на природе.

Скрытность (Ловкость)

Навыки скрытного передвижения и обустройства засад.

Позволяют успешно маскироваться в людной толпе в городе, или неожиданно кинуться на врага из засады на местности.

Убеждение (Дух)

Навыки убедительной речи, торговых переговоров, недомолвок и лжи. Основной навык мирного социального конфликта – от продажи краденого и закупок контрабанды, до попыток отболтаться при встрече с патрулем на улице в комендантский час.

Уклонение (Ловкость)

Навык защиты от метательного и стрелкового оружия.

Шпионаж (Интеллект)

Навыки ведения осторожных расспросов, поиска целей для подкупа или шантажа, и вербовки информаторов.

Опыт, Улучшения и Уровень персонажа

В конце отыгранного сюжета персонажам достаётся ценный опыт. Единица за выживание персонажа, единица за выполнение личных целей персонажа и единица за выполнение текущей цели сюжета. Опыт выдаётся лишь за успешно выполненные пункты списка.

Интересные сцены, либо просто удачные находки игрока, заслуживают одной-двух единиц опыта сверху – в зависимости от их количества и успешности. Каждые пять единиц этого опыта размениваются на одно Улучшение. За него можно:

- Взять уровень «Новичок» отсутствующего навыка.
- Повысить на два уровня один навык, или два – на один.
- Взять новый Талант персонажа.

Каждые пять Улучшений повышают Уровень персонажа – меру его общей крутизны.

Всего этих уровней тоже пять – новичок, профессионал, ветеран, герой, легенда. В армейские звания они транслируются примерно как младший лейтенант, лейтенант, капитан, майор и подполковник.

За каждый Уровень игрок может улучшить на единицу одну из Характеристик персонажа до естественного предела в 6. Персонажи с опытом за пределами Легенды находятся вне рассмотрения данных правил.

Опыт и фишки удачи.

По взаимному согласию Мастера с игроками, все неиспользованные фишки Удачи в конце сюжета могут увеличить опыт персонажа. Каждая становится кубиком обычной проверки на успех, результаты 5 или 6 дают единицу опыта.

Для кампаний из большого числа эпизодов о долгом пути команды амбициозных новичков к успеху наоборот, имеет смысл награждать лишь ключевые успехи, которые имеют большое сюжетное значение.

Блиц-опыт

Одна игровая сессия – одно гарантированное улучшение персонажа. Для тех случаев, когда ваши игроки точно не готовы к длительной игре, либо нет возможности играть часто.

Опытные персонажи

Просто выдайте игрокам столько улучшений, сколько нужно для сюжета. Пять. Семь. Десять... Начинать игру амбициозными новичками с чистого листа интересно далеко не всем и не всегда.

Карьерный финал

Достижение легендарного уровня, как правило, делает персонажа фигурой другого плана. Он встаёт на одно игровое поле с ключевыми персонами сеттинга, и попадает в число «сильных мира сего». Это значит, что его стоит вывести за пределы игры, либо вообще закончить кампанию подведением достигнутых итогов, пока данные правила ещё годятся для интересных вызовов талантам и возможностям персонажей.

Помните, хорошо и вовремя кончить с партнёрами – жизненно важный талант хорошего Мастера.



Снаряжение

Тысяча монет при создании персонажа - абстрактные «деньги вообще» без привязки к реальности.

Для компании персонажей можно с общего согласия взять капитальное движимое и недвижимое имущество, пока то идёт на пользу сюжету. Так у контрабандистов шумного города на побережье наверняка отыщутся дом в портовом квартале, вместительный мореходный катер и причал для его обслуживания.

Броня

Согласно букве правил, ранить персонажа достаточно легко. Пережить опасное попадание без тяжёлых последствий можно за счёт брони. Отдельный навык тут не требуется, броню просто носят. Мифы о тяжести и неповоротливости человека в броне изрядно преувеличены. В хорошо подогнанном рыцарском доспехе можно хоть плавать, хоть танцевать.

Защита брони добавляется к Телосложению персонажа в тех случаях, когда атака попадает в прикрытую бронёй область.

Примитивная броня

Архаичная броня обычно состоит из большого количества деталей сложной формы, скреплённых шнурками, ремешками и крючками. Она требует обязательной подгонки (навык Ремонта) для пользователя, или налагает –2к штрафа на активные физические действия. Надевается минут пятнадцать и больше с помощью оруженосца или товарища. Заметно усложняет любые проверки Выживания при долгом (больше шести часов) ношении. Многослойная защита не суммируется. Хотя исторически, разумеется, вокруг любой боевой железки накручено довольно много тряпок - и для смягчения удара и для теплозащиты.

- **Кожа / стёганка:** защита 1, вес 8, цена 150
- **Кольчуга:** защита 2, вес 10, цена 600
- **Кираса:** защита 3, вес 8, цена 900
- **Наручи:** защита 3, вес 4, цена 400
- **Поножи:** защита 3, вес 4, цена 600
- **Шлем:** защита 3, вес 2, цена 150

Современная броня

Делится на классы защиты, низший – I, высший – VI. Это число добавляется к Телосложению.

Бронежилет стоит 250 монет за класс защиты от I до III. Бронекостюмы от IV до VI стоят по 400 монет за класс защиты и закрывают всё тело. За дополнительные 50 монет на уровень бронежилеты I-II класса можно сделать незаметными под одеждой. Бронежилет III класса подлежит маскировке под уличной и зимней одеждой по тем же правилам. Вес брони – по 3 килограмма за класс защиты до II включительно, по 4 килограмма за классы защиты III и IV, и по 5 килограммам за класс защиты для V и VI классов защиты.

Щиты

Броня для бедных. Принимают на себя удары противника. Размер щита нейтрализует -1к штрафа за преимущество длины оружия противника. Атаки с тыла и открытого бока щитом не прикрыть.

После недолгого боя средневековый щит можно только разобрать - металл в сумку, деревяшки в костёр. Современные баллистические щиты прочнее.

- **Малый:** защита 1, вес 2, размер 1, цена 50.
- **Средний:** защита 2, вес 4, размер 2, цена 100.
- **Ростовой:** защита 3, вес 12, размер 4, цена 200.
- **Баллистический:** защита VI, вес 8, размер 4, цена 600

Оружие

Каждый персонаж авантюрного жанра носит при себе оружие. Гражданское, специальное, потайное, для самообороны – на любой вкус. Вред оружия при успешной атаке добавляется к её успехам. Если итог равен Телосложению цели, либо его превысил, цель считается раненой. Если сопутствующий шок превысил Дух цели, та оглушена даже когда само ранение остановили броня и крепкое телосложение.

Вред патронов стрелкового оружия намеренно продублирован в его описании для удобства пользования – но дополнительно меняется лишь типом патрона.

В описании любого оружия используются следующие термины и сокращения:

- **БП** – бронепробивающая способность. Вычитается из брони до полной отмены защиты включительно.
 - **БК** – боекомплект оружия. Патроны, болты, условные заряды маны - не имеет значения.
 - **Вес** – каждые полкилограмма веса усложняют работу холодным оружием. С массой тяжелее одного килограмма оно получает свойство «Тяжёлое» и –1к штрафа за единицу разницы между Телосложением персонажа и указанной тяжестью. Тяжёлые копья и пики можно использовать без штрафа с упора в сбрую лошади или в землю в неподвижном строю.
 - **Дальность** – эффективная дистанция ведения огня, ближняя, средняя и дальняя, указана в условных клетках. Превышение шага дальности усложняет попадание на –2к.
 - **Двуручное** – такое холодное оружие непригодно для использования одной рукой.
 - **Длинное** – накладывает штрафы на попытки цели защититься. Эффект ослабляется размером щита цели. В клинче использование такого оружия невозможно. Может применяться в строю из второго ряда.
 - **Контактное** – для поражения цели достаточно контакта с голой кожей даже через тонкую одежду. Налагает штраф на попытки защититься.
 - **Метательное** – оружие пригодно для броска в цель как нож, копьё или топор.
 - **Накрытие** – диаметр зоны поражения в клетках. Например, у гранаты.
 - **Перезарядка** – время перезарядки оружия в действиях. Обычно это два и больше действия. У сложного и примитивного оружия бывает очень долгой.
 - **Ресурс** – ограниченный срок непрерывной работы. Например, у бензопилы или газового факела.
 - **Скрытное** – штраф к Наблюдательности при досмотре и обыске.
 - **Темп огня** – одиночный, полуавтоматический, дуплет, очереди x3-x10.
 - **Баланс**. Снижает штрафы на парировании.
 - **Хрупкое** – ломается при большом количестве единиц проверки, критических неудачах, и прицельной атакой более тяжёлым оружием.
- Да, копьё или катану сравнительно легко разбить в бою. Порой достаточно единственной ошибки.

Примитивное холодное оружие

Бердыш: вред +3, вес 1,5, цена 500, тяжёлый 3, длинный 2, двуручный

Дротик: вред +2, вес 1, цена 50, длинный 1, метательный, хрупкий

Двуручный меч: вред +4, вес 2,5, цена 800, тяжёлый 5, длинный 2, двуручный

Кинжал: вред +1, вес 0,5, цена 50, метательный, баланс -1к

Клевец: вред +2, вес 1,5, цена 800, тяжёлый 3, БП 4

Копьё: вред +3, вес 2, цена 80, тяжёлое 4, длинное 2, двуручное, хрупкое

Меч, сабля, шпага: вред +2, вес 1, цена 400, БП 1, баланс -1к

Пика: вред + 4, вес 4, цена 250, тяжёлая 8, БП 2, длинная 4, хрупкая

Топор: вред +2, вес 1, цена 200, метательный

Современное холодное оружие

Бензопила: вред +6, вес 4,5, цена 400, тяжёлая 9, ресурс 30 минут

Дубинка: вред +1, вес 0,5, цена 20, может комплектоваться шокером, баланс -1к

Кастет: вред +1, вес 0,5, цена 10, скрытный -2к

Нож: вред +1, вес 0,5, цена 50, скрытный -3к, метательный

Шокер: вред +3 шок, вес 0,5, цена 80, скрытный -4к, контактный -2к, БК 5 разрядов

Примитивное стрелковое оружие

Арбалет: вред +3, дальность 10/20/40, вес 2, цена 750, тяжёлый 4, БП 2, перезарядка 10

Лук: вред +2, дальность 12/24/48, вес 1,5, цена 500, тяжёлый 3, хрупкие стрелы, перезарядка 2

Метательное: дальность 4/8/16, использует параметры холодного оружия

Современное стрелковое оружие

Автомат: вред +2, дальность 24/48/96, вес 4, цена 750, БП 1, БК 30, перезарядка 2, полуавтомат, х10

Снайперская винтовка: вред +2, дальность 40/80/160, вес 7, цена 1000, БП 1, БК 5, перезарядка 6, одиночный

Двустволка: вред +3, дальность 12/24/48, вес 4, цена 300, БК 2, перезарядка 2, одиночный, дуплет

Пистолет: вред +1, дальность 6/12/24, вес 1, цена 300, БК 12, перезарядка 2, полуавтомат

Пистолет-пулемёт: вред +1, дальность 12/24/48, вес 2, цена 600, БК 30, перезарядка 2, очереди х3, х10

Пулемёт: вред +2, дальность 30/60/120, вес 7, цена 1500, БП 1, БК 100, перезарядка 12, очередь х10

Тазер: вред +3 шок, дальность 4/8/16, вес 0,5, цена 250, БК 2, перезарядка 2, одиночный

Боеприпасы

Описание боеприпасов и цифры базового вреда стрелкового оружия – одна и та же величина. Не складывайте их!

Стрела: вред +2, цена 1 монета

Арбалетный болт: вред +3, БП 2, цена 3 монеты

Тазерный болт: вред +3 шок, цена 10

Патроны малого калибра: вред +1, цена 25 монет за коробку на 100

Патроны среднего калибра: вред +2, БП 1, цена 100 монет за коробку на 100

Патроны большого калибра: вред+3, БП 2, цена 300 монет за коробку на 100

Картечь и дробь: вред +3, цена 50 монет за коробку на 100

Специальные боеприпасы

Каждая модификация из списка ниже повышает цену патронов на 100% и даёт указанные в описании преимущества.

Бронебойный: значение БП выше на 2 за счёт прочного сердечника

Малозумный: -2к штрафа Наблюдательности для обнаружения выстрела

Повышенной мощности: вред +1 за счёт несколько большей навески пороха

Целевой: ослабляет штрафы за дальность на -1к за счёт более тщательного изготовления патрона

Шоковый: вред +3 шок, деформирующаяся пуля из мягкого пластика

Экспансивный: вред +1 за счёт «раскрытия» патрона в теле корявой «звёздочкой»

Трассирующий: ослабляет штраф при стрельбе очередями на-1к при наличии в очереди хотя бы одного. На -2к, если все патроны очереди трассирующие

Магический: содержит паранормальный Заряд.

Тактический обвес

Для простоты считается, что любой уровень любого дополнительного аксессуара стоит 10% от цены самого оружия. Это не так, но количество и тип доступных модификаций лучше всего ограничить здравым смыслом, бюджетом и сюжетной необходимостью.

Барабанный магазин I/II БК заменяется на 50/100 (12/24 у магазинных дробовиков)

Глушитель I/II налагает штраф -2к и -4к на попытке обнаружения выстрела

Гравировка I/II отменяет -1к и -2к штрафа навыка Самоконтроля владельца под обстрелом

Инкрустация I/II налагает -1к и -2к штрафа навыка Самоконтроля запугиваемой цели, пока та видит оружие

Коллиматорный прицел I/II отменяет -1 и -2к штрафа за дальность

Компенсатор отдачи I/II ослабляет штрафы за отдачу на -1к и -2к

Лазерный целеуказатель I/II отменяет -1к и -2к штрафа за дальность. Может работать за пределом видимого спектра

Оптический прицел I/II отменяет -2к и -4к штрафа за дальность, налагает те же штрафы на Ближней дистанции

Оптический фильтр позволяет видеть невидимые лазеры в стандартные прицелы

Отсекатель встроенное приспособление для отсечки короткой очереди х3

Сошки I/II ослабляют штраф за отдачу на -1к и -2к при установке на местности

Штурмовая рукоятка I/II ослабляет штрафы за отдачу на -1к и -2к

Эргономичный приклад I/II ослабляет штрафы за отдачу на -1к и -2к

Гранаты

Дымовая: дым –6к, вес 0.5, цена 10, метательная, накрытие 6, ресурс 10 раундов

Молотов: вред 5 огонь, вес 0.5, цена 10, метательный, хрупкий, накрытие 2, ресурс 5 раундов

Наступательная: вред 5, вес 0.5, цена 50, метательная, накрытие 2

Оборонительная: вред 5, вес 0.5, цена 75, метательная, накрытие 4

Противотанковая: вред 6, БП 4, вес 1, цена 100, метательная, накрытие 2

Шоковая: вред 6 шок, вес 0.5, цена 50, метательная, накрытие 4

Гранатомёты

Используют аналоги гранат весом 0.5 килограмма. Для стрельбы по тяжёлой бронетехнике практически бесполезны.

Подствольный: вред см. выше, дальность 12/24/48, вес 0.5, цена 200, перезарядка 4, одиночный

Переломный: вред см. выше, дальность 12/24/48, вес 2.5, цена 300, перезарядка 2, одиночный

Барабанный: вред см. выше, дальность 12/24/48, вес 6, цена 600, БК 6, перезарядка 12, одиночный

Предметы и цены

Список ниже – примерный набор для привязки к условному денежному курсу.

Для игр по более-менее современности вполне хватит онлайн-каталога популярного магазина – если это вообще актуально. Если цена указана в формате «от какой-то суммы» каждые 100% этой цены сверху означают упрощение работы на –1к штрафа или чисто количественный рост параметров. Комментарии в скобках - основные параметры качества. Модная шуба и тёплая шуба - две очень разных шубы!

Одежда

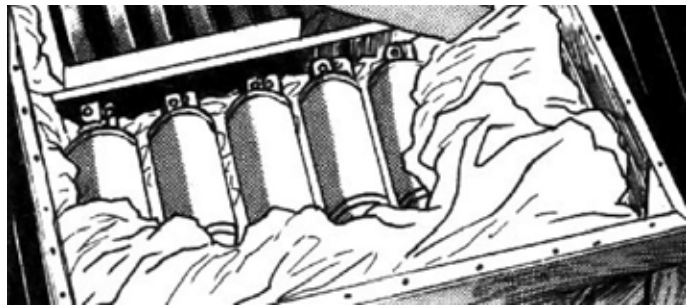
| | |
|------------------|-------------------------------|
| Летняя одежда | от 100 (защита/мода) |
| Рабочая спецовка | от 150 (защита/долговечность) |
| Зимняя одежда | от 250 (защита/мода) |
| Парадная одежда | от 500 (мода/статус) |

Личные предметы

| | |
|-------------------|-------------------------------|
| Мобильный телефон | от 200 (мода/функции) |
| Фляжка | 30 |
| Зажигалка | 10 |
| Рюкзак | 50 |
| Спальный мешок | от 200 (защита/долговечность) |
| Одеяло | 50 |
| Косметичка | от 50 (мода) |
| Холодный свет | 3/шт. (ресурс, часов) |
| Фонарик | 10 (ресурс, x15 минут) |
| Палатка на двоих | от 200 (мода/защита) |

Инструменты

| | |
|------------------|------------------------|
| Фотоаппарат | от 300 (функционал) |
| Фомка | 10 |
| Набор взломщика | от 300 (эффективность) |
| Аптечка | 20 |
| Огнетушитель | 30 |
| Сумка врача | от 500 (эффективность) |
| Верёвка и крюк | 10 |
| Набор альпиниста | от 300 (надёжность) |
| Инструменты | 30 |
| Мини-мастерская | от 500 (эффективность) |
| Ноутбук | от 300 (эффективность) |



Коммуникатор/GPS от 200 (надёжность)

Армейская разгрузка 50

Пехотная лопатка от 10 (тяжесть грунта)

Специальное снаряжение

Наручники от 30 (надёжность)

Кандалы от 50 (надёжность)

Набор хирурга от 300 (эффективность)

Детектор лжи от 500 (штраф цели)

Капсула правдоруба 50/дозу (штраф цели)

Капсула амнезина 100/дозу (часов памяти)

Снотворное 10/дозу (штраф цели)

Жучки 10/шт.

Звукосниматель от 250 (дальность)

Шифратор от 200 (защита)

Тепловизор от 300 (эффективность)

Противогаз 50

Уоки-токи от 150 (дальность, км)

Радиостанция от 500 (дальность, x10 км)

Продукты (на человека)

Фастфуд 5/порцию

Обед 10/порцию

Ресторан от 30/порцию

НЗ 10/сутки

Скот и упряжь

Курица 50

Баран 200

Осёл 300

Лошадь от 500 (выносливость, часов)

Боевой конь от 1000 (выносливость, часов)

Сбруя от 30 (контроль)

Дорогая сбруя от 250 (контроль/мода)

Повозка от 100 (груз x100 кг)

Сервис и посредники

Посредник от 200/10% (за сделку)

Профессионал от 200/10% (за работу)

Лечение 50/сутки

Стационар 100/сутки

Досуг от 50/час

Эскорт от 200/сутки

Съёмное жильё

Лачуга 100/мес

Хрущобы 300/мес

Квартира 500/мес

Пентхаус от 1000/мес

Мотель 50/сутки

Отель от 250/сутки (статус/престиж)

Рабочее место (на месяц)

Склад от 250 (один контейнер)

Гараж от 100 (за машиноместо)

Мастерская от 500 (качество)

Офис от 500 (кубатура/престиж)

Доступ в сеть от 10 (трафик/скорость)

Сотовая связь от 20 (трафик/покрытие)

Ход игры

Выше изложены правила создания и оснащения персонажей. Теперь поговорим, как заявки игроков о действиях персонажей обрабатываются в конфликтных ситуациях.



Передвижение

Рассматривается по условным клеткам. На листочке в клеточку они реальны, с миниатюрками на игровом столе – равны одному дюйму. Если кому-то зачем-то нужно метрическое значение, одна клетка для персонажей в игре приблизительно равна 2.5 метрам.

- **Шаг.** Базовое значение Подвижности в клетках. Однократное свободное действие персонажа в произвольный момент раунда.

- **Бег.** Полуторное значение Подвижности (с округлением в плюс), в бою считается одним действием персонажа.

- **Шаг пригнувшись.** Половинное значение Подвижности, штраф –2к на дистанционные атаки в персонажа.

- **Переползание.** Втрое меньше Подвижности (с округлением вверх), штраф –4к на дистанционные атаки в персонажа.

- **Плавание.** Половинное значение Подвижности (с округлением вверх), считается в бою одним действием персонажа.

- **Альпинизм.** Втрое меньше Подвижности (с округлением вверх). В бою занимает все действия персонажа в раунд.

- **Прыжки.** Одна клетка, плюс ещё по одной за успех пороговой проверки на Подвижность как полную горсть костей.

- **Долгий марш.** Значение Подвижности в километрах – длина часового перехода по идеальной дороге.

Телосложение персонажа определяет, сколько часовых переходов доступно без штрафа. Каждое превышение этого числа на полный часовой переход налагает –1к на все действия персонажа до штрафа –3к включительно, после чего тот просто свалится без сил, и продолжить движение сможет лишь после хотя бы шести часов привала или ночёвки.

Общедоступные знания

Сумма Удачи с Интеллектом. Определяет любой шанс персонажа своевременно вспомнить какие-то общеизвестные ему (не игроку!) бытовые знания – вроде того, что в округе считается приличной забегаловкой, где можно переспать с подружкой за скромную плату или как заказать курьерскую доставку патронов в интернете. Любая непосредственная работа по выполнению известной задачи всё равно

апеллирует к профильным навыкам – Скрытности, Ремонту, Навигации, и так далее.

Это понятие избавляет от россыпи почти бессмысленных навыков одноразового применения. Используйте его чаще!

Наблюдательность

Главный способ вовремя обнаружить любую неприятность – подозрительный шорох, плохо замаскированный окоп, яд, ложь и недоговорки торгового партнёра.

Базовые штрафы навыка в бою: –2к за сумерки и пыль, –4к за темноту и дым, –6к за полную темноту и нахождение в зоне разрыва дымовой гранаты.

Социальное взаимодействие

Навыки Убеждения, Запугивания и Провокаций влияют на цель без прямого насилия. Для защиты используется навык Самоконтроля. Проверки встречные.

Перевод социального конфликта в физический – рабочее средство избежать принуждения, но далеко не в каждой ситуации хотя бы просто допустимое.

Поиск информации

Навыки Аналитики и Шпионажа помогают в добыче информации законными и не очень средствами. Качество добытых материалов определяется количеством успехов. Проверки пороговые.

Поиск ствола на теле

Скрыть от глаз посторонних стрелковое оружие достаточно легко. Пистолет можно спрятать даже под лёгкой одеждой. Он спокойно поместится в бардачок или сумочку. Для пистолета-пулемёта нужен дипломат, ранец, большая плюшевая игрушка, либо футляр музыкального инструмента. Его можно спрятать под верхней плотной одеждой, вроде косухи или куртки. Дробовик или автомат с отомкнутым магазином замаскировать очень трудно – нужна пригодная для такой задачи длиннополая одежда, чехол от гитары, коробка с цветами, спортивная сумка или другие хорошо заметные габаритные контейнеры. Замаскировать пулемёт или снайперскую винтовку почти невозможно.

Если досмотр ведут с помощью технических средств обнаружения, замаскировать оружие невозможно вообще. Некоторые шансы есть у тех, кто вовремя озаботился глушилкой, разборкой на части, спецматериалами, колдовскими рунами и другими средствами защиты. Но и в этом случае нужна успешная встречная проверка Наблюдательности против Скрытности владельца оружия.

Проверка на испуг

Любое «страшное» действие – от угроз, до очереди поверх голов, может испугать цель. Проверка Самоконтроля позволяет сохранить хладнокровие и способность действовать. Провал вызывает шок и панику – ступор или бегство прочь на все действия в раунд.

Работа и штрафы

Успех проверки определяется сложностью работы и качеством доступных инструментов:

- Простая работа: –0к
- Малые затруднения –2к
- Большие затруднения: –4к
- Предельные затруднения: –6к
- Без нужных инструментов: –2к при хоть каком-то шансе обойтись эрзацами – скотчем, жевательной резинкой, проволокой...
- Базовые инструменты: –0к, обычная проверка.
- Превосходные инструменты: отменяют –2к штрафа за сложность.
- Оборудованная мастерская/поликлиника: отменяет –2к штрафа за сложность.
- Дорогие расходники, безвозвратно: отменяют –2к штрафа за сложность.
- Сложность лечения определяется тяжестью ранений.
- Сложность взлома – качеством системы безопасности (1-6) и качеством инструментов взлома (аналогично Ремонту). Помните, выломать кусок стены и увезти сейф или обесточить и растащить серверную проще, чем тихо и быстро вскрывать что-то на месте.

Величина штрафов и шансы

Десятки кубов штрафа излишни. Если штраф –2к нечем компенсировать – он уже большой, штраф –4к требует работы крайне опытного персонажа, а штраф –6к одолевается в основном за счёт Удачи.

Этот инструмент ограничит лобовое решение сложных проблем. Закидать их кубиками без расходов не выйдет. Просто оценивайте желаемый исход правильно, и не забывайте, что у персонажей всё-таки может получиться даже в самом безнадежном случае.

Бой

Боевым столкновением называют любое активное противодействие с неоднозначным исходом. Простой выстрел снайпера малошумной утяжелённой пулей в голову охранника, когда тот не видит опасности, потребует лишь разовой проверки на успех. Встреча того же снайпера лицом к лицу с патрулём - уже боевое столкновение.

Раунд

Трёхсекундный боевой раунд – условная единица деления боевой сцены. Все значения передвижения, инициативы персонажа и штрафы за множественные действия отвечают за возможные действия в одном раунде.

Инициатива

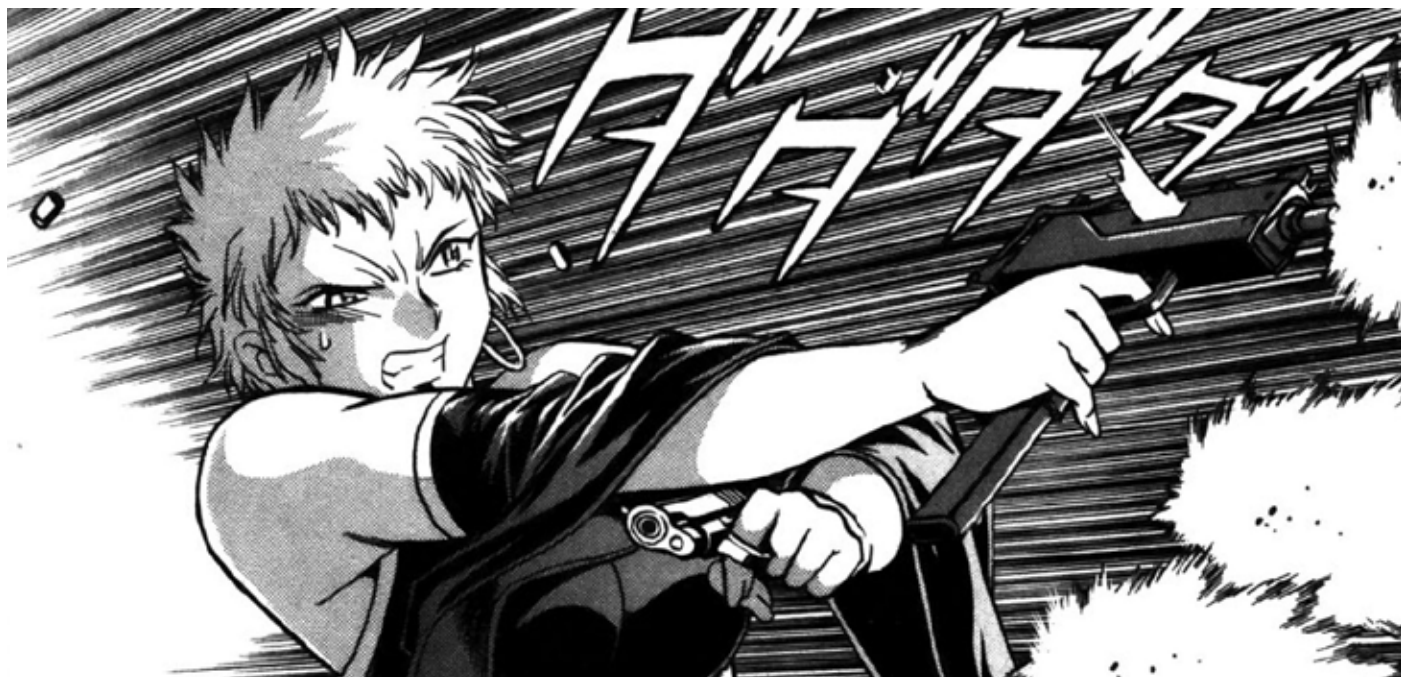
Карты инициативы сдаются на руки в начале каждого раунда, и определяют последовательность действий персонажей в этом раунде. Каждая группа статистов получает одну карту на всю группу. Обладатели старших карт действуют первыми. Когда своё действие совершили все, начинается рассмотрение следующего раунда.

Старшинство мастей по убыванию при равных номиналах: Червы, Пики, Бубны, Трефы. Обладатель Джокера получает бонус +2к на любые действия в раунд и может в любой момент прерывать чужие действия. Красный джокер старше чёрного.

Альтернативная инициатива

В тех случаях, когда вам хочется большей предсказуемости инициативы, используйте вместо карт обычную проверку вторичной характеристики Подвижности ваших персонажей. Все полученные успехи просто добавляются к её базовому числовому значению. Обладатель наибольшего итога действует первым. Таланты инициативы при этом не более чем добавляют 2к в горсть проверки.

Внимание! Чтобы подобное решение не тормозило игру, порядок инициативы лучше всего определять всего раз - в самом начале боя.



Засада

В успешной засаде, которую не заметили вовремя, карты инициативы на первый раунд боя получают участники засады и те, кто совершил вторую проверку Наблюдательности со штрафом –6к и получил хотя бы один успех.

Отложенное действие

Обладатель старшей карты инициативы может отложить своё действие, чтобы в нужный момент прервать им действие менее расторопной цели. Например, перехватить огнём, когда та приподнимется из укрытия для броска гранаты.

Действия персонажей

Если заявка игрока требует проверки на успех, она считается одним действием – например выстрел, попытка запугивания или спешный бег в укрытие. Персонаж может совершить до трёх действий в раунд с кумулятивным штрафом –2к из-за поспешности.

Свободные действия

Такие действия как однократное передвижение шагом, выкрик, нажатие кнопки, выбрасывание предмета себе под ноги или падение навзничь рассматриваются как свободные, проверка не требуют и штрафа не дают.

Манёвры

• **Атака.** Любая атака в противника. Удар мечом, выстрел из дробовика, метание гранаты.

• **Атака без оружия.** Каждые 2 Телосложения персонажа дают +1 шокового вреда его атаке. Базовый штраф против вооружённого противника: –2к, учитываются все штрафы за длину оружия. Жёсткой броней простой удар останавливается полностью.

• **Групповая атака.** Совместное нападение. Штраф к защите цели –1к за каждого согласованно атакующего противника в прямом контакте с ней (на той же клетке и рядом), плюс все штрафы за преимущество длины оружия.

• **Яростная атака.** Сближение бегом с противником без штрафа за множественные действия и атака по нему со штрафами -2к на защиту. Атакующий в этот раунд не может защищаться.

• **Защита.** Любая защита от вражеских атак. В ряде случаев проигрыш инициативы означает, что персонаж вынужден только защищаться на протяжении всего раунда – или выбирать между своей атакой и риском получить гарантированный удар.

• **Защита в строю.** Плотный строй бойцов со щитами за каждого бойца в прямом контакте нейтрализует –1к штрафа в ближнем бою за любые преимущества у противника – от групповой атаки, до использования длинного оружия.

• **Глухая защита.** Проверки на блок в ближнем контакте с противником осуществляются как свободное действие, без штрафа, но персонаж может лишь защищаться и пятиться на половинное значение Передвижения шагом.

• **Перезарядка.** Стрелковое оружие перезаряжается указанное в описании число действий. Это занимает все нужные действия персонажа в раунд. Остаток переносится в следующий раунд.

Настоятельно рекомендуется перезаряжаться в

укрытии под защитой других стрелков.

• **Перехват.** Контроль сектора в 90 градусов перед лицом персонажа. Занимает все действия в раунд, позволяет совершить одну стрелковую атаку по любой входящей цели с кумулятивным штрафом за множественные действия в раунд.

• **Прицеливание.** Отменяет –3к штрафа за дальность и условия ведения огня, пока на прицеливание израсходован хотя бы один раунд. Эффект сохраняется до момента выстрела, пока цель пребывает на виду стрелка.

Захват цели



Специальная атака в ближнем бою, переводит бой в клинч. Накладывает всем участникам не подлежащие ослаблению штрафы –3к на использование любого стрелкового оружия крупнее пистолета, целиком отменяет возможность пользоваться длинным оружием. Цель теряет возможность свободно передвигаться. Её можно удерживать на месте или повалить. Следующей удачной атакой цель можно бросить. Оглушение при броске не ослабляет броня. Атакой же цель можно перевести на болевой приём. Дополнительный штраф на действия заломанной цели: –3к.

Штраф на попытки освободиться или удерживать цель: –1к за разницу в Телосложении.

Атаки в критическую область цели

• **Большая:** рука или нога. Штраф –2к. Эффект: потеря оружия или падение.

• **Маленькая:** живот, голова, другие жизненно важные области. Штраф –4к. Эффект: +2 ко вреду.

• **Крохотная:** глаза, смотровые щели, сочленения брони. Штраф –6к, требует обязательного раунда прицеливания или осуществляется кинжалом в клинче по обездвиженному противнику. Эффект: +2 ко вреду сквозь броню.

У бронетехники уязвимыми областями считаются оптические приборы, стволы вспомогательного оружия, технические люки и жалюзи МТО, некоторые фрагменты ходовой и другие слабые узлы конструкции.

Стрельба, дуплеты и очереди

- **Одиночный выстрел.** Оружие требует усилий стрелка для подготовки следующего выстрела. Его базовая скорострельность - один выстрел за раунд.
- **Полуавтомат.** Один выстрел - одно действие. Скорострельность ограничена числом действий персонажа в раунд.
- **Дуплет.** Быстрый сдвоенный полуавтоматический выстрел по одной цели за одно действие или выстрел из двух стволов. Налагает штраф -1к на Уклонение цели или даёт бонус +1 ко вреду.
- **Короткая очередь х3** – штраф за отдачу -3к, и либо штраф -2к на Уклонение цели, либо вред +2.
- **Неполная очередь х5** – попытки экономить патроны без таланта Отсечки или устройства-отсекателя. Штраф за отдачу -5к, и либо -4к на Уклонение цели, либо +4 ко вреду.
- **Длинная очередь х10.** Штраф за отдачу -10к, и либо -9к на Уклонение цели, либо +9 ко вреду.

Стрельба по скрытой цели

Видна половина тела: -2к
Видны голова и плечи: -4к
Виден только фрагмент цели: -6к

Дальность ведения огня

Превышает ближнюю: -2к
Превышает среднюю: -4к
Превышает дальнюю: -6к.
Ведение эффективного огня за пределы удвоенной дальней дистанции невозможно.

Метание гранат

Успех проверки Метательного Оружия – точное попадание гранаты в точку прицеливания. Отклонение – метр за факт неудачи, плюс ещё столько же за каждую единичку на кубике. Да, хорошей гранатой можно попасть даже вроде бы промазав.

Чтобы определить направление отклонения, бросьте кубик: 1-2 недолёт, 3 – влево, 4 – вправо, 5 и 6 – перелёт.

Огонь на подавление

Только для полностью автоматического (х10) оружия. Занимает все оставшиеся у персонажа действия в раунд. Накрывает площадь в 2, 4 и 6 клеток диаметром за каждые 10 выпущенных пуль (одно действие). Штрафа Меткости при определении точности накрытия шаблона нет. Все цели под шаблоном получают штраф -2к на проверку Самоконтроля за каждые 10 пуль очереди. Критическая неудача означает ранение от неполной очереди, обычный провал – шок, панику и острое желание остаться в укрытии.

Стрельба по укрытиям и преградам

Эквивалент I класса защиты предоставляют: один метр воды, десять сантиметров грунта или льда, два сантиметра дерева, один сантиметр кирпича или плитки, полсантиметра бетона, два миллиметра стали. Отсидеться под столом не выйдет.

Ранения

Как только суммарный вред успешной атаки стал равен Телосложению цели или превысил его, цель

может получить ранение. Игрок в момент ранения его персонажа имеет право использовать фишку Удачи чтобы совершить проверку на Здоровье персонажа. Если полученные успехи полностью нейтрализовали преимущество вреда над Телосложением, ранение не получено.

Каждое ранение налагает кумулятивный штраф -1к на подвижность и все действия персонажа. При более чем трёх ранениях состояние персонажа изменяется на «обездвижен ранениями» и полностью лишает его возможности совершать осознанные действия.

Восстановление от ранений осуществляется по успешной проверке на Медицину. Штраф к проверке врача равен удвоенной суммарной тяжести ранений. Оснащение, таланты и расходники врача могут ослаблять эти штрафы до полной отмены.

Если персонажу оказали квалифицированную помощь не позже часа с момента получения ранения, оно вылечено – хотя следы останутся надолго. Если нет, проверка Медицины совершается раз в три дня регулярного медицинского ухода.

Выздоровление естественным путём – одна проверка Здоровья в неделю с кумулятивным штрафом -1к за каждое ранение.

Шок

Превышение Духа вредом успешной атаки, даже без ранения, оглушает и контузит персонажа. Оглушённая жертва шока может лишь отступать на половинную дистанцию Передвижения и отмахиваться от противника в ближнем бою со штрафом -2к.

В начале своего действия в следующий раунд жертва может совершить проверку Здоровья, чтобы прийти в себя.

Усталость

Жара, обезвоживание, холод и голод обездвижат персонажа столь же эффективно, как и любые ранения. Неудачные проверки навыка Выживания означают, что персонаж в полной мере страдает от тягот и лишений – что даёт кумулятивные штрафы -1к на проверку Здоровья раз в сутки. Неудача проверки влечёт одно ранение. Возможность поесть и попить, согреться или отдохнуть в тени ведёт к восстановлению за несколько (восемь минус Телосложение) часов отдыха. Да, это достаточно щадящая и оптимистичная картина событий – но в приключенческих сюжетах более чем востребованная. Если вам нужна более агрессивная внешняя среда - уменьшайте срок между проверками.





Критические травмы

Превышение Телосложения вредом атаки на большое значение наносит опасные критические травмы. Последствия зависят от фактической маржи вреда:

3-4: выбит дух. Персонаж незамедлительно падает окровавленным телом и теряет способность действовать. Успешная проверка Здоровья в следующем раунде не более чем переведёт его в состояние Шока. До этого неподвижный окровавленный персонаж выглядит крайне убедительным трупом для любого наблюдателя.

5-6: травмы. Временные физические травмы и увечья. Подробное описание см. ниже.

7-8: кровотечение и смерть. Персонаж не только получает травму, но и тут же переходит в состояние обездвиженности ранениями и насмерть истечёт кровью за 1+Телосложение раундов. Только медицинская помощь может стабилизировать на границе жизни и смерти.

Это состояние полностью игнорирует фактическое число ранений персонажа. Им же регулируется убийство любых беспомощных жертв.

Список травм

Достаточно условен, чтобы не заморачиваться на лишней подробностях. Бросьте один кубик:

1. **Промежность.** Налагает временный серьёзный недостаток Калека. От пола цели не зависит.

2. **Руки.** Временный серьёзный недостаток Потеря Руки.

3. **Ноги.** Временный серьёзный недостаток Потеря Ноги.

4-5. **Туловище.** Болезненные временные травмы. Бросьте кубик снова:

1-2: гематомы: –1 Ловкости.

3-4: переломы: –1 Телосложения.

5-6: повреждения внутренних органов: –1 Духа из-за постоянных болей.

6. **Голова.** Временные травмы. Бросьте кубик снова:

1-2: Уродство (незначительный).

3-4: Потеря глаза (серьёзный).

5-6: черепно-мозговая травма: –1 Интеллекта.

Естественное выздоровление – проверка Здоровья раз в два месяца. Лечение в стационаре – проверка Медицины раз в две недели. Паранормальные или высокотехнологичные средства лечения могут заметно ускорять этот процесс

Нулевые значения характеристик

Низводят персонажа до состояния овоща. До момента выздоровления такой персонаж физически не способен участвовать в любых активных событиях. На использованную в ходе игры Удачу правило не распространяется.

Падения и столкновения

Высота падения в клетках (или этажах, размер позволяет) – штраф к проверке Здоровья. При удаче проверки удар только шокировал и контузил персонажа. Провал засчитывается как ранение. Каждое превышение штрафом Здоровья означает дополнительную единицу повреждений на счётчик критических Травм и шанс гибели персонажа.

Аварии рассматриваются так же, но используются Здоровье персонажа и его превышение скоростью машины в клетках. Для получения этой цифры делите скорость в км/ч на 3.

Транспорт

Скорость из справочника в км/ч для перевода в клетки делится на три. Наземный транспорт набирает по 10% максимальной скорости за успех водителя, тормозит вдвое эффективнее.

Скорость более двух третей от максимальной налагает штраф –2к на проверки вождения транспорта. Характеристика Прочности заменяет машине Телосложение, возможно наличие дополнительной Брони.

Упрощённые погони

Проводятся без карты в клеточку, абстрактно. Успехи проверки вождения определяют число карт на руки игроку – по штуке за успех. Выбирается лучшая. Владелец самой хорошей карты в раунде всегда занимает названное игроком выгодное положение.

Любое положение - хоть максимально далеко от противника, хоть борт о борт, с возможностью высадить полный магазин «Ингрэма» в окна джипа преследователей. Решает всегда игрок.

Остальные сокращают дистанцию в зависимости от карты на руках:

- Двойка: цель скрыта или слишком далеко. Никакое взаимодействие преследователей с ней просто невозможно.

- Тройка-десятка: между целью и преследователями есть серьёзные помехи, либо дистанция слишком велика. –4к на атаки.

- Валет и Дама: означают незначительные помехи либо среднюю дистанцию между целью и преследователями. –2к на атаки

- Король и Туз: цель в прямой видимости, дистанция мала, атака проводится без штрафов.

В случае игры без карт используйте только разницу успехов проверки вождения с шагом в один успех.

Потеря контроля над машиной

Критическая потеря контроля в напряжённой ситуации влечёт различные аварии. Бросьте пару кубиков и сложите результаты:

2. Переворот. Машина переворачивается с боку на бок через крышу несколько раз. Навесное оборудование требует ремонта. Машина глохнет. При нечётном количестве единиц в проверке остаётся перевёрнутой вверх колёсами. Военная техника, вроде броневиков и танков, обычно так не переворачивается. Заменяйте увязанием в грязи с креном на борт.

3-4. Беспорядочное вращение. Машина вращается случайным образом, но сохраняет направление движения и половину скорости. Может закончиться ударом о препятствие. Тяжёлая бронетехника просто бессмысленно крутится на месте и теряет скорость.

5-9. Бесконтрольное скольжение. Машина уходит вбок на полную ширину колеи, сохраняя направление движения. Встреча с автобусом на встречной полосе или столбом на обочине рассматривается по обычным правилам столкновений.

10-11. Вылет с трассы. Машина летит вбок на полную ширину трассы за каждую единицу в проверке, но сохраняет направление и скорость движения.

12. Кувырок. Машина кувыркается через капот и приземляется на крышу. Экипаж и машина получают вред от столкновения. Любое навесное оборудование и оружие приходит в негодность. Тяжёлая военная техника обычно так не переворачивается. Заменяйте увязанием в грязи с креном на корму или нос.

Критические повреждения техники

Чтобы нанести критическое повреждение технике, нужно вести эффективный прицельный огонь по уязвимым местам. Если повреждение атаки по силуэту превысило итоговим вредом атаки прочность на 4 и больше, оно рассматривается как случайное попадание в уязвимое место цели. Для определения последствий бросьте пару кубиков и сложите результаты:

2. Царапины и вмятины. Опасных последствий не повлекло, но внешний вид теперь однозначно привлекает внимание. Без косметического ремонта проблему не решить, мимо сотрудников полиции лишней раз лучше бы не ездить.

3. Двигатель. Потеря масла, трещины в цилиндрах, или что-то эквивалентное вдвое ухудшает значение ускорения машины. Динамика торможения не изменяется. Двигатель становится пожароопасен и вспыхнет от следующего удачного попадания.

4. Ходовая. Повреждения колёс, гусениц, или другой ходовой части. Максимальная скорость без ремонта падает вдвое. Повторное удачное поражение ходовой лишает машину хода. На большой скорости приводит к беспорядочному вращению.

5. Приборы управления. Значительные повреждения системы управления. Штраф к вождению –2к, не отменяется никакими талантами персонажа. При нескольких попаданиях суммируется. Превышение штрафом значения навыков вождения делает любое управление невозможным.

6-8. Структурные элементы. Повреждения трубопроводов и баков. Требуют дорогостоящего ремонта, делают машину пожароопасной (на борту появится очаг возгорания от следующего удачного

попадания).

9-10. Экипаж. Одно ранение наиболее близкого к месту попадания члена экипажа. Возможно, критическое.

11. Оружие. Значительные повреждения системы управления оружием. Штраф –2к, не отменяется талантами персонажа. Превышение штрафом навыков Меткости делает ведение огня невозможным. При наличии сразу нескольких оружейных систем повреждается одна. Если оружия нет, считайте это повреждением структурных элементов корпуса.

12. Катастрофические повреждения. Машина загорается. Все члены экипажа рядом с точкой попадания ранены. Если не вышло потушить огонь вовремя, машина сгорает в неремонтопригодное состояние.

Пожар.

Может крайне быстро уничтожить любую машину. Фактический эффект бесконтрольного пожара на борту проверяется броском кубика:

1 – пожар затух. 2-4 – пожар длится. 5 – одно повреждение. 6 – одно повреждение и второй очаг возгорания рядом.

На борту капитальных единиц флота и приравненных к ним сооружений (космических ракет и мобильных атомных крепостей) пожар определяет судьбу конкретного отсека.

Тяжёлое оружие и бронетехника

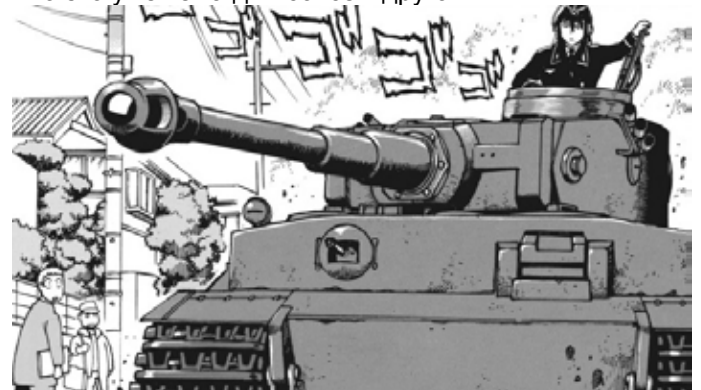
Броня любой капитальной или просто бронированной техники пробивается по стандартным правилам только специализированным оружием аналогичного технического уровня.

Разница в один между автоматной пулей и современным БТР в 1 ТУ (технический уровень) снижает БП до нуля, в два (с танком) – снижает вред до значения в единицу.

Обстрел менее защищённых целей отменяет эффект защиты брони – личный бронезиловый не поможет ни от патронов тяжелее 12.7-мм, ни от малокалиберных пушек. Снаряд танка с ТУ+2 игнорирует телосложение человека и скорей всего суммарного вреда хватит, чтобы убить цель на месте. Защищённость уязвимых точек бронетехники тоже находится уровнем ниже.

При большей детализации выделяют лобовую, бортовую и кормовую броню. Оружие может терять эффективный вред с ростом шага дистанции – так, например, 45-мм пушка обр. 1937 года не пробивала немецкие танки в лоб даже в упор, хотя и могла относительно эффективно поражать их в борт на дистанциях в 250-300 метров.

Но это уже тема для совсем другой книги...



Удача

Расходные фишки Характеристики Удачи позволяют:

- Улучшить горсть кубиков любой проверки на полное значение Удачи. Шестёрка заряженной проверки «взрывается» – сохраняется как один успех, а кубик перекидывается снова. Если выпадает новая 6 – это ещё один успех по тем же правилам. Результат 5 на таком перекинутом кубике просто засчитывается как дополнительный успех.

- Провести неудачную проверку заново. Удача не плюсуется, но шестёрки у новой проверки взрываются.

- Проверить Здоровье для спасения от ранения. Шестёрки взрываются.

- Активировать максимальную паранормальную силу вне зависимости от фактического уровня и опустошённости персонажа.

Мастер вправе незамедлительно премировать любое удачное решение игрока в сюжете дополнительной фишкой Удачи, в том числе сверх базового значения. Такие фишки пребывают в распоряжении игрока до конца сюжета либо момента использования.

Фишка от Таланта или Мастера позволяет чаще совершать проверки Удачи, но числовое значение бонуса Удачи в проверке остаётся без изменений.

Статисты

Статисты безлики и безымянны. Они усложняют жизнь персонажам, чем делают сюжет интереснее. Поскольку набор профильных боевых талантов поможет валить статистов пачками, для сохранения баланса сил используют несложные правила:

- Статисты обладают минимальными суммарными значениями Характеристик и Навыков. Буквально 3-4к. Значение 5к возможно, но крайне рекомендуется им не злоупотреблять.

- Навыков Блока или Уклонения не имеют, но могут носить броню или достаточно успешно прятаться в складках местности. Стена щитов для них работает именно как стена - и штрафует персонажу удар.

- Ходят группами в 5 статистов, могут растягиваться в цепочку или как-то иначе распределяться в шести клетках радиуса от условного лидера группы (в том числе – персонажа).

- Получают общую карту инициативы на группу в 5 статистов.

- Совершают общую на всех проверку любого навыка. В критических обстоятельствах провалы влекут жестокую расплату головой как минимум одного неудачника.

- Успешное ранение или шок безальтернативно отправляют статиста в лужу крови или нокаут до конца боя.

- Патроны статисты не считают, критическая неудача проверки Меткости или стрельба длинными очередями оставляет их без трети условного боекомплекта.

- В ближнем бою или при стрельбе по одной цели статисты получают бонусы за совместную атаку (+1к за каждого в группе, до максимума до +4к). Группа статистов так может доставить изрядные неприятности любому персонажу.

- Талант Последователи или временные сюжетные обстоятельства подчиняют дружеских статистов персонажу игрока до полного контроля игроком на поле

боя включительно. Фактическое время на отдачу точных приказов словами в бою условно игнорируется.

Бандит

Характеристики: Телосложение 2, Ловкость 2, Интеллект 2, Дух 2, Удача 1.

Навыки: Ближний Бой (профессионал), Запугивание (новичок), Самоконтроль (новичок) Наблюдательность (новичок), какой-то профессиональный навык (вождение, метательное оружие, меткость, ремонт...).

Таланты: возможны Уверенная Хватка либо Быстрая Изготовка.

Снаряжение: дубинка, кастет или кинжал, дешёвая одежда, некий статусный идентификатор – армейские ботинки с цветными шнурками, шипастые напульсники, причёска-ирокез... Могут держать в запасе пистолеты, обрезы, самодельные бомбы.

Поведение: держится в группах из 5-6 бандитов, атакует преимущественно одиночную цель группой. Труслив, при контакте с заведомо более сильным противником стремится удрать или сдаться.



Зомби

Характеристики: Телосложение 4, Ловкость 2, Интеллект 1, Дух 4, Удача 1.

Навыки: Ближний Бой (новичок), Запугивание (Профессионал), Наблюдательность (новичок).

Таланты: у медленного зомби недостаток «Калека», быстрый обладает талантом Лёгкого Бега, но Телосложение меньше на 2.

Унган, некромант или кибер-врач сохраняет поднятому зомби прижизненные боевые навыки.

Снаряжение: грязная рванина.

Поведение: держится в группах из 5-6 особей, которые формируют огромные толпы. При обнаружении живой добычи издаёт характерный полурык-полувовай, слышимый на огромном расстоянии. Самоконтроль отсутствует, но попытки запугивания и провокаций вызывают у зомби лишь моментальную агрессию. У неготового к встрече противника один вид зомби может вызвать панический страх.

Собака (или волк)

Характеристики: Телосложение 3, Ловкость 3, Интеллект 3, Дух 3, Удача 1

Навыки: Ближний Бой (профессионал), Наблюдательность (профессионал), Слежка (профессионал), Самоконтроль (профессионал).

Таланты: Лёгкий Бег, Внимательность

Снаряжение: зубы и когти (аналог ножа).

Поведение: стайный хищник, способен долгое время преследовать добычу, атакует группой.



Паранормальные силы

В значительном количестве сеттингов активно используются паранормальные Силы персонажей. Ими отображается всё, от привычной магии фэнтези и пси-способностей, до ган-фу или тайных боевых искусств секретных кланов ниндзя.

Каждая такая Сила – отдельный Талант персонажа. Её внешние спецэффекты и доступность зависят от выбранной игроком Традиции. Сама традиция имеет в основном косметический эффект – посох огня королевского мага от торсионного цифрового распылителя безумного гения в игромеханике не отличается вообще ничем. При жёстких рамках Традиций имеет смысл оставлять лишь адекватные им силы. Легко представить, как термокинетик зажигает стену пламени или мечет острые ледяные стрелы, но вот зомби он поднять обычно не может.

Использование Сил

Для применения любых паранормальных Сил проверяют адекватные ситуации Характеристику и Навык персонажа (Меткость, Наблюдательность, Самоконтроль и т. д.). Паранормальные силы всегда используют обычные навыки персонажа из общего списка.

Поддержка сил

Каждая активная в раунде паранормальная сила налагает штраф –2к на все проверки активации других сил тем же персонажем.

Ранения и шок влекут незамедлительную проверку на потерю концентрации с полным штрафом за поддержку. В случае провала силы отключаются в начале следующего раунда.

У сил прямого моментального действия (пульсара, взрыва, шока или ударной волны) поддержки нет.

Дисбаланс

Уровень Дисбаланса повышается в случае критической неудачи использования силы. Проверки на дальнейшее использование паранормальных сил получают штраф –1к за уровень Дисбаланса. После третьего уровня Дисбаланса наступает Опустошение

– временная утрата паранормальных способностей. Восстановление требует проверок Здоровья с шагом в час для Дисбаланса и с шагом в сутки – для выхода из состояния Опустошения.

Откат

Повторная активация одной и той же Силы раньше чем в 6-Уровень персонажа раундов также влечёт уровень Дисбаланса.

Барьер (Наблюдательность)

Прочность 8 + успехи проверки навыка. Может встать не там, где надо, согласно правилам для гранат. Перекрывает секцию площадью в 1 сторону клетки, +1 за уровень персонажа. Может изгибаться, не может прерываться. Гладкая преграда, исчезает бесследно по факту пробития с любым остатком итогового вреда атаки от нуля и выше. Может использоваться как мост.

Броня (Самоконтроль)

Паранормальный аналог личной бронезащиты. I класс за уровень персонажа.

Взрыв (Метательное оружие)

Паранормальный аналог гранаты. Вред 5.

Дальность 12/24/48 клеток.

Диаметр поражения: 2 клетки на 1-2 уровне, 4 на 3-4 и 6 на 5.

Заряд (Самоконтроль)

Бонус +1 ко вреду за каждые два уровня персонажа (пятый считается за полный) или +1 к бронепробиваемости оружия за уровень. Можно зачаровать хоть патроны в магазине, хоть голые руки (те становятся равны холодному оружию).

Захват (Ближний бой)

Налагает штраф –1к на действия цели за уровень. Дальность активации 6/12/24. Может удерживать цель так, словно персонаж находится в клинче с ней.

Зомби (Медицина)

Поднимает одного статиста-зомби, +1 за уровень персонажа.

Заглушение (Самоконтроль)

Шесть клеток передвижения сквозь мягкий грунт за уровень. Чем плотней материал, тем ниже скорость движения. Без жизнеобеспечения любого типа персонаж задохнётся.

Жизнеобеспечение (Самоконтроль)

Защита одного человека за уровень от внешней среды. Не защищает от паранормальных атак той же природы, но позволяет находиться в разреженной, ядовитой или радиоактивной атмосфере, дышать под водой, не замерзает во льдах и не страдает в жару.

Изменение характеристики (Самоконтроль)

Позволяет изменить Характеристику на 1 за каждые 2 уровня (1 и 5 считаются достаточными).

Для ослабления противника требуется превзойти его Самоконтроль в клинче по итогам успешного захвата.

Не позволяет изменять Удачу ни в какую сторону.

Исцеление (Медицина)

Паранормальное исцеление ранений вдвое быстрее традиционной медицины. Отменяет –1к любого врачебного штрафа за уровень целителя.

Случаи неотличимой от магии высокой технологии рассматриваются аналогично.

Обнаружение (Наблюдательность)

Поиск чего-то (ядов, тонких сущностей, негативных энергий) в скрытых от глаз магических диапазонах. Любые штрафы наблюдательности ослабляются на –1к за уровень.

Подчинение животных (Убеждение)

Подчиняет 1 +1 за уровень животных персонажу на правах статистов. Животные должны присутствовать рядом либо иметь возможность слышать призыв.

Подчинение разума (Провокация)

Принуждает цель выполнить короткий приказ (Пропусти нас! Иди покури! Брось оружие!) или совершить какую-то иную глупость в случае проваленного Самоконтроля. Штраф цели –1к за уровень.

Поиск (Наблюдательность)

Итог пороговой проверки – данные о направлении, скорости и окружении цели поиска на дальности в 1 километр за уровень.

Полёт (Пилотирование)

Даёт Подвижность в 6 клеток полёта в раунд за уровень в произвольном направлении свободным действием.

Перевод (Наблюдательность)

Позволяет осознать значение чужого языка в любой форме. Близкородственные языки обладают 1 уровнем чуждости, языки другой группы – 2, мёртвые языки – 3, языки чуждого разумного вида – 4, языки абсолютно хтонической природы – 5.

Урон прочитанного для психики рассматривается отдельно.

Пульсар (Меткость)

Дистанционная атака, вред +2, дальность 12/24/48, темп огня 1 +1 за уровень (аналог дуплетов и очереди, двойные штрафы уклонения).

Свет (Наблюдательность)

Дальность 10 клеток за уровень, отменяет штрафы за темноту, может подсвечивать цели. Направленный в глаза Свет налагает штраф –1к за уровень на свету и –2к в темноте и может ослепить цель.

Страх (Запугивание)

Приводит цели в шок и панику в случае проваленного ими Самоконтроля. За каждый уровень штраф самоконтроля цели –1к, либо одна дополнительная цель воздействия.

Телекинез (Самоконтроль)

Плавное и неторопливое перемещение 100 килограмм за уровень с подвижностью 2 в любом направлении. Можно как неторопливо левитировать так и двигаться по стенам и потолкам хоть верхом на мотоцикле - пока хватает паранормальных сил, чтобы прижать его к стене.

Тень (Наблюдательность)

Перекрывает 6 клеток диаметра неестественной темнотой. Штраф к видимости –1к, и ещё –1к за уровень. Любые атаки сквозь перекрытую таким образом зону ведутся как через дым или сумерки.

Ударная волна (Меткость)

Накрывает конус в 9 клеток длиной и 3 диаметром мощной атакой. Вред 6, бронепробивающая способность 1+1 за уровень.

Хамелеон (Скрытность)

Налагает штраф –1к, и ещё –1к за уровень на попытки обнаружить персонажа. Аналог любых высокотехнологичных защитных систем того же предназначения.

Чтение Ауры (Наблюдательность)

Полезная информация о цели, за уровни:

1 – состояние здоровья, эмоции, наличие паранормального таланта.

2 – скрытое на теле оружие и снаряжение, опознание по ауре, сущность паранормального таланта.

3 – детектор лжи, точный диагноз болезней и отравлений, наличие чужого паранормального воздействия на цель.

4 – точные характеристики цели, общая суть наложенных паранормальных воздействий (боевые улучшения, духи-помощники, кибер-импланты, проклятия...)

5 – полный набор всех существенных данных о цели, кроме её мыслей и памяти.

Аналог любых высокотехнологичных сенсорных комплексов универсального профиля.

Шок (Метательное оружие)

Аналог шоковой гранаты. Вред 6 шок, дальность 12/24/48. Диаметр поражения: 2 клетки на 1-2 уровне, 4 на 3-4 и 6 на 5.

Раздел для Мастера

Как и любое другое искусство, интересную сессию настольной ролевой игры можно разобрать на технические элементы. Их комбинация для подготовки игры очень важна. Чем лучше все представляют, что за историю хотят отыграть, тем убедительней получатся и персонажи, и мир вокруг них, и любые сюжетные коллизии.

Мастеру необходимо полистать матчасть и поработать - но именно в процессе такой работы и получится словить нужные вдохновение и настрой.

Игровые миры

Внешняя сторона игровых миров определяется их технологическим уровнем развития, доступными снаряжением и талантами, этносами, расами, культурой, обычаями, экономикой и политической обстановкой.

Внутренняя – доступными занятиями персонажей игроков, конфликтом этих персонажей с окружающими сущностями игрового мира, и, главное, чётким пониманием того, почему это всё кому-то вообще интересно.

Без знания Мастером подобных элементов до начала игры, та неминуемо деградирует к бессмысленной и бессюжетной песочнице, либо тихо увянет из-за потери участниками интереса к дальнейшим встречам.

Компоненты сюжета

Любой игральный сюжет можно разделить на четыре главные составляющие:

- Внятная завязка: не только и не столько момент создания персонажей (хотя, и он тоже), сколько первая активная сцена в сюжете, которая вовлекает их в некоторый конфликт без возможности сдать назад или решить проблему в лоб. Некая ситуация, которая требует активного вмешательства и явных усилий.

- Рост напряжения: только в плохой литературе вроде бы грамотные заявки на действия влекут незамедлительный успех. В реальности чьи-то косяки, неполнота информации, нежелательные случайности усложняют жизнь и требуют перестраиваться на лету. Зачастую придётся бороться с последствиями собственных действий персонажей. Искусство в том, чтобы на момент выбора действий персонажей решения казались игрокам верными и удачными.

- Кульминационный момент: открытая фаза конфликта персонажей и противника. Обе стороны активно пользуются доступными им козырями, лишь бы максимально усложнить жизнь оппонента.

- Зрелищный финал: в классических боевиках обычно пафосная драка с главным Большим Нехорошим Парнем. В других сюжетах финал может слегка варьироваться, но именно здесь нужно докинуть бюджета на спецэффекты, разрушаемое окружение, драку на сталеплавильном заводе в момент семибалльного землетрясения, поединок на боярском журфиксе и другие зрелищные элементы.

Реализм

В играх, где проверки успешности действий вымышленных персонажей определяют ход слабо прописанного сюжета из большого количества сцен в соответствии результатам бросков игровых кубиков и заявкам игроков, реализма не существует. Есть лишь соответствие происходящего ожиданиям участников.

Такие дела ~_^

Правило ноль

Никакая теория не заменит практику. Единственный способ регулярно участвовать в ярких запоминающихся играх – делать их таковыми. Набивать шишки, экспериментировать, расти, а главное – не бояться, что поначалу будет не так здорово, как хочется.



Типы игроков

Все люди сотворены неравными. Всем хочется от игры достаточно разных вещей. Тем не менее, учитывать эти ожидания реально. Предлагать игрокам желаемый стиль игры – тем более. Профессиональные исследователи где-то с последней трети XX века описывают следующие широкие категории интересных для игроков элементов:

Контроль. Персонажи таких игроков должны становиться больше, круче, сильнее и состоятельнее. Шансы на их успех должны стать предельными и немножечко сверху. Такие игроки отыщут все легальные способы получить максимум возможного, а потом – дыры в правилах, чтобы выйти за эти пределы.

В запущенных случаях превращаются в очень плохих адвокатов с любимой мантрой «Но в правилах же написано!». Договаривайтесь с игроками о сведении проблемы к рамкам здравого смысла. Им нужно больше собственно игры в настольной ролевой игре, так что давайте возможность чаще и активнее вписывать себе в лист персонажа какие-то новые увесистые плюшки и ништяки. Чем дольше кампания, тем мельче порции ништяков, которые можно им скормить. Пока такие игроки знают, что процесс идёт, они будут им довольны. Только не забывайте, чтобы все эти плюшки действительно «играли» в значимых ситуациях.



Конфликт. Игроки-рубачи, которым нужна прежде всего хорошая драчка. Им стодится и кое-как подредактированный шаблон готового персонажа, лишь бы у того уже была пара громких пушек и возможность устроить хорошую потасовку. Могут не особо интересоваться правилами игры, вплоть до просьб к Мастеру вписать что-нибудь подходящее в лист персонажа самостоятельно. Зато, можно быть уверенным, что количество драк, перестрелок и конфликтов с такими игроками в команде резко возрастёт. Их не пугает возможность облажаться, но расстраивает примитивность и одномерность конфликтов и столкновений.

В запущенных случаях плохое знание правил усиливается нежеланием проигрывать. Помогите игрокам с этим справиться. Не смущайтесь, когда остальные игроки выводят их на проблему, дают в руки дубину побольше и отпускают с поводка. Давайте им больше игрового стола и спецэффектов восьмидесятых: перестрелки на крышах, горящие вертолёты, потасовки в гей-барах на велосипедных цепях и бильярдных киях – они будут счастливы. Учтите, что если шансы персонажей слишком занижены относительно игрового мира, игроки могут резко заскучать – до полной утери интереса к игре.

Планирование. Тактические гении любого типа, от военных и бандитов до финансистов и серых кардиналов. Желают задач на планирование эффективных действий. Лучше всего чувствуют себя в логичном игровом мире, который можно адекватно наблюдать, представлять свои инструменты воздействия на события вокруг персонажа и достаточно уверенно прогнозировать шансы и результат осознанного воздействия. При отсутствии всего перечисленного игра для них превращается в малоосмысленную кашу.

В запущенных случаях могут изрядно задалбывать остальных игроков требованием наиболее эффективной линии поведения, вне зависимости от характера чужих персонажей и того, что выглядит для них естественным поведением. От хорошей игры им нужна трудная, но полностью логичная игровая ситуация, для которой можно отыскать эффективное решение. Лучше несколько.

Архетип. Игроки одного персонажа. Всегда снайпер. Всегда ниндзя. Всегда уличная хулиганка с мотоциклом и гитарой. Вне зависимости от системы и сеттинга потащат в игру свои представления о желаемой профессии, характере и особенностях своего персонажа. Если не могут адекватно раскрыть эту роль будут с полным на то правом скучать и жаловаться.

В запущенных случаях начинают походить на городского сумасшедшего, одержимого сверхценной идеей. Такие игроки порой вообще не интересуются правилами за пределами основной деятельности их персонажей. Возможность раскрыть архетип в увлекательных игровых сценах, совсем не обязательно боевых – наоборот.

Роль. Игроки-актёры, для которых крайне значим образ персонажа, его убедительность и отождествление себя, как игрока, с этим образом. Любые поступки такого персонажа основаны прежде всего на том, что игроки считают убедительным психологически решением. Они часто прорабатывают мелкие детали психологии, но могут запросто упускать «малозначимые» цифры и термины правил.

В запущенных случаях – опишут своего персонажа на четырёх страницах мелким почерком до начала игры, а потом ещё и задолбают всех окружающих бесконечной говорильней. Или хотя бы попытаются. Давайте им возможность раскрыть персонажа. Не имеет значения, в боевых конфликтах, социальных, или просто каких-то событиях. Эти игроки будут вполне счастливы даже неудаче персонажей в игре, если получили от роли желанную эмоциональную отдачу. Привлекать их цифрами почти бесполезно, а вот эмоциями – наоборот.

Сюжет. Для игроков-рассказчиков главная приманка – увлекательное, долгое, лишённое внутреннего противоречия, роялей и оборванных сюжетных линий повествование. Цифры Характеристики и названия талантов для них значат куда меньше, чем зрелищное раскрытие долгожданного сюжетного конфликта. Вовсе не обязательно в форме перестрелки, эмоциональный диалог тоже вполне сгодится для основной массы Рассказчиков. Особенно интересно это выглядит при участии в сюжете взаимно усиливающих таких игроков Актёров. Эти игроки хуже всего переносят любые зависания, ненужные длинноты без сюжетно значимых событий и эпизоды-филлеры. Даже в позэпизодно-сериальном типе игры завязку мета-сюжета они должны увидеть на первых же игровых сессиях и постоянно чувствовать развитие этого сюжета в параллель куда более коротким событиям законченных игровых сессий. Затухание кампании на середине, а хуже того – ближе к финалу, для них словно бритвой по сиське.

В запущенных случаях могут противодействовать заявкам остальных игроков, которые на их взгляд делают сюжет беднее и примитивнее. Грамотно соблюдайте пункты развития приключенческого сюжета из любого профильного учебника драматургии – и такие игроки начнут работать в полной гармонии с Мастером.

Компания. Самые непредсказуемые игроки. Казуалы. Они сами не знают, чего хотят от игры. Досуг с друзьями им важнее. Особенно если кто-то умеет готовить. Муж кого-то из постоянных игроков, которому стало интересно. Девушка Мастера с анекдотической эльфийской лучницей, которую она хотя бы видела недавно в кино. Чей-то кореш или подруга. Анимешница или заядлый читатель фантастики, которым захотелось попробовать взглянуть на любимую тему через призму настольной ролевой игры – без особых познаний в настольных ролевых играх. Да и без особой готовности эти правила читать, раз уж на то пошло. Такие игроки ценны, пока их не перегрузили информацией. Они могут играть тем персонажем, которого им дали, заполнять роли второго плана в нужные игровые моменты и вполне счастливо наблюдать, как получают от игры удовольствие все остальные.

В запущенных случаях – могут чересчур усердствовать с желанием прикинуться ветошью и не отсвечивать,

вплоть до полного отсутствия любых своих заявок на действия. Только отклики на требования других игроков, а то и полное оукливание. Увы, тормозить их практически бесполезно. Они приходят на игру за общением, а требование каких-то утомительных телодвижений этому общению мешает. С другой стороны, пока они смотрят на эксклюзивное реалити-шоу в исполнении всей остальной компании друзей, казуалы многим довольны. Проблемой становится только заведомое преобладание таких игроков в компании. В этом случае пиво и шашлык тем же составом окажутся куда лучшим досугом. Впрочем, не так всё плохо. В какой-то момент казуалы поймут нафига им это всё надо и украсят вашу игру своими действиями на благо сюжета. Это происходит с завидной регулярностью.



Клей и напильник

Практически любые живые люди не лезут в чёткие границы идеальных шаблонов. Одна из составляющих работы Мастера – знание, что ничего задуманного не получится реализовать полностью и в запланированном виде. Совсем не получится. Никогда. Таких дел.

Одно из ключевых умений – работа с ожиданиями, характерами и недостатками тех живых людей, которые на самом деле пришли на игру. Хочется идеальный сюжет – открывай текстовый редактор и пиши. Хочется идеально сыграть – подгоняй замыслы под реальность и тех игроков, с которыми ты действительно играешь.

Насилие в игре

Если предельно упрощать, сводится к трём основным градациям:

Повседневное. Горячая перестрелка – это нормально. Полиция заглянет лишь на шум падающего здания. Не меньше одной перестрелки в игровой сессии. Любой встречный по умолчанию при стволе.

Проблематичное. Короткая ожесточённая перестрелка – это нормально, пока все подумали о путях отхода, минимуме шума и начале боя на своих условиях. Стрелять на улицах или в людных клубах чревато полным ворохом последствий. Бой – не цель игры, а последнее отчаянное средство игроков добиться желаемого. Мочить фраеров – зашквар, гасить без повода – беспредел. Палёный ствол на руках – поднятая с пола статья.

Редкое. Подставы, унижения, интриги, войны компроматов и медиа-ресурсов – главное оружие персонажей. Силовое решение практически всегда означает больше проблем, чем пользы. Особенно в тех случаях, когда слишком хорошо видно, кому оно стало выгодно.



Высокая смертность персонажей

Один из лучших способов контролировать насилие в игре – резкое повышение уровня смертности персонажей. Да, правила ориентированы на героический аниме-боевик с погонями и перестрелками, и неплохо с этим справляются, но главная настройка смертности в них при этом очень проста:

Запрет на уклонение.

Серьёзно, больше вам не понадобится ничего. Любая перестрелка моментально становится очень грязной и очень непредсказуемой. Тем более, что инициатива персонажа определяется по умолчанию сдачей карт из колоды, и сама по себе контролируется очень плохо.

В таком раскладе «откидаться» в прямом бою от проблем гораздо сложнее, или просто невозможно. Значимость огневого прикрытия, секторов обстрела и раннего обнаружения противника возрастает на порядок.

Грамотная мотивация противника

Только человек с высокими идеалами, кристальной души и честности, настоящий интеллигент, может пролить реки крови во имя добра и справедливости. Это тёмному властелину нужно строить Кремль, промышленность и армию. Проповеднику мира и любви вполне достаточно Библии и автомата Калашникова.

Самые интересные долгие кампании получаются там, где правы обе стороны одновременно, каждая по своему, а персонажи игроков застряли в их конфликте и вынуждены активно крутиться в шестернях чужой непримиримой политики.

Гарантия баланса

Излишня. У игроков есть средства оценить ситуацию и вовремя отступить. Или рискнуть и проиграть. Или спланировать возвращение на своих условиях – и выиграть. Но если игроки спровоцировали конфликт, а шансы – на стороне противника, для них он пойдёт на условиях противника.

Живое мышление, диалог персонажей игроков с персонажами мастера, анализ расклада сил, планирование действий и коварные измены значат для хорошей игры куда больше принудительного сведения любой конфликтной ситуации к примерно равной.

Гарантия развития сюжета

Жизненно необходима. Без неё игра гибнет. Поэтому – никаких затыков из-за одной неудачной проверки. В самом частом случае неопытный Мастер гробит игру поиском нужной улики. Куча народу совершенно

искренне полагает этот типовой залёт признаком хорошего детектива.

Чушь собачья! Просмотренная деталь, неудача с поиском информации, лингвистический барьер или сорванные переговоры не более чем усложняют игру для персонажей. Сами игроки знают и что происходит, и куда в общих чертах им следует двигаться в ходе сюжета. Желательно – до его начала.

Примите как данность, что нулевой уровень поиска сюжетной информации всегда успешен, а критические неудачи и набранные успехи отвечают за количество и качество подброшенных игроку дополнительных пикантных нюансов. Примите и пользуйтесь.

Бритва Мастера

Любую сюжетную задумку всегда можно отредактировать и урезать. Без исключений. Для игры на шесть сессий по выходным не требуется писать Большую Марсианскую Энциклопедию. Достаточно коротких текстовых описаний места действия, его уникальных реалий, основного сюжетного конфликта и списка действующих лиц и шаблонов персонажей.

Эти правила занимают три десятка страниц, черновик игры на одну сессию полностью уместится на две-три. Такой сюжет не будет ни скучным, ни примитивным, если все его ключевые элементы и атмосфера понятны игрокам. Впрочем, расписать его чуть подлиннее и поделиться с коллегами по хобби тоже не помешает.

Нам правда интересно, как вы там играете.

Бомж-убийца против хипстера

Многие сеттинги прямым текстом советуют вести игру о бродячих решателях проблем. Их персонажи носят при себе палатку, спальник, немножко личных вещей и ассортимент оружия, чтобы в любой момент быть готовыми отправиться в подземелье. С гоблинами, радиоактивными мутантами или киберпанками, без разницы.

При внимательном чтении правил вы наверняка заметите, что бойцам оказалось бы куда дешевле стрелять деньгами, а каждый сколько-то значимый ремонт или услуги врача попросту разорительны. Это нормально. Просто не забывайте, что у персонажа-социальщика траты чуть ли не больше. Статусное имущество и расходы ему жизненно необходимы. Аренда элитного офиса, услуги эскорта, банкет и взятки – ставка ни капли не дешевле всех ящиков патронов, коробок гранат и стволов, которые изведут боевики по итогам успешного заказа. Ну или разбитых щитов и поломанных копий, не суть важно.

Бомженомика

Авантюрное приключение легче всего подпитывается шальными деньгами. Гарантия, или хотя бы достаточно весомый шанс лёгкого заработка – один из самых простых и общедоступных мотиваторов.

Так вот: породить такой подход может только достаточно состоятельное общество, в котором много противоречивых интересов, много состоятельных заказчиков, и мало центров безусловной силы. А лучше - вообще нет. Корпорации в киберпанке. Вольные города фэнтези. Оазисы в постапокалипсисе. Городские банды, паранормальные и не очень.

Сильная власть с явно выраженным центром, правилами и чёткими пределами возможного – признак жёстко структурированного общества. Авантюристы в нём приживаются крайне плохо. Чем больше ваши игроки хотят приключаться без обязательств, тем нужнее им возможность срубить лёгких денег и отправиться на поиски следующего лоха в другой уголок вашего мира в погоне за приключениями.

Да, в предельно вырожденном случае это зачистка подземелья, охота за головами или сопровождение каравана с авансом и вознаграждением.

Что поделат.

Базономика

Если ваши игроки нацелены сформировать вокруг своих персонажей жизнеспособное постоянное сообщество и стать местными первыми лицами, им стоит подумать об интеграции в нужды общества. Либо создать его с центром на себе, от маленькой фактории или блок-поста до шумного посёлка или мрачного форта на радиоактивной пустоши. Лучше всего это решение подкрепляется на старте недостатком Жизненной цели соответствующего направления, поскольку даёт небольшую ценную прибавку к стартовым возможностям персонажа.

Такое сообщество не исключает, что игрокам в какой-то момент придётся гнать своих персонажей в другой угол карты за водяным фильтром или караваном патронов и консервов, но каждый талант персонажа, который имеет отношение к его социальному положению, в подобной игре обязательно нужно привязывать к местному же сообществу.

Вольный механик с пустошей купил мастерскую и обзавёлся командой последователей? Она стоит в полуподвале Советской, корнер Дизайнеров, а работают у него повзрослевшие оболтусы с тех же улиц. Разумеется, у каждого есть родня, знакомые и жирный гембель!

Торгаш обзавёлся продуктовым магазинчиком на Привозе? На хуторах оазиса его знают в лицо, а порой идут на поклон или шлют гонцов, потому что кроме полного казана башмалы у торговца отыщутся и несколько решительных знакомых без особых предрассудков.

Уличная оторва-мотоциклистка проводит дни и ночи по грязным улицам, шумным клубам и случайным впискам, обрастая связями и знакомствами? Её знает в лицо каждая местная банда, и не преминет вызвать на дружеское (или не очень) состязание, позвать судьёй в случае выноса тёрки на люди или намекнуть, что скоро начнётся гнилая движуха городской мелихи.

Копипаста Мастера

Посредственность выдумывает. Мастера – берут. Автомат Калашникова мне в том свидетельством!

Настольным ролевым играм как хобби скоро полвека. Авторам первого их поколения, тем, кто дожил, на кладбищах уже который год прогулы ставят, чтоб они были здоровы!

Любую вашу задумку на 80-90% не по разу описал и откатал кто-то ещё. Порой так и в бумаге издал. Заимствуйте необходимые элементы чужих игр, книг, сериалов и любых других произведений. Обязательно играйте по чужим книгам правил, или хотя бы регулярно их читайте. Разные книги, разных систем и в разных жанрах. Это важно! Грамотно сочетайте, добавляйте своё, вдохновляйте игроков. Ни в коем случае не замыкайтесь в крохотном русскоязычном настольно-ролевом гетто.

Результат вас порадует.

Обратная связь

Любые отчёты игроков, публичные заметки Мастера, рисунки персонажей и вторичное творчество по игре находят свою аудиторию. Без исключений. Честно, зачастую их чертовски приятно видеть.



Критика заблуждений

Сообщение, что в игре что-то идёт не так, если прозвучало вежливо, корректно и вовремя – один из главных способов игровой компании расти над собой. Готовность менять роли, экспериментировать, и говорить, что стало лучше или хуже – второй. Не бойтесь критиковать и принимать критику. Пока та адекватна – она востребована. Многие неудобные вопросы Мастеру - действительно некая серьёзная проблема на игре, которую вы проглядели. У них запросто может отсутствовать лёгкий простой ответ.

Шаблоны персонажей

Приведены более-менее к стартовым очкам персонажей. Ни в коем случае не догма, настройка под желания игрока более чем уместна.

Громила

Персонаж для ведения переговоров с позиции силы. Заведомо превосходит одиночного противника на тёмной улице. В групповом столкновении может работать щитом или остриём тарана для товарищей. Может перехватить и обездвигнуть цель даже без оружия.

Характеристики: Телосложение 4, Ловкость 3, Интеллект 2, Дух 4, Удача 2

Вторичные: Здоровье 8, Подвижность 7, Нагрузка 40

Таланты: Уверенная хватка или Крепкое сложение

Недостатки: Верность или Преступник (незначительные)

Навыки: Ближний Бой (Эксперт), Блок (Эксперт), Запугивание (Профессионал), Самоконтроль (Профессионал), Наблюдательность (Эксперт), Метательное оружие или Меткость (Профессионал)

Снаряжение: кастет, дубинка (по возможности с шокером), пистолет или перевязь метательных ножей, крутая байкерская косуха. В низкотехнологических сеттингах – топор, щит, копьё, стёганка и более серьёзные доспехи по наличию такой возможности.

Рекомендации: крайне показан большой набор талантов ближнего боя, увеличения подвижности и стойкости к ударам в прямом столкновении. Хотя бы одно повышение Интеллекта пригодится для самозащиты от предательств и засад. Для высокотехнологичных сеттингов актуально раздобыть штурмовой щит с батареей ослепительно-ярких фонарей, максимально тяжёлый бронекompлект, противогаз, гранаты и штурмовое оружие, вроде магазинного дробовика повышенной ёмкости. При доступности паранормальных сил востребованы Броня и Заряд.

Ловкач

Противоположность громиле. Находчивый персонаж для задалбывания противника бегом. В групповом столкновении отвлекает и низводит врагов, желательно с флангов. Низкие шансы в прямом бою означают, что бьёт сразу насмерть, желательно из засады.

Характеристики: Телосложение 2, Ловкость 4, Интеллект 4, Дух 2, Удача 2

Вторичные: Здоровье 4, Подвижность 6 (8), Нагрузка 20

Таланты: Внимательность или Лёгкий бег (подвижность 8)

Недостатки: Верность или На грани

Навыки: Ближний бой (профессионал), Меткость (профессионал), Метательное оружие (профессионал), Наблюдательность (профессионал), Провокация (профессионал), Скрытность (профессионал), Самоконтроль (Эксперт), Убеждение (Профессионал)

Снаряжение: кастет или нож, перевязь метательных ножей или гранат, лук и стрелы или пистолет-пулемёт, крутая байкерская косуха или стёганка. В низкотехнологических мирах – осадный щит-павеза и арбалет.

Рекомендации: крайне показано раннее повышение

талантов Инициативы и стойкости к шоку. В противном случае есть шанс, что из неудачного перехода в клинч даже не удастся вырваться. Бой лучше вести на своих условиях, с минимизацией времени огневого контакта и отступлением. Паранормальное усиление стоит начать Хамелеоном и Зарядом.



Торгаш

Один из вариантов мозгового и финансового центров команды. Превращает случайные удачи в ходе авантур и приключений в стабильный поток симпатичных циферок на счетах. Помогает вовремя и за разумные деньги раздобыть самое разное снаряжение или услуги. Может отыскать нанимателя для команды авантюристов.

Характеристики: Телосложение 2, Ловкость 2, Интеллект 4, Дух 4, Удача 2

Вторичные: Здоровье 4, Подвижность 4, Нагрузка 20

Таланты: Богатство I или Связи (указать торгового партнёра)

Недостатки: Враг (конкуренция), Преступник (контрабанда) (незначительные)

Навыки: Аналитика или Шпионаж (Эксперт), Ближний бой или Меткость (профессионал), Наблюдательность (профессионал), Провокация (профессионал), Самоконтроль (Профессионал), Убеждение (Эксперт), Верховая езда, Навигация или Вождение (профессионал)

Снаряжение: кинжал или пистолет-пулемёт. Лошадь, фургончик или лодка. Запас наличности, дорогого табака и алкоголя для взяток. Представительский костюм. Средства постоянной связи.

Рекомендации: хотя бы из чувства самосохранения обзавестись лояльными последователями. Наконец похудеть и повесить Здоровье и Подвижность любым способом. Чаще раскручивать персонажей других игроков на взаимовыручку ради общего дела. Оправдывать их доверие. Выработать в себе талант нравиться людям. Научиться хоть какой-то разборчивости в погоне за прибылью. Или хотя бы попытаться. Разбогатеть и обзавестись постоянной или мобильной базой торговых операций. Купить амнистию, или хотя бы представителя местной власти. Расширить круг полезных знакомств по нескольким значимым областям (медицина, техника, оружие, экзотические услуги, экзотические товары, б/у товары неопределённого юридического статуса...). В не очень честных переговорах заметно выручат Чтение ауры и Подчинение разуму.

Ниндзя-стриптизёрша

Персонаж, чьё существование построено в основном на высоких социальных навыках. Вовсе не обязательно эскорт, вовсе не обязательно паразит, но уверенный профессионал в своём деле. Высокие социальные навыки позволяют активно провести косвенную разведку и труднодоказуемые диверсии – на что почти всегда есть свой покупатель.

Характеристики: Телосложение 3, Ловкость 3, Интеллект 4, Дух 3, Удача 2

Вторичные: Здоровье 6, Подвижность 6, Нагрузка 30

Таланты: Красота и/или Обаяние

Недостатки: враг (конкуренты), жизненная цель (добиться успеха) (незначительные)

Навыки: Ближний бой или Меткость (профессионал), Скрытность или Слежка (профессионал), Взлом или Медицина (профессионал), Наблюдательность (профессионал), Самоконтроль (профессионал), Убеждение (Эксперт), Шпионаж (профессионал)

Снаряжение: кинжал или шокер, пистолет. Наручники. Правдоруб и амнезин в капсулах. Аптечка. Жучки. Мобильник или компактная рация. Деловой костюм. Музыкальный инструмент и откровенный костюм. Эпические каблуки. Ниндзявский балахон или лоскутная кикимора. Дымовые гранаты.



Рекомендации: Не палиться. Иметь алиби, полезные связи и команду прикрытия и эвакуации. Своевременно повисить Дух и Ловкость. Научиться защищаться в ближнем бою и метать дымовые гранаты не только себе под ноги. Обзавестись коллекцией других образцов этого полезного оружия. Из паранормальных сил не помешают Чтение ауры и Обнаружение.



Счастличик

Самый большой авантюрист в любой компании авантюристов. Может похвастаться только высокой Удачей. Тем не менее, именно она творит настоящие чудеса, когда дело пахнет жареным. Счастличик может почти гарантировано откидаться хотя бы на равных с любым другим персонажем, или лучше него. Правда, только несколько раз.

Характеристики: Телосложение 3, Ловкость 3, Интеллект 3, Дух 3, Удача 4

Вторичные: Здоровье 6, Подвижность 6, Нагрузка 30

Таланты: Везунчик I

Недостатки: Хвастливость, На грани

Навыки: Ближний бой (профессионал), Блок (профессионал), Верховая езда или Вождение (Эксперт), Наблюдательность (профессионал), ремонт (профессионал), Самоконтроль (профессионал), Убеждение (профессионал)

Снаряжение: крутой навороченый байк или горячий жеребец. Пистолет-пулемёт или шпага. Костюм для езды. Чёрные очки или пафосная шляпа с пером. Дорогой представительский костюм. Ремонтный набор.

Рекомендации: не борзеть. Даже самая высокая Удача заканчивается крайне быстро, особенно при встрече с достаточно мотивированными и снаряжёнными командами статистов противника. Не стесняться первым улучшением Характеристики сделать опять же Удачу. Максимально быстро взять второй уровень Везунчика и таланты Инициативы. Чаще полагаться на команду там, где стабильность важнее предельного результата. Паранормальная сила Телекинеза изрядно расширит мобильность персонажа, что-нибудь вроде Изменения характеристики добавит шансов в экстремальных ситуациях.

Шпаргалка Мастера: бой

1. Инициатива.

Раздайте карты инициативы. Старшинство мастей по убыванию при равных номиналах: Червы, Пики, Бубны, Трефы. Красный джокер старше чёрного.

2. Порядок действий

Игрок с лучшей картой заявляет действие первым.

3. Действия

Персонаж может совершить до трёх действий в раунд. Переместиться на свою Подвижность одним свободным действием или бежать за расход действия. Множественные действия получают -2к штрафа.

4. Рассмотрение успешности

Ведётся согласно успехам проверок Навыков.

5. Передача действия

Все действия персонажей рассматриваются последовательно, от лучшей инициативы к худшей. Прерывания и ответные действия рассматриваются в момент заявки игрока.

6. Начните следующий раунд

Действия в бою

1. Объявите действие (Атака, паранормальное воздействие, и т. д)

2. Рассмотрите штрафы за условия и снаряжение

3. Рассмотрите ослабления штрафов талантами и снаряжением.

4. Совершите проверку итоговым числом кубов. Персонаж выигрывает атаку при хотя бы 1 успехе положительной разницы с целью атаки.

5. Суммируйте преимущество в успехах и вред атаки, чтобы определить общий урон.

6. Общий урон равен или превысил сумму защиты брони и Телосложения цели – нанесено 1 ранение.

Общий урон превысил Дух цели - цель в Шоке.

7. Цель может положиться на Удачу и противостоять Ранениям и Шоку. Сумма Здоровья и Удачи цели используется в проверке.

Успехи вычитаются из полученного урона и могут снизить вредные последствия ранения, в том числе до отмены вредного эффекта.

Штрафы

Простая работа: -0к

Малые затруднения: -2к

Большие затруднения: -4к

Предельные затруднения: -6к

Размер части тела цели и эффект

Рука или нога: -2к. Падение, потеря оружия

Живот, голова и т. д.: -4к. +2 вреда

Глаз, половой орган, сустав конечности, иная крайне уязвимая точка: -6к, +2 вреда, отмена защиты брони, временное увечье.

Паранормальные воздействия

1. Выберите талант для воздействия. При наличии разных эффектов воздействия, назовите желаемый.

3. Выберите цель воздействия.

4. Проверьте штрафы на успешность воздействия. Учтите штраф за поддержку длящихся воздействий.

5. Проверьте успехи атаки персонажа и защиту цели.

6. Определите итог воздействия.

7. В случае Дисбаланса, отметьте штраф на счётчике.

Штрафы обнаружения

Наблюдатель отвлечён: -2к

Плохая видимость и/или активные помехи: -2к/-4к/-6к

Цель неподвижна: -2к

Цель закамouflирована: -2/-4/-6к

Наблюдатель занят чем-то ещё: -6к

Штрафы обнаружения отменяются талантами персонажа и качеством средств наблюдения. Усиливаются маскировкой и выгодной позицией цели.

Огневой контакт

Огонь на бегу: -2к

Выстрел в ближнем бою: -3к

Выстрел из машины на ходу: -3к

Цель скрыта: -2к/-4к/-6к – по видимому размеру цели.

Выстрел из укрытия: -1к

Выстрел из окопа, оружие над головой: -4к

Стрелок ранен: -1к за ранение

Атака с другой руки: -2к

Атака в две цели: -2к

Отдача: -1к за выстрел

Помехи видимости: -2к/-4к/-6к за дым, темноту, свет в глаза и прочее.

Автоматический огонь

На подавление: Вред по итогам проверки Самоконтроля цели, -1к за каждые 5 патронов очереди. Отдача игнорируется. На огонь можно отвести до трёх действий за один трёхсекундный раунд. Провалив самоконтроль, цель залегает в укрытии, при критической неудаче бежит и получает ранение.

На поражение: Вред обычный. Штраф к Уклонению цели на -1к меньше числа пуль в очереди. Штраф за отдачу стрелку равен числу пуль в очереди.

На уничтожение: Урон цели рассматривается как сумма базового вреда за тип боеприпаса, и по +1 вреда за каждый патрон сверх первого. Штраф за отдачу стрелку в размере числа пуль в очереди.

Ближний бой

Атака сообща: -1к цели, до -4к

Атака длинным оружием: -1к цели, до -4к

Преимущество в позиции: -2к цели

Цель опрокинута: -2к цели

Контактный разряд: -2к цели

Плохая видимость: -2к/-4к/-6к

Технические уровни:

+1 ТУ: броня цели приравнена к 0

+2 ТУ: Телосложение цели приравнено к 0

-1 ТУ: пробитие оружия приравнено к 0

-2 ТУ: вред оружия приравнен к 0

Уязвимая точка: рассматривается на 1 ТУ ниже общего ТУ цели.

+1 ТУ паранормального усиления: любое оружие, включая голые руки или волшебную пулю.

+1 ТУ паранормальной дальности: шаг дальности меняется от километров до десятков километров за уровень. От клеток до десятков клеток при местных боевых воздействиях.

+1 ТУ паранормального воздействия: эффект множится на 10 человек разом за уровень.

При одинаковом ТУ разницы между посохом девочки-волшебницы и танковой пушкой нет.

АРРРГХЪ! лист персонажа

Имя персонажа _____

Имя игрока _____

Профессия персонажа _____

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
- ЛОВКОСТЬ
- ИНТЕЛЛЕКТ
- ДУХ
- УДАЧА

ВТОРИЧНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- ЗДОРОВЬЕ (Телосложение + Дух)
- ПОДВИЖНОСТЬ (Телосложение + Ловкость)
- НАГРУЗКА (Телосложение x10)

ТАЛАНТЫ

- Азартные игры (Интеллект)
- Аналитика (Интеллект)
- Ближний Бой (Ловкость)
- Блок (Ловкость)
- Верховая езда (Ловкость)
- Взлом (Интеллект)
- Вождение (Ловкость)
- Выживание (Интеллект)
- Запугивание (Дух)
- Медицина (Интеллект)
- Метательное оружие (Ловкость)
- Меткость (Ловкость)
- Наблюдательность (Интеллект)
- Навигация (Интеллект)
- Пилотирование (Ловкость)
- Провокация (Интеллект)
- Ремонт (Интеллект)
- Самоконтроль (Дух)
- Слежка (Интеллект)
- Скрытность (Ловкость)
- Убеждение (Дух)
- Уклонение (Ловкость)
- Шпионаж (Интеллект)

СНАРЯЖЕНИЕ

НЕДОСТАТКИ ПЕРСОНАЖА

Броня

|

/ | \

/ \

Ранения

-1

-2

-3

==
==

Дисбаланс

-1

-2

-3

==
==

Опыт персонажа

0000 0000 0000 0000 0000 0000 [1] 0000 0000 0000 0000 0000 [2]
 0000 0000 0000 0000 0000 0000 [3] 0000 0000 0000 0000 0000 [4]
 0000 0000 0000 0000 0000 [5]